



รายงานการศึกษาฉบับสมบูรณ์

โครงการศึกษาเพื่อจัดทำแนวทางการสร้างสรรค์
สินค้าเชิงนวัตกรรมสำหรับภาคการผลิต
และบริการของประเทศไทยในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11

เสนอต่อ

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการ
เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)

จัดทำโดย

บริษัท จีอีเอ็ม แมเนจเม้นท์ จำกัด
Gee. Management Co., Ltd.

กันยายน 2555

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	i
บทที่ 1 บทนำ	1-1
1.1 หลักการและเหตุผล	1-1
1.2 วัตถุประสงค์	1-3
1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน	1-3
1.4 กรอบแนวทางการดำเนินงาน	1-4
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	1-7
1.6 กรอบระยะเวลาการดำเนินงาน	1-8
บทที่ 2 ผลการศึกษาทบทวนกรอบแนวคิดและนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2-1
2.1 ผลการศึกษาทบทวนนิยามและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ	2-1
2.1.1 นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)	2-1
2.1.2 นิยามและขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries)	2-4
2.2 ผลการศึกษาทบทวนนิยามและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย	2-20
2.2.1 สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.)	2-20
2.2.2 หน่วยงานอื่นๆ ในประเทศไทย	2-23
2.3 บทวิเคราะห์เศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย โดยที่ปรึกษา	2-24
2.3.1 กรอบแนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย	2-24
2.3.2 นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย	2-26
2.3.3 ขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย	2-27

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 3 ผลการจัดเก็บและพัฒนาระบบฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	3-1
3.1 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) เพื่อใช้ในการวางแผนการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐาน	3-3
3.1.1 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ DCMS	3-3
3.1.2 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD	3-5
3.1.3 การศึกษาการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNESCO	3-7
3.1.4 การจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย	3-8
บทที่ 4 การพัฒนาระบบฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 12 สาขา	4-1
4.1 การจัดเก็บข้อมูลพื้นฐาน (Basic Data) ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 12 สาขาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	4-1
4.1.1 การจัดเก็บข้อมูลด้านสัดส่วนต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)	4-1
4.1.2 การจัดเก็บข้อมูลด้านการจ้างงาน (Employment)	4-2
4.1.3 การจัดเก็บข้อมูลด้านการนำเข้าและส่งออก (Import-Export)	4-3
4.1.4 การจัดเก็บข้อมูลด้านทรัพย์สินทางปัญญา	4-4
4.2 ระบบฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 12 สาขา	4-5
4.2.1 การออกแบบองค์ประกอบทางฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์	4-5
4.2.2 การออกแบบฐานข้อมูล	4-7
4.2.3 การออกแบบหน้าจอระบบงานของผู้ดูแลระบบ	4-14
4.2.4 การออกแบบหน้าจอระบบงานของผู้ใช้ทั่วไป	4-30
บทที่ 5 ผลการศึกษาวิเคราะห์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวมและสาขาสำคัญ	
5.1 ผลการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 12 สาขา	5-1
5.2 ผลการศึกษาข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก 4 สาขา	5-9
5.2.1 อุตสาหกรรมภาพยนตร์	5-10
5.2.2 อุตสาหกรรมโฆษณา	5-16
5.2.3 ธุรกิจให้บริการสถาปัตยกรรม	5-22
5.2.4 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์	5-28

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 6 แนวทางการพัฒนาข้อมูลสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 3 สาขา ของประเทศไทย	
6.1 การพัฒนาข้อมูลอุตสาหกรรม 3 สาขา ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก	6-1
6.1.1 สาขาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism)	6-1
6.1.2 สาขาการแพทย์แผนไทย (Thai Traditional Medicine)	6-5
6.1.3 สาขาอาหารไทย (Thai Food)	6-6
6.2 กรอบการพัฒนาข้อมูลอุตสาหกรรม 3 สาขาต่อไป	6-7
บทที่ 7 แนวทางข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาสินค้าและบริการเชิงสร้างสรรค์ สำหรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ	
7.1 ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์สำหรับการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภาพรวม	7-1
7.2 ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์รายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลัก 4 สาขา	7-15

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รหัสอุตสาหกรรม TSIC ภายใต้แต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบสอบถามสำหรับ 4 อุตสาหกรรมหลัก

ภาคผนวก ค รายชื่อบริษัทภายใต้ 4 อุตสาหกรรมหลัก ที่ทำการเก็บข้อมูลปฐมภูมิ

ภาคผนวก ง จำนวนสถานประกอบการ

ภาคผนวก จ รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุมกลุ่มย่อย

ภาคผนวก ฉ สรุปประเด็นจากสัมมนาเผยแพร่ผลงาน

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
i	มูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 12 อุตสาหกรรม ในปี พ.ศ.2553	IX
ii	สัดส่วนมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อมูลค่า GDP ในปี พ.ศ.2553	IX
iii	ภาพรวมการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 12 อุตสาหกรรม	X
iv	ภาพรวมมูลค่าการนำเข้า – ส่งออก	XI
v	ภาพรวมการวิเคราะห์ความสำคัญของแต่ละอุตสาหกรรมต่อประเทศ	XI
1	ขั้นตอนการดำเนินงาน	1-4
2	กรอบระยะเวลาการดำเนินงาน	1-8
3	Concentric Circles Model ของสหภาพยุโรป	2-10
4	สรุปผลการทบทวนนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	2-25
5	กรอบแนวคิดการวิเคราะห์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยที่ปรึกษา	2-29
6	ข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยที่จะทำการจัดเก็บ	3-1
7	การศึกษาการจัดกลุ่มรหัส (Code) ของต่างประเทศเพื่อกำหนดกรอบการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานของประเทศไทย	3-3
8	ภาพรวมกระบวนการการจัดกลุ่มรหัสอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย	3-10
9	ข้อมูล Value Added ในไฟล์ Excel	4-1
10	ข้อมูลจำนวนสถานประกอบการและการจ้างงานในไฟล์ Excel	4-2
11	ข้อมูลจำนวนสถานประกอบการและการจ้างงานในไฟล์ Excel แบบที่ 2	4-2
12	ข้อมูลการส่งออกในไฟล์ Excel	4-3
13	ข้อมูลการนำเข้าในไฟล์ Excel	4-3
14	ข้อมูลสิทธิบัตรในไฟล์ Excel	4-4
15	ข้อมูลเครื่องหมายการค้าในไฟล์ Excel	4-4
16	ข้อมูลลิขสิทธิ์ในไฟล์ Excel	4-4
17	สถาปัตยกรรมฮาร์ดแวร์	4-5
18	การเชื่อมต่อของเครื่องเซิร์ฟเวอร์ และการติดตั้งซอฟต์แวร์	4-6
19	โครงสร้างฐานข้อมูล	4-7
20	การเข้าใช้งานระบบ	4-14
21	เมนูการใช้งานระบบหลังจากลงชื่อเข้าใช้งานระบบแล้ว	4-14
22	หน้าจอการจัดการผู้ใช้	4-15

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
23	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้	4-15
24	หน้าจอการจัดการกลุ่มผู้ใช้และสิทธิ์	4-16
25	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลกลุ่มผู้ใช้	4-16
26	หน้าจอจัดการกลุ่มเศรษฐกิจโครงสร้าง	4-17
27	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลกลุ่มเศรษฐกิจโครงสร้าง	4-17
28	หน้าจอการจัดการข้อมูลรหัส HS	4-18
29	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส HS	4-18
30	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส SIC 2007	4-19
31	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส SIC2007	4-19
32	หน้าจอการจัดการข้อมูลรหัส TSIC Version 3	4-20
33	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส TSIC Version 3	4-20
34	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส TSIC Version 4	4-21
35	หน้าจอการแก้ไขข้อมูลรหัส TSIC Version 4	4-21
36	หน้าจอการข้อมูลการจับคู่รหัส	4-22
37	หน้าจอการจัดการข้อมูล GDP	4-23
38	หน้าจอการเพิ่มข้อมูล GDP	4-23
39	หน้าจอการแก้ไขข้อมูล GDP	4-23
40	หน้าจอการจัดการข้อมูล Value Added	4-24
41	หน้าจอการจัดการข้อมูลการนำเข้า	4-25
42	หน้าจอการจัดการข้อมูลการส่งออก	4-26
43	หน้าจอการจัดการข้อมูลการจ้างงาน	4-27
44	หน้าจอการจัดการข้อมูล Value Added ที่แสดงปุ่ม “นำเข้า”	4-28
45	หน้าจอการเลือกไฟล์ที่ต้องการนำเข้า	4-28
46	หน้าจอแสดงข้อมูลภายในไฟล์ และการเลือกชื่อของ Column	4-29
47	หน้าจอแสดงข้อมูลภายในไฟล์ ที่แสดงปุ่ม “เริ่ม Import”	4-29
48	หน้าจอรายงานแสดงข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจโครงสร้างเป็นรายปี	4-31

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
49	แผนภาพของรายงานแสดงข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงการนำเข้า-ส่งออก	4-32
50	แผนภาพของรายงานแสดงข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงการจ้างงาน	4-32
51	แผนภาพของรายงานแสดงข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลทรัพย์สินทางปัญญา	4-33
52	หน้าจอ รายงานแสดงข้อมูลตามรหัสย่อยแยกตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลมูลค่าเพิ่ม	4-34
53	หน้าจอ รายงานแสดงข้อมูลตามรหัสย่อยแยกตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลการนำเข้า-ส่งออก	4-35
54	หน้าจอ รายงานแสดงข้อมูลตามรหัสย่อยแยกตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลการจ้างงาน	4-36
55	หน้าจอ รายงานแสดงแนวโน้มของข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์รายปี	4-37
56	แผนภาพ รายงานแสดงแนวโน้มของข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลการนำเข้า	4-38
57	แผนภาพ รายงานแสดงแนวโน้มของข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลการส่งออก	4-38
58	แผนภาพ รายงานแสดงแนวโน้มของข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลการจ้างงาน	4-39
59	แผนภาพ รายงานแสดงแนวโน้มของข้อมูลตามกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นรายปี แสดงข้อมูลเครื่องหมายการค้า	4-39
60	หน้าจอกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4-40
61	หน้าจอกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	4-41
62	หน้าจอข้อมูล Value Chain ของกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถดูภาพขยายได้โดยการคลิกที่ภาพ	4-42
63	Value chain เมื่อมีการกดขยาย	4-42
64	หน้าจอข้อมูลอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์	4-43

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
65	มูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 12 อุตสาหกรรม ในปีพ.ศ.2553	5-1
66	สัดส่วนมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ต่อมูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวม (GDP) ในปีพ.ศ.2553	5-2
67	ภาพรวมการเติบโตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 12 อุตสาหกรรม ระหว่างปี พ.ศ.2549 – 2553	5-3
68	ภาพรวมมูลค่าการนำเข้า – ส่งออกของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทั้ง 12 อุตสาหกรรม ปีพ.ศ.2553	5-4
69	ภาพรวมการวิเคราะห์ความสำคัญของแต่ละอุตสาหกรรมต่อประเทศ และอัตรา การเติบโตเปรียบเทียบสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั้ง 12 สาขา	5-6
70	ข้อมูลเชิงสถิติของอุตสาหกรรมภาพยนตร์	5-10
71	กรอบการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย	5-11
72	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเด็นด้านการแข่งขัน	5-12
73	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเด็นด้านอุปสงค์	5-13
74	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเด็นด้านปัจจัยการผลิตและประเด็น ด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกัน	5-14
75	ข้อมูลเชิงสถิติของอุตสาหกรรมโฆษณา	5-16
76	กรอบการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ห่วงโซ่คุณค่าของอุตสาหกรรมโฆษณาไทย	5-17
77	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมโฆษณาในประเด็นด้านการแข่งขัน	5-18
78	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมโฆษณาในประเด็นด้านอุปสงค์	5-19
79	ผลการสำรวจอุตสาหกรรมโฆษณาในประเด็นด้านปัจจัยการผลิตและประเด็น ด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกัน	5-20
80	ข้อมูลเชิงสถิติของธุรกิจการให้บริการสถาปัตยกรรม	5-22
81	กรอบการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ธุรกิจให้บริการสถาปัตยกรรมไทย	5-23
82	ผลการสำรวจธุรกิจการให้บริการสถาปัตยกรรมในประเด็นด้านการแข่งขัน	5-24
83	ผลการสำรวจธุรกิจการให้บริการสถาปัตยกรรมในประเด็นด้านอุปสงค์	5-25
84	ผลการสำรวจธุรกิจการให้บริการสถาปัตยกรรมในประเด็นด้านปัจจัยการผลิต และประเด็นด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกัน	5-26
85	ข้อมูลเชิงสถิติของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์	5-28

สารบัญภาพ

แผนภาพที่		หน้า
86	กรอบการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย	5-29
87	กรอบการจัดเก็บข้อมูลภายใต้ห่วงโซ่อุปทานของอุตสาหกรรมดิจิทัล คอนเทนต์	5-30
88	ข้อเสนอแนวทางตามยุทธศาสตร์ที่ 1	7-1
89	ข้อเสนอแนวทางตามยุทธศาสตร์ที่ 2	7-3
90	ข้อเสนอแนวทางตามยุทธศาสตร์ที่ 3	7-5
91	ข้อเสนอแนวทางตามยุทธศาสตร์ที่ 4	7-7
92	ข้อเสนอแนวทางตามยุทธศาสตร์ที่ 5	7-11

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
i	การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดของที่ปรึกษา	v
1	สรุปกรอบแนวคิดการจัดแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ	2-19
2	ขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยโดย สศช.	2-21
3	ขอบเขตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จำแนกตามกลุ่ม	2-22
4	การวิเคราะห์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของต่างประเทศทั้ง 6 รูปแบบภายใต้กรอบแนวคิดของที่ปรึกษา	2-31
5	การจัดกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดของที่ปรึกษา	2-32