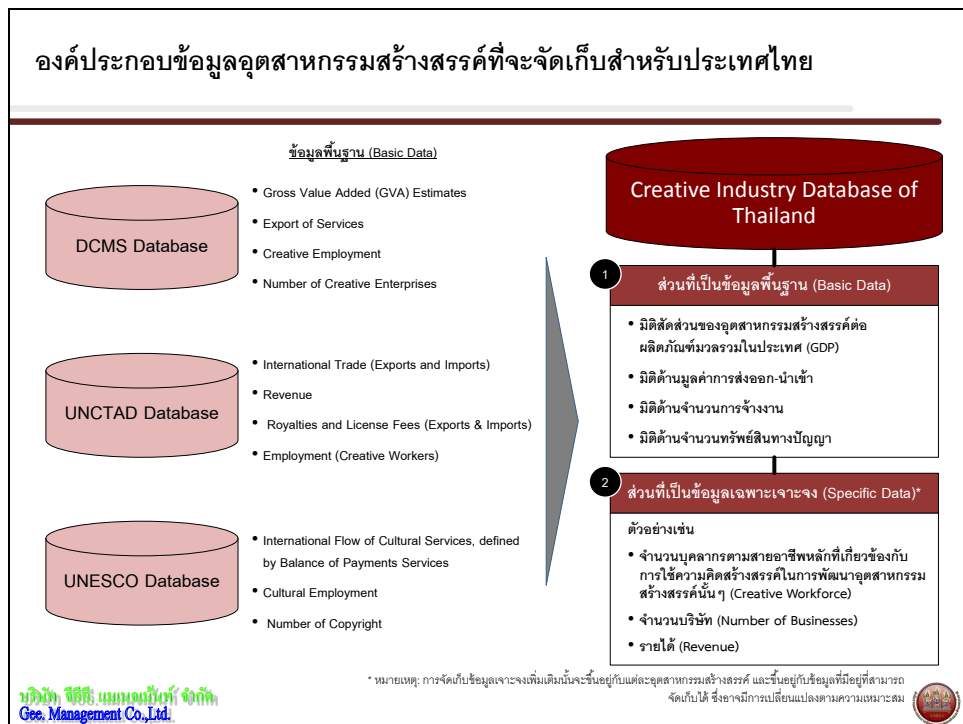


บทที่ 3

ผลการจัดเก็บและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

การจัดเก็บข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยภายใต้โครงการฯ จะประกอบด้วยข้อมูล 2 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) และข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Specific Data)

แผนภาพที่ 6 ข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยที่จะทำการจัดเก็บ



1) ส่วนที่เป็นข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) ซึ่งเป็นข้อมูลทฤษฎีภูมิ

จากการศึกษากรอบการจัดเก็บข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของต่างประเทศที่มีอยู่ทั้ง 3 แห่งซึ่งได้แก่ DCMS UNCTAD และ UNESCO พบว่า ข้อมูลหลักที่มีการจัดเก็บ ประกอบด้วย

- มิตีสัดส่วนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)
- มิติด้านมูลค่าการส่งออก-นำเข้า (Import-Export)
- มิติด้านจำนวนการจ้างงาน (Employment)
- มิติด้านจำนวนทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

ดังนั้น ทางที่ปรึกษา จึงได้ยึดกรอบการจัดเก็บข้อมูลของต่างประเทศดังกล่าว รวมทั้งคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการจัดเก็บข้อมูลทุติยภูมิจากฐานข้อมูลของประเทศไทยที่มีอยู่มาช่วยพิจารณาในการกำหนดองค์ประกอบของข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยที่จะทำการจัดเก็บจำนวน 12 สาขาอุตสาหกรรมจากทั้งหมด 15 สาขาอุตสาหกรรม (เนื่องจากอีก 3 สาขาอุตสาหกรรม ได้แก่ อาหารไทย แพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จัดเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ภายใต้บริบทของประเทศไทยเท่านั้น จึงไม่พบในการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของต่างประเทศ ทำให้ไม่สามารถทำการเทียบเคียงกับต่างประเทศได้)

2) ส่วนที่เป็นข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Specific Data) ซึ่งเป็นข้อมูลปฐมภูมิ

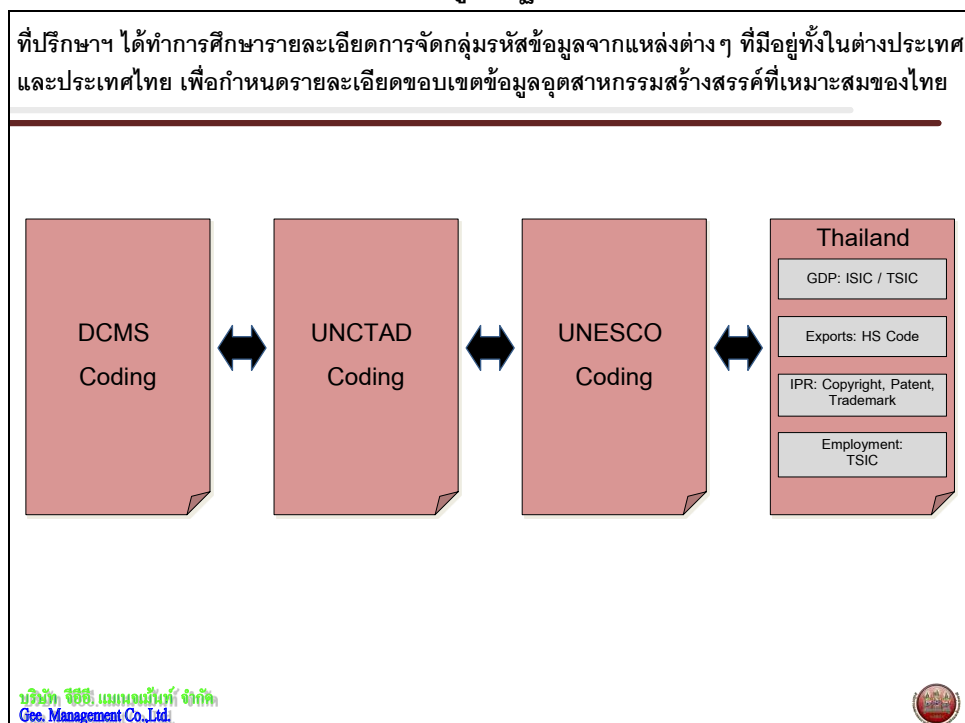
ข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Specific Data) จะเป็นการจัดเก็บข้อมูลระดับปฐมภูมิที่สำคัญเพิ่มเติมนอกเหนือจากข้อมูลพื้นฐานดังกล่าว โดยทางที่ปรึกษา จะทำการจัดเก็บเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก (Core Creative Industries) จำนวน 4 สาขาอุตสาหกรรม ซึ่งได้แก่ (1) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ (2) อุตสาหกรรมโฆษณา (3) อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัลคอนเทนต์ (Software and Digital Content) และ (4) ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม โดยจะใช้แบบสอบถามเป็นกรอบในการสำรวจ/สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมนั้นๆ ดังจะนำเสนอในแบบสอบถามสำหรับ 4 อุตสาหกรรมหลักตามภาคผนวก ตัวอย่างข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Specific Data) อาทิ จำนวนบุคลากรตามสายอาชีพหลักที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นๆ (Creative Workforce) รายได้ (Revenue) รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมและเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทย เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ในการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยนั้น จำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของต่างประเทศ ซึ่งได้แก่ DCMS UNCTAD และ UNESCO เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดกรอบการจัดเก็บข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยที่เหมาะสมต่อไป

3.1 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) เพื่อใช้ในการวางแผนการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐาน

ทางที่ปรึกษา ได้ทำการรวบรวมข้อมูลทฤษฎีจากฐานข้อมูลที่มีอยู่ในต่างประเทศ ซึ่งได้แก่ DCMS UNCTAD และ UNESCO เพื่อศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) อุตสาหกรรม สรรค์ของต่างประเทศที่มีอยู่ดังกล่าว อีกทั้งได้มีการศึกษาฐานข้อมูลของประเทศไทยที่มีอยู่ เพื่อความเป็นไปได้ในการจัดเก็บข้อมูล อันจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดขอบเขตและ องค์ประกอบข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยอย่าง เหมาะสมและสามารถดำเนินการจัดเก็บได้ในทางปฏิบัติ

แผนภาพที่ 7 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) ของต่างประเทศเพื่อกำหนด กรอบการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานของประเทศไทย



ทั้งนี้ ผลการศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของต่างประเทศใน แต่ละแหล่งดังกล่าว สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1.1 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ DCMS

DCMS Model ของสหราชอาณาจักรเป็นแบบจำลองแรกที่ยพยายามวัดการสร้างมูลค่า ทางเศรษฐกิจ โดยตามกรอบ DCMS Model ได้มีการจำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ออกเป็น 13 กลุ่ม ได้แก่

-
- 1) การโฆษณา (Advertising)
 - 2) สถาปัตยกรรม(Architecture)
 - 3) ศิลปะและวัตถุโบราณ (Art and Antiques)
 - 4) หัตถกรรม (Crafts)
 - 5) แฟชั่น (Fashion)
 - 6) การออกแบบ (Design)
 - 7) ภาพยนตร์และวีดีโอ (Film and Video)
 - 8) ดนตรี (Music)
 - 9) ศิลปะการแสดง (Performing Arts)
 - 10) สิ่งพิมพ์ (Publishing)
 - 11) ซอฟต์แวร์ (Software)
 - 12) โทรทัศน์และวิทยุ (Television and Radio)
 - 13) วีดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ (Video and Computer games)

DCMS Model มีการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ รหัส SIC07 (Standard Industrial Classification) ของสหราชอาณาจักร ซึ่งเทียบเท่าได้กับ รหัส NACE (Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne) ระดับ 4 หลักซึ่งปรับใช้ในสหภาพยุโรป ดังแสดงในภาคผนวก ก.

อย่างไรก็ดี การจัดเก็บข้อมูลของ DCMS นั้นใช้รหัส SIC07 จำแนกตามลักษณะของธุรกิจที่อยู่บนพื้นฐานของกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละอุตสาหกรรม ซึ่งมีได้รวมเฉพาะกิจกรรมหลักที่สะท้อนถึงนัยสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยแท้จริง เช่น รหัส SIC 74.20: Architecture and engineering activities and related technical consultancy ครอบคลุมถึงกิจกรรมอื่นๆ ที่มิได้จัดอยู่ในหรือสะท้อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น วิศวกรรมเครื่องกล อุตสาหกรรมเหมืองและนิวเคลียร์ ดังนั้นกรอบการจัดเก็บข้อมูลของ DCMS Model จึงมีการการประเมินสัดส่วนที่เป็นกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ภายใต้อุตสาหกรรมนั้นๆ (Estimated Proportion % for Each Sector) โดยนำค่าเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (Weighted Average) ที่ได้มีการประเมินร่วมกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญจาก DCMS และผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก มาปรับใช้ตามความเหมาะสมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น รหัส SIC 74.20 ซึ่งมีการประเมินสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 25 เป็นต้น

3.1.2 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD

UNCTAD Model ได้ศึกษาและสรุปข้อมูลจากการศึกษาของ 5 องค์กรสากล ได้แก่ UNCTAD UNDP UNESCO WIPO และ ITC ในการกำหนดโครงสร้างและแบบแผนเพื่อการจัดระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเพื่อประชาสัมพันธ์การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดย UNCTAD Model เน้นถึงผลกระทบของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จึงส่งผลให้การจำแนกประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรม ซึ่ง UNCTAD ได้รับการยอมรับและนำไปประยุกต์ใช้ในระดับสากล

UNCTAD ได้จำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มหลัก 9 กลุ่มย่อย ซึ่งประกอบด้วย

1) มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) ประกอบด้วย 2 กลุ่มย่อยคือ

1.1) การแสดงออกทางวัฒนธรรมและประเพณี (Traditional Cultural Expression) ได้แก่

- งานศิลปะและหัตถศิลป์ (Arts and Crafts)
- เทศกาลเฉลิมฉลองและงานรื่นเริงตามฤดูกาล (Festivals and Celebrations)

1.2) สถานที่ทางวัฒนธรรม (Cultural Sites) ได้แก่

- แหล่งโบราณคดี (Archaeological Sites)
- พิพิธภัณฑ์ (Museums)
- ห้องสมุด (Libraries)
- นิทรรศการ (Exhibitions)

2) ศิลปะ (Arts) ประกอบด้วย 2 กลุ่มย่อยคือ

2.1) ทัศนศิลป์ (Visual Arts) ได้แก่

- จิตรกรรม (Painting)
- ประติมากรรม (Sculpture)
- ภาพถ่าย (Photography)
- วัตถุโบราณ (Antiques)

2.2) ศิลปะการแสดง (Performing Arts) เช่น

- การแสดงดนตรี (Live Music)
- ละครรเวที (Theatre)

-
- การเต้นรำ (Dance)
 - โอเปร่า (Opera)
 - การเชิดหุ่นกระบอก (Puppetry)
- 3) สื่อ (Media) ประกอบด้วย 2 กลุ่มย่อยคือ
- 3.1) การพิมพ์และสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and Printed Media) ได้แก่
- หนังสือ (Books)
 - สิ่งตีพิมพ์ (Press)
 - สื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ (Other Publications)
- 3.2) วิดีทัศน์ (Audiovisuals) ได้แก่
- ภาพยนตร์ (Film)
 - โทรทัศน์ (Television)
 - วิทยุ (Radio)
 - การกระจายเสียงรูปแบบอื่นๆ (Other Broadcasting)
- 4) งานสร้างสรรค์ตามลักษณะการใช้งาน (Functional Creations) ประกอบด้วย 3 กลุ่มย่อย
- 4.1) งานออกแบบ (Design) ได้แก่
- การออกแบบตกแต่งภายใน (Interior Design)
 - กราฟิกดีไซน์ (Graphic Design)
 - การออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น (Fashion Design)
 - การออกแบบอัญมณีเครื่องประดับ (Jewelry Design)
 - ของเล่น (Toys)
- 4.2) สื่อรูปแบบใหม่ (New Media) ได้แก่
- ซอฟต์แวร์ (Software)
 - วิดีโอเกม (Video Games)
 - สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล (Digitalized Creative Content)

4.3) การบริการเชิงสร้างสรรค์ (Creative Services) ได้แก่

- การบริการทางสถาปัตยกรรม (Architectural Services)
- การบริการด้านการโฆษณา (Advertising Services)
- บริการด้านนันทนาการหรือกิจกรรมทางวัฒนธรรมและการพักผ่อน (Cultural and Recreational Services)
- การวิจัยและพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research and Development)
- การบริการเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลและอื่นๆ (Digital and Other Related Creative Services)

การจัดเก็บข้อมูลภายใต้ระบบ UNCTAD ใช้รหัส HS2007 จำนวน 6 หลัก (Harmonized System) ซึ่งจำแนกกลุ่มอุตสาหกรรมตามลักษณะและหน้าที่ของสินค้า โดยรหัส HS ดังกล่าวได้รับการยอมรับระดับสากลและใช้กับ 200 ประเทศทั่วโลก

UNCTAD Model มีความเหมาะสมในการปรับใช้กับประเทศไทยเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีองค์ประกอบสอดคล้องกับองค์ประกอบหลักที่สำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การอยู่บนพื้นฐานสินทรัพย์วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ โดย สศช. ได้จัดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยที่ยึด UNCTAD เป็นแม่แบบ อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี UNCTAD Model ยังมีได้ครอบคลุมถึงอุตสาหกรรมที่สำคัญของไทยทั้งหมด เช่น ศิลปะการแสดง (Performing Arts) การโฆษณา (Advertising) และการแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcasting)

3.1.3 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNESCO

UNESCO ได้จัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยเจาะจงถึงความสำคัญของวัฒนธรรม โดยแบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 3 กลุ่มหลัก 11 กลุ่มย่อยดังนี้

1) Core Cultural Domains

- 1.1) มรดกทางวัฒนธรรม และทรัพยากรธรรมชาติ (Cultural and Natural Heritage)
- 1.2) การแสดงและการเฉลิมฉลอง (Performances and Celebrations)
- 1.3) หัตถศิลป์ งานฝีมือและการออกแบบ (Visual Arts, Crafts and Designs)
- 1.4) หนังสือและสิ่งพิมพ์ (Book and Press)
- 1.5) วิดีทัศน์ และสื่อดิจิทัล (Audio-Visual and Digital Media)

2) Related Domains

2.1) การท่องเที่ยวและกีฬา (Tourism and Sport)

3) Expanded Domain

3.1) เครื่องดนตรี (Musical Instruments)

3.2) ซอฟต์แวร์ (Software)

3.3) วิทยุและโทรทัศน์ (Radio and Television)

3.4) งานโฆษณา (Advertising)

3.5) งานสถาปัตยกรรม (Architecture)

UNESCO Model จัดเก็บข้อมูลภายใต้รหัสที่หลากหลายรูปแบบ เช่น CPC 2, ISIC 4, HS 2007, SITC 4 ซึ่งเป็นรหัสอุตสาหกรรมที่ใช้ในสากล โดยทางที่ปรึกษา ได้เลือกใช้รหัส HS 2007 เพื่อเปรียบเทียบรหัสอุตสาหกรรมจาก UNCTAD Model สู่รหัสอุตสาหกรรมของประเทศไทย (TSIC) นอกจากนี้ รหัส HS2007 นี้ยังเป็นรหัสอุตสาหกรรมที่ใช้จัดเก็บมูลค่าการนำเข้า-ส่งออกของกรมศุลกากรอีกด้วย

อย่างไรก็ดีอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNESCO เน้นมิติทางวัฒนธรรมเพียงด้านเดียวเนื่องจากมีเป้าหมายในการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมภายใต้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เมื่อนำรหัสที่กำหนดเพื่อการจัดเก็บของ UNESCO มาศึกษาและวิเคราะห์ จึงพบว่า รหัสส่วนใหญ่เน้นสินค้าวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ เช่น ขาดการจัดเก็บข้อมูลด้านงานออกแบบ (Design) หรือมีการจัดเก็บอุตสาหกรรมที่ไม่ครบถ้วน เช่น อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (Software) ที่มีการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพียงบางส่วน เช่น รหัสข้อมูลส่วนประกอบและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ หรืออุตสาหกรรม Digital Content ซึ่ง UNESCO Model มีการจัดเก็บข้อมูลเพียง วิดีโอเกมส์ และขาดการจัดเก็บข้อมูลด้านแอนิเมชัน (Animation) เป็นต้น

3.1.4 การจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย

การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยจำเป็นต้องมีหลักเกณฑ์การคัดเลือกอย่างชัดเจน ครอบคลุม มีความเหมาะสมกับลักษณะกิจกรรมและการให้บริการของอุตสาหกรรมไทย และสามารถเป็นมาตรฐานสำหรับการเทียบเคียงในระดับสากลได้ โดยที่ปรึกษามีความเห็นว่ ควรศึกษาแนวทางการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากแม่แบบในต่างประเทศ ซึ่งมีการกำหนดขอบเขตรหัสของผลิตภัณฑ์และบริการที่จัดว่าเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อย่างเป็นแบบแผน มีรหัสการจัดเก็บฐานข้อมูลที่เป็นที่ยอมรับและประยุกต์ใช้ในวงกว้าง และสามารถนำรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมเหล่านั้นมาเป็นแม่แบบข้อมูลแก่ประเทศไทย

ได้ อันจะทำให้ประเทศไทยสามารถจำแนกกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมต่อการพัฒนาบริบทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย และสามารถเปรียบเทียบการเติบโตและแนวโน้มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยกับต่างประเทศ

จากการศึกษา ที่ปรึกษา พบว่า แบบอย่างรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรม (Creative Industry Code Model) ที่สมควรแก่การจัดทำเป็นแม่แบบข้อมูลสำหรับประเทศไทยมี 2 แบบอย่างด้วยกัน คือ UNCTAD และ DCMS ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

- ในการจำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย สศช. ได้ยึดรูปแบบการจำแนกประเภทจากแบบอย่าง UNCTAD สำหรับการกำหนดกรอบการวัดขนาดทางเศรษฐกิจและบริการสร้างสรรค์ของไทย
- กรอบการเก็บข้อมูลของ UNCTAD ยังคงขาดรายละเอียดบางอุตสาหกรรมอยู่ อาทิ อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ภาพและกระจายเสียง และ อุตสาหกรรมโฆษณา ซึ่งในส่วนนี้ DCMS มีการจัดเก็บข้อมูลดังกล่าวอยู่ การนำองค์ประกอบบางส่วนของ DCMS เข้ามาร่วมพิจารณาจึงช่วยให้ประเทศไทยสามารถกำหนดกรอบการจัดเก็บข้อมูลอุตสาหกรรมที่ครบถ้วนยิ่งขึ้น
- ที่ปรึกษา ได้ละเว้นแบบอย่างของ UNESCO ออกไป เนื่องจากองค์ประกอบของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สำคัญของ UNESCO คือ สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม กรอบการจัดเก็บข้อมูลของ UNESCO จึงจำกัดอยู่เพียงมูลค่าผลิตภัณฑ์และบริการที่มีรากฐานจากมรดกทางวัฒนธรรม มากกว่าการสร้างมูลค่าเพิ่มจากองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมสมัยใหม่ ส่งผลให้รหัสการจำแนกประเภทอุตสาหกรรมของ UNESCO นั้นขาดกลุ่มอุตสาหกรรมที่ประเทศไทยให้ความสำคัญบางส่วน เช่น กลุ่มแฟชั่น กลุ่มการออกแบบ กลุ่มการแพร่ภาพและกระจายเสียง

ทั้งนี้ การนำ UNCTAD และ DCMS มาเป็นแม่แบบในการศึกษากรอบการจัดเก็บข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยนั้นได้รับความเห็นชอบจาก สศช. เรียบร้อยแล้ว โดยผลการศึกษานำไปสู่การจัดทำรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมใน 2 รูปแบบ คือ

- 1) รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับพื้นฐาน (Basic Code) ซึ่งเป็นรหัสอุตสาหกรรมที่ถอดรูปแบบจาก UNCTAD โดยตรง โดยการจัดทำรหัสอุตสาหกรรมระดับพื้นฐานนี้จะช่วยให้

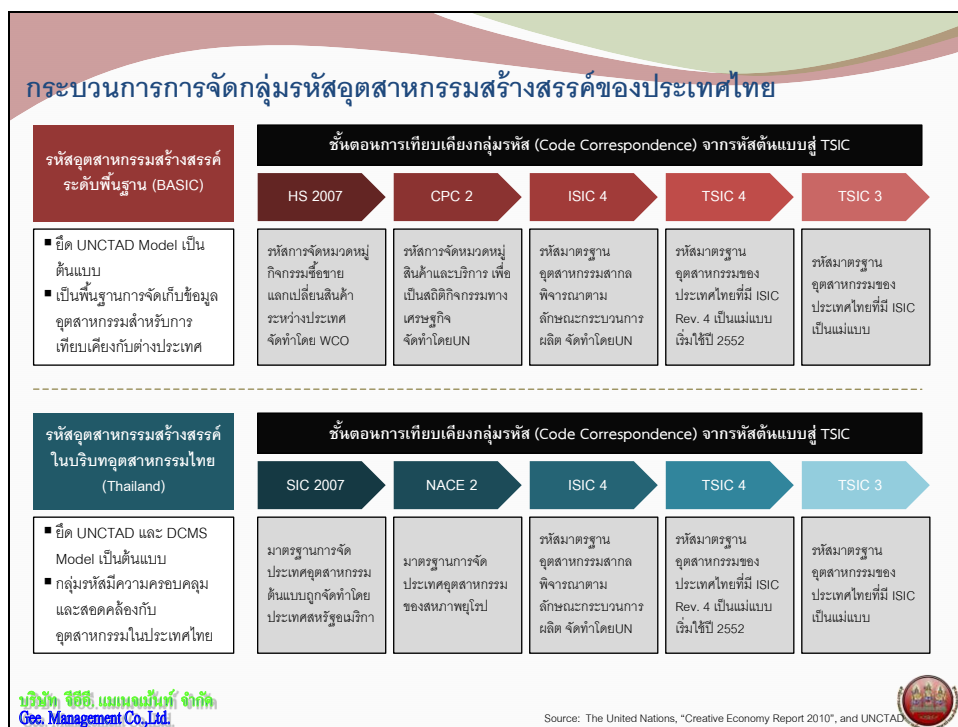
ประเทศไทยสามารถเปรียบเทียบ (Benchmarking) มูลค่า กิจกรรม และสถิติของอุตสาหกรรม
 สร้างสรรค์ที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจกับประเทศอื่นๆ ได้

รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับพื้นฐานยี่ดรัส Harmonized System 2007 ของ
 UNCTAD เป็นแม่แบบในการจัดทำ

2) รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทอุตสาหกรรมไทย (Thailand Context) ซึ่งเป็น
 รหัสอุตสาหกรรมที่ถอดรูปแบบจากทั้ง UNCTAD และ DCMS โดยการนำองค์ประกอบของ
 DCMS ที่มีความหลากหลายของอุตสาหกรรมเข้ามาประยุกต์ใช้ซึ่งจะช่วยให้ประเทศไทยสามารถ
 จัดทำรหัสอุตสาหกรรมที่มีความเหมาะสม และครอบคลุมกับบริบทของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทอุตสาหกรรมไทย ยี่ดรัส Harmonized System
 2007 ของ UNCTAD และ SIC 2007 ของ DCMS เป็นแม่แบบในการจัดทำ

แผนภาพที่ 8 ภาพรวมกระบวนการการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของประเทศไทย



1) รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับพื้นฐาน (Basic Code)

เป็นการถอดรูปแบบรหัสอุตสาหกรรมมาจาก UNCTAD Model ที่มีรหัสการจัดประเภทอุตสาหกรรมตรงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ สศช. ได้กำหนดไว้ทั้งสิ้น 9 กลุ่ม โดยทาง ที่ปรึกษาฯ ได้ดำเนินการประสานงานเพื่อขอข้อมูลจาก UNCTAD Statistics (www.unctad.org/en/Pages/Statistics.aspx) และได้รับ HS Code Version 2007 ที่ถูกจัดภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รวมทั้งสิ้น 208 รหัส ในรูปแบบรหัส 6 หลัก (รายละเอียดตามภาคผนวก - UNCTAD) ซึ่งจำแนกตามลักษณะอุตสาหกรรม ดังนี้

- งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts) 60 รหัส
- ทศนศิลป์ (Visual Arts) 17 รหัส
- ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Audio Visuals) 2 รหัส
- การออกแบบ (Design) 102 รหัส

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาฯ มีความเห็นว่า รหัสอุตสาหกรรมการออกแบบของ UNCTAD นั้นมีองค์ประกอบของธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม (Architecture) 1 รหัส นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบของอุตสาหกรรมแฟชั่น (Fashion) อีก 37 รหัส นิว มีเดีย (New Media) 6 รหัส

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาฯ มีความเห็นว่า รหัสอุตสาหกรรมนิว มีเดียของ UNCTAD นั้นตรงกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (Software) ในบริบทของประเทศไทยทั้ง 6 รหัส

- การพิมพ์ (Publishing) 15 รหัส
- ศิลปะการแสดง (Performing Arts) 6 รหัส

ทั้งนี้ ที่ปรึกษาฯ มีความเห็นว่า รหัสอุตสาหกรรมศิลปะการแสดงของ UNCTAD นั้นเทียบเท่ากับอุตสาหกรรมดนตรี (Music) ในบริบทของประเทศไทย เนื่องจากรายละเอียดของรหัสทั้ง 6 จาก UNCTAD นั้นมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการบันทึกเสียงลงบนสื่อและสิ่งพิมพ์ ซึ่งแตกต่างไปจากการตีความหมายของศิลปะการแสดง (Performing Arts) ของไทยที่หมายถึงการแสดงละคร และศิลปะการแสดงอื่นๆ

เนื่องจากการจัดเก็บข้อมูลของ UNCTAD ใช้รหัส Harmonized System 2007 (HS 2007) ในการจัดเก็บข้อมูล ทว่าประเทศไทยใช้รหัส TSIC (Thailand Standard Industrial

Classification : TSIC) เป็นมาตรฐานการจัดจำแนกประเภทธุรกิจ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเทียบเคียงรหัสอุตสาหกรรม (Code Correspondence) จาก HS 2007 สู่ TSIC เพื่อได้มาซึ่งรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD ในรูปแบบรหัสของประเทศไทย โดยมีขั้นตอนการเทียบเคียงดังนี้

Harmonized System Code ver. 2007	Central Product Classification ver. 2	International Standard Industrial Classification rev. 4	Thailand Standard Industrial Classification rev. 4	Thailand Standard Industrial Classification rev. 3
--	---	---	--	--

ในปัจจุบันยังไม่มี การเทียบเคียงรหัสอุตสาหกรรมจาก HS 2007 สู่ TSIC โดยตรง จึงจำเป็นต้องเทียบเคียงผ่านรหัสอุตสาหกรรมอื่นๆ ตามหลักการ Code Correspondence ของ United Nations ก่อน โดยที่ปรึกษา ได้เทียบเคียงจากรหัสอุตสาหกรรมรายประเภทตาม Harmonized System Code ver. 2007 (HS v.2007) สู่รหัส Central Product Classification ver.2 (CPC v.2) และรหัส International Standard Industrial Classification rev.4 (ISIC rev.4) ก่อนที่จะเทียบเคียงสู่ Thailand Standard Industrial Classification

นอกจากนี้ การจัดเก็บข้อมูลธุรกิจของประเทศไทยเพื่อคำนวณรายได้ประชาชาติ อัตราการจ้างงาน และสถิติทางเศรษฐกิจอื่นๆ ถูกจัดทำขึ้นภายใต้รหัส TSIC 3 มาโดยตลอด และเพิ่งมีการเปลี่ยนมาใช้รหัส TSIC 4 ในปี พ.ศ. 2552 ที่ปรึกษา จึงมีความจำเป็นต้องเทียบเคียงรหัส TSIC ทั้งสองรูปแบบเพื่อให้สามารถรวบรวมข้อมูลสถิติที่สำคัญย้อนหลังได้

รหัสการจำแนกประเภทธุรกิจ/อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

Harmonized System Code คือระบบการจำแนกสินค้าที่อยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของ องค์การศุลกากรโลก (World Custom Organization) โดยมีรหัสที่ประกอบด้วย สินค้าประมาณ 5,000 กลุ่มสินค้าใหญ่ และมีการแยกสินค้าน้อยอีกหลายรายการ โดย HS Code นี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นระบบการจำแนกสินค้าที่เป็นมาตรฐานในการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลสถิติการค้า และยังใช้กันกว่า 170 ประเทศทั่วโลกภายใต้ข้อตกลงเดียวกันเพื่อจัดทำข้อมูลสถิติธุรกิจระหว่างประเทศ โดยนอกเหนือจากการค้าขายแลกเปลี่ยนแล้ว องค์การระหว่างประเทศและภาคเอกชนยัง

ใช้ HS Code ในการกำหนดภาษี นโยบายการค้า กฎว่าด้วยแหล่งกำเนิด (Rules of Origin) สถิติการค้า การจำกัดโควต้า เป็นต้น¹

Central Product Classification คือระบบการจำแนกประเภทสินค้า บริการ และสินทรัพย์ที่องค์การสหประชาชาติ (United Nations) ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้ประเทศต่างๆ ใช้เป็นกรอบในการจัดทำสถิติระหว่างประเทศเกี่ยวกับสินค้า บริการ และสินทรัพย์ โดยยึดคำนิยามหรือคำจำกัดความที่ได้ให้ไว้ในแนวทางเดียวกัน เพื่อให้ข้อมูลสถิติที่จัดทำขึ้นสามารถใช้ประโยชน์ในการเปรียบเทียบระหว่างประเทศได้²

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ได้ใช้ตารางเปรียบเทียบ (Correspondence Table) ของหน่วยงานสถิติภายใต้องค์การสหประชาชาติ (United Nations Statistics Division) ในการเปรียบเทียบรหัส HS 2007 สู่ CPC ver. 2

International Standard Industrial Classification (ISIC) คือมาตรฐานการจัดหมวดหมู่ของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ (Economics Activities) ซึ่งจัดทำโดยองค์การสหประชาชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกลุ่มประเภทกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่อยู่ในสาขาเดียวกันหรือสาขาล้ายกันเข้าด้วยกัน เพื่อให้การจัดเก็บ รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลสถิติแขนงต่างๆ เป็นไปตามมาตรฐานสากลและสามารถเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างประเทศได้ ทั้งนี้ ISIC เป็นมาตรฐานการจัดกลุ่มที่พิจารณาตามกระบวนการผลิตที่มีลักษณะเดียวกันเป็นหลัก ทำให้แตกต่างกับการจัดกลุ่มตามประเภทของผลิตภัณฑ์อย่าง CPC โดยการจัดประเภทธุรกิจในลักษณะนี้จะทำให้สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ความคล้ายคลึงและเชื่อมโยงของกิจกรรมทางเศรษฐกิจได้³

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ได้ใช้ตารางเปรียบเทียบ (Correspondence Table) ของหน่วยงานสถิติภายใต้องค์การสหประชาชาติ (United Nations Statistics Division) ในการเปรียบเทียบรหัส CPC ver. 2 สู่ ISIC revision 4

¹ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

² Glossary of Term, World Trade Organization - Thailand

³ จาก ISIC Rev.3 สู่ Rev.4 : ผลกระทบต่อการจัดทำข้อมูลของ ธปท., ธนาคารแห่งประเทศไทย

Thailand Standard Industrial Classification (TSIC) คือการจัดประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมของประเทศไทย ซึ่งจัดทำโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ และกรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดทำเพื่อตอบสนองความต้องการการบริหารแรงงาน จัดเก็บสถิติอุตสาหกรรม และการสะท้อนกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศ โดยประเทศไทยได้ใช้ TSIC 3 มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 สำหรับการจัดเก็บข้อมูลสถิติจนถึงปี พ.ศ. 2552 ที่ได้เปลี่ยนมาใช้ TSIC 4 ที่จัดทำขึ้นบนพื้นฐานของมาตรฐานการจัดประเภทกิจกรรมทางเศรษฐกิจสากล 3 ฉบับ ได้แก่

- International Standard Industrial Classification of All Economic Activities, Revision 4 (ISIC rev. 4) จัดทำโดย UN Statistics Division
- ASEAN Common Industrial Classification (ACIC) จัดทำโดยสำนักงานเลขาธิการอาเซียน เพื่อใช้เป็นมาตรฐานการจัดประเภทธุรกิจของประเทศสมาชิกอาเซียน
- East Asian Manufacturing Industrial Classification (EMAIC) ver. 1 จัดทำโดย EAMS Secretariat ร่วมกับ ASEAN Secretariat เพื่อใช้เป็นมาตรฐานสำหรับการจัดประเภทธุรกิจของประเทศสมาชิก ASEAN + 3

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ได้พิจารณารหัสรายประเภทในการเปรียบเทียบรหัส ISIC Revision 4 สู่ TSIC 4 ที่มีความคล้ายคลึงกัน และได้พิจารณารหัสบางกลุ่มที่มีความแตกต่างกันตามแนวทางการจัดประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรมประเทศไทยของกรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน และได้เปรียบเทียบรหัส TSIC 4 และ TSIC 3 จากตารางเปรียบเทียบข้อมูลของกระทรวงแรงงานเช่นเดียวกัน

ตัวอย่างขั้นตอนการเปรียบเทียบรหัสอุตสาหกรรม

ที่ปรึกษา ได้ทำการเปรียบเทียบรหัสการแบ่งประเภทอุตสาหกรรมจากประเภทหนึ่งไปยังอีกประเภทหนึ่ง โดยเปรียบเทียบทีละรายการ และมีขั้นตอนการเปรียบเทียบดังต่อไปนี้

- 1) การเปรียบเทียบรหัสจาก HS 2007 สู่ CPC 2 เป็นไปในลักษณะ 2 รูปแบบ คือ
 - ไม่สามารถจับคู่เปรียบเทียบได้ กล่าวคือ รหัสสินค้าของ HS 2007 บางรายการไม่มีการบรรจุอยู่ใน CPC
 - ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบ ในหมวด New Media

HS 2007	รายละเอียด	CPC 2	รายละเอียด
852439	Discs, recorded, for laser reading systems, for reproducing sound and image or image only	N/A	N/A
852460	Recorded cards incorporating magnetic stripe	N/A	N/A

- การจับคู่แบบ Many to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ HS 2007 มากกว่า 1 รายการ เทียบเท่ากับรหัสสินค้าของ CPC 1 รายการ
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบ ในหมวด Crafts

HS 2007	รายละเอียด	CPC 2	รายละเอียด
570210	Kelem, Schumacks, Karamanie and similar textile hand-woven rugs	27220	Carpets and other textile floor coverings, woven, not tufted or flocked
570220	Floor coverings of coconut fibres (coir)		

2) การเปรียบเทียบรหัสจาก CPC 2 สู่ ISIC rev 4 เป็นไปในลักษณะ 2 รูปแบบ คือ

- การจับคู่แบบ One to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ CPC 1 รายการเทียบเท่ากับ รหัสสินค้าของ ISIC 1 รายการ
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Fashion

CPC 2	รายละเอียด	ISIC 4	รายละเอียด
28310	Tanned or dressed furskins	1511	Tanning and dressing of leather; dressing and dyeing of fur
28320	Articles of apparel, clothing accessories and other articles of furskin (except headgear)	1420	Manufacture of articles of fur

- การจับคู่แบบ Many to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ CPC อย่างน้อย 1 รายการ เทียบเท่ากับรหัสสินค้าของ ISIC 1 รายการ
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Crafts

CPC 2	รายละเอียด	ISIC 4	รายละเอียด
27210	Carpets and other textile floor coverings, knotted	1393	Manufacture of carpets and rugs
27220	Carpets and other textile floor coverings, woven, not tufted or flocked		

3) การเปรียบเทียบรหัสจาก ISIC 4 สู่ TSIC 4 นั้นมีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมาก เนื่องจากประเทศไทยได้จัดทำ TSIC โดยยึด ISIC เป็นกรอบแนวทางการจัดทำข้อมูล ดังนั้นรหัสและรายละเอียดในรายการจึงเกือบจะเหมือนกันทั้งหมด มีเพียงความแตกต่างบางส่วนที่กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน ได้กำหนดไว้ และทางที่ปรึกษา ได้ทำการเปรียบเทียบข้อมูลโดยคำนึงถึงความแตกต่างเรียบร้อยแล้ว

○ ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวดแฟชั่น

ISIC 4	รายละเอียด	TSIC 4	รายละเอียด
1511	Tanning and dressing of leather; dressing and dyeing of fur	1511	การฟอก และการตกแต่งเครื่องหนัง การตกแต่ง และการย้อมสีหนังขนสัตว์
1420	Manufacture of articles of fur	1420	การผลิตสิ่งของต่าง ๆ ที่ทำจากขนสัตว์

4) การเปรียบเทียบรหัสจาก TSIC 4 สู่ TSIC 3 นั้นไม่อาจเปรียบเทียบรหัสได้โดยตรง เนื่องจาก TSIC 4 มีรายละเอียดของกิจกรรมมากกว่าฉบับเก่า ซึ่งเป็นไปตามความต้องการของผู้ผลิตและผู้ใช้ข้อมูลสถิติ โดยความต้องการส่วนนี้ทำให้เกิดการแบ่งกลุ่มในระดับหมวดใหญ่ (Sections) และหมวดย่อยมากขึ้น (Divisions) โดยการเปรียบเทียบจับคู่จาก TSIC 4 ไปยัง TSIC 3 เป็นไปในลักษณะ 2 รูปแบบ คือ

○ การจับคู่แบบ One to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ TSIC 4 ที่ 1 รายการเทียบเท่ากับรหัสสินค้าของ TSIC 3 ที่ 1 รายการ

○ ตัวอย่างจับคู่เปรียบเทียบในหมวดแฟชั่น

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1511	การฟอก และการตกแต่งเครื่องหนัง การตกแต่ง และการย้อมสีหนังขนสัตว์	1911	การฟอกและตกแต่งหนังฟอก
1420	การผลิตสิ่งของต่างๆ ที่ทำจากขนสัตว์	1820	การตกแต่งและย้อมสีขนสัตว์ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากขนสัตว์

- การจับคู่แบบ One to Many กล่าวคือ รหัสสินค้าของ TSIC 4 ที่ 1 รายการเทียบเท่ากับรหัสสินค้าของ TSIC 3 อย่างน้อย 1 รายการ โดยการจับคู่ในลักษณะนี้มีไม่มากนัก
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Publishing

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
5819	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่งานอื่นๆ	2219	การพิมพ์โฆษณาอื่นๆ
		2213	การพิมพ์โฆษณาฉบับลงบนสื่อบันทึก

ผลการศึกษารหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทยตามแนวทาง UNCTAD

จากการศึกษาเทียบเคียงรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมจาก UNCTAD (HS2007) ผู้อุตสาหกรรมของประเทศไทย (TSIC 4 และ TSIC 3) ที่ปรึกษา ได้สรุปรหัส TSIC ในแต่ละหมวดอุตสาหกรรมได้ทั้งหมด 9 หมวด โดยมีรายละเอียดดังนี้

หมวดงานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1391	การผลิตผ้าดัก และผ้าดักโครเชต์	1721	การผลิตสิ่งทอสำเร็จรูป ยกเว้นเครื่องแต่งกาย
1392	การผลิตวัสดุสิ่งทอสำเร็จรูป ยกเว้น เครื่องแต่งกาย	1721	การผลิตสิ่งทอสำเร็จรูป ยกเว้นเครื่องแต่งกาย
1393	การผลิตพรมและพรมหนา	1722	การผลิตพรมและเครื่องปูลาด
1399	การผลิตสิ่งทอชนิดอื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	1729	การผลิตสิ่งทออื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
1629	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ทำจากไม้ การผลิตสิ่งของจากไม้ก๊อก ฟาง และวัสดุถักสาน	2029	การผลิตผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากไม้ก๊อก ฟางและวัสดุถักสาน
1701	การผลิตเยื่อกระดาษ กระดาษและกระดาษแข็ง	2101	การผลิตเยื่อกระดาษ กระดาษและกระดาษแข็ง
2310	การผลิตแก้วและผลิตภัณฑ์ที่ทำจากแก้ว	2610	การผลิตแก้วและผลิตภัณฑ์แก้ว
3290	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	3699	การผลิตอื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น

หมวดทัศนศิลป์ (Visual Arts)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1629	การผลิตผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ การผลิตสิ่งของจากไม้ก๊อก ฟาง และวัสดุถักสาน	2029	การผลิตผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากไม้ก๊อก ฟางและวัสดุถักสาน
2221	การผลิตผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการก่อสร้าง/ประกอบอาคารที่ทำจากพลาสติก	2520	การผลิตผลิตภัณฑ์พลาสติก
2393	การผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบปอร์ซเลนและเซรามิกชนิดอื่นๆ	2691	การผลิตเซรามิกชนิดไม่ทนไฟ ซึ่งไม่ได้ใช้ในงานก่อสร้าง
2594	การผลิตถัง ครอบ ถังกลมขนาดใหญ่และภาชนะบรรจุที่คล้ายกันที่ทำจากโลหะ	2899	การผลิตผลิตภัณฑ์โลหะประดิษฐ์อื่นๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
5310	กิจกรรมโปรเจกต์	6411	กิจกรรมทางโปรเจกต์ของรัฐ
5819	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ผลงานอื่นๆ	2213	การพิมพ์โฆษณาบนสื่อบันทึก
7420	กิจกรรมการถ่ายภาพ	2219	การพิมพ์โฆษณาอื่นๆ
9000	กิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง	7494	กิจกรรมการถ่ายภาพ
9102	กิจกรรมทางพิพิธภัณฑ์และการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับแหล่งโบราณสถานและอาคารทางประวัติศาสตร์	9214	กิจกรรมด้านศิลปการละคร ดนตรี และศิลปะอื่นๆ
		9219	กิจกรรมด้านความบันเทิงอื่นๆ ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
		9232	กิจกรรมพิพิธภัณฑ์สถาน และการอนุรักษ์สถานที่และอาคารทางประวัติศาสตร์

หมวดการพิมพ์ (Publishing)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1701	การผลิตเยื่อกระดาษ กระดาษและกระดาษแข็ง	2101	การผลิตเยื่อกระดาษ กระดาษและกระดาษแข็ง
3290	การผลิตผลิตภัณฑ์ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	3699	การผลิตผลิตภัณฑ์ซึ่งมิได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
5811	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือ	2211	การพิมพ์โฆษณาหนังสือ โบรชัวร์ หนังสือเกี่ยวกับดนตรี และการพิมพ์โฆษณาอื่นๆ
5813	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร	2212	การพิมพ์โฆษณาหนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร
5819	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ผลงานอื่นๆ	2213	การพิมพ์โฆษณาบนสื่อบันทึก
		2219	การพิมพ์โฆษณาอื่นๆ

หมวดซอฟต์แวร์ (Software)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
2640	การผลิตเครื่องอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้บริโภค	3230	การผลิตเครื่องรับโทรทัศน์และวิทยุ เครื่องบันทึกเสียงหรือภาพหรือเครื่องชานดรีโพรดิวซ์หรือวิดีโอรีโพรดิวซ์ และสินค้าที่เกี่ยวข้อง
5820	การจัดทำซอฟต์แวร์	7220	การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ และการจัดหา
3240	การผลิตเกมและของเล่น	3694	การผลิตของเล่นเกมและของเล่น

หมวดธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม (Architecture)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
7110	กิจกรรมงานสถาปัตยกรรมและวิศวกรรมและการให้คำปรึกษาทางด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง	7421	กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม และการให้คำปรึกษาด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

หมวดดนตรี (Music)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
5920	กิจกรรมการบันทึกเสียงลงบนสื่อและการจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ดนตรี	9211	การผลิตและการจำหน่ายภาพยนตร์และวิดีโอ

หมวดภาพยนตร์และวิดีโอ (Film and Video)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
5911	กิจกรรมการผลิตภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์	9211	การผลิตและการจำหน่ายภาพยนตร์และวิดีโอ
		9213	กิจกรรมด้านวิทยุและโทรทัศน์

หมวดการออกแบบ (Design)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1392	การผลิตสิ่งทอสำเร็จรูป ยกเว้น เครื่องแต่งกาย	1721	การผลิตสิ่งทอสำเร็จรูป ยกเว้นเครื่องแต่งกาย
1393	การผลิตพรมและพรมหนา	1722	การผลิตพรมและเครื่องปูลาด
1399	การผลิตสิ่งทอชนิดอื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	1729	การผลิตสิ่งทออื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
1420	การผลิตสิ่งของต่าง ๆ ที่ทำจากขนสัตว์	1820	การตกแต่งและย้อมสีขนสัตว์ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากขนสัตว์
1512	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือ และกระเป๋าอื่นๆ ที่คล้ายกัน อานและเครื่องลากเทียมสัตว์	1912	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือและสิ่งของที่คล้ายกัน อานม้าและเครื่องเทียมลาก
1629	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ทำจากไม้ การผลิตสิ่งของจากไม้ก๊อก ฟาง และวัสดุถักสาน	2029	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ทำจากไม้ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากไม้ก๊อก ฟาง และวัสดุถักสาน
1709	การผลิตผลิตภัณฑ์ที่แปรรูปอื่นๆ ที่ทำจากกระดาษและกระดาษแข็ง	2109	การผลิตสิ่งของอื่นๆ ที่ทำจากกระดาษและกระดาษแข็ง
2310	การผลิตแก้วและผลิตภัณฑ์ที่ทำจากแก้ว	2610	การผลิตแก้วและผลิตภัณฑ์แก้ว
2393	การผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบปอร์ซเลนและเซรามิกชนิดอื่นๆ	2691	การผลิตเซรามิกชนิดไม่ทนไฟ ซึ่งไม่ได้ใช้ในงานก่อสร้าง
2593	การผลิตเครื่องตัด เครื่องมือที่ใช้งานด้วยมือและเครื่องโลหะทั่วไป	2893	การผลิตของมีคม เครื่องมือที่ใช้งานด้วยมือ และเครื่องโลหะทั่วไป
2740	การผลิตอุปกรณ์สำหรับให้แสงสว่าง	3150	การผลิตหลอดไฟฟ้าและอุปกรณ์สำหรับให้แสงสว่าง
3100	การผลิตเฟอร์นิเจอร์	3610	การผลิตเฟอร์นิเจอร์
3211	การผลิตเครื่องประดับอัญมณีและสิ่งของอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	3691	การผลิตเครื่องเพชรพลอยและรูปพรรณ และของที่เกี่ยวข้อง

3212	การผลิตเครื่องประดับ ที่ทำจากอัญมณีเทียมและสิ่งของที่เกี่ยวข้อง	3699	การผลิตอื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น
3240	การผลิตเกมและของเล่น	3694	การผลิตของเล่นเกมและของเล่น

หมวดแฟชั่น (Fashion)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1411	การผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ยกเว้น การรับจ้างตัดเย็บเสื้อผ้า	1810	การผลิตเครื่องแต่งกาย ยกเว้นเครื่องแต่งกายที่ทำจากขนสัตว์
1420	การผลิตสิ่งของต่างๆ ที่ทำจากขนสัตว์	1820	การตกแต่งและย้อมสีขนสัตว์ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากขนสัตว์
1511	การฟอก และการตกแต่งเครื่องหนัง การตกแต่ง และการย้อมสีหนังขนสัตว์	1911	การฟอกและตกแต่งหนังฟอก
1512	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือ และกระเป๋าอื่นๆ ที่คล้ายกัน อานและเครื่องลากเทียมสัตว์	1912	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือและสิ่งของที่คล้ายกัน อานม้าและเครื่องเทียมลาก
3250	การผลิตเครื่องมือและอุปกรณ์ทางการแพทย์และทางทันตกรรม	3311	การผลิตอุปกรณ์ที่ใช้ในทางการแพทย์และศัลยกรรม และเครื่องใช้ทางศัลยกรรมกระดูก

หมายเหตุที่ต้องคำนึงถึง

ในระหว่างการดำเนินงานที่ผ่านมา ที่ปรึกษา พบว่า การเปรียบเทียบรหัสอุตสาหกรรมจากประเภทหนึ่งไปยังอีกประเภทหนึ่ง มีการเปลี่ยนแปลงในการตีความหมายที่ทำให้ขอบเขตสินค้าหรือบริการเปลี่ยนไปจากเดิม โดยความหมายใหม่อาจอยู่นอกเหนือขอบเขตการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่ปรึกษา จึงขอชี้แจงรายละเอียดในรหัสแต่ละรายการเพื่อให้ สศช. พิจารณาตามความเหมาะสมดังนี้

หมวด	TSIC 4	รายละเอียด	หมายเหตุที่ต้องคำนึงถึง
ทัศนศิลป์	5310	กิจกรรมไปรษณีย์	เดิมใน UNCTAD อยู่ในจำพวกการผลิตโปสการ์ด แสตมป์ แต่เมื่อเทียบเคียงกับ TSIC แล้วครอบคลุมถึงกิจกรรมไปรษณีย์ทั้งหมด จึงอาจเกินขอบเขตของทัศนศิลป์
ทัศนศิลป์	5819	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่งานอื่นๆ	เดิมใน UNCTAD อยู่ในจำพวกการผลิตรูปภาพ รูปถ่าย แต่เมื่อเทียบเคียงกับ TSIC แล้วอยู่ในกลุ่มการเผยแพร่ผลงานทั่วไปที่ไม่จำกัดเพียงงานทัศนศิลป์เพียงอย่างเดียว จึงอาจเกินขอบเขตของทัศนศิลป์
การพิมพ์	3290	การผลิตผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งมีได้จัดประเภทไว้ในที่อื่น	ใน TSIC รหัส 3290 ประกอบด้วยหมวดย่อย การผลิตไม้กวาด แปรง อุปกรณ์เครื่องเขียน อุปกรณ์ด้านความปลอดภัย ดอกไม้และต้นไม้ประดิษฐ์ และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ซึ่งเป็นเพียงส่วนเกี่ยวข้อง (relate) กับอุตสาหกรรมการพิมพ์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น จึงอาจเกินขอบเขตของการพิมพ์

ซอฟต์แวร์	2640	การผลิตเครื่องอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้บริโภค	ใน TSIC รหัส 6240 ประกอบด้วยหมวดย่อย การผลิตเครื่องรับโทรทัศน์ เครื่องรับวิทยุ ผลิตไมโครโฟน ลำโพง และเครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ซึ่งเป็นเพียงส่วนเกี่ยวข้องกับ (relate) กับอุตสาหกรรมการผลิตซอฟต์แวร์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น จึงอาจเกินขอบเขตของซอฟต์แวร์
ซอฟต์แวร์	3240	การผลิตเกมและของเล่น	ใน TSIC รหัส 3240 ประกอบด้วยหมวดย่อย การผลิตของเล่นที่มีล้อ การผลิตตุ๊กตา การผลิตเกมและของเล่นอื่นๆ ซึ่งไม่ได้มีการเจาะจงเฉพาะเกมที่ผลิตโดยซอฟต์แวร์โดยตรง จึงอาจเกินขอบเขตของซอฟต์แวร์
แฟชั่น	3250	การผลิตเครื่องมือและอุปกรณ์ทางการแพทย์และทางทันตกรรม	เดิมจาก UNCTAD มาจากการผลิตแว่นตากันแดด โดยเปลี่ยนเป็นการผลิตอุปกรณ์ทางการแพทย์และทันตกรรม ระหว่างการเทียบเคียงโค้ด (Code Correspondence) จาก HS2007 สู่ CPC และ ISIC4 จึงอาจเกินขอบเขตของแฟชั่น

2) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทอุตสาหกรรมไทย (Thailand Context)

เป็นการถอดรูปแบบรหัสอุตสาหกรรมมาจาก UNCTAD Model ร่วมกับ DCMS Model เพื่อให้ข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยมีความครบถ้วนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในพื้นที่ที่ปรึกษา จะขอลำดับถึงองค์ประกอบและขั้นตอนการเปรียบเทียบรหัสของ DCMS ที่เป็นรหัสอุตสาหกรรมที่เพิ่มเติมจากส่วนที่แล้วเท่านั้น

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ได้ดำเนินการประสานงานเพื่อขอข้อมูลจาก Evidence and Analysis Unit, Department for Culture Media and Sport (<http://www.culture.gov.uk>) และได้รับ SIC Code version 2007 ที่ถูกจัดภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รวมทั้งสิ้น 52 รหัส ในรูปแบบรหัส 4 หลัก (รายละเอียดตามภาคผนวก – DCMS) จำแนกตามลักษณะอุตสาหกรรม ดังนี้

- โฆษณา (Advertising) 2 รหัส
- ธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม (Architecture) 1 รหัส
- ศิลปะ และวัตถุโบราณ (Arts and Antiques) 2 รหัส

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา มีความเห็นว่าหมวดศิลปะ และวัตถุโบราณของ DCMS สอดคล้องกับหมวดทัศนศิลป์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

- การออกแบบ (Design) 1 รหัส
- แฟชั่น (Designer Fashion) 10 รหัส
- ภาพยนตร์ ทัศนศิลป์ และการถ่ายภาพ 8 รหัส
- ดนตรี ทัศนศิลป์ และศิลปะการแสดง
(Music, Visual Arts and Performing Arts) 2 รหัส
- การพิมพ์ (Publishing) 7 รหัส
- ซอฟต์แวร์ (Software and Electronic Publishing) 2 รหัส
- ดิจิทัล คอนเทนต์ (Digital and Entertainment Media) 2 รหัส

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา มีความเห็นว่า หมวดดิจิทัล คอนเทนต์ ของ DCMS สอดคล้องกับหมวดซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

- การแพร่ภาพและกระจายเสียง (Radio and TV) 5 รหัส

เช่นเดียวกันกับ UNCTAD เนื่องจากการจัดเก็บข้อมูลของ DCMS ใช้รหัส Standard Industrial Classification (SIC 2007) ในการจัดเก็บข้อมูล จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเทียบเคียงรหัสอุตสาหกรรม (Code Correspondence) จาก SIC 2007 สู่ TSIC เพื่อให้ได้มาซึ่งรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD ในรูปแบบรหัสของประเทศไทย โดยมีขั้นตอนการเทียบเคียงดังนี้

Standard Industrial Classification ver. 2007	Statistical Classification of Economic Activity in European Community ver. 2	International Standard Industrial Classification rev. 4	Thailand Standard Industrial Classification rev. 4	Thailand Standard Industrial Classification rev. 3
---	---	---	--	--

Standard Industrial Classification (SIC) คือมาตรฐานการจัดหมวดหมู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีต้นกำเนิดจากการจัดทำจากประเทศสหรัฐอเมริกาในปี ค.ศ.1937 และในเวลาถัดมาประเทศสหราชอาณาจักรได้มีการนำ SIC เข้ามาใช้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกลุ่มประเภทกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่อยู่ในสาขาเดียวกันหรือสาขาคู่กันเข้าด้วยกัน เพื่อให้การจัดเก็บ

รวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลสถิติแขนงต่างๆ เป็นไปตามมาตรฐาน ต่อมาในปี ค.ศ.1958 องค์การสหประชาชาติได้มีการจัดทำ ISIC rev.1 ขึ้นตามแนวทางของ SIC

Statistical Classification of Economic Activities in the European Community หรือ Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne (NACE) คือมาตรฐานการจัดหมวดหมู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจของกลุ่มประเทศยุโรปที่มีจุดประสงค์หน้าที่ และลักษณะการจัดเก็บข้อมูลที่สอดคล้องกับ SIC

ทั้งนี้ ที่ปรึกษา ได้ใช้ตารางเปรียบเทียบของ Statistical Office of The European Communities ในการเปรียบเทียบรหัส NACE 2 (Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne) สู่ ISIC revision 4

ส่วนในขั้นตอนการเปรียบเทียบจาก ISIC 4 สู่ TSIC 4 และจาก TSIC 4 สู่ TSIC 3 นั้น ทางที่ปรึกษา ได้ใช้วิธีการเช่นเดียวกับการเปรียบเทียบของรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับพื้นฐาน (Basic Code) ของ UNCTAD ทุกประการ

ตัวอย่างขั้นตอนการเปรียบเทียบรหัสอุตสาหกรรม

ที่ปรึกษา ได้ทำการเปรียบเทียบรหัสการแบ่งประเภทอุตสาหกรรมจาก SIC 2007 ไปยัง TSIC โดยเปรียบเทียบทีละรายการ และมีขั้นตอนการเปรียบเทียบดังต่อไปนี้

- 1) **การเปรียบเทียบรหัสจาก SIC 2007 สู่ NACE 2** นั้นให้ใช้ NACE 2 โดยตรง เนื่องจาก รหัสและรายการประเภทธุรกิจ ของ SIC 2007 และ NACE 2 ที่อยู่ภายใต้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีรายละเอียดตรงกันทั้งหมด

○ ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบ ในหมวด Advertising

SIC 2007	รายละเอียด	NACE 2	รายละเอียด
73.11	Advertising agencies	73.11	Advertising agencies
73.12	Media Representation	73.12	Media Representation

2) การเปรียบเทียบรหัสจาก NACE 2 สู่ ISIC 4 เป็นไปในลักษณะ 2 รูปแบบ คือ

- การจับคู่แบบ Many to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ NACE อย่างน้อย 1 รายการ เทียบเท่ากับรหัสสินค้าของ ISIC 1 รายการ
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Advertising

NACE 2	รายละเอียด	ISIC 4	รายละเอียด
73.11	Advertising agencies	7310	Advertising
73.12	Media Representation		

- การจับคู่แบบ One to One กล่าวคือ รหัสสินค้าของ NACE 1 รายการ เทียบเท่ากับ รหัสสินค้าของ ISIC 1 รายการ
- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Publishing

NACE 2	รายละเอียด	ISIC 4	รายละเอียด
18.11	Printing of newspapers	1811	Printing
18.13	Pre-press and pre-media services	1812	Service activities related to printing

3) การเปรียบเทียบรหัสจาก ISIC 4 สู่ TSIC 4 นั้นเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับที่ได้กล่าวถึงในขั้นตอนการเปรียบเทียบจาก UNCTAD สู่ประเทศไทย

- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Publishing

ISIC 4	รายละเอียด	TSIC 4	รายละเอียด
1811	Printing	1811	การพิมพ์
1812	Service activities related to printing	1812	การบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์

4) การเปรียบเทียบรหัสจาก TSIC 4 สู่ TSIC 3 นั้นเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับที่ได้กล่าวถึงในขั้นตอนการเปรียบเทียบจาก UNCTAD สู่ประเทศไทย

- ตัวอย่างการจับคู่เปรียบเทียบในหมวด Publishing

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1811	การพิมพ์	2221	การพิมพ์
1812	การบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์	2222	กิจกรรมด้านการบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์

ผลการศึกษารหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทย ตามแนวทาง DCMS

จากการศึกษาเทียบเคียงรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมจาก DCMS (SIC2007) สู่อุตสาหกรรมของประเทศไทย (TSIC 4 และ TSIC 3) ที่ปรึกษา ได้สรุปรหัส TSIC ในแต่ละหมวด อุตสาหกรรมได้ทั้งหมด 10 หมวด และได้มีการจัดหมวดให้ตรงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

หมวดทัศนศิลป์ (Visual Arts)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
4773	การขายปลีกสินค้าใหม่อื่นๆ ในร้านค้าเฉพาะ	5239	การขายปลีกสินค้าอื่นๆ ในร้านเฉพาะอย่างของสินค้า นั้นๆ
4774	การขายปลีกสินค้ามือสองในร้านค้าเฉพาะ	5240	การขายปลีกของที่ใช้แล้วในร้าน

หมวดศิลปะการแสดง (Performing Arts)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
7810	กิจกรรมของสำนักงานจัดงานหรือตัวแทนจัดงาน	7419	บริการจัดงานและการสรรหาบุคลากร
9000	กิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง	9214	กิจกรรมด้านศิลปะการละคร ดนตรี และศิลปะอื่นๆ

หมวดการพิมพ์ (Publishing)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1811	การพิมพ์	2221	การพิมพ์
1812	การบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์	2222	กิจกรรมด้านการบริการที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์
5811	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือ	2211	การพิมพ์โฆษณาหนังสือ โบรชัวร์ หนังสือเกี่ยวกับดนตรี และการพิมพ์โฆษณาอื่นๆ
5813	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่หนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร	2212	การพิมพ์โฆษณาหนังสือพิมพ์ วารสาร และนิตยสาร
5819	การจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่งานอื่นๆ	2213	การพิมพ์โฆษณาฉบับลงบนสื่อบันทึก
		2219	การพิมพ์โฆษณาอื่นๆ
6391	กิจกรรมสำนักข่าว	9220	กิจกรรมสำนักข่าว

หมวดซอฟต์แวร์ (Software)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1820	การผลิตซ้ำสื่อบันทึก	2230	การทำสำเนาสื่อบันทึกข้อมูล
5820	การจัดทำซอฟต์แวร์	7220	การให้คำปรึกษาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ และการจัดหา
6201	กิจกรรมการจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตาม วัตถุประสงค์ของผู้ใช้		

หมวดธุรกิจการให้บริการทางสถาปัตยกรรม (Architecture)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
7110	กิจกรรมงานสถาปัตยกรรมและวิศวกรรมและการให้คำปรึกษาทางด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง	7421	กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม และการให้คำปรึกษาด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง
7410	กิจกรรมการออกแบบเฉพาะด้าน		

หมวดดนตรี (Music)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
5920	กิจกรรมการบันทึกเสียงลงบนสื่อและการจัดพิมพ์จำหน่ายหรือเผยแพร่ดนตรี	9211	การผลิตและการจำหน่ายภาพยนตร์และวิดีโอ
1820	การผลิตซ้ำสื่อบันทึก	2230	การทำสำเนาสื่อบันทึกข้อมูล

หมวดภาพยนตร์และวิดีโอ (Film and Video)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1820	การผลิตซ้ำสื่อบันทึก	2230	การทำสำเนาสื่อบันทึกข้อมูล
7420	กิจกรรมการถ่ายภาพ	7494	กิจกรรมการถ่ายภาพ
5911	กิจกรรมการผลิตภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์	9211	การผลิตและการจำหน่ายภาพยนตร์และวิดีโอ
5912	กิจกรรมหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์		
5913	กิจกรรมการเผยแพร่ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์		
5914	กิจกรรมด้านการจัดฉายภาพยนตร์	9212	การฉายภาพยนตร์

หมวดการแพร่ภาพและกระจายเสียง (Broadcasting)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
6010	การออกอากาศทางวิทยุกระจายเสียง	9213	กิจกรรมด้านวิทยุและโทรทัศน์
6020	การจัดผังรายการและการออกอากาศทางโทรทัศน์	6420	การโทรคมนาคม
5911	กิจกรรมการผลิตภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์	9211	การผลิตและการจำหน่ายภาพยนตร์และวิดีโอ
5912	กิจกรรมหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์		
5913	กิจกรรมการเผยแพร่ภาพยนตร์ วิดีทัศน์และรายการโทรทัศน์		

หมวด การออกแบบ (Design)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
7410	กิจกรรมการออกแบบเฉพาะด้าน	7421	กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม และการให้คำปรึกษาด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

หมวดแฟชั่น (Fashion)

TSIC 4	รายละเอียด	TSIC 3	รายละเอียด
1411	การผลิตเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ยกเว้น การรับจ้างตัดเย็บเสื้อผ้า	1810	การผลิตเครื่องแต่งกาย ยกเว้นเครื่องแต่งกายที่ทำจากขนสัตว์
1420	การผลิตสิ่งของต่างๆ ที่ทำจากขนสัตว์	1820	การตกแต่งและย้อมสีขนสัตว์ รวมทั้งการผลิตสิ่งของที่ทำจากขนสัตว์
1430	การผลิตเครื่องแต่งกายด้วยการถัก และถักโครเชต์	1730	การผลิตผ้าและสิ่งของที่ได้จากการถักนิตติ้งและโครเชต์
1512	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือ และกระเป๋าอื่นๆ ที่คล้ายกัน อานและเครื่องลากเทียมสัตว์	1912	การผลิตกระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือและสิ่งของที่คล้ายกัน อานม้าและเครื่องเทียมลาก
1520	การผลิตรองเท้า	1920	การผลิตรองเท้า
7410	กิจกรรมการออกแบบเฉพาะด้าน	7421	กิจกรรมด้านสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม และการให้คำปรึกษาด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้อง

หมายเหตุที่ต้องคำนึงถึง

เช่นเดียวกับการเปรียบเทียบในส่วนของ UNCTAD ที่ปรึกษา พบว่า การเปรียบเทียบรหัสอุตสาหกรรมจากประเภทหนึ่งไปยังอีกประเภทหนึ่งของ DCMS มีการเปลี่ยนแปลงในการตีความหมายที่ทำให้ขอบเขตสินค้าหรือบริการเปลี่ยนไปจากเดิม โดยความหมายใหม่อาจอยู่นอกเหนือขอบเขตการกำหนดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่ปรึกษา จึงขอชี้แจงรายละเอียดในรหัสแต่ละรายการตามความเหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยดังนี้

หมวด	TSIC 4	รายละเอียด	หมายเหตุที่ต้องคำนึงถึง
ทัศนศิลป์	4773	การขายปลีกสินค้าใหม่อื่นๆ ในร้านค้าเฉพาะ	เดิมใน DCMS อยู่ในจำพวกร้านค้าปลีกทางศิลปะ (Commercial Art Galleries) ซึ่งมีความหมายเปลี่ยนไปใน ISIC ที่ไม่ครอบคลุมเพียงสินค้าทางศิลปะเพียงอย่างเดียว จึงอาจเกินขอบเขตของทัศนศิลป์
ทัศนศิลป์	4774	การขายปลีกสินค้ามือสองในร้านค้าเฉพาะ	เดิมใน DCMS อยู่ในจำพวกการขายสินค้าโบราณ (Antique) ซึ่งมีความหมายเปลี่ยนไปใน ISIC ที่ไม่ครอบคลุมเพียงสินค้าโบราณเพียงอย่างเดียว จึงอาจเกินขอบเขตของทัศนศิลป์

การออกแบบ	7410	กิจกรรมการออกแบบเฉพาะ ด้าน	ในความหมายของ ISIC และ TSIC นั้น หมายถึงการ ออกแบบทางสถาปัตยกรรมและวิศวกรรม จึงอาจมีการ เปลี่ยนแปลงหมวดหมู่ตามความเหมาะสม
-----------	------	-------------------------------	---

ดังนั้น รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในบริบทอุตสาหกรรมไทย (Thailand Context) จึงประกอบด้วยรหัสอุตสาหกรรมจาก UNCTAD ร่วมกับ DCMS และได้ผลลัพธ์คือ รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สำหรับ 12 หมวดอุตสาหกรรมไทย ได้แก่

- 1) งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts)
- 2) ศิลปะการออกแบบ (Visual Arts)
- 3) ศิลปะการแสดง (Performing Arts)
- 4) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Audio Visuals/ Film and Video)
- 5) แฟชั่น (Fashion)
- 6) การออกแบบ (Design)
- 7) การให้บริการทางสถาปัตยกรรม (Architecture)
- 8) ซอฟต์แวร์ (Software)
- 9) การพิมพ์ (Publishing)
- 10) โฆษณา (Advertising)
- 11) ดนตรี (Music)
- 12) การกระจายเสียง (Radio and TV)

ทั้งนี้รหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้งแบบพื้นฐาน (Basic) และแบบตามบริบทอุตสาหกรรมไทย (Thailand Context) ทั้งหมดนี้จะถูกยึดเป็นขอบเขตการกำหนดธุรกิจ สินค้าและบริการที่จัดอยู่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งที่ปรึกษา จะทำการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) ของทั้ง 12 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพื่อจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยต่อไป โดยข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) นั้นจะประกอบด้วยข้อมูล 4 ด้าน ได้แก่

- สัดส่วนของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)
- ด้านมูลค่าการส่งออก-นำเข้า
- ด้านจำนวนการจ้างงาน
- ด้านจำนวนทรัพย์สินทางปัญญา