



การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ

จากพลังความคิด...สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

28 พฤษภาคม 2552 ณ โรงแรมอมารี วอเตอร์เกท เวลา 10.30 – 12.30 น.

การประชุมกลุ่มที่ 3

“ผสานสื่อ สารและบันเทิง เบิกทางเศรษฐกิจใหม่”

ประธาน : ดร.รุ่งเรือง ลิ้มชูปัญญาณ์

เลขานุการกลุ่ม : นางสาวจิตรลดา พิศาลสุพงศ์
: นางสาวศศิธร พลัดทดเดช
: และทีมงาน สศช.



การประชุมกลุ่มที่ 3 “ผลงานสื่อ สารและบันเทิง เบิกทางเศรษฐกิจไทย”

วัตถุประสงค์

- ◆ เพื่อระดมความคิดเห็นเชิงลึกในระดับสาขา/ประเภทอุตสาหกรรมและบริการ ภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในกลุ่มสินค้าและบริการด้านสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์ (สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การกระจายเสียง ดนตรี โฆษณา และประชาสัมพันธ์ ซอฟต์แวร์ และดิจิทัลคอนเทนต์)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ◆ แนวทางการพัฒนาของกลุ่มอุตสาหกรรมที่ต้องดำเนินการต่อไปในอนาคต
- ◆ เจ้าภาพหลัก
- ◆ โครงการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพิ่มเติมภายใต้แผนฟื้นฟูเศรษฐกิจระยะที่ 2 ในแต่ละกลุ่มอุตสาหกรรม

กรณีตัวอย่าง : อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

1

สถานภาพอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

2

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ของ
อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

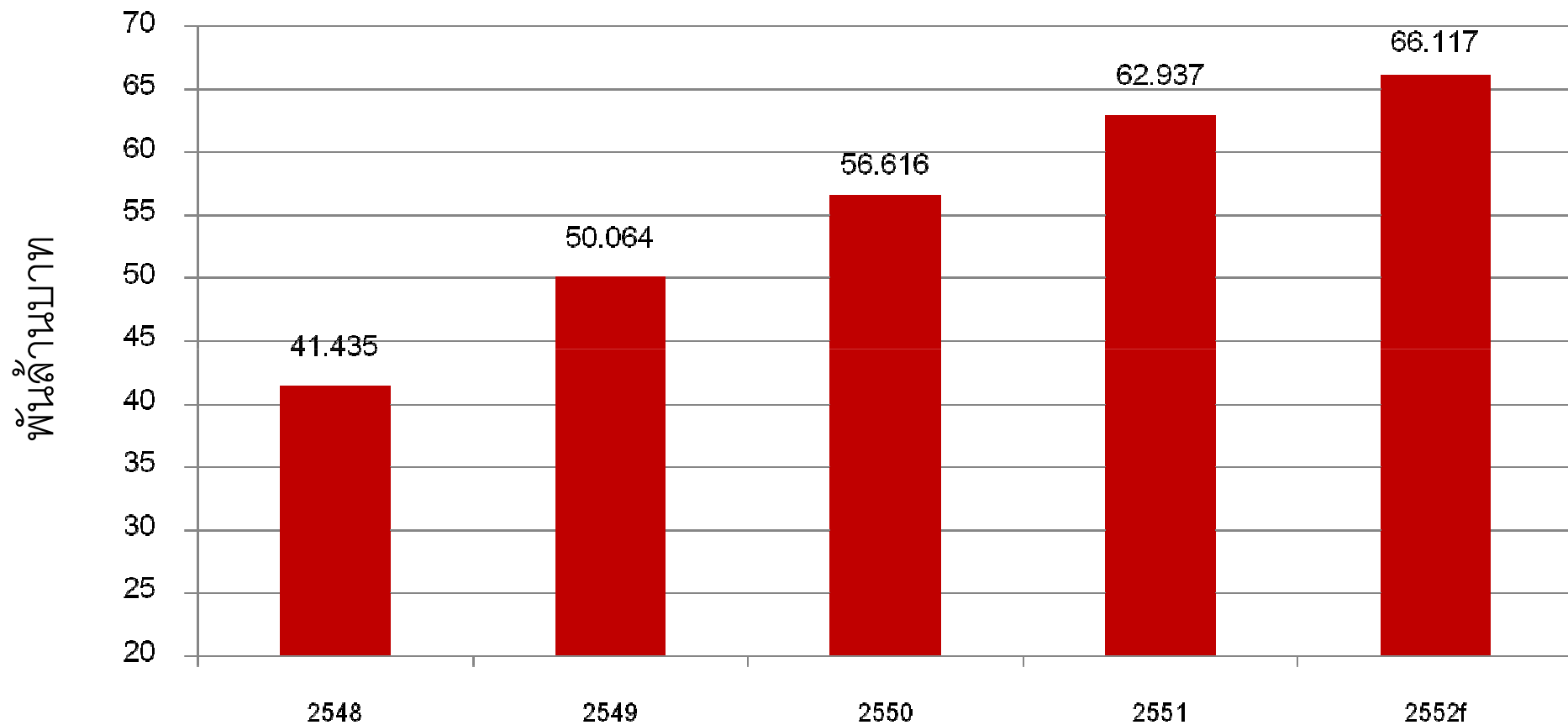
3

แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในระยะต่อไปและตัวอย่างวิธี
ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

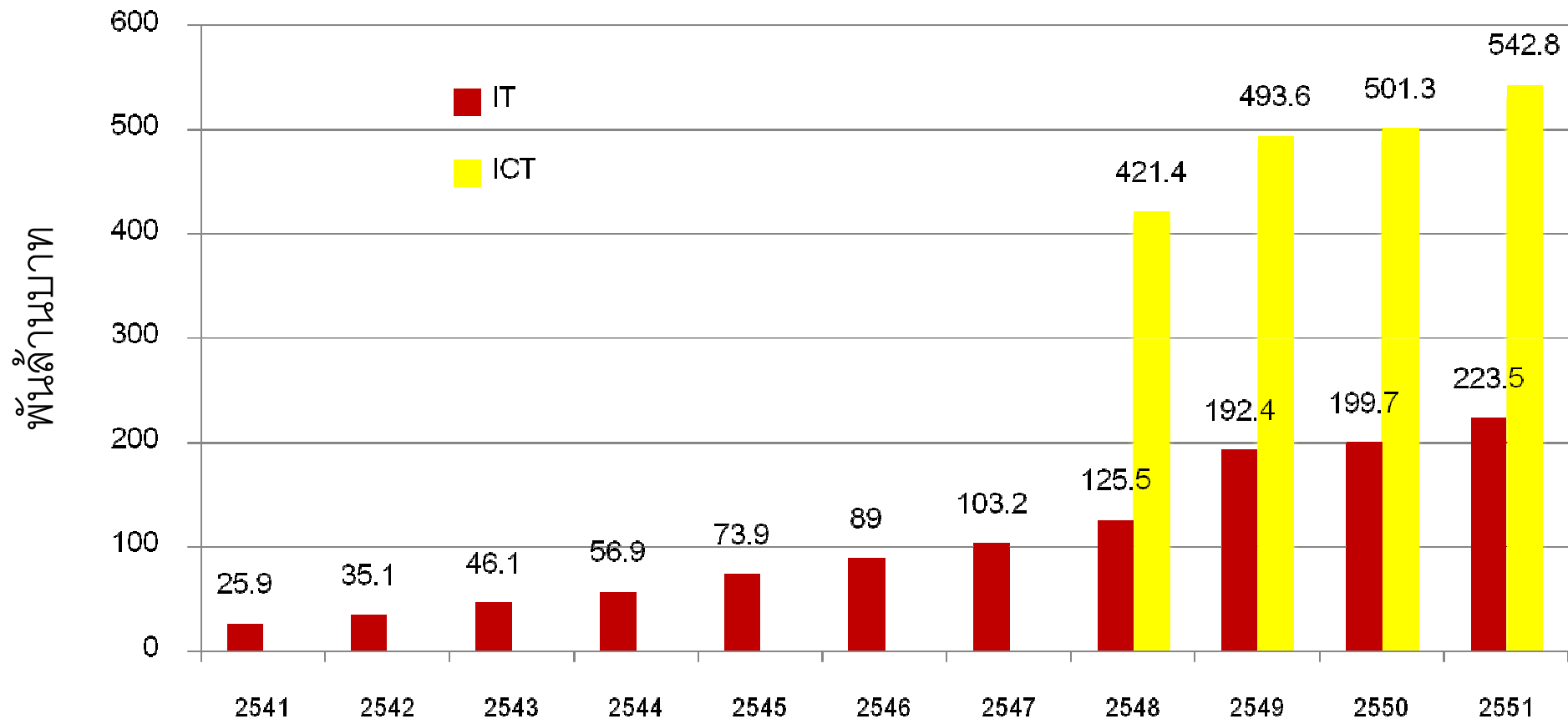
4

ประเด็นเพื่อหารือ

แนวโน้มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ของไทย



แนวโน้มตลาดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ของไทย



ที่มา : เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทยและสรุปผลสำรวจตลาดปี 2551

สถานภาพอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

- จำนวนธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์มากกว่า 1,300 แห่ง
- ผู้ปฏิบัติงานในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 50,000 คนและเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยปีละ 3,000 คน
- มูลค่าการนำเข้าคิดเป็นร้อยละ 70 ของตลาดทั้งประเทศ
- มูลค่าการส่งออก 5,000 ล้านบาท
- สัดส่วนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ต่ออุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ร้อยละ 11.6 ในปี 2551
- สัดส่วนอุตสาหกรรม ICT ต่อผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศร้อยละ 13.4 ในปี 2551
- ภาษีการนำเข้าร้อยละ 0

มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

(%)	ปี 2550		ปี 2551		ปี 2552f	
	มูลค่า	Growth	มูลค่า	Growth	มูลค่า	Growth
กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์	56,616	13.1	62,937	11.2	66,117	5.1
• Enterprise Solution	50,470	11.7	55,547	10.1	57,550	3.6
• Mobile application	2,133	29.1	2,640	23.8	3,192	20.9
• Embedded SW	1,937	30.8	2,359	21.8	2,725	15.5
• Others	2,075	17.6	2,391	15.2	2,651	10.9

หน่วยงานหลักในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)
- เขตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย (Software Park)

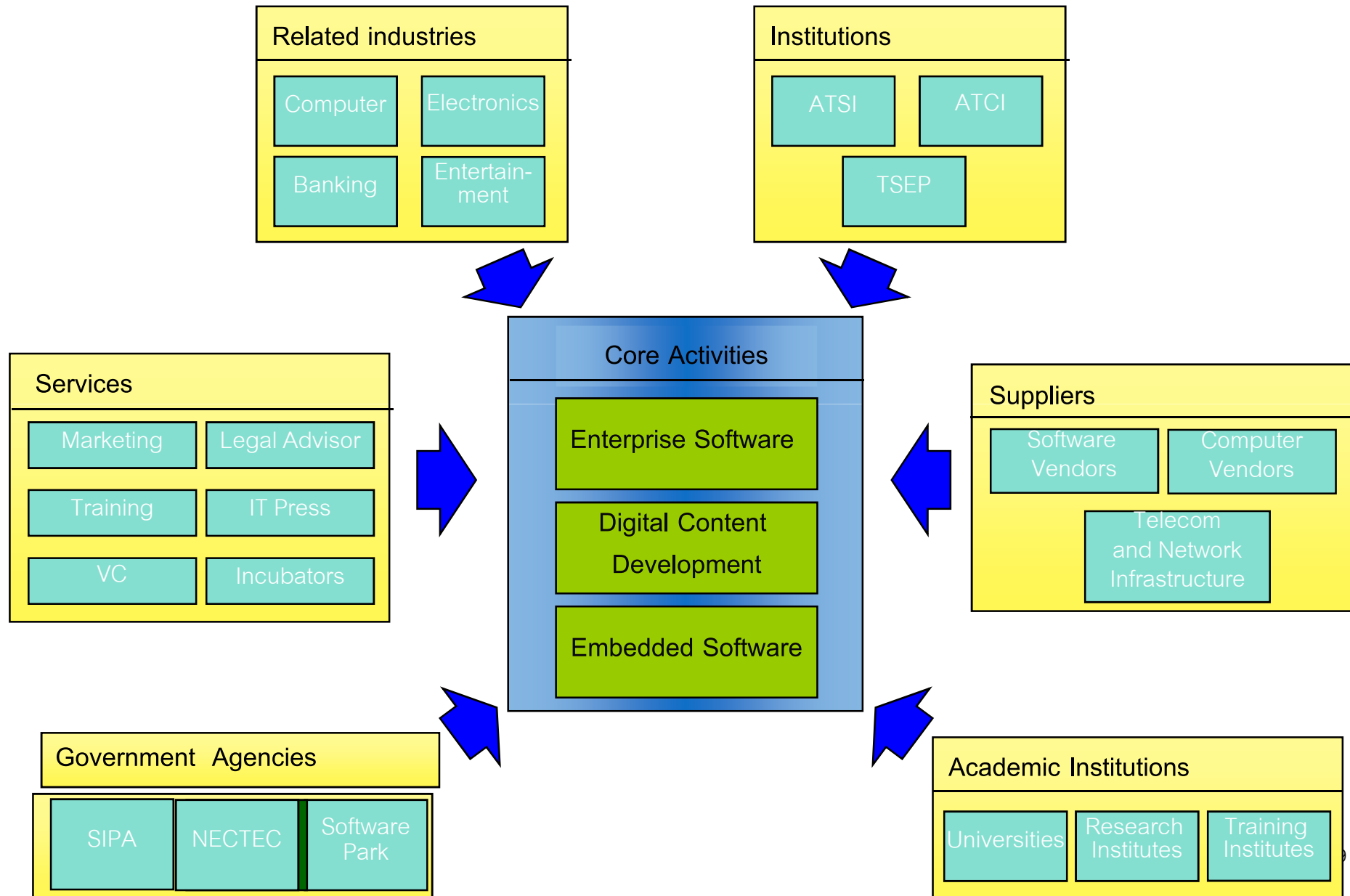
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA)

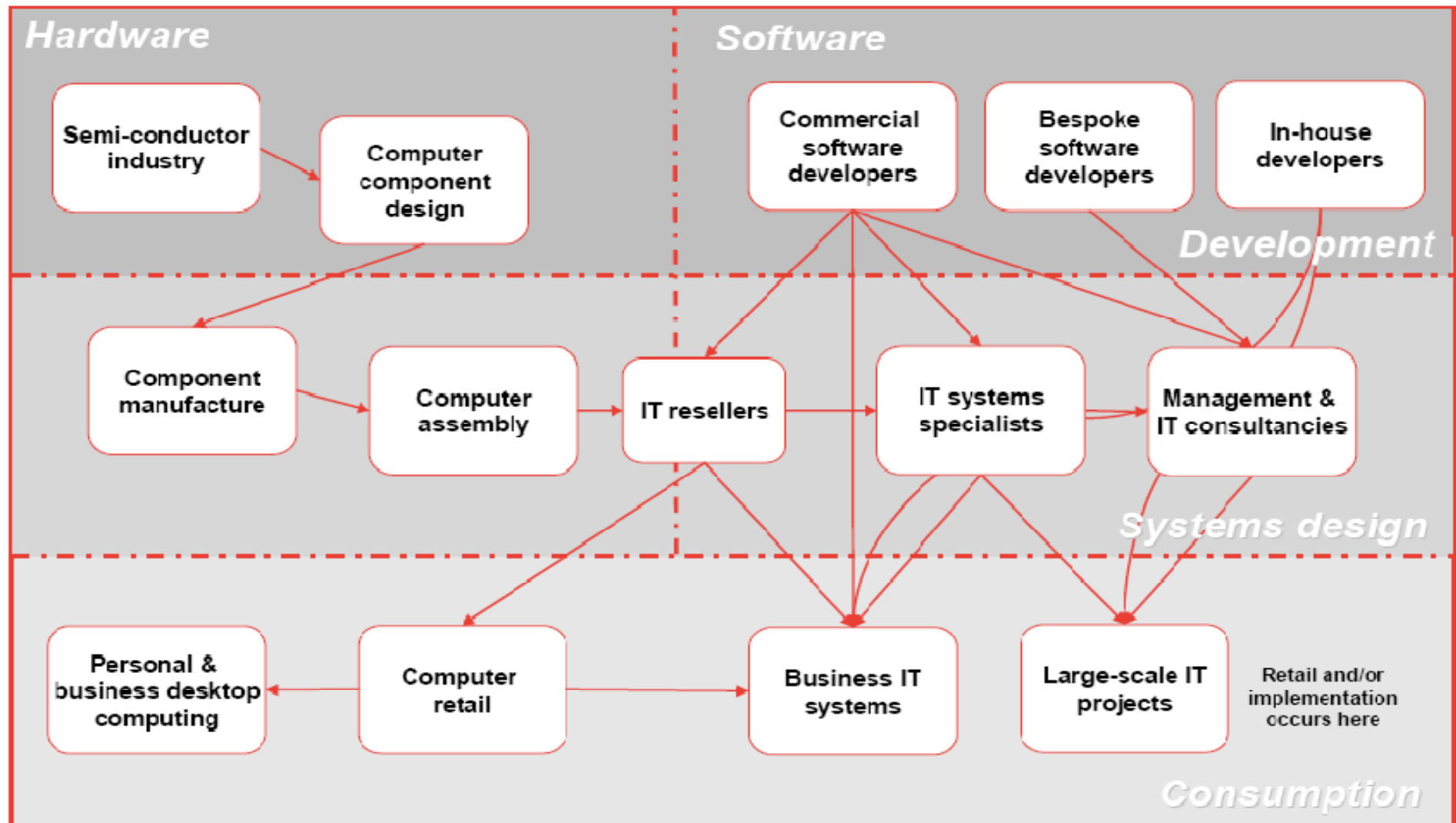
หน่วยงานภาคเอกชน

- สมาคมอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศไทย (ATCI)
- สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย (ATSI)
- สมาคมส่งเสริมการส่งออกซอฟต์แวร์ไทย (TSEP)

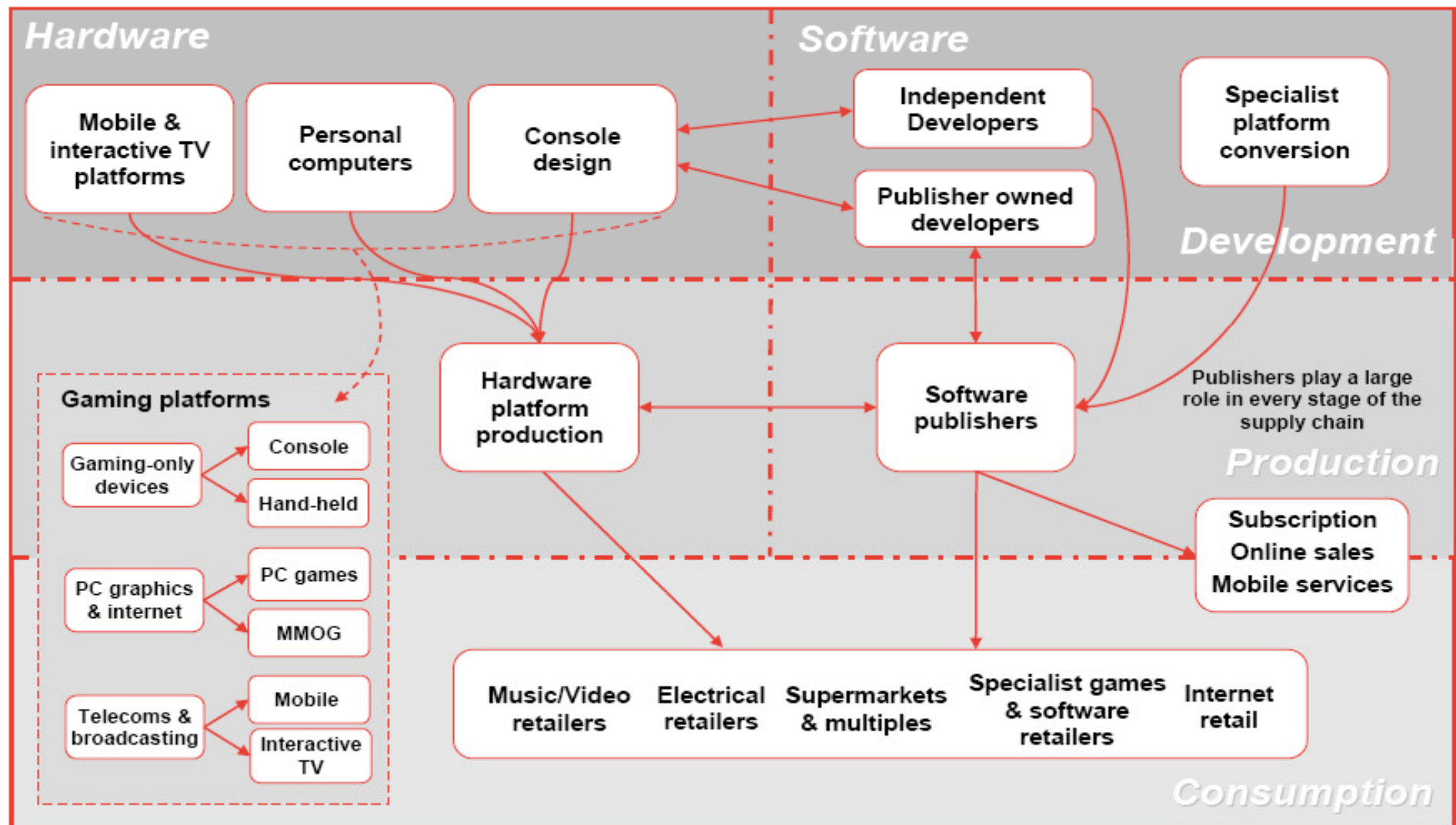
คลัสเตอร์อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย



ห่วงโซ่การผลิตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และธุรกิจบริหารคอมพิวเตอร์ ประเทศไทย



ห่วงโซ่การผลิตอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เพื่อการบันเทิง ประเทศอังกฤษ



ผลการดำเนินงานตามห่วงโซ่การผลิต (Supply Chain)



Creation & Infrastructure

การบ่มเพาะผู้ประกอบการ
ซอฟต์แวร์รวม 125 บริษัท
(ปี 2543-2551)



แผนแม่บท ICT ฉบับที่ 1
และ 2 และดำเนินการวิจัย
และพัฒนาสนับสนุน
อุตสาหกรรมเป้าหมาย



แผนแม่บทการพัฒนา
อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
และการพัฒนาบุคลากร
12,711 คน
(ปี 2548-2550)

Production*

SP II Project
Open-Source
Softwares – Tier 1

Distribution

การส่งเสริมบริษัทซอฟต์แวร์ให้มีศักยภาพในการแข่งขัน (ปี 2548-50)
- บริษัทซอฟต์แวร์ที่ได้รับการส่งเสริม BOI จำนวน 269 บริษัท
- บริษัทซอฟต์แวร์ที่ได้รับการส่งเสริมด้านการตลาดทั้งใน-ต่างประเทศ
จำนวน 68 บริษัท

Commercialization

SP II Project
Digital Media Asia
2010 – Tier 1

หมายเหตุ : * การผลิตหมายถึงการพัฒนาขั้นใหม่ หรือปรับ/ต่อยอดผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์จากต่างประเทศ

ศักยภาพการแข่งขันด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของไทย

IMD	Thailand	Malaysia	Singapore	S. Korea	Total
2550 Technological Infra.	48	18	2	6	55
2551 Technological Infra.	43	18	2	14	55
2552 Technological Infra.	36	17	2	-	57

EIU	Thailand	Malaysia	Singapore	S. Korea	Total
2551 E-Readiness Ranking	47	34	6	15	70
2551 IT Industry Competitiveness	42	36	9	8	66

WEF, INSEAD & ITU	Thailand	Malaysia	Singapore	S. Korea	Total
2550-51 Network Readiness	40	26	5	9	127
2551-52 Network Readiness	47	28	4	11	134

แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในระยะต่อไปและ ตัวอย่างวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและจูงใจกลุ่ม
บริษัทข้ามชาติ

การลงทุนเพื่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่ทันสมัยและ
เพียงพอเพื่ออำนวยความสะดวกในการประกอบ
ธุรกิจ

การพัฒนาบุคลากรที่มีฝีมือและคุณภาพ

การวิจัยและพัฒนาที่ดีเพื่อสร้างนวัตกรรม
เชิงพาณิชย์

มาตรการพิเศษเพื่อจูงใจและส่งเสริมการลงทุน
และประกอบธุรกิจซอฟต์แวร์

การพัฒนากฎหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อปกป้อง
ทรัพย์สินทางปัญญาและการดำเนินธุรกรรม
อิเล็กทรอนิกส์

Ireland



India



Taiwan



Sweden



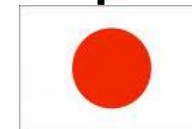
Singapore



S. Korea



Japan



S. Korea



Singapore



Malaysia



.....

กรณีตัวอย่าง : อุตสาหกรรมภาพยนตร์

1

สถานภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์

2

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในห่วงโซ่อุปทาน (Value Chain) ของ
อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

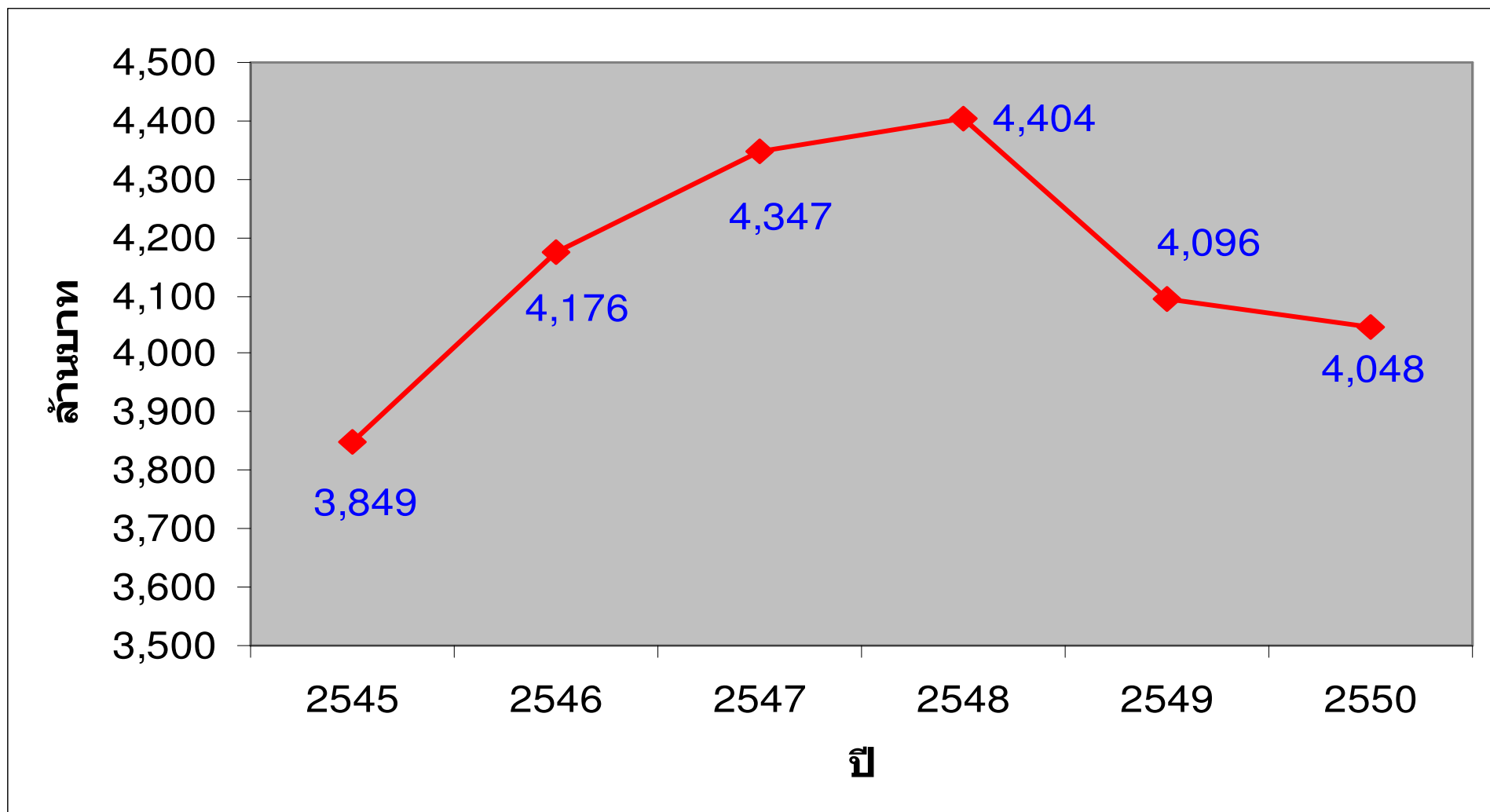
3

แนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในระยะต่อไปและตัวอย่างวิธี
ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

4

ประเด็นเพื่อหารือ

รายได้จากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทย ปี 2545 - 2550



ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

หมายเหตุ: รายได้ (1) การสร้างภาพยนตร์ การผลิตวีดีโอ (2) การจำหน่ายภาพยนตร์ และวีดีโอ
(3) การผลิต จำหน่ายภาพยนตร์ หรือสิ่งทีคล้ายคลึง และ (4) การฉายภาพยนตร์

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในห่วงโซ่อุปทาน (Value Chain) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

- | | | | |
|-------------------|-----------------------------|-----------------------|----------------|
| - บริษัทภาพยนตร์ | - โรงถ่าย | - บริษัทผู้จัดจำหน่าย | - โรงภาพยนตร์ |
| - ผู้แสดง/ผู้จัด | - การถ่ายทำ | - สายหนังต่างจังหวัด | - ดีวีดี |
| - คนเขียนบท | - ทีมงานสร้างฉาก | - ตลาดต่างประเทศ | - ร้านให้เช่า |
| - ผู้ประสานงาน | - ผู้กำกับ/ช่างเทคนิคต่าง ๆ | - งานเทศกาลภาพยนตร์ | - ลิขสิทธิ์ |
| - โรงเรียนการแสดง | - ล้างฟิล์ม พิมพ์ฟิล์ม | | - อินเทอร์เน็ต |
| | - บันทึกเสียง เทคนิคภาพ | | |

CREATORS



PRODUCERS



DISTRIBUTORS



CONSUMER



Best Practice: รัฐบาลเกาหลีจัดตั้ง องค์การวัฒนธรรมและสื่อกาฬี (KOCCA) ขึ้น
ส่งผลให้ Cultural Industry เติบโตรื่นอย่างรวดเร็ว

Korea Culture and Content Agency (KOCCA)

VISION

To build a foundation for companies to grow as cultural contents providers and become a major producer in Asia.

MISSIONS

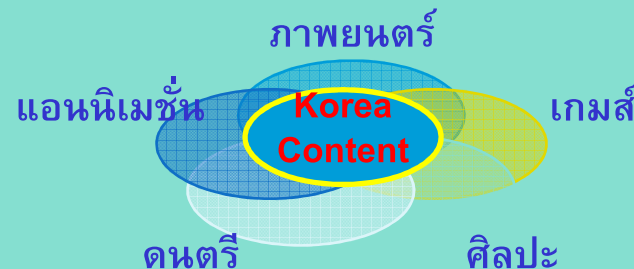
พัฒนากลยุทธ์การถ่ายทอเนื้อหาความเป็นเกาหลี
(Korea Content)

พัฒนาความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ในการแลกเปลี่ย
ข้อมูลทางด้านอุตสาหกรรมวัฒนธรรม

Main Roles

1. จัดตั้งนโยบายเพื่อสนับสนุน
Cultural Content Industry (CCI)

2. สร้างโครงสร้าง
พื้นฐาน CCI ให้เกิด
ความเข้มแข็ง



3. สนับสนุนด้าน
เทคโนโลยี

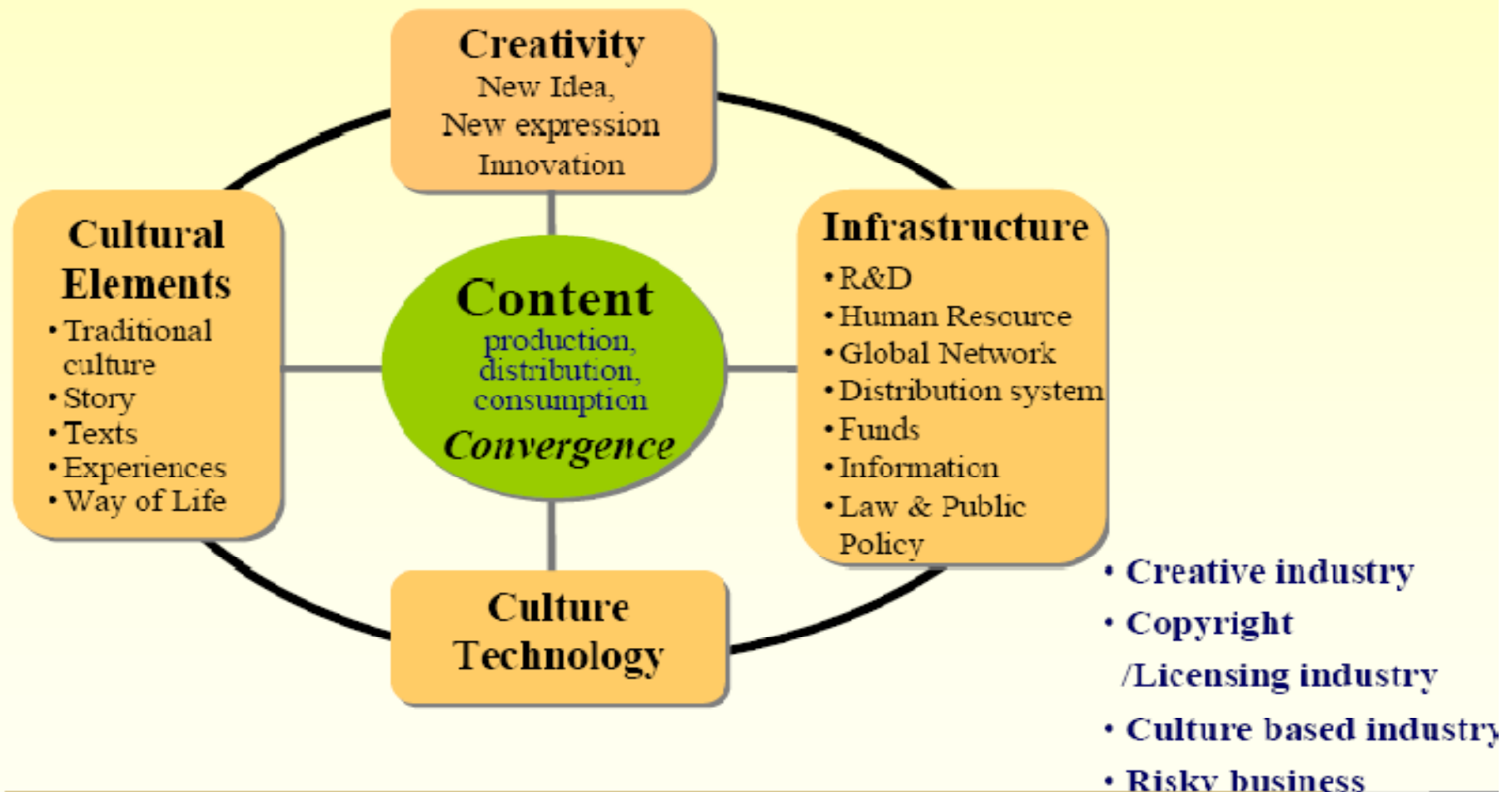
4. ฝึกอบรมและเสริมสร้าง
ทักษะความเป็นมืออาชีพ
ให้กับบุคลากร CCI

5. อำนวยความสะดวกให้กับผู้ร่วม
ทุนระหว่างประเทศ

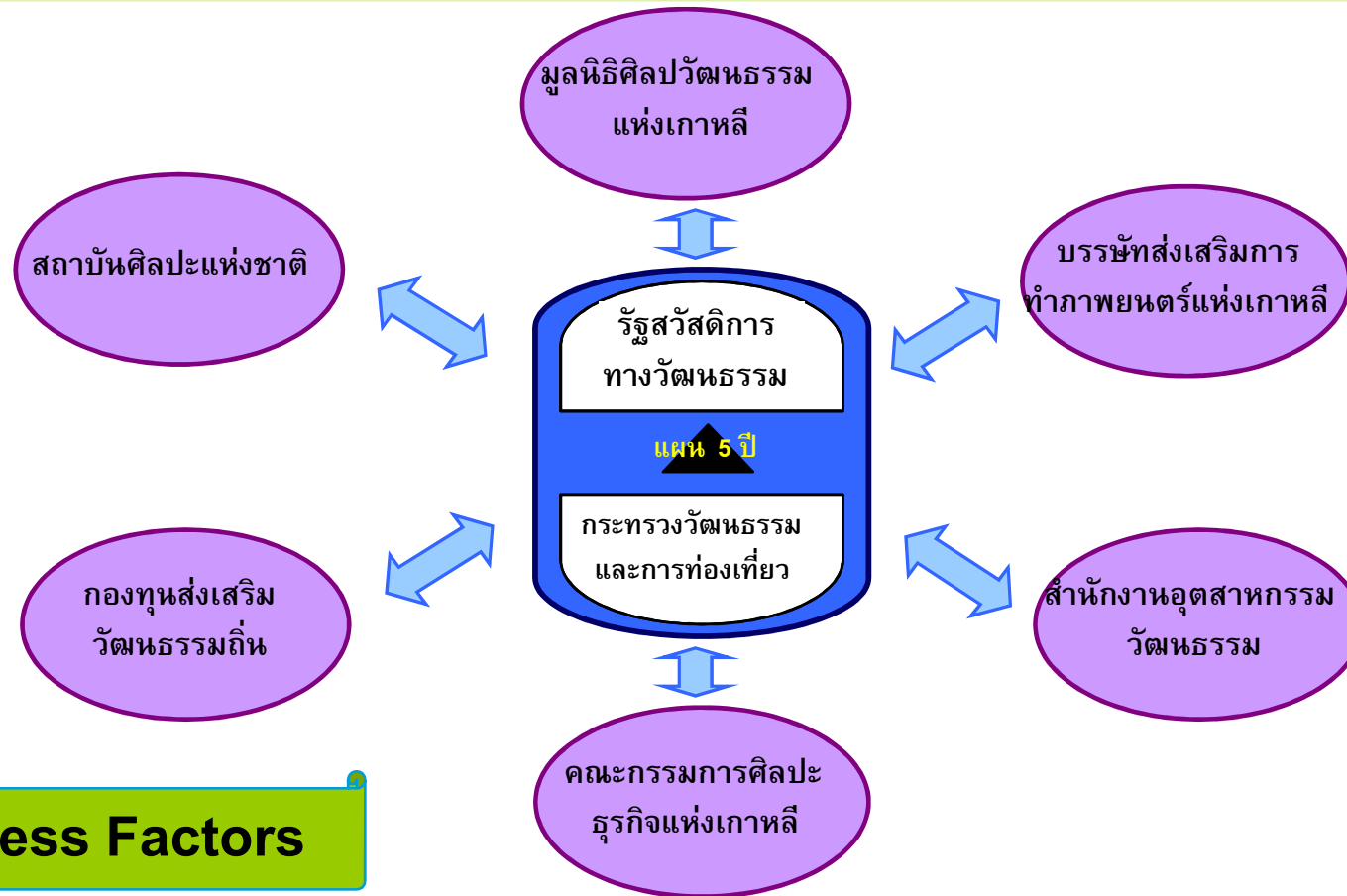
Korea Cultural Content Industry

บทเรียนจาก KOCCA

Value Chain of Cultural Content



แผนการส่งเสริมวัฒนธรรมของเกาหลีใต้



Key Success Factors

- ความตั้งใจในการกำหนดนโยบายและการพัฒนากลไกของรัฐบาลในการส่งเสริมวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่และได้รับการฟื้นฟู จนสามารถเป็นสินค้าอุตสาหกรรมที่มีต้นทุนต่ำโดยเปรียบเทียบ ดึงดูดการท่องเที่ยว และการส่งออกไปขายเพื่อนำรายได้เข้าประเทศ
- ให้ความสำคัญกับการเผยแพร่วัฒนธรรมและใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำวัฒนธรรมเกาหลีมาเพิ่มมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ผ่านสื่อ

สถาบันและกลยุทธ์ในการส่งเสริมสินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีใต้



ประเด็นสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

- การกำหนดทิศทางการพัฒนาธุรกิจภาพยนตร์และองค์กรรับผิดชอบหลักให้ชัดเจน เพื่อให้ทุกภาคีการพัฒนาที่เกี่ยวข้องได้ใช้เป็นกรอบแนวทางในการวางแผนการดำเนินงาน ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
- การเพิ่มศักยภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการ ทั้งการสนับสนุนด้านองค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ ๆ การเข้าถึงแหล่งเงินทุน ตลอดจนการรวมตัวของผู้ประกอบการอย่างเข้มแข็ง
- การพัฒนาและสร้างบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย อย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง
- การส่งเสริมประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ไทย ให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในตลาดเป้าหมาย
- การละเมิดลิขสิทธิ์ นับเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการลงทุนพัฒนาคุณภาพภาพยนตร์ และสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าให้กับธุรกิจภาพยนตร์ไทย
- ส่งเสริมพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาระดับคุณภาพและความหลากหลายของภาพยนตร์ไทยให้ทัดเทียมกับนานาชาติ

ประเด็นหารือ

- ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาอุตสาหกรรมสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์
- ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์
ภายใต้เศรษฐกิจสร้างสรรค์
- แนวทางการดำเนินงานทั้งระยะเร่งด่วน ปานกลาง และระยะยาว
- กลไกการขับเคลื่อน / เจ้าภาพหลัก
- โครงการที่ควรเพิ่มเติมเพื่อให้การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสื่อ บันเทิง และซอฟต์แวร์เป็นไปโดยตลอดห่วงโซ่การผลิต (Supply Chain)
ภายใต้แผนกระตุ้นเศรษฐกิจระยะที่ 2 (Stimulus Package 2)