

รายงานการประชุม
คณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ
ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔
วันพุธที่ ๒ มีนาคม ๒๕๕๔
ณ ห้องประชุมงบประมาณ อาคารรัฐสภา ๓ ชั้น ๓

กรรมการผู้เข้าประชุม

- | | | |
|-----|---|------------------|
| ๑. | นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ
นายกรัฐมนตรี | ประธานกรรมการ |
| ๒. | นายไตรรงค์ สุวรรณคีรี
รองนายกรัฐมนตรี | รองประธานกรรมการ |
| ๓. | นายองอาจ คล้ามไพบูลย์
รัฐมนตรีประจำสำนักนายกรัฐมนตรี | กรรมการ |
| ๔. | นายสรร วิเทศพงษ์
ที่ปรึกษาการคลัง
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลัง | กรรมการ |
| ๕. | นายสรวงสรรค์ จามรจันทร์
ผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงการต่างประเทศ
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศ | กรรมการ |
| ๖. | นายเสกสรร นาควงศ์
หัวหน้าผู้ตรวจราชการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา | กรรมการ |
| ๗. | นายกนก คติการ
ที่ปรึกษารัฐมนตรีว่าการกระทรวงเกษตรและสหกรณ์
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ | กรรมการ |
| ๘. | นายประกิจ พลเดช
ผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงคมนาคม
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงคมนาคม | กรรมการ |
| ๙. | นายบุญนิษฐ์ สุวรรณพูล
รองปลัดกระทรวงพาณิชย์
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์ | กรรมการ |
| ๑๐. | นายสมพงศ์ อรุณโรจน์ปัญญา
ที่ปรึกษาด้านการบริหารงานจังหวัดแบบบูรณาการ
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย | กรรมการ |
| ๑๑. | เรืออากาศเอก สุริยะ ศึกษากิจ
ผู้ช่วยรัฐมนตรีประจำกระทรวงวัฒนธรรม
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม | กรรมการ |

๑๒. นายก่อศักดิ์ ยอดมณี กรรมการ
ที่ปรึกษารัฐมนตรีว่าการกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
๑๓. นายกำจร ตติยกวี กรรมการ
รองเลขาธิการคณะกรรมการการอุดมศึกษา
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
๑๔. นายวิฑูรย์ สิมะโชคดี กรรมการ
ปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม
แทน รัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุตสาหกรรม
๑๕. นางอัญชลี เทพบุตร กรรมการ
เลขาธิการนายกรัฐมนตรี
๑๖. นายเกรียงไกร เชียรนุกูล กรรมการ
รองเลขาธิการสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
แทน ประธานสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย
๑๗. นางสาวสิริมาศ วัฒนะโชติ กรรมการ
รองเลขาธิการสมาคมธนาคารไทย
แทน ประธานสมาคมธนาคารไทย
๑๘. นายธเนศ วรศรีณย์ กรรมการ
รองประธานสภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
แทน ประธานสภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
๑๙. นายปราโมทย์ โชคศิรกุลชัย กรรมการ
นายกสมาคมพันธมิตรจิตอาสาแห่งประเทศไทย
๒๐. นายจิรบุลย์ วิทยสิงห์ กรรมการ
เลขาธิการสมาพันธ์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์
แทน ประธานสมาพันธ์ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์
๒๑. นางสาวสุวรรณี ชินเขียวชาญ กรรมการ
รองเลขาธิการสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ
แทน นายกสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ
๒๒. นางพรศิริ มโนหาญ กรรมการ
ผู้ทรงคุณวุฒิ
๒๓. นายอุทัย ดุลยเกษม กรรมการ
ผู้ทรงคุณวุฒิ
๒๔. นายอาคม เต็มพิทยาไพสิฐ กรรมการและเลขานุการ
เลขาธิการคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
๒๕. นางปัจฉิมา ชนสันติ กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ
อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญาและผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

กรรมการลาประชุม

๑. นายจตุติ ไกรฤกษ์ ตีตราชการ
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

- | | | |
|----|--|-----------|
| ๒. | นายจรินทร์ ลักษณะวิศิษฐ์
รัฐมนตรีว่าการกระทรวงสาธารณสุข | ติดราชการ |
| ๓. | นายดุสิต นนทะนาคร
ประธานกรรมการสภาหอการค้าแห่งประเทศไทย | ติดภารกิจ |
| ๔. | นายฉัญญา พลอนันต์
ผู้ทรงคุณวุฒิ | ติดภารกิจ |

ผู้เข้าร่วมประชุม

ภาครัฐ

- | | | |
|----|---------------------------|---|
| ๑. | นายอลงกรณ์ พลบุตร | รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ |
| ๒. | นายธราดล เปี่ยมพงศ์สานต์ | รองเลขาธิการนายกรัฐมนตรีฝ่ายการเมือง |
| ๓. | นางสาวคณิน นุชพิบูล | ผู้อำนวยการสำนักนโยบายและยุทธศาสตร์
สำนักงานปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี |
| ๔. | นางสาวเกตุสุดา สุประดิษฐ์ | ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการออม การลงทุนและพัฒนาตลาดทุน
สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง |

ภาคเอกชน

- | | | |
|----|---------------------|--|
| ๕. | นางสาวกาญจนา ไทยชน | ผู้อำนวยการสำนักงานเลขานุการคณะกรรมการ กกร. |
| ๖. | นางชมัยพร วิเศษมงคล | ผู้ช่วยผู้อำนวยการสภาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย |
| ๗. | นายศรีรัตน์ นุชนิยม | ที่ปรึกษาสมาพันธ์สมาคมดิจิทัลฉบับทั้งแห่งประเทศไทย |

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)

- | | | |
|-------------------------------------|----------------------|--------------------------------------|
| ๘. | นายไพโรจน์ โพธิวงศ์ | รักษาการที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผนงาน |
| ๙. | นางสาววาสิณี แนวพนิช | นักวิเคราะห์นโยบายและแผนเชี่ยวชาญ |
| ๑๐. - ๔๐. เจ้าหน้าที่ภาครัฐและเอกชน | | |

ผู้ชี้แจงเรื่อง การดำเนินงานของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ (Thai-US Creative Partnership)

- | | | |
|----|-----------------------|----------------------------------|
| ๑. | นายทรงศักดิ์ สายเชื้อ | รองอธิบดีกรมอเมริกาและแปซิฟิกใต้ |
|----|-----------------------|----------------------------------|

เริ่มประชุมเวลา ๑๓.๐๐ น.

ระเบียบวาระที่ ๑ เรื่องประธานแจ้งที่ประชุมทราบ

ไม่มี

ระเบียบวาระที่ ๒ เรื่องรับรองรายงานการประชุมคณะกรรมการ กศส. ครั้งที่ ๒/๒๕๕๓

๑. สารสำคัญ

- ๑.๑ ฝ่ายเลขานุการฯ ได้แจ้งเวียนรายงานการประชุมคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (กศส.) ครั้งที่ ๒/๒๕๕๓ วันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๕๓ ให้กรรมการ กศส. พิจารณารับรองรายงานการประชุมฯ เมื่อวันที่ ๒๘ ธันวาคม ๒๕๕๓ และขอให้แจ้งการแก้ไขรายงานการประชุมฯ ภายในวันที่ ๒๙ ธันวาคม ๒๕๕๓ ซึ่งคณะกรรมการ กศส. ได้รับรองรายงานการประชุมฯ โดยไม่มีกรรมการทันทัดขอแก้ไข

- ๑.๒ คณะรัฐมนตรีในคราวประชุมเมื่อวันที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๕๔ ได้มีมติรับทราบและเห็นชอบมติคณะกรรมการ กศส. ครั้งที่ ๒/๒๕๕๓ ตามที่ฝ่ายเลขานุการเสนอ

๒. มติที่ประชุม

รับรองรายงานการประชุมคณะกรรมการ กศส. ครั้งที่ ๒/๒๕๕๓

ระเบียบวาระที่ ๓.๑ รายงานความคืบหน้าการจัดตั้งกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๑. สารสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ รายงานความคืบหน้าการจัดตั้งกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามมติคณะกรรมการ กศส. ครั้งที่ ๒/๒๕๕๓ ดังนี้

- ๑.๑ ผู้แทน สศช. ได้ไปประชุมชี้แจงรายละเอียดร่างระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. ต่อคณะกรรมการตรวจสอบร่างกฎหมายและอนุบัญญัติที่เสนอ คณะรัฐมนตรี คณะที่ ๔ จำนวน ๔ ครั้ง (วันที่ ๑๓, ๒๐, ๒๗ มกราคม และวันที่ ๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔) โดยมีผู้แทนจากสำนักงานงบประมาณ กระทรวงการคลัง (กรมบัญชีกลาง) และกระทรวงพาณิชย์ (กรมทรัพย์สินทางปัญญา) เข้าร่วมชี้แจงด้วย ทั้งนี้ โดยสรุปแล้ว คณะกรรมการตรวจสอบร่างฯ ได้มีการปรับถ้อยคำให้เหมาะสมกับหลักกฎหมาย โดยยังคงสาระสำคัญตามร่างระเบียบฯ ที่คณะรัฐมนตรีได้มีมติเห็นชอบในหลักการเมื่อวันที่ ๒๑ กันยายน ๒๕๕๓
- ๑.๒ วันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบร่างฯ ได้ส่งร่างระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ผ่านการพิจารณาทั้ง ๔ ครั้ง ให้ สศช. และ ๓ หน่วยงานในข้างต้น พิจารณาให้ความเห็นหรือยืนยันอย่างเป็นทางการอีกครั้ง ก่อนดำเนินการตามขั้นตอนต่อไป ซึ่ง สศช. ได้ตอบยืนยันร่างระเบียบฯ ไปยังประธานกรรมการตรวจสอบร่างฯ แล้วเมื่อวันที่ ๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔
- ๑.๓ วันที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ นายกรัฐมนตรีได้ลงนามในระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พ.ศ. ๒๕๕๔ แล้ว ขณะนี้อยู่ระหว่างการประกาศในราชกิจจานุเบกษา

๒. มติที่ประชุม

รับทราบความคืบหน้าการจัดตั้งกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ระเบียบวาระที่ ๓.๒ ผลการติดตามประเมินผลโครงการไทยเข้มแข็ง สาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๑. สารสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ รายงานภาพรวมวงเงินโครงการลงทุนสาขาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ตามแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕ ที่ได้รับอนุมัติจากคณะรัฐมนตรี พร้อมทั้งรายงานผลความก้าวหน้าการดำเนินโครงการและปัญหาอุปสรรค ต่อที่ประชุม โดยสรุป ดังนี้

๑.๑ ภาพรวมวงเงินโครงการลงทุนสาขาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ตามแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕

- ๑.๑.๑ โครงการลงทุนที่ได้รับอนุมัติจากคณะรัฐมนตรี คณะรัฐมนตรีได้อนุมัติโครงการลงทุนในสาขาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ตามแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕ รวม ๔๔ โครงการ งบประมาณ ๖,๙๒๕.๙๓ ล้านบาท ประกอบด้วย โครงการกระตุ้นเศรษฐกิจประเภทที่ ๑ ที่มีความพร้อมที่จะดำเนินการได้ในปีงบประมาณ ๒๕๕๓ โดยมีโครงการในสาขาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ จำนวน ๒๐ โครงการ งบประมาณ ๓,๕๐๐.๗๐ ล้านบาท ซึ่งคณะรัฐมนตรีมีมติอนุมัติเมื่อวันที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๕๒ และการอนุมัติโครงการลงทุนภายใต้แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕ เพิ่มเติมครั้งที่ ๒ จำนวน ๒๔ โครงการ งบประมาณ ๓,๔๒๕.๒๓ ล้านบาท ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๑๓ ตุลาคม ๒๕๕๒
- ๑.๑.๒ โครงการลงทุนที่ได้รับการจัดสรรเงินกู้ตามพระราชกำหนดให้อำนาจกระทรวงการคลังกู้เงินเพื่อฟื้นฟูและเสริมสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ พ.ศ. ๒๕๕๒ จำนวน ๓.๕ แสนล้านบาท สาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มี ๒๙ โครงการ วงเงิน ๒,๓๓๐.๕๙ ล้านบาท มีรายละเอียด ดังนี้ (๑) มติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๕๒ (พ.ร.ก. ๒๐๐,๐๐๐ ล้านบาท) มีจำนวน ๒ โครงการ วงเงิน ๒๕๐ ล้านบาท และเมื่อวันที่ ๑๓ ตุลาคม ๒๕๕๒ (พ.ร.ก. ๑๕๐,๐๐๐ ล้านบาท) มีจำนวน ๑๑ โครงการ วงเงิน ๑,๐๘๐.๕๙ ล้านบาท และ (๓) มติคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ครั้งที่ ๑/๒๕๕๒ เมื่อวันที่ ๗ ตุลาคม ๒๕๕๒ เห็นชอบให้กันวงเงิน ๑,๐๐๐ ล้านบาท จากวงเงินงบประมาณตาม พ.ร.ก. ยอดเงิน ๑๕๐,๐๐๐ ล้านบาท เพื่อขับเคลื่อนโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีความสำคัญลำดับต้นและมีความพร้อมที่จะดำเนินการในปีงบประมาณ ๒๕๕๓ จำนวน ๑๖ โครงการ งบประมาณ ๑,๐๐๐ ล้านบาท
- ๑.๑.๓ โครงการที่ได้รับการจัดสรรเพิ่มเติมจากการจัดสรรเงินคงเหลือ (Reallocate) ๑๐,๗๖๘ ล้านบาท ของ พ.ร.ก.๑ โดยสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีวงเงินคงเหลือ ๑๑.๘๐ ล้านบาท ซึ่งคณะรัฐมนตรีมีมติเมื่อวันที่ ๒๘ กันยายน ๒๕๕๓ ให้จัดสรรเพิ่มให้โครงการเสริมสร้างองค์ความรู้ด้าน Creative Economy กับองค์กรระหว่างประเทศ ของสำนักปลัดกระทรวงการต่างประเทศ จำนวน ๒ ล้านบาท เพื่อสมทบกับงบประมาณปกติที่ได้รับไปแล้วประมาณ ๓ ล้านบาท (ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวเป็นโครงการที่ได้รับอนุมัติตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๕๒ วงเงินรวม ๑๕ ล้านบาท ระยะเวลาดำเนินการปี ๒๕๕๓-๒๕๕๕) ปัจจุบันสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีวงเงินคงเหลือ ๙.๘๐ ล้านบาท
- ๑.๑.๔ โครงการที่ได้รับการจัดสรรจากเงินสำรองจ่ายตามระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการบริหารโครงการไทยเข้มแข็ง พ.ศ. ๒๕๕๒ ข้อ ๑๖ โดยคณะรัฐมนตรีมีมติเมื่อวันที่ ๒๘ กันยายน ๒๕๕๓ อนุมัติโครงการ Creative Green Park ขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี วงเงิน ๗๖.๘๑ ล้านบาท (ทั้งนี้ โครงการดังกล่าวเป็นโครงการ

ที่ได้รับอนุมัติตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๕๒ ระยะเวลา
ดำเนินการปี ๒๕๕๓ วงเงินที่ขออนุมัติ ๘๐ ล้านบาท)

๑.๑.๕ การรายงานความคืบหน้าการดำเนินโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้แผน
ปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕ ต่อคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์
แห่งชาติ (กคส.) สดช. ในฐานะฝ่ายเลขานุการได้รายงานความคืบหน้าการดำเนิน
โครงการฯ ต่อ กคส. แล้ว ๓ ครั้ง ครั้งแรกคณะกรรมการฯ มีมติรับทราบผลการ
ดำเนินโครงการฯ เมื่อวันที่ ๑๔ ตุลาคม ๒๕๕๔ ครั้งที่สองมีมติรับทราบในส่วน
โครงการฯ ของกรมทรัพย์สินทางปัญญากระทรวงพาณิชย์ เมื่อวันที่ ๒๓ ธันวาคม
๒๕๕๔ และครั้งที่สามเมื่อวันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๕ โดยคณะกรรมการติดตาม
ประเมินผลมีมติรับทราบและให้พิจารณาความจำเป็นโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ภายใต้แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕ ที่ยังไม่มีเบิกจ่าย โดยให้หน่วยงาน
เจ้าของโครงการนำเสนอโครงการต่อ กคส. เพื่อพิจารณาแหล่งเงินทุนจาก
งบประมาณปกติต่อไป รวมทั้งให้หน่วยงานติดตามประเมินผลประโยชน์และผลลัพธ์
ของโครงการ และสนับสนุนวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมใช้ประโยชน์จาก
โครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๒. ผลการดำเนินการ โดยสรุปมีดังนี้

๒.๑ การดำเนินโครงการ

- ๑) โครงการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไทย (ทป.) วงเงิน ๓๓๐
ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๓๒๓.๒๙ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๙๗.๙๗ โดยได้
จัดสร้างภาพยนตร์ เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๓ - ๔ ถ่ายทำเสร็จ
แล้วร้อยละ ๙๕ และกำหนดฉายภาค ๓ ประมาณปลายเดือนมีนาคม ๒๕๕๔ และ
ภาค ๔ ประมาณเดือนเมษายน ๒๕๕๔
- ๒) โครงการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ (สวช.-สศร.)
วงเงิน ๒๐๐ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๑๙๕.๘๐๗ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ
๙๗.๙๐ โดยได้ส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์ เกม แอนิเมชัน และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- ๓) โครงการส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการส่งเสริม SMEs (สสว.)
วงเงิน ๓๐๐ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๒๙๖.๔๐๘ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ
๙๘.๘๐ โดยมีผลการดำเนินการงาน ได้แก่ (๑) มีผู้ประกอบการ SMEs ได้รับการพัฒนา
คุณค่าสินค้าและบริการบนพื้นฐานของแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น (๒) มี
ฐานข้อมูล Cultural Mapping เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการ SMEs ในกลุ่มเศรษฐกิจเชิง
สร้างสรรค์ (๓) มีผู้ประกอบการ SMEs ได้รับความรู้และใช้ข้อมูล Innovation &
Cultural Mapping (๔) มีการจัดงาน Business Matching ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ
- ๔) โครงการเสริมสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจแก่อุตสาหกรรมอาหารไทย (สปอ.-สถาบัน
อาหาร) วงเงิน ๙๗.๖ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๙๗.๕๙๗ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ
๙๙ โดยมีผลการดำเนินการงาน ได้แก่ (๑) ดำเนินการร่วมกับผู้ประกอบการพัฒนา
ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประมาณ ๕๐ ผลิตภัณฑ์ (๒) ให้คำแนะนำผู้ประกอบการเพื่อพัฒนา
คุณภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิต ๓๐ โรงงาน (๓) เผยแพร่
ผลิตภัณฑ์บนฐานสร้างสรรค์สู่สาธารณชนผ่านการสัมมนา และออกแสดงผลงาน ประมาณ

๔ ครั้ง (๔) จัดฝึกอบรมและสัมมนาด้านการพัฒนากระบวนการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ และด้านอาหารปลอดภัย (๕) ติดตามประเมินผลโครงการฯ

- ๕) โครงการ Digital Media Asia ๒๐๑๐ (สอชช.) วงเงิน ๒๐๐ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๑๗๘.๗๔ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๘๙ เพื่อสร้างร่วมมือระหว่างประเทศในการส่งเสริมศักยภาพอุตสาหกรรมดิจิทัล ทัลคอนเทนต์และแอนิเมชันในภูมิภาคเอเชีย เผยแพร่นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์และ ซอฟต์แวร์ และเป็นศูนย์กลางทางพาณิชย์ ด้านดิจิทัลคอนเทนต์และแอนิเมชัน ในพื้นที่ กทม. เชียงใหม่ ภูเก็ต และขอนแก่น ผลการดำเนินงาน ส่วนใหญ่การจัดกิจกรรมด้านสื่อดิจิทัลที่ครอบคลุมสื่อ ๔ ประเภทคือ ภาพยนตร์ เกม แอนิเมชัน และดนตรี ในระดับเอเชีย ซึ่งกิจกรรมที่จัดในปี ๒๕๕๓ เช่น Animation Youth Festival Asia ๒๐๑๐ Asia Music Festival Film Expo Asia ๒๐๑๐ และ Asia Business Matching for Creative Economy ๒๐๑๐ เป็นต้น
- ๖) โครงการอนุรักษ์ฟื้นฟูมรดกโลกอยุธยาในสภาวะเร่งด่วน (ศก.) วงเงิน ๑๓๔.๒๓ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๑๐๕.๙๑๓ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๗๘.๙ โดยมีดำเนินการได้แก่ (๑) ปรับปรุงภูมิทัศน์พระบรมราชานุสาวรีย์ สมเด็จพระเจ้าอยู่ทอง (๒) ปรับปรุงก่อสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกบริเวณศาลากลางหลังเก่า (๓) จัดระบบบริการนักท่องเที่ยวบริเวณศาลากลาง (หลังเก่า) (๔) จัดสร้างระบบโทรทัศน์วงจรปิด CCTV พร้อมศูนย์ควบคุมบริเวณอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา และศูนย์บริการนักท่องเที่ยว เป็นต้น
- ๗) โครงการส่งเสริมและต่อยอดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ทป.) วงเงิน ๕๒ ล้านบาท เบิกจ่ายเงินแล้ว ๔๒.๙๔ ล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๘๒.๕๘ โดยมีผลการดำเนินงานได้แก่ (๑) จัดกิจกรรมพาสื่อมวลชนลงพื้นที่ ๘ จังหวัดทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ ได้แก่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี ชลบุรี/ฉะเชิงเทรา กรุงเทพฯ เชียงใหม่/ลำพูน เลย และนครศรีธรรมราช เพื่อให้สื่อมวลชนเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับสาธารณะ/ประชาชนทั่วไป (๒) ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญในการใช้ทุนทางปัญญาและความคิดสร้างสรรค์

๒.๒ ผลการเบิกจ่ายงบประมาณ มีโครงการลงทุนสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้งหมด ๓๑ โครงการ วงเงินที่ได้รับจัดสรรรวม ๒,๓๖๘.๓๘ ล้านบาท เบิกจ่ายงบประมาณแล้ว ทั้งสิ้น ๑,๘๖๑.๐๕๕ ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๗๘.๕๘ ของวงเงินที่ได้รับการจัดสรร โดยมีรายละเอียด ดังนี้ ๑) โครงการลงทุนที่ได้รับการจัดสรรเงินกู้ตาม พ.ร.ก. ๓.๕ แสนล้านบาท โครงการที่ได้รับการอนุมัติตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๑๘ สิงหาคม ๒๕๕๒ และวันที่ ๑๓ ตุลาคม ๒๕๕๒ จำนวน ๑๓ โครงการ วงเงิน ๑,๓๓๐.๕๕๕ ล้านบาท ได้มีการเบิกจ่ายงบประมาณแล้ว รวมทั้งสิ้น ๑,๒๗๑.๐๓ ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๙๕.๕๒ ของวงเงินที่ได้รับการจัดสรร ๒) โครงการลงทุนที่ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ งบประมาณ ๑,๐๐๐ ล้านบาท มีจำนวนทั้งสิ้น ๑๖ โครงการ วงเงินที่ได้รับจัดสรรรวม ๙๕๘.๘๗ ล้านบาท ได้มีการเบิกจ่ายงบประมาณแล้วรวมทั้งสิ้น ๕๙๐.๐๒๕ ล้านบาท หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๖๑.๕๒ ของวงเงินที่ได้รับการจัดสรร ๓) โครงการที่ได้รับการจัดสรรเพิ่มเติมจากการจัดสรรเงินคงเหลือ (Reallocate) ๑๐,๗๖๘ ล้านบาท ของ พ.ร.ก.ฯ และโครงการที่ได้รับการจัดสรรจากเงินสำรองจ่ายตาม

ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการบริหารโครงการไทยเข้มแข็ง พ.ศ. ๒๕๕๒ ข้อ ๑๖ รวม ๒ โครงการ ยังไม่มีความก้าวหน้าการเบิกจ่าย เนื่องจากเพิ่งได้รับอนุมัติจาก คณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ ๒๘ กันยายน ๒๕๕๓

๓. ปัญหาอุปสรรค

- ๓.๑ **กระทรวงวัฒนธรรม** การดำเนินการไม่เป็นไปตามแผนปฏิบัติการ เพราะต้องเผชิญกับ ปัญหาภัยธรรมชาติ ชุมชนยังให้ความร่วมมือน้อย และขาดผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่จะ ถ่ายทอดให้คนในชุมชนได้เรียนรู้ การจัดสรรงบประมาณไม่สอดคล้องกับความต้องการของ คนในชุมชน และเหตุการณ์ความไม่สงบทางการเมืองทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด ทำให้ ต้องปรับแผนการดำเนินงานล่าช้ากว่าแผนเดิม แต่ได้ดำเนินการครบทุกโครงการ
- ๓.๒ **กระทรวงพาณิชย์** ต้องเลื่อนกำหนดเวลาในการดำเนินการพาสื่อมวลชนลงพื้นที่ เพราะเกิด สถานการณ์อุทกภัยในหลายพื้นที่ และไม่สามารถดำเนินการตามแผนปฏิบัติงานได้ เนื่องจากมีปัญหาด้านสภาพอากาศ คิวนักแสดงและผู้ให้สัมภาษณ์ รวมทั้งขั้นตอนในการ ดำเนินการล่าช้า เช่น การจัดทำสำเนาภาพยนตร์สั้นมีขั้นตอนและใช้เวลาในการขอพระบรม ราชานุญาต เป็นต้น
- ๓.๓ **กระทรวงอุตสาหกรรม** ผู้ประกอบการ SMEs ส่วนใหญ่ไม่มีทักษะและพื้นฐานองค์ความรู้ใน การออกแบบผลิตภัณฑ์ เทคโนโลยีการผลิต การตลาด และการประกอบกิจการ ไม่สามารถ เข้าถึงแหล่งเงินทุนสำหรับจัดตั้งกิจการ นอกจากนี้รูปแบบการพัฒนาสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ไปสู่เชิงพาณิชย์ตามแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังไม่ชัดเจน ทำให้ผู้ประกอบการ SMEs ที่เข้าร่วมโครงการซึ่งมีพื้นฐานแตกต่างกันมีความเข้าใจในรูปแบบดังกล่าวไม่เหมือนกัน

๔. มติที่ประชุม

รับทราบการดำเนินงานโครงการสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภายใต้แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ๒๕๕๕

ระเบียบวาระที่ ๓.๓ ผลการศึกษาโครงการความร่วมมือระหว่าง สศช. และ UNDP เรื่อง Thailand's National Strategy on Creative Economy

๑. สารสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ ได้รายงานผลการศึกษาโครงการความร่วมมือระหว่าง สศช. และ UNDP เรื่อง Thailand's National Strategy on Creative Economy ซึ่งมีนายจอห์น ฮาวกินส์ นักวิจัยผู้มี ชื่อเสียงในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับโลก เป็นที่ปรึกษาโครงการฯ รายงานการศึกษาดังกล่าวได้ นำความเห็นจาก UNDP สศช. และภาคีการพัฒนาที่เข้าร่วมดำเนินโครงการศึกษาวิจัย รวมทั้ง ผู้บริหารระดับสูงทั้งภาครัฐและภาคเอกชนของไทย ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์จาก ต่างประเทศ มาปรับปรุงให้มีความชัดเจนมากขึ้น และได้จัดส่งฉบับสมบูรณ์ไปยัง UNDP เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๕๓ โดยผลการศึกษารูปได้ ดังนี้

๑.๑ การทบทวนคำจำกัดความและความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ที่ปรึกษาวิจัยโครงการฯ ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์สำหรับประเทศไทย ตาม แนวทางของ สศช. และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบไว้ว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การ ผสมผสานสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และเอกลักษณ์ความเป็นไทยเข้ากับ

ความรู้และเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัว มีการออกแบบ และนวัตกรรมของตนเอง” อย่างไรก็ตาม ผู้ประกอบการไทยต้องดำเนินการปรับปรุงความสามารถในการบริหารจัดการธุรกิจให้มีประสิทธิภาพ รวมทั้งศึกษาวิจัยความต้องการของตลาดควบคู่กันไปด้วย เพื่อสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันทางธุรกิจ

๑.๒ การศึกษาแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากประสบการณ์ต่างประเทศ

๑.๒.๑ เกาหลี ประสบความสำเร็จในการใช้ประโยชน์จากเอกลักษณ์และวัฒนธรรมประจำชาติ รวมทั้งจัดตั้งกลไกพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผ่านการดำเนินงานของ Korean Creative Content Agency ซึ่งรวบรวมองค์กรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ เข้าด้วยกัน

๑.๒.๒ อังกฤษ กระทรวงวัฒนธรรม สื่อ และกีฬา ได้นิยามและกำหนด ๑๓ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รวมทั้งแต่งตั้งคณะทำงาน ประกอบด้วยผู้แทนจากหน่วยงานราชการและภาคอุตสาหกรรมต่างๆ เพื่อร่วมกันจัดทำผังอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปี ๒๕๔๑ และได้ปรับปรุงระบบข้อมูลอย่างต่อเนื่อง

๑.๒.๓ ออสเตรเลีย ได้นำรูปแบบของอังกฤษมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ โดยมีศูนย์ความเป็นเลิศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยควีนส์แลนด์ เป็นองค์กรนำด้านการศึกษาวิจัย พร้อมทั้งกำหนดแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็น ๓ ระยะ ได้แก่ ๑) การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และนวัตกรรมระดับบุคลากรวิชาชีพภายในประเทศ ๒) การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมของธุรกิจภายในประเทศ และ ๓) การพัฒนาสังคมสร้างสรรค์และการก้าวสู่การสร้างนวัตกรรมระดับสากล

๑.๓ การศึกษาแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขององค์กรต่างประเทศ

UNCTAD ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า “เป็นแนวความคิดการพัฒนาและสร้างสรรค์ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์” และเชื่อมโยงกับระบบเศรษฐกิจที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม WIPO อธิบายองค์ประกอบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นบริบทการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา และ UNESCO แบ่งกลุ่มโดยเน้นขอบเขตทางวัฒนธรรม

๑.๔ การทบทวนปัจจัยสนับสนุน (Cross-Sectoral Enabling Factors)

๑.๔.๑ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลากรวิชาชีพสร้างสรรค์ (Creator) ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ระดับปัจเจกบุคคล ซึ่งต้องอาศัยระบบการศึกษา การเรียนรู้ การจัดการความรู้ และเวทีสำหรับนักสร้างสรรค์ที่จะแสดงออก และแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ที่ดีและทั่วถึง

๑.๔.๒ รูปแบบการดำเนินธุรกิจของไทย (Business Practice) การนำความคิดสร้างสรรค์ระดับปัจเจกบุคคลไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ต้องการปัจจัยสนับสนุนทางธุรกิจที่สำคัญหลายประการ เช่น ความรู้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มตลอดห่วงโซ่การผลิตของสินค้าและบริการ การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและแหล่งทุน และการสร้างเวทีและพื้นที่สร้างสรรค์

๑.๕ กระบวนการทางนโยบาย

๑.๕.๑ ภาคการผลิต: ที่มาของความคิดสร้างสรรค์

- ๑) ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในระดับจุลภาคหรือระดับสาขาการผลิตและการรับความเสี่ยงต่างๆ จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือความก้าวหน้า
- ๒) ภาครัฐควรสนับสนุนให้เกิดการกำหนดนโยบาย การจัดทำฐานข้อมูล และการวิจัยเชิงลึกในระดับภาคการผลิต

๑.๕.๒ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในด้านต่างๆ

- ๑) ฐานข้อมูล โดย (๑) ควรใช้ประโยชน์จากการสำรวจภาวะธุรกิจและการค้า และการจัดทำสำมะโนประชากร ให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำฐานข้อมูล เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ (๒) ควรจัดทำระบบสารสนเทศเพื่อจัดการข้อมูล สำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูล เช่น สำนักงานสถิติแห่งชาติ เป็นผู้ดำเนินการหลัก พร้อมทั้งมีการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ให้เข้าใจธรรมชาติและข้อควรระวังในการจัดเก็บข้อมูลด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ๒) ด้านการศึกษาวิจัย ควรสนับสนุนการศึกษาวิจัยเชิงลึกในระดับสาขาการผลิต ที่มุ่งตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ ผู้ประกอบการ และสภาพตลาด ซึ่งอาจดำเนินการในรูปของการจัดตั้งศูนย์ความเป็นเลิศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ๓) ๑๐ ขั้นตอนของการพัฒนาตามช่วงวัย โดยในการดำเนินนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาครัฐควรมุ่งเน้นการพัฒนามูลฐานให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงวัยเรียนจนถึงช่วงวัยประกอบธุรกิจ ดังนี้ (๑) การสร้างทัศนคติเชิงสร้างสรรค์ให้แก่บุคลากรทุกระดับ (๒) การจัดหลักสูตรความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน (๓) การแปลงความสามารถพิเศษสู่มูลค่าทางธุรกิจ (๔) การเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกระดับสามารถเข้าถึงบริการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาครัฐ (๕) การแก้ไขข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม (๖) การยกระดับทักษะฝีมือแรงงาน (๗) การส่งเสริมให้ภาคธุรกิจเติบโต (๘) การบริหารจัดการทรัพยากรสินทางปัญญา (๙) การรับประกันความเสมอภาคและความเป็นธรรมของการเข้าสู่ตลาดของประชาชน และ (๑๐) การเข้าถึงตลาดต่างประเทศ

๑.๖ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

๑.๖.๑ ความเป็นสากลและความมีเสรีภาพ

- ๑) ปรับปรุงระบบสรรหา พัฒนาทักษะ และปรับเพิ่มเงินเดือนของครูและผู้สอน รวมทั้งสรรหาและจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ตั้งแต่เยาว์วัย ตลอดจนปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
- ๒) ปรับปรุงสถานภาพและเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่บุคลากรวิชาชีพระดับอาชีวศึกษา และระดับสูงกว่า เพื่อสนับสนุนการเพิ่มทักษะแรงงาน

- ๓) ปรับปรุงราคาอินเทอร์เน็ตให้มีความเหมาะสมเพื่อให้ประชาชนทุกระดับสามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง
- ๔) สร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ถูกต้องให้กับหน่วยงานราชการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ๕) จัดให้มีกองทุนและการส่งเสริมกิจกรรมภายใต้โครงการเมืองสร้างสรรค์และจัดหาวิธีการทำให้เมืองต่างๆ ในประเทศไทยกลายเป็นเมืองน่าอยู่มากขึ้น

๑.๖.๒ การตลาดและภาคธุรกิจ

- ๑) ส่งเสริม “งานเชิงสร้างสรรค์” ในประเทศ โดยภาครัฐให้การสนับสนุนทางการเงินและโครงการฝึกอบรม เพื่อสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งสนับสนุนการสร้างอาชีพใหม่ๆ ที่มีศักยภาพในอนาคต เช่น สื่อดิจิทัล แฟชั่น และออกแบบ
- ๒) สนับสนุนกลุ่มประชานนอกระบบ โดยเฉพาะในสาขาการออกแบบซอฟต์แวร์ งานฝีมือ งานทอ และงานไม้ รวมทั้งผู้ประกอบการธุรกิจประเภทนี้เป็นอาชีพเสริม
- ๓) กำหนดมาตรการทางการเงินเพื่อสนับสนุนการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยจัดตั้งกองทุนเฉพาะกิจ และการคืนภาษีให้แก่บริษัทและโครงการที่ประกอบธุรกิจสร้างสรรค์ที่เข้าข่ายควรได้รับการส่งเสริม
- ๔) ปรับปรุงขั้นตอนการลงทะเบียน การขอจดทะเบียน และลดค่าใช้จ่ายในการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา

๑.๖.๓ การศึกษาวิจัย

ภาครัฐควรจัดตั้งศูนย์ความเป็นเลิศด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรือหน่วยงานวิจัยที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวิจัยเฉพาะทางขึ้น โดยหัวข้อการศึกษาวิจัยควรครอบคลุม ๑) โครงสร้างตลาดในแต่ละสาขาการผลิต ๒) การสร้างมูลค่าเพิ่มในแต่ละสาขาการผลิต ๓) ความต้องการของผู้ประกอบการรายย่อยในแต่ละสาขาการผลิต และบทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน และ ๔) เปรียบเทียบสมรรถนะด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยกับประเทศอื่นในภูมิภาคที่มีระดับการพัฒนาทางเศรษฐกิจใกล้เคียงกัน รวมทั้งการปรับปรุงสมรรถนะด้านนี้ของไทย

๑.๖.๔ ข้อมูล

รัฐบาลควรจัดตั้งคณะทำงานเฉพาะกิจขึ้นเพื่อทำหน้าที่ทบทวนและพิจารณาข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การจัดทำผังข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันจากแหล่งต่างๆ และจัดทำระบบการรายงานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และข้อมูลที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมในอนาคต

๑.๖.๕ ทักษะคิดและความคิดใหม่

ภาครัฐควรกระตุ้นให้ประชาชนรับรู้ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะมีความสำคัญต่ออนาคตของประเทศไทย รวมทั้งรณรงค์ให้ประชาชนทราบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ทุกคนมีและสามารถใช้ประโยชน์ได้

๒. ความเห็นและประเด็นอภิปราย

ควรมีกลไกการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีความชัดเจน อย่างไรก็ตาม ขณะนี้ได้มีการจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (สศส.) แล้ว จึงน่าจะสมารถทำหน้าที่ดังกล่าวได้

๓. มติที่ประชุม

รับทราบผลการศึกษาโครงการความร่วมมือระหว่าง สศส. และ UNDP เรื่อง Thailand's National Strategy on Creative Economy และให้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (สศส.) นำข้อเสนอแนะของรายงานการศึกษาฯ ไปประกอบการจัดทำแนวทางการพัฒนาเพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๓.๔ รายงานผลการประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ เมื่อวันที่ ๒๕ มกราคม ๒๕๕๔

๑. สารสำคัญ

อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา กรรมการและผู้ช่วยเลขาธิการฯ ได้รายงานผลการประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ เมื่อวันที่ ๒๕ มกราคม ๒๕๕๔ โดยได้สรุปความคืบหน้าในการดำเนินงานของคณะกรรมการฯ ดังนี้

๑.๑ คณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้มีการประชุม ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ เมื่อวันที่ ๒๕ มกราคม ๒๕๕๔ โดยมีรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) เป็นประธาน และผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (สศส.) เป็นอนุกรรมการและเลขานุการ ซึ่งมีมติที่ประชุม ดังนี้

- ๑) ให้คณะทำงานกลั่นกรองโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์เบื้องต้น ซึ่งประกอบด้วยผู้แทนสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงการคลัง สำนักงานงบประมาณ ที่ปรึกษา รมช. พาณิชย์ (ดร.พงษ์ชัย อธิคมรัตนกุล) และนายจิรบุลย์ วิทยสิงห์ เลขานุการสมาคมผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ พิจารณากลั่นกรองโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ภาคเอกชนเคยเสนอขอรับการสนับสนุนงบประมาณ รวม ๗๐ โครงการ ให้เสร็จภายในวันพฤหัสบดีที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ และรวบรวมเสนอคณะกรรมการฯ ต่อไป ทั้งนี้ คณะทำงานฯ จะไม่พิจารณากลั่นกรองโครงการในส่วนหน่วยงานภาครัฐ ที่เคยเสนอขอรับการสนับสนุนงบประมาณ เนื่องจากหน่วยงานสามารถเสนอของงบประมาณเองได้โดยตรง
- ๒) ให้หน่วยงานภาครัฐในคณะกรรมการฯ ที่ได้รับงบประมาณประจำปี ๒๕๕๔ และที่เสนอขอรับการจัดสรรงบประมาณปี ๒๕๕๕ สำหรับดำเนินโครงการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แจ้งรายละเอียดโครงการที่ไ้งบประมาณปี ๒๕๕๔ และรายละเอียดการขอรับจัดสรรงบประมาณปี ๒๕๕๕ ให้ฝ่ายเลขานุการทราบ ภายในวันอังคารที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ เพื่อรวบรวมเสนอคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และคณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติต่อไป

- ๓) มอบสำนักงานงบประมาณประมวลโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่หน่วยงานต่างๆ เสนอขอรับการสนับสนุนงบประมาณปี ๒๕๕๕ แจ้งให้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติทราบภายในเดือนมีนาคม ๒๕๕๔
 - ๔) มอบสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ยกร่างแผนกลยุทธ์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ปี ๒๕๕๕ - ๒๕๕๙ ให้คณะอนุกรรมการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์พิจารณา
 - ๕) ให้หน่วยงานในคณะอนุกรรมการฯ แจ้งความคืบหน้าผลการดำเนินกิจกรรมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของปีงบประมาณ ๒๕๕๓-๒๕๕๔ ให้ฝ่ายเลขานุการทราบภายในวันจันทร์ที่ ๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ เพื่อสำนักงานงบประมาณใช้ประกอบการพิจารณางบประมาณปี ๒๕๕๕ และคณะอนุกรรมการฯ ใช้ประกอบการประเมินประสิทธิภาพการใช้งบประมาณและการดำเนินการตามเป้าหมายนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป
- ๑.๒ สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ได้มีหนังสือแจ้งมติที่ประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้กับคณะอนุกรรมการฯ แล้ว เมื่อวันที่ ๓๑ มกราคม ๒๕๕๔
- ๑.๓ คณะทำงานกลั่นกรองโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ประชุมเมื่อวันที่ ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ โดยมีอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา (ผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ) เป็นประธาน และมีมติ ดังนี้
- ๑) กำหนดหลักเกณฑ์การพิจารณากลั่นกรองโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาคเอกชน
 - ๒) พิจารณากลั่นกรองเฉพาะโครงการของภาคเอกชนที่เคยเสนอขอรับจัดสรรงบประมาณไว้และเนื่องจากโครงการดังกล่าวได้จัดทำขึ้นเมื่อประมาณปี ๒๕๕๒ ซึ่งสถานการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อาจเปลี่ยนแปลงไปแล้ว จึงขอให้ภาคเอกชนปรับปรุงโครงการที่เคยยื่นขอไว้ให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ที่กล่าวถึงในข้อ ๑) ทั้งนี้ ภาคเอกชนที่เคยยื่นขอรับจัดสรรงบประมาณไว้หลายโครงการขอให้ปรับลดและเสนอได้ไม่เกิน ๓ โครงการ สำหรับภาคเอกชนที่เคยเสนอ ๑ - ๓ โครงการ สามารถปรับลดได้ แต่ไม่ให้เพิ่มจำนวนโครงการ
 - ๓) ให้ภาคเอกชนที่ประสงค์จะขอรับการจัดสรรงบประมาณ ส่งคำขอและเอกสารรายละเอียดโครงการที่ปรับปรุงใหม่ให้กรมทรัพย์สินทางปัญญา ภายในวันศุกร์ที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ เพื่อรวบรวมเสนอคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป
 - ๔) เนื่องจากโครงการที่ขอให้ภาคเอกชนนำกลับไปปรับปรุงใหม่ เพื่อเสนอขอรับงบประมาณตามข้อ ๓) จะไม่ทันการพิจารณางบประมาณประจำปี ๒๕๕๕ จึงขอให้จัดทำโครงการสำหรับปี งบประมาณ ๒๕๕๖ - ๒๕๕๘ ซึ่งหากได้รับจัดสรรงบประมาณจะเป็นการดำเนินการผ่านหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง
- ๑.๔ สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้มีหนังสือแจ้งให้ภาคเอกชนปรับปรุงโครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เคยขอรับการสนับสนุนงบประมาณ ๗๐ โครงการ เมื่อวันที่ ๔ กุมภาพันธ์

๒๕๕๔ และภาคเอกชนได้ปรับปรุงโครงการฯ ส่งให้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ แล้ว จำนวน ๑๒ หน่วยงาน รวม ๒๓ โครงการ รวมวงเงินทั้งหมด ๑,๕๗๔.๑๘๘ ล้านบาท

- ๑.๕ หน่วยงานในคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้แจ้งความคืบหน้าผลการดำเนินงานด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของปีงบประมาณ ๒๕๕๓ - ๒๕๕๔ และรายละเอียดการขอรับจัดสรรงบประมาณปี ๒๕๕๕ จำนวน ๑๐ หน่วยงาน ดังนี้ (๑) กระทรวงการต่างประเทศ (๒) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (๓) กระทรวงพาณิชย์ (๔) กระทรวงคมนาคม (๕) กระทรวงอุตสาหกรรม (๖) กรมทรัพย์สินทางปัญญา (๗) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (๘) สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (๙) สำนักงานปลัดสำนักนายกรัฐมนตรีและหน่วยงานในสังกัด (กรมประชาสัมพันธ์ และสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค) และ (๑๐) สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

๒. มติที่ประชุม

รับทราบผลการประชุมคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔

ระเบียบวาระที่ ๓.๕ รายงานผลการประชุมคณะกรรมการบริหารสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (กบศส.) ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ เมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔

๑. สารสำคัญ

อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา กรรมการและผู้ช่วยเลขาธิการ ได้รายงานผลการประชุมคณะกรรมการบริหารสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (กบศส.) ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ เมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ โดยมีรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) เป็นประธาน และมีมติที่ประชุม ดังนี้

- ๑.๑ การออกแบบโลโก้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ มอบหมายกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ (ดร.ศิริกุล เลากัยกุล) เป็นผู้ออกแบบ

- ๑.๒ การบริหารจัดการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ มอบหมายฝ่ายเลขานุการฯ ดำเนินการ โดยอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ได้เข้าพบรองเลขาธิการนายกรัฐมนตรีฝ่ายบริหาร (นายภราดา เณรบำรุง) และ (นางสาวเรณู ตั้งจิตวางกูร) เมื่อวันที่ ๒๗ มกราคม ๒๕๕๔ เพื่อหารือเรื่องต่างๆ ได้แก่

- ๑.๒.๑ สถานที่ตั้ง ผู้อำนวยการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ได้มีหนังสือถึงสำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี เพื่อขอพื้นที่ภายในทำเนียบรัฐบาล และจัดหาพื้นที่เช่าของภาคเอกชนประมาณ ๒๐๐-๓๐๐ ตารางเมตร สำหรับจัดตั้งสำนักงานฯ โดยมีสถานที่ที่น่าสนใจ คือ อาคาร SME Bank Tower ที่ตั้งอยู่บริเวณสถานีรถไฟฟ้าอารีย์

- ๑.๒.๒ โครงสร้างและกรอบอัตรากำลัง ของสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ มีจำนวนทั้งสิ้น ๒๓ คน ทั้งนี้ ในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๔ จะกำหนดอัตรากำลังจำนวน ๑๕ คน

๑.๒.๓ งบประมาณ แบ่งเป็น

- ๑) งบประมาณปี ๒๕๕๔ ขอรับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี งบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๔ จากงบกลาง รายการเงินสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉิน หรือจำเป็น วงเงิน ๕๐.๐๐ ล้านบาท สำหรับการบริหารจัดการสำนักงานฯ
- ๒) งบประมาณปี ๒๕๕๕ ผู้อำนวยการสำนักงานฯ ได้มีหนังสือถึงเลขาธิการ นายกรัฐมนตรี เมื่อวันที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๕๔ เพื่อส่งคำขอตั้งงบประมาณ รายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๕ สำหรับเป็นค่าใช้จ่ายของสำนักงานฯ รวมวงเงิน ๑๖๐ ล้านบาท แบ่งเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการบริหารจัดการ สำนักงานฯ ๖๒ ล้านบาท และ ค่าใช้จ่ายโครงการ ๔ โครงการ รวมวงเงิน ๙๘ ล้านบาท ได้แก่ (๑) โครงการจัดทำระบบฐานข้อมูลเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วงเงิน ๑๕ ล้านบาท (๒) โครงการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วงเงิน ๒๘ ล้านบาท (๓) โครงการส่งเสริมและพัฒนาการผลิตและการตลาดทั้ง ในประเทศและต่างประเทศ วงเงิน ๒๕ ล้านบาท และ (๔) โครงการสนับสนุน การจัดตั้งสถาบันพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Academy: CA) วงเงิน ๓๐ ล้านบาท

๑.๓ การจัดทำระเบียบการใช้จ่ายเงินกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มอบหมายสำนักงาน คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ในฐานะฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการบริหารกองทุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เร่งดำเนินการจัดทำระเบียบการใช้จ่าย เงินกองทุนฯ

๑.๔ การแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินโครงการเจ้าพระยาสร้างสรรค์ (Creative Chao Phraya) เห็นชอบให้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการฯ เพื่อขับเคลื่อนพันธสัญญาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ รัฐบาล โดยมีการพัฒนาเส้นทางสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาให้เป็นเส้นทางสร้างสรรค์ เพื่อสร้าง รายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศผ่านการท่องเที่ยว ตลอดจนสร้างคุณค่า และคุณภาพชีวิตที่ดี ให้แก่ชุมชน

ทั้งนี้ คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินโครงการเจ้าพระยาสร้างสรรค์ (Creative Chao Phraya) อยู่ ระหว่างพิจารณาลงนามโดยรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) ในฐานะ ประธานกรรมการบริหารสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

๒. มติที่ประชุม

รับทราบรายงานผลการประชุมคณะกรรมการบริหารสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (กบศส.) ครั้งที่ ๑/๒๕๕๔ ที่ได้มีการประชุมเมื่อวันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔

ระเบียบวาระที่ ๓.๖ การดำเนินงานของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ (Thai-US Creative Partnership)

๑. สาระสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ ขอให้กระทรวงการต่างประเทศ รายงานที่มาและความคืบหน้าการดำเนินงานของ หุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ (Thai-US Creative Partnership) ต่อที่ประชุม มีสาระสำคัญ ดังนี้

๑.๑ ความเป็นมา

๑.๑.๑ วันที่ ๑๖ กรกฎาคม ๒๕๕๓ ได้มีการหารือยุทธศาสตร์ไทย-สหรัฐฯ ครั้งที่ ๓ โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศ และปลัดกระทรวงการต่างประเทศสหรัฐฯ เห็นชอบร่วมกันในข้อริเริ่ม Thai-US Creative Partnership ซึ่งครอบคลุมทั้งสาขาใน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และนวัตกรรม (Innovation) เพื่อ (๑) เชื่อมโยงความร่วมมือทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน วิชาการ และองค์กรไม่แสวงกำไร ในลักษณะ Knowledge Highways ซึ่งจะนำไปสู่โอกาสการขยายการค้า การลงทุนระหว่างประเทศ (๒) สนับสนุน นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาล อย่างเป็นรูปธรรม (๓) ยกระดับความสัมพันธ์ไทย-สหรัฐฯ ในรูปแบบใหม่ๆ โดย การรวมการฝ่ายไทยในคณะกรรมการร่วมหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ฯ ซึ่งประกอบด้วย หน่วยงานหลัก ได้แก่ กระทรวงการต่างประเทศ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กรมส่งเสริม การส่งออก กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงอุตสาหกรรม สวทช. สนช. สวทช. สกอ. คณะกรรมการร่วม ๓ สถาบันภาคเอกชน และสมาพันธ์สมาคม ภาพยนตร์ และอยู่ระหว่างเชิญ สสว. เข้าร่วม และสถานเอกอัครราชทูตสหรัฐฯ ได้ ร่วมกันกำหนดสาขานำร่องของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ ๗ สาขา คือ (๑) เทคโนโลยี สารสนเทศ (๒) การออกแบบ (๓) ศิลปะ Animation และสื่อดิจิทัล (๔) พลังงาน สะอาดและเทคโนโลยีสีเขียว (๕) สุขภาพ (๖) อาหารและเทคโนโลยีการเกษตร (๗) ระบบการเงินเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์และนวัตกรรม

๑.๑.๒ วันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๕๔ ในการประชุมคณะกรรมการร่วมไทย-สหรัฐฯ ครั้งที่ ๒ ฝ่ายไทยได้ยื่นข้อเสนอโครงการความร่วมมือหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นความ เป็นหุ้นส่วน (Partnership) ที่มุ่งการถ่ายทอดเทคโนโลยี และ Know how เข้าสู่ ตลาด และการจับคู่ทางธุรกิจ จากหน่วยงานไทยต่างๆ ฝ่ายไทย จำนวน ๒๑ โครงการ ครอบคลุมสาขา IT, Film, Animation, Design, Clean Energy and Clean Technology, Health, Agro-technology ซึ่งฝ่ายสหรัฐฯ รับที่จะพิจารณา ประสานการจับคู่โครงการความร่วมมือกับหน่วยงานฝ่ายสหรัฐฯ ผ่านกลไกการจัดตั้ง คณะทำงานเล็ก (Working Group) เพื่อประสานในรายละเอียดต่อไป

๑.๒ ความคืบหน้าการดำเนินการ มีดังนี้

๑.๒.๑ วันที่ ๑๖ ก.พ. ๒๕๕๔ กระทรวงการต่างประเทศ จัดประชุมคณะทำงานฝ่ายไทย หุ้นส่วนเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ กลุ่มย่อยด้าน Design และด้าน Film and Animation เพื่อร่วมหาแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมของไทยทั้งสองด้าน ผ่านกรอบหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ และการกำหนดท่าทีฝ่ายไทยในการ เจรจากับฝ่ายสหรัฐฯ ในการประชุม JSC กับฝ่ายสหรัฐฯ ครั้งที่ ๓ ซึ่งกำหนดในวันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๕๔ โดยภาคเอกชนได้แจ้งด้วยว่า ประสงค์จะได้รับการสนับสนุนด้าน งบประมาณจากภาครัฐในบางโครงการ อาทิ โครงการ Bangkok Film Festival นอกจากนี้ กระทรวงการต่างประเทศเสนอให้มีการจัดทำยุทธศาสตร์รายกลุ่มด้วย

๑.๒.๒ กระทรวงการต่างประเทศจะเป็นเจ้าภาพการจัดประชุม JSC ฝ่ายไทย ในวันที่ ๙ มี.ค. ๒๕๕๔ และสถานเอกอัครราชทูตสหรัฐฯ จะเป็นเจ้าภาพการจัดประชุม JSC ไทย-สหรัฐฯ ในวันที่ ๑๔ มีนาคม ๒๕๕๔

- ๑.๒.๓ **ตราสัญลักษณ์ Thai-U.S. Creative Partnership** และการจัดกิจกรรมเปิดตัวตราสัญลักษณ์และกิจกรรมแสดงศักยภาพความร่วมมือไทย-สหรัฐด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่กระทรวงการต่างประเทศ ในวันที่ ๘ เม.ย. ๒๕๕๔
- ๑.๒.๔ **หอการค้าอเมริกันในประเทศไทย (American Chamber of Commerce: AMCHAM) และหอการค้าสหรัฐ (U.S. chamber of Commerce) มีกำหนดจัด Government Appreciation Dinner** สำหรับ นรม. และ ครม. ฝ่ายเศรษฐกิจและกลุ่มนักธุรกิจอเมริกันในไทยเข้าร่วม โดยจะกล่าวถึง ข้อริเริ่ม Thai-US Creative Partnership เป็น theme หลักและเป็นหัวข้อริเริ่มความร่วมมือสำคัญสูงสุดประจำปี ๒๕๕๔ ของ AMCHAM

๒. ความเห็นและประเด็นอภิปราย

รณช. พาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) มีข้อเสนอดังนี้

- ๒.๑ ขอให้นำผลการดำเนินงานของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐ เข้าสู่การจัดทำแผนปฏิบัติการร่วมระหว่างประเทศไทยกับต่างประเทศซึ่งรัฐบาลอยู่ระหว่างการดำเนินงาน พร้อมทั้งรายงานให้คณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทราบ เพื่อรวบรวมการดำเนินงานภายใต้พันธสัญญา ๑๒ ข้อ อย่างเป็นระบบและมีเอกภาพ
- ๒.๒ หุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ นี้สามารถนำมาผนวกกับกรอบความร่วมมืออาเซียนและญี่ปุ่น ซึ่งกระทรวงพาณิชย์ดำเนินการอยู่ในขณะนี้

๓. มติที่ประชุม

รับทราบการดำเนินงานของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ (Thai-US Creative Partnership) และมีมติให้กระทรวงการต่างประเทศดำเนินการดังนี้

- ๓.๑ ให้รายงานผลการดำเนินงานของหุ้นส่วนเชิงสร้างสรรค์ไทย-สหรัฐฯ ต่อคณะกรรมการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทราบ
- ๓.๒ ให้กับประธานกระทรวงพาณิชย์ เพื่อนำผลการดำเนินงานไปผนวกกับกรอบความร่วมมืออาเซียนและญี่ปุ่น

ระเบียบวาระที่ ๔.๑ กรอบการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย

๑. สาระสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ ได้นำเสนอกรอบแนวคิดในการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งเป็นภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการ กสศ. ในคราวประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๕๓ เมื่อวันที่ ๑๔ ตุลาคม ๒๕๕๓ ให้ สศช. ในฐานะฝ่ายเลขานุการร่วมกับ สศส. กำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ ได้แก่ กรอบแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป้าหมายการพัฒนา ยุทธศาสตร์และแนวทางการพัฒนา รวมทั้งโครงการพัฒนาที่สำคัญ โดยควรดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา ๖ เดือน โดยขณะนี้ สศช. ได้ศึกษาทบทวนนิยามและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย และติดตามผลการดำเนินงานตามแต่ละพันธสัญญาของรัฐบาล ซึ่งได้นำข้อมูลดังกล่าวมาประมวล สังเคราะห์ และจัดทำเป็นกรอบแนวคิดการพัฒนา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และนำเสนอนิยามใหม่และกรอบการพิจารณาขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยแนวใหม่ เพื่อให้เกิดความชัดเจนสำหรับหน่วยราชการและเอกชนที่จะใช้เป็นกรอบในการจัดทำนโยบายเฉพาะด้าน รวมทั้งแผนงาน/โครงการต่างๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป

๒. การกำหนดนิยามใหม่ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย

๒.๑ John Howkins ได้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเป็น “การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดมนุษย์” โดยหัวใจสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ การนำความคิด (idea) ไปใช้ในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ โดยเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีองค์ประกอบหลัก ๓ ส่วน ได้แก่ (๑) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก (Core Creative Industries) ซึ่งเป็นแกนหลักที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ (๒) อุตสาหกรรมโดยรวม (Total Sector) ซึ่งประกอบด้วย อุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก (Core Creative Industries) และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนอุตสาหกรรมหลักนั้น (Related and Supporting Industries) และ (๓) ระบบนิเวศน์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Ecology) เป็นปัจจัยแวดล้อมที่ช่วยสร้างบรรยากาศทางธุรกิจที่ดีสำหรับธุรกิจในการคิดสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่สร้างมูลค่าเพิ่มสูง

๒.๒ ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๓ ได้กำหนดนิยาม “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ว่าหมายถึง “แนวความคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่” ซึ่งนิยามดังกล่าวยังมีจุดอ่อน ๓ ประการ คือ (๑) ยังไม่สื่อถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ ใช้คำว่า “สร้างสรรค์งาน” ซึ่งหมายถึง การผลิตผลงาน ไม่ใช่การใช้ความคิดสร้างสรรค์ (๒) ใช้คำว่า “แนวความคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ” แต่ไม่ได้สื่อถึง “ระบบเศรษฐกิจ (Economy)” และ (๓) ขาดประเด็นเรื่องการสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าและบริการ ทั้งนี้ตรงกับข้อคิดเห็นของ John Howkins ที่ชี้ประเด็นว่า คำนิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ไทยใช้อยู่ในปัจจุบัน ยังขาดความชัดเจนในความแตกต่างจากคำว่า “เศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based Economy)”

๒.๓ ดังนั้น สศช. จึงเสนอการปรับปรุงนิยามใหม่ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเป็นไปตามแก่นของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่แท้จริง โดย “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” หมายถึง “การพัฒนากระบวนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้างและใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรม ในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ”

๓. แนวคิดและกรอบการวิเคราะห์เศรษฐกิจสร้างสรรค์จากผลการศึกษาในต่างประเทศ

๓.๑ ปัจจุบันประเทศไทยได้กำหนดสาขาการผลิตและบริการที่อยู่ในขอบเขตที่เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งหมด ๔ กลุ่มหลัก ๑๕ สาขาย่อย ประกอบด้วย กลุ่มที่ ๑ มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ ได้แก่ (๑) งานฝีมือ/หัตถกรรม (๒) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ (๓) การแพทย์แผนไทย และ (๔) อาหารไทย กลุ่มที่ ๒ ศิลปะ ได้แก่ (๑) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) และ (๒) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) (จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย) กลุ่มที่ ๓ สื่อ ได้แก่ (๑) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (๒) การ

พิมพ์และสื่อการพิมพ์ (๓) การกระจายเสียง และ (๔) ดนตรี กลุ่มที่ ๔ งานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน ได้แก่ (๑) งานออกแบบ (๒) แฟชั่น (๓) โฆษณา (๔) สถาปัตยกรรม (งานสถาปัตยกรรมหลัก ผังเมือง ภูมิสถาปัตยกรรม ตกแต่งภายใน และวิจิตรศิลป์) และ (๕) ซอฟต์แวร์

๓.๒ จากการศึกษากรอบแนวคิดในการกำหนดขอบเขตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของหน่วยงานต่างๆ และกรณีศึกษาของต่างประเทศ สรุปประเด็นพิจารณาสำคัญในการปรับการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ดังนี้

๓.๒.๑ แม้ว่าวัฒนธรรมจะเป็นพื้นฐานสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ไม่ได้หมายความว่า อุตสาหกรรมวัฒนธรรมทุกอุตสาหกรรมเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ได้ จึงจะถือว่าเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

๓.๒.๒ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไม่สามารถกำหนดขอบเขตได้ชัดเจน เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นองค์รวมของประเทศที่ประกอบด้วย อุตสาหกรรมและธุรกิจต่างๆ ที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสินค้าและบริการเชิงพาณิชย์ และครอบคลุมถึงปัจจัยแวดล้อมและบรรยากาศของประเทศที่เอื้อต่อการดำเนินกิจกรรมของอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ ดังนั้น จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ไม่เท่ากับ “อุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์” ทั้งนี้ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่จะนำไปสู่ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์”

๓.๓ การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ควรจะเน้นการพัฒนา ๒ แนวทาง ตามแนวทางของ New England Foundations for the Arts (NEFA) คือ

๓.๓.๑ ส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมและธุรกิจต่างๆ โดยไม่จำกัดประเภท ทุกอุตสาหกรรมและทุกธุรกิจสามารถช่วยสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศได้ กล่าวคือ ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นกระบวนการของนวัตกรรมทางปัญญา (Intellectual Innovation) ในขั้นตอนการผลิตสินค้าและบริการ ที่สามารถใช้แนวคิดในการสร้างกิจกรรมหรือนำเสนอสิ่งใหม่ๆ ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ได้

๓.๓.๒ ในขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับการผลิตสินค้าและบริการสร้างสรรค์ (Production) โดยควรส่งเสริมอุตสาหกรรมและธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูงของประเทศ ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงความได้เปรียบเชิงแข่งขัน (Competitive Advantage) ของอุตสาหกรรม/ธุรกิจนั้นในระดับนานาชาติด้วย อย่างไรก็ตาม ควรมีกรอบในการพิจารณาอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีความได้เปรียบเชิงแข่งขันให้ชัดเจน

๔. แนวทางการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ

๔.๑ กรอบแนวทางการกำหนดนโยบายพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ควรเน้นการพัฒนา ๒ ส่วนหลัก คือ

๔.๑.๑ การพัฒนาพื้นฐานปัจจัยแวดล้อมที่เป็นพื้นฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Macro Foundation) เป็นการพัฒนาปัจจัยระบบนิเวศน์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Ecology) ประกอบด้วย (๑) ด้านโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) (๒) ด้านการพัฒนาระบบการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ (Education and Human Resources) (๓) ด้านการพัฒนาแรงบันดาลใจและสังคมสร้างสรรค์ (Creative Society and Inspiration) และ (๔) ด้านการเงินและการลงทุน (Finance and Investment) โดยในปัจจุบันรัฐบาลได้ดำเนินการเพื่อพัฒนาปัจจัยแวดล้อมของระบบนิเวศน์เชิงสร้างสรรค์นี้อย่างจริงจัง โดยได้ขับเคลื่อนโครงการและกิจกรรมต่างๆ ตามพันธสัญญาเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ๔ ด้าน ๑๒ ประการ

๔.๑.๒ การพัฒนาระดับอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ (Micro Development) เป็นการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลักและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุน โดยควรพัฒนากิจกรรมตลอดห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ และมีบูรณาการ เริ่มตั้งแต่การสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ การผลิตสินค้าและบริการ จนกระทั่งถึงการขาย/กิจกรรมเชิงพาณิชย์ นอกจากนี้จะต้องพัฒนาครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุน รวมถึงการวิเคราะห์บุคลากรด้านการสร้างสรรค์ที่สำคัญในแต่ละกิจกรรมของห่วงโซ่อุปทานนั้นด้วย เพื่อให้สามารถยกระดับความสามารถการแข่งขันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นอย่างเป็นองค์รวม

๔.๒ กรอบแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย

๔.๒.๑ ประเทศไทยจำเป็นต้องเปลี่ยนแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จากที่เน้นการพัฒนาเป็นรายสินค้า/บริการ เป็นการพัฒนาเป็นกลุ่มเครือข่ายวิสาหกิจ (cluster) โดยปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดกลุ่มอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ จากปัจจุบันที่เน้นการรวมกลุ่มกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน เพื่อประโยชน์ในการจัดเก็บข้อมูลทางสถิติเท่านั้น ซึ่งมีข้อจำกัดในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบมาเป็นการจัดกลุ่มโดยมุ่งเน้นเป้าหมายเพื่อการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมโดยรวม ในลักษณะของการพัฒนาทั้งกลุ่มเครือข่ายวิสาหกิจสร้างสรรค์ (Creative Cluster) ที่มุ่งพัฒนาธุรกิจที่ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ตลอดห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก และอุตสาหกรรม/ธุรกิจที่เกี่ยวข้องและสนับสนุน รวมทั้งพัฒนาบุคลากรด้านการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องในแต่ละกิจกรรมของห่วงโซ่อุปทาน

๔.๒.๒ การพัฒนาอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ของไทย บนพื้นฐานแนวคิดการพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจสร้างสรรค์ดังกล่าว จะทำให้รัฐบาลมีจุดเน้นเชิงยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ ส่งผลให้การพัฒนา มีพลังและมีทิศทางที่ชัดเจน โดยอาจกำหนด ๓-๔ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูง เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยุทธศาสตร์ ที่เป็นแกนกลางของการพัฒนา โดยในเบื้องต้น อาจเลือกจากสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ๑๕ สาขาที่ได้กำหนดไว้ และในอนาคต ควรค้นหาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูงเพิ่มเติม ส่วนอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์อื่นๆ ที่เหลือจะมีบทบาทเป็นอุตสาหกรรม/ธุรกิจที่เกี่ยวข้องและสนับสนุน

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยุคศาสตร์ที่กำหนด โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยุคศาสตร์นี้จะเป็ฯหัวหอก (spearhead) ของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่ช่วยยกระดับการพัฒนาของธุรกิจสร้างสรรค์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งระบบ

๔.๒.๓ นอกจากนี้ ควรพิจารณาถึงการพัฒนาศักยภาพด้านการสร้างสรรค์ตามสายอาชีพของแต่ละธุรกิจสำคัญในห่วงโซ่อุปทาน โดยวิเคราะห์ว่ากลุ่มอาชีพใดที่มีความสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มหรือความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมยุคศาสตร์นั้น เพื่อยกระดับความสามารถโดยรวมของทั้งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยุคศาสตร์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนทั้งระบบ

๔.๓ ประเด็นนโยบายสำคัญของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ปัจจุบันหน่วยงานต่างๆ ได้ริเริ่มและดำเนินโครงการต่างๆ ทั้งในส่วนที่รองรับการดำเนินงานของหน่วยงานโดยตรง และที่สนับสนุนการดำเนินการตามพันธสัญญาของรัฐบาลทั้ง ๑๒ ประการไปได้ระดับหนึ่งแล้ว อย่างไรก็ตาม รัฐบาลควรพิจารณาประเด็นเชิงนโยบายในการดำเนินการพัฒนาพื้นฐานระดับมหภาค เพื่อให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดที่ได้เสนอไว้ดังนี้

๔.๓.๑ ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ควรพิจารณาเชื่อมโยงและใช้ประโยชน์จากนโยบายบรรดแบนด์แห่งชาติที่กำหนดเป้าหมายให้การให้บริการด้านโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาธารณูปโภคพื้นฐานที่ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ มีคุณภาพและความมั่นคง ปลอดภัยเทียบเท่ามาตรฐานสากล ภายในปี พ.ศ. ๒๕๖๓

๔.๓.๒ ด้านการพัฒนากระบวนการศึกษาและทรัพยากรมนุษย์ โดยปรับปรุงการเรียนการสอนในทุกกระดัของการศึกษาให้เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน นักศึกษา สร้างระบบประสานความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับภาคการผลิตและบริการเพื่อให้สามารถผลิตบุคลากรตรงตามความต้องการของภาคเอกชน ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาในภูมิภาคต่างๆ เป็นศูนย์รวมเลิศของการผลิตบุคลากรสำหรับสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์แต่ละสาขาที่สอดคล้องกับภูมิสังคมของแต่ละท้องถิ่น

๔.๓.๓ ด้านการพัฒนาแรงบันดาลใจและสังคมสร้างสรรค์ โดยสนับสนุนเรื่องการสร้างแหล่งเรียนรู้ให้เป็นแหล่งที่บุคลากรด้านความคิดสร้างสรรค์สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์มุมมอง เพื่อย่อยอดการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์

๔.๓.๔ ด้านการสนับสนุนทางการเงินและการลงทุน โดยเพิ่มมาตรการส่งเสริมและดึงดูดบริษัทข้ามชาติหรือนักลงทุนจากต่างประเทศให้ร่วมลงทุนกับภาคเอกชนและชุมชนไทยในการพัฒนาสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์

๔.๓.๕ ด้านการพัฒนาอุตสาหกรรม/ธุรกิจสร้างสรรค์ ควรมีการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพสูง ประมาณ ๓-๔ อุตสาหกรรม ให้เป็นอุตสาหกรรมยุคศาสตร์เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนอย่างเป็นองค์รวม

๒. ความเห็นและประเด็นอภิปราย

ที่ประชุมมีความเห็นสนับสนุนกรอบแนวคิดการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศที่ฝ่ายเลขานุการฯ เสนอ โดยมีความเห็นเพิ่มเติม ดังนี้

- ๒.๑ การพัฒนาปัจจัยแวดล้อมที่เป็นพื้นฐานของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ควรเพิ่มเติมการเชื่อมโยงความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนด้วย เนื่องจากการดำเนินงานด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต้องการการถ่ายทอดความรู้ระหว่างกันเป็นอย่างมาก
- ๒.๒ ในการคัดเลือกอุตสาหกรรมเพื่อการส่งเสริมสนับสนุนในอนาคตควรเป็นอุตสาหกรรมที่ประเทศไทยมีศักยภาพสูงหรือเป็นจุดแข็งของไทย และควรคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในภาพกว้างต่ออุตสาหกรรมและประเทศโดยรวม

๓. มติที่ประชุม

- ๓.๑ ให้คงนิยามเดิมตามระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ และให้ใช้คำนิยามใหม่ตามที่ฝ่ายเลขานุการฯ เสนอ ซึ่งมีความชัดเจนมากขึ้นเป็นกรอบการปฏิบัติงานของหน่วยงานต่างๆ และพิจารณาปรับปรุงแก้ไขในระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีฯ ในโอกาสต่อไป
- ๓.๒ ให้ความเห็นชอบกรอบการกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศและการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในลักษณะที่เป็นกลุ่มเครือข่ายวิสาหกิจ (Creative Cluster) ที่ฝ่ายเลขานุการฯ เสนอ และให้ สศช. ดำเนินการหารือและประสานงานกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อกำหนดนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศและแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ชัดเจน รวมทั้งการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยุทธศาสตร์ของประเทศ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการ กศส. ต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๔.๒ แนวคิดสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว

๑. สารสำคัญ

ฝ่ายเลขานุการฯ ได้นำเสนอแนวคิดสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว ให้คณะกรรมการพิจารณาให้ความเห็นชอบ พร้อมทั้งมอบหมายให้หน่วยงานหลักที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และสถาบันการศึกษาทั้งส่วนกลางและท้องถิ่นใช้เป็นกรอบแนวทางในการจัดทำแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศต่อไป โดยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

- ๑.๑ **ความเป็นมา** การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นธุรกิจที่มีศักยภาพสาขาหนึ่งภายใต้กลุ่มสินค้าการสืบทอดทางมรดกและวัฒนธรรม ตามนิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย ที่ สศช. ได้ศึกษาและจัดทำข้อเสนอเบื้องต้นไว้ เพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และชี้ให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญต่อเศรษฐกิจไทย ดังนั้น การริเริ่มนำแนวคิดสร้างสรรค์มาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับทุนทางวัฒนธรรม โดยผ่านกิจกรรมทางการท่องเที่ยวจึงนับเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทย

๑.๒ นิยามทุนทางวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

- ๑.๒.๑ UNESCO ให้ความหมายของคำว่า **วัฒนธรรม** คือ ลักษณะของสังคมที่สะท้อนออกมาในรูปแบบของจิตวิญญาณ ความรู้สึก วัตถุที่มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิต การอยู่ร่วมกันของคนในสังคม ระบบทางด้านคุณค่าหรือชนบประเพณีหรือความเชื่อถือในรูปแบบต่างๆ ซึ่งวัฒนธรรมเป็นรากฐานที่สำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Culture Industry) และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Culture Tourism)
- ๑.๒.๒ Pierre Bourdieu นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ให้ความหมายของคำว่า **ทุนทางวัฒนธรรม** คือ ทรัพย์สินทางปัญญาที่สั่งสมมาในอดีต มีคุณค่าต่อมนุษย์และความต้องการทางสังคม นอกเหนือจากการให้คุณค่าทางเศรษฐกิจ โดยทุนทางวัฒนธรรมจะปรากฏใน ๓ ลักษณะ คือ (๑) เป็นสิ่งที่ฝังอยู่ในตัวคนหรือกลุ่มคน เช่น ความคิด จินตนาการ ความคิดริเริ่ม และความเชื่อ (๒) เป็นสิ่งที่มีรูปลักษณ์และตัวตน เช่น ภาพวาด หนังสือ เครื่องมือ อุปกรณ์สิ่งก่อสร้าง สถานที่ที่เป็นมรดกโลก และ (๓) ความเป็นสถาบัน เช่น กติกา การยอมรับในสิ่งที่สาธารณชนเห็นร่วมกัน ได้แก่ การยอมรับสถาบันพระมหากษัตริย์ สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา ทำให้เกิดความสามัคคี ประเพณี หรือกิจกรรมร่วมกันของสังคม
- ๑.๒.๓ ดร.ณรงค์ชัย อัครเศรณี ประธานกรรมการบริหารสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ได้กล่าวว่า “**รหัสวัฒนธรรม (Culture DNA)** จะเป็นอีกมิติหนึ่งที่ยังมองข้ามไม่ได้เลย ความคิดสร้างสรรค์จะเป็นที่สนใจคนทั่วโลกได้จะต้องนำสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ให้เป็น ดังนั้น เมื่อเราเข้าใจในความหมายและความเป็นมาของรหัสวัฒนธรรม เราก็สามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้ทันที”
- ๑.๒.๔ สศช. ได้ศึกษา**รหัสวัฒนธรรม (Culture DNA)** ภายใต้โครงการสร้างมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้เข้าใจรากหรือแก่นของวัฒนธรรมไทยก่อนนำไปกำหนดยุทธศาสตร์ ซึ่งสามารถสรุปรหัสวัฒนธรรมที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์จุดแข็งของไทยได้ ๙ ประการ คือ (๑) ความละเอียด พิถีพิถัน (๒) มีทักษะฝีมือเชิงช่าง (๓) เปิดรับและประยุกต์ (๔) ความหลากหลาย (๕) วิถีชีวิตเกษตร ไกล่ชิดธรรมชาติ (๖) สะท้อนความเชื่อและศาสนา (๗) สนุกสนาน มีชีวิตชีวา (๘) เป็นกันเอง มีน้ำใจ เคารพผู้ใหญ่ และ (๙) มองโลกในแง่บวก สร้างสรรค์
- ๑.๒.๕ กระทรวงวัฒนธรรม ให้ความหมายของคำว่า **การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม** คือ การศึกษาหาความรู้ในพื้นที่หรือบริเวณที่มีคุณลักษณะที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม มีการบอกเล่าเรื่องราวในการพัฒนาทางสังคมและมนุษย์ผ่านทางประวัติศาสตร์อันเป็นผลเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรม องค์ความรู้ และการให้คุณค่าทางสังคม โดยสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าหรือสภาพแวดล้อมอย่างธรรมชาติ ที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงความสวยงามและประโยชน์ที่ได้รับจากธรรมชาติ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในแต่ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม หรือชนบธรรมเนียมประเพณี

๑.๓ แนวคิดการสร้างสรรคทุนวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้เพื่อสร้างสรรค์สินค้าให้กับการท่องเที่ยว สามารถจำแนกตามประเภทสินค้าได้ ๒ รูปแบบ ดังนี้

๑.๓.๑ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เน้นแหล่งท่องเที่ยวเชิงกายภาพเป็นสินค้าหลัก จุดขายของการท่องเที่ยวประเภทนี้จะอยู่ที่ตัวแหล่งท่องเที่ยว คือ แหล่งโบราณสถานและประวัติศาสตร์ โดยขอบเขตและห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ของการท่องเที่ยวประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน คือ (๑) การเลือกแหล่งประวัติศาสตร์และโบราณสถาน (๒) การพัฒนาเรื่องเล่า/กิจกรรม (๓) การพัฒนาแหล่งและพื้นที่โดยรอบ (๔) การให้ความรู้ด้านการบริหารจัดการสถานที่ท่องเที่ยวแก่ชุมชน และ (๕) การสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และการตลาด

๑.๓.๒ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เน้นวิถีชีวิตและกิจกรรมของชุมชนเป็นสินค้าหลัก จุดขายของการท่องเที่ยวประเภทนี้ คือ วิถีชีวิตและกิจกรรมที่มีอยู่ในชุมชนทั้งในชนบทและเมือง ขอบเขตและห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ของการท่องเที่ยวประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน คือ (๑) การสร้างการยอมรับในชุมชน (๒) การสร้างเอกลักษณ์ชุมชนและพัฒนาเรื่องเล่า (๓) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือและแหล่งสนับสนุนเงินทุน (๔) การปรับปรุงชุมชนและพื้นที่โดยรอบ และ (๕) การประชาสัมพันธ์และการตลาด

๑.๔ สรุปประเด็นสำคัญการพัฒนา ประเด็นสำคัญที่จะนำไปสู่การกำหนดแนวทางสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทย สรุปได้ดังนี้

๑.๔.๑ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ต้องให้ความสำคัญกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสินค้าและธุรกิจที่เกี่ยวข้องเนื่องตลอดห่วงโซ่อุปทาน และมีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดและชุมชนในพื้นที่

๑.๔.๒ การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีแหล่งประวัติศาสตร์และโบราณสถานเป็นสินค้าหลัก ต้องอาศัยบทบาทของภาครัฐเป็นผู้นำ (Government-Driven Approach) เนื่องจากแหล่งท่องเที่ยวส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานภาครัฐ อย่างไรก็ตาม จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากชุมชนและสถาบันการศึกษาในท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม

๑.๔.๓ การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นวิถีชีวิตและกิจกรรมชุมชนเป็นสินค้าหลัก ต้องอาศัยบทบาทของชุมชนเป็นแกนหลัก (Community-Driven Approach) โดยการริเริ่มกิจกรรมต่างๆ ควรจะเป็นความคิดของชุมชน และการสนับสนุนของภาครัฐจะต้องคำนึงถึงศักยภาพของชุมชน

๑.๔.๔ แผนชุมชน เป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยกันระดมความคิดสร้างสรรค์ การใช้องค์ความรู้ และทรัพย์สินทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมชุมชน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาสินค้าและการดำเนินกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน โดยกิจกรรมบางส่วนต้องได้รับการสนับสนุนแผนงาน/โครงการ และงบประมาณทั้งจากส่วนกลาง และส่วนท้องถิ่น

๑.๔.๕ การสร้างบรรยากาศและปัจจัยแวดล้อมให้เอื้อต่อการลงทุน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการลงทุนพัฒนาธุรกิจบริการที่เกี่ยวข้อง อาทิ ธุรกิจที่พักแรม ร้านจำหน่ายสินค้าของที่ระลึก ร้านอาหาร ธุรกิจเชิงสุขภาพ และอุตสาหกรรมในครัวเรือน เป็นต้น

๑.๔.๖ การสร้างกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภูมิภาค สถาบันการศึกษาควรมีบทบาทในการนำความรู้ทางวิชาการหรือภูมิปัญญาสากล มาใช้ในการวิจัยและพัฒนาที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้สินค้าและบริการรวมถึงการจัดการด้านลิขสิทธิ์ของทุนวัฒนธรรม

๒. ความเห็นและประเด็นอภิปราย

- ๒.๑ การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับแหล่งท่องเที่ยว อาจจำแนกเป็น ๒ แนวทางหลัก คือ (๑) การใช้ความคิดสร้างสรรค์มาต่อยอดกับความคิดดั้งเดิม เพื่อดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวที่ต้องการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชาติไทย เช่น การสร้างสี่สีน บอกล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์ย้อนยุค ๑๐๐ ปี ของอุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา (๒) การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างความแปลกใหม่ตามกระแสนิยมของนักท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาย่านสยามสแควร์ หรือ อาร์ ซี เอ ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวสนุกสนานของกลุ่มวัยรุ่นในอาเซียน เป็นต้น
- ๒.๒ คำว่า รหัสวัฒนธรรม หรือ Culture DNA มีความหมายละเอียดลึกซึ้งกว่าคำว่า วัฒนธรรม โดยอาจจะหมายถึงอารยธรรมของชนกลุ่มนั้นที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน สามารถสะท้อนหรือถ่ายทอดผ่านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตมาจนถึงปัจจุบัน เช่น อารยธรรมล้านนา อารยธรรมขอม ดังนั้น แนวคิดการสร้างสรรคทุนทางวัฒนธรรมควรพิจารณาให้ครอบคลุมถึงทุนทางอารยธรรม ซึ่งอาจจะช่วยสร้างความโดดเด่นเชิงเอกลักษณ์ให้กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของประเทศมากขึ้น รวมทั้งจะต้องให้ความสำคัญกับคนมากกว่าพื้นที่
- ๒.๓ การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมภายใต้แนวคิดสร้างสรรค์ ควรพิจารณาในเชิงกลุ่มพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม/อารยธรรมเชื่อมโยงกัน เช่น กลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนา กลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมขอม นอกจากนี้ บทบาทภาคเอกชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับภาครัฐ ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดเลือกแหล่งท่องเที่ยว ส่วนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เน้นวิถีชีวิตและกิจกรรมของชุมชน ภาคเอกชนสามารถมีส่วนร่วมได้ตั้งแต่การสร้างเอกลักษณ์ชุมชนและพัฒนาเรื่องเล่าเป็นต้นไป
- ๒.๔ การดำเนินงานของกระทรวงวัฒนธรรม ปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาฟื้นฟูอารยธรรมของประเทศมากขึ้น ได้แก่ การขอขึ้นทะเบียนมรดกโลกแหล่งประวัติศาสตร์โบราณสถานที่สำคัญของประเทศ เช่น กลุ่มปราสาทหินพิมาย-พนมรุ้ง-เมืองต่ำ กลุ่มเมืองโบราณเชียงแสน การบรรจุภาษาถิ่นในหลักสูตรการเรียนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ และการบูรณะพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติและพิพิธภัณฑท์ท้องถิ่น ให้เป็นแหล่งอัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน เป็นต้น
- ๒.๕ การแปลงแผนไปสู่การปฏิบัติในระยะที่ผ่านมา ประสบปัญหาในเรื่องการบูรณาการแผนงาน/โครงการของหน่วยงาน ทำให้การขับเคลื่อนนโยบายหรือยุทธศาสตร์สำคัญของรัฐบาลไม่ประสบผลสำเร็จมากนัก เนื่องจากแต่ละหน่วยงานมีอำนาจหน้าที่ตามที่กฎหมายกำหนดไว้เท่านั้น การดำเนินงานจึงเป็นไปในลักษณะต่างคนต่างทำ ส่งผลให้การแปลงแผนไปสู่การปฏิบัติไม่สามารถดำเนินได้ตลอดห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมนั้นๆ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงผู้บริหารในระดับนโยบายยังส่งผลกระทบต่อการดำเนินงานในระดับพื้นที่ด้วย

๓. มติที่ประชุม

เห็นชอบแนวคิดสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวตามที่ฝ่ายเลขานุการเสนอ โดยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องรับกรอบแนวคิดนี้ รวมทั้งความเห็นของกรรมการ ไปร่วมกันจัดทำแผนปฏิบัติการที่มีบูรณาการอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถแปลงกรอบแนวคิดดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เสนอไว้ตามระเบียบวาระที่ ๔.๑

วาระที่ ๔.๓ ขอรับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๔ งบกลาง รายการเงินสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉินหรือจำเป็น สำหรับการบริหารจัดการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ

๑. สาระสำคัญ

กระทรวงพาณิชย์ โดย กรมทรัพย์สินทางปัญญาในฐานะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการฯ ได้นำเสนอที่ประชุมเพื่อพิจารณาแนวทางการขอรับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๔ งบกลางรายการเงินสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉินหรือจำเป็นสำหรับการบริหารจัดการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ จำนวน ๕๐ ล้านบาท โดยมีค่าใช้จ่าย ดังนี้

- ๑.๑ สถานที่ตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติอาคาร SME Bank Tower ระยะเวลาเช่า ๗ เดือน (มีนาคม-กันยายน ๒๕๕๔) ค่าเช่าพื้นที่และค่าบริการ รวมทั้งหมด ๒.๐๙ ล้านบาท
- ๑.๒ โครงสร้างและกรอบอัตรากำลังอัตรากำลังเบื้องต้น ทั้งหมด ๑๕ คน รวมเป็นเงินค่าตอบแทนทั้งหมด ๓.๗๓๘ ล้านบาท
- ๑.๓ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการบริหารจัดการสำนักงานฯ รวมเป็นเงินทั้งหมด ๘.๖๗๒ ล้านบาท
- ๑.๔ ค่าใช้จ่ายดำเนินโครงการ รวมวงเงิน ๓๕.๕ ล้านบาท แบ่งเป็น
 - ๑) โครงการส่งเสริมและต่อยอดเมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วงเงิน ๑๐ ล้านบาท
 - ๒) โครงการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดตั้งสถาบันพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Academy: CA) ๑๕ สาขา ๆ รวมวงเงิน ๑๕ ล้านบาท
 - ๓) โครงการประชาสัมพันธ์ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วงเงิน ๘ ล้านบาท
 - ๔) โครงการจ้างที่ปรึกษาศึกษาและจัดทำกลยุทธ์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม วงเงิน ๒.๕๐ ล้านบาท

๒. มติที่ประชุม

- ๒.๑ เห็นชอบแนวทางการขอรับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๔ งบกลางรายการเงินสำรองจ่ายเพื่อกรณีฉุกเฉินหรือจำเป็นสำหรับการบริหารจัดการสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ จำนวน ๕๐ ล้านบาท
- ๒.๒ ให้สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ นำแนวทางตามข้อ ๒.๑ ไปหารือกับสำนักงานงบประมาณก่อนนำเสนอคณะรัฐมนตรีต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๕.๑ แนวทางการจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ในรูปแบบองค์การมหาชน

๑. สารสำคัญ

อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการฯ ได้นำเสนอแนวทางการจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ ในรูปแบบองค์การมหาชน สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

- ๑.๑ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและมีการใช้ประโยชน์ในทรัพยากรและบุคลากรให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด ตลอดจนเพื่อบูรณาการการดำเนินงานด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีเอกภาพและรวดเร็ว จึงควรจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติในรูปแบบองค์การมหาชน ที่จัดตั้งตามพระราชบัญญัติเฉพาะ (พระราชบัญญัติองค์การมหาชน พ.ศ. ๒๕๔๒)
- ๑.๒ ทั้งนี้ ฝ่ายเลขานุการฯ ได้ยกร่างพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) พ.ศ. โดยนำแนวทางมาจากพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ๒๕๕๔ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ๒๕๕๒ สำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ๒๕๕๐ และสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ๒๕๔๗

๒. ความเห็นที่ประชุม

บทบาทหน้าที่ของสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติ มีความซ้ำซ้อนกับบางหน่วยงาน เช่น สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (OKMD) จึงควรมีการพิจารณาทบทวนการจัด ยุบ รวม โครงสร้างองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศให้เป็นระบบ ไม่ซ้ำซ้อน และมีบูรณาการ

๓. มติที่ประชุม

มอบหมายให้ สศช. ศึกษาวิเคราะห์เพื่อหารูปแบบและแนวทางที่เหมาะสมในการจัดองค์กรเพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ มีบูรณาการ และไม่ซ้ำซ้อนกันในบทบาทหน้าที่ เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการ กสศ. ต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๕.๒ แนวทางการสนับสนุนแหล่งเงินทุนให้กับผู้ประกอบการธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในรูปแบบ Public Service Obligation (PSO)

๑. สารสำคัญ

กรมทรัพย์สินทางปัญญาในฐานะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการฯ ได้นำเสนอว่า ตามที่รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) ในฐานะประธานกรรมการบริหารสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (กบศส.) ได้เชิญผู้แทนภาคสถาบันการเงินเข้าพบ เมื่อวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๔ เพื่อหารือเรื่องบทบาทของภาคสถาบันการเงินในการส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น มีข้อเสนอคณะกรรมการ กสศ. เพื่อพิจารณา ดังนี้

- ๑.๑ ควรนำระบบ Public Service Obligation (PSO) มาใช้กับสถาบันการเงินเฉพาะกิจต่างๆ เช่น ธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแห่งประเทศไทย (SME Bank) ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย (EXIM Bank) ธนาคารกรุงไทย และธนาคารออมสิน เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้สถาบันการเงินเหล่านี้สนับสนุนเงินทุนให้กับผู้ประกอบการธุรกิจและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยให้สถาบันการเงินเหล่านี้ดำเนินการแยกบัญชีธุรกรรมตามนโยบายของรัฐ (นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์) ออกจากธุรกรรมเชิงพาณิชย์ที่เป็นการดำเนินงานปกติ (Public Service Account: PSA)
- ๑.๒ ทั้งนี้ เสนอให้รัฐชดเชยหรือสนับสนุนเงินทุนให้แก่สถาบันการเงินเฉพาะกิจที่ดำเนินการตามนโยบายรัฐ เพื่อชดเชยความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต โดยอาจชดเชยในส่วนของเงินต้นและดอกเบี้ยคงค้าง เป็นต้น

๒. ความเห็นที่ประชุม

- ๒.๑ แนวคิด Public Service Obligation (PSO) มีหลักการ ๓ ประการ คือ (๑) เพื่ออุดหนุนเงินชดเชยแก่ผู้ประสบภัย คนยากจน หรือผู้ด้อยโอกาส (๒) ต้องพิจารณาต้นทุนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจริง (real cost) และ (๓) ต้องพิจารณาเงื่อนไขที่อาจเกิดขึ้นในระยะยาว และการแยกบัญชีแบบ PSA นั้น จะดำเนินการในกิจการสาธารณะเป็นส่วนใหญ่ เช่น รถไฟ ขนส่งมวลชน เป็นต้น ดังนั้น ในกรณีที่เสนอให้นำระบบ PSO มาให้การอุดหนุนชดเชยแก่สถาบันการเงินที่ให้สนับสนุนแหล่งเงินทุนแก่ธุรกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ปกติ ไม่ใช่เหตุการณ์สุดวิสัย จึงไม่เหมาะสม
- ๒.๒ ปัจจุบันมีสถาบันการเงิน และแหล่งเงินทุนต่างๆ ที่สนับสนุนธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม และธุรกิจที่มีความเสี่ยงในการลงทุนสูง ซึ่งช่วยเหลือธุรกิจดังกล่าวในรูปแบบต่างๆ เช่น ร่วมลงทุนแบบ Venture Capital เป็นต้น ดังนั้น จึงควรพิจารณาใช้ประโยชน์จากแหล่งเงินทุนสำหรับภาคธุรกิจที่มีอยู่ในปัจจุบัน โดยอาจปรับโครงสร้าง หรือปรับระบบการกู้ยืมเงิน เพื่อให้ธุรกิจสร้างสรรค์สามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุน ที่มีต้นทุนที่เหมาะสม มากกว่าจะตั้งระบบหรือองค์กรใหม่

๓. มติที่ประชุม

มอบหมายให้ สสช. ทำการวิเคราะห์แหล่งเงินทุนและระบบการให้เงินกู้ยืมแก่ภาคธุรกิจที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อเสนอรูปแบบการปรับปรุงระบบการสนับสนุนทางการเงินแก่ธุรกิจสร้างสรรค์ที่เหมาะสม และนำเสนอต่อคณะกรรมการ กสศ. ต่อไป

ระเบียบวาระที่ ๕.๓ รายงานผลความก้าวหน้าโครงการ Creative ASEAN

๑. สารสำคัญ

กรมทรัพย์สินทางปัญญาในฐานะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการฯ ได้นำเสนอสารสำคัญของโครงการศึกษาเรื่อง Creative ASEAN ดังนี้

- ๑.๑ สืบเนื่องจากที่ รมช. พาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) ได้นำเสนอในที่ประชุมรัฐมนตรีเศรษฐกิจอาเซียน เมื่อปี ๒๕๔๒ ที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียน จึงได้มีการเสนอให้คณะทำงานทรัพย์สินทางปัญญาอาเซียนไปศึกษาเรื่องนี้
- ๑.๒ กรมทรัพย์สินทางปัญญาได้ว่าจ้างสถาบันศินทรแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทำการศึกษาโครงการ Creative ASEAN เพื่อพัฒนาให้ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียน
- ๑.๓ เมื่อวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๕๔ ได้มีการประชุมระดมสมองผู้ที่เกี่ยวข้อง ที่สถาบันศินทรฯ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษา ที่ได้ทำการเปรียบเทียบไทยกับประเทศต่างๆ ได้แก่ สิงคโปร์ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ได้ข้อสรุปว่า ไทยมีรายได้จากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สูงที่สุด แต่ในด้านการพัฒนาปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ยังอยู่ในระดับกลาง และในด้านการวิจัยและพัฒนา (R&D) อยู่ในระดับต่ำที่สุด ผลจากการระดมสมอง จึงได้ข้อสรุปว่า ไทยควรปรับเปลี่ยนเป้าหมายที่จะเป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอาเซียน (Creative Hub of ASEAN) เป็น การแสดงบทบาทเป็นผู้สร้างความร่วมมือ (Collaborator) ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอาเซียน จะเหมาะสมกว่า
- ๑.๔ ทั้งนี้ กรมทรัพย์สินทางปัญญาจะได้จัดทำรายละเอียดในเรื่องนี้ เพื่อให้ รมช. พาณิชย์ (นายอลงกรณ์ พลบุตร) นำเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเศรษฐกิจอาเซียนในการประชุมครั้งต่อไป

๒. มติที่ประชุม

ที่ประชุมรับทราบความก้าวหน้าในการดำเนินโครงการฯ

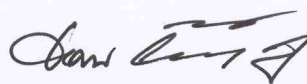
เลิกประชุมเวลา ๑๖.๐๐ น.



(นายไพโรจน์ โพธิวงศ์)

รักษาการที่ปรึกษาด้านนโยบายและแผนงาน สศช.

ผู้จัดรายงานการประชุม



(นายอาคม เต็มพิทยาไพสิฐ)

เลขาธิการคณะกรรมการ

พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

กรรมการและเลขานุการ

ผู้ตรวจรายงานการประชุม