



รายงานการพิจารณาศึกษา

เรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

โดยคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะ
แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์
ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

สำนักกรรมการ ๑
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา



รายงานการศึกษาค้นคว้า

เรื่อง

แผนกลยุทธ์

การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

คณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์

การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา



สำนักกรรมการ ๑

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา

០ គេងអែង ០

២ គេងអែង ច្បាប់ គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង

៣ គេងអែង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង

៤ គេងអែង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង
គេង គេង គេង គេង គេង

គេងអែង គេងអែង

‘ทางไทย’

ความเป็นไทยมิใช่ไทยที่ถ้อยคำ
ใช้ก้านาก้าวหน้าประดาดัง
ต้องตระหนักรากเหง้าที่เรามี
อย่าปล่อยให้ผีบ้ามาตักตวง
ส่องวิถีชีวิตลึบเคี้ยว
เล่นหัววัฒนธรรมอันกำจร
ล้ำวิถีธรรมทศนิจธรรม
ฝากวิถีทางไทยให้พิจารณา
สำนักวิญญาณไทยใจสากล
ดังดาวถูกขี้อธิไรไม่แรมเร้น

มิใช่แค่วาทกรรมอันเชื่องขลัง
ใช้ลำหลังคลั่งซ่าตีฟ้าดงางวง
หนึ่งวิถีเกษตรไทยยิ่งใหญ่หลวง
รู้จักหวงสินทรัพย์ยาก
ต้นตำรับตัวเราแต่เก่าก่อน
ประหนึ่งพรแผ่นดินบันดลดาล
อันล่องนำสู่สันติสุขค้ำค้ำ
สมาทานทางไทยได้บำเพ็ญ
ความเป็นคนหนึ่งคนที่คงเด่น
คือความเป็นคนไทยที่เป็นไท

เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
สมาชิกวัดสุภา



(สำเนา)

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริม
ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ วุฒิสภา โทร. ๙๑๕๘

ที่ ...สว.๐๐๐๙.๐๙/(ร.๙)..... วันที่ ...๕... กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗.....

เรื่อง รายงานการพิจารณาศึกษาเรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์
ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

กราบเรียน ประธานวุฒิสภา

ด้วยในคราวประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐
ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมมีมติตั้งคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา
ขึ้นตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๓๘ จำนวน ๒๗ คน ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกวุฒิสภา
และผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้อง โดยมีกำหนดระยะเวลา
การปฏิบัติงานภายใน ๙๐ วัน นับแต่วันที่วุฒิสภามีมติตั้ง ซึ่งคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาคณะ
นี้ประกอบด้วย

๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง	ประธานคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	รองประธานคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา คนที่หนึ่ง
๓. นายตวง อันทะไชย	รองประธานคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา คนที่สอง
๔. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	รองประธานคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา คนที่สาม
๕. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	รองประธานคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา คนที่สี่
๖. นายสมชาย เสียงหลาย	เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๗. นางสาวสุขุมาล ผดุงศิลป์	รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๘. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	โฆษกคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๙. นายประชุม บุญเทียม	รองโฆษกคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๐. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๑. นายชำนาญ งามมณีอุดม	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๒. นางฐนิวรรณ กุลมงคล	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๓. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๔. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๕. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๗. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๘. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๑๙. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒๐. นายวีระศักดิ์ พุทธะกุล	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒๑. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒๒. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒๓. นางสาวศิริอร หริมปราณี	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา
๒๔. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	กรรมการการศึกษามัธยมศึกษา

๒๕. นายสุกษม ...

๒๕. นายสุกษม อามระดิษ	กรรมการวิสามัญ
๒๖. นายออน กาจกระโทก	กรรมการวิสามัญ
๒๗. นายอำพล จินดาวัฒนะ	กรรมการวิสามัญ

อนึ่ง ที่ประชุมวุฒิสภาได้มีมติให้ขยายเวลาการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการวิสามัญ ออกไปอีก ๓๐ วัน

บัดนี้ คณะกรรมการวิสามัญได้ดำเนินการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการพิจารณาศึกษาเรื่องดังกล่าวต่อวุฒิสภาตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๔๘

จึงกราบเรียนมาเพื่อโปรดทราบและนำเสนอรายงานของคณะกรรมการวิสามัญ ต่อที่ประชุมวุฒิสภาพิจารณาต่อไป

(ลงชื่อ) พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง
(ประจิน จั่นตอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะ
แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

สำเนาถูกต้อง



(นายภาสกร เกตุคุณ)

ผู้บังคับบัญชากลุ่มงานคณะกรรมการการเงิน

การคลัง การธนาคาร และสถาบันการเงิน

ปฏิบัติหน้าที่กำกับดูแลกลุ่มงานคณะกรรมการ

การวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การสื่อสารและโทรคมนาคม

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ คนที่หนึ่ง

สำเนาถูกต้อง



(นายวรวิทย์ ศิริมหาพิภกร)

นิติกรชำนาญการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สอง

สำนักกรรมการ ๑

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการ

โทรศัพท์ ๐ ๒๘๓๑ ๙๐๕๘

วรวิทย์ พิมพ์

นันทิพัฒน์/สุภโชค ทาน

คำนำ

ประเทศไทยเป็นแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความหลากหลายอันเป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าของคนไทยมาตั้งแต่โบราณกาล ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ อาทิ เช่น การเคารพผู้สูงอายุ บรรพบุรุษ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณ มีประเพณีที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ ที่สะท้อนการนำวัฒนธรรม ประเพณีมาจัดเป็นเทศกาล และสร้างความประทับใจ ความสนุกสนานรื่นเริงให้แก่คนทุกวัย มีอาหารไทยซึ่งถือเป็นอาหารที่มีรสชาติที่หลากหลายและการใช้สมุนไพรที่มีประโยชน์ทำให้อาหารไทยมีความเฉพาะเจาะจงและมีความแตกต่าง เช่น ต้มยำ ผัดไทย ต้มยำกุ้ง และขนมไทย ที่มีรสชาติเปรี้ยว-หวาน-เผ็ดที่ไม่เหมือนใคร ตลอดจนคุณค่าทางโภชนาการจากสมุนไพรในอาหาร มีศิลปะที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ เช่น การสร้างวัดที่มีโครงสร้างอันงดงามและประณีต รวมถึงศิลปะนิทรรศการที่น่าทึ่งใจ การแสดงโขน การรำไทยตาม วัฒนธรรมแต่ละภูมิภาค การแสดงละครไทยและเครื่องดนตรีไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น ระนาด ขลุ่ย ซออู้ และระนาด ทำให้ไทยมีความเป็นเอกลักษณ์ทางดนตรีและการแสดง มีมวยไทย ตะกร้อ กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งเป็นกีฬาที่มีประวัติศาสตร์มายาวนาน ช่วยสร้างความเข้มแข็งทางกายและจิตใจ

คณะกรรมการการวิสามัญได้หยิบยกประเด็นดังกล่าวมาเพื่อหาแนวทางกำหนดกลยุทธ์ส่งเสริมให้เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการขับเคลื่อนผลักดันให้ส่งผลกระทบเชิงบวกในมิติด้านสังคม เศรษฐกิจ และความมั่นคงแห่งชาติ ซึ่งได้จำแนกออกเป็น ๒ กลุ่มศึกษาอันได้แก่ กลุ่มด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และกลุ่มด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยได้ตั้งคณะอนุกรรมการขึ้นสองคณะเพื่อพิจารณาศึกษาดังกล่าว ตลอดจนการตั้งคณะทำงานเพื่อจัดทำแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติขึ้นแล้วได้นำข้อมูลทั้งหมดมาพิจารณาประกอบกันเป็นรายงานการพิจารณาศึกษาฉบับนี้

คณะกรรมการการวิสามัญทุกท่านหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานการพิจารณาศึกษาเรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ ฉบับนี้ จะเป็นอีกแนวทางหนึ่งสำหรับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องนำไปพิจารณาประกอบปรับใช้กับการขับเคลื่อนมรดกทางวัฒนธรรมของไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ เพื่อสร้างโอกาสและความสามารถแข่งขันของประเทศ สร้างความรักและหวงแหนอัตลักษณ์ไทย สร้างความสมัคสมานสามัคคีให้แก่คนไทยทุกหมู่เหล่า อันจะส่งผลต่อความมั่นคงของชาติอย่างยั่งยืนในระยะยาวต่อไป

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา

คณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง
ประธานคณะกรรมการวิสามัญ



นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์
รองประธานฯ คนที่หนึ่ง



นายดวง อันทะไชย
รองประธานฯ คนที่สอง



นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
รองประธานฯ คนที่สาม



นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร
รองประธานฯ คนที่สี่



นายสมชาย เสียงหลาย
เลขานุการ



นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์
รองเลขานุการ



นายชาณุวิทย์ ผลชีวิน
โฆษก



นายประชุม บุญเทียม
รองโฆษก



นางกอบกุล อามากร ณ อยุธยา
กรรมการวิสามัญ



นายชำนาญ งามมณีอุดม
กรรมการวิสามัญ



นางฐนิวรรณ กุลมงคล
กรรมการวิสามัญ



นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์
กรรมการวิสามัญ



นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
กรรมการวิสามัญ



นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร
กรรมการวิสามัญ



นายพลเดช ปิ่นประทีป
กรรมการวิสามัญ



รองศาสตราจารย์พาสิตี หล่อธีรพงศ์
กรรมการวิสามัญ



พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ
กรรมการวิสามัญ



นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์
กรรมการวิสามัญ



นายวีระศักดิ์ พุตระกูล
กรรมการวิสามัญ



นายศักดิ์ชัย ชนบุญชัย
กรรมการวิสามัญ



นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา
กรรมการวิสามัญ



นางสาวศิริอร หริมปราณี
กรรมการวิสามัญ



นายสมชาย ชาญณรงค์กุล
กรรมการวิสามัญ



นายสุกษม อามระดิษ
กรรมการวิสามัญ



นายออน กาจกระโทก
กรรมการวิสามัญ



นายอำพล จินดาวัฒน์
กรรมการวิสามัญ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ



นายภาสนต์ เกาศุภธน
ผู้ช่วยเลขานุการฯ คนที่หนึ่ง



นายวรวิทย์ ศิริมหาพุก
ผู้ช่วยเลขานุการฯ คนที่สอง

ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



นายสตีลย์ ลิ้มพงศ์พันธุ์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



นายสมชาย แสงวงการ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



นายเจตน์ ศิรธรานนท์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิรักษ์ณ เกษมผลกุล
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ



ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ

คณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี



นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร
ประธานคณะกรรมการ



นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์
รองประธานฯ คนที่หนึ่ง



นายสมชาย ชาญณรงค์กุล
รองประธานฯ คนที่สอง และโฆษกฯ



นางชนัญญา ชัยสุวรรณ
อนุกรรมการ



นางฐนิวรรณ กุลมงคล
อนุกรรมการ



นายทองเลี่ยม พุกทอง
อนุกรรมการ



นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร
อนุกรรมการ



นางสาวศิริอร หริมปราณี
อนุกรรมการ



นายสุกษม อามระดิษ
อนุกรรมการ



นางศาริณัฐ ชุมวรรณ
อนุกรรมการ



นางสาวนฤติ ภูรัตนรักษ์
อนุกรรมการ



นางสาววิไลลักษณ์ อรินทะพงษ์
อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายสมชาย เสี่ยงหลาย
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายพลเดช ปิ่นประทีป
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายวิทยา ผิวผ่อง
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายสถิตย์ ลิ่มพงศ์พันธุ์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นางประยูร เหล่าสายเชื้อ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นางอุมพร พุตระกูล
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



นางยุวดี รุพจกร
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



นางกุลนิตี อัสวโกวิท
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ



นายสุเมธี พิสิฐเฉลิมพงศ์
ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

คณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว



นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์
ประธานคณะกรรมการ



นายชาญวิทย์ ผลชีวิน
รองประธานฯ คนที่หนึ่ง



นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา
รองประธานฯ คนที่สอง



นายอน กากระโทก
โฆษกคณะกรรมการ



รองศาสตราจารย์พาสีร์ หล่อธีรพงศ์
อนุกรรมการ



นายชำนาญ งามมณีอุดม
อนุกรรมการ



นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์
อนุกรรมการ



นายประชุม บุญเทียม
อนุกรรมการ



นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล
อนุกรรมการ



นางสาวสุชุมล ผดุงศิลป์
อนุกรรมการ



นายสุรวัช อัครวรมาศ
อนุกรรมการ



นางสาวดารณี อรุณวารกรณ์
อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายตวง อันทะไชย
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายอำพล จินดาวัฒนะ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



พลเอก ไพชยนต์ ค้าทันเจริญ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายอนุสิทธิ์ คุณากร
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายอนุพร อรุณรัตน์
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นายวีระศักดิ์ พุทธะกุล
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ



นางตวงพร รอดพยาธิ
ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ



นางสาวมานริกา จันทาโก



นางสาวสุตารัตน์ หมวดอินทร์



นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ



นางสาวตวงดาว ศิลาอาศน์

คณะกรรมการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

ด้านเศรษฐกิจ



นายสมชาย เสี่ยงหลาย

ประธานคณะกรรมการ



นายสมชาย ชาญณรงค์กุล

รองประธานคณะกรรมการ



รองศาสตราจารย์พาสีทธิ์ หล่อธีรพงศ์

คณะกรรมการ



นางจันทิรา ยิมเรวัต วิวัฒน์รัตน์

คณะกรรมการ



นายชำนาญ งามมณีอุดม

คณะกรรมการ



นายไชยวัฒน์ สุโขทัยน

คณะกรรมการ



นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์

คณะกรรมการ



นายประชุม บุญเทียม

คณะกรรมการ



นางสาวสุพุมล ผดุงศิลป์

คณะกรรมการ



นายสุทธิพงศ์ ชาญชยานนท์

คณะกรรมการ



นายสุรวีช อัครวรรมาศ

คณะกรรมการ



นางอุมภาพร พุตระกูล

คณะกรรมการ



นางสาววิไลลักษณ์ อรินทะมะพงษ์

คณะกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะทำงาน



นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร
ที่ปรึกษาคณะทำงาน



นายพลเดช ปิ่นประทีป
ที่ปรึกษาคณะทำงาน



นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์
ที่ปรึกษาคณะทำงาน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน



นายวรศักดิ์ จันทรรักดี
ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน

คณะกรรมการพิจารณาการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติ
ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ



พลเอก ไชยยนต์ คำตันเจริญ

ประธานคณะกรรมการ



นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ

รองประธานคณะกรรมการ



นายอน กางกระโทก

คณะกรรมการ



นายอนุสิษฐ คุณากร

คณะกรรมการ



รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์

คณะกรรมการ



นายชำนาญ งามมณีอุดม

คณะกรรมการ



นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์

คณะกรรมการ



นายประชุม บุญเทียม

คณะกรรมการ



นางสาวสุษุมล ผดุงศิลป์

คณะกรรมการ



นายอนุพร อรุณรัตน์

คณะกรรมการ



นายสมชาย ชาญณรงค์กุล

คณะกรรมการและเลขานุการ

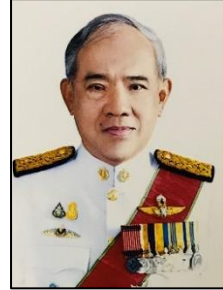
ที่ปรึกษาคณะทำงาน



นายตวง อันทะไชย
ที่ปรึกษาคณะทำงาน



พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง
ที่ปรึกษาคณะทำงาน



พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช
ที่ปรึกษาคณะทำงาน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน



นางสาววิณา อยู่นัน
ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน



นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน



นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์
ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน

รายงานการพิจารณาศึกษา
เรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ
เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
ของคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ
เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

.....

ด้วยในคราวประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้พิจารณาญัตติ เรื่อง ขอเสนอญัตติตั้งคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง กับคณะ เป็นผู้เสนอ แล้วลงมติเห็นชอบด้วยกับญัตติดังกล่าวและตั้งคณะกรรมการวิสามัญขึ้นคณะหนึ่ง เพื่อพิจารณาศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๓๘ โดยคณะกรรมการวิสามัญคณะนี้ ประกอบด้วย

คณะกรรมการวิสามัญ

๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง	ประธานคณะกรรมการวิสามัญ
๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่หนึ่ง
๓. นายตวง อันทะไชย	รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สอง
๔. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สาม
๕. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	รองประธานคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สี่
๖. นายสมชาย เสี่ยงหลาย	เลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ
๗. นางสาวสุพุมล ผดุงศิลป์	รองเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ
๘. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	โฆษกคณะกรรมการวิสามัญ
๙. นายประชุม บุญเทียม	รองโฆษกคณะกรรมการวิสามัญ
๑๐. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	กรรมการวิสามัญ
๑๑. นายชำนาญ งามมณีอุดม	กรรมการวิสามัญ
๑๒. นางฐนิวรรณ กุลมงคล	กรรมการวิสามัญ
๑๓. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	กรรมการวิสามัญ
๑๔. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ	กรรมการวิสามัญ
๑๕. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	กรรมการวิสามัญ
๑๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป	กรรมการวิสามัญ
๑๗. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์	กรรมการวิสามัญ

๑๘. พลเอก ไพบยน์ ค้ำตันเจริญ	กรรมการวิสามัญ
๑๙. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	กรรมการวิสามัญ
๒๐. นายวีระศักดิ์ พุตระกูล	กรรมการวิสามัญ
๒๑. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย	กรรมการวิสามัญ
๒๒. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	กรรมการวิสามัญ
๒๓. นางสาวศิริอร หริมปราณี	กรรมการวิสามัญ
๒๔. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	กรรมการวิสามัญ
๒๕. นายสุขุม อามระดิษ	กรรมการวิสามัญ
๒๖. นายออน กาจกระโทก	กรรมการวิสามัญ
๒๗. นายอำพล จินดาวัฒนะ	กรรมการวิสามัญ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ

๑. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช
๒. นายวัลลภ ตังคณานุก์
๓. นายสถิตย์ ลิ่มพงศ์พันธุ์
๔. นายสมชาย แสวงการ
๕. นายเจตน์ ศิรธรานนท์
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิรักษ์ เกษมผลกุล
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์

หน้าที่และอำนาจ

๑. ศึกษาข้อมูล องค์ความรู้ ปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านต่าง ๆ
๒. วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลที่ได้รับ
๓. จัดทำเอกสารรายงานเสนอต่อที่ประชุมวุฒิสภาเพื่อขอความเห็นชอบและส่งไปยัง

ที่สำคัญ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการต่อไป

๑. วิธีการพิจารณาศึกษา

๑.๑ คณะกรรมการวิสามัญได้มีการประชุม จำนวน ๑๐ ครั้ง ดังนี้

- การประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ วันพุธที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖
- การประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๖
- การประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- การประชุมครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- การประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ วันศุกร์ที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- การประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๗ ธันวาคม ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๗ (๑/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๔ มกราคม ๒๕๖๗
การประชุมครั้งที่ ๘ (๒/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๑๑ มกราคม ๒๕๖๗
การประชุมครั้งที่ ๙ (๓/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๖๗
การประชุมครั้งที่ ๑๐ (๔/๒๕๖๗) วันอังคารที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

๑.๒ การตั้งคณะกรรมการวิชาการและคณะทำงาน

คณะกรรมการการวิสามัญได้มีมติตั้งคณะกรรมการวิชาการ จำนวน ๒ คณะ และคณะทำงาน จำนวน ๒ คณะ เพื่อดำเนินงานภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการการวิสามัญให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

(๑) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

(๒) คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว

(๓) คณะทำงานพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ

(๔) คณะทำงานพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ

๑.๓ ข้อมูลจากแหล่งที่ศึกษาดูงาน จัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ จัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็น

คณะกรรมการการวิสามัญได้นำเอาข้อมูลจากแหล่งที่ศึกษาดูงาน จัดการสัมมนา จัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็น มาเป็นข้อมูลประกอบการดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญดังต่อไปนี้

๑. การเดินทางไปศึกษาดูงาน การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ซึ่งมีความโดดเด่นของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๒. การจัดแสดงนิทรรศการ “ซอฟต์แวร์ของไทยที่น่าสนใจ” ในวันอังคารที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมใหญ่วุฒิสภา ชั้น ๒ อาคารรัฐสภา

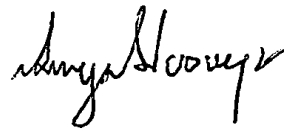
๓. การเดินทางไปศึกษาดูงาน อัตลักษณ์ไทยที่ควรสืบสาน ในวันพุธที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) กรุงเทพมหานคร

๔. การสัมมนาเกี่ยวกับมุมมองและทิศทางซอฟต์แวร์ ในวันพฤหัสบดีที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุม สโมสรนายทหารอากาศ บางซื่อ

๕. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ ผลการดำเนินงาน “การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงฯ” ในวันศุกร์ที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๗ ณ ห้องประชุม B๑-๖ (ฝั่งสภาผู้แทนราษฎร) ชั้น B๑ อาคารรัฐสภา

๒. ผลการพิจารณา

คณะกรรมการการวิสามัญขอรายงานผลการพิจารณาศึกษา เรื่อง “แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ” โดยมีรายละเอียดตามรายงานทำนองนี้ เพื่อให้วุฒิสภาได้พิจารณาและดำเนินการตามแต่จะเห็นควรต่อไป ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ของประชาชนและประเทศชาติสืบไป



(นายสมชาย เสียงหลาย)

กรรมการการวิสามัญและเลขานุการ
คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

บทสรุปผู้บริหาร

๑. ความเป็นมาของการพิจารณาศึกษา

ประเทศไทยเป็นแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความหลากหลายอันเป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าของคนไทยมาตั้งแต่โบราณกาล ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ อาทิ เช่น การเคารพผู้สูงอายุ บรรพบุรุษ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณ มีประเพณีที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ ที่สะท้อนการนำวัฒนธรรม ประเพณีมาจัดเป็นเทศกาล และสร้างความประทับใจ ความสนุกสนานรื่นเริงให้แก่คนทุกวัย มีอาหารไทยซึ่งถือเป็นอาหารที่มีรสชาติที่หลากหลายและมีคุณค่าทางโภชนาการจากสมุนไพรในอาหาร มีศิลปะที่สวยงาม การแสดงโขน การรำไทย ตามวัฒนธรรมแต่ละภูมิภาค มีมวยไทย ตะกร้อ กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งเป็นกีฬาที่มีประวัติศาสตร์มายาวนาน ช่วยสร้างความเข้มแข็งทางกายและจิตใจ รวมถึงประเทศไทยมีทรัพยากรธรรมชาติที่งดงามและมีคุณค่า ช่วยสร้างโอกาสในการท่องเที่ยวและกิจกรรมกลางแจ้ง สิ่งเหล่านี้ในอดีตอาจจะถูกมองข้ามไปเนื่องจากเป็นสิ่งที่เราค้นชินในชีวิตประจำวัน แต่ในปัจจุบันสิ่งเหล่านี้ได้รับการขนานนามว่า “ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power)” โดยการส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์เหล่านี้จะช่วยในการนำเสนอภาพลักษณ์ของประเทศ เชิงบวกในสายตาของทั่วโลก ทำให้ผู้คนรู้จักประเทศไทยและมีความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรม และสิ่งดีงามของไทยมากขึ้น เกิดประโยชน์แก่ประเทศไทยหลายประการทั้งเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ประเทศไทยเป็นที่รู้จักในสายตาของนานาประเทศในชื่อ “ดินแดนแห่งรอยยิ้ม” หรือ “ยิ้มสยาม” และเป็นประเทศที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมต่าง ๆ ตลอดหลาย ศตวรรษ ความเป็นไทยยังครอบคลุมแง่มุมต่างๆ เช่น พุทธศาสนา การเคารพผู้อาวุโสการต้อนรับ อาหาร ไทย ศิลปะและงานฝีมือ เทศกาลประเพณี และภาษาไทย เป็นแหล่งความภาคภูมิใจของคนไทยและ ส่งเสริมให้อนุรักษ์มรดกของประเทศ ซึ่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ของไทย เป็นเอกลักษณ์ ที่มีคุณค่าของคนไทยมาตั้งแต่โบราณกาลและได้รับการสืบสาน พัฒนา ต่อยอดมาอย่างต่อเนื่อง จนกล่าวได้ว่าเป็น “อัตลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess)” ที่นานาชาติให้ความสำคัญ สนใจ และ เกิดภาพจำความเป็นไทยมาจนถึงปัจจุบัน ความเป็นไทย (Thainess) ที่เป็นอัตลักษณ์ที่เห็นได้อย่าง เด่นชัดของคนไทย คือ ความกตัญญูหนึ่งในคุณธรรมที่สำคัญและอยู่คู่กับคนไทยมาอย่างช้านาน “ความกตัญญู” นับว่าหลักธรรมพื้นฐานและเป็นคุณสมบัติที่ทำให้สถาบันครอบครัวและสังคมมั่นคง เอกลักษณ์ของคนไทยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ “ความเป็นมิตร” จากการศึกษาพบว่าประเทศไทย จัดอยู่ในลำดับที่ ๑๐ ของ “ประเทศที่เป็นมิตรกับนักท่องเที่ยวมากที่สุดในโลก” ประจำปี ๒๐๒๓ จากการจัดอันดับโดย The Travel

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว พบว่า ด้านกีฬานับเป็นกิจกรรมสำคัญส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก ซึ่งในหลายประเทศได้ส่งเสริมให้ประชาชนออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนกลายเป็นวิถีชีวิต ทั้งนี้ เพราะการกีฬาถือเป็นรากฐานของการเสริมสร้างสุขภาพให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข และสามารถป้องกันโรคภัยไข้เจ็บได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ การแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ ทั้งในระดับประเทศจนเข้าสู่วงการกีฬาระดับนานาชาติและระดับโลก รวมถึงการพัฒนาต่อยอดไปสู่นักกีฬาอาชีพ ตลอดจนสามารถพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาให้สามารถสร้างโครงข่ายหรือพันธมิตรทางการกีฬาจนสามารถเป็นกลไกในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศจากการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการจากกิจกรรมการกีฬาอย่างครบวงจร การใช้อำนาจอ่อนของการกีฬาในบทบาทที่หลากหลายในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของประเทศและองค์การภาครัฐและเอกชน ด้านศิลปะการต่อสู้ นอกจากจะใช้เพื่อการฝึกฝนร่างกายให้มีความสมบูรณ์ แข็งแรง และฝึกฝนด้านจิตใจแล้ว ยังใช้สำหรับการต่อสู้และป้องกันตัวเพื่อลดความรุนแรง รวมถึงได้มีการปรับปรุงเป็นกีฬาที่มีกติกาเพื่อใช้ในการแข่งขัน โดยศิลปะการต่อสู้ของไทยที่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย อาทิ มวยไทย กระบี่กระบอง ดาบสองมือ

ด้านการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่ารัฐบาลได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวยกระดับซอฟต์แวร์ โดยการเดินหน้าฟื้นฟูเศรษฐกิจ กระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยว มุ่งเน้นการใช้เอกลักษณ์ความเป็นไทย วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และศิลปวัฒนธรรม เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืน

ตามที่รัฐบาลได้แถลงนโยบายต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ ๑๑ - ๑๒ กันยายน ๒๕๖๖ นั้น มีสาระสำคัญเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ดังข้อความในคำแถลงนโยบายต่อไปนี้

“รัฐบาลนี้ยังมีนโยบายสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ *Soft Power* ของประเทศเพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้ รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรมและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้ รัฐบาลจะสร้างงาน สร้างรายได้ผ่านการส่งเสริม ๑ ครอบครัว ๑ ทักษะ *Soft Power* ตลอดจนการส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชนแล้ว ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุนของวงการกีฬา ที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล”

ในส่วนของวุฒิสภา ได้ตั้งคณะกรรมการวิสามัญขึ้นเพื่อพิจารณาศึกษา รวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง ข้อเสนอแนะ หาแนวทางแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์

ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ เพื่อเป็นข้อเสนอให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องประกอบ การพิจารณาดำเนินการ ซึ่งสามารถดำเนินการได้ภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภา

๒. ข้อมูลสำคัญ

๒.๑ แนวคิดซอฟต์แวร์พาวเวอร์

ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ เป็นทฤษฎีหรือแนวคิดที่ถูกริเริ่มและได้รับการพัฒนาโดย โจเซฟ เอส ไนย์ (Joseph S. Nye)¹ โดยในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้วิเคราะห์และพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบาย ผ่านการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ทางการเมืองของโลก ภายหลังจากสงครามเย็นสิ้นสุดลง ว่า การใช้อำนาจแบบดั้งเดิม (Hard Power) อันเป็นลักษณะของการใช้กำลังทหารและอำนาจทาง เศรษฐกิจในเชิงบังคับหรือเชิงข่มขู่คุกคามให้กระทำบางอย่างตามที่ใช้อำนาจต้องการนั้นสิ้นเปลือง ทรัพยากรจนเกินไป ดังนั้น จึงควรไปลงทุนกับการใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ควบคู่ไปกับการใช้อำนาจทาง การทหารและเศรษฐกิจ

ต่อมาปี ค.ศ. ๒๐๐๔ หนังสือของโจเซฟ เอส ไนย์ ชื่อ *Soft Power: the Means to Success in world Politics* หนังสือเล่มนี้ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้ให้คำนิยามของคำว่า Soft Power หมายถึง ความสามารถที่จะทำให้ผู้อื่นปรารถนาผลลัพธ์ที่ใช้อำนาจต้องการ² ซึ่งผลของการใช้ซอฟต์แวร์ พาวเวอร์นั้นเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่มีความดึงดูดใจโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนอันเป็น ลักษณะของการเปลี่ยนใจผู้อื่นให้คล้อยตามหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตาม

๒.๒ ความหมายของซอฟต์แวร์พาวเวอร์

๑) ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ นายกราชบัณฑิตยสภา³ ได้เสนอ ความคิดเห็นในการกำหนดนิยามของคำว่า “ซอฟต์แวร์พาวเวอร์” หมายความว่า พลังศรัทธา เป็นการ ใช้ ความนิยมชื่นชอบ เป็นวิถีในการชนะใจหรือโน้มน้าวใจผู้อื่นจนเกิดศรัทธาและปฏิบัติตามโดยพลัง ศรัทธา

๒) สารานุกรมเสรี ให้นิยามของคำว่า “ซอฟต์แวร์พาวเวอร์” หรือมานานุภาพ หรือพลังเย็น ในวิชาการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ หมายถึง ความสามารถในการดึงดูด

¹ Joseph S. Nye, Jr., *Bound to Lead: Changing Nature of American Power* (New York: Basic Books, 1990), Chapter1; Joseph S. Nye, Jr., “Soft Power,” *Foreign Policy*, No.80 (1990): 153-171.

² Joseph S. Nye, Jr., *Soft Power: the Means to Success in world Politics* (new York: public Affairs, 2004), 5.

³ ข้อมูลจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/health/education/1042654>

และสร้างการมีส่วนร่วม โดยไม่ต้องบังคับหรือให้เงินในปัจจุบันใช้ในกรณีของการเปลี่ยนแปลง และสร้างอิทธิพลต่อความคิดของสังคมและประชาชนในประเทศอื่น

๓) นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ สมาชิกวุฒิสภา เสนอแนะว่า ให้ใช้คำว่า “**ภูมิพลังวัฒนธรรม**” แทนคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) สำหรับคำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม ประกอบสร้างขึ้นมาจากคำ ๓ คำ ได้แก่ ภูมิ พลัง และวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละคำมีความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ดังนี้

คำว่า ภูมิ ประกอบไปด้วย ๓ ความหมาย ได้แก่ แผ่นดิน (น.) หรือ พื้น (น.), ความรู้ (น.) และ สง่า (ว.)

คำว่า พลัง (ว.) หมายถึง กำลัง, มักใช้พูดเข้าคู่กันว่า กำลังพลัง

คำว่า วัฒนธรรม (น.) หมายถึง สิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย, วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา ดังนั้น คำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม จึงอาจหมายถึง พลังความรู้ที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงาม

๔) นางศิริณา ปวโรฬารวิทยา สมาชิกวุฒิสภา ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับนิยามของคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ ไว้ว่า มีความหมายรวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมด้วย

๕) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย^๔ ได้เสนอความคิดเห็นต่อที่ประชุมคณะอนุกรรมการเกี่ยวกับนิยามคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ไว้ว่า ตามแนวคิดของ Joseph S. Nye ชำต้น จึงสามารถที่จะอธิบายความหมายของคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ หมายถึง พลังหรืออำนาจที่ทำให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติ มีความคิด หรือมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยจะต้องไม่เกิดการบังคับ (Non – Coercion) และยอมกระทำแต่โดยดี หรือถูกทำให้ยอมรับอย่างแยบยลจากตัวแสดงอื่น

๒.๓ สถานการณ์ซอฟต์พาวเวอร์

จากผลสำรวจดัชนีศักยภาพ Soft Power ประจำปี ๒๕๖๖ จัดทำโดยสถาบันแบรนด์ไฟแนนซ์ (Brand Finance) ซึ่งเป็นบริษัทที่ปรึกษาด้านการพัฒนาแบรนด์ของชาติหรือภาพลักษณ์ของประเทศในระดับโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๖ ซึ่งเป็นข้อมูลการประเมินศักยภาพด้าน Soft Power ของประเทศต่าง ๆ จำนวน ๑๒๑ ประเทศทั่วโลกจากการรับรู้จากดัชนี ๓ เรื่อง ดังนี้

๑) ภาพจำที่คนมีต่อชาตินั้น

๒) ความมีชื่อเสียง

^๔ บันทึกการประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์พาวเวอร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

๓) ความมีอิทธิพล

ผ่านเสาหลัก จำนวน ๘ เสาหลัก ได้แก่ ๑. ธุรกิจและการค้า ๒. การเมืองการปกครอง ๓. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ๔. วัฒนธรรมและมรดก ๕. สื่อและการสื่อสาร ๖. การศึกษาและวิทยาศาสตร์ ๗. ผู้คนและค่านิยม และ ๘. อนาคตที่ยั่งยืน

สามารถสรุปคะแนน ๑๐ อันดับแรก ดังนี้

อันดับ ๑ สหรัฐอเมริกา	๗๔.๘ คะแนน
อันดับ ๒ สหราชอาณาจักร	๖๗.๓ คะแนน
อันดับ ๓ เยอรมัน	๖๕.๘ คะแนน
อันดับ ๔ ญี่ปุ่น	๖๕.๒ คะแนน
อันดับ ๕ จีน	๖๕.๐ คะแนน
อันดับ ๖ ฝรั่งเศส	๖๒.๓ คะแนน
อันดับ ๗ แคนาดา	๖๐.๗ คะแนน
อันดับ ๘ สวิสเซอร์แลนด์	๕๘.๕ คะแนน
อันดับ ๙ อิตาลี	๕๖.๖ คะแนน
อันดับ ๑๐ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์	๕๕.๒ คะแนน

ในปี ๒๕๖๕ ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับ Global Soft Power Index อยู่ที่อันดับที่ ๓๕ ลดลงจากอันดับ ๓๓ เมื่อปี ๒๕๖๔ และอันดับ ๓๒ เมื่อปี ๒๕๖๓ ตามลำดับ ซึ่งประเทศไทยตามหลังประเทศอื่นในเอเชียอย่างจีน (อันดับ ๔) ญี่ปุ่น (อันดับ ๕) เกาหลีใต้ (อันดับ ๑๒) และสิงคโปร์ (อันดับ ๒๐) โดยลักษณะที่เหมือนกันในประเทศเหล่านี้คือ มีความโดดเด่นในด้านอุตสาหกรรมคอนเทนต์บันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ละคร เกม แอนิเมชัน มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมคอนเทนต์บันเทิงอย่างจริงจังจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง

๒.๔ นโยบายของรัฐบาล

เมื่อวันจันทร์ที่ ๑๑ กันยายน ๒๕๖๖ นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี ได้แถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภาในการสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ Soft Power ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ต่อมานายกรัฐมนตรี ได้แต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ เป็นคณะกรรมการที่จัดตั้งขึ้นตามคำสั่งสำนักนายกรัฐมนตรี ที่ ๒๓๐/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ประกอบด้วยผู้แทนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ ประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดเป้าหมายการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล (๑ รอบครัว

๑ ซอฟต์แวร์) บูรณาการการดำเนินงานของส่วนราชการและภาคเอกชนให้มีประสิทธิภาพและมีความสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทยไปสู่นานาชาติ

๒.๕ ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

๒.๕.๑ ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย มีความหมายร่วมกันในการสร้างสรรค์งานแต่แตกต่างกันที่ช่วงเวลาที่น่าเสนอผลงาน ซึ่งมีช่วงเวลาในการแบ่งแยกผลงานแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น อย่างไรก็ตามศิลปะและศิลปะร่วมสมัย ยังมีรูปแบบที่หลากหลายออกไปตามลักษณะการนำไปใช้ในวิถีชีวิต ซึ่งมีการแบ่งย่อยออกเป็นสาขาได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับมุมมองของศิลปินและนักวิชาการ และองค์กร ในทางการศึกษาแบ่งออกเป็น *วิจิตรศิลป์ (Fine Arts)* และ *ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts)* (ความรู้เบื้องต้นทางศิลปะ ๒๕๖๔) และแยกย่อย ดังนี้ (๑) *วิจิตรศิลป์* เป็นการถ่ายทอดศิลปะที่มุ่งประโยชน์ด้านความงาม ความพึงพอใจ สุขใจ แบ่งย่อยออกเป็น จิตรกรรม (Painting) ประติมากรรม (Sculpture) สถาปัตยกรรม (Architecture) วรรณกรรม (literature) และนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ (Music and Drama) (๒) *ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts)* หรือศิลปะประยุกต์ คือการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะที่มุ่งเน้นประโยชน์ด้านการนำไปใช้งาน เพื่อความต้องการทางร่างกาย วิถีชีวิต เป็นหลัก ส่วนความงามเป็นรองแต่ก็ขาดความงดงามไม่ได้ แบ่งย่อยออกเป็น พาณิชยศิลป์ (Commercial Art) อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) และศิลปหัตถกรรม หรือหัตถศิลป์ (Art and Crafts)

ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย ทั้งวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ ทั้งสองประเภทนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตไทยอย่างต่อเนื่องมายาวนานหลายยุคสมัย แต่ละยุคสมัยมีเอกลักษณ์ไทยที่ชัดเจน ซึ่งปัจจุบันเป็นต้นทุนที่สำคัญทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการสร้างรายได้ทั้งในระดับอุตสาหกรรม ระดับชุมชน ระดับครัวเรือน ซึ่งสอดแทรกอยู่ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา

๒.๕.๒ หัตถกรรม

งานฝีมือและงานหัตถกรรม (crafts) หมายถึง เครื่องมือเครื่องใช้ที่สร้างขึ้นด้วยมือเป็นหลัก เช่น การปั้น การแกะสลัก การจักสาน ซึ่งเกิดจากฝีมือช่างเพียงคนเดียวหรือมากกว่าหนึ่งคน และเป็นผลงานอันเกิดจากการกระทำด้วยฝีมือมนุษย์ โดยนำวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน งานหัตถกรรมจะมีการพัฒนารูปแบบไปตามการพัฒนาฝีมือของช่าง ที่สั่งสมประสบการณ์ และสืบทอดความรู้ ความชำนาญ จากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งซึ่งต้องใช้ระยะเวลาและทักษะ ส่งผลให้งานหัตถกรรมมีความงามและมีคุณค่าทางศิลปะ งานหัตถกรรม จึงกลายเป็นงานศิลปหัตถกรรม ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันจนไม่อาจแยกออกจากกันได้ศิลปหัตถกรรม

๒.๕.๓ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

แฟชั่น (Fashion) หมายถึง สมัยนิยม แบบหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไปในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แฟชั่นนั้นมิได้ถูกจำกัด หรือให้ความสำคัญแค่ในเรื่องของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือเครื่องประดับต่าง ๆ แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่หมายรวมถึงอะไรก็ได้ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมจับต้องได้ หรือนามธรรมจับต้องไม่ได้

๒.๕.๔ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของวรรณคดี และวรรณกรรมไว้ว่า “วรรณกรรม” หมายถึง น. งานหนังสือ, งานประพันธ์, บทประพันธ์ทุกชนิดทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง, เช่น วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ วรรณกรรมของเสฐียรโกเศศ วรรณกรรมฝรั่งเศส วรรณกรรมประเภทสื่อสารมวลชน. และได้ให้ความหมายของภาษา สรุปได้คือ ถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียนเพื่อสื่อความของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง, เสียง ตัวหนังสือ หรือกิริยาอาการที่สื่อความได้, คนหรือชาติที่พูดภาษานั้น ๆ และกลุ่มของชุดอักขระ สัญลักษณ์

๒.๕.๕ สิ่งพิมพ์

“สิ่งพิมพ์” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ นิยามว่าเป็นคำนาม หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผ่นผัง แผนภาพ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์การพิมพ์จะพิจารณาขอบเขตที่เนื้อหาและสื่อสร้างสรรค์ (Creative content and Media) ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาในรูปข้อความตัวอักษร ผ่านสิ่งพิมพ์ ที่ผลิตเป็นจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบหนังสือ วารสาร นิตยสาร การ์ตูน สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์รายคาบ เว็บไซต์

๒.๕.๖ ดนตรี

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของวรรณคดี และวรรณกรรมไว้ว่า “ดนตรี” หมายถึง น. เสียงที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง, เครื่องบรรเลงซึ่งมีเสียงดังทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน หรือเกิดอารมณ์รัก โศก หรือรื่นเริง เป็นต้น ได้ตามทำนองเพลง. (ส. ดนตรีน).

ล่าสุดจังหวัดสุพรรณบุรี เมืองสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีของยูเนสโกที่ได้รับการยอมรับและขึ้นทะเบียน มีองค์ประกอบที่น่าสนใจและเป็นองค์ประกอบที่น่าจะนำมาใช้ประกอบการวางแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ทางด้านดนตรี เนื่องจากการมีบุคลากรด้านดนตรีที่มีชื่อเสียงระดับประเทศ “เบญจภาคีดนตรีสุพรรณ” ได้แก่ ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีไทย เพลงลูกทุ่ง เพลงเพื่อชีวิต และดนตรีสมัยใหม่

๒.๕.๗ อาหาร

Food (อาหาร) การส่งเสริมการสืบทอดภูมิปัญญาทางด้านอาหารจากฐานสู่ฐานและเก็บรักษาองค์ความรู้เรื่องอาหารไทย อาทิ การปรุง การนำเสนอ การกิน วัตถุดิบ ที่มา ฯลฯ ในรูปแบบมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การประกาศขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญา “สำหรับไทย” ในระดับชาติ รวมทั้งการเสนอเมนูอาหาร “ต้มยำกุ้ง” ให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ ต่อยูเนสโก และการต่อยอดอาหารไทยในรูปแบบ “อาหารเป็นยา (Thai Taste Therapy)” โดยเน้นในเรื่องของคุณค่าทางโภชนาการ และการออกแบบตกแต่งอาหาร เพื่อเป็นการยกระดับอาหารไทย

ประเทศไทยได้รับการยกย่องจากยูเนสโก ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหาร ถึง ๒ เมือง ได้แก่ จังหวัดภูเก็ตและเพชรบุรี ทำให้อาหารไทยได้รับความสนใจอย่างมาก อาหารไทยได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ดังนี้

(๑) CNN จัดอันดับเมนูอาหารที่อร่อยที่สุดในโลก (ปี ๒๐๒๑) อันดับ ๑ แกงมัสมั่น อันดับ ๘ ต้มยำกุ้ง

(๒) Tasteatlas สื่อออนไลน์ด้านอาหาร จัดอันดับเมนูอาหารท้องถิ่นที่อร่อยที่สุดในโลก (ปี ๒๐๒๒) ๕ เมนู คือ อันดับ ๑ แกงพะแนง ๔.๙ คะแนน อันดับ ๒ ข้าวซอย ๔.๘ คะแนน อันดับ ๗ แกงเขียวหวาน ๔.๖ คะแนน อันดับ ๘ แกงมัสมั่น ๔.๖ คะแนน และอันดับ ๑๐ แกงส้ม ๔.๕ คะแนน

(๓) มิชลินสตาร์ มอบรางวัลร้านอาหารในประเทศไทย ปี ๒๕๖๕ จำนวน ๓๖๑ ร้าน เป็นระดับ ๒ ดาว จำนวน ๖ ร้าน ระดับ ๑ ดาว จำนวน ๒๖ ร้าน และรางวัลอื่น ๆ อีก เป็นต้น และผู้อำนวยการฝ่ายจัดทำ มิชลินไกด์ นายเกร็นดัล ปูลเล็นเนค (Gwendal Poullennec) ได้กล่าวว่า ร้านอาหารไทยที่เปิดตัวใหม่หลังสถานการณ์โควิดซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เกิดจากอิทธิพลของอาหารริมทาง อาหารไทยดั้งเดิมสูตรโบราณ และการให้ความสำคัญต่อการนำผลผลิตและวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ในการปรุงอาหาร รวมทั้งการดึงเสน่ห์จากร่องรอยอดีตและประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ทรงอิทธิพลต่ออาหารไทยมาส่งเสริมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

๒.๕.๘ สมุนไพร

คำว่า สมุนไพร [สะหมุนไพร] น. ผลิผลธรรมชาติ ได้จาก พืช สัตว์ และแร่ธาตุ ที่ใช้เป็นยา หรือผสมกับสารอื่นตามตำรับยา เพื่อบำบัดโรค บำรุงร่างกาย หรือใช้เป็นยาพิษ เช่น กระเทียม น้ำผึ้ง รากดิน (ไส้เดือน) เขากวางอ่อน กำมะถัน ยางน่อง โส่ดิน.

ได้มีการกำหนดมาตรการผลักดันสมุนไพรเป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ประเทศด้านอาหาร และวัฒนธรรมไทย โดยบูรณาการประเด็นสมุนไพรร่วมกับอาหาร วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ผลักดันคุณค่าของสมุนไพรไทยร่วมกับอาหารไทย ตอรับกระแสนิยมด้านรักสุขภาพ นำเสนอเมนูอาหารที่มี

ส่วนประกอบของสมุนไพรไทย ชูสรรพคุณที่มีคุณประโยชน์เจาะกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะด้าน เช่น เพิ่มภูมิคุ้มกัน Plant-based และผู้สูงอายุ

๒.๕.๙ นวดไทย และสปา

การนวดไทยเป็นองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่มีการใช้มายาวนานกว่า ๗๐๐ ปี ในการดูแลสุขภาพ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน จวบจนปัจจุบันนี้ เกิดการจัดระบบและนำเข้าสู่ในระบบบริการสุขภาพทั้งภาครัฐ และเอกชน ในการดูแลสุขภาพของประชาชน ซึ่งมีหน่วยงานที่สำคัญคือกระทรวงสาธารณสุข โดยกรมการแพทย์แผนไทย กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ รวมถึงสภาการแพทย์แผนไทยด้วย นวดไทยถือเป็นมรดกภูมิปัญญาที่เป็นศาสตร์และศิลป์ทางการแพทย์ดั้งเดิมเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมท้องถิ่นและพระพุทธศาสนาและเป็นการรักษาทางเลือกควบคู่ไปกับการดูแลสุขภาพตามแบบแผนตะวันตกสมัยใหม่ มีองค์กรที่ส่งเสริมและพัฒนานการนวดมากกว่า ๕๐ องค์กร อาทิ สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย รวมถึงภาควิชาชีพได้แก่ สภาการแพทย์แผนไทย และยังมีสถาบันการเรียนการสอนสถานประกอบการเพื่อสุขภาพทั่วประเทศ มีการใช้นวดไทยในการดูแลสุขภาพในครัวเรือนและชุมชนทั่วทุกภาคของประเทศ

๒.๕.๑๐ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

อุตสาหกรรมออกแบบสถาปัตยกรรม เป็นธุรกิจที่ต้องมีใบประกอบวิชาชีพทางสถาปัตยกรรมซึ่งใบประกอบวิชาชีพทางสถาปัตยกรรม เป็นเอกสารรับรองของสถาปนิกในการออกแบบและลงนามรับรองแบบโดยสภาสถาปนิก ในปัจจุบันมีอยู่ ๔ สาขา^๕ ได้แก่ สถาปัตยกรรมหลัก สถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์ สถาปัตยกรรมผังเมือง และ ภูมิสถาปัตยกรรม

๒.๕.๑๑ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film and Motion Picture) คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ หรือช่องทางการฉายภาพยนตร์ทางเลือกอื่น ๆ ซึ่งมีกิจกรรมครอบคลุมทั้งการถ่ายทำภาพยนตร์ การกระจายภาพยนตร์ และการฉายภาพยนตร์

สถิติการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖

^๕ ศูนย์ให้คำปรึกษาทางธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ธุรกิจให้บริการด้านสถาปัตยกรรม. โครงการพัฒนา

ระบบตลาดและเพิ่มศักยภาพธุรกิจบริการไทย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ (2009). หน้า 1.



(กองกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่างประเทศ (Thailand Film Office)
กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา)

๒.๕.๑๒ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์

(๑) บริการดิจิทัล (Digital services) หมายถึง การให้บริการธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้แก่ บริการออนไลน์มีเดีย (Online Media) บริการด้านการค้าขายออนไลน์ (e-Retail) บริการด้านระบบโลจิสติกส์ และส่งอาหารออนไลน์ (e-Logistics) บริการด้านท่องเที่ยวออนไลน์ (e-Tourism) บริการด้านการโฆษณาออนไลน์ (e-Advertise) บริการด้านธุรกรรมทางการเงิน (Fintech) บริการด้านสุขภาพ (HealthTech) และบริการด้านการศึกษา (EdTech)

(๒) ซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ (Software and software services) หมายถึง การผลิต จำหน่าย บริการ และให้เช่าด้านซอฟต์แวร์ สำหรับธุรกิจบริการซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย ๔ ธุรกิจย่อย ได้แก่ Software system integration (SI), Software maintenance, Software customization และ Software consultraining

(๓) ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital content) หมายถึง การผลิตเนื้อหา ข้อมูล หรือสื่อสร้างสรรค์ ในรูปแบบดิจิทัล โดยแบ่งเป็น ๓ รูปแบบหลัก ได้แก่ Games, Animation และ Characters นอกจากนี้ ยังมีในรูปแบบอื่น เช่น Computer graphic ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ สื่อการศึกษาในรูปแบบ AR/VR/MR และ E-book

๒.๕.๑๓ กีฬามวยไทย

มวยไทย เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของคนไทยมาตั้งแต่โบราณ เป็นการใช้อาวุธของ ร่างกาย ๙ อย่าง หรือที่เรียกว่า “นวอาวุธ” ได้แก่ มือ ๒ เท้า ๒ เข่า ๒ ศอก ๒ และศีรษะ ๑ ตลอดจน การ “ทุ้ม ทับ จับ หัก” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นเทคนิคขั้นสูงของมวยไทย ถือได้ว่าเป็นศิลปะ การต่อสู้ที่ครบเครื่อง มีพิษสงรอบด้าน จนถ่ายทอดและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวางเป็นที่นิยมทั่วไป ไม่เฉพาะในเมืองไทย แต่ยังได้รับความนิยมแพร่หลายสู่ระดับนานาชาติ

มวยไทย นอกจากจะเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทยแล้ว ยังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ โดยการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขัน European Games 2023 ซึ่งจะจัดขึ้นที่ประเทศโปแลนด์ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมทั้งเป็นหนึ่งในกีฬาต่อสู้ที่มีการเติบโตเร็วที่สุดในโลกทั้งในแง่ของนักกีฬาและผู้ชม รวมถึงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก

๒.๕.๑๔ การละเล่นพื้นเมือง

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ การละเล่นเกิดขึ้นพร้อมกับสังคมเกษตรกรรม เนื่องจากเกษตรกรรมเป็นอาชีพดั้งเดิมของชาวไทย สังคมไทยภาคกลาง มักจะช่วยเหลือเกื้อกูลในการทำงานด้วยกัน การละเล่นในภาคเหนือจะเป็นเรื่องของการเล่น มักจะเล่นในงานบุญ ส่วนในภาคใต้จะประกอบด้วยการละเล่น เช่น หนึ่งตะลุง เพลงเรือ เพลงบอก เป็นต้น ส่วนกีฬาและนันทนาการ เป็นการละเล่นที่มีอยู่ทุกภาค ได้แก่ กระบี่กระบอง ว้าว วิ่งเปี้ยว สะบ้า ขนวัว วิ่งวู้ดคน

๒.๕.๑๕ ศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้ (Martial arts) เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่เน้นการเรียนรู้และฝึกฝนด้านการต่อสู้ และการป้องกันตัว ในปัจจุบันได้มีการศึกษากันอย่างแพร่หลาย ทั้งในเชิงด้านการกีฬา เพื่อฝึกฝนร่างกายให้สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง หรือแม้กระทั่งฝึกฝนจิตใจ การป้องกันตัวนั้น มิได้บ่งบอกหรือเจาะจงในสาขาอาชีพใดสาขาอาชีพหนึ่งโดยเฉพาะ จากการเรียนรู้หลักการวิชาการและจากประสบการณ์ จึงได้นำเอาเทคนิคในการต่อสู้จากวิชา มวยไทย ยูโด คาราเต้ มวยปล้ำ ฟินดาบ กระบี่กระบอง มาใช้ในการป้องกันตนเอง โดยการนำทุกวิชามาผสมผสานให้มีความกลมกลืนและสอดคล้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

๒.๕.๑๖ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

มรดกโลก (World Heritage) มีความหมายถึง “สิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต และดำรงอยู่กับปัจจุบัน และเป็นสิ่งที่เราส่งผ่านให้แก่คนในรุ่นต่อไป ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติเป็นแหล่งวิถีชีวิตและแรงบันดาลใจที่ไม่อาจทดแทนได้” (World Heritage Convention, 2023)

ประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แหล่ง (ข้อมูล ณ วันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๖) โดยแบ่งเป็น มรดกโลกทางวัฒนธรรม ๔ แหล่ง และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ๓ แห่ง ดังนี้

- ๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา
- ๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร

- ๓) เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง
- ๔) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้ง
- ๕) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง
- ๖) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่
- ๗) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน

๒.๕.๑๗ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ประเทศไทยเป็นประเทศพหุวัฒนธรรม ประชากรในประเทศนับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่อยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย ทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย อาทิ พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น ประเทศไทยจึงเปรียบเสมือนศูนย์กลางแห่งปัญญาธรรม เป็นประเทศที่มีความเจริญงอกงามทางธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติสำคัญ ทั้งในด้านการเจริญสติ (Mindfulness) สมาธิ (Meditate) จิตวิญญาณ (Spiritual) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe) ที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกันซึ่งเกิดจากการสั่งสม สืบต่อ และพัฒนาการทางธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

๓. การดำเนินการศึกษา

คณะกรรมการการวิสามัญได้มอบหมายให้คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และคณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว พิจารณาข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวข้อง และคณะทำงานพิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ คณะทำงานพิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคม และความมั่นคงแห่งชาติ เป็นผู้พิจารณาแผนกลยุทธ์ โดยดำเนินการศึกษาได้แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ (๑) การพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และ (๒) การพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ซึ่งได้ดำเนินการศึกษา และรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง ภายใต้ขอบเขตการพิจารณาจากเอกสารงานวิจัย ยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงาน กฎหมาย และประกาศที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประชุมคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ และคณะทำงาน ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล การสัมภาษณ์ออนไลน์เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากหน่วยงาน

ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการลงพื้นที่สังเกตการณ์และรับฟังข้อมูลจากพื้นที่จริง โดยใช้กรอบการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายและภารกิจ

๔. ข้อค้นพบที่สำคัญ

๔.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

ประกอบด้วย ศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สปา/นวดแผนไทย สมุนไพร ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยจำแนกข้อมูลที่พบออกเป็น กลุ่มทุนทรัพย์ที่เหมาะสมที่จะเป็นตัวขับเคลื่อนตามแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ ดังนี้

กลุ่มที่ ๑ มีจุดแข็งและโอกาสที่จะเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมกับการนำไปพิจารณาจัดทำแผนกลยุทธ์ในระยะแรก ได้แก่ อาหาร ประเพณี การแพทย์และนวดไทย การแต่งกาย เครื่องประดับ เครื่องเงิน เครื่องทอง เครื่องอัญมณี ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ศิลปะการแสดง (ละครเวที ละครเรื่อง การขับร้องประสานเสียง เพลงลูกทุ่ง เพลงลูกกรุง เพลงป๊อป ร็อก) ศิลปะการแสดงชั้นสูง (โขน) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (หมอลำ ลิเก) วัฒนธรรมร่วมสมัย (ประเพณีทางศาสนาทุกศาสนา เทศกาลตามประเพณีความเชื่อ) งานศิลปกรรม ศิลปะร่วมสมัย เนื่องจากมีความพร้อมหลายด้านทั้งฐานค่านิยมในประเทศ และภาพจำของนานาชาติ ความสามารถของศิลปิน การสืบทอดและการต่อยอด

กลุ่มที่ ๒ มีจุดอ่อนและอุปสรรคต่อการเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ในระยะแรกเนื่องจากฐานค่านิยมในประเทศยังไม่แข็งแรง ต้องใช้กลยุทธ์อื่นในการเสริมสร้างความแข็งแรงในประเทศและคงความเป็นเอกลักษณ์ไทยให้ยั่งยืน กลุ่มที่ยังมีจุดอ่อนแต่ยังสามารถเสริมให้มีความแข็งแรงจากภายในประเทศได้ โดยกำหนดแผนระยะยาว ใช้ระยะเวลาและทุนสนับสนุนจำนวนมาก ได้แก่ ดนตรีไทย ดนตรีคลาสสิก ศิลปะการแสดงชั้นสูง (ละครนอก ละครใน การร่ายรำ) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (มโนราห์ รำตืด ฆ้อง อีแซว ซอ) เกม แอนิเมชัน และวิถีชีวิต ส่วนกลุ่มที่ยังเป็นอุปสรรคในระดับประเทศ ได้แก่ วรรณกรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทย ถึงแม้ว่าผลงานในกลุ่มนี้จะเป็นจุดขายและเป็นตัวขับเคลื่อนในการโน้มน้าวเพื่อเปลี่ยนทัศนคติ ค่านิยมได้อย่างดีก็ตาม แต่เนื่องจากคนไทยมีความนิยมในผลผลิตจากต่างประเทศมาเป็นระยะเวลายาวนาน และยังขาดการพัฒนาให้มีเอกลักษณ์ไทยเป็นฐานผสมผสานกับความสมัยนิยมในสังคมไทยเพื่อต่อยอดให้เกิดความนิยมอย่างต่อเนื่อง

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการส่งเสริมและขับเคลื่อนด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ให้เป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติ จำเป็นต้องมีการวางแผนและกำหนดยุทธศาสตร์อย่างชัดเจน ตั้งแต่ระดับนโยบายลงสู่ในระดับดำเนินการ ดังนี้

๑. ภาครัฐจะต้องกำหนดการส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เป็นวาระหรือนโยบายระดับชาติ เพื่อกระตุ้นและสร้างความตระหนักแก่ทุกภาคส่วนให้เห็นความสำคัญในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่จะส่งเสริมเป็นซอฟต์แวร์

๒. กำหนดยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนส่งเสริมซอฟต์แวร์อย่างชัดเจน ภายใตกรอบระยะเวลา และหน่วยที่รับผิดชอบในการขับเคลื่อนที่เหมาะสม

๓. พิจารณาปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย กฎ ระเบียบที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการส่งเสริมขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ให้เป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติ

๔. กำหนดหน่วยงานรับผิดชอบเจ้าของโครงการ/กิจกรรมที่ชัดเจน พร้อมกับกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการทุกหน่วยงาน เพื่อให้การดำเนินงานเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

๕. จัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานหรือสิ่งสนับสนุนต่อการส่งเสริมขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ให้เป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติ

๔.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว

ปรากฏข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

๑. ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูง ทั้งในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว โดยการจะสร้างให้วัฒนธรรมดังกล่าวเป็นซอฟต์แวร์ จะต้องสร้างปัจจัยพื้นฐานประกอบด้วย ๑) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ๒) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศหรือค่านิยมที่สังคมยึดถือ ๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม ให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดความมีอิทธิพลในการโน้มน้าวให้ประเทศอื่น ๆ ให้ชื่นชม หลงใหล และศรัทธาในประเทศไทยได้

สำหรับประเทศไทยนอกจากต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เพียบพร้อมแล้ว คุณค่าที่สังคมไทยยึดถืออย่างหนึ่งที่องค์การยูเนสโกการยอมรับว่าเป็นหัวใจของซอฟต์แวร์ของประเทศไทย คือ การยึดถือในหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง รวมทั้งเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ที่ปรากฏให้เห็นในความเป็นสยามเมืองยิ้ม สยามเมืองแห่งอารยธรรม สยามเมืองแห่งมรดกโลก ศูนย์กลางแห่งปัญญาธรรม และศูนย์กลางแห่งสุขภาพ เอกลักษณ์ความเป็นไทยที่ได้กล่าวมา ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญของซอฟต์แวร์ของประเทศไทยในด้านวัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ และค่านิยมที่สังคมยึดถือ ซึ่งเมื่อประเทศไทยมีต้นทุนเหล่านี้ที่เข้มแข็งแล้ว การผลักดันสู่ซอฟต์แวร์ที่ทรงพลัง

ในขั้นตอนต่อไป คือ การกำหนดนโยบายให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศ โดยการนำเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) และวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้ต่างประเทศสนใจในสิ่งที่ประเทศไทยต้องการ

๒. นโยบายรัฐบาลได้ส่งเสริมศักยภาพด้านกีฬาของประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมกีฬามวยไทยสู่ชอฟฟาวเวอร์แห่งชาติ เพื่อความเป็นเลิศ และให้กีฬามวยไทยเป็นกีฬาสู่การอาชีพ รวมทั้งมีนโยบายที่จะส่งเสริมกีฬามวยไทย โดยใช้กีฬามวยไทยเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ

๓. ประเทศไทยมีการนำ**ว้าวไทย**มาใช้ประโยชน์ในชอฟต์พาวเวอร์ด้านสังคมและความมั่นคง รวมทั้งด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากว้าวไทยเป็นภูมิปัญญาของคนไทยในอดีตที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศ และต่างประเทศ เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ตนเอง ชุมชน และประเทศชาติ

๔. ศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ รวมทั้งการเผยแพร่เรื่องราวและสอตแทรกศิลปะการต่อสู้ในสื่อต่าง ๆ ซึ่งการพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่การเป็นชอฟต์พาวเวอร์ จะเป็นการสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีความมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจสร้างรายได้ให้กับประเทศชาติ

๕. การท่องเที่ยวของประเทศไทยมีพลังของชอฟต์พาวเวอร์ที่ช่วยผลักดันให้ประเทศไทยเติบโตและเป็นที่รู้จักทั่วโลกมากยิ่งขึ้น ด้วยการนำสินค้าอาหาร ประเพณีไทย และแหล่งวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมา มารวมเป็นเสน่ห์ของแหล่งท่องเที่ยวไทยที่มีคุณภาพ

๖. ประเทศไทยมีความพร้อมในระดับพื้นที่ ทั้งในเรื่องกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว แต่ยังขาดกลไกที่เชื่อมโยงความพร้อมในระดับภูมิภาคไปสู่การรับรู้ในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะเรื่อง การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งถือเป็นจุดอ่อนที่สำคัญของการขับเคลื่อนชอฟต์พาวเวอร์ในปัจจุบัน ที่ยังไม่สามารถเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าและรายได้ทางเศรษฐกิจให้มากขึ้น

๗. การจัดอันดับ Global Soft Power Index ซึ่งเป็นดัชนีการสำรวจศักยภาพทางด้านชอฟต์พาวเวอร์ในทุกมิติของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก พบว่า ประเทศไทยอยู่ อันดับที่ ๔๑ จาก ๑๒๐ ประเทศทั่วโลก (๕ อันดับแรก ได้แก่ อันดับหนึ่ง คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา อันดับสอง คือ สหราชอาณาจักร อันดับสาม คือ สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนี อันดับสี่ คือ ประเทศญี่ปุ่น อันดับห้า คือ สาธารณรัฐประชาชนจีน) และเมื่อพิจารณาผลการจัดอันดับ Global Soft Power Index ปี ๒๐๒๒ – ๒๐๒๓ พบว่า คนทั่วไปในระดับนานาชาติรู้สึกคุ้นเคยและรับรู้ถึงความมีชื่อเสียงของประเทศไทยเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องของการท่องเที่ยว อาหารไทย ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าความคุ้นเคยและความมีชื่อเสียงเหล่านั้น ไม่มีอิทธิพลทางความคิดกับคนต่างประเทศหรือโน้มน้าว (Influence) ให้คนทั่วไปทำตามในสิ่งที่ประเทศไทยนำเสนอ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้นโยบาย

แผน และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของประเทศไทยยังไม่ไปถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ ตัวชี้วัดที่เป็นปัจจัยในการสร้างหรือพัฒนาซอฟต์แวร์ของประเทศไทยยังมีจุดอ่อนในเรื่องการศึกษา (Education) และการกำกับดูแลที่ดี (Governance)

๘. การถอดบทเรียนของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ พบว่าการดำเนินการในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าในการส่งเสริมและขับเคลื่อนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว ให้เป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติ จะต้องมีการกำหนดในเชิงนโยบายอย่างชัดเจนให้เป็นวาระแห่งชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ควรกำหนดให้เมืองศูนย์กลางที่กำกับดูแลและส่งเสริมในเรื่องการขับเคลื่อนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว เพื่อให้มีหน่วยงานเจ้าภาพที่รับผิดชอบในการดำเนินการ ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย กฎ ระเบียบที่เป็นปัญหาอุปสรรคต่อการส่งเสริมขับเคลื่อนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว ให้เป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติ อันจะช่วยให้การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดผลเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน

๕. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

๕.๑ สภาพปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

พบว่าประเทศไทยยังขาดแผนแม่บทที่กำหนดแนวทางการพัฒนา เป้าหมายและตัวชี้วัดที่ชัดเจนเพื่อใช้ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นรูปธรรม การขาดความตระหนัก ให้มีความสำคัญและการขาดการผนึกกำลังของทุกคนในชาติและทุกภาคส่วนอย่างเต็มรูปแบบเพื่อสร้างพลังและความต่อเนื่อง การขาดการสร้างความเข้าใจ และประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับการดำเนินงานหรือคำว่าซอฟต์แวร์ที่แท้จริง การขาดการบูรณาการเรื่องการบริหารงบประมาณ และทรัพยากรของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การขาดการประยุกต์หรือต่อยอดวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มบุคคลที่มีพื้นฐานที่ดีอยู่แล้วให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติ การจัดสรรงบประมาณเพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ไม่เพียงพอ การดำเนินการด้านซอฟต์แวร์ต้องใช้ระยะเวลานาน และการวัดและประเมินผลการดำเนินการทำได้ยาก การขาดการศึกษาวิจัยเชิงลึกอย่างเป็นระบบ และระบบการศึกษาของประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาเด็กให้สามารถเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนาหรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และสร้างความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนให้กับประเทศ

๕.๒ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๑) การเตรียมความพร้อมทรัพยากรมนุษย์

คนไทยก้าวสู่ความท้าทายของอนาคตเนื่องจากกระแสของความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของยุคอินเทอร์เน็ตมาสู่ยุคความเป็นจริงเสมือน (virtual reality) หรือ วีอาร์ (VR) ทำให้ภาคอุตสาหกรรม การผลิตและภาคการบริการมีการเปลี่ยนแปลงจากระบบการผลิตแบบเก่าไปสู่เทคโนโลยีการผลิตใหม่ ขณะที่บริบทของประชาคมโลกเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านด้วย ไม่ว่าจะเป็นปัญหา การเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศโลก ภาวะโลกร้อน การลดก๊าซเรือนกระจก การรับมือกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (โควิด-19) ที่ผ่านมาและการเกิดโรคอุบัติใหม่ ปัญหาสิทธิมนุษยชนในมิติต่างๆ รวมทั้งการใช้กลยุทธ์การมีตัวตนและอำนาจเหนือประเทศอื่นของนานาประเทศในการเปลี่ยนค่านิยมของคนทั่วโลกให้มีความสนใจหรือสร้างค่านิยมในวัฒนธรรม สินค้าและบริการของประเทศตน ดังนั้น คนไทยในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของประชากรโลกจึงต้องเตรียมพร้อมในการรับมืออย่างสร้างสรรค์ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นอย่างท้าทาย โดยมีใช้เพียงการเตรียมความพร้อมทรัพยากรมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์หรือนักธุรกิจเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงปัจจัยสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของคนไทยในฐานะผู้บริโภคที่รู้เท่าทันและมีความยึดมั่นในค่านิยมความเป็นไทย

๒) การเตรียมความพร้อมในเชิงธุรกิจ

ประเทศไทยมีความหลากหลายของธุรกิจสร้างสรรค์ทั้ง ๑๕ สาขา ประกอบด้วย งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ ซอฟต์แวร์ การโฆษณา การออกแบบ การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม แฟชั่น อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงธุรกิจ 5F ทำให้ประเทศไทยเป็นผู้ผลิตสินค้าและบริการสร้างสรรค์ตั้งแต่งานหัตถกรรม แฟชั่น ละครซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนต์ จนถึงศิลปกรรมเบื้องหลังอุตสาหกรรมบันเทิง อีกทั้ง ยังมีความหลากหลายของขนาดธุรกิจตั้งแต่กลุ่มผู้ที่มีอาชีพรับจ้างอิสระ (freelance) กลุ่มวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และบริษัทขนาดใหญ่

ธุรกิจสร้างสรรค์ไทยที่โดดเด่นของประเทศไทยมีโอกาที่จะพัฒนาต่อยอดได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับโลกซึ่งแข่งขันกันที่การผลิตเนื้อหา (Content) ที่มีความดึงดูด น่าสนใจและเป็นพลังที่สามารถถ่ายทอดไปยังห่วงโซ่ของอุตสาหกรรมอื่นได้อีก ดังนั้น โอกาสของธุรกิจสร้างสรรค์ยังคงเปิดในวงกว้าง หากได้รับการสนับสนุนทั้งด้านการศึกษา การสร้างศิลปินและแรงงานคุณภาพ ควรมีการส่งเสริมการพัฒนาทักษะสู่ระดับโลก การสนับสนุนแหล่งเงินทุน พร้อมทั้งส่งเสริม

การตลาดในสากล การพัฒนามาตรฐานการผลิตทั้งด้านเนื้อหาและกระบวนการเทคโนโลยี ตลอดจนการลดหรือยกเลิกระบบกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคและไม่ทันต่อเหตุการณ์ เป็นต้น

๓) การส่งเสริมศักยภาพของท้องถิ่นและเมือง

ท้องถิ่นและเมือง คือ ห้องแสดงสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี วิถีชีวิตของผู้คนที่หลอมรวมอย่างสร้างสรรค์ เมืองจึงมีความเคลื่อนไหวที่เห็นเรื่องราวในอดีต ถ่ายทอดมายังปัจจุบันและก้าวต่อไปสู่นาคต และยังสามารถถ่ายทอดสินทรัพย์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่สามารถดึงดูดผู้คนใหม่ ๆ เข้ามาลงทุน ดำเนินธุรกิจสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้ชีวิตและเดินทางท่องเที่ยว ประเทศไทยจึงควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาเมืองภายใต้แนวทาง “เมืองน่าอยู่ น่าลงทุน” นอกเหนือไปจากการส่งเสริมเมืองท่องเที่ยว เนื่องจากจะนำไปสู่เมืองและพื้นที่ ที่จะเชื่อมต่อทุนความคิดสร้างสรรค์ ทุนวัฒนธรรม และบรรยากาศสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับอุตสาหกรรมภาคบริการให้เติบโตอย่างยั่งยืนพร้อมทั้งดึงดูดการลงทุนใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ามาสร้างรายได้ให้กับประเทศต่อไป

๔) การผลักดันสู่มาตรฐานสินค้าและบริการในระดับสากล

สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และบริการ อันเกิดจากการสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของไทย แม้ว่าจะมีความโดดเด่นได้รับความนิยมหรือเกิดกระแสที่ได้รับการจับตามองด้วยความสนใจและพร้อมที่จะตัดสินใจเลือกใช้และรับบริการ แต่สิ่งสำคัญคือ “ความยั่งยืน” ซึ่งความยั่งยืนนั้นจะเกิดได้ก็ต่อเมื่อมีการสร้างความมั่นใจให้ผู้ซื้อสินค้าและผู้รับบริการ ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของตน โดยการผลักดันให้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และบริการของไทย ได้รับการรับรองมาตรฐานในระดับโลก ทั้งด้านความปลอดภัย ความสะอาด คุณภาพที่สม่ำเสมอ รวมทั้งการรับรองความเป็นของไทยแท้ดั้งเดิม

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ผลจากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่ผ่านมา สามารถกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ดังนี้

๑. กำหนดเป้าหมาย ทิศทาง และจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ และแผนปฏิบัติงาน การพัฒนากีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติ ของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่มีแนวทางการ ส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงทั้งด้าน เทคโนโลยี การตลาด และความนิยม นำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างแท้จริง

๒. กำหนดทิศทางการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตความเป็นไทยที่ความชัดเจน เพื่อมุ่งเป้าหมายใน การพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้อง ๔ ด้าน ได้แก่

๒.๑ ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ทั้งในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ เช่น วัตถุดิบอาหาร สมุนไพร ศิลปะการต่อสู้ เทศกาลท้องถิ่น การเฉลิมฉลอง นวัตกรรม งานออกแบบ เป็นต้น โดยให้ ความสำคัญกับการยกย่อง เชิดชูวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมที่มีมา และผสมผสานวัฒนธรรมสมัยใหม่ โดยที่ไม่ทิ้งรากเหง้าของความเป็นไทย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และการขึ้นทะเบียนทรัพย์สิน ทางปัญญา รวมทั้งป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง

๒.๒ สื่อ (Media) ที่สามารถสอดแทรกอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมไทย เพื่อโอกาสใน การต่อยอด สร้างความดึงดูด ส่งอิทธิพล และโน้มน้าวให้คนไทยมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และ นานาประเทศรู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร แอนิเมชัน เกมโชว์ รายการข่าว มิวสิควิดีโอ บทเพลง บทความ หรืออื่น ๆ ซึ่งคนทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๓ การจัดจำหน่าย (Distribution & Marketing) เป็นการส่งเสริมองค์ความรู้ความ เป็นไทยในตลาดต่างประเทศ เช่น เทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ (Film Festival) การส่งภาพยนตร์ เข้าร่วมการประกวด การจัดหาเงินทุนให้แก่ผู้สร้างรายใหม่ ๆ เป็นต้น เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงาน สร้างสรรค์ของไทย โดยมีตราสินค้าระดับชาติที่ชัดเจน

๒.๔ ช่องทาง (Channel) ช่องทางการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ความเป็นไทยเพื่อตอบ โจทย์กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้อย่างแท้จริง และการจัดทำเนื้อหาที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ ผ่านช่องทางการตลาดปกติ และบนโลกดิจิทัล ซึ่งความกว้างขวางและหลากหลาย

๓. ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐาน ของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การสื่อสารที่มุ่งเป้า การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี

๔. ทบทวน ปรับปรุงแก้ไขระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การละเล่น ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลาง ปัญญากรรม ให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ ตลอดจนสามารถนำไปบังคับใช้ได้ อย่างจริงจัง เหมาะสม เท่าเทียม และเป็นธรรม รวมถึงผลักดัน และเร่งรัดการจดลิขสิทธิ์มวยไทย เพื่อคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้านมวยไทย ตลอดจนมีการใช้กฎหมายในการป้องกันการกระทำความผิด และพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น

๕. มีระบบการติดตามและประเมินผลความสำเร็จในการดำเนินงาน โดยมีการกำหนด หลักเกณฑ์กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของการดำเนินงานซอฟต์แวร์ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม เพื่อให้การดำเนินงานและการใช้จ่ายงบประมาณเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และมีความเหมาะสม

๖. จัดทำฐานข้อมูลกลางที่มีหน่วยงานรับผิดชอบในการรวบรวม ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมข้อมูล เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้เป็นปัจจุบัน เข้าถึงได้ง่าย และเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างน้อย

๗. จัดตั้งหน่วยงาน/ องค์กรเพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบและครบวงจร อาทิ การจัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทยในระดับนานาชาติ เพื่อเป็น หน่วยงานกำกับ รับรองมาตรฐาน บุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึงเป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐานมวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทย และจำนวนนักกีฬาไปทั่วโลก

๕.๓ ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ

ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนนโยบายเชิงบูรณาการการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ของภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง คณะอนุกรรมการจึงมีแนวคิดเกี่ยวกับกลไกขับเคลื่อน เชิงบูรณาการ ดังนี้

๑) กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงวัฒนธรรม ควรบูรณาการการทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนา งานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๒) กระทรวงการต่างประเทศ และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ควรสนับสนุน ส่งเสริม การแสดงดนตรีของเด็ก เยาวชน ให้ได้ไปจัดแสดงในต่างประเทศตามงานเทศกาลต่าง ๆ เพราะได้รับ

ความสนใจจากชาวต่างชาติที่มาชมงานจำนวนมาก รู้สึกประทับใจ และจดจำ เพราะว่าศิลปินไทยมีคุณภาพ อีกทั้งยังเป็นกำลังใจให้ศิลปินที่เป็นเด็กและเยาวชนด้วย

๓) กระทรวงแรงงาน กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงสาธารณสุข ควรประสานความร่วมมือกันในการลดขั้นตอนการขอใบอนุญาตขึ้นทะเบียนนวดไทย ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสปาและนวดไทย ผลักดันใบประกอบวิชาชีพและมาตรฐานนวดไทยและหมอสุนไพร

๔) ควรจัดตั้ง Thai Handicraft Center เพื่อให้เป็นศูนย์รวมองค์ความรู้ แหล่งเรียนรู้ เผยแพร่ การอนุรักษ์ เชิดชู ส่งเสริมการพัฒนาผลงานศิลปหัตถกรรมไทย (Thai Crafts) ตลอดจนเป็นศูนย์การค้างานศิลปหัตถกรรมไทย พร้อมทั้งดำเนินการผลักดันการสร้างมาตรฐานสินค้างานศิลปหัตถกรรมไทยให้สามารถออกตราสัญลักษณ์รับรองมาตรฐานและสร้างแบรนด์ประเทศไทยผ่านสินค้า งานกราฟต์ ให้เป็นที่นิยมในระดับมวลชน

๕) กระทรวงศึกษาธิการ จัดทำหลักสูตรการเรียนรู้ตลอดชีวิตพร้อมทั้งนำหลักสูตรซอฟต์แวร์ด้านงานฝีมือช่าง วัฒนธรรม การกีฬา อาหารไทย ในหลักสูตรการเรียนรู้ทั้งระดับเยาวชนและระดับหลังปริญญาตรี

๖) กระทรวงพาณิชย์ สนับสนุนส่งเสริม การใช้สินค้าและบริการของไทย สร้างแบรนด์ของประเทศไทย รวมทั้งพัฒนาผู้ประกอบการให้มีศักยภาพทางการค้าทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจนการพัฒนาระบบนิเวศทางการค้าที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับภาคธุรกิจ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนี้

(๑) สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า ดำเนินการศึกษาข้อมูลเชิงลึกทั้งด้านตลาดด้านการจัดหาคู่ค้าในประเทศ และกำหนดนโยบายการค้า ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(๒) กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ เสร็จจากความตกลง FTA กับประเทศคู่ค้าที่มีศักยภาพ เพื่อเปิดตลาดสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอซอฟต์แวร์ของไทย อาทิ อาหารและเครื่องดื่ม สมุนไพรไทย สิ่งทอและผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของไทย ร้านอาหารและสปาไทย การร่วมผลิตบริการโสตทัศน (Co-Production of Audiovisual Services) นอกจากนี้ ควรใช้เวทีประชุมหารือระดับนโยบาย เช่น คณะกรรมการร่วมทางการค้า (Joint Trade Committee: JTC) ที่มีกับประเทศต่างๆ ในการผลักดันความร่วมมือด้านการส่งเสริม Soft power ระหว่างกัน

(๓) กรมทรัพย์สินทางปัญญา ควรให้ข้อมูลตลาด แนวโน้มการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา ให้คำปรึกษา และเร่งรัดการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครอง การใช้ประโยชน์ จากทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ กรมทรัพย์สินทางปัญญา ส่งเสริมงานสร้างสรรค์และนวัตกรรม อุตสาหกรรมบันเทิง ภาพยนตร์ เพลง งานศิลปะ และนักแสดง รวมทั้งผลักดัน GI ตั้งแต่ต้นทางของระบบนิเวศ กระตุ้นให้

เกิดการสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคุ้มครอง ปกป้องจากการละเมิด และสนับสนุนส่งเสริมการบริหารจัดการงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้เกิดการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์อย่างสูงสุด

(๔) กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ พัฒนาผู้ประกอบการ สินค้า บริการ ตลาดต่างประเทศ ทั้งด้านให้ข้อมูล การอบรมสัมมนา ให้คำปรึกษาเชิงลึกโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งในและต่างประเทศ การพัฒนาช่องทางการตลาด ด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของตลาดครอบคลุม สินค้าและบริการทั้งด้านซอฟต์แวร์และธุรกิจสนับสนุน รวมถึงการสร้างแบรนด์ประเทศไทย ด้วยการรับรองตราสินค้าและบริการ เช่น Thai Select Thailand Trust Mark Prime Minister's Export Award

(๕) กรมการค้าภายใน ควรดำเนินการส่งเสริมตลาดต้องชมในภูมิภาคต่าง ๆ เป็นแหล่งจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น รวมสินค้าซอฟต์แวร์และการแสดงวัฒนธรรมท้องถิ่น

๗) สำนักบริหารแรงงานต่างด้าว กระทรวงแรงงาน ควรปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภายใต้บังคับแห่งพระราชบัญญัติการทำงานของคนต่างด้าว พ.ศ. ๒๕๒๑ เพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนแรงงานทุกระดับ โดยเฉพาะทักษะสูงเพื่อพัฒนาคนไทยและเป็นการสร้างระบบนิเวศทางการค้า

๘) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ควรดำเนินการสนับสนุนการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาพัฒนาซอฟต์แวร์ เช่น แหล่งท่องเที่ยว การวิจัยนวัตกรรมและเทคโนโลยี และนำมาใช้ให้เกิดผลเชิงพาณิชย์ รวมถึงการสนับสนุนด้านต่าง ๆ เช่น มาตรฐานต่าง ๆ

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

เพื่อเป็นการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายก่อผลเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจนในหัวข้อนี้จึงได้เสนอข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยพิจารณาแบ่งมอบหน้าที่รับผิดชอบให้ส่วนราชการ/ภาคีรัฐ-องค์กรอิสระ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมร่วมดำเนินการ แบ่งเป็น ๓ ระยะ ประกอบด้วย ระยะเร่งด่วน ระยะปานกลาง และระยะยาว ดังนี้

๑) ระยะเร่งด่วน

๑.๑) กำหนดทิศทาง และจุดเน้นในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดยใช้กลไกความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ไม่แยกส่วน และกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบหลัก หน่วยงานสนับสนุนที่ชัดเจน เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติต่อไป

๑.๒) พิจารณาลำดับขั้นในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วน โดยเน้นหลักในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทยให้ยังคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของอัตลักษณ์ความเป็นไทย ดังตัวอย่างการดำเนินงานในหลายๆ ประเทศ เช่น สาธารณรัฐ

เกาหลีที่มีการแบ่งเป็นคลื่นลูกที่ ๑ ดำเนินการเรื่อง โทรทัศน์ ซีรี่ย์ ภาพยนตร์ คลื่นลูกที่ ๒ เรื่อง เพลง คลื่นลูกที่ ๓ กลุ่มตัวศิลปิน นักแสดง เป็นต้น เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ทันที และตอบสนองกับสถานการณ์และสภาพปัญหาที่ตรงจุด เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติ ต่อไป

๑.๓) ส่งเสริม สนับสนุนให้คณะกรรมการร่วมภาครัฐและเอกชนจังหวัดเพื่อแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ (กรอ.จังหวัด) กลับเข้ามามีบทบาทในการวางแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน และใช้กลไกความร่วมมือกับทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด และนายกองค์การบริหารส่วนตำบล เป็นผู้อยู่ใกล้ชิดพื้นที่และมีงบประมาณจำนวนมาก สามารถให้การสนับสนุนการดำเนินการตามแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ได้

๑.๔) กำหนดมาตรการในการสร้างแรงจูงใจให้ชาวต่างประเทศที่เข้ามาพำนักในประเทศไทยให้มีส่วนส่งเสริม ผลักดันซอฟต์แวร์ของไทยในการดึงดูดผู้มีความรู้ให้เข้ามาลงทุน ท่องเที่ยว หรือสร้างถิ่นฐานในประเทศ อาทิ การให้สิทธิได้รับอัตราค่าธรรมเนียมเข้าเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน อุทยานต่าง ๆ ในราคาเดียวกับผู้มีสัญชาติไทย เมื่อเขาเหล่านั้นได้พำนักอยู่ครบระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑.๕) สร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในพื้นที่ในการขับเคลื่อนนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของประเทศ ผ่านการจัดมหกรรมแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ รวมถึงมีการนำสินค้าในชุมชนออกมาจำหน่าย เชื่อมโยงการจัดการแข่งขันกีฬา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว กระจายรายได้ และกระตุ้นเศรษฐกิจภายในจังหวัดที่จัดการแข่งขันกีฬา

๑.๖) สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดให้แก่เด็กและเยาวชนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำกีฬา และศิลปะการต่อสู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งทำให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๒) ระยะปานกลาง

๒.๑) จัดทำประวัติศาสตร์ชุมชน หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ ประกอบด้วย

๒.๑.๑) การก่อตั้งหมู่บ้านว่ามีที่มาจากที่ใด

๒.๑.๒) สภาพภูมิศาสตร์ ซึ่งบ่งบอกถึงแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ทำให้ทราบถึงประวัติศาสตร์ในชุมชนที่น่าท่องเที่ยว

๒.๑.๓) การประกอบอาชีพของคนในชุมชนที่สามารถเป็นซอฟต์แวร์ได้ เช่น การทำเกษตรกรรม การทอผ้า การทำอาหาร เป็นต้น

๒.๑.๔) ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ชุมชน เช่น งานชักพระ งานลอยกระทง เป็นต้น

๒.๑.๕) บุคคลสำคัญที่ควรยกย่องในชุมชน เช่น บุคคลที่ทำคุณประโยชน์ต่อชุมชน ประเทศชาติ นักกีฬาระดับชาติ ศิลปินระดับชาติ เป็นต้น ทั้งนี้ หากมีการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์จะทำให้เยาวชน คนในชุมชน คนในประเทศ และชาวต่างประเทศ ได้เข้ามาศึกษา สืบค้นได้ โดยเสนอให้เป็นความร่วมมือระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒) จัดทำแผนการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ที่เชื่อมโยงกับด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง จำนวน ๒ แผน คือ

๒.๒.๑) แผนภายในประเทศ สำหรับคนไทย โดยใช้กลไกของซอฟต์แวร์ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย การสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีคุณลักษณะ มีวินัย กตัญญู รักชาติ โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับเยาวชน มีการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งมีคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครูผู้สอนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง และมีกิจกรรมการดำเนินงานที่หลากหลาย เช่น บูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในวิชาหลัก หลังเลิกเรียนเด็กรุ่นใหม่ควรมีกิจกรรมเล่นกีฬา มวยไทย หรือศิลปะการต่อสู้ หรือกีฬาไทยเสริมสร้างสุขภาพ ฝึกเยาวชนให้มีสุขภาพแข็งแรง เพื่อเป็นกำลังป้องกันประเทศชาติ รวมทั้งนำหลักธรรมหรือหลักปฏิบัติทางศาสนา อาทิ การทำสมาธิ การฝึกจิต เพื่อพัฒนาจิตไปพร้อมกับการพัฒนากาย ทั้งนี้ ระหว่างกระบวนการผลักดันให้เกิดการยอมรับและเป็นซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน ควรคำนึงถึงปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) ความร่วมมือต่อสังคม (Social) และธรรมาภิบาล (Governance) ด้วย

๒.๒.๒) แผนภายนอกประเทศ สำหรับชาวต่างประเทศหรือรัฐบาลต่างประเทศ ควรวางแผนการตลาดแต่ละประเทศ แบ่งกลุ่มกำหนดนโยบายการใช้ซอฟต์แวร์ เพื่อเผยแพร่ความเป็นไทย และเกิดการจดจำและยอมรับ ให้สอดคล้องกับความสนใจของแต่ละประเทศ และคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในแต่ละประเทศว่าชื่นชอบอะไรของประเทศไทย เช่น มวยไทย อาหารไทย แนวปฏิบัติทางปัญญาธรรม เป็นต้น

๒.๓) จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนกีฬา หรือศิลปะการต่อสู้ของไทย อาทิ มวยไทย ดาบสองมือ กระบี่กระบอง ให้เป็นมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับ พัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬานักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการขับเคลื่อนกีฬา และศิลปะการต่อสู้ของไทยสู่ความเป็นเลิศ อาทิ

การผลักดันสหพันธ์กีฬาชนิดต่าง ๆ ให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ การผลักดันสู่โอลิมปิกเกมส์ โดยวางวิสัยทัศน์การพัฒนาเพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่พัฒนากีฬามวยไทย และศิลปะการต่อสู้ เพื่อความเป็นเลิศและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

๒.๔) สร้างกระบวนการบูรณาการขับเคลื่อนเชื่อมโยงการทำงานของทุกกระทรวง ทั้งซอฟต์แวร์ที่เกิดมาที่บ้าน ชุมชน การละเล่น กีฬา วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างยั่งยืน

๒.๕) จัดสรรงบประมาณที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านมีความมั่นใจในการดำเนินการ และในอนาคตหากประเทศไทยสามารถก้าวไปสู่การจัดทำงบประมาณแบบบูรณาการด้านซอฟต์แวร์ โดยมีกลไกการดำเนินการในเชิงนโยบายที่เหมาะสม จะทำให้การส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ ของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๒.๖) กำหนดแนวทางการบริหารจัดการกรณีที่แต่ละพื้นที่มีแผนงานขอรับการสนับสนุนงบประมาณรูปแบบเดียวกันให้ชัดเจน เช่น การจัดสรรงบประมาณให้ไม่เกิน ๓ ปี หรือทุก ๆ ๓ ปี ให้ได้รับงบประมาณที่ลดลงเป็นสัดส่วน เป็นต้น ทั้งนี้ อาจจัดให้มีกองทุนในด้านดังกล่าวเพื่อให้ภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องสามารถลงเงินในกองทุนได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อลดหย่อนภาษีตามขั้นตอนปกติ โดยอาจมีการหารือกับกระทรวงการคลัง เพื่อให้การดำเนินการไม่ขัดต่อวินัยทางการเงินการคลัง รวมถึงการกำหนดแนวทางการขออนุมัติและการใช้เงินกองทุนที่เกี่ยวข้องให้มีความชัดเจน

๒.๗) ศึกษาและกำหนดจุดเน้นค่านิยมที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย และเผยแพร่ในสื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่สะท้อนถึงความเป็นไทยในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น เพื่อให้เป็นค่านิยมในทางเดียวกันคล้ายกับของต่างประเทศ เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีนส่งเสริมเรื่องครอบครัว ประเทศสหรัฐอเมริกาส่งเสริมเรื่องประชาธิปไตย เป็นต้น

๓) ระยะยาว

๓.๑) ส่งเสริมการจัดทำแผนซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยให้มีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างการส่งเสริมซอฟต์แวร์ระดับชาติ โดยเฉพาะในส่วนขององค์การบริหารส่วนจังหวัด ทุกจังหวัดต้องมีแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง เช่นเดียวกับต่างประเทศ อาทิ การส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีการพัฒนาจากทุกจังหวัดในประเทศ และมีแนวทางในการสร้างให้เกิดความสมดุลระหว่างการสนับสนุนระดับชาติกับการสนับสนุนแต่ละจังหวัด เพื่อจัดทำแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง โดยใช้งบประมาณส่วนหนึ่งขององค์การบริหารส่วนจังหวัดมาใช้ในการสนับสนุนการดำเนินการระดับจังหวัด

๓.๒) ส่งเสริม สนับสนุน และทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน ในการกำหนดแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ระยะยาว ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ส่งเสริมในความหลากหลาย เพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และทันกระแสตลาดโลก รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ประเพณี มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมที่มีคุณภาพ เพื่อช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพ กระตุ้นเศรษฐกิจ รวมทั้งทำให้เกิดความรักใคร่ กลมเกลียว สามัคคี และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

๓.๓) กำหนดต้นทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านอย่างชัดเจน เช่น การมี พัฒนาการเชิงประวัติศาสตร์ การมีข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่แตกต่าง การพัฒนาซอฟต์แวร์กับความต้องการของโลก เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการต้องเป็นมาตรฐานและได้รับการยอมรับ มีการผลักดันอย่างเป็นระบบ และมีกระบวนการกระจายหรือแผ่ขยายอำนาจจากส่วนกลางไปยังส่วนภูมิภาค มิใช่การรวมศูนย์ไว้ที่ส่วนกลาง

๓.๔) มุ่งเน้นส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ช่วยสร้างความมั่นคงภายในประเทศ โดยเฉพาะในเรื่องจิตใจของคนในชาติ โดยเน้นให้ความสำคัญกับการสร้างซอฟต์แวร์ให้คนไทยหรือเด็กไทย ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีวินัย กตัญญู รักชาติ โดยนำเสนอผ่านวิธีการและสื่อที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ หนังสือ ละคร หรือตัวอย่างศิลปการทำความดีโดยไม่หวังผลตอบแทน เป็นต้น

๕.๔ แนวทางการพัฒนาต่อยอด

ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๑) ภาครัฐส่งเสริมสร้างศูนย์วิจัยเชิง global decision เพื่อวิจัยศึกษาแนวทางการคิด ความต้องการ ค่านิยมของคนทั่วโลก จะเป็นจุดหมายในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างนวัตกรรมสิ่งสร้างสรรค์ เช่น ภาพยนตร์ สินค้า เพลง ผลิตภัณฑ์ใด ๆ ตอบสนองได้ตรงตาม ความต้องการของคนทั่วโลกมากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เนื่องจากสถานการณ์การผลิตสินค้าของ ประเทศไทยและการบริการใด ๆ ที่ส่งออกต่างประเทศ แม้ว่าจะมีความหลากหลายแต่เกือบทั้งหมด เป็นสินค้าจับต้องได้ เมื่อซื้อหรือใช้แล้วจบไม่มีความคิดต่อยอดหรือนึกถึงประเทศไทยที่เป็นประเทศ ต้นทางแต่อย่างใด

๒) ศึกษาข้อมูลด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมเพื่อจัดทำมาตรฐานผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม พัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมและบรรจุภัณฑ์ให้ได้มาตรฐานโดยเชื่อมโยง เทคโนโลยีกับการพัฒนางานศิลปหัตถกรรม

๓) ศึกษากระบวนการเปรียบเทียบในการส่งผลิตภัณฑ์ไปต่างประเทศ เพื่อสร้างโอกาสทางการตลาด ขยายตลาดระดับบน/ตลาดต่างประเทศ โดยแสวงหาความร่วมมือกับองค์กรระดับสากลในต่างประเทศ

ทั้งอาเซียนและภูมิภาคอื่น ๆ เพื่อจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน/เผยแพร่ศิลปหัตถกรรมระหว่างกัน ผ่านการลงนามความร่วมมือ MOU และการดำเนินโครงการตามนโยบายความร่วมมือระดับประเทศ/กระทรวง

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

เพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ต้องอาศัย “ความคิดสร้างสรรค์” และการใช้ “เทคโนโลยี” ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติ โดยแนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

๑. การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายการดำเนินการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง ซึ่งประยุกต์มาจากบทเรียนความสำเร็จของสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งล้วนแล้วแต่มีการกำหนดวิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการดำเนินการที่ชัดเจน และต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จอาจต้องใช้เวลาอันยาวนาน ดังนั้น ความต่อเนื่องเชิงนโยบายเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

๒. การสร้างการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ทรงพลังในรูปแบบที่หลากหลายสามารถเข้าถึงคนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Website Facebook Line โทรศัพท์ วิทยุ ฯลฯ เป็นต้น ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร เพื่อส่งเสริมการสร้างมูลค่า โดยนำองค์ความรู้ด้านการตลาดมาร่วมด้วย

๓. การพัฒนาระบบข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) ในการบริหารจัดการซอฟต์แวร์ ให้ทันสมัย และมีข้อมูลประกอบการวางแผน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่สมบูรณ์ และทันสมัย จะช่วยทำให้การกำหนดนโยบายและการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ตอบสนองต่อสภาพปัญหาและโอกาสที่เป็นสภาพจริง และการใช้งบประมาณมีความคุ้มค่า มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุด

๔. การส่งเสริมสนับสนุนระบบการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้วยสถานการณ์ของโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีการศึกษา ค้นคว้า วิจัย และพัฒนาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากปัจจัยพื้นฐานทั้ง ๓ ประการ ทั้งวัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ สามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลา การวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์จะช่วยให้สามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างทันทั่วถึง

๕. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และพัฒนากำลังคนให้มีทักษะความรู้ ทักษะอาชีพ และการเป็นแรงงานฝีมืออย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้มีการพัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของคน รวมถึงการจัดการให้เกิดระบบนิเวศสร้างสรรค์ ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระเสรี ไม่ถูกปิดกั้น

๕.๕ ข้อเสนอแผนกลยุทธ์ (Strategic Plan)

๑. วิสัยทัศน์ (Vision)

สืบสาน สร้างสรรค์ และส่งเสริมภูมิพลวัฒนธรรมไทย ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าต่อสังคม และความมั่นคงของชาติอย่างยั่งยืน

๒. พันธกิจ (Mission)

๒.๑ สร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี ที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ รวมถึงให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มแข็ง

๒.๒ อนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่เวทีโลก เพื่อให้นานาชาติได้รู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ไทย รวมถึงมีฐานข้อมูลกลางเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้แก่ทุกช่วงวัย

๒.๓ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์ของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยและอัตลักษณ์ไทยที่โดดเด่นออกสู่สากล โดยมีตราสัญลักษณ์ระดับชาติที่ชัดเจน เป็นที่จดจำและรู้จักไปทั่วโลก ครอบคลุมซอฟต์แวร์ของไทยในด้านต่าง ๆ

๒.๔ ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต และสังคมไทยมีความสุขและเป็นที่ยอมรับของนานาชาติประเทศมากขึ้น

๓. เป้าหมาย (Target)

เป้าหมายที่ ๑ ประเทศไทยมีระบบนิเวศ (Ecosystem) อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี ในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ รวมถึงให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มแข็ง

เป้าหมายที่ ๒ มรดกวัฒนธรรมของไทย (เช่น ระบบภูมิปัญญา ประเพณี ค่านิยม อาหาร งานฝีมือ เป็นต้น) ได้รับการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอด พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่เวทีโลก เพื่อให้นานาชาติได้รู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ไทย รวมถึงมีฐานข้อมูลกลางเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้แก่ทุกช่วงวัย

เป้าหมายที่ ๓ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์ของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยและอัตลักษณ์ไทยที่โดดเด่นออกสู่สากล โดยมีตราสัญลักษณ์ระดับชาติที่ชัดเจน เป็นที่จดจำและรู้จักไปทั่วโลก ครอบคลุมซอฟต์แวร์ของไทยในด้านต่าง ๆ

เป้าหมายที่ ๔ ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต และสังคมไทยมีความสุขและเป็นที่ยอมรับของนานาชาติมากขึ้น

๔. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

๔.๑ ผู้ที่อยู่ในแต่ละกระบวนการในห่วงโซ่มูลค่าของมิติซอฟต์แวร์ทั้ง ๕F และ ๑๑ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

๔.๒ ลูกค้า ผู้อุปโภค และผู้บริโภคของมิติซอฟต์แวร์ทั้ง ๕F และ ๑๑ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

๔.๓ ภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติ

๔.๔ ประชาชนในทุกภาคส่วน

๕. ประเด็นกลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ การสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เหมาะสมในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้

กลยุทธ์ที่ ๒ การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่เวทีโลก เพื่อให้นานาชาติได้รู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ไทย

กลยุทธ์ที่ ๓ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์และงานด้านภูมิปัญญาของไทย ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยและอัตลักษณ์ไทยที่โดดเด่นออกสู่สากล

กลยุทธ์ที่ ๔ การส่งเสริมความรักสามัคคี ภูมิใจในความเป็นไทย และส่งเสริมหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต เป็นที่ยอมรับของนานาชาติมากขึ้น

๖. ข้อเสนอโมเดลโครงการการขับเคลื่อน

ประกอบด้วยโมเดลโครงการการขับเคลื่อน จำนวน ๑๕ ด้าน ดังนี้

๑. โมเดลโครงการด้านศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

๒. โมเดลโครงการด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๓. โมเดลโครงการด้านหัตถกรรม
๔. โมเดลโครงการด้านเสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย
๕. โมเดลโครงการด้านวรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี
๖. โมเดลโครงการด้านอาหาร
๗. โมเดลโครงการด้านสมุนไพร นวดไทย และสปา
๘. โมเดลโครงการด้านการออกแบบ และสถาปัตยกรรม
๙. โมเดลโครงการด้านภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา
๑๐. โมเดลโครงการด้านกีฬามวยไทย
๑๑. โมเดลโครงการด้านการละเล่นพื้นเมือง
๑๒. โมเดลโครงการด้านศิลปะการต่อสู้
๑๓. โมเดลโครงการด้านการท่องเที่ยว
๑๔. โมเดลโครงการด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ
๑๕. โมเดลโครงการด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	
รายนามคณะกรรมการ	ก
รายนามคณะอนุกรรมการ	จ
รายนามคณะทำงาน	ฉ
รายงานการพิจารณาศึกษา	(๑)
บทสรุปผู้บริหาร	(๕)
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความเป็นมาของการพิจารณาศึกษา	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการพิจารณาศึกษา	๕
๑.๓ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา	๖
๑.๔ นิยามศัพท์เฉพาะ “ซอฟต์แวร์”	๖
๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๗
บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
๒.๑ หลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๑๒
๒.๑.๑ แนวคิดซอฟต์แวร์	๑๒
๒.๑.๒ ความหมายของซอฟต์แวร์	๑๓
๒.๑.๓ ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์	๑๕
๒.๒ สถานการณ์ซอฟต์แวร์ของโลก	๑๗
๒.๓ สถานการณ์ซอฟต์แวร์ในประเทศไทย	๒๐
๒.๔ ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง	๒๓
๒.๔.๑ ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย	๒๓
๒.๔.๒ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี	๓๘
๒.๔.๓ หัตถกรรม	๔๖
๒.๔.๔ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย	๕๖
๒.๔.๕ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี	๖๕
๒.๔.๖ อาหาร	๘๕
๒.๔.๗ สมุนไพร นวดไทย และสปา	๙๓
๒.๔.๘ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม	๙๙
๒.๔.๙ ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา	๑๑๑

๒.๔.๑๐ กีฬามวยไทย	๑๒๖
๒.๔.๑๑ การละเล่นพื้นเมือง	๑๒๗
๒.๔.๑๒ ศิลปะการต่อสู้	๑๓๕
๒.๔.๑๓ การท่องเที่ยว	๑๓๙
๒.๔.๑๔ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ	๑๓๒
๒.๔.๑๕ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	๑๘๕
๒.๕ ยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงานที่เกี่ยวข้อง	๑๘๙
๒.๕.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี	๑๘๙
๒.๕.๒ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓	๑๙๐
๒.๕.๓ นโยบายของรัฐบาล	๑๙๓
๒.๖ ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง	๑๙๗
๒.๖.๑ ศาสตร์พระราชา	๑๙๗
บทที่ ๓ วิธีการพิจารณาศึกษา	๒๐๙
๓.๑ การตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการวิสามัญ	๒๐๙
๓.๒ การตั้งคณะกรรมการ	๒๐๙
๓.๒.๑ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์	
ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๒๑๐
๓.๒.๒ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์	
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๒๑๑
๓.๓ การตั้งคณะทำงาน	๒๑๓
๓.๓.๑ คณะทำงานพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ	
ด้านเศรษฐกิจ	๒๑๓
๓.๓.๒ คณะทำงานพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ	
ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ	๒๑๔
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล	๒๑๕
๓.๔.๑ การประชุมคณะกรรมการวิสามัญ	๒๑๕
๓.๔.๒ ข้อมูลจากคณะกรรมการและคณะทำงาน	๒๑๕
๓.๔.๓ ข้อมูลจากพื้นที่ศึกษาดูงาน จัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ	
จัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็น	๒๑๖
๓.๔.๔ ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้อง	๒๑๖
๓.๔.๕ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์	
ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๒๑๗
๓.๔.๖ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์	

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๒๒๔
บทที่ ๔ ผลการพิจารณาศึกษา	๒๒๙
๔.๑ ข้อค้นพบจากการพิจารณาศึกษา	๒๒๙
๔.๑.๑ ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย	๒๓๐
๔.๑.๒ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี	๒๓๒
๔.๑.๓ หัตถกรรม	๒๓๔
๔.๑.๔ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย	๒๓๖
๔.๑.๕ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี	๒๓๘
๔.๑.๖ อาหาร	๒๔๓
๔.๑.๗ สมุนไพร นวดไทย และสปา	๒๔๗
๔.๑.๘ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม	๒๕๒
๔.๑.๙ ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา	๒๕๕
๔.๑.๑๐ กีฬามวยไทย	๒๖๓
๔.๑.๑๑ การละเล่นพื้นเมือง	๒๖๘
๔.๑.๑๒ ศิลปะการต่อสู้	๒๗๒
๔.๑.๑๓ การท่องเที่ยว	๒๗๕
๔.๑.๑๔ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ	๒๘๔
๔.๑.๑๕ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม	๒๘๙
๔.๒ ข้อค้นพบจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงานของคณะอนุกรรมการ	๒๙๓
๔.๒.๑ การเดินทางไปศึกษาดูงาน ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา	๒๙๓
๔.๒.๒ การเดินทางไปศึกษาดูงาน ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติฯ	๓๐๗
๔.๓ ข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง	๓๑๘
๔.๔ ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวทางการเสนอจัดตั้งองค์กร	๓๓๐
๔.๕ ข้อค้นพบแนวทางส่งเสริมและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์	
ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๓๔๓
๔.๕.๑ การวิเคราะห์ประเด็นความเข้มแข็งของทุนทรัพย์ด้านศิลปวัฒนธรรม	
ประเพณี วิเคราะห์จากระบบนิเวศน์ซอฟต์แวร์	๓๔๓
บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ	๓๕๓
๕.๑ บทสรุป	๓๕๓
๕.๑.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๓๕๓
๕.๑.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๓๕๖
๕.๒ ข้อเสนอเชิงนโยบาย	๓๖๕
๕.๒.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๓๖๕

๕.๒.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๓๖๘
๕.๓ ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ	๓๗๐
๕.๓.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๓๗๐
๕.๓.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๓๗๒
๕.๔ แนวทางการพัฒนาต่อยอด	๓๗๖
๕.๔.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี	๓๗๖
๕.๔.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว	๓๗๗
บทที่ ๖ ข้อเสนอแผนกลยุทธ์	๓๗๙
๖.๑ หลักการและเหตุผล	๓๗๙
๖.๑.๑ สถานการณ์ทั่วไป	๓๗๙
๖.๑.๒ แนวคิดด้านซอฟต์แวร์	๓๘๑
๖.๑.๓ นิยามของซอฟต์แวร์ (Soft Power)	๓๘๒
๖.๑.๔ ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์	๓๘๕
๖.๑.๕ ความเชื่อมโยงกับศาสตร์พระราชา	๓๘๗
๖.๑.๖ ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ	๓๙๑
๖.๒ ผลการวิเคราะห์	๓๙๒
๖.๓ สมมติฐาน	๓๙๓
๖.๔ วิสัยทัศน์	๓๙๓
๖.๕ พันธกิจ	๓๙๓
๖.๖ กลุ่มเป้าหมายของการขับเคลื่อนกลยุทธ์	๓๙๔
๖.๗ ประเด็นกลยุทธ์	๓๙๔
๖.๘ การขับเคลื่อนตามประเด็นกลยุทธ์	๓๙๖
๖.๙ ข้อเสนอโมเดลโครงการการขับเคลื่อน	๔๐๒
๖.๙.๑ โมเดลโครงการด้านศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย	๔๐๒
๖.๙.๒ โมเดลโครงการด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี	๔๐๓
๖.๙.๓ โมเดลโครงการด้านหัตถกรรม	๔๐๕
๖.๙.๔ โมเดลโครงการด้านเสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย	๔๐๖
๖.๙.๕ โมเดลโครงการด้านวรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี	๔๐๘
๖.๙.๖ โมเดลโครงการด้านอาหาร	๔๐๙
๖.๙.๗ โมเดลโครงการด้านสมุนไพร นวดไทย และสปา	๔๑๒
๖.๙.๘ โมเดลโครงการด้านการออกแบบ และสถาปัตยกรรม	๔๑๓
๖.๙.๙ โมเดลโครงการด้านภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา ...	๔๑๔
๖.๙.๑๐ โมเดลโครงการด้านกีฬามวยไทย	๔๑๗

๖.๙.๑๑ โมเดลโครงการด้านการละเล่นพื้นเมือง	๔๒๐
๖.๙.๑๒ โมเดลโครงการด้านศิลปปะการต่อสู้	๔๒๑
๖.๙.๑๓ โมเดลโครงการด้านการท่องเที่ยว	๔๒๒
๖.๙.๑๔ โมเดลโครงการด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม	
ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ	๔๒๓
๖.๙.๑๕ โมเดลโครงการด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรม	๔๒๔
บรรณานุกรม	๔๒๗
ภาคผนวก	๔๓๕

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาของการพิจารณาศึกษา

ประเทศไทยเป็นแหล่งมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีความหลากหลายอันเป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าของคนไทยมาตั้งแต่โบราณกาล ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ อาทิ เช่น การเคารพผู้สูงอายุ บรรพบุรุษ ครูอาจารย์ ผู้มีพระคุณ มีประเพณีที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ ที่สะท้อนการนำวัฒนธรรม ประเพณีมาจัดเป็นเทศกาล และสร้างความประทับใจ ความสนุกสนานรื่นเริงให้แก่คนทุกวัย มีอาหารไทยซึ่งถือเป็นอาหารที่มีรสชาติที่หลากหลายและการใช้สมุนไพรที่มีประโยชน์ทำให้อาหารไทยมีความเฉพาะเจาะจงและมีความแตกต่าง เช่น ต้มยำ ผัดไทย ต้มยำกุ้ง และขนมไทย ที่มีรสชาติเปรี้ยว-หวาน-เผ็ดที่ไม่เหมือนใคร ตลอดจนคุณค่าทางโภชนาการจากสมุนไพรในอาหาร มีศิลปะที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ เช่น การสร้างวัดที่มีโครงสร้างอันงดงามและประณีต รวมถึงศิลปะนิทรรศการที่น่าทึ่งใจ การแสดงโขน การรำไทยตาม วัฒนธรรมแต่ละภูมิภาค การแสดงละครไทยและเครื่องดนตรีไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น ระนาด ขลุ่ย ฆ้อง ซอ และระนาด ทำให้ไทยมีความเป็นเอกลักษณ์ทางดนตรีและการแสดง มีมวยไทย ตะกร้อ กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งเป็นกีฬาที่มีประวัติศาสตร์มายาวนาน ช่วยสร้างความเข้มแข็งทางกายและจิตใจ รวมถึงประเทศไทยมีทรัพยากรธรรมชาติที่งดงามและมีคุณค่า เช่น ทะเลสาบ ภูเขา หุบเขา แม่น้ำ น้ำตก ซึ่งจะช่วยสร้างโอกาสในการท่องเที่ยวและกิจกรรมกลางแจ้ง สิ่งเหล่านี้ในอดีตอาจจะถูกมองข้ามไปเนื่องจากเป็นสิ่งที่เราค้นขึ้นในชีวิตประจำวัน แต่ในปัจจุบันสิ่งเหล่านี้ได้รับการขนานนามว่า “ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power)” โดยการส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์เหล่านี้จะช่วยในการนำเสนอภาพลักษณ์ของประเทศ เชิงบวกในสายตาของทั่วโลก ทำให้ผู้คนรู้จักประเทศไทยและมีความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมและสิ่งดี ๆ ของไทยมากขึ้น เพิ่มโอกาสให้ไทยได้รับข้อเสนอการลงทุนจากต่างชาติมากขึ้น ทำให้ไทยมีโอกาสดำเนินการทางธุรกิจและการลงทุนให้กับผู้ลงทุนต่างประเทศ เนื่องจากภาพลักษณ์ที่ดีทำให้เป็น ประทับใจ ทำให้ไทยเป็นประเทศท่องเที่ยวที่น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ยังเสริมสร้างการเติบโตของ อุตสาหกรรมบันเทิงที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจ เพิ่มโอกาสในการเชื่อมโยงและสร้างความร่วมมือ ระหว่างประเทศ รวมถึงเงินรายได้ที่จะไหลเข้าประเทศด้วย ดังนั้น การนำสิ่งดี ๆ เหล่านี้มากำหนดเป็น ซอฟต์พาวเวอร์เพื่อผลักดัน ก็จะเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการเสริมสร้างชื่อเสียงและสร้างความเข้าใจเชิงบวกต่อประเทศไทยในทางสังคมระหว่างประเทศทั่วโลก และเกิดประโยชน์แก่ประเทศ

ไทยหลายประการทั้งเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในทางที่ดียังยืน ทำให้ไทยมีบทบาทที่สำคัญในระดับนานาชาติต่อไป

หากพิจารณาอย่างละเอียดในด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญของสังคมมนุษย์เนื่องจากเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าและประวัติศาสตร์อันยาวนานของความเป็นชนชาติ ประกอบด้วย การแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง วรรณกรรม ดนตรี การละคร การละเล่นพื้นบ้าน ภาพยนตร์ สถาปัตยกรรม และอื่น ๆ ซึ่งรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะเหล่านี้แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่า ความเชื่อ และประเพณีของวัฒนธรรม สะท้อนความเจริญรุ่งเรืองในแต่ละยุคแต่ละสมัย และมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนในสังคม สำหรับประเทศไทยเป็นที่รู้จักในสายตาของนานาชาติในชื่อ **“ดินแดนแห่งรอยยิ้ม” หรือ “ยิ้มสยาม”** และเป็นประเทศที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลายซึ่งได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมต่าง ๆ ตลอดหลายศตวรรษ ปรากฏให้เห็นทั้งในส่วนที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อาทิ ศิลปะไทย ที่มีหลายสาขาวิชา เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี การเต้นรำ และวรรณกรรม ซึ่งภาพวาดไทยแบบดั้งเดิมมักมีรายละเอียดที่วิจิตรบรรจง สีสันสดใส และแสดงถึงฉากจากเทพนิยายทางพุทธศาสนาและราชสำนัก ประติมากรรมไทยทั้งสมัยโบราณและร่วมสมัยแสดงถึงทักษะและฝีมือของศิลปิน โดยมักแสดงถึงบุคคลทางศาสนาหรือสัตว์ในตำนาน สถาปัตยกรรมไทยมีชื่อเสียงในด้านรูปแบบที่โดดเด่น ซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมพื้นเมืองและต่างประเทศ นอกจากนี้ ความเป็นไทยยังครอบคลุมแง่มุมต่างๆ เช่น พุทธศาสนา การเคารพผู้อาวุโสการต้อนรับอาหารไทย ศิลปะและงานฝีมือ เทศกาลประเพณี และภาษาไทย เป็นแหล่งความภาคภูมิใจของคนไทย และส่งเสริมให้อนุรักษ์มรดกของประเทศ ซึ่งมีมรดกทางศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ของไทย เป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่าของคนไทยมาตั้งแต่โบราณกาลและได้รับการสืบสาน พัฒนา ต่อยอดมาอย่างต่อเนื่อง จนกล่าวได้ว่าเป็น **“อัตลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess)”** ที่นานาชาติให้ความสำคัญ สนใจ และเกิดภาพจำความเป็นไทยมาจนถึงปัจจุบัน แม้ว่าจะมีความร่วมสมัยเพื่อให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตที่มีวิถีเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลก เทคโนโลยี และการไหลบ่าทางวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารที่สามารถย่อโลกให้เป็นหนึ่งเดียว ความเป็นไทยก็ยิ่งปรากฏให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ ไม่ว่าจะเป็นเอกลักษณ์ด้านการบริการและการต้อนรับของผู้คน **อาหารไทย** สัมผัสประสบการณ์วิถีชีวิตที่ไม่เหมือนชาติใดในโลกทั้ง **ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ทรงคุณค่า** เช่น ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีบุญบั้งไฟ ประเพณีสารทเดือนสิบ ประเพณี ๑๒ เดือนตามหลักพุทธศาสนา ตลอดจนธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์งดงามติดอันดับโลก โดยความเป็นไทย (Thainess) ที่เป็นอัตลักษณ์ที่เห็นได้อย่างเด่นชัดของคนไทย คือ ความกตัญญูหนึ่งในคุณธรรมที่สำคัญและอยู่คู่กับคนไทยมาอย่างช้านาน **“ความกตัญญู”** นับว่าหลักธรรมพื้นฐานและเป็นคุณสมบัติที่ทำให้สถาบันครอบครัวและสังคม

มั่นคง สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวให้แน่นแฟ้นและปลูกฝังให้คนไทยมีความรับผิดชอบต่อนตนเอง
 สำนึกต่อหน้าที่และในครอบครัว นอกจากนี้ความกตัญญูสามารถแสดงออกได้ทั้งต่อพ่อแม่ ครูอาจารย์
 ผู้ที่มีบุญคุณต่อเราได้ และเอกลักษณ์ของคนไทยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ “ความเป็นมิตร”
 จากการศึกษาพบว่าประเทศไทยจัดอยู่ในลำดับที่ ๑๐ ของ “ประเทศที่เป็นมิตรกับนักท่องเที่ยวมากที่สุดในโลก”
 ประจำปี ๒๐๒๓ จากการจัดอันดับโดย The Travel สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์
 ความเป็นไทยในสายตาของชาวโลก นอกจากนี้ สิ่งสำคัญที่แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทย คือ “การไหว้”
 ซึ่งถือเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมของคนไทยที่ปฏิบัติสืบสานกันมาแต่โบราณ เป็นมารยาทของการทักทาย
 และแสดงความเคารพต่อกันและกัน เป็นการแสดงถึงความมีสัมมาคารวะ และการให้เกียรติซึ่งกัน
 และกัน สื่อความหมายเพื่อการทักทายการขอบคุณ การขอโทษ การกล่าวลาของวัฒนธรรมไทย

หากพิจารณาอย่างละเอียดในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว พบว่า ด้านกีฬานับเป็น
 กิจกรรมสำคัญส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก ซึ่งใน
 หลายประเทศได้ส่งเสริมให้ประชาชนออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนกลายเป็นวิถีชีวิต ทั้งนี้ เพราะการ
 กีฬาถือเป็นรากฐานของการเสริมสร้างสุขภาพให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข และสามารถ
 ป้องกันโรคภัยไข้เจ็บได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งในหลายประเทศยังมีการสร้าง
 ความตระหนักรู้และให้ความรู้แก่ประชาชนในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ถูกต้องและเหมาะสมกับ
 คุณลักษณะของประชาชนทั้งในเรื่องของเพศ วัย ช่วงอายุ และความแตกต่างทางด้านสรีระ ซึ่งเป็น
 การจัดการการกีฬาอย่างมีทิศทางที่ชัดเจน จนสามารถคัดสรรผู้ที่มีทักษะเข้าสู่ระบบการพัฒนาทักษะ
 ทางการศึกษาเพื่อเข้าสู่การแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ ทั้งในระดับประเทศจนเข้าสู่วงการกีฬาระดับ
 นานาชาติและระดับโลก รวมถึงการพัฒนาต่อยอดไปสู่นักกีฬาอาชีพ ตลอดจนสามารถพัฒนา
 อุตสาหกรรมการกีฬาให้สามารถสร้างโครงข่ายหรือพันธมิตรทางการกีฬาจนสามารถเป็นกลไกในการ
 สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจของประเทศจากการบริโภคผลิตภัณฑ์และบริการจากกิจกรรมการกีฬาอย่าง
 ครบวงจร นอกจากนี้ ยังมีการนำกิจกรรมกีฬาเข้ามาเป็นเครื่องมือในการเป็นนโยบายทางการทูต (Sport
 Diplomacy) ซึ่งถือว่าเป็นประวัติศาสตร์ของโลกที่มีการใช้อำนาจในการโน้มน้าวหรืออำนาจอ่อน
 ในการแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศที่มีการปกครองแบบประชาธิปไตยและประเทศที่ปกครองด้วยลัทธิ
 คอมมิวนิสต์ รูปแบบการใช้อำนาจอ่อนทางการกีฬาได้ถูกนำไปใช้ในการพัฒนาประเทศเชิงอำนาจรัฐ
 ในการปกครองประเทศที่ได้รับการยอมรับจากประชาคมโลกรูปแบบต่าง ๆ คือ ๑) การสร้างภาพลักษณ์
 ให้กับประเทศทั้งในรูปแบบการเป็นเจ้าภาพการจัดมหกรรมกีฬาระดับใหญ่และการแข่งขันกีฬาที่มี
 ประเทศต่าง ๆ เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก อาทิ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์ การแข่งขันกีฬา
 เอเชียนเกมส์ หรือการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒) การสร้างความปรองดอง การประนีประนอม การต่อต้าน
 การเหยียดผิวและสร้างความเสมอภาค การใช้บทบาททางการกีฬาในรูปแบบอำนาจอ่อนที่สร้าง

สันติภาพของสังคมในการอยู่ร่วมกันของเนลสัน แมนเดลา (Nelson Mandela) ๓) การใช้อำนาจอ่อนของการกีฬาในบทบาทที่หลากหลายในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของประเทศและองค์กรภาครัฐและเอกชน ด้านศิลปะการต่อสู้ นอกจากจะใช้เพื่อการฝึกฝนร่างกายให้มีความสมบูรณ์แข็งแรง และฝึกฝนด้านจิตใจแล้ว ยังใช้สำหรับการต่อสู้และป้องกันตัว เพื่อลดความรุนแรง รวมถึงได้มีการปรับปรุงเป็นกีฬาที่มีกติกาเพื่อใช้ในการแข่งขัน โดยศิลปะการต่อสู้ของไทยที่เป็นที่รู้จักแพร่หลาย อาทิ มวยไทย กระบี่กระบอง ดาบสองมือ ซึ่งการเรียนศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวในสมัยก่อนนั้นนิยมเรียนกันตามสำนักต่าง ๆ ซึ่งนิยมสอนการต่อสู้หลายแขนง ด้านการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่ารัฐบาลได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวยกระดับซอฟต์แวร์ โดยการเดินหน้าฟื้นฟูเศรษฐกิจกระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยว ภายหลังจากเกิดวิกฤตสถานการณ์โควิด-๑๙ โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้มีกิจกรรมส่งเสริมการตลาดและกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยวในทุกภูมิภาคของประเทศไทย ต่อยอดการท่องเที่ยว และกระจายรายได้สู่ชุมชนท้องถิ่น ผ่านการจัดงานเทศกาลและกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ อาหารไทย มวยไทย ภาพยนตร์ ศิลปะ ดนตรี และความศรัทธาตามวิถีของไทย รวมถึงกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว ตลอดจนการกระตุ้นใช้จ่ายเพื่อสนับสนุนชุมชน โดยการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวมุ่งเน้นการใช้เอกลักษณ์ความเป็นไทย วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และศิลปวัฒนธรรมเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยไปสู่การเติบโตอย่างยั่งยืน

ตามที่รัฐบาลได้แถลงนโยบายต่อรัฐสภาเมื่อวันที่ ๑๑ - ๑๒ กันยายน ๒๕๖๖ นั้น มีสาระสำคัญเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ ดังข้อความในคำแถลงนโยบายต่อไปนี้

“รัฐบาลนี้ยังมีนโยบายสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ *Soft Power* ของประเทศเพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้ รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรมและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนามาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้ รัฐบาลจะสร้างงาน สร้างรายได้ผ่านการส่งเสริม ๑ ครอบครัว ๑ ทักษะ *Soft Power* ตลอดจนการส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชนแล้ว ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุนของวงการกีฬา ที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล”

นอกจากนี้ นายกรัฐมนตรีได้มีคำสั่งสำนักนายกรัฐมนตรี ที่ ๒๓๐/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๑๓ กันยายน ๒๕๖๖ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติซอฟต์แวร์แห่งชาติขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ารัฐบาลให้ตระหนักและความสำคัญต่อการขับเคลื่อนและผลักดันซอฟต์แวร์ให้เป็นวาระแห่งชาติ

ในส่วนของวุฒิสภาประกอบด้วยไปด้วยสมาชิกวุฒิสภาซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ มีบทบาทเกี่ยวข้องกับทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมถึงมีคณะกรรมการวิสามัญประจำวุฒิสภาหลายคณะที่ได้ศึกษาและติดตามเรื่องนี้ จึงเห็นสมควรตั้งคณะกรรมการวิสามัญขึ้นเพื่อพิจารณาศึกษา รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง ข้อเสนอแนะ ซึ่งการดำเนินการเรื่องนี้จะเกิดประโยชน์แก่ประเทศชาติ ประกอบกับความท้าทายทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและการแข่งขันทางเศรษฐกิจในทุกภูมิภาคของโลก เป็นสิ่งจำเป็นอย่างเร่งด่วนในสังคมปัจจุบันที่ต้องเร่งดำเนินการเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จึงควรรหาแนวทางแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ เพื่อเป็นข้อเสนอให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องประกอบการพิจารณาดำเนินการ ซึ่งสามารถดำเนินการได้ภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของวุฒิสภา

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการพิจารณาศึกษา

๑.๒.๑ เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สถาปัตยกรรมไทย สมุนไพร กีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๑.๒.๒ เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านอาหาร ภาพยนตร์ วิถีทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะ การป้องกันตัวแบบไทย เทศกาลประเพณีไทย การกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ

๑.๒.๓ เพื่อศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงาน ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว และให้ข้อเสนอเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

๑.๒.๔ เพื่อจัดทำเอกสารรายงานเสนอต่อที่ประชุมวุฒิสภาเพื่อขอความเห็นชอบและส่งไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการต่อไป

๑.๓ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา

การพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการการวิสามัญกำหนดขอบเขตการพิจารณาจากเอกสารงานวิจัย ยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงาน กฎหมาย และประกาศที่เกี่ยวข้อง โดยการสรุปและสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประชุมคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ และคณะทำงาน ข้อมูลที่ได้รับจากการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล การสัมภาษณ์ออนไลน์ เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การจัดประชุมสัมมนาและจัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อหาข้อยุติและยืนยันข้อเสนอ รวมทั้งการศึกษาดูงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยใช้กรอบการวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายและภารกิจของคณะกรรมการการวิสามัญ

๑.๔ นิยามศัพท์เฉพาะ “ซอฟต์พาวเวอร์”

๑) ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ นายกราชบัณฑิตยสภา¹ ได้เสนอความคิดเห็นในการกำหนดนิยามของคำว่า “ซอฟต์พาวเวอร์” หมายความว่า พลังศรัทธา เป็นการใช้ความนิยมชื่นชอบ เป็นวิถีในการชนะใจหรือโน้มน้าวใจผู้อื่นจนเกิดศรัทธาและปฏิบัติตามโดยพลังศรัทธา

๒) สภานุกรมเสรี ให้นิยามของคำว่า “ซอฟต์พาวเวอร์” หรือมานานุภาพ หรือพลังเย็น ในวิชาการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ หมายถึง ความสามารถในการดึงดูดและสร้างการมีส่วนร่วม โดยไม่ต้องบังคับหรือให้เงินในปัจจุบันใช้ในกรณีของการเปลี่ยนแปลงและสร้างอิทธิพลต่อความคิดของสังคมและประชาชนในประเทศอื่น

๓) นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ สมาชิกวุฒิสภา เสนอแนะว่า ให้ใช้คำว่า “ภูมิพลังวัฒนธรรม” แทนคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) สำหรับคำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม ประกอบสร้างขึ้นมาจากคำ ๓ คำ ได้แก่ ภูมิ พลัง และวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละคำมีความหมายตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ดังนี้

คำว่า ภูมิ ประกอบไปด้วย ๓ ความหมาย ได้แก่ แผ่นดิน (น.) หรือ พื้น (น.), ความรู้ (น.) และสง่า (ว.)

คำว่า พลัง (ว.) หมายถึง กำลัง, มักใช้พูดเข้าคู่กันว่า กำลังพลัง

¹ ข้อมูลจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/health/education/1042654>

คำว่า วัฒนธรรม (น.) หมายถึง สิ่งที่ทำให้ความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมในการแต่งกาย, วิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมชาวเขา ดังนั้น คำว่า ภูมิพลังวัฒนธรรม จึงอาจหมายถึง พลังความรู้ที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงาม

๔) นางศิริณา ปวโรฬารวิทยา สมาชิกวุฒิสภา ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับนิยามของคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ ไว้ว่า มีความหมายรวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมด้วย

๕) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย² ได้เสนอความคิดเห็นต่อที่ประชุมคณะอนุกรรมการเกี่ยวกับนิยามคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ไว้ว่า ตามแนวคิดของ Joseph S. Nye ข้างต้น จึงสามารถที่จะอธิบายความหมายของ คำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ หมายถึง พลังหรืออำนาจที่ทำให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติ มีความคิด หรือมีพฤติกรรม ตามที่ต้องการ โดยจะต้องไม่เกิดการบังคับ (Non – Coercion) และยอมกระทำแต่โดยดี หรือถูกทำให้ ยอมรับอย่างแยบยลจากตัวแสดงอื่น

๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๕.๑ ทราบข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สถาปัตยกรรมไทย สมุนไพร กีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิง ประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๑.๕.๒ ทราบแนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์ที่ประสบความสำเร็จของ ต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/ โครงการของรัฐบาลในด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี การกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ และสามารถกำหนด แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไทย

๑.๕.๓ มีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์ให้เกิดผล เป็นรูปธรรม

² บันทึกการประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์พาวเวอร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำรายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สปา/นวดแผนไทย สมุนไพร กีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง และเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านอาหาร ภาพยนตร์วิดิทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะ การป้องกันตัวแบบไทย เทศกาลประเพณีไทย การกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ รวมทั้งเพื่อศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานในเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรม ดังนั้น เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงได้มีการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นสำคัญที่เชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายของการดำเนินงาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนแรก คณะกรรมการได้รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. หลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- แนวคิดซอฟต์แวร์
- ความหมายของซอฟต์แวร์
- ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์

๒. สถานการณ์ซอฟต์แวร์ ซอฟต์แวร์ของโลก

๓. สถานการณ์ ซอฟต์แวร์ในประเทศไทย

ส่วนที่สอง คณะกรรมการได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานประกอบด้วยศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรมวิถีชีวิต เทศกาลประเพณี หัตถกรรม และการออกแบบแฟชั่นไทย วรรณกรรม ภาษา ดนตรี อาหาร สมุนไพร นวดไทย สปา การออกแบบ สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์

โฆษณา โดยกรอบแนวคิดในการศึกษา ๕ ส่วน ประกอบด้วย (๑) คำนิยาม (๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน (๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน (๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป และ (๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เกาหลีใต้ จีน และญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

๑) กลุ่มศิลปะการแสดง

๒) กลุ่มทัศนศิลป์ (เฉพาะจิตรกรรมและประติมากรรม)

๒. วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๓. หัตถกรรม

๔. เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

๕. วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

๑) วรรณกรรม ภาษา

๒) สิ่งพิมพ์

๓) ดนตรี

๖. การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

๑) การออกแบบ

๒) สถาปัตยกรรม

๗. อาหาร

๘. สมุนไพร นวดไทยและสปา

๑) สมุนไพร

๒) นวดไทยและสปา

๙. ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

๑) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์

๒) ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์

๓) การโฆษณา

ส่วนที่สาม คณะกรรมาธิการได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานประกอบด้วยกีฬา การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ โดยกรอบแนวคิดในการศึกษา ๕ ส่วน ประกอบด้วย (๑) คำนิยาม (๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน (๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน (๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/

ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป และ (๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เกาหลีใต้ จีน และญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. กีฬามวยไทย
๒. การละเล่นพื้นเมือง
๓. ศิลปะการต่อสู้

ส่วนที่สี่ คณะกรรมาธิการได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานประกอบด้วยการท่องเที่ยว และแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยกรอบแนวคิดในการศึกษา ๕ ส่วน ประกอบด้วย (๑) คำนิยาม (๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน (๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน (๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป และ (๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ อาทิ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เกาหลีใต้ จีน และญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๑. การท่องเที่ยว
 - ๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา
 - ๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์
 - ๓) ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์
 - ๔) ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา
 - โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ
 - แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
 - แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์
๒. แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ
๓. การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ส่วนที่ห้า รวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑. ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี
๒. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓
๓. นโยบายของรัฐบาล

๒.๑ หลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๒.๑.๑ แนวคิดซอฟต์แวร์พาวเวอร์

ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ เป็นทฤษฎีหรือแนวคิดที่ถูกริเริ่มและได้รับการพัฒนาโดย โจเซฟ เอส ไนย์ (Joseph S. Nye)¹ โดยในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้วิเคราะห์และพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายผ่านการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ทางการเมืองของโลก ภายหลังจากสงครามเย็นสิ้นสุดลงว่า การใช้อำนาจแบบดั้งเดิม (Hard Power) อันเป็นลักษณะของการใช้กำลังทหารและอำนาจทางเศรษฐกิจในเชิงบังคับหรือเชิงข่มขู่คุกคามให้กระทำบางอย่างตามที่ผู้ใช้อำนาจต้องการนั้นสิ้นเปลืองทรัพยากรจนเกินไป ดังนั้น จึงควรไปลงทุนกับการใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ควบคู่ไปกับการใช้อำนาจทางการทหารและเศรษฐกิจ

ต่อมาปี ค.ศ. ๒๐๐๔ หนังสือของโจเซฟ เอส ไนย์ ชื่อ *Soft Power: the Means to Success in world Politics* หนังสือเล่มนี้ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้ให้คำนิยามของคำว่า Soft Power หมายถึง ความสามารถที่จะทำให้ผู้อื่นปรารถนาผลลัพธ์ที่ผู้ใช้อำนาจต้องการ² ซึ่งผลของการใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์นั้นเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่มีความดึงดูดใจโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนอันเป็นลักษณะของการเปลี่ยนใจผู้อื่นให้คล้อยตามหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตาม

กระบวนการในการทำให้เกิด ซอฟต์แวร์พาวเวอร์สามารถแบ่งออกได้เป็น ๓ ส่วน ดังนี้

(๑) เป้าหมาย (Purpose/Desired Outcomes) กล่าวคือเป้าหมายหรือผลลัพธ์ประเทศต้นทางต้องการจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า การนำเสนอเช่นนั้น ควรออกมาในรูปแบบใด เช่น เพื่อต้องการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีหรือความมีเสน่ห์เพิ่มขึ้น หรือเพื่อจำหน่ายสินค้าหรือบริการต่าง ๆ

(๒) วิธีการ (Behavior Types) ลักษณะการใช้หรือลักษณะการส่งออกของอำนาจนั้น เพื่อที่จะทำให้บรรลุผล เช่น การดึงดูด (Attraction) การโน้มน้าว (Persuasion)

การดึงดูดใจ (Attraction) เป็นกลไกหลักของซอฟต์แวร์พาวเวอร์ หากมองในระดับประเทศ การดึงดูดใจ (Attraction) เป็นความสามารถของประเทศหนึ่งที่สามารถโน้มน้าว ชักชวน และมีอิทธิพลต่อประเทศอื่นให้ทำตามในสิ่งที่ต้องการ ปราศจากการบังคับหรือมีข้อแลกเปลี่ยนตรงกันข้ามกับอำนาจแข็ง (Hard Power) ซึ่งเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจและการทหารด้วยวิธีการบังคับและมีข้อแลกเปลี่ยน ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ จะทำได้ยากกว่าอำนาจแข็ง (Hard Power) เนื่องจากซอฟต์แวร์พาวเวอร์อยู่เหนือการ

¹ Joseph S. Nye, Jr., *Bound to Lead: Changing Nature of American Power* (New York: Basic Books, ๑๙๙๐), Chapter ๑; Joseph S. Nye, Jr., "Soft Power," *Foreign Policy*, No. ๘๐ (๑๙๙๐): ๑๕๓-๑๗๑.

² Joseph S. Nye, Jr., *Soft Power: the Means to Success in world Politics* (new York: public Affairs, ๒๐๐๔), ๕.

ควบคุมของรัฐมีตัวแสดงที่มีใช้รัฐเข้ามามีบทบาทซึ่งบทบาทของตัวแสดงมีทั้งสอดคล้องกับแนวนโยบายรัฐ โดยซอฟต์แวร์เวอร์มักดำเนินการผ่านการทูตสาธารณะเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และเป้าประสงค์ของประเทศที่ประสบความสำเร็จ

(๓) ทรัพยากร สินทรัพย์ (Asset) ที่สร้างแรงดึงดูดซึ่งทำให้เกิดการยอมรับ ทรัพยากรที่สำคัญ ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) และนโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies)



แผนภาพที่ ๒-๑ กระบวนการในการทำให้เกิดอำนาจละมุน (Soft Power)

ที่มา : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๒.๑.๒ ความหมายของซอฟต์แวร์

โจเซฟ เอส ไน (Joseph S. Nye)³ ได้อธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ไว้ว่า การทำให้ผู้อื่นต้องการหรือยอมรับในสิ่งที่เราต้องการ เป็นการใช้อำนาจเชิงดึงดูดปราศจากการบังคับ หรือมีข้อแลกเปลี่ยน ซอฟต์แวร์ได้ถูกนำมาใช้ในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ สามารถพัฒนาความสัมพันธ์กับพันธมิตร อาทิ การช่วยเหลือทางเศรษฐกิจ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้อื่นด้วยวิธีการดึงดูดใจ (Attraction) ด้านค่านิยม และวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งไปสู่อีกประเทศหนึ่งโดยตัวแสดงระหว่างประเทศ

³ Joseph S. Nye, Jr., เป็นนักวิทยาศาสตร์ทางการเมืองชาวอเมริกันและเป็นศาสตราจารย์ที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด

นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ สมาชิกวุฒิสภา ได้ให้ความเห็นไว้ต่อที่ประชุมวุฒิสภา ในวันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ควรกำหนดคำนิยาม ซอฟต์พาวเวอร์ขึ้นใหม่ คือ “ภูมิพลังวัฒนธรรม” ซึ่งหมายรวมถึง อาหาร วิถีชีวิต โดยเป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตที่อยู่มาจนถึงปัจจุบัน

คำว่า “ภูมิพลังวัฒนธรรม”^๔ มีความหมาย ๓ ประการ ดังนี้

(๑) คุณค่าที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย

(๒) ความภาคภูมิใจในสิ่งนั้น ๆ ทั้งความภาคภูมิใจของคนในสังคม คนในชาติและคนนานาชาติด้วย

(๓) พลังแผ่นดิน เพราะว่า ภูมิ หมายถึงแผ่นดิน และพลังหมายถึงพลังแผ่นดินก็ได้

นอกจากนี้ พลังแผ่นดิน ยังมีนัยยะสำคัญที่สอดคล้องกับระบอบของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร อีกด้วย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยให้ข้อมูลต่อที่ประชุม^๕ ว่า ตามแนวคิดของ Joseph S. Nye ได้อธิบายแนวคิดเรื่อง ซอฟต์พาวเวอร์ในมุมมองด้านการเมืองระหว่างประเทศ โดยมีการแบ่งรูปแบบออกเป็น ๒ รูปแบบ ดังนี้

๑) อำนาจแข็ง (Hard Power) คือ การใช้กำลังทางการทหาร หรือทรัพยากรที่เหนือกว่าในการข่มขู่หรือเข้าไปควบคุมเพื่อให้มีอำนาจเหนือตัวแสดงนั้น ในทางตรงกันข้ามกับวิธีการแบบละมุนละม่อม

๒) อำนาจอ่อน (Soft Power) คือ ความสามารถที่จะให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติในสิ่งที่ต้องการโดยไม่ผ่านการบังคับหรือเข้าไปควบคุม แต่เป็นการให้ยอมรับในคุณค่าและยอมที่ปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการร่วมมือ

ฉะนั้น ตามแนวคิดของ Joseph S. Nye ข้างต้น จึงสามารถที่จะอธิบายความหมายของคำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ หมายถึง พลังหรืออำนาจที่ทำให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติ มีความคิด หรือมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยจะต้องไม่เกิดการบังคับ (Non – Coercion) และยอมกระทำแต่โดยดี หรือถูกทำให้ยอมรับอย่างแยบยลจากตัวแสดงอื่น

^๔ นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ กรรมการธิการวิสามัญ ได้กล่าวไว้ในการประชุมคณะบันทึกประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ ครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ วันศุกร์ที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๑๓.๓๐ นาฬิกา

^๕ บันทึกการประชุมคณะบันทึกประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์พาวเวอร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร ได้ให้คำนิยาม ซอฟต์พาวเวอร์ คือ พลังหรืออำนาจที่ทำให้บุคคลอื่นปฏิบัติ มีความคิด หรือมีพฤติกรรม ตามที่ต้องการ โดยไม่เกิดจากการบังคับ ยอมกระทำแต่โดยดี ผ่านการแสดงออกทางการเมือง ศาสนา วัฒนธรรม วิถีชีวิต ส่งผลให้การกระทำ ความคิดหรือปรับพฤติกรรม เข้าหาด้วยความเต็มใจ

๒.๑.๓ ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์พาวเวอร์^๖

ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์พาวเวอร์ รัฐต้องทำความเข้าใจและสามารถระบุแหล่งที่มาของซอฟต์พาวเวอร์ให้สามารถนำมาใช้ในการกำหนดนโยบายได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่โดยแต่ละรัฐจะมีทรัพยากรซอฟต์พาวเวอร์ของตนเองและหากแหล่งที่มาหรือทรัพยากรของประเทศมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรม ค่านิยมของประเทศอื่นจะทำให้มีโอกาสที่จะกลายเป็นซอฟต์พาวเวอร์นั้นจะมีมากขึ้น โจเซฟ เอส ไน (Joseph S. Nye) กล่าวว่า ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์พาวเวอร์ ประกอบไปด้วย ๓ แหล่ง ดังนี้

๑) วัฒนธรรม (culture) ถ้าวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งมีความสอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น ๆ โอกาสที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็นซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศนั้นก็จะมากขึ้น สำหรับช่องทางที่ทำให้วัฒนธรรมของประเทศหนึ่งเป็นที่รู้จักในประเทศอื่น ๆ นั้น เช่น สินค้าทางวัฒนธรรม การค้า การเยี่ยมเยือน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยน และการท่องเที่ยว

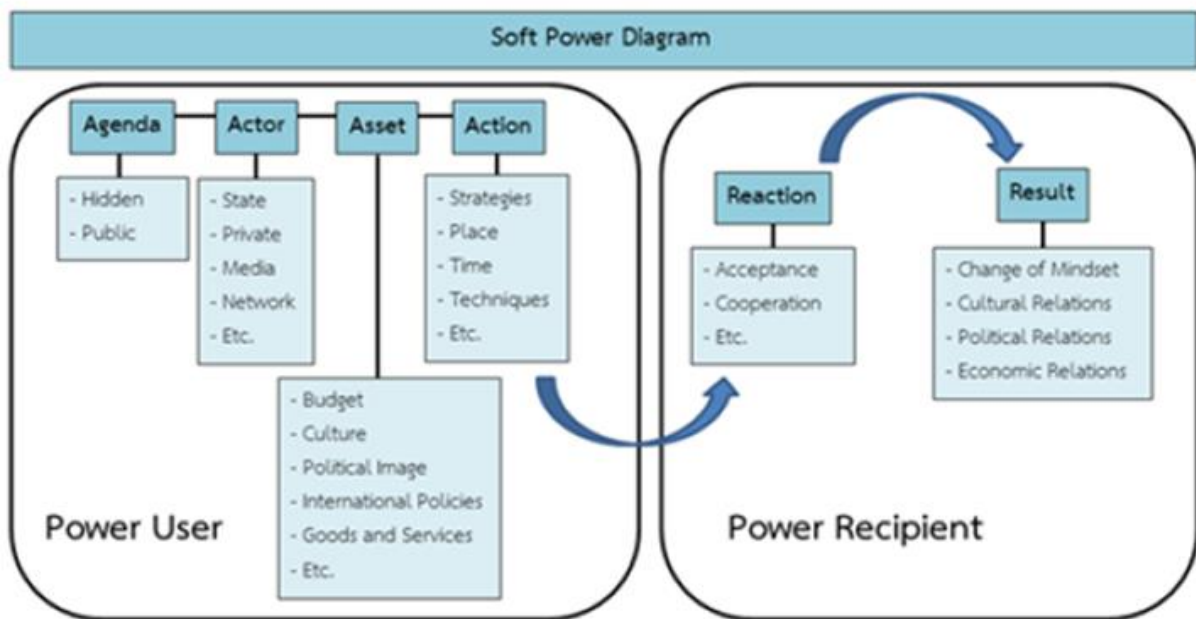
๒) ค่านิยมทางการเมือง (political values) ถ้าประเทศดังกล่าวมีค่านิยมทางการเมืองที่สอดคล้องกับประเทศอื่น ๆ ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศนั้นจะเพิ่มขึ้น ในทางกลับกันถ้าค่านิยมของประเทศดังกล่าวขัดกับค่านิยมของประเทศอื่น ๆ อย่างชัดเจน ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศนั้นก็จะลดลง ตัวอย่างเช่น การเคารพสิทธิมนุษยชน ความเป็นประชาธิปไตย ความสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจ การทหารที่เข้มแข็ง วัฒนธรรมที่หลากหลาย สังคมสงบสุขและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนความมีศักยภาพในการพัฒนาขีดความสามารถของประเทศ เป็นต้น

๓) นโยบายต่างประเทศ (foreign policies) นโยบายที่จะส่งเสริมอำนาจจะมุ่งให้เกิดขึ้นต้องเป็นนโยบายที่สนใจทำที่และความชอบธรรมต่อประเทศปลายทาง นโยบายต่างประเทศ เช่น นโยบายเน้นความเท่าเทียม การพบการแสดงออกของประเทศที่เล็กกว่า และนโยบายให้ความช่วยเหลือ

^๖ การใช้ soft power ในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ : กรณีศึกษาการดำเนินการของทีมชาติประเทศไทย โดยอสิ ม้าณ (๒๕๕๕).

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ นักวิจัยประจำสถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย⁷ มองว่า ซอฟต์พาวเวอร์ไม่ใช่เรื่องของการผลิตและส่งออก แต่มีองค์ประกอบหลายอย่างประกอบกัน จึงได้นำเสนอผังมโนทัศน์ “๔A ๒R” เพื่อช่วยขยายรายละเอียดของ ซอฟต์พาวเวอร์ โดยแบ่งการมองออกเป็น ๒ ผัง ดังนี้

ผังมโนทัศน์อำนาจอ่อนแบบ 4A 2R



แผนภาพที่ ๒-๒ ผังมโนทัศน์อำนาจอ่อนแบบ ๔A ๒R

๑) ผังผู้ใช้พลัง (Power User) โดยแบ่งหลักเกณฑ์ได้ดังนี้

๑.๑) **Agenda** มีวาระสำคัญ ๒ ประการ คือ Hidden และ Public

๑.๒) **Actor** มีผู้หลักต้นในการดำเนินงาน เช่น State, Private, Media, และ Network เป็นต้น

๑.๓) **Asset** มีทรัพยากรในการดำเนินงาน เช่น Budget, Culture, Political Image International Policies, Goods and Service เป็นต้น

๑.๔) **Action** มีรูปแบบการดำเนินงาน เช่น Strategies, Place, Time และ Techniques เป็นต้น

๒) ผังผู้รับ (Power Recipient) โดยแบ่งหลักเกณฑ์ได้ดังนี้

๒.๑) **Reaction** มีการตอบสนองของผู้รับ เช่น Acceptance และ Cooperation เป็นต้น

⁷ บันทึกการประชุมคณะบันทึกประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์พาวเวอร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

๒.๒) Result มีผลลัพธ์ที่ได้จากฝั่งผู้รับ เช่น Change of Mindset, Cultural Relations, Political Relations และ Economic Relations

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตามผังมโนทัศน์ “๔A ๒R” สามารถยกตัวอย่างประเทศที่ดำเนินการตามผังมโนทัศน์ดังกล่าวได้ อาทิ ประเทศญี่ปุ่น ได้วางหลัก Public Agenda ไว้ว่า “Provides solution to the World’s ในการจัดทำนโยบาย Cool Japan เพื่อส่งออกวัฒนธรรมญี่ปุ่นไปสู่ตลาดโลก ฉะนั้นเมื่อมองย้อนกลับมายังประเด็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย จะต้องพิจารณาว่าอะไรเป็นเป้าหมาย Agenda ของประเทศไทย และใครสามารถเป็น Actor ที่จะเป็นผู้ผลักดันในการดำเนินงาน เช่น ภาครัฐ (State) ภาคเอกชน (Private) สื่อสาธารณะ (Media) เป็นต้น และประเทศไทยมี Asset ที่จะเป็นทรัพยากรอะไรในการดำเนินงาน เช่น งบประมาณ (Budget) และวัฒนธรรม (Culture) เป็นต้น โดยจะเห็นได้ว่าประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมแต่สิ่งดังกล่าวมิใช่จะเป็น ซอฟต์แวร์จะต้องประกอบด้วย ภาพลักษณ์ทางการเมือง (Political Image) และนโยบายระหว่างประเทศ (International Policies) อีกด้วย

Joseph S. Nye ได้อธิบายแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ออกเป็น ๓ ประการ ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ค่านิยมทางการเมือง (Political Value) และนโยบายต่างประเทศ (Foreign Policy) และยังต้องประกอบด้วย Attraction (Power Currencies) ๓ ประการ ได้แก่ Beauty Brilliance และ Benignity ด้วย

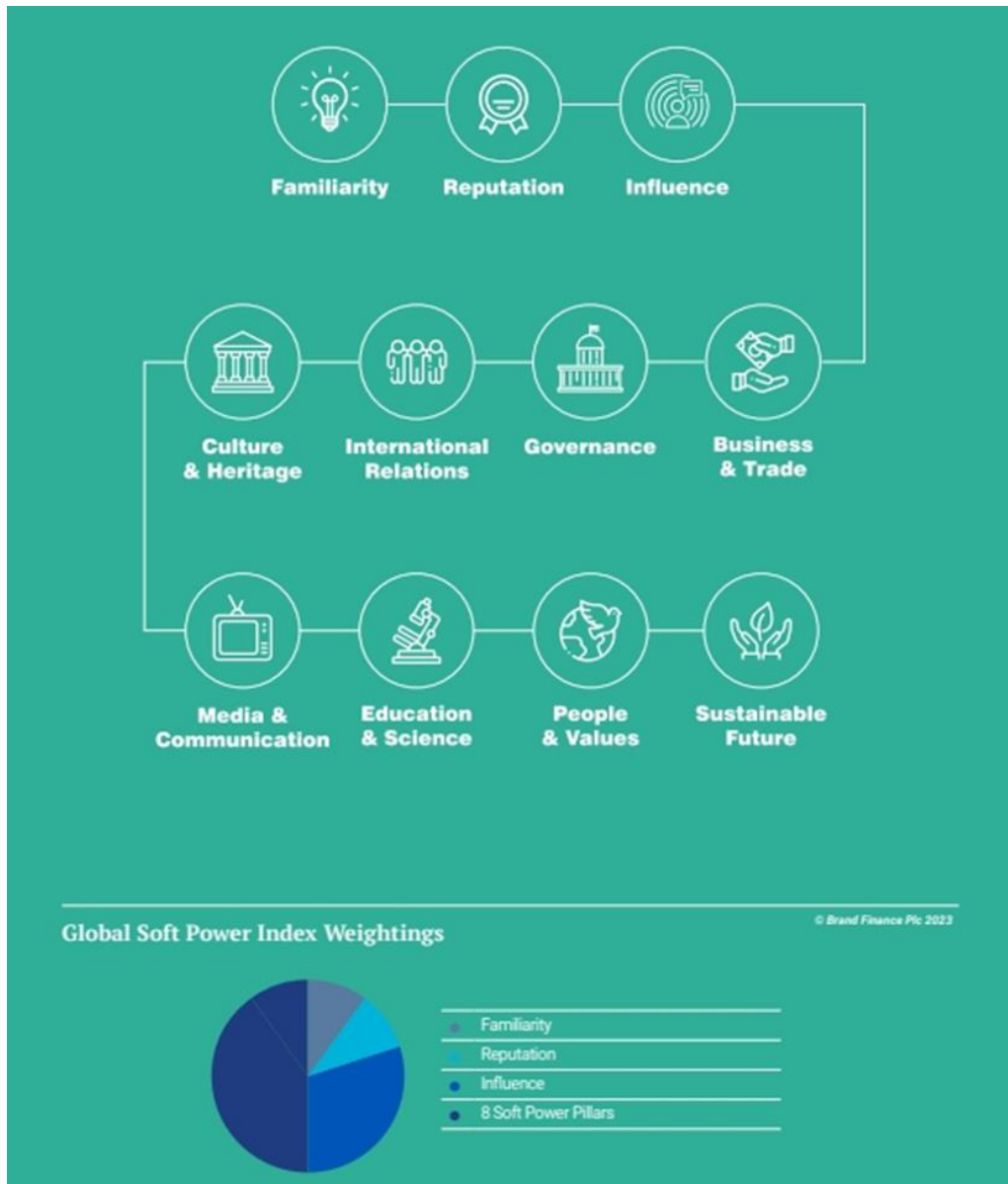
๒.๒ สถานการณ์ซอฟต์แวร์ของโลก

จากผลสำรวจดัชนีศักยภาพซอฟต์แวร์ ประจำปี ๒๕๖๖ จัดทำโดยสถาบันแบรนด์ไฟแนนซ์ (Brand Finance) ซึ่งเป็นบริษัทที่ปรึกษาด้านการพัฒนาแบรนด์ของชาติหรือภาพลักษณ์ของประเทศในระดับโลกตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๖ ซึ่งเป็นข้อมูลการประเมินศักยภาพด้านซอฟต์แวร์ของประเทศต่าง ๆ จำนวน ๑๒๑ ประเทศทั่วโลก

ดัชนี Global Soft Power Index โดยสถาบันแบรนด์ไฟแนนซ์ (Brand Finance) ได้วิจัยโดยอาศัยแนวคิดของ “Soft Power” ของ Joseph S. Nye นักรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ซึ่งได้กำหนดนิยาม “Soft Power” หมายถึงศักยภาพในการโน้มน้าว การสร้างการมีส่วนร่วม การสร้างความเปลี่ยนแปลง การสร้างอิทธิพลต่อความคิดโดยไม่ใช้กำลัง โดยอาศัยมิติ ๓ ด้าน ได้แก่ วัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ เป็นฐานซึ่งโครงการวิจัยครอบคลุมและมีความหลากหลาย

แบรนด์ไฟแนนซ์ (Brand Finance) ได้เปิดเผยดัชนีศักยภาพซอฟต์แวร์ว่า ได้รวบรวมคำตอบจากผู้คนกว่า ๑๑๐,๐๐๐ คนในกว่า ๑๐๐ ประเทศ โดยสำรวจการรับรู้ของแบรนด์ระดับประเทศ ๑๒๑

แบรนด์จากทั่วโลก จากหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ๔ หลักสำคัญ ได้แก่ ความคุ้นเคย (Familiarity) ชื่อเสียง (Reputation) อิทธิพล (Influence) และ ๘ หลักอื่น ๆ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม (Culture & Heritage) ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relations) ธรรมาภิบาล (Governance) ธุรกิจและการส่งออก (Business & Trade) สื่อและการสื่อสาร (Media & Communication) คน และค่านิยม (People & Values) อนาคตและความยั่งยืน (Sustainable Future) และวิทยาศาสตร์ และการศึกษา (Education & Science)



แผนภาพที่ ๒-๓ หลักเกณฑ์การประเมินศักยภาพด้านซอฟต์แวร์
ที่มา : Global Soft Power Index ๒๐๒๓ ของ Brand Finance

โดยเสาหลักแต่ละด้านมีหัวข้อ/มิตีย่อยที่ถูกใช้ในการประเมินคะแนนศักยภาพซอฟต์แวร์ของแต่ละประเทศ ผ่านความสามารถในการโน้มน้าวและประเมินความสามารถในการสร้างอิทธิพลและความเข้าใจในระดับนานาชาติ ทั้งในด้านธุรกิจ การเมือง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ วัฒนธรรม สื่อสาร การศึกษา และค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งจะวัดและประเมินความสามารถของแต่ละประเทศในด้านการมีอิทธิพลทางระหว่างประเทศ ซึ่งผลสำรวจดัชนีนี้สามารถช่วยให้เข้าใจศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ของแต่ละประเทศในการมีอิทธิพลและผลกระทบต่อระดับนานาชาติ มีประโยชน์ในการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ของประเทศต่าง ๆ ในระดับโลกอีกด้วย โดยทั่วไปแล้วการสร้างการแข่งขันทางด้านซอฟต์แวร์จะช่วยให้ประเทศสามารถได้รับการยอมรับและได้รับความไว้วางใจจากผู้อื่นได้มากขึ้น ตรงกันข้ามกับการใช้กำลังบังคับหรือการบีบบังคับทางเศรษฐกิจที่มักจะได้รับการต่อต้าน

จากดัชนี Global Soft Power Index สามารถสรุปคะแนน ๑๐ อันดับแรก ดังนี้

อันดับ ๑ สหรัฐอเมริกา	๗๔.๘ คะแนน
อันดับ ๒ สหราชอาณาจักร	๖๗.๓ คะแนน
อันดับ ๓ เยอรมัน	๖๕.๘ คะแนน
อันดับ ๔ ญี่ปุ่น	๖๕.๒ คะแนน
อันดับ ๕ จีน	๖๕.๐ คะแนน
อันดับ ๖ ฝรั่งเศส	๖๒.๔ คะแนน
อันดับ ๗ แคนาดา	๖๐.๗ คะแนน
อันดับ ๘ สวิสเซอร์แลนด์	๕๘.๕ คะแนน
อันดับ ๙ อิตาลี	๕๖.๖ คะแนน
อันดับ ๑๐ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์	๕๕.๒ คะแนน



ภาพที่ ๒-๑ การจัดอันดับการประเมินศักยภาพด้านซอฟต์พาวเวอร์ทั่วโลก ประจำปี ๒๕๖๖
ที่มา : Global Soft Power Index ๒๐๒๓ ของ Brand Finance

๒.๓ สถานการณ์ซอฟต์พาวเวอร์ในประเทศไทย

ในปี ๒๕๖๕ ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับ Global Soft Power Index อยู่ที่อันดับที่ ๓๕ ลดลงจากอันดับ ๓๓ เมื่อปี ๒๕๖๔ และอันดับ ๓๒ เมื่อปี ๒๕๖๓ ตามลำดับ ซึ่งประเทศไทยตามหลังประเทศอื่นในเอเชียอย่างจีน (อันดับ ๔) ญี่ปุ่น (อันดับ ๕) เกาหลีใต้ (อันดับ ๑๒) และสิงคโปร์ (อันดับ ๒๐) โดยลักษณะที่เหมือนกันในประเทศเหล่านี้คือ มีความโดดเด่นในด้านอุตสาหกรรมคอนเทนต์บันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ละคร เกม แอนิเมชัน มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมคอนเทนต์บันเทิงอย่างจริงจังจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง

ข้อมูลคะแนนในปี ๒๕๖๕ สะท้อนให้เห็นว่า ประเทศไทยมีคะแนนความโดดเด่นในด้านความคุ้นเคยและชื่อเสียงที่คนรู้จักมายาวนานในฐานะของประเทศแห่งการท่องเที่ยว วัฒนธรรม และประชากร ซึ่งคะแนนเทียบเท่ากับประเทศญี่ปุ่น (อันดับ ๓๒) จีน (อันดับ ๓๑) และเกาหลี (อันดับ ๒๙) แต่การส่งเสริมในด้านวัฒนธรรมของไทยยังต่อเนื่องไม่เพียงพอเมื่อเทียบกับบางประเทศในเอเชีย ทำให้ประเทศไทยยังไม่ได้รับคะแนนสูงในดัชนีนี้

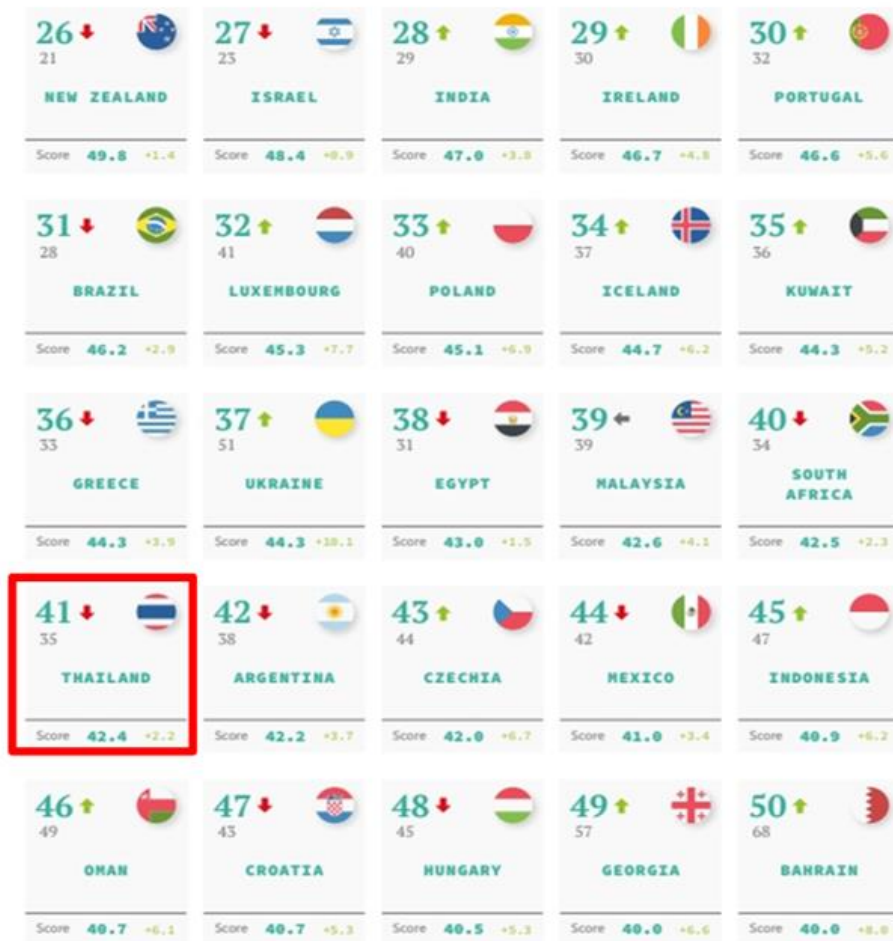
ในขณะเดียวกัน คะแนนที่สะท้อนจุดอ่อนของประเทศไทยอยู่ในด้านธุรกิจและการค้า การบริหารงานของรัฐบาล ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ การสื่อสาร การศึกษาและวิทยาศาสตร์ และการตอบสนองต่อ COVID-๑๙ ทั้งนี้ การวัดคะแนนซอฟต์แวร์ขึ้นอยู่กับการรับรู้ลึกของคนทั่วโลก ซึ่งเปรียบเสมือนการสร้างแบรนด์ในด้าน non-culture ต่าง ๆ ที่ประเทศไทยยังอ่อนแอเมื่อเทียบกับประเทศในอันดับ Top ๑๐

ในปี ๒๕๖๖ ข้อมูล Global Soft Power Index ประเทศไทยอยู่ในอันดับ ๔๑ ของโลก ได้คะแนน ๔๒.๔ คะแนน คะแนนเพิ่มขึ้นจากปี ๒๕๖๕ จำนวน ๓.๙ คะแนน แต่อันดับลดลงจาก ๓๕ ในปี ๒๕๖๕ ก่อนหน้า ซึ่งเมื่อพิจารณาเทียบเคียงกับประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประเทศไทยจัดอยู่ในลำดับที่ ๓ โดยมีสิงคโปร์เป็นอันดับ ๑ ด้วยคะแนน ๕๑ และมาเลเซียอันดับ ๒ ด้วยคะแนน ๔๒.๖

เมื่อพิจารณาคะแนนจากมาตรวัด ๓ ประเด็นหลัก ประเทศไทยทำคะแนนได้ดีในส่วนของ (๑) ภาพจำของประเทศ และ (๒) ความมีชื่อเสียง ซึ่งมีคะแนน ๖.๕ และ ๖.๑ ตามลำดับ ส่วนประเด็นด้านเสาหลัก จำนวน ๘ เสา ประเทศไทยมีคะแนนสูงในเสาหลักด้านธุรกิจและการค้า จำนวน ๔.๘ คะแนน ด้านวัฒนธรรมและมรดก ๔.๔ คะแนน ด้านผู้คนและค่านิยม ๔.๓ คะแนน และอนาคตที่ยั่งยืน ๔.๒ คะแนน ส่วนเสาหลักที่ควรปรับปรุงแก้ไขคือ การเมืองการปกครอง และการศึกษาและวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีคะแนน ๓.๐ และ ๒.๖ ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม Brand Finance ให้ความเห็นต่อประเทศไทยว่า ประเทศไทยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านการท่องเที่ยวส่งผลให้ประเทศไทยมีคะแนนที่ดีขึ้น แต่ยังสามารถพัฒนาได้อีกเพื่อยกระดับซอฟต์แวร์ของประเทศเนื่องจากประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมมากมายและมีศักยภาพที่ยังไม่ได้นำมาใช้อย่างเต็มที่

Global Soft Power Index 2023

The world's top 121 Soft Power nations, scored out of 100



ภาพที่ ๒-๒ การจัดอันดับการประเมินศักยภาพด้านซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ประจำปี ๒๕๖๖

ที่มา : Global Soft Power Index ๒๐๒๓ ของ Brand Finance

๒.๔ ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

๒.๔.๑ ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

๑.๑) นิยามของศิลปะและศิลปะร่วมสมัย มีการกำหนดนิยามไว้หลายสถาบันดังนี้

คำว่า *ศิลปะ* เป็นคำนาม มีความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ สองความหมาย ดังนี้

(๑) [สินละปะ-, สิน, สินละปะ] น. ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง, การทำให้วิจิตรพิสดาร, เช่น รูปสลักหินเป็นรูปศิลป์ เขาทำดอกไม้ประดิษฐ์อย่างมีศิลปะ ผู้หญิงสมัยนี้มีศิลปะในการแต่งตัว (ส. ศิลปะ; ป. ศิลป์ ว่า มีฝีมืออย่างยอดเยี่ยม).

(๒) น. การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเสียง เส้น สี ผิว รูปทรง เป็นต้น เช่น วิจิตรศิลป์ ศิลปะการดนตรี ศิลปะการวาดภาพ ศิลปะการละคร. (ส. ศิลปะ; ป. ศิลป์ ว่า มีฝีมืออย่างยอดเยี่ยม).

คำว่า *ศิลปะร่วมสมัย* เป็นคำที่มีความหมายครอบคลุมงานศิลปะอย่างกว้างขวางหลากหลายสาขา เช่น ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ คีตศิลป์ ศิลปะการแสดง สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์และศิลปะการออกแบบ เป็นต้น โดยรวมแล้ว หมายถึง ศิลปะที่เกิดขึ้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ ๒ ปลายศตวรรษที่ ๒๐ โดยศิลปินร่วมสมัยส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและความหลากหลายทางวัฒนธรรม งานศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นการผสมผสานทั้งในด้านความคิด วิธีการและวัสดุ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แตกต่างจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม โดยมีความเป็นสากลเป็นจุดร่วมท่ามกลางความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยจึงมีการพัฒนาและปรับตัวอย่างรวดเร็วจากรูปแบบศิลปะไทยโบราณไปสู่การทำงานศิลปะแบบทัศนอะดุมคติ ผสมผสานรูปแบบทั้งตะวันตกและตะวันออก ผลงานงานศิลปะร่วมสมัยจึงเปรียบดังภาพสะท้อนความเป็นตัวตนของคนไทยอันงดงามและชัดเจนอีกแง่มุมหนึ่งในสังคมโลก

อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย ทั้งวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลปะทั้งสองประเภทนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตไทยอย่างต่อเนื่องมายาวนานหลายยุคสมัย แต่ละยุคสมัยมีเอกลักษณ์ไทยที่ชัดเจน ซึ่งปัจจุบันเป็นต้นทุนที่สำคัญทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการสร้างรายได้ทั้งในระดับอุตสาหกรรม ระดับชุมชน ระดับครัวเรือน ซึ่งสอดแทรกอยู่ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา

๑.๒) ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปะและศิลปะร่วมสมัยนี้ คณะอนุกรรมการมุงศึกษา ๒ เรื่อง ได้แก่ (๑) กลุ่มศิลปะการแสดง และ (๒) กลุ่มทัศนศิลป์ โดยกำหนดขอบเขตของการศึกษา ดังนี้

(๑) *กลุ่มศิลปะการแสดง* หมายถึง การแสดงละคร เต้น รำ และดนตรีที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน และ/หรือมีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง การแสดงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชมและมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิง หรือเป็นการแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์จนนำไปสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน โดยเป็นออกเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

(๑.๑) ประเภทดนตรีและเพลงร้อง หมายถึง เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรี และการขับร้องที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินหรือเกิดอารมณ์ต่าง ๆ โดยมีบทบาทหน้าที่เพื่อบรรเลงขับกล่อมให้ความบันเทิงประกอบการแสดงและประกอบพิธีกรรม ส่วนดนตรีแบ่งออกเป็นดนตรีในการแสดงและดนตรีในพิธีกรรม เช่น การตีตโพน เป่าแคน ตีระนาด เป่าขลุ่ย สีซอ และการร้องเพลงกล่อมเด็ก

(๑.๒) ประเภทนาฏศิลป์และการละคร หมายถึง การแสดงออกทางร่างกาย ท่วงท่าการเคลื่อนไหว ท่าเต้น ท่ารำ การเชิด การพากย์ การใช้เสียง การขับร้อง การใช้บท การใช้อุปกรณ์ ฯลฯ ซึ่งสื่อถึงเรื่องราว อารมณ์ความรู้สึก อาจแสดงร่วมกับดนตรีและการขับร้องหรือไม่ก็ได้ การแสดงแบ่งออกเป็นการแสดงในพิธีกรรม การแสดงที่เป็นเรื่องราวและไม่เป็นเรื่องราว เช่น ละครใน ลิเก โขนลำตัด หมอลำ มโนราห์ รองเงี้ยว ฟ้อนรำ เป็นต้น

ทั้งนี้ คณะอนุกรรมการมุงศึกษาศิลปะการแสดงประเภทนาฏศิลป์และการละคร ส่วนศิลปะการแสดงประเภทดนตรีและเพลงร้อง จะปรากฏรายละเอียดในหัวข้อที่ ๒.๔.๔ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี ต่อไป

(๒) *กลุ่มทัศนศิลป์* หมายถึง ศิลปกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสได้ด้วยการจับต้อง เช่น ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม^๘ ซึ่งในหัวข้อนี้จะศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ และงานประติมากรรม ส่วนสถาปัตยกรรมนั้นจะปรากฏรายละเอียดของศึกษาในหัวข้อ ๒.๔.๕ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม ต่อไป

^๘ ความหมายของคำว่า ทัศนศิลป์ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔

๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

กลุ่มศิลปะการแสดง

ข้อมูลโดยศูนย์บริการวิชาการเศรษฐศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เปรียบเทียบปี ๒๕๕๖ กับปี ๒๕๖๐ พิจารณามูลรวมจากกิจกรรมของสำนักงานหรือตัวแทนจัดหางาน กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะและความบันเทิง กิจกรรมการโชว์เพื่อความบันเทิงและนันทนาการ กิจกรรมด้านความบันเทิง และกิจกรรมการแสดง พบว่าปี ๒๕๕๖ มีมูลค่า ๑๗,๒๒๓ ล้านบาท ปี ๒๕๖๐ มีมูลค่าจำนวน ๑๙,๓๙๑ ล้านบาท เติบโตจำนวนร้อยละ ๓.๐๑ CAGRรายได้เฉลี่ยแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปี ๒๕๖๐ จำนวน ๑๒,๖๗๓ บาทต่อคนต่อเดือน

ข้อมูลการแสดงละครเวทีของไทย ปี ๒๕๖๒ จำนวนรอบการแสดงต่อเดือน จำนวน ๙๗๔ เรื่อง รวม ๙๗๔ รอบ ละครพูดมาเป็นอันดับหนึ่งร้อยละ ๔๙ ตามด้วยละครที่ไม่ใช้ภาษาในการสื่อสารร้อยละ ๒๕ และละครเพลงร้อยละ ๒๔ สุดท้ายคือคอนเสิร์ตละครเพลงร้อยละ ๒

กลุ่มทัศนศิลป์

ข้อมูลด้านแรงงาน สาขาศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ปี ๒๕๕๙ จำนวน ๙๒๔,๕๒๗ คน ปี ๒๕๖๐ จำนวน ๘๒๖,๐๒๖ คน ลดลงร้อยละ ๑๐.๑๕

ข้อมูลการซื้อขายที่ผ่านการประมูลและผ่านคนกลาง จากทั่วโลก โดยรวบรวมระหว่าง พ.ศ. ๒๕๕๗ - ๒๕๖๑ การซื้อขายมีระดับตกลงในช่วง พ.ศ. ๒๕๕๙ แต่กลับดีดตัวสูงขึ้นมาอีกจนถึง พ.ศ. ๒๕๖๑ อยู่ในระดับใกล้เคียงกับ พ.ศ. ๒๕๕๗ มีมูลค่าในปี ๒๕๖๑ จำนวน ๖๗.๔ ล้านดอลลาร์สหรัฐ มีการซื้อขายจำนวน ประมาณ ๔๐ ล้านครั้ง ประเทศที่มีมูลค่าการซื้อขายงานศิลปะ ๓ อันดับแรก ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และจีน

แนวโน้มที่สำคัญของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ สหรัฐอเมริกาเป็นตลาดกลางซื้อขายงานศิลปะที่ใหญ่ที่สุด นับแต่ปี ๒๕๕๗ เป็นต้นมา มีมูลค่ารวมร้อยละ ๔๔ ของมูลค่าตลาดศิลปะที่เกิดขึ้นทั้งหมดของโลก กลุ่มเยาวชนโดยเฉพาะ Millennials (เกิดระหว่าง พ.ศ. ๒๕๒๔ – ๒๕๓๙) มีบทบาทในตลาดศิลปะมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งพบมากในทวีปเอเชีย มีสัดส่วนสูงถึง ร้อยละ ๔๖ ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ตลาดซื้อขายงานศิลปะออนไลน์เติบโตอย่างต่อเนื่อง มูลค่ายอดขายงานศิลปะผ่านช่องทางออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๑ มีอัตราเติบโตสูงขึ้น ร้อยละ ๑๑ เมื่อเทียบกับ พ.ศ. ๒๕๖๐ การประมูล (Auction) ยังเป็นช่องทางการซื้อขายที่สำคัญ การประมูลสาธารณะ ใน พ.ศ. ๒๕๖๑ สูงขึ้นถึงร้อยละ ๓๐ เมื่อเทียบกับ ใน พ.ศ. ๒๕๕๙ สาเหตุจากความปลอดภัยและมีความเสี่ยงต่ำงานเทศกาลศิลปะ (Art Fairs) มีบทบาทในตลาดศิลปะมากขึ้น การซื้อขายงานศิลปะผ่านงานเทศกาลศิลปะใน พ.ศ. ๒๕๖๑ มีการเติบโตถึงร้อยละ ๖ เมื่อเทียบกับ พ.ศ. ๒๕๖๐ และยอดขายผ่านตัวแทนการขายงานศิลปะเมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๑ เกิดขึ้นในงานเทศกาลศิลปะสูงถึงร้อยละ ๔๖

ผลการศึกษาจากข้อมูลดังกล่าว สรุปรายงานเมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๒ นับว่า ๔ ปีมาแล้ว ทำให้เห็นว่า ทิศทางหรือแนวโน้มของอุตสาหกรรม ทัศนศิลป์นั้น จะต้องประสบกับความเปลี่ยนแปลง ในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งแนวทางการสนับสนุนอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ในประเทศไทยควรต้องพิจารณา ให้สอดคล้องกับแนวโน้มต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปในอนาคต

มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ในประเทศไทย จากการศึกษาค้นคว้าเชิงสถิติโดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. ๒๕๖๐ คำนวณจากมูลค่าระหว่าง พ.ศ. ๒๕๕๓ - ๒๕๖๐ พบว่า อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ มีมูลค่าการซื้อขายและการเติบโตในระดับน้อย เมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น พ.ศ. ๒๕๖๐ อุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทยมีมูลค่าอยู่ที่ ๒๑,๑๕๐ ล้านบาท อัตราการเติบโตอยู่ที่ร้อยละ ๖.๓๗ CAGR จาก พ.ศ. ๒๕๕๖ ซึ่งมีมูลค่าอยู่ที่ ๑๖,๕๒๑ ล้านบาท การจัดกลุ่มรหัสมาตรฐานอุตสาหกรรมไทย TSIC ซึ่งพิจารณาระดับ ๔ หลัก มีถึง ๑๑ กลุ่มการผลิต และTSIC ระดับ ๕ หลัก

สถานการณ์ด้านแรงงานและรายได้ การจัดกลุ่มมีการจ้างงาน ใน พ.ศ. ๒๕๖๐ จำนวน ๘๒๖,๐๒๖ คน การจ้างงานในอุตสาหกรรมดนตรีและศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ ๖๙,๒๕๐ คน อยู่ในอันดับที่ ๔ ส่วนอันดับที่ ๑ คือการจ้างงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านฝีมือและหัตถกรรม ๓๐๐,๘๒๙ คน แรงงานในสาขาทัศนศิลป์มีรายได้เฉลี่ย ๑๒,๘๗๓ บาทต่อเดือน (รวมอยู่ในกลุ่มเดียวกับ สาขาศิลปะการแสดงและดนตรี)

ตารางที่ ๒-๑ อุตสาหกรรมศิลปะการแสดง

ประเภทการ แสดง	Producer	Product	Channel	Main audience
คลาสสิก พื้นบ้าน	กลุ่มศิลปิน ในสังกัดกระทรวง วัฒนธรรม	- นาฏศิลป์ไทย/ สากล - ดนตรีไทย/ สากล	- โรงละครแห่งชาติ - สถาบันการศึกษา - Event	- นักท่องเที่ยว - ผู้ชมที่มีอายุ
	คณะขนาดเล็ก ตามชุมชนต่าง ๆ	แตกต่างกันไปตาม ภูมิภาค	- พื้นที่ชุมชน - โรงละครขนาดเล็ก เช่น โรงงิ้ว - Event	- ผู้อยู่อาศัย ในพื้นที่ - นักท่องเที่ยว

ร่วมสมัย	บริษัท	- ละครเวที - โชว์ประการ แสดง/concert	โรงละครของบริษัท	- คนทั่วไป - ผู้สนใจการแสดงอยู่แล้ว
	กลุ่มศิลปิน	ละครเวทีโรงเล็ก	- โรงละครโรงเล็ก - Art space - Art festival - Event	- มักจะเป็นกลุ่มคนดู เฉพาะ เช่น เพื่อนสนิท แฟนคลับ ผู้สนใจการ แสดงอยู่แล้ว - นักเรียน/นักศึกษา

๓) สภาพปัญหาของงาน

กลุ่มศิลปะการแสดง จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผลการศึกษาพบว่า มีองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้อง ๕ ประเด็น ดังนี้

(๑) ประเด็นด้านศิลปิน

(๑.๑) ไม่ได้ยึดอาชีพศิลปินเป็นอาชีพหลัก เนื่องจากขาดทักษะศิลปิน ไม่มีความรู้ด้านการบริหารจัดการ และการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

(๑.๒) สถานภาพอาชีพศิลปินไม่มั่นคง รายได้ศิลปินละครเวที ผู้เขียนบท ผู้ฝึกซ้อม ยังน้อย

(๑.๓) การรวมกลุ่มของศิลปินเพื่อเสริมให้ธุรกิจการแสดงละครเวที มีความมั่นคง

(๑.๔) รูปแบบการสนับสนุนจากองค์กรอื่น หรือผู้ว่าจ้างใหม่สนับสนุนศิลปิน ในเครือข่ายที่ใกล้และมีชื่อเสียง ทำให้ศิลปินรุ่นใหม่ขาดโอกาส

(๒) ประเด็นด้านพื้นที่

(๒.๑) รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาพื้นที่สาธารณะมากกว่าพื้นที่ สำหรับศิลปะการแสดง

(๒.๒) โรงละครและสถานฝึกซ้อมที่มีอยู่ในปัจจุบัน มีค่าใช้จ่ายสูง และมีข้อจำกัดด้านเวลา

(๒.๓) กลุ่มอุตสาหกรรมการแสดงขนาดเล็กและกลาง ซึ่งไม่มีพื้นที่ของตนเอง ต้องมีต้นทุนด้านพื้นที่สูง ทั้งการเช่าสถานที่เพื่อการฝึกซ้อม การตกแต่งฉาก ประชาสัมพันธ์ และอื่น ๆ ทำให้ราคาเช่าสูงตาม กลุ่มคนรายได้น้อยจึงขาดโอกาส

(๓) ประเด็นด้านการผลิตการแสดง

(๓.๑) บุคลากรด้านอื่นที่เป็นส่วนสำคัญในการผลิตศิลปะการแสดง การเต้นและละครเวที เช่น ผู้เขียนบท ผู้แต่งทำนองเพลง ผู้ออกแบบฉาก แสง สี เสียง ผู้กำกับ ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้ออกแบบเสื้อผ้า นักดนตรี ซึ่งเป็นศิลปินในแต่ละสาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง มีจำนวนน้อยไม่เพียงพอ และขาดการสืบทอด ทำให้เกิดปัญหาในการผลิต ทั้งปัญหาด้านคุณภาพที่จะมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น จำนวนการผลิตน้อย และใช้บทเดิมมาผลิตใหม่

(๓.๒) นักวิจารณ์ นักเขียนบทความด้านการแสดง มีน้อยทำให้ขาดโอกาสที่จะส่งเสริมศิลปะการแสดงด้านการเต้น การละครเวที หรือเกิดการแข่งขัน เพื่อกระตุ้นให้การผลิตการแสดงมีการพัฒนาและเกิดประโยชน์ต่อสังคม และความมั่นคง

(๓.๓) การนำเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการเต้น และการละครเวที เพื่อสร้างอารมณ์ ความตื่นเต้น หรือการดึงดูด สร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมติดตามการแสดงไปจนสิ้นสุด ยังไม่ทันสมัย ขาดความน่าสนใจ

(๔) ประเด็นด้านการตลาดและคนดู

(๔.๑) จำนวนคนดูน้อย มักเป็นกลุ่มผู้สนับสนุนหลักในการผลิต

(๔.๒) คนดูมีทัศนคติต่อการเข้าถึงศิลปะว่าจะต้องไม่เสียค่าใช้จ่าย และมองว่า ศิลปะหรือศิลปะการแสดงเป็นกิจกรรมเฉพาะกลุ่มไม่ได้มีส่วนต่อการดำเนินชีวิตของคนทั่วไป

(๔.๓) ช่องทางการประชาสัมพันธ์ ให้ความสนใจด้านการเต้นและการละครเวทีน้อย

(๔.๔) สื่อบันเทิงในรูปแบบดิจิทัลหรือออนไลน์มีหลายแพลตฟอร์มและเข้าถึงผู้ดูได้ง่าย ค่าใช้จ่ายในการเข้าชมน้อยกว่าการเข้าชมการเต้นและละครจากเวทีจึงได้รับความนิยมเข้าดูน้อย มักรอดูผ่านสื่อในภายหลัง ซึ่งทำให้ต้องมีการผลิตในสื่อแบบอื่น

(๔.๕) ธุรกิจสนับสนุนด้านการขาย การตลาด และธุรกิจตัวกลางในการจำหน่ายยังต่างประเทศ ยังไม่มีในสังคมไทย กลุ่มผู้ผลิตต้องดำเนินการเอง ทำให้กลุ่มที่ขาดความรู้ด้านนี้ขาดโอกาสไปด้วย

(๕) ประเด็นด้านภาครัฐ

(๕.๑) หน่วยงานภาครัฐยังขาดความรู้ความเข้าใจต่อการดำเนินการด้านนี้ แต่กลุ่มผู้ผลิตศิลปะการแสดงด้านการเต้นและการละครเวที ยังต้องพึ่งพิงการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเด็นกฎ ระเบียบ และงบประมาณสนับสนุน

(๕.๒) กระบวนการของภาครัฐ ยังเป็นอุปสรรคในการบริหารจัดการของกลุ่มผู้ผลิต เช่น ภาษี ระเบียบการใช้ทุน การควบคุมเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ หรือการแสดง

(๕.๓) ระบบการศึกษาที่เป็นปัจจัยโครงสร้างพื้นฐาน และการผลิตกำลังคนสำหรับประกอบอาชีพด้านศิลปะการแสดง ยังไม่มากพอที่จะรองรับการตลาดสายการผลิต และความมั่นคงในการดำรงชีพ

๔) โอกาสในการพัฒนางาน

กลุ่มศิลปะการแสดง

ผลสรุปของการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง พ.ศ. ๒๕๖๓. โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA ได้มีการเสนอแผนพัฒนาและการจัดทำข้อมูล ตลอดจนข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย แต่ไม่ได้มุ่งประเด็นไปที่โอกาสของศิลปะการแสดงว่าอยู่ในระดับใด แต่เป็นตัวชี้วัดว่าควรจะสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาศิลปะการแสดง โดยมีแผนพัฒนารองรับ และรัฐบาลมีนโยบายให้การดำเนินงานของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นี้มีความก้าวหน้า มั่นคง เกิดประโยชน์ต่อสังคม เศรษฐกิจ และความมั่นคงของชาติ

กลุ่มทัศนศิลป์

เมื่อพิจารณาจากปัจจัยที่มีผลต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ พบว่าเป็นอุตสาหกรรมที่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับปัจจัยทั้ง ๖ ด้าน ซึ่งเป็นกรอบการวิเคราะห์ในการพิจารณาศึกษารั้งนี้ เป็นปัจจัยที่กระทบต่อกระบวนการผลิตผลงานทัศนศิลป์และการเติบโตทางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านทัศนศิลป์ ดังนี้

(๑) ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรม (Cultural asset) เกี่ยวข้องกับทุกแง่มุมของทุนทางวัฒนธรรมในประเทศ ที่นำมาต่อยอดผลิตผลงานในรูปแบบต่าง ๆ

(๒) ปัจจัยทางด้านทรัพยากรบุคคล (Human Capital) ส่งผลต่อการพัฒนาการผลิต ทั้งคุณภาพของศิลปิน บทบาทการสนับสนุนการสร้างสรรค์ศิลปะด้านอื่น ความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน ทักษะการบริหารจัดการ มาตรฐานอาชีพ และความคุ้มครองด้านแรงงาน

(๓) ปัจจัยด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Technological Enablers) มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในยุคปัจจุบันที่มีการแข่งขันสูง และมีช่องทางดิจิทัลออนไลน์ ที่ผู้ชมหรือผู้บริโภคเข้าถึง ชื่นชมผลงาน เลือกซื้อ และสื่อสารกันได้สะดวกรวดเร็ว

(๔) ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมสร้างสรรค์ (Creative Environment) เช่น พื้นที่ในการผลิตงานศิลปะจัดกิจกรรม แสดงผลงาน ปัจจัยด้านทุน ผู้สนับสนุน ผู้ชม ผู้ซื้อ นักธุรกิจ

(๕) ปัจจัยทางด้านบทบาทของหน่วยงานภาครัฐ (Role of Government) การจัดทำแผนพัฒนา การกำหนดทิศทางนโยบายสนับสนุน โครงสร้างของหน่วยงานรัฐ หน่วยงานสนับสนุน กระบวนการดำเนินการของภาครัฐ กฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ หรือภาษีที่เกี่ยวข้อง

(๖) ปัจจัยด้านความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่าย (Networking / Connectivity) ด้านความร่วมมือ ความสัมพันธ์ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ และภายในกลุ่มอุตสาหกรรม ทัศนศิลป์ หรือระหว่างกลุ่มอุตสาหกรรมอื่น ๆ

(๗) ขั้นตอนการผลิตศิลปะ เกี่ยวข้องกับศิลปินที่เป็นผู้สร้างงานศิลปะ มีทั้งกลุ่มศิลปินหน้าใหม่ กลุ่มศิลปินที่เริ่มมีชื่อเสียงและศิลปินที่มีชื่อเสียง ซึ่งเป็นศิลปินอิสระ และส่วนใหญ่ใช้พื้นที่ส่วนตัวที่บ้านในการสร้างงาน เนื่องจากประเทศไทยมี Art Residence น้อยมาก ส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ของสถาบันศิลปะ สถาบันการศึกษา และสถาบันที่เกี่ยวข้อง

(๘) ขั้นตอนการส่งเสริมการขาย ปัญหาการขายผลงานทัศนศิลป์ โดยเฉพาะผลงานชิ้นใหม่ หรือชิ้นแรก การขายครั้งแรกจะขายในกลุ่มผู้ซื้อโดยตรง ไม่มีตลาด ตัวกลาง หรือองค์กรสนับสนุนการขาย ทำให้ไม่สามารถเก็บข้อมูลการซื้อขายแต่ละครั้ง และทำให้เสียโอกาสในการกำหนดราคาที่เหมาะสม ดังนั้นขั้นตอนนี้พบว่ายังขาดองค์กรกลางที่ทำหน้าที่ส่งเสริมการขาย ขาดการบริหารจัดการช่องทางขายผ่านออนไลน์หรือรูปแบบการขายที่ทันสมัย ขาดตลาดศิลปะที่จะเป็นศูนย์รวมผลงานทัศนศิลป์

(๙) ผู้บริโภคและการขายผลงานศิลปะซ้ำ หรือผู้ซื้อผลงานนำผลงานขายต่อ โดยภาพรวมในประเทศไทยยังมียุทธศาสตร์จำนวนน้อยมากที่ซื้องานทัศนศิลป์ไว้ครอบครอง เมื่อเทียบกับต่างประเทศ การนำผลงานที่ตนซื้อไว้ไปขายให้ผู้สนใจรายอื่นในตลาดรอง หรือ ตลาดประมูลงานศิลปะ ซึ่งประเทศไทยมีกิจกรรมการประมูลภาพถ่ายน้อยมาก รวมทั้ง ธุรกิจสนับสนุนด้านศิลปะที่เกี่ยวข้อง เช่นบริษัทขนส่งงานศิลปะ ธุรกิจประกันภัย ยังมีไม่เพียงพอ

(๑๐) การดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ของไทย พบว่ามีน้อย ยังไม่เพียงพอ

๕) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

๕.๑) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยได้กำหนดวิสัยทัศน์ของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยว่า “เป็นองค์กรต้นแบบระดับชาติและนานาชาติในการนำศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์สังคม และเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน” และได้กำหนดพันธกิจเพื่อให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ไว้ ๕ พันธกิจ ได้แก่

(๑) ส่งเสริม และสนับสนุนการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์

(๒) ส่งเสริม และสนับสนุนการนำทุนทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างการรับรู้ ความรู้ความเข้าใจ และสร้างสรรค์คุณค่าแก่สังคม

(๓) บูรณาการความร่วมมือเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อขับเคลื่อน และสร้างสรรค์งานศิลปะ และวัฒนธรรม ทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ

(๔) ส่งเสริม และสนับสนุนการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาสร้างสรรค์ ผลงาน และการบริหารจัดการองค์กร

(๕) ส่งเสริม และสนับสนุนการวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยให้เกิดองค์ความรู้เชิงนวัตกรรมทางสังคม

โดยมีเป้าหมายหลักของหน่วยงาน ดังนี้

เป้าหมายที่ ๑ : ส่งเสริม และสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เป้าหมายที่ ๒ : ส่งเสริม และสนับสนุนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม

เป้าหมายที่ ๓ : ส่งเสริม และสร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นองค์กรต้นแบบระดับชาติและนานาชาติ

ภายใต้วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายหลักดังกล่าว ได้กำหนดยุทธศาสตร์ และเป้าหมายยุทธศาสตร์แผนปฏิบัติการระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ใน ๔ ยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ : พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน เป้าหมาย : บุคลากรด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย มีศักยภาพในการพัฒนา ต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงาน นำไปสู่การขับเคลื่อนและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในภาคอุตสาหกรรม/เศรษฐกิจสร้างสรรค์

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ : พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม เป้าหมาย : เป็นองค์กรที่เป็นแหล่งข้อมูล แหล่งเรียนรู้ และองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมสมัยที่สำคัญในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และการสร้างคุณค่า ผ่านกลไกการขับเคลื่อนและการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคม

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ : เสริมสร้างภาพลักษณ์การเป็นองค์กรต้นแบบด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยในระดับชาติและนานาชาติ เป้าหมาย : เป็นองค์กรต้นแบบในการส่งเสริม

สนับสนุน และขับเคลื่อนให้เกิดระบบนิเวศด้านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เอื้อประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ : พัฒนาระบบบริหารจัดการองค์กร เพื่อรองรับการขับเคลื่อนการดำเนินงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เป้าหมาย : องค์กรมีระบบบริหารจัดการในการสนับสนุนการดำเนินงานที่ทันสมัยตอบสนองต่อการปฏิบัติงานที่ สะดวก รวดเร็ว และมีความคล่องตัว เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ประชาชน การทำงานที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ สร้างคุณค่าทางสังคม

นอกจากนี้ในการดำเนินการจัดทำแผนปฏิบัติราชการระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ได้กำหนดเป้าหมาย และตัวชี้วัดรายยุทธศาสตร์ เพื่อใช้เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงานรวมทั้งการกำหนดกลยุทธ์/แนวทางการพัฒนา และโครงการ/กิจกรรมสำคัญภายใต้ยุทธศาสตร์เพื่อนำสู่การขับเคลื่อนการปฏิบัติงานให้บรรลุผลสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรมต่อไป

๕.๒) กองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

กองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย มีวิสัยทัศน์เป็นกองทุนส่งเสริมสนับสนุนศิลปะร่วมสมัย สร้างนิเวศศิลปะและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างการดำเนินงานที่ผ่านมา อาทิ (๑) โครงการพรางฟ้าดารดาซ สำหรับแซกโซโฟน ซอสามสาย อิเล็กทรอนิกส์ และวงออร์แกน-ซองเบลอ สร้างบทประพันธ์เพลงไทยร่วมสมัยที่มีการใช้รากความคิดทางวัฒนธรรมทั้งทำนองเพลง เครื่องดนตรี การประสมวง ไปจนถึงระบบการเทียบเสียง ผสมผสานกันระหว่างดนตรีไทยกับดนตรีตะวันตกต่อยอดให้เกิดเสียงใหม่นำแนวคิดและเสียงบางส่วนจากเพลงชาลลูกหลวงเป็นเพลงโบราณเก่าแก่และมีประวัติยาวนาน เป็นบทเพลงที่ใช้ในพิธีเทห่กล่อมพระบรรทม และจะใช้ในพิธีเฉลิมฉลองพระประสูติกาลของเจ้านายชั้นเจ้าฟ้าขึ้นไป เป็นบทเพลงที่หาฟังได้ยากมีความงดงามมาสร้างสรรค์บทเพลงใหม่ที่มีคุณค่าทั้งทางวิชาการดนตรีและทางศิลปะ สามารถนำไปแสดงที่เทศกาลดนตรีระดับนานาชาติ เช่น เทศกาลดนตรี World Saxophone Congress ๒๐๑๘ ณ นครซาเกรบ สาธารณรัฐประเทศโครเอเชีย (ปี ๒๕๖๑ : ๒๓๐,๐๐๐ บาท) (๒) โครงการขอความสนับสนุนงบประมาณเพื่อเตรียมการแสดงร่วมสมัยชุด "ชาวดำ" และการแสดงโขน ตอน "พระรามตามกวาง ลักสีดา ยกรบ" ไปแสดง ณ The muse du quai Branly Paris ประเทศฝรั่งเศส โดยนำเสนอศิลปะการแสดงที่ทรงคุณค่าของไทยให้ชาวไทยและชาวต่างชาติที่ ประเทศฝรั่งเศสและบริเวณใกล้เคียงได้รับชม เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยไทยและเพื่อมุ่งสร้างความนิยมไทยในต่างประเทศและสร้างคุณค่าให้กับแบรนด์ไทยในระดับนานาชาติ (ปี ๒๕๖๕ : ๑๕๙,๐๐๐ บาท) และ (๓) โครงการการแข่งขันต้นนานาชาติชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้ากรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดโดยสมาคมเอทีโอทีเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนมีหม่อมหลวงปรียพรรณ ศรีธวัช เป็นนายกสมาคม

สมาคมมีสมาชิกทั้งหมด ๕-๐ แห่ง ทั่วภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก อาทิเช่น ประเทศสิงคโปร์ จีนฮ่องกง ฟิลิปปินส์ ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย ยุโรปและในประเทศสหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเวทีการแข่งขันให้แก่เด็กอายุ ๕ - ๑๔ ปี และเยาวชนอายุ ๑๕ - ๒๕ ปี ให้มีโอกาสสัมผัสกับประสบการณ์จริง นอกห้องเรียน (A Real Experience Beyond the Classroom) และเพื่อส่งเสริมการแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาความมั่นใจของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นการช่วยพัฒนาทักษะอันมีคุณค่าด้านอื่นของเยาวชนอีกด้วย (ปี ๒๕๖๕ : ๑๐๐,๐๐๐ บาท)

๖) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป

๖.๑ กลุ่มศิลปะการแสดง

การแสดงพื้นบ้าน เป็นการแสดงที่แสดงออกถึงการสืบทอดทางศิลปะและวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นที่สืบทอดกันต่อ ๆ มาอย่างช้านาน ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน การแสดงจะออกมาในรูปแบบใดนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพทางภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม อาชีพ และความจำเป็นทางเศรษฐกิจ ตลอดจนอุปนิสัยของประชาชนในท้องถิ่น จึงทำให้การแสดงพื้นเมือง มีลีลาท่าทางที่แตกต่างกันออกไป แต่ก็มีจุดมุ่งหมายอย่างเดียวกัน คือ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง และพักผ่อนหย่อนใจ

การแสดงพื้นบ้าน เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่า ที่บรรพบุรุษไทยได้สั่งสมสร้างสรรค์ และสืบทอดไว้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เพื่อให้รุ่นลูกรุ่นหลานได้เรียนรู้และรักในคุณค่าในศิลปะไทยในแขนงนี้ เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพร้อมที่จะช่วยสืบทอด จรรโลง และธำรงไว้เป็นสมบัติของชาติสืบไป

การแสดงพื้นบ้าน เป็นการแสดงเพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันตามสภาพภูมิประเทศ สังคม วัฒนธรรม แต่ละท้องถิ่น ดังนั้นการแบ่งประเภทของการแสดงพื้นเมืองของไทย โดยทั่วไปจะแบ่งตามส่วนภูมิภาค ดังนี้

๑. การแสดงพื้นบ้านของภาคเหนือ จากสภาพภูมิประเทศที่อุดมไปด้วยป่า มีทรัพยากรมากมาย มีอากาศหนาวเย็น ประชากรมีอุปนิสัยเยือกเย็น นุ่มนวล งดงาม รวมทั้งกิริยาการพูดจา มีสำเนียงน่าฟัง จึงมีอิทธิพลทำให้เพลงดนตรีและการแสดง มีท่วงทำนองช้า เนิบนาบ นุ่มนวลตามไปด้วย การแสดงของภาคเหนือเรียกว่า ฟ้อน เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน ฟ้อนเงี้ยว ฟ้อนสาวไหม เป็นต้น

๒. การแสดงพื้นบ้านของภาคกลาง โดยธรรมชาติภูมิประเทศเป็นที่ราบเหมาะสำหรับอาชีพทำนา ทำไร่ ทำสวน และเป็นศูนย์รวมของศิลปวัฒนธรรม การแสดงจึงออกมา

ในรูปแบบของขนบธรรมเนียมประเพณี และการประกอบอาชีพ เช่น เต้นกำรำเคียว เพลงเกี่ยวข้าว เพลงเรือ เพลงฉ่อย เพลงอีแซว ลิเก ลำตัด กลองยาว เกิดเหิง เป็นต้น

๓. การแสดงพื้นบ้านของอีสาน ลักษณะพื้นที่โดยทั่วไปของภาคอีสานเป็นที่ราบสูง มีแหล่งน้ำจากแม่น้ำโขง แบ่งตามลักษณะของสภาพความเป็นอยู่ ภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณีที่แตกต่างกัน ประชาชนมีความเชื่อในทางไสยศาสตร์มีพิธีกรรมบูชาภูติ ผี และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การแสดงจึงเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และสะท้อนให้เห็นถึงการประกอบอาชีพและความเป็นอยู่ได้เป็นอย่างดี การแสดงของภาคอีสานเรียกว่า เซิ้ง เป็นการแสดงที่ค่อนข้างเร็ว กระฉับกระเฉง สนุกสนาน เช่น เซิ้งกระติบข้าว เซิ้งโปงลาง เซิ้งกระหย่ง เซิ้งสวิง เซิ้งดิงครกตึงสาก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมี ฟ้อนที่เป็น การแสดงคล้ายกับภาคเหนือ เช่น ฟ้อนภูไท (ผู้ไท) เป็นต้น

๔. การแสดงพื้นบ้านของใต้ โดยทั่วไปภาคใต้มีอาณาเขตติดกับทะเล และประเทศมาเลเซีย ประชากรจึงมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณีบางส่วนที่คล้ายคลึงกัน ประชากรมีอุปนิสัยรักพวกพ้อง รักถิ่นที่อยู่อาศัย และศิลปวัฒนธรรมของตนเอง จึงมีความพยายามที่จะช่วยกันอนุรักษ์ไว้จนสืบมาจนถึงทุกวันนี้ การแสดงของภาคใต้มีลีลาท่ารำคล้ายกับการเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่าการฟ้อนรำ ซึ่งจะออกมาในลักษณะกระตุ้นอารมณ์ให้มีชีวิตชีวาและสนุกสนาน เช่น โนรา หนังตะลุง ร้องเงี้ง ตารีกีปัส เป็นต้น

กล่าวได้ว่าการแสดงพื้นบ้านในแต่ละภาคจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของมูลเหตุแห่งการแสดง ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้

๑. แสดงเพื่อเชลนสรวงหรือบูชาเทพเจ้า เป็นการแสดงเพื่อแสดงความเคารพต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเชลนบวงสรวงดวงวิญญาณที่ล่วงลับ

๒. แสดงเพื่อความสนุกสนานในเทศกาลต่าง ๆ เป็นการรำเพื่อการรื่นเริงของกลุ่มชนตามหมู่บ้าน ในโอกาสต่าง ๆ หรือเพื่อเกี่ยวพาราสีกันระหว่าง ชาย - หญิง

๓. แสดงเพื่อความเป็นสิริมงคล เป็นการรำเพื่อแสดงความยินดีในโอกาสต่าง ๆ หรือใช้ในโอกาสต้อนรับแขกผู้มาเยือน

๔. แสดงเพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอันเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ และวัฒนธรรมประเพณีเพื่อสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จัก

ประเภทของการแสดงพื้นบ้าน ประกอบด้วย การแสดงในเชิงร้องและขับลำ การแสดงในเชิงเรื่องราว และการแสดงในเชิงขบวนแห่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. การแสดงในเชิงร้องและขับลำ

การร้องและขับลำ เป็นการใช้ภาษาเชิงปฏิภาณไหวพริบอย่างฉับไว แม้บางส่วนบางตอนจะใช้บทที่ท่องไว้แล้วก็ตาม แต่อาจนำเอามาปรุงถ้อยคำใหม่ได้ นับเป็นการแสดง

ที่เน้นเฉพาะการขับร้อง อาศัยถ้อยคำ ทำนอง และสำเนียงตลอดจนภาษาถิ่น เช่นตัวอย่าง (๑) ภาคกลาง เช่น ลำตัด เพลงฉ่อย เพลงอีแซว เพลงพวงมาลัย เพลงเรือ เพลงเหย่อย เพลงข้าเจ้าหงส์ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงสงพาง เพลงซึกกระดาน เพลงสงค้ำลำพวน และเพลงพานพาง เป็นต้น (๒) ภาคเหนือ เช่น ซออุสาว เป็นต้น (๓) ภาคอีสาน เช่น กลอนลำ การสืงขวัญ การพูดผญา เป็นต้น และ (๔) ภาคใต้ เช่น เพลงบอก เป็นต้น

๒. การแสดงในเชิงเรื่องราว

การแสดงในเชิงเรื่องราวรวมทั้งการแสดงขับร้องขับลำที่ขยายออกไปเป็นเรื่องราว จนถึงการแสดงแบบละคร ซึ่งมีการแสดง เช่น ฟ้อนรำ ออกท่าทาง และจัดตัวแสดงอย่างละคร มีดนตรีประกอบบ้าง ลักษณะการแสดงอาจจะใช้เรื่องราวจากนิทาน นิยายหรือวรรณกรรมตอนใดตอนหนึ่ง ตัวอย่าง ดังนี้ (๑) ภาคกลาง เช่น การแห่ล้อออกตัว เสภารำ สวดศฤกษ์ ลีเก ละครชาตรี เป็นต้น (๒) ภาคเหนือ เช่น การแสดงเรื่องน้อยใจยา เป็นต้น (๓) ภาคอีสาน เช่น หมอลำกลอน หมอลำหมู่ เป็นต้น และ (๔) ภาคใต้ เช่น โนรา ลิเกป่า เป็นต้น

๓. การแสดงในเชิงขบวนแห่

การแสดงในเชิงจัดขบวน มีขึ้นเพื่อแสดงความครึกครื้นสนุกสนานในการเดินทางเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง จัดเป็นขบวนแห่ซึ่งมีการร้องรำทำเพลงและฟ้อนรำเข้าขบวนไปด้วยกัน เป็นการแสดงที่มีอยู่ทุกภาค ตัวอย่าง ดังนี้ (๑) ภาคกลาง เช่น การรำกลองยาว แตรวง กระตั้วแทงเสือ เป็นต้น (๒) ภาคเหนือ เช่น ขบวนฟ้อน กลองสะบัดไชย เป็นต้น (๓) ภาคอีสาน เช่น การแข่งเข้าขบวนบั้งไฟ ขบวนปราสาทผึ้ง ขบวนแห่เทียนเข้าพรรษา เป็นต้น และ (๔) ภาคใต้ เช่น แห่หมรับ การส่งตายาย เป็นต้น

คุณค่าของการแสดงพื้นบ้าน การแสดงพื้นบ้านของไทย เป็นสิ่งที่แสดงถึงความมีอารยธรรมและความเจริญของงานของคนในชาติ ซึ่งสามารถจำแนกคุณค่าของการแสดงพื้นบ้านเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

๑. คุณค่าด้านความบันเทิง ความเจริญเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของการแสดงทุกประเภท เพราะการแสดงพื้นบ้านทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินทั้งจากลีลาท่าทางของผู้แสดง ความวิจิตรงดงามของเครื่องแต่งกาย ความงามสวยงามของฉาก

๒. คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรม การแสดงพื้นบ้านเป็นศูนย์รวมของงานศิลป์หลากหลายสาขา เช่น ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ วรรณศิลป์ มัณฑนศิลป์ วิจิตรศิลป์ และขนบธรรมเนียมประเพณีอันงดงามของท้องถิ่น

๓. คุณค่าด้านจริยธรรม เนื้อเรื่องของการแสดงส่วนใหญ่จะสะท้อน คติธรรม ค่านิยมทางพุทธศาสนา การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เสริมสร้างคุณธรรม และจริยธรรม

๔. คุณค่าด้านความคิด การแสดง และการละเล่นพื้นบ้านหลายประเภท เป็นการแสดงความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์ สร้างจินตนาการ สอดแทรกคติสอนใจ และแนวคิดที่เป็นประโยชน์

๕. คุณค่าด้านการศึกษา การแสดงพื้นบ้านของภาคต่าง ๆ ก่อให้ประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า ทั้งในด้านประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ สังคม ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และความเชื่อของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น

ปัจจุบันกรมศิลปากรได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านของท้องถิ่นต่าง ๆ ทั่วทุกภาคในประเทศไทย เพื่อเป็นหลักฐานในการอนุรักษ์ และสืบทอดการแสดงพื้นบ้านของไทยไว้เป็นมรดกประจำท้องถิ่น และประจำชาติสืบไป นอกจากนี้ได้มีการดัดแปลง และสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านขึ้นมาใหม่เพื่อให้มีความเหมาะสม ทั้งลีลาท่ารำ และการแต่งกายเพื่อให้สวยงามและสอดคล้องกับยุคสมัย ซึ่งได้แสดงให้เห็นต่อไป

การอนุรักษ์การแสดงพื้นบ้าน การอนุรักษ์การแสดงพื้นบ้านไทยให้ดำรงอยู่สืบไปจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากคนไทยทุกคน ซึ่งมีหลายวิธีการด้วยกัน ดังนี้

๑. การรวบรวมข้อมูลการแสดงพื้นบ้านต่าง ๆ ทั้ง จากคนในท้องถิ่น และเอกสารที่ได้มีการบันทึกไว้ เพื่อนำมาศึกษา วิจัยให้เข้าใจถึงแก่นแท้ เอกลักษณ์ และคุณประโยชน์ของการแสดงนั้น ๆ ซึ่งจะช่วยให้คนรุ่นใหม่เกิดการยอมรับ และนำไปปรับใช้กับชีวิตยุคปัจจุบันได้

๒. ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของการแสดงพื้นบ้านไทย โดยเฉพาะการแสดงในท้องถิ่น ให้คนในท้องถิ่นตระหนักถึงเอกลักษณ์ของการแสดงพื้นบ้าน

๓. การรณรงค์เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกความรับผิดชอบในการอนุรักษ์การแสดงพื้นบ้านให้กับคนไทยทุกคน เพื่อให้ตระหนักถึงความสำคัญของการแสดงพื้นบ้านว่าเป็นเรื่องที่ทุกคนต้องรับผิดชอบร่วมกัน รวมทั้งภาคเอกชนต้องร่วมกันในการส่งเสริมสนับสนุน ประสานงานการบริการความรู้ วิชาการ และทุนทรัพย์สำหรับจัดกิจกรรมทางการแสดงพื้นบ้านให้กับชุมชน

๔. สร้างศูนย์กลางในเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานทางด้านวัฒนธรรม ด้วยระบบเครือข่ายสารสนเทศ เช่นเว็บไซต์ เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว และสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตได้ง่าย อย่างไรก็ตามสื่อมวลชนควรมีบทบาทในการส่งเสริมและสนับสนุนงานด้านการแสดงพื้นบ้านมากยิ่งขึ้นด้วย

กลุ่มทัศนศิลป์

จิตรกรรมไทยในแต่ละยุคสมัย ได้ใช้เส้นเป็นหลักในการกำหนดขอบเขตของภาพ ทำให้รูปมีลักษณะแบน ภาพจิตรกรรมไทยได้ใช้องค์ประกอบที่เป็นส่วนรอง เช่น ต้นไม้ ภูเขา ลำธาร โขดหิน ฯลฯ เป็นสิ่งแบ่งเหตุการณ์หรือแบ่งพื้นที่ของภาพไปในตัว ในบางครั้งมีการแบ่งพื้นที่ว่าง

ของภาพแต่ละตอน โดยใช้เส้นที่มีรูปแบบต่าง ๆ เช่น เส้นหยักฟันปลา เส้นโค้งไปมา ฯลฯ แล้วแต่ความเหมาะสม ส่วนที่ใช้แบ่งภาพนี้เรียกว่า สีนเทา การใช้สี เป็นการระบายสีแบน ไม่แสดงแสงเงา เน้นรายละเอียดของภาพ โดยใช้สีที่เข้มกว่าหรืออ่อนกว่าในส่วนที่เป็นพื้นเพื่อตัดเส้น มีการจัดองค์ประกอบที่มีความสมดุลกัน ทั้งทางด้านซ้ายและด้านขวาของภาพ

จิตรกรรมไทยประเพณีในส่วนต่าง ๆ ของสถาปัตยกรรม มักมีรูปแบบแบบแผน เช่น ผนังหุ้มกลองด้านหน้าพระประธานเหนือขอบประตูมักเขียนภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธาน นิยมเขียนภาพไตรภูมิแต่บางแห่งเขียนภาพพุทธประวัติตอนพระพุทธเจ้าเสด็จลงจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ผนังด้านข้างเหนือขอบหน้าต่างทั้งสองข้างหรือบนคอสอง นิยมเขียนภาพเทพชุมนุม ผนังห้องระหว่างช่องหน้าต่าง หรือ ห้องพื้นผนัง นิยมเขียนภาพเป็นเรื่องที่จบในห้องเดียวกัน เช่น ทศชาติชาดก บานประตูหน้าต่าง นิยมเขียนภาพทวารบาล

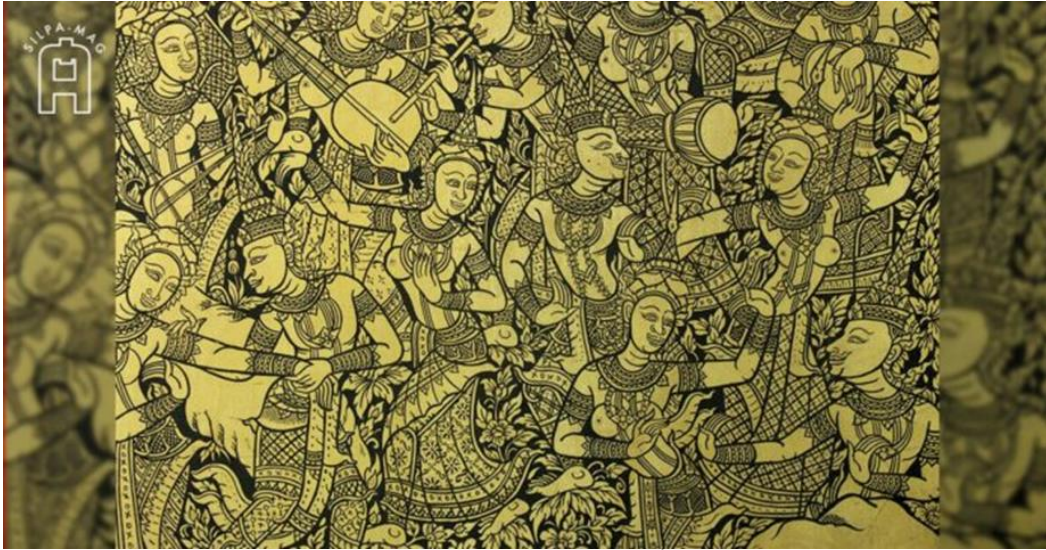
ภาพที่ ๒-๓ ผลงานจิตรกรรมไทยประเพณีที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์



จิตรกรรมฝาผนัง
วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์)



จิตรกรรมฝาผนังในพระที่นั่งพุทไธสวรรย์
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ



งานลงรักปิดทองลายรดน้ำ
วัดสุทัศนเทพวรารามราชวรมหาวิหาร

๒.๔.๒ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๑) ค่านิยมและขอบเขตของการศึกษา

คำว่า “วัฒนธรรม” ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า “culture” มาจากภาษาลาติน คือ cultula ซึ่งแตกมาจากคำว่า colere หมายถึงการเพาะปลูกและบำรุงให้เจริญงอกงาม (cultivate) ในสังคมไทยคำว่า “วัฒนธรรม” เป็นคำที่ได้มาจากการรวมคำ ๒ คำเข้าด้วยกันคือคำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึงความเจริญงอกงาม รุ่งเรือง และคำว่า “ธรรม” หมายถึงการกระทำหรือข้อปฏิบัติ ดังนั้น วัฒนธรรมตามความหมายของคำในภาษาไทยจึงหมายถึงข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม

ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรม^๑ อธิบายคำว่า วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิตซึ่งมีทั้งที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมเป็นสิ่งที่จับต้องมองเห็นได้ วัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมจะปรากฏในรูปของวัตถุส่วนวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรม คือ พฤติกรรมและที่จับต้องหรือยากที่จะมองเห็นได้ในทันที ได้แก่ความรู้สึกรู้ค่า ปรชญา ความเชื่อ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งทั้งสองส่วนจะประกอบอยู่ในวิถีชีวิตของคนในสังคม

คำว่า “วิถีชีวิต” หมายถึง แนวทางการดำเนินชีวิตของคนไทยตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย รวมถึงปัจจัยที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต อันได้แก่ ที่อยู่อาศัย อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค นอกจากนี้วิถีชีวิตยังหมายถึงความรวมถึงความรู้เรื่องสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา การประเพณี ปฏิบัติ การศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

^๑ องค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมวิถีชีวิตและภูมิปัญญา ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรม วิถีชีวิต เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความสามารถของผู้คนในท้องถิ่น อันเกิดจากสังคมนิยมปัญญาความรู้ที่หลากหลายและการปรับตัวที่ผสมผสานให้เกิดความกลมกลืนกับธรรมชาติเป็นวิถีการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับสังคมไทย

คำว่า “ประเพณี” เป็นกิจกรรมที่มีการปฏิบัติสืบเนื่องกันมา มีความเป็นเอกลักษณ์ และมีความสำคัญต่อสังคม เช่น การแต่งกาย ภาษา วัฒนธรรม ศาสนา ศิลปกรรม กฎหมาย คุณธรรม ความเชื่อ ฯลฯ อันเป็นบ่อเกิดของวัฒนธรรมของสังคมเชื้อชาติต่าง ๆ กลายเป็นประเพณีประจำชาติ และถ่ายทอดกันมาโดยลำดับ หากประเพณีนั้นดีอยู่แล้วก็รักษาไว้เป็นวัฒนธรรมประจำชาติ หากไม่ดีก็แก้ไขเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะ ประเพณีล้วนได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เข้าสู่สังคม รับเอาแบบปฏิบัติที่หลากหลายเข้ามาผสมผสาน

ในการดำเนินชีวิตประเพณีเรียกได้ว่าเป็น วิถีแห่งการดำเนินชีวิตของสังคม โดยเฉพาะศาสนาซึ่งมีอิทธิพลต่อประเพณีไทยมากที่สุด วัดวาอารามในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของพุทธศาสนาที่มีต่อสังคมไทย และชี้ให้เห็นว่าชาวไทยให้ความสำคัญในการบำรุงพุทธศาสนาด้วยศิลปกรรมที่งดงามเพื่อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาตั้งแต่โบราณกาล เป็นต้น

จากความหมายข้างต้น เมื่อรวมความแล้ว ประเพณีวัฒนธรรม หมายถึง การกระทำ หรือความประพฤติในทิศทางเดียวกันของกลุ่มชนอันแสดงถึงความเจริญงอกงามของกลุ่มชนนั้น ๆ

อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มชนทั้งกลุ่ม ย่อมมีวิถีชีวิตและพฤติกรรมของกลุ่มแตกต่างกันไปตามแต่มรดกที่ได้รับตกทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งประเพณีวิถีชีวิตเหล่านั้น แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ และความแตกต่างกันของแต่ละกลุ่มชน ในยุคโลกาภิวัตน์ที่กระแสสังคมมีการติดต่อสื่อสารถึงกันและกันอย่างรวดเร็วนี้ กลุ่มชนที่ด้อยพัฒนาหรือมีความเจริญทางวัตถุแล้วหลังมักมองประเทศที่เจริญกว่ามีวิถีชีวิตที่ดีกว่าตน จึงพยายามที่จะรับหรือถ่ายโอนวัฒนธรรมของชาติเจริญกว่าเข้ามาเป็นของตนเอง เกิดการผสมผสานจนไม่รู้ว่าจะหันไปทางทิศใด ทั้งนี้ เพราะจะเจริญหรือศิวิไลซ์ทัดเทียมกับประเทศเหล่านั้นก็ไม่ใช่ และจะเป็นแบบฉบับดั้งเดิมของตนก็ไม่เชิง ในที่สุดก็ขาดเอกลักษณ์หรือความเป็นตัวของตัวเองไปอย่างน่าเสียดาย

๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับให้เป็นประเทศที่รุ่มรวยด้านมรดกวัฒนธรรมเป็นลำดับที่ ๗ ของโลก (US News) ประเทศที่มีอิทธิพลทางวัฒนธรรมเป็นเป็นลำดับที่ ๕ ของโลก (นิตยสาร CEO World) อันดับ ๑ สุดยอดจุดหมายปลายทางของโลก (Mastercard) อันดับ ๑ สุดยอดเมือง Workation ของโลก (Holidu) อันดับ ๒ เมืองที่ดีที่สุดในโลกที่เหมาะสมสำหรับดิจิทัลโนแมด (Instant Offices, ๒๕๖๕) อันดับ ๓๓ จากการจัดอันดับ Soft Power Index และการได้รับการประกาศจากยูเนสโกในปี ๒๕๖๔ อาทิ กลุ่มป่าแก่งกระจานขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ “โนรา” ขึ้นทะเบียนรายการ

ตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ การประกาศรับรองจังหวัดเพชรบุรีเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหาร และผลการจัดอันดับในมิติเศรษฐกิจ อาทิ รายได้จากสินค้าวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์กว่า ๑.๔๕ ล้านล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๘.๙ ของ GDP รายได้จากการส่งออกอาหารไทยกว่า ๑.๑ ล้านล้านบาท คิดเป็นอันดับ ๑๓ ของโลก รายได้จากผ้าไทยกว่า ๘.๕ พันล้านบาท รายได้จากผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย (CPOT) และผลิตภัณฑ์ชุมชนไทย (CCPOT) ๗๐๐ ล้านบาท อุตสาหกรรมสาร์ตอัพ (Content) ของไทย สร้างรายได้ราว ๒๐๐,๐๐๐ ล้านบาทต่อปี เป็นอันดับ ๑ ของอาเซียน (กรมการท่องเที่ยว, ๒๕๖๔)

แนวโน้มซอฟต์แวร์ไทยในต่างประเทศ

๑) กลุ่มอาเซียน มีอุปนิสัยรักความสนุกสนาน ชอบสังสรรค์ รู้จักเทศกาลสงกรานต์ แต่ส่วนใหญ่ยังประชาสัมพันธ์ในกลุ่มชุมชนไทยและประชาชนไทยเป็นหลัก

๒) กลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เกาหลี เทศกาลที่เป็นที่รู้จักอยู่แล้ว: สงกรานต์ Full Moon Party ชาวเกาหลีมักนิยมเข้าร่วมเทศกาลสงกรานต์เนื่องจากในเดือนเมษายนประเทศเกาหลียังมีอากาศค่อนข้างเย็น จึงมักนิยมเดินทางไป ประเทศเมืองร้อน โดยสงกรานต์เป็นเทศกาลที่มีความสนุกสนานและแปลกใหม่สำหรับชาวเกาหลี จึงมีคนสนใจเข้าร่วมจำนวนมาก ขณะที่ชาวเกาหลีมีความชื่นชอบการดื่มสังสรรค์ และการท่องเที่ยวยามราตรี จึงให้ความสนใจและนิยมเข้าร่วมเทศกาล Full Moon Party ค่อนข้างมากเช่นกัน เทศกาลนี้มีแนวโน้มได้รับความนิยม: เทศกาลกินเจ เนื่องจากผู้บริโภคเกาหลีบางส่วนให้ความสนใจในสวัสดิการสัตว์ และสิ่งแวดล้อม และหันมารับประทานมังสวิรัตมากขึ้น จึงมีความสนใจเข้าร่วมเทศกาลกินเจที่จังหวัดภูเก็ตและถนนเยาวราช เนื่องจากที่เกาหลีไม่มี เทศกาลสำหรับผู้รับประทานอาหารมังสวิรัตโดยเฉพาะ

๓) กลุ่มละตินอเมริกา ชิลี เทศกาลที่มีแนวโน้มได้รับความนิยม : สงกรานต์ เจ - เทศกาลสงกรานต์ เนื่องจากชาวชิลีชื่นชอบการดื่มสังสรรค์ และกิจกรรมรื่นเริงต่าง ๆ - เทศกาลกินเจ ผู้บริโภคชาวชิลีจำนวนมากหันมารับประทานมังสวิรัตและอาหารโปรตีนจากพืชมากขึ้น เนื่องจากให้ความสนใจใน สวัสดิการสัตว์ สิ่งแวดล้อม และเพื่อสุขภาพ

๔) สหรัฐอเมริกา เทศกาลที่เป็นที่รู้จักหรือได้รับความนิยม ได้แก่ เทศกาลปีใหม่ เทศกาลสงกรานต์ เทศกาลฟูลมูน เทศกาลที่มีแนวโน้มได้รับความนิยม: งานเทศกาลที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละพื้นที่ เช่น ประเพณีลอยกระทงยี่เป็ง ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา รวมถึงงานเทศกาลสำหรับกลุ่มเฉพาะ เช่น งานสงกรานต์ H๒O สำหรับกลุ่ม LGBTQ และงานเทศกาล ดนตรีเขาใหญ่ (Big Mountain) เป็นต้น ชาวอเมริกันรุ่นใหม่และกลุ่มวัยเก๋ียณมีเวลาเดินทางท่องเที่ยวมาก และมีพฤติกรรมสนใจศึกษาและสัมผัสประสบการณ์ (Experience) วัฒนธรรมใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทศกาลของกลุ่มประเทศแปลกใหม่ที่เข้าถึงยากซึ่งมีความโดดเด่นน่าสนใจมาก รวมถึงวัฒนธรรมไทย

ซึ่งมีเทศกาลที่น่าสนใจหลากหลายนอกเหนือจากเทศกาลที่เป็นที่นิยมในกลุ่มนักท่องเที่ยวอยู่แล้ว อย่างไรก็ตาม กลุ่มนักท่องเที่ยวเหล่านี้ส่วนใหญ่มีรายได้จำกัดจึงมีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการเลือกวางแผนการท่องเที่ยวที่ประหยัดและคุ้มค่า สามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย

๕) กลุ่ม Europe & CIS อังกฤษ สเปน ชาวยุโรป โดยเฉพาะผู้ที่เคยเดินทางมาท่องเที่ยวไทยรู้จักเทศกาลลอยกระทง และสงกรานต์ของไทย โดยในการจัดกิจกรรม Thai Festival ในโซนยุโรปบางประเทศ เช่น อังกฤษ สเปน จะมีการสอดแทรกกิจกรรมลอยกระทง และสงกรานต์

๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

๓.๑) กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม มีพันธกิจในการส่งเสริมกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู สืบสาน ปกป้องคุ้มครองจารีตประเพณี ภูมิปัญญา และศิลปวัฒนธรรม ตลอดจนเสริมสร้างค่านิยมที่เหมาะสมในสังคม ส่งเสริม สนับสนุนการนำเนื้อหาสาระทางวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยความตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญดังกล่าว กรมส่งเสริมวัฒนธรรมจึงได้จัดทำโครงการชุมชนต้นแบบสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๘ ขึ้น เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมของชุมชนด้วยการนำมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต ชุมชน การมีส่วนร่วมของชุมชนมาต่อยอดพัฒนาสร้างสรรค์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือการแสดงออกทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างโอกาสและสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนในการกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนด้วยการมีส่วนร่วมความสามัคคีของชุมชน สร้างความตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญ และภาคภูมิใจในมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของตนเองและเป็นตัวอย่างในการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ชุมชนอื่น ๆ

๓.๒) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม

ในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินโครงการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม โดยร่วมมือกับมหาวิทยาลัยศิลปากร นำภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่นมาประยุกต์กับองค์ความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัยเป็นแนวคิดในการออกแบบสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ และนำไปขยายผลให้แก่ชุมชนเพื่อปรับใช้ทุนทางวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นผลงานเชิงประจักษ์ในการพัฒนาชุมชนและพัฒนาเศรษฐกิจในระดับฐานรากอย่างแท้จริงโครงการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๖๑ โดยได้ค้นหาและสร้างสรรค์อัตลักษณ์ท้องถิ่นให้กับชุมชนต่าง ๆ จำนวนทั้งสิ้น ๒๒๑ อำเภอ ใน ๒๑ จังหวัดเป้าหมาย มุ่งส่งเสริมและเผยแพร่องค์ความรู้ ศิลปะร่วมสมัยด้านการออกแบบ การสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการ

ทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อเป็นต้นแบบให้ประชาชนได้ศึกษา ค้นคว้า และตระหนักถึงความสำคัญของงานออกแบบที่ช่วยในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์

อย่างไรก็ดี ในปี พ.ศ. ๒๕๖๖ นี้ได้คัดเลือกจังหวัดเพิ่มเติม ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น และมีศักยภาพในการพัฒนา ประกอบด้วย ๓ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครนายก จังหวัดลพบุรี และจังหวัดนครปฐม นำมาต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการออกแบบที่แสดงถึงอัตลักษณ์ด้านศิลปวัฒนธรรมและสถานที่ท่องเที่ยวในท้องถิ่น อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวให้กับจังหวัด และช่วยสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนได้ในอนาคต โดยภายในงานจะมีผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยเพื่อต่อยอดทุนทางวัฒนธรรม ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นจาก ๒๒ อำเภอ ใน ๓ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครนายก จังหวัดลพบุรี และจังหวัดนครปฐม เป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาต่อยอดด้านการออกแบบอัตลักษณ์ของชุมชนในรูปแบบร่วมสมัยสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชน เช่น ตราสัญลักษณ์ (logo) ลายต้นแบบ ตัวอย่างการวางกราฟิกลดลายบนผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ โทนมสีอำเภอ ชุดอักษร (fonts) ผ้าลายอัตลักษณ์ของแต่ละอำเภอ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังได้เพิ่มตัวอย่างการออกแบบบริการและประสบการณ์ (Service Design) เพื่อเป็นแนวทางในการนำอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นไปปรับใช้กับธุรกิจ ซึ่งจะเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวท้องถิ่นได้ในอีกทางหนึ่ง

๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์เวอร์ต่อไป

๔.๑) วัฒนธรรม วิถีชีวิต

การดำเนินชีวิตของคนไทยมีทั้งความเหมือนและแตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาค ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ทั้งสภาพแวดล้อม ชาติพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนา และประเพณี ที่หลอมรวมจนก่อให้เกิดเป็นวิถีชีวิตและอัตลักษณ์ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งจะเป็นตัวบ่งบอกถึงค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยขอยกตัวอย่างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวไทยในแต่ละภูมิภาค ดังนี้

(๑) ภาคเหนือ เดิมคืออาณาจักรล้านนาซึ่งมีวัฒนธรรมความเป็นอยู่ที่มีเอกลักษณ์ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน วัฒนธรรม และประเพณี ด้วยสภาพภูมิอากาศที่หนาวเย็นกว่าทุกภาคทำให้การดำเนินชีวิตของผู้คนในภาคเหนือเป็นไปอย่างเรียบง่ายละมุนละไม ทั้งภาษาพูดแบบคำเมืองที่ไพเราะอ่อนหวานประเพณีและการแสดงพื้นเมืองอันอ่อนช้อยสวยงาม เช่น ประเพณีปอยหลวง ยี่เป็ง ลอยโคม การแสดงฟ้อนเล็บ ฟ้อนเงี้ยว ตีกลองสะบัดชัย อีกทั้งผู้คนในภูมิภาคนี้ยังมีความเลื่อมใสศรัทธาในพุทธศาสนาเป็นอย่างมากแต่ก็ยังคงนับถือผีตามความเชื่อที่มีมาแต่เดิมเห็นได้จากการทำพิธีสืบชะตาหรือการส่งแถน

ในเรื่องวัฒนธรรมการกินมีความคล้ายคลึงกับชาวอีสาน คือนิยมรับประทาน ข้าวเหนียวและปลาร้า อาหารที่มีชื่อของชาวเหนือ ได้แก่ น้ำพริกหนุ่ม ใส่อั่ว ขนมจีนน้ำเงี้ยว เป็นต้น เนื่องจากสภาพภูมิประเทศที่เป็นภูเขาสูงซึ่งอุดมไปด้วยป่าไม้นานาพันธุ์ ชาวเหนือส่วนใหญ่จึงนิยมเลี้ยง สัตว์และทำเกษตรกรรมอยู่ตามพื้นที่ราบระหว่างหุบเขาด้วยวิถีชีวิตที่ไม่รีบเร่งทำให้ผู้คนในภาคเหนือ มีอริยาศัยที่อ่อนโยนโอบอ้อมอารี และยังคงยึดมั่นในขนบธรรมเนียมและจารีตประเพณีที่สืบทอดกันมา หลายชั่วอายุคน จนเกิดเป็นวิถีแบบคนเมืองล้านนา

(๒) ภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลาย ทางศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นอันเนื่องมาจากการปะทะสังสรรค์ ระหว่างประชากรหลากหลายเชื้อชาติ ผู้คนในภาคอีสานมีวิถีความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย แม้สภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่จะแร้นแค้นแต่ยังคงมีน้ำใจ ชยัน อดทน และยังคงสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีเก่าแก่ ตามบรรพบุรุษอย่างเคร่งครัด ทั้งในเรื่องของภาษาถิ่นที่ใช้ในการสื่อสาร ความเชื่อเรื่องผีบรรพบุรุษ ผีนา ผีไร่ โดยจะต้องมีพิธีเช่นไหว้อยู่เป็นประจำเพราะเชื่อว่าผีมีอิทธิฤทธิ์สามารถให้คุณให้โทษได้

ประเพณีและการละเล่นพื้นบ้านของภาคอีสานก็โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ประเพณีแห่ผีตาโขนประเพณีบุญบั้งไฟ ไหลเรือไฟ การแสดงหมอลำ ดิดพิณ เป่าแคน ล้วนแสดงออกถึงความสนุกสนานและมีชีวิตชีวาเพื่อทดแทนกับสภาพภูมิประเทศที่แห้งแล้ง อีกสิ่งหนึ่ง ที่มีชื่อเสียงเป็นอย่างมากของภาคอีสานก็คืออาหารโดยเฉพาะ “ส้มตำ” ซึ่งเป็นที่นิยมของผู้คนทุกภาค ในประเทศไทย โดยเครื่องปรุงหลักที่ขาดไม่ได้สำหรับอาหารอีสาน คือ “ปลาร้า” หรือที่ชาวอีสาน เรียกว่า “ปลาแดก”

(๓) ภาคกลาง วิถีชีวิตของคนในภาคกลางจะมีความเกี่ยวข้องกับน้ำ บ้านเรือน ส่วนใหญ่จึงเป็นแบบยกพื้นใต้ถุนสูงเพื่อป้องกันน้ำท่วมในฤดูน้ำหลากและนิยมใช้เรือเป็นพาหนะ เพื่อความสะดวกในการคมนาคม ภูมิภาคนี้ถือเป็นแหล่งปลูกข้าวที่สำคัญของประเทศ ผู้คนในภาคกลาง มีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับสังคมเกษตรกรรมโดยเฉพาะการทำนาอย่างคงพบพิธีกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึง ความเชื่อในสังคมข้าว เช่น การบูชาแม่โพสพและการลงแขกทำนา คนในภาคกลางนิยมรับประทาน ข้าวเจ้าเป็นอาหารหลัก และด้วยสภาพภูมิประเทศที่สมบูรณ์ทำให้อุดมไปด้วยปลาหลากชนิด ดังนั้น อาหารสำคัญที่มีอยู่ในแทบทุกมื้อของชาวภาคกลางคือ “น้ำพริก” เช่น น้ำพริกกะปิ น้ำพริกปลาร้า น้ำพริกปลาอย่าง อีกทั้งยังมีพืชผักนานาพันธุ์ จึงทำให้สามารถรังสรรค์อาหารที่มีความหลากหลาย และละเมียดละไมทั้งอาหารคาวและอาหารหวาน

นอกจากจะเป็นแหล่งอาหารที่สำคัญแล้ว ภาคกลางยังเป็นแหล่งสังสรรค์ ศิลปวัฒนธรรมไทยทั้งของราชสำนักและของชาวบ้าน ดังจะเห็นได้จากการแสดงโขน ลิเก ลำตัด เพลงเกี่ยวข้าว เพลงอีแซว เพลงฉ่อย ตลอดจนงานช่างฝีมือต่าง ๆ ที่ถือเป็นต้นแบบงานศิลป์ของไทย อีกทั้ง

ผู้คนในภูมิภาคนี้ยังคงผูกพันอยู่กับศาสนา เห็นได้จากประเพณีและความเชื่อเช่น ประเพณีตักบาตรเทโวโรหณะ ตักบาตรดอกไม้มัน ประเพณีรับบัว แม้ปัจจุบันวิถีชีวิตของผู้คนในภาคกลางจะเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากความเจริญที่ถาโถมเข้ามาแต่ในอีกหลายพื้นที่ของภาคกลางยังคงรักษาวิถีชีวิตแบบเดิมไว้ได้เป็นอย่างดี

(๔) ภาคใต้ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของผู้คนในภูมิภาคนี้มีความหลากหลายทั้งในด้านความเชื่อทางศาสนา มีการนับถือศาสนาทั้งพุทธและอิสลาม ในส่วนของชาติพันธุ์มีการอยู่ร่วมกันทั้งชาวไทยพุทธ ไทยมุสลิม จีน จีน-มลายู (ยะหยา) และชาวเล การแต่งกายก็แตกต่างกันตามเอกลักษณ์ที่บ่งบอกเฉพาะกลุ่มมีประเพณี “สารทเดือนสิบ” ซึ่งแสดงออกถึงความเคารพและกตัญญูต่อบรรพบุรุษ ทั้งยังมีประเพณีและเทศกาลสำคัญอย่างประเพณีชักพระ การแห่ผ้าขึ้นพระธาตุ การแข่งเรือ เทศกาลกินเจวันฮารีรายอหรือวันอีฎิ้ลฟิตริ

นอกจากนี้ ภาคใต้เป็นแหล่งรวมศิลปะการแสดงและการเล่นพื้นบ้านที่มีความสนุกสนานคึกครื้นเร้าใจ เช่น การแสดงหนังตะลุง มโนราห์ ลิเกฮูลู ร้องเงี้ยว การแข่งขันนกเขาชาวเป็นต้น ส่วนอาหารการกินพื้นถิ่นภาคใต้นั้นจะมีเอกลักษณ์ในเรื่องของรสชาติที่จัดจ้านและเผ็ดร้อน เช่น แกงเหลือง ข้าวย่ำ แกงไตปลา ผัดสะตอ การประกอบอาชีพนิยมปลูกยางพารา ปลูกปาล์ม ทำประมง ทำสวนผลไม้ เช่น เงาะ ทุเรียน มังคุด และลองกองด้วยความแตกต่างทางชาติพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนา และวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ของภาคใต้เสมือนเป็นการสร้างมนตร์เสน่ห์ในวิถีการดำเนินชีวิตที่เต็มไปด้วยความหลากหลายที่ผนวกเข้ากันได้เป็นอย่างดีอย่างแนบเนียน รวมทั้งความเข้มแข็งของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ของผู้คนในภูมิภาคนี้

๔.๒) เทศกาลประเพณี

ความเป็นมาของประเพณี ประเพณีมีบ่อเกิดมาจากสภาพสังคม ธรรมชาติ ทัศนคติ เอกลักษณ์ ค่านิยม โดยความเชื่อของคนในสังคมต่อสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ เช่น อำนาจของดินฟ้าอากาศและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ทราบสาเหตุต่าง ๆ ฉะนั้นเมื่อเกิดภัยพิบัติขึ้น มนุษย์จึงต้องอ้อนวอนร้องขอในสิ่งที่ตนคิดว่าจะช่วยได้ พอภัยนั้นผ่านพ้นไปแล้ว มนุษย์ก็แสดงความรู้คุณต่อสิ่งนั้น ๆ ด้วยการทำพิธีบูชา เพื่อเป็นสิริมงคลแก่ตน ตามความเชื่อ ความรู้ของตน เพื่อความประพัตินั้น คนส่วนรวมสังคมยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียม หรือเป็นระเบียบแบบแผน และทำจนเป็นพิมพ์เดียวกัน สืบต่อกันจนกลายเป็นประเพณีของสังคมนั้น

ขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง การประพฤติปฏิบัติและการกระทำกิจกรรมที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาในวิถีชีวิตและสังคมของชุมชนนั้น ๆ ได้แก่ ประเพณีเกี่ยวกับศาสนา ประเพณีเกี่ยวกับเทศกาล ประเพณีเกี่ยวกับวงจรชีวิต และประเพณีเกี่ยวกับการทำมาหากิน ดังนี้

(๑) ประเพณีเกี่ยวกับศาสนา เช่น วันพระ วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา วันวิสาขบูชา วันมาฆบูชา วันอาสาฬหบูชา

(๒) ประเพณีเกี่ยวกับเทศกาล เช่น ลอยกระทง สงกรานต์แห่เทียนพรรษา ผีตาโชน สารทเดือนสิบ ชักพระ บุญพระเวส เทศน์มหาชาติ

(๓) ประเพณีเกี่ยวกับวงจรชีวิตตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เช่น ตัดผมไฟ โกนจุก งานศพ งานแต่งงาน ขึ้นบ้านใหม่ สืบชะตา การบวชนาค บังสุกุล บายศรีสู่ขวัญ ผูกเสียว

(๔) ประเพณีเกี่ยวกับการทำมาหากิน เช่น พิธีไหว้ครู ทำขวัญข้าวแห่นางแมว ขอฟน บุญบั้งไฟ พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ



ภาพที่ ๒-๔ เทศกาลประเพณีที่สำคัญของไทย

๒.๔.๓ หัตถกรรม

๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

คำว่า *งานฝีมือและงานหัตถกรรม (crafts)* หมายถึง เครื่องมือเครื่องใช้ที่สร้างขึ้นด้วยมือเป็นหลัก เช่น การปั้น การแกะสลัก การจักสาน ซึ่งเกิดจากฝีมือช่างเพียงคนเดียวหรือมากกว่าหนึ่งคน และเป็นผลงานอันเกิดจากการกระทำด้วยฝีมือมนุษย์ โดยนำวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน งานหัตถกรรมจะมีการพัฒนารูปแบบไปตามการพัฒนาฝีมือของช่าง ที่สั่งสมประสบการณ์ และสืบทอดความรู้ ความชำนาญ จากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาและทักษะ ส่งผลให้งานหัตถกรรมมีความงามและมีคุณค่าทางศิลปะ งานหัตถกรรมจึงกลายเป็นงานศิลปหัตถกรรม ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันจนไม่อาจแยกออกจากกันได้ศิลปหัตถกรรม

๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

กรณีตัวอย่างจากการดำเนินงานของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ พบว่า มีการใช้งบประมาณในทุก ๆ โครงการ รวมถึงต้นทุนค่าใช้จ่ายบุคลากร รวมอยู่ที่ ๒๑๒,๐๐๘,๗๐๐.๐๑ บาท สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มรวมอยู่ที่ ๙๑๘,๗๓๙,๒๒๕.๐๗ บาท โดยมีค่า B/C Ratio เท่ากับ ๔.๓๓ หรือกล่าวได้ว่าทุก ๆ การใช้จ่าย ๑ บาท สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ทั้งสิ้น ๔.๓๓ บาท โดยสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๗๑๕,๐๙๔.๑๘๙.๔๓ บาท โดยเป็นการสร้างยอดขาย รายได้และการทำให้หน่วยงาน องค์กรของรัฐอื่น ๆ ประหยัดการลงทุนที่ไม่ต้องดำเนินการด้วยตนเอง ๕๙๘,๗๓๐,๑๗๖.๑๐ บาท และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เป็นทางอ้อมได้ ๑๑๖,๓๖๔,๐๑๓.๓๓ เช่น ก่อให้เกิดโอกาสทางรายได้หรือการเพิ่มมูลค่าแบรนด์ มูลค่าผลิตภัณฑ์สืบเนื่องจากการใช้ความรู้ ทักษะ และการได้รับการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน จากสถาบันฯ และมีมูลค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ๒๐๓,๖๔๕,๐๓๕.๖๔ บาท ซึ่งเป็นการสืบสานสืบทอด รักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรม ศิลปหัตถกรรมของไทย ดังภาพการประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมจากการดำเนินงานของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน)

จากรายงานการส่งออกผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ช่วงเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ ภาพรวมการส่งออกเดือนมกราคม - พฤศจิกายน ๒๕๖๖ การส่งออกผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย มีมูลค่าการส่งออกรวม ๓๑๔,๘๓ ๑.๔๐ ล้านบาท ลดลง ๘,๖๘๘.๑๙ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๒.๖๙ เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน (เดือนมกราคม - พฤศจิกายน ๒๕๖๕ มูลค่าการส่งออกเท่ากับ ๓๒๓,๕๑๙.๕๙ ล้านบาท) การส่งออกเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ การส่งออกผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย มีมูลค่าการส่งออกรวม ๓๐,๕๘๐.๒๙ ล้านบาท ลดลง ๑,๒๗๙.๔๐ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๔.๐๒ เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน (เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๕ มูลค่าการส่งออกเท่ากับ ๓๑,๘๕๙.๖๙ ล้านบาท) นอกจากนี้ พบว่าการส่งออกเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ ลดลง ๓๕๙.๘๐ ล้านบาท คิดเป็น

ร้อยละ ๑.๑๖ เมื่อเทียบกับเดือนก่อน (เดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มูลค่าการส่งออกเท่ากับ ๓๐,๙๔๐.๐๙ ล้านบาท)

ตารางที่ ๒-๒ มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้า เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖

กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้า

หน่วย : ล้านบาท

สินค้าศิลปหัตถกรรม	ก.ย.๖๖	ต.ค.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ก.ย.๖๖	พ.ย.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ต.ค.๖๖
ผลิตภัณฑ์ผ้า	4,907.48	4,938.40	30.93	5,033.98	95.59
1. เสื้อผ้าสำเร็จรูปทำจากฝ้าย	1,484.78	1,377.66	-107.12	1,481.17	103.51
2. เสื้อผ้าสำเร็จรูปทำจากไหม	4.81	4.90	0.09	4.42	-0.48
3. เสื้อผ้าสำเร็จรูปทำจากวัตถุดิบอื่น ๆ	1,234.48	1,377.05	142.57	1,425.22	48.17
4. ผ้าผืนทำจากฝ้าย	948.82	759.66	-189.16	795.94	36.28
5. ผ้าผืนทำจากไหม	6.38	5.51	-0.87	4.01	-1.50
6. ผ้าผืนทำจากวัตถุดิบอื่น ๆ	320.21	373.43	53.22	361.58	-11.85
7. เคหะสิ่งทอ	522.48	604.33	81.85	595.80	-8.53
8. ผ้าปักและผ้าลูกไม้	352.77	398.61	45.84	329.98	-68.63
9. ผ้าคลุมไหล่ ผ้าพันคอ	32.73	37.24	4.51	35.86	-1.38

มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้า เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก ๕,๐๓๓.๙๘ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๙๕.๕๙ ล้านบาท กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าที่มีมูลค่าการส่งออกสูงสุดเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ คือ เสื้อผ้าสำเร็จรูปทำจากฝ้าย มีมูลค่าการส่งออก ๑,๔๘๑.๑ ๗ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๑๐๓.๕๑ ล้านบาท

ตารางที่ ๒-๓ มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน เครื่องทอง เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖

กลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน เครื่องทอง

หน่วย : ล้านบาท

สินค้าศิลปหัตถกรรม	ก.ย.๖๖	ต.ค.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ก.ย.๖๖	พ.ย.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ต.ค.๖๖
ผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน เครื่องทอง	23,691.15	17,963.67	-5,727.50	17,307.48	-656.17
1. เครื่องประดับแท้	20,680.99	15,569.13	-5,111.86	14,655.88	-913.25
1.1 เครื่องประดับแท้ทำด้วยเงิน	5,698.12	6,151.70	453.58	5,843.45	-308.25
1.2 เครื่องประดับแท้ทำด้วยทอง	13,855.14	8,632.57	-5,222.57	7,987.21	-645.36
1.3 เครื่องประดับแท้ทำด้วยโลหะมีค่าอื่น ๆ	1,127.73	784.86	-342.87	825.22	40.36
2. เครื่องประดับอัญมณีเทียม	1,077.07	895.46	-181.61	975.04	79.58
3. อัญมณีสังเคราะห์	621.59	460.31	-161.28	397.96	-62.35
4. โลหะมีค่าและของที่หุ้มด้วยโลหะมีค่าอื่น ๆ	1,311.50	1,038.75	-272.75	1,278.60	239.85

มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน เครื่องทอง เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก ๑๗,๓๐๗.๔๘ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก ลดลง ๖๕๖.๑๗ ล้านบาท กลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน เครื่องทอง ที่มีมูลค่าการส่งออกสูงสุด เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ คือ เครื่องประดับแท้ทำด้วยทอง มีมูลค่าการส่งออก ๗,๙๘๗.๒๑ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖มีมูลค่าการส่งออก ลดลง ๖๔๕.๓๖ ล้านบาท

ตารางที่ ๒-๔ มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์เซรามิก เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖

กลุ่มผลิตภัณฑ์เซรามิก

หน่วย : ล้านบาท

สินค้าศิลปหัตถกรรม	ก.ย.๖๖	ต.ค.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ก.ย.๖๖	พ.ย.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ต.ค.๖๖
ผลิตภัณฑ์เซรามิก	700.27	549.72	-150.55	669.28	119.56
1. ของชำร่วยและเครื่องประดับ	39.56	34.66	-4.90	50.94	16.28
2. ถ้วยชามทำด้วยเซรามิก	660.71	515.06	-145.65	618.34	103.28

มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์เซรามิก เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก ๖๖๙.๒๘ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๑๑๙.๕๖ ล้านบาท ผลิตภัณฑ์เซรามิกที่มีมูลค่าการส่งออกสูงสุดเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ คือ ถ้วยชาม ทำด้วยเซรามิก มีมูลค่าการส่งออก ๖๑๘.๓๔ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๑๐๓.๒๘ ล้านบาท

ตารางที่ ๒-๕ มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้า เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖

กลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

หน่วย : ล้านบาท

สินค้าศิลปหัตถกรรม	ก.ย.๖๖	ต.ค.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ก.ย.๖๖	พ.ย.๖๖	เพิ่ม/ลด จาก ต.ค.๖๖
ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม	7,634.27	7,488.30	-145.99	7,569.54	81.27
1. เพอร์นิเจอร์และชิ้นส่วน	4,073.30	4,186	112.70	4,470.07	284.07
2. กรอบรูปไม้	46.74	33.83	-12.91	35.33	1.50
3. รูปแกะสลัก และเครื่องประดับทำด้วยไม้	121.19	94.20	-26.99	74.84	-19.36
4. ดอกไม้ ใบไม้ และต้นไม้ประดิษฐ์	13.52	14.85	1.33	19.21	4.36
5. รองเท้าหนัง	815.05	806.70	-8.35	902.55	95.85
6. เครื่องใช้สำหรับเดินทาง	2,238.02	2,103.68	-134.34	1,777.21	-326.47
7. ถู่มือหนัง	141.59	116.13	-25.46	163.13	47
8. เครื่องแต่งกายและเข็มขัด	33.81	34.57	0.76	31.16	-3.41
9. ของใช้ในเทศกาลและงานรื่นเริง	85.87	38.30	-47.57	30.68	-7.62
10. เครื่องดนตรีและส่วนประกอบ	65.19	60.03	-5.16	65.38	5.35

มูลค่าการส่งออกในกลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้า เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก ๕,๐๓๓.๙๘ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๙๕.๕๙ ล้านบาท กลุ่มผลิตภัณฑ์ผ้าที่มีมูลค่าการส่งออกสูงสุดเดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๖ คือ เสื้อผ้าสำเร็จรูปทำจากฝ้าย มีมูลค่าการส่งออก ๑,๔๘๑.๑ ๗ ล้านบาท เมื่อเปรียบเทียบกับเดือนตุลาคม ๒๕๖๖ มีมูลค่าการส่งออก เพิ่มขึ้น ๑๐๓.๕๑ ล้านบาท

๑.๔) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

การพัฒนาอุตสาหกรรมงานฝีมือมีความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ โดยเป้าหมายมูลค่าการค้าผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่ได้รับการส่งเสริม พัฒนาทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมรวม ๑๘,๐๐๐ ล้านบาท

การดำเนินงานของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) ประกอบด้วย ๕ ยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ สืบสานคุณค่าแห่งศิลปหัตถกรรมไทย เสริมสร้างผู้ประกอบการทันสมัย

สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๑๑๕,๔๓๒,๐๐๗.๑๐ และมูลค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ๑๒๖,๘๕๗,๖๑๑,๑๐ รวมมูลค่าฯ ทั้งสิ้น ๒๔๒,๒๘๙,๖๑๑,๑๐ บาท มีการใช้งบประมาณโครงการหรือกิจกรรม รวมกับงบประมาณค่าใช้จ่ายบุคลากร ๒๕,๓๘๘,๕๐๔,๑๑ บาท ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า B/C Ratio เท่ากับ ๙.๕๔ หรืออธิบายได้ว่า ทุก ๆ การใช้จ่าย ๑ บาทภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๑ สามารถสร้างผลตอบแทนได้ ๙.๕๔ บาท

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้ยั่งยืน

สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๙๐,๑๕๕,๕๗๓.๕๓ บาท (โดยเป็นโครงการหรือกิจกรรมที่สามารถสร้างผลตอบแทนทางตรงและทางอ้อมทางเศรษฐกิจได้ชัดเจนกว่าผลตอบแทนทางวัฒนธรรมและสังคม) มีการใช้งบประมาณโครงการหรือกิจกรรม รวมกับงบประมาณค่าใช้จ่ายบุคลากร ๑๙,๖๕๖,๘๑๖.๙๐ บาท ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า B/C Ratio เท่ากับ ๔.๖๔ หรืออธิบายได้ว่า ทุก ๆ การใช้จ่าย ๑ บาทภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สามารถสร้างผลตอบแทนได้ ๔.๖๔ บาท

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมไทย

สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๑๒๕,๐๒๘,๗๐๘.๔๙ และมูลค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ๑๙,๙๗๘,๔๓๒.๐๐ รวมมูลค่าฯ ทั้งสิ้น ๑๔๕,๐๐๗,๑๔๐.๑๔ บาท มีการใช้งบประมาณโครงการหรือกิจกรรม รวมกับงบประมาณค่าใช้จ่ายบุคลากร ๓๘,๘๖๙,๔๑๑.๙๖ บาท ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า B/C Ratio เท่ากับ ๓.๗๓ หรืออธิบายได้ว่า ทุก ๆ การใช้จ่าย ๑ บาทภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๑ สามารถสร้างผลตอบแทนได้ ๓.๗๓ บาท

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ส่งเสริมการตลาดทุกมิติ

สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๓๒๗,๗๙๐,๗๕๑.๓๐ และมูลค่าทางสังคมและวัฒนธรรม ๕๖,๘๐๙,๐๐๐.๐๐ รวมมูลค่าฯ ทั้งสิ้น ๓๘๔,๕๙๙,๗๕๑.๓๐ บาท มีการใช้งบประมาณโครงการหรือกิจกรรม รวมกับงบประมาณค่าใช้จ่ายบุคลากร ๑๑๒,๒๘๙,๔๑๒.๓๔ บาท ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า B/C Ratio เท่ากับ ๓.๔๓ หรืออธิบายได้ว่า ทุก ๆ การใช้จ่าย ๑ บาทภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๑ สามารถสร้างผลตอบแทนได้ ๓.๔๓ บาท

ตัวอย่างโครงการเชิดชูผู้ทำงานศิลปหัตถกรรม สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรม (องค์การมหาชน) ประจำปี ๒๕๖๕

การอนุรักษ์สืบสานภูมิปัญญาการเรียนรู้เริ่มต้นจากคุณยายเป็นช่างจักสานของใช้ภายในครัวเรือน และคุณยายได้สอนให้หลาน เช่น สานเสื่อกก ตะกร้าล้างปลา ต่อมาได้เรียนด้านศิลปหัตถกรรมในระดับชั้นปริญญาตรีและเมื่อสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจึงสอบเข้ารับราชการครูได้สอนเรื่องงานจักสานเป็นหลักศึกษาวิจัยลวดลายงานจักสานทางภาคเหนือที่มีวัสดุไม้ไผ่ในชุมชนพร้อมทั้งยังได้พัฒนางานจักสานที่มีอยู่ในชุมชนนั้นมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ในชุมชนต่าง ๆ

ต่อมาได้นำผลงานที่พัฒนาออกสู่ตลาดที่กว้างขวางยิ่งขึ้น เช่น ได้รับการสนับสนุนทุนงานวิจัยจากหน่วยงานศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) และได้นำส่งผลงานเข้าประกวดในโครงการที่หน่วยงานจัดขึ้น ซึ่งได้รับรางวัลชนะเลิศ Innovative Craft Award ๒๐๑๒ ประเภทงานจักสาน และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์แต่ละชุมชนออกมาเป็นผลงานสู่ตลาดโดยทาง sacit ได้ให้โอกาส เข้าร่วมโครงการ และได้เผยแพร่ผลงานต่าง ๆ จนประสบความสำเร็จทำให้ชุมชนดังกล่าวมีรายได้จนถึงปัจจุบันนี้ ซึ่งการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่กับชุมชนให้มีรายได้อย่างต่อเนื่องเป็นการสร้างรายได้เสริมให้กับครอบครัว ยังช่วยสืบทอดโดยการสอนให้ลูกหลานได้ทำและมีรายได้สู่ครอบครัวเพื่อเลี้ยงชีพได้จริง

หลักการทำงานด้านนี้จะใช้แนวคิดการพัฒนาภูมิปัญญาเป็นหลักรวมถึงการนำวิถีชีวิตชุมชนมาเป็นจุดยืนในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ในชีวิตจริง ตัวอย่างผลงาน เช่น พวงมาลัยสานจากวัสดุไม้ไผ่ เครื่องแขวน โคมบายแขวนให้เด็กดูเล่น เป็นต้น

ภูมิปัญญาที่สะท้อนทักษะเชิงช่าง

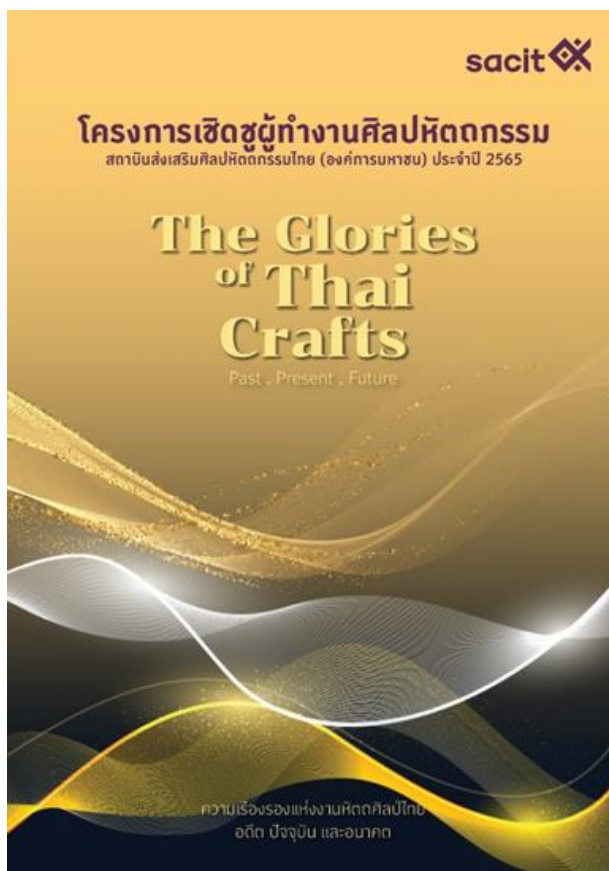
- ส่วนของวัสดุ ซึ่งบรรพบุรุษได้ใช้การจักเส้นตอกด้วยมือ พร้อมด้วยการรักษาเส้นใยวัสดุไม้ไผ่ไม่ให้เกิดเชื้อรา โดยการนำไม้ไผ่ที่ได้นำไปแช่น้ำ ๓-๔ วัน ก่อนจะนำมาจักเป็นเส้นตอก เพราะไม้ไผ่จะมีความนิ่มง่ายต่อการจักเส้นตอก แล้วจึงนำไปผึ่งแดดให้แห้ง

- การคัดเลือกไม้ไผ่ซึ่งเป็นวัตถุดิบ จากแหล่งที่ดีที่สุด ที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะชิ้นงานนั้น ๆ เช่น พะเยา เชียงใหม่ เป็นต้น โดยการสังเกตสีผิว ลำปล้อง ความสูงของลำต้น

- นำมาจักเส้นตอกด้วยมือ โดยใช้จิ้งหะการดึงให้สม่ำเสมอจึงทำให้เส้นต่อมีขนาดของความบางเท่ากันโดยไม่ฉีกขาด

- เทคนิคการเก็บรายละเอียด การซ่อนงานให้ดูเป็นงานละเอียด ซึ่งต้องอาศัยทักษะและประสบการณ์

ภาพที่ ๒-๕ โครงการเชิดชูผู้ทำงานศิลปหัตถกรรม
ของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรม (องค์การมหาชน) ประจำปี ๒๕๖๕



๑.๕) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/
ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป

คณะอนุกรรมการได้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควร
ได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ด้านหัตถกรรม หัตถศิลป์ พุทธศิลป์ งานฝีมือ การแกะสลัก
อุบะ บายศรีดอกไม้ประดิษฐ์ จักสาน ตักตาขาววัง หัวโขน ดุลโลหะ และงานปั้น โดยในส่วนนี้จะขอ
ยกตัวอย่างงานด้านหัตถกรรมและหัตถศิลป์ที่โดดเด่น ดังนี้

(๑) แหงหยวก หัตถกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์และภูมิปัญญาที่ใกล้สูญหาย

งานแหงหยวก เป็นงานวิจิตรศิลป์ที่มีมาแต่โบราณ เป็นงานช่างฝีมือที่ต้องใช้
มีดสองคมแทงลงไปบนกาบกล้วยให้เกิดลวดลายงานแหงหยวก จำแนกได้ ๒ ลักษณะ คือ งานแหงหยวก
รูปแบบราชสำนักในสมัยโบราณ และงานแหงหยวกรูปแบบสกุลช่างทั่วไป โดยกลุ่มช่างแหงหยวกที่ยังคง
สืบทอดมาจนถึงปัจจุบันเหลืออยู่เพียงไม่กี่แห่ง เช่น กลุ่มช่างแหงหยวกสกุลช่างเพชรบุรี สงขลา
พระนครศรีอยุธยา อ่างทอง เป็นต้นและหนึ่งในนั้นคือช่างแหงหยวกสายตระกูลวัดอัปสรสวรรค์

ผ่านภาษีเจริญ ที่ยังคงไม่ละทิ้งภูมิปัญญาการแทงหยวกและสืบทอดกระบวนการทำงานจากบรรพบุรุษ เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

เอกลักษณ์ทางกายภาพ และเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในงานแทงหยวก

งานแทงหยวกฝีมือนายสมคิดยังคงอนุรักษ์การทำงานตามรูปแบบภูมิปัญญาดั้งเดิม ด้วยการเลือกใช้หยวกกล้วยตานีในการทำงานเพราะเป็นพันธุ์ที่มีช่ongsน้ำเลี้ยงกว้าง จึงเก็บน้ำเลี้ยงได้มากกว่ากล้วยพันธุ์อื่น ๆ มีกาบสีขาวนวล เนื้อมีความเหนียวไม่กรอบแตกหักได้ง่าย เมื่อใช้มีดแทงจะไม่ปรากฏรอยต่าง นำมาแทงลวดลายได้ง่าย โดยในหนึ่งงานจะต้องใช้กล้วยตานีประมาณไม่ต่ำกว่า ๒๐ ต้น

เอกลักษณ์ผลงานการแทงหยวกกล้วย อยู่ที่ความชำนาญในการลงน้ำหนักมือที่พอดี และไม่ยกมือออกจากกาบกล้วยจนกว่าจะฉลุลวดลายแล้วเสร็จ โดยใช้เครื่องมือหรือมีดที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง เครื่องมือบางชิ้นได้รับมรดกตกทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะแม่พิมพ์หยวกกล้วยโบราณที่ใช้สร้างสรรค์ลวดลายที่เป็นแบบแผนโดยเฉพาะของช่างสายตระกูลวัดอัปสรสวรรค์

ความพิเศษของการแทงหยวกที่ใช้ประดับในงานอวมงคลของสายตระกูลช่างวัดอัปสรสวรรค์ จะแสดงฝีมือทั้งการออกแบบลวดลายและการประดับงานเครื่องถม คือ การพิมพ์ลวดลายด้วยแม่พิมพ์โบราณลงบนผลไม้เนื้อแข็ง เช่น มะละกอ พักทอง ให้ปรากฏเป็นลวดลายต่าง ๆ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ และลายกนก เป็นต้น นำมาประดับประกอบบนกาบกล้วยให้เกิดความสวยงามเป็นเอกลักษณ์พิเศษที่จัดทำขึ้นเฉพาะงานอวมงคลเท่านั้น ส่วนรูปแบบการแทงหยวกในงานมงคลนิยมแทงลวดลายลงบนหยวกกล้วยเพียงอย่างเดียว โดยไม่มีการตกแต่งด้วยเครื่องถมหรือดอกไม้ ใบไม้ อาจมีเพียงการแต้มสีสันด้วยสีโปสเตอร์เพื่อเพิ่มความสวยงาม ลวดลายที่นิยมใช้ในงานมงคลคือ “ลายบัวกลุ่ม” มีลักษณะอย่างดอกบัว มีก้านบัว กลีบบัว และเกสรบัว แต้มด้วยสีเขียว สีเหลือง และชมพู เรียงซ้อนเป็นชั้น ประกอบเข้ากับ “ลายพันท้าย” จนเกิดความสวยงาม

(๒) งานศิลปหัตถกรรมประเภทแกะสลัก - หัวกริช

กริช นับเป็นอารยธรรมแห่งมหาศาสตราภรณ์ มีลักษณะเป็นอาวุธที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของดินแดนแหลมมลายู มีลักษณะปลายเรียวแหลม ใบมีดคดไปมาเป็นลูกคลื่น ส่วนด้ามนิยมแกะสลักเป็นลวดลายที่วิจิตรงดงามหรือประดับด้วยเงิน ทอง หรือทองแดง ทำจากวัสดุต่าง ๆ เช่น ไม้เนื้อแข็ง งาช้าง หรือเขาสัตว์ ขึ้นรูปด้วยการนำเหล็กมาหลอมกับเปลวไฟแล้วตีขึ้นรูปจนเป็นเนื้อเดียวกัน กริชไม่ใช่เพียงแต่จะเป็นอาวุธประจำกาย แต่ยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นชายชาติวีร และฐานะทางสังคม ตลอดจนยศถาบรรดาศักดิ์ รวมทั้งลำดับชั้นในวงศ์ตระกูลของผู้เป็นเจ้าของกริช ถูกจัดอยู่ในเครื่องราชกกุธภัณฑ์ประเภทหนึ่งของพระมหากษัตริย์ และกริชก็ยังเป็นของสำคัญ สามารถใช้แทนตัวเจ้านายผู้มียศศักดิ์ชั้นปกครองในกรณีที่บุคคลท่านนั้นไม่สามารถมาร่วมงานได้ด้วยตนเอง

เอกลักษณ์ที่สะท้อนภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างแห่งด้ามกริชเอกลักษณ์สำคัญของกริช คือ ความคดเคี้ยวของใบมีดที่มองดูคล้ายกับเกลียวคลื่น หรือความเรียวบางของใบมีด ซึ่งรูปแบบของตัวกริชนั้นสามารถแบ่งได้เป็น ๒ ลักษณะกริชคด เป็นกริชที่มีความคดไปมา โดยความคดเคี้ยวบนตัวกริชนั้นจะแสดงถึงผู้มีอำนาจของผู้ครอบครองกริชคดส่วนใหญ่ นิยมทำจำนวนคดเป็นเลขคี่ ตัวด้ามและฝักมักแกะสลักเป็นรูปและลวดลายต่าง ๆ บางด้ามประดับด้วยทอง เงิน หรือทองแดง ขึ้นอยู่กับฐานะผู้เป็นเจ้าของกริชอีกประเภทหนึ่ง คือ กริชใบปรีอ มีลักษณะใบมีดยาวตรง ส่วนปลายมีลักษณะเรียวและบาง มีสันตรงกลางใบกริชความยาวของกริชทั้ง ๒ ชนิด ขึ้นอยู่กับความเชื่อของผู้ครอบครอง แต่โดยมากแล้วกริชจะมีความยาวประมาณ ๖ - ๑๕ นิ้ว กล่าวกันว่ากริชที่สมบูรณ์นั้น จะมีความแหลมคมประดุจดั่งเขี้ยวเสือ มีความคดประดุจเปลวไฟ อันแสดงถึงความกล้าหาญและมีอำนาจ กริชนั้นถือเป็นอาวุธมงคลสามารถจัดภยันตราย สิ่งเลวร้ายให้ออกห่างจากเจ้าของกริชได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโลหะที่นำมาผสม กรรมวิธี รูปแบบ ลักษณะ ที่ประกอบขึ้นเป็นกริชเล่มนั้น ๆ

(๓) งานศิลปหัตถกรรมประเภทแกะสลัก - หัวข้องมอญ

ข้องมอญนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น โดยมีลักษณะที่ตั้งโค้งขึ้นไปทั้งสองข้าง มีฐานรองรับจะไม่วางราบกับพื้นเหมือนข้องวงของไทย ข้องวงมอญ นิยมตกแต่งด้วยลวดลายแกะสลักกันอย่างวิจิตรบรรจงสวยงามบนวงน่องส่วนที่โค้งขึ้นไปนั้นจะแกะสลักเป็นลวดลายต่าง ๆ อย่างวิจิตร ตกแต่งลายด้วยการปิดทอง หรือการประดับมุกหรือประดับกระจกอย่างงดงาม ลวดลายที่มีความวิจิตรงดงามแสดงถึงทักษะฝีมือของช่างแกะสลัก มักอยู่ที่ส่วนหัวข้อง หรือที่มักรู้จักกันดีว่าเป็นงาน "การแกะสลักหัวข้องมอญ" ลวดลายแกะสลักหัวข้องมอญส่วนมากมักแกะลวดลายเป็นรูปเทวดาหรือรูปกนิษฐ เรียกว่า หน้าพระ หรือหน้าเทพพนม จะมีหน้าตาคล้ายกับคนมอญ ท้ายเป็นรูปมวยผมของคนมอญ ส่วนตอนกลางโค้งแกะเป็นลวดลายกระหนกใบเทศ และส่วนตอนท้ายของวงข้องมักแกะสลักเป็นรูปหางของกนิษฐ หรือลายไทยหรือลวดลายที่สอดคล้องกับลวดลายที่วิจิตรที่เป็นส่วนของหัวข้อง

เอกลักษณ์การแกะสลักหัวข้องมอญที่นิยมมี ๒ ลักษณะ คือ การแกะสลักแบบ “เกศลอย” คือ การแกะสลักยอดเกศที่อยู่เหนือหน้าพระให้ลอยตัวขึ้นมา ไม่แนบติดอยู่กับหัววงข้องการแกะสลักแบบ “เกศนอน” คือ การแกะสลักยอดเหนือหน้าพระให้แนบอยู่ติดกับหัววงข้องหัวข้องนิยมทำจากไม้สัก เพราะไม้สักมีความทนทานแข็งแรง เมื่อนำมาแกะสลักจะสามารถแกะเป็นลวดลายต่าง ๆ ได้ง่าย นอกจากไม้สักแล้วยังนิยมใช้ ไม้ขนุน ไม้ประดู่ ไม้กะพี้ เขาควาย เป็นต้น ที่สำคัญคือ ต้องมีขนาดกว้างตั้งแต่ ๑๒ นิ้วขึ้นไป ไม้ที่นำมาทำการแกะสลักจะต้องไม่มีตำหนิ ไม่ย่อนเสี้ยนหรือมียางตกค้างอยู่มากในเนื้อไม้ เพราะจะทำให้งานชิ้นนั้นขาดความสวยงาม

(๔) การประดิษฐ์เครื่องสด

การประดิษฐ์เครื่องสด เป็นงานประณีตศิลป์โบราณที่ต้องใช้ทักษะฝีมือในการประดิษฐ์ประดอยของสดนานาชนิด เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ใบตอง หยวกกล้วย ผักและผลไม้ นำมาร้อยเรียงหรือแกะสลักด้วยมือในทุกขั้นตอน เป็นงานที่ไม่สามารถใช้เครื่องจักรเข้ามาทดแทนทักษะฝีมือได้ เนื่องจากของสดมีอายุที่สั้นและมีลักษณะบอบบาง ซ้ำ แดกหักได้ง่าย ผู้ประดิษฐ์เครื่องสดจึงจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนมาอย่างชำนาญจึงจะสามารถทำชิ้นงานออกมาได้อย่างประณีต งดงาม การประดิษฐ์เครื่องสด มักใช้เพื่อประกอบในพิธีมงคล พิธีอวมงคล และพิธีทางศาสนา เครื่องสดสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น พานพุ่มดอกไม้สด ครอบไตรดอกไม้สด กรวยใบตอง พวงมาลัยโคมดอกไม้ และเครื่องแขวน เป็นต้น การประดิษฐ์เครื่องสดล้วนเป็นงานที่แสดงออกถึงฝีมืออันประณีตงดงามของชาวไทย สื่อถึงความอ่อนโยน ความมานะอดทน ในการรังสรรค์ผลงานได้อย่างวิจิตรงดงามถือเป็นมรดกตกทอดที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ และควรสืบทอดต่อไปยังลูกหลานในอนาคต



ภาพที่ ๒-๖ งานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ที่มาภาพ : สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรม (องค์การมหาชน)

๑.๖) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๒.๔.๔ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

คำว่า แฟชั่น (Fashion) หมายถึง สมัยนิยม แบบหรือวิธีการที่นิยมกันทั่วไป ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แฟชั่นนั้นมิได้ถูกจำกัด หรือให้ความสำคัญแค่ในเรื่องของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือเครื่องประดับต่าง ๆ แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่หมายรวมถึงอะไรก็ได้ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่เป็น รูปธรรมจับต้องได้หรือนามธรรมจับต้องไม่ได้

๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

สถานการณ์ของอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นของโลกและในประเทศไทย

อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นในตลาดโลกมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง แม้มีการชะลอตัวในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ กล่าวคือ ในช่วงก่อนการแพร่ระบาด อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมีมูลค่าตลาดประมาณ ๒.๗-๓ ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสมร้อยละ ๓.๖ ต่อปี ต่อมาในช่วงปี ๒๕๕๙-๒๕๖๒ และลดลงเหลือ ๒.๕ ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ๒๕๖๓ ทั้งนี้ มีการคาดการณ์ว่า อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสมร้อยละ ๕.๕ ต่อปี ในช่วงปี ๒๕๖๔-๒๕๖๙

ในช่วงปี ๒๕๕๙ -๒๕๖๒ การส่งออกและการนำเข้าสินค้าแฟชั่นในตลาดโลกมีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยมูลค่าส่งออกสินค้าแฟชั่นทั่วโลกอยู่ที่ราว ๗-๘ แสนล้านดอลลาร์ต่อปี และมีการขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ ๓.๗ ต่อปี ขณะที่การนำเข้าสินค้าแฟชั่นทั่วโลกมีมูลค่ากว่า ๖-๗ แสนล้านดอลลาร์ต่อปี และขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ ๕ ต่อปี อย่างไรก็ตาม ในปี ๒๕๖๓ การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ส่งผลให้การส่งออกและนำเข้าสินค้าแฟชั่นลดลงเหลือ ๖.๔ และ ๖.๑ แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ ตามลำดับ โดยจีนเป็นประเทศที่ส่งออกสินค้าแฟชั่นสูงที่สุดในโลก คิดเป็นสัดส่วนตลาดกว่าร้อยละ ๓๑ ของมูลค่าการส่งออกสินค้าแฟชั่นทั่วโลก ขณะที่ไทยมีมูลค่าการส่งออกอยู่ในลำดับที่ ๑๙ มีสัดส่วนตลาดอยู่ราวร้อยละ ๐.๙ ในประเทศไทย

อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมีความสำคัญสูงต่อประเทศไทย ทั้งในด้านมูลค่าและการจ้างงาน อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมมีแนวโน้มเติบโตที่ต่ำ โดยรายได้ของธุรกิจในการส่งออกสินค้าแฟชั่นของไทยอยู่ที่ราว ๕ แสนล้านบาทต่อปี และเติบโตด้วยอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสม (CAGR) ร้อยละ ๑ ต่อปีในช่วงปี ๒๕๕๙-๒๕๖๒ และปรับตัวลดลงมากในช่วงโควิด-๑๙ เหลือเพียง ๓.๗-๓.๙ แสนล้านบาทในปี ๒๕๖๓-๒๕๖๔

นอกจากนี้ การส่งออกสินค้าแฟชั่นของไทยมีแนวโน้มถดถอยตั้งแต่ก่อนการระบาดของโควิด-๑๙ ซึ่งสวนทางกับการนำเข้าสินค้าแฟชั่นที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยในปี ๒๕๖๔ ไทยมีมูลค่าการส่งออกสินค้าแฟชั่นราว ๒.๒ แสนล้านบาท ส่วนมูลค่าการนำเข้าสินค้าแฟชั่นอยู่ที่ ๙ หมื่นล้านบาท สอดคล้องกับสถานการณ์การส่งออกสินค้าแฟชั่นของไทย จำนวนแรงงานในอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นของไทยมีแนวโน้มลดลง โดยในช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโควิด -๑๙ จำนวนแรงงานมีมากกว่า ๙ แสนคนในปี ๒๕๖๒ แต่การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ส่งผลให้จำนวนแรงงานในอุตสาหกรรมลดลงเหลือเพียง ๗.๖ แสนคนในปี ๒๕๖๓ และลดลงเหลือ ๗.๕ แสนคนในปี ๒๕๖๔ โดยแรงงานส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า ๓๕ ปี และมีระดับการศึกษาไม่สูงนักเนื่องจากส่วนใหญ่ทำงานในสายการผลิต ทั้งนี้ แรงงานที่จบระดับปริญญาตรีขึ้นไปคิดเป็นสัดส่วนอยู่เพียงร้อยละ ๑๓ จากจำนวนแรงงานทั้งหมดในอุตสาหกรรม ซึ่งส่วนมากเป็นเจ้าของกิจการและพนักงานขาย ขณะที่นักการตลาดและนักออกแบบผลิตภัณฑ์และเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้าแฟชั่น มีสัดส่วนเพียงร้อยละ ๕ และร้อยละ ๑ ของแรงงานทั้งหมดที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี

๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

๓.๑) หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

(๑) กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ (DITP)¹⁰ ภายใต้กระทรวงพาณิชย์ ซึ่งทำหน้าที่ในการสนับสนุนและส่งเสริมการส่งออกสินค้าและบริการของผู้ประกอบการไทย ด้วยการส่งเสริมด้านการตลาดและจัดหาช่องทางการจำหน่าย การพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้า และการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการไทยในการประกอบธุรกิจในตลาดโลก

การดำเนินการของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ (DITP) ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นเป็นการสนับสนุนช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าแฟชั่นของไทยไปยังตลาดต่างประเทศเป็นหลัก ผ่านการจัดงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ การช่วยจับคู่ทางธุรกิจ และการสนับสนุนเงินทุนสำหรับการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ ตลอดจน การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการ เช่น การออกแบบสินค้า การช่วยสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์ และความน่าเชื่อถือของสินค้า การให้บริการข้อมูลแนวโน้มการค้าภาวะตลาดและความต้องการของผู้บริโภคในแต่ละประเทศ และการจัดโครงการประกวดการออกแบบสินค้าแฟชั่น

¹⁰ “กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ.” เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๗. <https://www.ditp.go.th/>

ตัวอย่างโครงการเกี่ยวกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น¹¹ เช่น การจัดงานแสดงสินค้าเพื่อการเจรจาการค้าและจัดแสดงสินค้าตัวอย่าง ทั้งในและต่างประเทศ โครงการส่งเสริมและเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs Pro-active program) เป็นโครงการที่สนับสนุนเงินทุนแก่ผู้ประกอบการในการไปงานแสดงสินค้าและบริการในต่างประเทศ หรือ การเข้าร่วมกิจกรรมสร้างโอกาสทางการค้าและเครือข่ายทางธุรกิจในต่างประเทศ

● **โครงการนิทรรศการด้านการออกแบบในเทศกาล Milan Design Week ๒๐๒๔** เป็นโครงการที่เปิดรับสมัครผู้ประกอบการ/แบรนด์/นักออกแบบไทย ในกลุ่มผลงานออกแบบไทย (Thai Design) เฟอร์นิเจอร์ ไลฟ์สไตล์ แฟชั่น อุตสาหกรรม บรรจุภัณฑ์ กราฟิกดีไซน์ ออกแบบตกแต่งภายในและแพลตฟอร์มดิจิทัล และกลุ่มสินค้า/บริการแบรนด์ไทย (Thai Brand) ที่มีการสร้างสรรค์สอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมซอฟต์แวร์

โดยเทศกาล Milan Design Week ๒๐๒๔ กำหนดจัดขึ้นระหว่างวันที่ ๑๕-๒๑ เมษายน ๒๕๖๗ เป็นเทศกาลออกแบบที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก เป็นงานที่มีศักยภาพในการส่งเสริมภาพลักษณ์ประเทศด้านการออกแบบของประเทศไทยสู่การเป็น Creative Hub of Asia ในปี ๒๕๖๗ กรมมีแผนจัดนิทรรศการด้านการออกแบบภายในเทศกาลดังกล่าว เน้นการนำเสนอสินค้าและบริการที่สามารถนำเสนอ Soft Power ไทย สามารถสอดแทรกเอกลักษณ์ความเป็นไทย ศิลปะวัฒนธรรมไทย เพื่อช่วยสร้างการจดจำอัตลักษณ์สินค้าไทยและประเทศไทย กระตุ้นให้เกิดกระแสนิยมไทยในระดับสากล

● **โครงการส่งเสริมสินค้านวัตกรรม BCG ในงานแสดงสินค้า Seoul Living Design Fair ๒๐๒๔** สาธารณรัฐเกาหลี เป็นการจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบ Thailand Pavilion โดยนำเสนอจุดเด่นของสินค้านวัตกรรม BCG ในกลุ่มสินค้า เฟอร์นิเจอร์ ของใช้ในบ้าน ของตกแต่งภายใน และเครื่องครัว โดยสินค้าที่นำเสนอเป็นสินค้าที่มีนวัตกรรมหรือเป็นสินค้าที่มีแนวคิดในการดำเนินธุรกิจ BCG และมีพื้นที่สำหรับเจรจาการค้าให้กับผู้ประกอบการ โดยกำหนดจัดขึ้นระหว่างวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ - ๓ มีนาคม ๒๕๖๗ เป็นโครงการที่เปิดรับสมัครผู้ประกอบการ/แบรนด์/นักออกแบบไทย ในกลุ่มผลงาน/สินค้าที่มีนวัตกรรม BCG หรือเป็นสินค้าที่มีแนวคิดในการดำเนินธุรกิจ BCG เป็นสินค้าในกลุ่มที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดงาน Seoul Living Design Fair ๒๐๒๔ ด้านไลฟ์สไตล์ ประเภเฟอร์นิเจอร์ ของใช้ในบ้าน ของตกแต่งภายใน และเครื่องครัว และเป็นสินค้าที่สามารถรองรับผลิตภัณฑ์ที่มีการสั่งซื้อ

¹¹ “DITP DRIVE > งานแสดงสินค้า > กิจกรรม/โครงการพิเศษ.” เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๗.
<https://drive.ditp.go.th/th-th/>

● **Mini Thailand Week ๒๐๒๔ ณ จังหวัดกาฬสินธุ์ สาธารณรัฐ**

สังคมนิยมเวียดนาม เป็นงานแสดงสินค้าเพื่อจัดจำหน่ายสินค้าและบริการของไทยที่มีศักยภาพในการส่งออก โดยผู้นำเข้า/ตัวแทนจำหน่ายสินค้าไทยในประเทศเวียดนาม และผู้ประกอบการจากประเทศไทย โดยได้กำหนดจัดในวันที่ ๒๘ มีนาคม ๒๕๖๗ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๗

(๒) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (DIPROM)¹² ภายใต้กระทรวงอุตสาหกรรม ซึ่งทำหน้าที่ส่งเสริมด้านการออกแบบ และการตลาด เช่น การจัดกิจกรรมเสริมสร้างศักยภาพ นักออกแบบผลิตภัณฑ์สู่สากล (Thai Designer Academy) เพื่อให้เป็นนักออกแบบและนักธุรกิจ ไปพร้อมกัน โดยการจัดอบรมให้ความรู้ทั้งด้านการออกแบบ การตลาด และบริหารธุรกิจ

การดำเนินการของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม สินค้าแฟชั่น มักเป็นการส่งเสริมและพัฒนาในด้านการผลิตและยกระดับมาตรฐานของสินค้า และด้านการออกแบบ ผ่านการจัดงานประกวดการออกแบบและพัฒนาสินค้าแฟชั่น โดยมีตัวอย่าง โครงการที่เกี่ยวข้อง เช่น

● **โครงการพัฒนาศักยภาพนักออกแบบไทยให้มีโอกาสและต่อยอดธุรกิจ**

(Thai Designer Academy) ด้วยการจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ ทั้งด้านการออกแบบและการตลาด จากผู้เชี่ยวชาญและนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ และส่งเสริมช่องทางการจำหน่ายสินค้า ผ่านการจัดงาน จับคู่ธุรกิจ (Business Matching) กับผู้ประกอบการห้างสรรพสินค้าและแพลตฟอร์มออนไลน์ และมีการจัดประกวดสินค้าของแบรนด์ที่เข้าร่วมโครงการ โดยผู้ชนะจะได้เข้าร่วมงานแฟชั่นวีค ในต่างประเทศ

● **โครงการการพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมแฟชั่นและไลฟ์สไตล์**

ซึ่งมีกิจกรรมที่สำคัญ เช่น การสร้างนักออกแบบในอุตสาหกรรมแฟชั่น การอบรมและปรึกษาแนะนำ จากผู้เชี่ยวชาญในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ทำธุรกิจจริง การพัฒนาผลิตภัณฑ์และต่อยอด ตลาดสินค้าสู่อาเซียน ทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพ การออกแบบ การผลิตและการสร้างแบรนด์สินค้า

(๓) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA)¹³ เป็นหน่วยงานในสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี มีหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อผลักดันให้เกิดการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจ ผ่านการพัฒนาศักยภาพของผู้ประกอบการ การพัฒนาพื้นที่ให้เอื้อต่อการเริ่มต้นธุรกิจ และการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นนับเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กิจกรรมที่สำคัญ

¹² “กรมส่งเสริมส่งเสริมอุตสาหกรรม.” เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๗. <https://www.dip.go.th/th>

¹³ “สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์.” เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๗. <https://www.cea.or.th/>

เกี่ยวกับการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เช่น การให้บริการข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบ เช่น TCDC RESOURCE CENTER ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ และ TCDC MATERIAL DATABASE (ฐานข้อมูลวัสดุไทย) ซึ่งมีการรวบรวมรายละเอียดวัสดุในเชิงพาณิชย์และข้อมูลการติดต่อผู้ประกอบการไทยที่น่าสนใจ แพลตฟอร์ม TDCCONNECT.COM ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมรายชื่อนักออกแบบสินค้าแฟชั่นโครงการสร้างแบรนด์ประเทศไทย (Branding Thailand) ผ่านการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ทั้งนี้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) อยู่ภายใต้สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น โดยการเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ฐานข้อมูลวัสดุ แนวโน้มอุตสาหกรรม การออกแบบ รวมทั้ง การเผยแพร่บทความที่เกี่ยวข้อง และการจัดนิทรรศการออนไลน์

(๔) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)¹⁴ เป็นหน่วยงานในสังกัดของสำนักนายกรัฐมนตรี มีหน้าที่ในการเสนอแนะนโยบายในการส่งเสริมผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ของประเทศ และเป็นหน่วยงานประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมให้สามารถเติบโตและแข่งขันได้ โครงการส่งเสริมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแฟชั่นของสำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ครอบคลุมทั้งในด้านการส่งเสริมความรู้ในการประกอบธุรกิจและความเป็นผู้ประกอบการ และการส่งเสริมด้านการตลาดและจัดจำหน่าย เช่น

- โครงการกิจกรรมพัฒนาผู้ประกอบการใหม่ (SME -Early Stage : All Stars) ซึ่งเป็นโครงการที่ส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการของผู้เข้าร่วม ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการพัฒนาแนวคิดในการสร้างธุรกิจ เพื่อให้ธุรกิจในระยะเริ่มต้นสามารถริเริ่มและสร้างธุรกิจได้อย่างมืออาชีพ

- โครงการส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจระดับเติบโต (SME Regular Level) โดยมีการให้คำปรึกษาเพื่อพัฒนาสร้างสมรรถนะผู้ประกอบการในเชิงลึก และมีการทดสอบมาตรฐานคุณภาพผลิตภัณฑ์

- โครงการพัฒนาศักยภาพและช่องทางการตลาดเชิงลึกสำหรับผู้ประกอบการ SMEs โดยการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมทักษะและวางแผนกลยุทธ์ด้านการตลาด ก่อนที่จะพาผู้ประกอบการไปทดสอบตลาดและเจรจาธุรกิจทั้งในประเทศและต่างประเทศ

¹⁴ “สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม.” เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๙ มกราคม ๒๕๖๗.
<https://www.sme.go.th/>

๑.๔.๒) สมาคมภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

สมาคมภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง เช่น คลัสเตอร์แฟชั่นและไลฟ์สไตล์ของสภาอุตสาหกรรม สมาคมอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ และสมาคมผู้ส่งออกเครื่องประดับเงินไทย ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น โดยมีกิจกรรมสำคัญ เช่น การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การเจรจาต่อรองและประสานการทำงาน รวมทั้งผลักดันข้อเสนอแนะกับหน่วยงานภาครัฐ

๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์แฟชั่นต่อไป

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม มุ่งเน้นการเสริมสร้างความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยสร้างกลยุทธ์เชื่อมโยงระหว่างผู้ประกอบการเพื่อพึ่งพา ด้านองค์ความรู้ วัตถุดิบหรือสินค้า ส่งเสริมการพัฒนาแบรนด์และอัตลักษณ์ของแบรนด์ตลอดจน การเปิดตลาดกลุ่มลูกค้าใหม่ในต่างประเทศ โดยโครงการดังกล่าวได้เน้นกลุ่มธุรกิจแฟชั่นที่เป็น SMEs ประเภทเสื้อผ้า เครื่องประดับ และเครื่องหนังแบรนด์ไทยที่มีสไตล์โดดเด่นและมีคุณภาพ ซึ่งปัจจุบัน มีผู้ประกอบการจำนวนมาก อาทิ มณีศิลป์ (Maneesilp) ดีเอ็นเอ (DNA) ร้านพีเบ้นซ์ ลาดูซ (Ladouce) เชอวาล (Cheval) เพรเยอร์ เท็กซ์ไทล์แกลอรี (Prayer Textile Gallery) ไทนี่ (Tiny) บานเสื่อ ชูส์ (Bansuer Shoes) อันเดรส (Undress) ฟอว์เอเวอร์ (Forever) ชูชู (ShooShoo) ก๊าซโซลีน (Gasoline) ฟลู (FLU) ชูเบอร์รี่ (Shuberry) อีซู (ISSUE) ทั้งนี้ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม มีแผนการจัดตั้งเครือข่ายการค้าแฟชั่นอื่น ๆ ทั่วประเทศไทยเพื่อสร้างความเข้มแข็งและพัฒนาศักยภาพทางการแข่งขันให้แก่อุตสาหกรรมแฟชั่นไทยได้อีกด้วย

โดยขอยกตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์แฟชั่นต่อไป ดังนี้

๑) คาร์นิวัล (Carnival)

คาร์นิวัล (Carnival) เป็นมัลติแบรนด์ สโตร์ ครบวงจร ที่เติบโตจากร้านขายรองเท้าส้นเก๋ โดยเริ่มจากกลุ่มเพื่อนนักเรียนนอกที่มีความชื่นชอบสะสมรองเท้า โดยนายอนุพงศ์ คุดติกุล ผู้ก่อตั้งและผู้บริหารแบรนด์ “คาร์นิวัล” ปัจจุบันแฟชั่นสตรีตแวร์พร้อมกับ กระแสรักสุขภาพจากสินค้าที่จำหน่ายเฉพาะกลุ่มได้ขยายสู่ตลาด “เมนสตรีม” และมีการจำหน่ายสินค้าที่หลากหลายมากขึ้น และเปลี่ยนชื่อร้านเป็น “Carnival” เป็นร้านขายสินค้ามัลติแบรนด์จำนวนมาก ทั้งรุ่นคลาสสิกและรุ่นใหม่เด็ด พร้อมทั้งการจำหน่ายสินค้าอื่น ๆ เพิ่มเติม ตั้งแต่เสื้อผ้า กระเป๋า จนถึงอุปกรณ์ทำความสะอาดรองเท้า และชั้นเก็บรองเท้า ด้วย

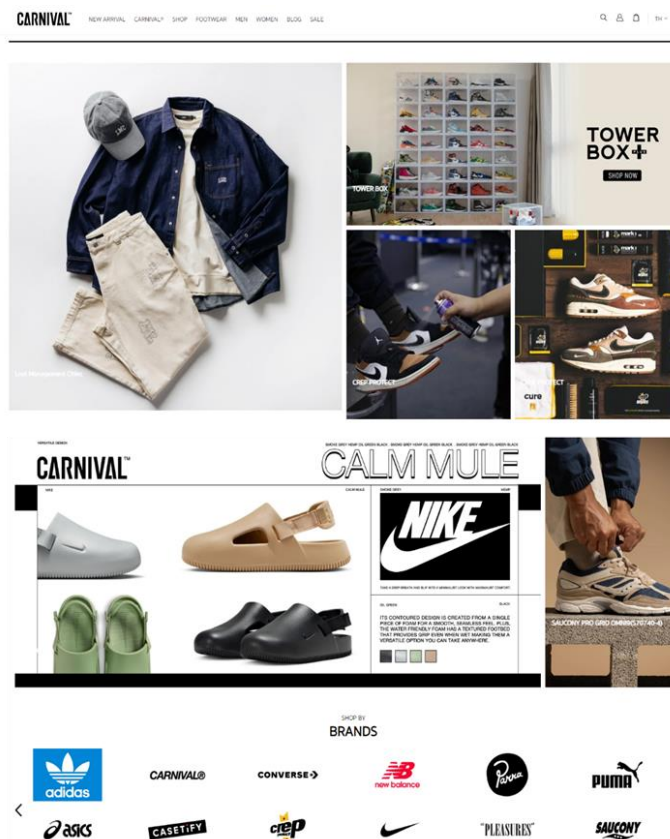
แบรนด์คาร์นิวัลโด่งดังและเติบโตจากหลายปัจจัย ตั้งแต่การใช้กลยุทธ์ “Collaboration” ร่วมกับแบรนด์และคาแรกเตอร์ชื่อดังที่ได้รับการจดจำและพูดถึงจนมีการ “ตั้งแคมป์” รอจับจองกันข้ามคืนทั้งยังมีการนำมา “รีเซล” จนราคาพุ่งไปไกล คือ คอลเลกชัน “Carnival X Naruto” ด้วยคาแรกเตอร์มังงะที่มีฐานแฟนคลับอยู่แล้วประกอบกับการออกแบบที่มีดีไซน์ตรงใจกลุ่มเป้าหมาย ทำให้คอลเลกชันดังกล่าวหมดลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังมีการผนึกกำลังร่วมกับตัวละครที่มีชื่อเสียง ร่วมกับร้านอาหารอย่าง “เคเอฟซี” (KFC) หรือ “บาร์บีคิว พลาซ่า” (Bar-B-Q Plaza) ทำให้แบรนด์คาร์นิวัลเติบโตด้วยความกล้าและแตกต่างไม่ใช่เป็นเพียงสินค้าคอลแลปส์เท่านั้นแต่ยังได้สร้างแบรนด์ให้แข็งแกร่งด้วยการออกสินค้าคอลเลกชันใหม่ ๆ ภายใต้เครื่องหมายการค้า “Carnival” อย่างต่อเนื่อง

ผลประกอบการของ “บริษัท คาร์นิวัล ชัพพลาย จำกัด” มีการเติบโตเพิ่มขึ้นทุกปี ข้อมูลจาก “Creden Data” ย้อนหลัง ๓ ปี มีดังนี้

ปี ๒๕๖๓ มีรายได้ ๒๖๔,๐๙๑,๖๐๒ บาท กำไรสุทธิ ๘๑๖,๘๐๒ บาท

ปี ๒๕๖๔ มีรายได้ ๓๑๓,๘๐๕,๕๓๓ บาท กำไรสุทธิ ๒,๕๓๖,๒๗๕ บาท

ปี ๒๕๖๕ มีรายได้ ๓๗๑,๔๑๑,๘๓๘ บาท กำไรสุทธิ ๘,๓๓๐,๐๑๑ บาท



ภาพที่ ๒-๗ คาร์นิวัล (Carnival) มัลติแบรนด์ สโตร์ ของไทย

ที่มา : <https://www.carnivalbkk.com/th/>

๒) เจนเทิลวูแมน (Gentlewoman)

เจนเทิลวูแมน (Gentle Woman) ก่อตั้งได้ ๕ ปี แต่เป็นธุรกิจที่เติบโตทั้งในแง่ของแบรนด์ดิ้งและผลประกอบการ ข้อมูลจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ ระบุว่าผลประกอบการปี ๒๕๖๕ ของ “บริษัท เจนเทิลวูแมน จำกัด” เติบโตขึ้นจากปี ๒๕๖๔ ถึงร้อยละ ๒๕๓ มีรายได้ก้าวกระโดดจากสิบล้านสู่ร้อยล้านภายในระยะเวลาเพียง ๓ ปีจนกลายเป็นสินค้าที่ต่างชาติต้องเข้ามาแย่งซื้อสินค้า

“เจนเทิลวูแมน” ได้ก่อตั้งโดยนางสาวรยา วรรณภิญโญ จากแนวคิดที่ว่าแบรนด์ต่างชาติและค่านิยมของคนไทยที่แม้จะมีสินค้าตรงใจแต่กลับไม่ได้ใช้สัตามที่ต้องการ รวมถึงสินค้าตามฤดูกาลของแต่ละแบรนด์ที่สวนทางกับอากาศในประเทศไทย จึงเป็นจุดเริ่มต้นของแบรนด์ “เจนเทิลวูแมน” เข้าไปเติมเต็มได้ แต่จุดเปลี่ยนที่ทำให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง คือ “กระเป๋าผ้าแคนวาส” แม้จะเป็นสินค้าง่าย ๆ แต่กลับเป็นสินค้า “ไอคอนิก” จนทำให้ชื่อ “เจนเทิลวูแมน” เป็นที่จดจำภายในระยะเวลาไม่นาน

ในช่วงแรกยังไม่ได้นำโลโก้ตัวหนังสือ “GENTLE WOMAN” มาออกแบบ เพราะมองว่าแบรนด์ยังใหม่ คนอาจไม่รู้จักร เมื่อเวลาผ่านไปจึงได้นำตัวอักษรชื่อร้านมาใช้ออกแบบสินค้าทั้งในแง่การวางโลโก้ ความสั้น-ยาวสายกระเป๋า จนกระทั่งกลายเป็นสินค้า “GW Canvas Tote”

ปัจจุบันผลประกอบการของ “บริษัท เจนเทิลวูแมน จำกัด” ในปี ๒๕๖๕ เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ทั้งตัวเลขรายได้และกำไรสุทธิ ดังนี้

ปี ๒๕๖๓ มีรายได้รวม ๗๓,๑๙๖,๙๗๖.๔๕ บาท กำไรสุทธิ ๔,๘๖๒,๖๙๔.๙๔ บาท

ปี ๒๕๖๔ มีรายได้รวม ๑๖๘,๒๔๗,๕๖๖.๕๒ บาท กำไรสุทธิ ๓๑,๙๘๖,๐๒๐.๐๐ บาท

ปี ๒๕๖๕ รายได้รวม ๕๙๔,๐๙๕,๔๐๑.๙๒ บาท กำไรสุทธิ ๑๘๓,๘๗๖,๖๔๕.๖๘ บาท



ภาพที่ ๒-๘ แบรนด์ Gentle Woman ที่มา : <https://www.gentlewomanonline.com/>

๓) บอย (boy)

บอย (boy) เป็นแบรนด์กระเป๋าสัญชาติไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลกทำให้มีผู้ซื้อเสียงทั้งในประเทศและต่างประเทศต้องสั่งซื้อล่วงหน้า เอกลักษณ์ของกระเป๋าแบรนด์บอย (boy) เป็นกระเป๋าทรงเหลี่ยม ตกแต่งด้วยดีไซน์หัวเข็มขัดเส้นใหญ่คาดด้านหน้า แบรนด์ “บอย” ก่อตั้งขึ้นโดยนางสาววรรณศิริ มั่นคง นักออกแบบไทยที่มีจุดเริ่มต้นจากความชอบเรื่องกระเป๋า จึงร่วมกับเจสซี ดอร์ซีย์ สามี โดยเริ่มต้นประกอบร่างกระเป๋าโปรโตไทป์ใบแรกขึ้นขณะที่ยังเรียนอยู่ที่ “Fashion Institute of Technology”

ในระยะแรก “บอย” ไม่ได้คิดจะนำสินค้ามาวางขายในไทยเพราะช่วงนั้นยังไม่มีแบรนด์ไทยที่เป็น “ลักซ์วรีแบรนด์” ได้รับความนิยมส่วนใหญ่นักเน้นใช้กระเป๋า “ซูเปอร์แบรนด์” อย่างหลุยส์ วิตตอง (Louis Vuitton) กุชชี (Gucci) หรือปราดา (Prada) จนกระทั่งตัดสินใจนำสินค้าทดลองวางขายในร้าน “Cloud๙” ร้านมัลติแบรนด์ในห้างเกษรวิลเลจ (Gaysorn Village) ผลปรากฏว่าสินค้าขายหมดตลอดพอมีคอลเลกชันใหม่ลูกค้าก็ถามหา จึงตัดสินใจเปิดหน้าร้านแห่งแรกที่ “เซ็นทรัลชิดลม” และปัจจุบัน “บอย” เติบโตมีทั้งหมด ๕ สาขา รวมถึงช่องทางออนไลน์ด้วย

สำหรับผลประกอบการของ “บริษัท บี โอ วาย วาย จำกัด” มีการเติบโตเปลี่ยนแปลงทั้งในส่วนของการรายได้และกำไร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ปี ๒๕๖๓ มีรายได้รวม ๕๐๖,๓๓๗,๒๕๓.๓๑ บาท กำไรสุทธิ ๕๙,๙๑๙,๓๘๒.๑๔ บาท

ปี ๒๕๖๔ มีรายได้รวม ๕๑๐,๓๖๙,๑๒๕.๔๒ บาท กำไรสุทธิ ๕๓,๕๖๓,๐๔๙.๑๔ บาท

ปี ๒๕๖๕ มีรายได้รวม ๖๕๓,๖๔๕,๘๒๒.๒๑ บาท กำไรสุทธิ ๗๘,๙๓๙,๘๐๐.๖๗ บาท



ภาพที่ ๒-๙ แบรนด์ Boyy Luxury Designer Fashion ที่มา : <https://www.boy.com/>

๑.๖) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๒.๔.๕ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

๑) วรรณกรรม ภาษา

๑.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า “วรรณกรรม” หมายถึง น. งานหนังสือ, งานประพันธ์, บทประพันธ์ทุกชนิด ทั้งที่เป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง, เช่น วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ วรรณกรรมของเสฐียรโกเศศ วรรณกรรมฝรั่งเศส วรรณกรรมประเภทสื่อสารมวลชน.

รศ.ดร.วิไลศักดิ์ กิ่งคำ¹⁵ ได้กล่าวถึงรากศัพท์ของคำว่า “วรรณกรรม” ไว้ว่า วรรณกรรม มาจาก วรรณ+กรรม โดย วรรณ เป็นคำภาษาสันสกฤต หมายถึง หนังสือ, งานประพันธ์ ส่วน กรรม ก็เป็นภาษาสันสกฤต เช่นเดียวกัน หมายถึงการกระทำ (การเขียน, การแต่ง) ดังนั้น วรรณกรรม จึงหมายถึงงานหนังสือ, งานประพันธ์, บทประพันธ์

กุหลาบ มัลลิกะมาส¹⁶ ให้ความหมายของคำว่า “วรรณกรรม” มาจากการสร้างศัพท์ใหม่ แทนคำว่า “Literature” โดยวิธีสมมูล หรือรวมคำ จากคำว่า วรรณ หรือ บรรณ ซึ่งหมายถึงใบไม้ หรือ หนังสือ รวมกับคำว่า กรรม ซึ่งหมายถึงการกระทำ ดังนั้นวรรณกรรม จึงหมายถึงการกระทำที่เกี่ยวกับหนังสือ โดยความหมายของวรรณกรรม หมายถึง สิ่งซึ่งเขียนขึ้นทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นไปในรูปใด หรือเพื่อความมุ่งหมายใด ซึ่งอาจจะเป็นใบปลิวหนังสือพิมพ์ นวนิยาย คำอธิบาย ฉลากยา เป็นต้นก็ได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า “ภาษา” ไว้ ๕ นัยยะ ดังนี้

(๑) น. ถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียนเพื่อสื่อความของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน หรือเพื่อสื่อความเฉพาะวงการ เช่น ภาษาราชการ ภาษากฎหมาย ภาษาธรรม

(๒) น. เสียง ตัวหนังสือ หรือกิริยาอาการที่สื่อความได้ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ภาษามือ

¹⁵ รศ.ดร.วิไลศักดิ์ กิ่งคำ ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่, ๑. ปีที่พิมพ์, ๒๕๕๙.

¹⁶ กุหลาบ มัลลิกะมาส. วรรณกรรมปัจจุบัน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๑๗.

(๓) (โบ) น. คนหรือชาติที่พูดภาษานั้น ๆ เช่น มอญ ลาว ทะวาย ญ่งห่มและ แต่งตัวตามภาษา (พงศ. ร. ๓)

(๔) (คอม) กลุ่มของชุดอักขระ สัญลักษณ์ และกฎเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อสั่งงาน คอมพิวเตอร์ เช่น ภาษาซี ภาษาจาวา

(๕) น. โดยปริยายหมายความว่า สารระ, เรื่องราว, เนื้อความที่เข้าใจกัน, เช่น ตกใจจนพูดไม่เป็นภาษา เขียนไม่เป็นภาษา ทำงานไม่เป็นภาษา

๑.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

การรับฟังความคิดเห็นใน ๔ ภูมิภาค เมื่อปี พ.ศ.๒๕๖๕ การจัดสัมมนารับฟังความคิดเห็น ๔ ภูมิภาค ในการพิจารณาศึกษาแนวทางการขับเคลื่อน ภายใต้แนวคิดภูมิภาคและ ปัญญาแผ่นดิน ภายใต้คณะอนุกรรมการด้านศิลปะและวัฒนธรรม ในคณะกรรมการ การศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ศิลปะและวัฒนธรรม วุฒิสภา โดยรับฟังความคิดเห็นจากภาครัฐ เอกชน ประชาสังคม นักเขียน ศิลปินพื้นบ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้ปฏิบัติงานด้านวัฒนธรรม ซึ่งปัจจุบันยังไม่มีหน่วยงาน ภาครัฐเป็นแกนนำหลักในการขับเคลื่อนประเทศภายใต้แนวคิดภูมิภาคและปัญญาแผ่นดินอย่างเป็นทางการ วัตถุประสงค์ในการดำเนินการเพื่อ ศึกษาทิศทางและแนวนโยบายในการบริหารจัดการทุน วัฒนธรรมด้านภูมิภาคและวรรณศิลป์ ภูมิบ้านภูมิเมืองและภูมิปัญญาแผ่นดิน รวมทั้งแนวทางการ จัดตั้งสถาบันภูมิภาคและปัญญาแผ่นดินที่เหมาะสมในระดับท้องถิ่นและในระดับชาติ จากการรับ ฟังความคิดเห็นสามารถสรุปถึงสถานการณ์หนังสือและวรรณกรรมของประเทศไทย ดังนี้

(๑) นโยบายการส่งเสริมสร้างสรรค์ด้านวรรณกรรมยังไม่เป็นรูปธรรมชัดเจน

(๒) สื่อใหม่ทำให้คนสนใจสื่อเก่าน้อยลง แต่สื่อใหม่ (สื่อออนไลน์) อันตรายเพราะ ไม่มีระบบบรรณาธิการและไม่มีแหล่งที่มาชัดเจน

(๓) การจัดประกวดเพื่อส่งเสริมวรรณกรรมยังมีน้อยกระจุกอยู่ในส่วนกลางและ ยังไม่มีขยายออกไปในระดับภูมิภาคและสากล

(๔) การเรียนการสอน ด้านวรรณกรรมในสถาบันการศึกษาแม้จะมี แต่ไม่ได้มุ่งเน้น ในการพัฒนาศักยภาพทั้งคนเขียน คนอ่าน ไม่ได้มีการสร้างโอกาสให้กับคน ไม่มีความเสมอภาคในการ เรียนการสอน และการอ่านไม่ได้นำไปสู่การส่งเสริมเรื่องภูมิคุ้มกัน เพราะแท้จริงแล้ว “หนังสือหรือ วรรณกรรมเปลี่ยนชีวิตคนได้”

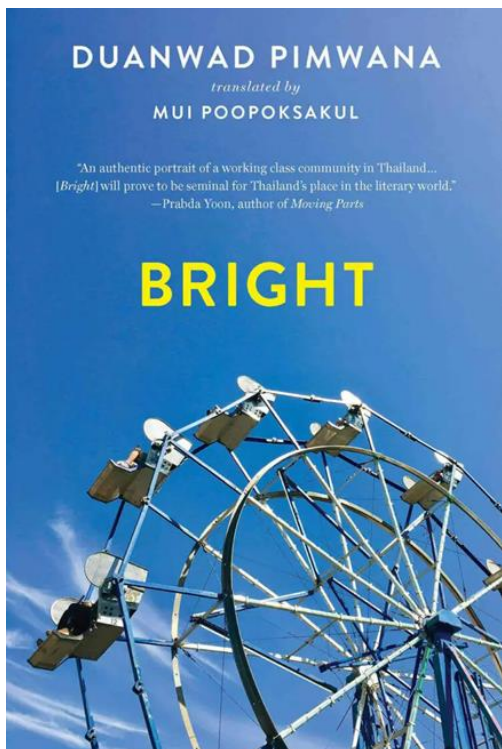
(๕) มีการรวมตัวกันของนักเขียนในระดับภูมิภาค แต่เป็นการรวมตัวกันเอง ขาดการหนุนเสริมจากภาครัฐ ทำให้มีความไม่มั่นคงและยั่งยืน เพราะเป็นการรวมตัวแบบ “ตาม ยถากรรม” ทำให้การผลิตผลงานไม่มีประสิทธิภาพเพราะยังห่วงเรื่องเศรษฐกิจ ปากท้อง “นักเขียนยังไส้แห้ง”

(๖) นักเขียนไทยมีศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานไม่น้อยหน้าประเทศใด แต่ขาดการหนุนเสริมจากภาครัฐ นักเขียนยังต้องหาเงินมาจัดพิมพ์หนังสือเอง สำนักพิมพ์ยังแบกรับความเสี่ยงในการจัดพิมพ์ เพราะต้องรอรายได้จากการซื้อหนังสือ ส่งผลให้หนังสือแพง คนซื้อไม่ไหว ทั้งที่ภาระเหล่านี้ รัฐควรเป็นคนช่วยเหลือสนับสนุน

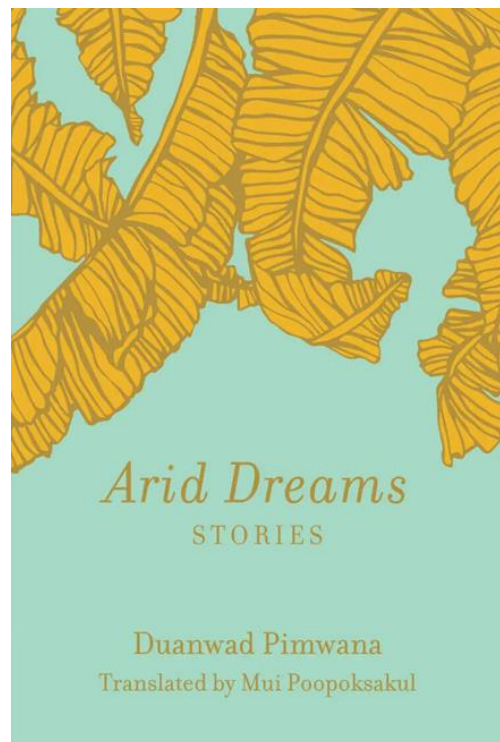
(๗) งานวรรณกรรมไทยไปตลาดโลกได้ แต่ขาดการส่งเสริมจากภาครัฐ ถ้าไปคือไปเอง “ไปตามลำพัง” แบกรับภาระทั้งหมดเอาเอง

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาฐานข้อมูล Three Percent ของมหาวิทยาลัยโรเชสเตอร์ ที่รวบรวมข้อมูลการแปลวรรณกรรมตั้งแต่ปี ๒๐๐๘ จนถึงปัจจุบัน ซึ่งพบว่าในปี ๒๐๑๙ มีการแปลวรรณกรรมไทยอีก ๒ เรื่อง ได้แก่ นวนิยายเรื่อง ช่างสำราญ (Bright) และรวมเรื่องสั้น ฝันแห้ง (Arid Dream) ของเดือนวาด พิมวนา

ภาพที่ ๒-๑๐ ตัวอย่างวรรณกรรมไทยที่แปลเป็นภาษาต่างประเทศ



นวนิยายเรื่อง ช่างสำราญ (Bright)



รวมเรื่องสั้น ฝันแห้ง (Arid Dream)

๑.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จัดทำโครงการหนังสือแปลคัดสรรไทย-ต่างประเทศ เพื่อใช้วรรณกรรมในการเชื่อมสัมพันธ์กับเพื่อนบ้านอาเซียน ๙ ประเทศ ซึ่งถือเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งเพราะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านภาษา ศิลปะ และวัฒนธรรมเป็นการสื่อสารเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจระหว่างประเทศอาเซียน เนื่องจากผลงานวรรณกรรมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว และช่วยในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน

โดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยร่วมกับสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย และสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทยเพื่อนบ้าน ดำเนินการคัดสรรเรื่องสั้นและบทกวีที่มีความโดดเด่นทางด้านเนื้อหา ภาษา เผยแพร่เรื่องราวของ วิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ที่มีระหว่างกันอย่างไร้พรมแดน ทั้งของไทยและประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งจะนำวรรณกรรมมาแปลเป็น ๓ ภาษา คือ ภาษาไทย ภาษาเพื่อนบ้าน และภาษาอังกฤษ และจัดพิมพ์ในเล่มเดียวกันเป็นวรรณกรรมสัมพันธ์ เป็นการเชื่อมสัมพันธ์ ๕ ประเทศ ได้แก่ วรรณกรรมสัมพันธ์ ไทย-กัมพูชา วรรณกรรมสัมพันธ์ ไทย-มาเลเซีย วรรณกรรมสัมพันธ์ ไทย-เวียดนาม วรรณกรรมสัมพันธ์ ไทย-ลาว และวรรณกรรมสัมพันธ์ ไทย-อินโดนีเซีย

นอกจากนี้ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยยังได้คัดเลือกหนังสือมาแปลเป็น ภาษาอังกฤษและภาษาจีน รวมกว่า ๑๐ เรื่อง ซึ่งครอบคลุมทั้งวรรณกรรมเยาวชน วรรณกรรมร่วมสมัย และรวมเรื่องสั้น เช่น ‘คุณปู่แว่นตาโต’ โดย ชัยมิตร แสงกระจ่าง ‘เขี้ยวเสือไฟ’ ผลงานของ มาลา คำจันทร์ และยังได้จัดทำหนังสือคู่มือแนะนำวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ๑๐๐ เล่ม เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำหรับผู้สนใจ พร้อมทั้ง ประสานความร่วมมือกับภาคส่วนอื่น ๆ เช่น สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย ดำเนินโครงการ วรรณกรรมสัมพันธ์ไทย-อาเซียน อีกทั้งสนับสนุนงบประมาณให้กับนักเขียน นักแปล มีผลผลิตเป็นหนังสือแปลหลายเล่ม อาทิ นวนิยายเรื่อง ‘ลวดลายมังกร’ ของประภัสสร เสวิกุล กวีนิพนธ์ ‘ฤดูมรสุมบนสรวงสวรรค์’ โดย อุเทน มหามิตร อีกด้วย

๑.๔) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๑.๕) ตัวอย่างวรรณกรรมอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป

วรรณกรรมพื้นบ้าน หมายถึง วรรณคดีหรือศิลปะอันเป็นผลงานที่เกิดจากการคิดและจินตนาการ แล้วนำมาเรียบเรียง บอกเล่า บันทึก ขับร้องหรือสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่าง ๆ โดยทั่วไปแล้ววรรณกรรมมี ๒ ประเภท ดังนี้

(๑) วรรณกรรมลายลักษณ์ เป็นวรรณกรรมที่บันทึกด้วยตัวหนังสือ และ

(๒) วรรณกรรมมุขปาฐะ เป็นวรรณกรรมที่เล่าด้วยปาก ไม่ได้มีการจดบันทึก ฉะนั้น วรรณกรรมจึงมีความหมายครอบคลุมถึงนิทาน ตำนาน เรื่องเล่า เรื่องสั้น นวนิยาย ประวัติบทเพลง คำคม เป็นต้น

สำหรับวรรณกรรมของไทยนั้น มีทั้งประเภทร้อยแก้ว และร้อยกรอง ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มีทั้งวรรณกรรมในราชสำนักและวรรณกรรมพื้นบ้าน อาทิ ศิลาจารึกไทยหลักที่ ๑ อิเหนา รามเกียรติ์ พระปฐมสมโพธิกถา สุภาจิตพระร่วง พระอภัยมณี ลิลิตยวนพ่าย ตำนานพระพุทธสิหิงค์ ตำนานดาวลูกไก่ นิทานกองข้าวน้อยฆ่าแม่ ฯลฯ ล้วนแต่เป็นวรรณกรรมไทยที่ทรงคุณค่าทั้งสิ้น

แนวทางการขับเคลื่อนงานด้านวรรณกรรม

จากการศึกษาและรับฟังความคิดเห็นจากทุกภาคส่วน คณะอนุกรรมการด้านศิลปะและวัฒนธรรม ในคณะกรรมการการศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ศิลปะและวัฒนธรรม วุฒิสภา เห็นว่า ควรดำเนินการพัฒนาภูมิพลังวัฒนธรรม (Soft Power) ด้านหนังสือและวรรณกรรมใน ๔ ระดับ ประกอบด้วย ชุมชน ท้องถิ่น ประเทศ และระดับสากล ดังนี้

(๑) ระดับชุมชน ควรส่งเสริมให้มีที่อ่านหนังสือประจำหมู่บ้าน (ห้องสมุดในชุมชน) เพื่อส่งเสริมการอ่าน มีคณะกรรมการชุมชนดูแลรับผิดชอบ มีอาสาสมัครส่งเสริมการอ่าน ระดับหมู่บ้านปีการนำเอาเรื่องของชุมชนตัวเอง เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม นิทานพื้นบ้านวรรณกรรมพื้นถิ่น มาจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้สำนึกรักท้องถิ่นค้นคว้าเพิ่มเติม

(๒) ระดับจังหวัด ควรมีการพัฒนาห้องสมุดประชาชนให้ทำงานเชิงรุก ส่งเสริมการอ่านและจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอ่าน มีคณะกรรมการระดับจังหวัดดูแลรับผิดชอบมีการนำเอาเรื่องราวของชุมชนตัวเอง เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม นิทานพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นถิ่น มาจัดเป็นหลักสูตรท้องถิ่นเสริมกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เด็กเยาวชน รู้จักตัวเองและอยากอ่าน หนังสือศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ส่งเสริมการจัดกิจกรรมค่ายนักเขียน-นักอ่าน ในโรงเรียน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชน บ่มเพาะเด็กตั้งแต่ในระดับโรงเรียน ส่งเสริมการใช้ "บทกวี" ซึ่งเป็นมรดกของงานวรรณกรรม ให้เด็กเยาวชนตั้งแต่ระดับอนุบาลได้ท่องจำท่องอาขยาน เพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงยังสามารถทำให้เด็กได้จดจำฉันทลักษณ์ในงานประพันธ์นั้น ๆ ได้

(๓) ระดับภูมิภาค ควรมีคณะทำงานส่งเสริมการอ่าน การเขียนโดยรัฐสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินการ เช่น การจัดงานมหกรรมหนังสือระดับภูมิภาค การจัดอบรมพัฒนาศักยภาพนักเขียน การอบรมสร้างนักเขียนหน้าใหม่ การจัดสัมมนาว่าด้วย นิทานพื้นบ้าน ภูมิปัญญา ท้องถิ่นภูมิบ้านนามเมือง ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อให้เกิดการสืบค้น หาคำตอบ หาที่มา และปลูกพลังให้เยาวชนและผู้สนใจ รักบ้านเกิดของตัวเอง

(๔) ระดับประเทศ มีคณะทำงานระดับประเทศ ในการผลักดันส่งเสริม การอ่าน การเขียน การวิจารณ์ การแปล การคัดสรรหนังสือดี โดยเน้นพัฒนาศักยภาพนักเขียน นักอ่าน นักแปล สำนักพิมพ์ ในระดับประเทศมีการขึ้นทะเบียนและให้การรับรองอาชีพนักเขียน นักแปล นักพิมพ์ เป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่ควรมีการดูแลด้านสวัสดิการและการประกันรายได้ มีสถาบันที่มาขับเคลื่อนงานด้านการอ่านการเขียนโดยเฉพาะ เช่น สถาบันภูมิภาษาปัญญาแผ่นดิน หรือสถาบันหนังสือแห่งชาติ ที่จะมาขับเคลื่อนการทำงานด้านการส่งเสริม การอ่าน การเขียน การแปล การจัดพิมพ์หนังสือ รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดร้านหนังสืออิสระในทุกจังหวัด เพื่อการเข้าถึงของนักอ่าน กระตุ้นการอ่าน การเขียน และเข้าถึงความต้องการในการซื้อหนังสือ เนื่องจากปัจจุบันมีเพียงร้านหนังสือตามห้างสรรพสินค้านอกจากนี้ รัฐควรให้การสนับสนุนเรื่องการลดภาษีการพิมพ์ การจัดจำหน่าย เพื่อให้ราคาหนังสือราคาถูกลง และให้คนเข้าถึงหนังสือมากยิ่งขึ้น รัฐเข้ามาสนับสนุนการจัดงานมหกรรมหนังสือแห่งชาติ เพื่อให้เกิดความเข้มแข็ง ยั่งยืน และกระจายการจัดงานไปทุกภูมิภาค เพื่อความทั่วถึง และกระตุ้นการอ่านมีหลักสูตรส่งเสริมการอ่าน-การเขียนในทุกกระดับ ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน เพื่อให้เยาวชน คนไทย รักการอ่าน-การเขียน และซาบซึ้งกับงานวรรณกรรมของไทย ต้องส่งเสริมการอ่านให้เป็น “นโยบายหลักของชาติ” เพื่อให้ “การอ่านสร้างคน อ่านเปลี่ยนเมืองเปลี่ยนประเทศ” รวมถึงรัฐต้องส่งเสริมและจัดให้มีการนำเอาผลงานวรรณกรรมไปผลิตเป็นสื่ออื่น ไม่ว่าจะเป็น ซีรี่ย์ ภาพยนตร์ ละคร ดนตรี แอนิเมชัน แพชั่น ฯลฯ

(๕) ระดับสากล รัฐต้องเข้ามาสนับสนุน "สมาคมนักแปล" ของไทยที่มีอยู่แล้ว ให้มีความเข้มแข็งมากยิ่งขึ้นและส่งเสริมให้นักแปลเพิ่มขึ้น รัฐต้องให้มีการนำเอาหนังสือภาษาไทยไปแปลเป็นภาษาต่างประเทศเพื่อเผยแพร่ผลงานวรรณกรรมออกไประดับโลก รัฐต้องมีการจัดงานเผยแพร่หนังสือดี ๆ ของไทยสู่สากล ด้วยการจัดงานส่งเสริมการอ่านการเขียนในระดับสากลลดภาษีการนำเข้า และส่งออกหนังสือดี ๆ ของไทยและทั่วโลก



ภาพที่ ๒-๑๑ ตัวอย่างวรรณกรรมไทยที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ : วรรณกรรมไทยสู่ตลาดโลก

ที่มาภาพ : <https://www.praphansarn.com/home/content/๑๕๓๓>

๒) สิ่งพิมพ์

๒.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

๒.๑.๑) คำนิยาม

คำว่า “การพิมพ์” พระราชบัญญัติจัดแจ้งการพิมพ์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ได้นิยามว่า หมายถึงทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปอย่างใด ๆ โดยการกด หรือการใช้พิมพ์หิน เครื่องกล วิธีเคมี หรือวิธีอื่นใดอันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา และ “สิ่งพิมพ์” หมายถึงสมุด หนังสือ แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้นเป็นหลายสำเนา

คำว่า “สิ่งพิมพ์” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ นิยามว่าเป็นคำนาม หมายถึงสมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใด ๆ ที่พิมพ์ขึ้น รวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน (ไม่ปรากฏนิยามคำว่า การพิมพ์ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) คำว่า “พิมพ์” เป็นคำนาม นิยามว่า หมายถึง รูป, รูปร่าง, แบบ และอีกความหมายเป็นคำกริยา หมายถึง ถ่ายแบบ, ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพเป็นต้น ให้ติดบนวัตถุ เช่น กระดาษ ผ้า ฯลฯ

คำว่า “สื่อสิ่งพิมพ์” เมื่อรวมกับคำว่า “สื่อ” ซึ่งพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ นิยามว่า คำกริยา หมายถึง สื่อความหมาย, ชักนำให้รู้จักกัน คำนาม หมายถึง ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน และความหมายที่ ๓ เป็นศิลปะ หมายถึงวัตถุต่าง ๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรมให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม สื่อมวลชน สื่อสาร สื่อสารมวลชน สื่อการสอน “สื่อสิ่งพิมพ์” จึงหมายถึง กระบวนการติดต่อสื่อสารสู่บุคคล หรือมวลชน โดยส่งผ่านสิ่งพิมพ์

คำว่า “Publishing” พจนานุกรมภาษาอังกฤษโดยเคมบริดจ์ Cambridge English Dictionary ให้นิยามว่า “The activity of making information, literature, music, Software and other content available to the public for sale or free.”

อาจสรุปได้ว่า การพิมพ์ (Publishing) คือ กิจกรรมเกี่ยวกับการผลิตสิ่งพิมพ์ลงบนกระดาษ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ และนิตยสาร รวมถึงการพิมพ์บนสื่อใหม่ เช่น สื่อดิจิทัล เพื่อเป็นการส่งข้อมูลไปยังผู้รับสารจำนวนมาก¹⁷

๒.๑.๒) ขอบเขตของอุตสาหกรรมการพิมพ์

กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์การพิมพ์จะพิจารณาขอบเขตที่เนื้อหาและสื่อสร้างสรรค์ (Creative content and Media) ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบ

¹⁷รายงานการศึกษาพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การพิมพ์, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) , ๒๕๖๔.

ข้อความตัวอักษร ผ่านสิ่งพิมพ์ ที่ผลิตเป็นจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบหนังสือ วารสาร นิตยสาร การ์ตูน สิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์รายคาบ เว็บไซต์ ดังนี้

(๑) หนังสือ เช่น นิยาย (fiction) สารคดี (non-fiction) การ์ตูน

(๒) สิ่งพิมพ์รายคาบ เช่น นิตยสาร วารสาร

(๓) สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น นิยายออนไลน์ เว็บไซต์ ที่เผยแพร่ผ่านแอปพลิเคชัน เฉพาะสำหรับสมาชิก หนังสือดิจิทัลมีทั้งรูปแบบหนังสือ หนังสือรายคาบ และบทความ เช่น นิยาย สารคดี นิตยสาร วารสาร เผยแพร่ผ่าน เว็บเพจ เฟซบุ๊ก และแพลตฟอร์มใหม่ โดยอนุญาตให้อ่านทั้งแบบอิสระไม่ต้องลงทะเบียนสมาชิก และแบบลงทะเบียนสมาชิกที่สามารถอ่านฟรีกับประเภทเสียเงินเป็นรายฉบับ ทั้งนี้ การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์การพิมพ์ ได้พิจารณาจากปัจจัย ๖ ด้าน ดังนี้

(๓.๑) ด้านสังคมและวัฒนธรรม มีความหลากหลายและอุดมสมบูรณ์ทาง ทรัพยากรธรรมชาติท้องถิ่น วัฒนธรรม ประเพณี และมรดกทางประวัติศาสตร์ มรดกภูมิปัญญา ความเชี่ยวชาญ และทักษะเชิงช่าง ที่เป็นต้นทุนของเนื้อหาสำหรับการผลิตการพิมพ์

(๓.๒) ด้านทรัพยากรบุคคล ซึ่งมีทักษะเฉพาะตัวทั้งการใช้ภาษาและความรู้ แต่ควรได้รับการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนองความต้องการของตลาด

(๓.๓) ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีปัจจัยนี้มุ่งเน้นที่การพัฒนาช่องทางการ สื่อสารและการเผยแพร่สู่ตลาดด้วยนวัตกรรมที่ทันสมัยและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในกลุ่มสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งควรได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐในการเติบโต

(๓.๔) ด้านสภาพแวดล้อม โดยการรวมกลุ่มเป็นองค์กรกลางที่สร้าง การแข่งขัน แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และความเข้มแข็งในการพัฒนาการพิมพ์ เป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มี บทบาทสำคัญต่อสังคมทั้งในเชิงอนุรักษ์ และก้าวหน้า สร้างสังคมที่ทั่วโลกชื่นชมและทำตาม นอกจากนี้ การสร้างชุมชนของตราสินค้าการพิมพ์นั้นให้สมาชิกหรือผู้อ่านมีการติดต่อสื่อสารและทำกิจกรรมร่วมกันเป็น สิ่งที่จะสร้างความเชื่อมั่นในสิ่งพิมพ์นั้นให้คงมีอยู่ต่อไป

(๓.๕) ด้านบทบาทของหน่วยงานภาครัฐ เพื่อให้อุตสาหกรรมการพิมพ์ มีความยั่งยืนและเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงบวก รัฐต้องเข้ามามีบทบาทสนับสนุน ทางการเงิน ช่องทางสื่อสาร มาตรการภาษี สิทธิพิเศษทางการค้า การแปลผลงาน การตลาด และการยกย่อง ผู้สร้างสรรค์ผลงานการพิมพ์ที่มีคุณภาพเพื่อกระตุ้นการแข่งขันด้านคุณภาพ

(๓.๖) ด้านความเชื่อมโยงระหว่างเครือข่ายภายใต้ห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) บทบาทสำคัญที่ควรคำนึงคือการทำงานร่วมกันระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน วรรณกรรมและงานศิลปกรรม ที่จะทำให้ผลผลิตการพิมพ์สร้างสรรค์มีคุณค่าและมีชื่อเสียงไปทั่วโลก สามารถ ใช้ประโยชน์จากสาระวรรณกรรมจากสื่อการพิมพ์ เปลี่ยนค่านิยมของผู้อ่านตามทิศทางของวรรณกรรมนั้นได้

๒.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

๒.๒.๑) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการพิมพ์ของต่างประเทศ

จากรายงาน “The Global Publishing Industry ๒๐๑๘” ที่พิมพ์เมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๒ โดย IPA/WIPO มูลค่ารวมจากการเก็บข้อมูล ๑๙ ประเทศ เป็นเงิน ๕๐.๓ พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และจำนวนหนังสือที่มีการตีพิมพ์ในช่วง พ.ศ. ๒๕๕๙ - ๒๕๖๒ เพิ่มขึ้นมีเดียโอบอลมาเกิด คาดว่าสื่อสิ่งพิมพ์ทั่วโลกจะเติบโตจาก ๒๘๗.๘๗ พันล้านดอลลาร์สหรัฐ เมื่อ พ.ศ. ๒๕๖๓ มาเป็น ๓๑๓.๒๘ พันล้านดอลลาร์สหรัฐใน พ.ศ. ๒๕๖๔

ตารางที่ ๒-๖ มูลค่าของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงของโลก

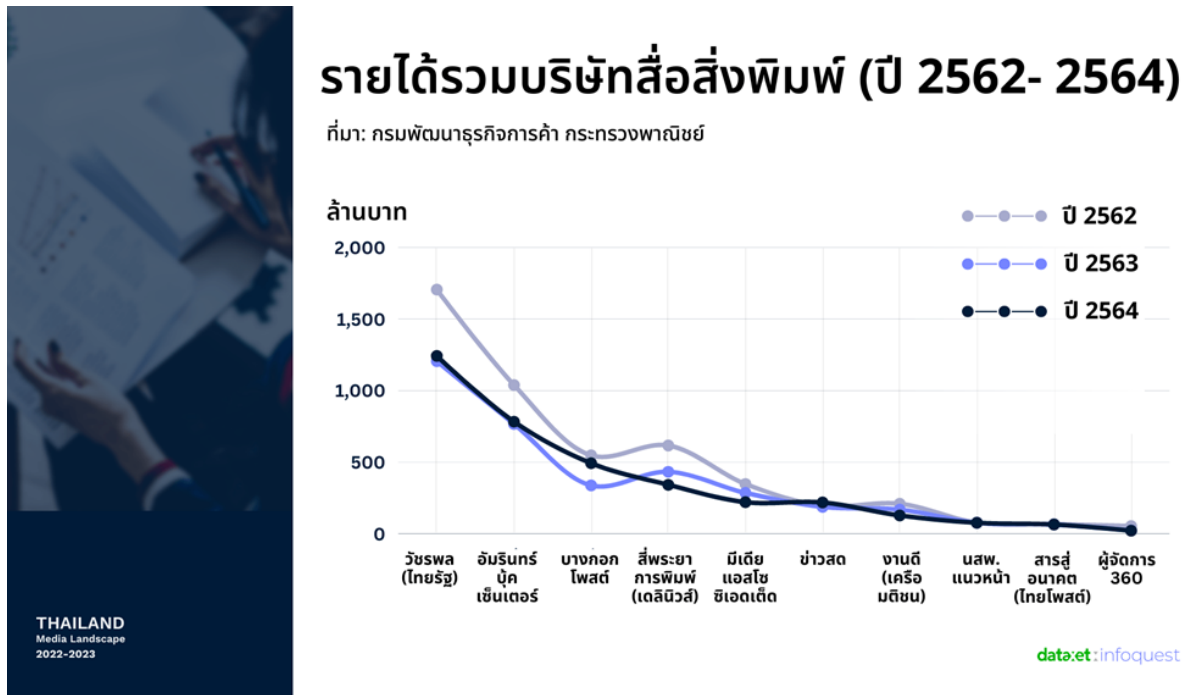
ประเทศ	การขายและการอนุญาตให้ใช้สิทธิ/การผลิต		
	๒๕๕๑ (รายได้ร้อยละของมูลค่ารวม)	เรื่อง ๒๕๕๙-๒๕๖๒	
สหรัฐอเมริกา	๔๖.๔	ไม่อยู่ในกลุ่ม ๑๐ ประเทศแรก	
เยอรมนี	๑๒.๑	๗๙,๙๑๖	
สหราชอาณาจักร	๑๐.๘	๑๘๘,๐๐๐	
เกาหลีใต้	๙.๙	๗๒,๗๑๕	
ฝรั่งเศส	๕.๙	๑๐๙,๗๙๙	
อิตาลี	ไม่แสดงผล	๑๓๐,๓๗๖	
รัสเซีย	ไม่แสดงผล	๑๑๖,๙๑๕	
ประเทศอื่นรวมกัน	๑๔.๙	-	

ประเด็นการเก็บข้อมูลยังมีความแตกต่างกันในแต่ละประเทศ จึงเป็นปัญหาในการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูล อย่างไรก็ตาม การคาดการณ์มูลค่าของอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงของโลก จะเติบโตเฉลี่ยต่อปีร้อยละ ๕.๗๔ จากพ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๗ โดยคาดว่าจะมีมูลค่ารวมอยู่ที่ ๒.๕ ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐในปี ๒๕๖๓ โดยภาคที่เติบโต ๓ อันดับแรกคือ Virtual Reality รองลงมา Over-The-Top Video และวิดีโอเกมและอีสปอร์ต ตามลำดับ โดยที่สื่อสิ่งพิมพ์ โรงภาพยนตร์ และโทรทัศน์แบบดั้งเดิม จะมีอัตราการเติบโตต่ำที่สุด ๓ ลำดับ

๒.๒.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการพิมพ์ของไทย

(๑) ปัจจัยที่บ่งชี้ว่ามูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการพิมพ์ของไทยปัจจัยหนึ่งคือ มูลค่าสื่อโฆษณาของหนังสือพิมพ์ ซึ่งในช่วง ๑๐ เดือนแรกของ พ.ศ. ๒๕๖๕ พบว่า มูลค่า

สื่อโฆษณาตกลงมาอยู่ที่ ๑,๙๙๘ ล้านบาท หรือร้อยละ ๒ เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน ที่มีมูลค่า ๒,๐๔๙ ล้านบาท ขณะเดียวกัน เม็ดเงินโฆษณาสำหรับนิตยสารช่วง ๑๐ เดือนแรก พ.ศ. ๒๕๖๕ เพิ่มขึ้นเล็กน้อยมาอยู่ที่ ๕๑๐ ล้านบาท เมื่อเทียบกับปีก่อนที่ระดับ ๕๐๒ ล้านบาท นอกจากนี้ นิตยสารยังเป็นสื่อที่ได้รับเม็ดเงินโฆษณาน้อยที่สุด ๒ ปีซ้อนอีกด้วย โดยคิดเป็นสัดส่วนเพียง ร้อยละ ๐.๖๒ ของมูลค่าโฆษณาทั้งหมด¹⁸



แผนภาพที่ ๒-๔ รายได้รวมของอุตสาหกรรมการพิมพ์ จำแนกตามผู้ประกอบการ

ระหว่าง พ.ศ. ๒๕๖๒ - ๒๕๖๔

ที่มาภาพ : กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์

(๒) ข้อมูลการส่งออกประเภทหนังสือและสิ่งพิมพ์ของไทย มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี ของมูลค่าการส่งออกระหว่างปี พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๒ เท่ากับร้อยละ ๐.๔๔ โดยมูลค่าการส่งออกประเภทหนังสือและสิ่งพิมพ์ของไทย พ.ศ. ๒๕๖๒ เท่ากับ ๒,๓๑๙ ล้านบาท โดยส่งออก คิดเป็นร้อยละของมูลค่าการพิมพ์ทั้งหมด ๕ อันดับแรก คือ ฮ็องกง ร้อยละ ๒๓.๔ ญี่ปุ่น ร้อยละ ๘.๙ กัมพูชา ร้อยละ ๕.๑ สหรัฐอเมริกา ร้อยละ ๘ และฟิลิปปินส์ ร้อยละ ๗.๓ ตามลำดับ

(๓) ๑๐ อันดับ แอปพลิเคชัน อ่านหนังสือ ประจำปี ๒๕๖๖ และ ๒๐ อันดับของเว็บตูนยอดนิยมในประเทศไทย รายงานโดยเว็บไซต์ <https://th.my-best.com/๔๙๕๑๕>

¹⁸ <https://www.dataxet.co/media-landscape/๒๐๒๓-th/print-media>

(๔) แนวโน้มการอ่านจากการสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าชมงานมหกรรมหนังสือระดับชาติครั้งที่ ๒๕ ระหว่างวันที่ ๓๐ กันยายน - ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๓ จำนวน ๔๕๔ คน เพศหญิงร้อยละ ๗๒ เพศชาย ร้อยละ ๒๘ พบว่าประเภทของหนังสือที่นิยมอ่านมากที่สุด ๕ อันดับแรกคือ การ์ตูน ตำราเรียน/คู่มือเตรียมสอบ นิยายรัก แฟนตาซี และนิตยสารราย ข้อมูลการอ่านระหว่าง พ.ศ. ๒๕๕๘-๒๕๖๓ หนังสือที่นิยมอ่านยังคงเป็นหนังสือการ์ตูน และอันดับสองคือหนังสือนิยาย ด้านพฤติกรรมการอ่านหนังสือ ร้อยละ ๘๙ ยังนิยมอ่านหนังสือเล่ม กลุ่มอายุน้อยและกลุ่มคนโสดนิยมอ่าน E-Book และนิยมอ่านแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย

๒.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

(๑) สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จัดจำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) มีสำนักพิมพ์เป็นสมาชิก ส่งเสริมการจัดพิมพ์ การจัดจำหน่ายและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(๒) สำนักพัฒนาและบริหารความรู้ (OKMD) ดำเนินการส่งเสริมให้ประชาชนมีโอกาสดูแลและพัฒนาความรู้ การเรียนรู้ตลอดชีวิต

(๓) กระทรวงศึกษาธิการ ดำเนินการด้านการศึกษา สนับสนุนให้เกิดความเสมอภาคทางการศึกษา และนโยบายส่งเสริมการอ่าน

(๔) กระทรวงอุดมการณ์ศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ดำเนินด้านการอุดมศึกษาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งด้านการผลิตกำลังคน วิจัย และนวัตกรรม เพื่อพัฒนาประเทศ และนโยบายส่งเสริมการอ่าน การผลิตหนังสือวิชาการ งานวิจัย

(๕) สำนักหอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม แหล่งบริการหนังสือเพื่อการเรียนรู้ อ่างอิง และสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาด้านทรัพยากรสารสนเทศ

(๖) สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีห้องสมุดและหอสมุดทั้งภาครัฐและภาคเอกชนเป็นสมาชิก ดำเนินการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างห้องสมุดเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบการอบรม การสัมมนา การวิจัย และการจัดตั้งชมรมย่อย ดำเนินการสนับสนุนการพัฒนากิจการด้านห้องสมุด การส่งเสริมการบริการการอ่าน การส่งเสริมแหล่งทุน การส่งเสริมขวัญ กำลังใจ และแรงจูงใจผู้ปฏิบัติงานด้านการพัฒนาห้องสมุด

(๗) สมาคมการพิมพ์ไทย (The Thai Printing Association) มีผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการพิมพ์และธุรกิจเกี่ยวเนื่องเป็นสมาชิก เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไร ดำเนินการกิจกรรมสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมความร่วมมือในการพัฒนาการพิมพ์ และยกระดับการพิมพ์ของไทยให้มีบทบาทสำคัญต่อการอ่านและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์การพิมพ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นแหล่งองค์ความรู้ด้านการพิมพ์และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

(๘) สมาพันธ์อุตสาหกรรมการพิมพ์ เป็นแกนกลางระหว่างสมาคมที่เกี่ยวข้อง ๙ กลุ่ม สมาคมการพิมพ์ไทย กลุ่มอุตสาหกรรมการพิมพ์และบรรณกิจภัณฑกรดาฯ สภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย

สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จัดจำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย สมาคมการบรรจุกัมพูชาไทย สมาคมบรรจุกัมพูชา
กระต่ายลูกฟูกไทย สมาคมการพิมพ์สกรีนไทย สมาคมส่งเสริมวิชาการพิมพ์ ชมรมการจัดพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ไทย
และสมาคมแยกสีแม่พิมพ์เพื่ออุตสาหกรรมการพิมพ์ไทย

๒.๔) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๓) ดนตรี

๓.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของวรรณคดี และวรรณกรรมไว้ว่า “ดนตรี” หมายถึง น. เสียงที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง, เครื่องบรรเลงซึ่งมีเสียงดัง ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน หรือเกิดอารมณ์รัก โศก หรือรื่นเริง เป็นต้น ได้ตามทำนองเพลง. (ส. ตนตรี).

๓.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาเมืองต่าง ๆ ได้เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมด้วยดนตรี มีงานวิจัยที่บอกว่า การไปคอนเสิร์ต ทุก ๆ ๒-๓ สัปดาห์ช่วยยืดอายุได้ รวมถึงการฟังเพลงของวัยชราช่วยบรรเทาอาการสมองเสื่อมและความเหงาได้ ในแง่ของการสร้างสภาพแวดล้อมในชุมชนที่หนาแน่น ก็อาจมีดนตรีเป็นเครื่องมือที่ช่วยจัดการกับปัญหาความไม่สงบและการเลือกปฏิบัติ เช่นในกรณีของ Nyege Nyege ในยูกันดา ดนตรีจึงเป็นทั้งเครื่องมือสำคัญในแง่เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

อุตสาหกรรมดนตรีและเพลงไทยสามารถช่วยสร้างผลประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ การจ้างงาน วัฒนธรรม และสังคม ซึ่งในช่วงปีที่ผ่านมาอุตสาหกรรมดนตรีในประเทศไทยมีมูลค่าอยู่ที่ ๑.๔ พันล้านบาท มีอัตราการเติบโตเฉลี่ย ร้อยละ ๖.๕ ต่อปี ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากขนาดและกลไกการดำเนินธุรกิจเป็นหลัก พบว่ารูปแบบการดำเนินธุรกิจ ของอุตสาหกรรมดนตรีไทยแบ่งออกเป็น ๓ กลุ่ม ได้แก่ (๑) ค่ายเพลงขนาดใหญ่ (๒) ค่ายเพลงขนาดกลาง และ (๓) ค่ายเพลงขนาดเล็ก รวมไปถึงกลุ่มศิลปินอิสระ โดยกลุ่มนักแต่งเพลงมีบทบาทในฐานะผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ทำนองและคำร้อง ก่อนที่จะนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์เพลงในรูปแบบต่าง ๆ จึงเรียกได้ว่าเป็นต้นน้ำ ของการผลิตในอุตสาหกรรมดนตรีของไทยในหลายประเทศ นักแต่งเพลงจะดูแลและจัดการลิขสิทธิ์เพลง ของตนเอง หรือมีบริษัท Publisher ช่วยอำนวยความสะดวกในการบริหารจัดการลิขสิทธิ์เพลง โดยไม่ต้องพึ่งพาค่ายเพลง อย่างไรก็ตาม ใน ประเทศไทยยังมีบริการ Publisher ไม่มากนัก นักแต่งเพลงไทยจึงยังคงต้องพึ่งพาค่ายเพลง หรือองค์กรลิขสิทธิ์ด้านดนตรีในการบริหาร จัดการลิขสิทธิ์เพลงเป็นหลัก

ขณะที่จุดอ่อนของอุตสาหกรรมดนตรีไทย ปัญหาเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา การละเมิดลิขสิทธิ์เพลง เนื่องจากพฤติกรรมของ ผู้ฟัง ระบบการตรวจสอบ และการคุ้มครอง ลิขสิทธิ์

เพลงในปัจจุบันยังที่ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ อีกทั้งยังขาดการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมทางดนตรีเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจ นอกจากนี้ เจ้าหน้าที่ และหน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนมีบทบาทงานไม่ชัดเจนและมีมาตรฐานการทำงานต่างกันไป ในแต่ละพื้นที่ อีกทั้งกฎหมายข้อบังคับที่เกี่ยวข้องมีความคลุมเครือในหลายประเด็น การดำเนินงาน จึงถูกผลักดันให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่เป็นหลัก รวมทั้งกฎระเบียบภาครัฐหลายด้าน ไม่เอื้ออำนวยต่อการเติบโตของอุตสาหกรรม อาทิ เวลาในการเปิด-ปิด สถานบันเทิง การจำกัดอายุ ผู้เข้าชมเนื่องจากกฎหมายแอลกอฮอล์ การขาดพื้นที่สาธารณะในการแสดง ห้องซ้อม คอนเสิร์ตฮอลล์ ของนักดนตรี เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์และบริการหลักของอุตสาหกรรม

(๑) การแสดงดนตรีสด ตลาดมีการแข่งขันสูง มีผู้เล่นในตลาดเยอะ รูปแบบงาน มีความหลากหลายมากขึ้น Music Festival เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการแนะนำศิลปินหน้าใหม่เพื่อขยาย ตลาดผู้ฟัง พื้นที่หลักในการแสดงดนตรี คือ ร้านอาหาร ผับ บาร์ รonglongma คือ คอนเสิร์ต เทศกาล

(๒) เพลงและสิ่งบันทึกเสียง ศิลปินอิสระมีจำนวนมากขึ้น ทำให้แนวเพลง มีความหลากหลายมากขึ้น ค่ายเพลงไม่จำเป็นต้องการผลิตเพลงเก่าในอดีต บทบาทของค่ายเพลง มีการเปลี่ยนแปลง ช่องทางหลักในการปล่อยเพลง On demand Streaming Service เช่น YouTube Joox Spotify

วิวัฒนาการทางด้านเพลงและดนตรี จากดั้งเดิมเป็นการแสดงดนตรีสด แผ่นเสียง การรับฟังทางวิทยุและเทปคาสเซต แหล่งรวมจำหน่าย CD MP๓ และปัจจุบันผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ โดยวิวัฒนาการอุตสาหกรรมเพลงไทยจะอยู่ในวงจรลักษณะเดียวกัน โดยจุดเปลี่ยนที่สำคัญ ได้แก่

- ปี ๒๕๑๕ เมื่ออุตสาหกรรมเพลงไทยเริ่มทำเพลงให้เป็นธุรกิจ
- ปี ๒๕๒๗ เพลงไทยสมัยใหม่ จุดเริ่มต้น “ล้านตลับ”
- ปี ๒๕๒๘ ยุคค่ายเพลงใหญ่ แกรมมี่ – อาร์เอส – คีตา ครองตลาดธุรกิจเพลงไทย
- ปี ๒๕๓๗ เพลงอินดี้ทางเลือกของคนรุ่นใหม่
- ปี ๒๕๔๐ แผ่นซีดีเถื่อนและยุค MP๓
- ปี ๒๕๔๔ เทศกาลดนตรี เล่นดนตรีสด ขายของ Merchandise
- ปี ๒๕๕๒ Youtube เวทีที่เปิดให้ใคร ๆ ก็เป็นศิลปินได้
- ปี ๒๕๕๘ Music Streaming เทคโนโลยีที่ทำให้ผู้ฟังมีอิสระ
- ปี ๒๕๖๒ ศิลปินภูมิภาคสร้างกระแสทั่วไทย ไม่ต้องใช้งบสูง ไม่ต้องง้อค่ายใหญ่

อุตสาหกรรมดนตรีในไทย แบ่งออกเป็น ๓ กลุ่ม คือ ๑. ค่ายเพลงขนาดใหญ่ ๒. ค่ายขนาดกลางและขนาดเล็ก และ ๓. ศิลปินอิสระและศิลปินพื้นบ้าน โดยรายได้อุตสาหกรรมดนตรีจากภูมิภาคเอเชียคิดเป็นร้อยละ ๒๒.๙ ของตลาดเพลงทั่วโลก ในปี ๒๐๒๒ อุตสาหกรรมเพลงไทยทำรายได้ ๓,๕๒๕ ล้านบาท เติบโตร้อยละ ๑๕.๔ เป็นตัวเลขที่สูงกว่าอัตราการเติบโตโดยรวมทั่วโลก และร้อยละ ๙๐ ของรายได้มาจากการ Streaming จัดอยู่ใน TOP ๒๐ ของประเทศที่สร้างรายได้จากการ Streaming และเป็นประเทศเดียวในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ขนาดอุตสาหกรรมเพลงไทยอยู่ในลำดับที่ ๒๓ ของโลก และอยู่ในลำดับที่ ๕ ของเอเชีย (ข้อมูลจาก Sony Music Entertainment Thailand)

องค์ประกอบการจัดการค่ายเพลงปัจจุบัน มีความนิยมการจัดการค่ายเพลงขนาดเล็กและศิลปินอิสระ ดังนั้น แนวโน้มจะเกิดศิลปินอิสระและศิลปินพื้นบ้านจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม ธุรกิจอุตสาหกรรมเพลงและดนตรี บริษัทแกรมมี่ ครองตลาดเมืองไทยกว่า ร้อยละ ๖๒ และค่ายอื่น ๆ รวมถึงศิลปินอิสระ อีกร้อยละ ๓๘ โดยบริษัท แกรมมี่ ได้รายงานผลประกอบการในปีที่ผ่านมา มีรายได้รวม ๓,๓๘๘ ล้านบาท จาก ๕ แหล่งธุรกิจหลัก ได้แก่

๑. Music Digital Business มียอดขายได้ ๑,๑๕๒ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๓๔
๒. Music Artist Management มียอดขายได้ ๑,๑๗๗ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๓๕
๓. Showbiz Business มียอดขายได้ ๖๗๘ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๒๐
๔. Right Management Business มียอดขายได้ ๒๓๔ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๗
๕. Physical Business มียอดขายได้ ๑๔๗ ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ ๔

(ข้อมูลอ้างอิงจากรายได้ ๑๒ เดือนย้อนหลังของธุรกิจเพลง นับตั้งแต่ไตรมาส ๒ ปี ๒๕๖๕ ถึงไตรมาส ๑ ปี ๒๕๖๖)

เพลงที่ทำรายได้มากสุดในเดือนมีนาคม ๒๐๒๓ ได้แก่ เพลงทรงอย่างแบด ส่วนลำดับต่อมา ส่วนใหญ่จะเป็นเพลงจากศิลปินเพลงลูกทุ่ง โดยศิลปินหน้าใหม่ที่จะเกิดได้เร็วต้องมีฐานที่มาจากที่ชาวบ้านเข้าใจและมีผู้ฟังอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น ค่ายเพลงต่าง ๆ ในยุคปัจจุบันจะแบ่งเป็นศิลปินกลุ่มศิลปินเดี่ยว และขณะเดียวกันต้องสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายการตลาดทางด้านดนตรี สิ่งที่น่าสนใจคือ “มนต์แคน แก่นคูณ” ศิลปินลูกทุ่งอีสาน คว้าอันดับ ๑ Youtube ประเทศไทย ๓ ปี ช้อน มียอดวิว ๘๐๒ ล้านวิว สำหรับข้อเสนอแนะซอฟต์แวร์ทางด้านดนตรีนั้น ล่าสุดจังหวัดสุพรรณบุรี เมืองสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีของยูเนสโกที่ได้รับการยอมรับและขึ้นทะเบียน มีองค์ประกอบที่น่าสนใจและเป็นองค์ประกอบที่น่าจะนำมาใช้ประกอบการวางแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ทางด้านดนตรี เนื่องจากการมีบุคลากรด้านดนตรีที่มีชื่อเสียงระดับประเทศ “เบญจภาคีดนตรีสุพรรณ” ได้แก่

๑. ดนตรีพื้นบ้าน เพลงอีแซว เพลงเรือ เพลงฉ่อย เพลงลำตัด แม่บัวผัน จันทรศรีพ้อไสว วงษ์งาม แม่ขวัญจิตร์ ศรีประจันต์ หวังเต๊ะ

๒. ดนตรีไทย มนตรี ตราโมท คีตกวีดนตรีไทย แจ๊ส คล้ายสีทอง ขับเสภา

๓. เพลงลูกทุ่ง สุรพล สมบัติเจริญ พุ่มพวง ดวงจันทร์ ก้าน แก้วสุพรรณ สายัณห์ สัญญา ไวพจน์ เพชรสุพรรณ เปาวลี พรพิมล

๔. เพลงเพื่อชีวิต แอ๊ด คาราบาว

๕. ดนตรีสมัยใหม่ ตูน บอดี้แสลม นภัทร อินทร์ใจเอื้อ

หากพิจารณาถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นหรืออัตลักษณ์ที่เป็นรากเหง้าวัฒนธรรมไทย เช่น ดนตรีไทย เป็นต้น พบว่าสิ่งที่น่าสนใจและเป็นปรากฏการณ์ คือ ภาพยนตร์ เรื่อง โหมโรง ที่นำเรื่องราวของดนตรีไทยมานำเสนอผ่านบทภาพยนตร์ หรือดนตรีไทยที่ถูกนำเสนอผ่านวงออร์เคสตราหรือศิลปินต่าง ๆ หากนำมาผสมผสานกับสิ่งที่เป็อัตลักษณ์ไทยหรือเสน่ห์ของดนตรีไทย เรื่องราวเหล่านี้ที่จะเป็นซอฟต์แวร์ทางด้านดนตรีที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนเพื่อให้เกิดศิลปินหน้าใหม่ร่วมสมัย โดยจากงานวิจัยของมหาวิทยาลัยขอนแก่นพบว่า หมอลำ เป็นซอฟต์แวร์ที่ผลักดันเศรษฐกิจ สังคม และสุขภาพของคนอีสาน และเป็นอุตสาหกรรมมูลค่ากว่า ๗,๐๐๐ ล้านบาท ที่อยู่นอกสายตารัฐ ซึ่งวัฒนธรรมของกลุ่มคนอีสานที่เป็นฐานที่ใหญ่ที่สุดของผู้แสพอุตสาหกรรมเพลงและดนตรีดังกล่าว หากมีการส่งเสริมและผลักดันอย่างเป็นระบบ จะเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ที่โดดเด่นที่ยากจะลอกเลียน ซึ่งอุตสาหกรรมหมอลำสามารถต่อยอดไปพร้อมกับเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและตลอดเวลาได้

สำหรับศิลปินไทยที่อยู่ในระดับโลกและสามารถเชื่อมโยงเพื่อสร้างซอฟต์แวร์ คือ ลิซ่า BLACKPINK ที่สามารถสร้างกระแสซอฟต์แวร์ได้ เช่น ใส่ชุดไทย สวมรัดเกล้ายอด ขวบนเพื่อนศิลปิน ต้มชาไทย โพสต์ภาพลูกชิ้นลงสตอรี่ไอจี กลับไทยแวะทานหมูกระทะ โชว์โรตีสายไหมและขนมไทย รุ่งผ้าซิ่นลายไทยเที่ยวอยุธยา ถือนายมแบรนด์ไทย และชวนเพื่อนเต้นพร้อมตีมนมถุงทองโพ เป็นต้น

๓.๓) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป

ดนตรีพื้นบ้าน คือ ดนตรีและเพลงที่ปรากฏอยู่ในท้องถิ่นของแต่ละภูมิภาค ที่แสดงออกถึงภูมิปัญญาเฉพาะของท้องถิ่นนั้น ๆ และยึดถือปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาจนเป็นที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่มสังคมและวัฒนธรรมนั้น

ดนตรีพื้นบ้าน เป็นดนตรีประเภทหนึ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมากจากรุ่นสู่รุ่น เป็นกิจกรรมทางดนตรีที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน และสร้างความบันเทิงให้ทั้งกับคนเล่นและคนฟังได้ และสร้างความรักและสามัคคีให้เกิดขึ้นในแต่ละท้องถิ่นของไทยได้ และแต่ละภาคก็มีเอกลักษณ์ที่ต่างกันอย่าง โดยวันนี้เราจะมาพูดถึงดนตรีพื้นบ้านของแต่ละภาคกันว่าเป็นอย่างไรบ้าง

ดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง ประกอบด้วยเครื่องดนตรี ดีด สี ตี เป่า โดยเครื่องดีด จะมี จะเข้ จ้องหน่อง เครื่องสีก็พวกซอด้วง ซออู้ เครื่องตีจะเป็นระนาด ฆ้อง โหม่ง ฉิ่ง ฉาบ ส่วนเครื่องเป่า

จะเป็นขลุ่ย ปี่ โดยจุดเด่นของวงดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง คือ วงปี่พาทย์จะผสมผสานกับวงดนตรีหลวง ในตอนแรกใช้ปี่และกลองเป็นหลัก ต่อมาจึงเพิ่มระนาด ซอวงเข้าไป ทำให้วงดนตรีขนาดใหญ่และยังมีการขับร้องที่คล้ายคลึงกับปี่พาทย์ของหลวง เพราะได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมมานั่นเอง

ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ในตอนแรกเน้นเครื่องดนตรีประเภทตีก่อน เพราะจะใช้ในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ โดยเน้นไปที่กลองเป็นหลัก เช่น ถ้าเป็นกลองที่ซึงด้วยหนังสัตว์ ด้านเดียวจะมี กลองยาว กลองแวง และกลองรำมะนา ส่วนกลองที่ซึงด้วยหนังสัตว์สองหน้า จะมี กลองมอชิง กลองสองหน้า และตะโพนมอญ และยังมีเครื่องดนตรีที่ทำด้วยโลหะ เช่น ฉิ่ง ฉาบ เครื่องดนตรีประเภทเป่า เช่น ขลุ่ย ปี่ไฉน เครื่องสีประเภทสะล้อ รวมถึง พิณและซึง ลักษณะเด่นของดนตรีนี้ คือ ท่วงทำนองและสำเนียงที่พลิ้วไหวตามธรรมชาติ ได้รับการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมในราชสำนัก ทั้งการบรรเลงดนตรีและท่วงทำนอง ถือเป็นเอกลักษณ์ของดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ

ดนตรีพื้นบ้านภาคอีสาน หรือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แรกเริ่มมีการใช้วัสดุท้องถิ่นมาทำเลียนเสียงธรรมชาติ จะเป็นเสียงสั้นไม่ก้อง และยังมีการนำวัสดุจากธรรมชาติมาเป่าให้เกิดเสียงด้วย เช่น ใบไม้ ปล้องไม้ไผ่ เป็นต้น และระยะสุดท้าย ได้นำหนังสัตว์และเครื่องหนังมาสร้างเครื่องดนตรี โดยการละเล่นดนตรีพื้นบ้านของอีสานจะแบ่งเป็น ๓ กลุ่ม คือ อีสานเหนือและกลาง จะเน้นหมอลำที่มีการใช้แคนและพิณในการบรรเลงและขับร้อง ส่วนอีสานใต้จะนิยมแนวกันตรึม

ดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ เป็นการทำเครื่องดนตรีจากวัสดุใกล้ตัว โดยในระยะแรกมาจากพวกราชาที่ใช้ไม้ไผ่ลำต่าง ๆ มาตัดเป็นท่อน ๆ สั้นบ้างยาวบ้างและนำปากกระบอกไม้ไผ่ที่มีการตัดตรงหรือเฉียงมาใช้ตีประกอบจังหวะ และต่อมามีการพัฒนาเป็นแตร กรับ กลอง และยังมีเครื่องเป่าอีก เช่น พวงปี่นอก รวมทั้งเครื่องสีด้วย โดยมีการรับวัฒนธรรมมาจากหลายที่ ทำให้เกิดการผสมผสานเกิดเป็นดนตรีพื้นบ้านและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของภาคใต้ เช่น ร้องเง็ง มโนราห์ ลิเกฮูลู เป็นต้น

ลักษณะของวงดนตรีพื้นบ้านในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย วงดนตรีพื้นบ้านเป็นวงดนตรีที่ใช้บรรเลงในแต่ละท้องถิ่น เป็นกิจกรรมที่มีบทบาทอยู่เฉพาะในวิถีชีวิตของสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ ซึ่งวงดนตรีพื้นบ้านในแต่ละภาคที่เรารู้จัก มีดังนี้

๑. วงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ

ภาคเหนือมีพื้นที่ครอบคลุม ๙ คือ จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดเชียงราย จังหวัดแม่ฮ่องสอน จังหวัดแพร่ จังหวัดน่านจังหวัดลำปาง จังหวัดลำพูน จังหวัดพะเยา และจังหวัดอุตรดิตถ์ รวมเรียกดินแดนแถบนี้ว่า “ล้านนา”

๑.๑ เครื่องดนตรีและวงดนตรี วงดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ มีอยู่หลายวง เช่น วงดนตรีพื้นบ้านล้านนา โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกัน เช่น วงสะล้อซอซึง หรือวงสะล้อซึง วงสะล้อขลุ่ย

เป็นต้น มีเอกลักษณ์เฉพาะ สะล้อ เป็นเครื่องดนตรีประเภทสี ส่วนดนตรีที่ใช้เพื่อการแข่งขันประชันเสียง มีกรรมกร เช่น แข่งตีกลองหลวง แข่งวงกลองยาว

๑.๒ องค์ประกอบของดนตรีและบทเพลง ภาคเหนือจะประกอบด้วยเครื่องดนตรี มีสีสันและมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละกลุ่มวัฒนธรรมดนตรี บทเพลงที่รู้จักกันทั่วไปคือเพลงล่องน่าน เพลงสาวไหม เพลงแม่หม้ายก้อม เพลงตีนตุ้ม โครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ทำนองเพลงเรียบง่าย สั้น ช้า โดยเน้นการเคลื่อนที่ของทำนองเพลง เช่น เพลงฟ้อนต่าง ๆ บางลักษณะเร็วเร้าใจ เช่น วงปี่กลอง

๑.๓ สำเนียง ภาษา และเนื้อร้อง ลักษณะของดนตรีพื้นบ้านล้านนา จะมีสำเนียงเพลงที่บ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของดนตรีท้องถิ่น มีสำเนียงไพเราะ อ่อนหวาน นุ่มนวล โปร่งสบาย และเนิบช้า แต่ก็มีกรบรรเลงดนตรีที่มีจังหวะตื่นเต้น คึกคัก

๒. วงดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง

ภาคกลางเป็นดินแดนที่มีพื้นที่กว้างใหญ่ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำลำคลองเป็นจำนวนมาก จึงเป็นพื้นที่ตั้งถิ่นฐานของผู้คนมากมายหลายกลุ่ม ประกอบด้วยเป็นเขตที่อยู่ใกล้เมืองหลวง เขตความเจริญทางเทคโนโลยี และวิทยาการที่ก้าวหน้าเป็นอย่างมาก จึงทำให้ดนตรีแบบแผน มีอิทธิพลต่อดนตรีพื้นบ้านด้วย

๒.๑ เครื่องดนตรีและวงดนตรี เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง จะประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีไทยแบบแผน โดยนิยมเล่นในงาน หรือพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาวบ้าน เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงในวงดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง เช่น ปี่ ขลุ่ย ระนาด ฆ้อง ตะโพน กลองทัด กลองแขก กลองมลายู กลองยาว อังกะลุง เป็นต้น เครื่องดนตรีในวงแตรวง เช่น ทروมโบน แซกโซโฟน คลาริเน็ต กลองชุด ฉาบ เป็นต้น วงดนตรี เช่น วงปี่พาทย์ต่าง ๆ วงเครื่องสาย วงมโหรี วงอังกะลุง วงแตรวง ส่วนดนตรีเพื่อการแข่งขัน ประชันเสียง มีกรรมกร เช่น แข่งวงปี่พาทย์ แข่งวงแตรวง แข่งวงกลองยาว

๒.๒ องค์ประกอบของดนตรีและบทเพลง องค์ประกอบของดนตรีพื้นบ้านภาคกลางจะประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี วงดนตรี ทำนองเพลงที่ปรากฏลีลา ทำนอง และจังหวะ วัฒนธรรม ดนตรีพื้นบ้านภาคกลางถือว่ามีความสัมพันธ์กับดนตรีแบบแผน

โครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านกลาง มีทำนองเพลงที่มีความซับซ้อน มีขนาดของเพลงยาวกว่าภาคอื่น โดยเฉพาะเพลงของปี่พาทย์ แตรวง เครื่องสาย มโหรี

๒.๓ สำเนียง ภาษา และเนื้อร้อง โดยโครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านภาคกลาง ผู้คนส่วนใหญ่ของภูมิภาคนี้ใช้ภาษาไทยกลางในการสื่อสารกัน แต่มรสำเนียงถิ่นที่บ่งบอกแหล่งวัฒนธรรมในด้านภาษา

๓. วงดนตรีพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นภูมิภาคหนึ่งของประเทศไทยที่มีพื้นที่กว้าง พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบสูง บางพื้นที่มีเทือกเขาสูงสลับซับซ้อน การที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ส่งผลให้วัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านมีความแตกต่างกันไปด้วย

๓.๑ เครื่องดนตรีและวงดนตรี เครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น กลองกันตรึม หลองตุ้ม หลองหาง หมากกับกับ แคน ข้องน้อย ข้องหุ่ย ซอบัง ตรั่วอู๋ ตรั่วเอก โดยนำมาผสมผสานเป็นวงดนตรีพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สำหรับวงดนตรี เช่น วงกันตรึม วงแคนพิณโหวด วงโปงลาง วงตุ้มโหม่ง เป็นต้น

๓.๒ องค์ประกอบของดนตรีและบทเพลง บทเพลงพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีลักษณะเรียบง่าย มีจังหวะและทำนองที่สนุกสนาน ง่ายๆ ให้ความสนุกสนานแก่ผู้ฟัง มีการประสานเสียงระหว่างผู้ขับร้องและการบรรเลงดนตรีที่สนุกสนาน องค์ประกอบพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จะประกอบไปด้วย เครื่องดนตรี วงดนตรี ทำนองเพลงที่ปรากฏ ลีลา ทำนอง และจังหวะ ส่วนโครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คือ ทำนองเพลงค่อนข้างเร็ว โดยมีเครื่องประกอบจังหวะกำกับ แต่วงกันตรึมมีรูปแบบที่เรียบง่าย ดนตรีเพื่อการแข่งขันประชันเสียง มีการมการ เช่น เสียงกลอง แข่งกลองยาว แข่งวงโปงลาง แข่งหมอลำ แข่งวงกันตรึม

๓.๓ สำเนียง ภาษา และเนื้อร้อง โครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สำเนียงที่เรียบง่าย ถ้าเป็นกลุ่มอีสานเหนือ จะมีสำเนียงภาษาที่มีสำเนียงคล้ายภาษาลาว

๔. วงดนตรีพื้นบ้านภาคใต้

ภาคใต้ มีพื้นที่ทอดยาวจากจังหวัดชุมพรไปยัง ๔ จังหวัดชายแดนด้านประเทศมาเลเซีย คือ จังหวัดสงขลา ปัตตานี ยะลา สตูล และนราธิวาส ดินแดนแถบนี้เป็นแหล่งอารยธรรมโบราณ เป็นเส้นทางวัฒนธรรมจากดินแดนตะวันตกฝั่งทะเลอันดามันมายังฝั่งทะเลจีนใต้ ซึ่งชายฝั่งทอดยาวแนวทะเลด้านอ่าวไทย มีอาณาจักร รัฐ และเมืองสำคัญที่แสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี เช่น อาณาจักรศรีวิชัย อาณาจักรตามพรลิงค์ เป็นต้น

ประชาชนภาคใต้มีความหลากหลายด้านชาติพันธุ์ ซึ่งได้มีการเดินทางของผู้คนในอดีตเพื่อเข้ามาตั้งถิ่นฐาน ตามท้องถื่นต่าง ๆ โดยอยู่ร่วมกับชาวเมือง เช่น ชาวอินเดีย ชาวเปอร์เซีย ชาวโปรตุเกส ชาวจีน เป็นต้น ผู้คนต่างถิ่นเหล่านี้ได้นำภาษา วัฒนธรรมประเพณี เข้าไปเผยแพร่และนำศาสนาต่าง ๆ ที่ตนนับถือไปเผยแพร่ด้วย

๔.๑ เครื่องดนตรี วงดนตรี เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงในวงดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ที่สำคัญ เช่น กลองพริก แกระ (แดระ) กลองโหม่งคู่(ฆ้องคู่) ฉิ่ง ทับ บานอ(เรือบานอ หรือ รำมะนา)

ปี่กาหลอ ปี่จั้น ปี่ตัน ปี่กลาง ปี่ต โพน รือบบ ล่อโก๊ะ ไวโอสัน โหม่ง แอคคอร์เดียน ลูกแซ็ก กลองชาตรี (กลองตุ๊ก) กรือโต๊ะ เป็นต้น จะสังเกตเห็นได้ว่าเครื่องดนตรีส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องสี ดี เป่า

สำหรับวงดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ประกอบไปด้วยวงกาหลอ วงรองเง็ง วงกลอง สิงโต วงตือรี วงโต๊ะคริม วงดนตรีโนรา วงดนตรีหนังตะลุง วงดนตรีซึละ วงดนตรีมะโย่ง วงดนตรีลิเกป่า โอกาสที่ใช้บรรเลงนิยมนับรวมในงานต่าง ๆ เช่น วงกาหลอนิยมนับรวมในงานศพ และ วงหนังตะลุง ใช้ประกอบการแสดงหนังตะลุง เป็นต้น

๔.๒ องค์ประกอบของดนตรีและบทเพลง องค์ประกอบดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ ประกอบด้วย เครื่องดนตรี วงดนตรี ทำนองเพลงที่ปรากฏลีลาทำนอง และจังหวะ วัฒนธรรมดนตรีภาคใต้ มี ๓ วัฒนธรรมหลัก คือ วัฒนธรรมไทยพุทธ วัฒนธรรมไทยมุสลิม วัฒนธรรมชาวไทยเชื้อสายจีน ส่วนวัฒนธรรมชาวไทยที่นับถือศาสนาอื่น มีจำนวนน้อย

โครงสร้างของดนตรีพื้นบ้านภาคใต้ คือ มีทำนองเพลงกระชับ รวดเร็ว ให้จังหวะที่หนักแน่น เช่น วงดนตรีโนรา หนังตะลุง วงโต๊ะคริม ส่วนวงรองเง็งเน้นที่ทำนองเพลงและจังหวะที่มีวัดถุประสงค์เพื่อให้ง่ายต่อการเต้น

๔.๓ สำเนียง ภาษา เนื้อร้อง สำเนียงที่ใช้ในภาคใต้มีสำเนียงท้าวและทวน มีจังหวะและทำนองที่คึกคักและหนักแน่น สะท้อนถึงลักษณะของคนภาคใต้ มีลักษณะดนตรีที่หลากหลายให้ความสนุกสนานครื้นเครงแก่ผู้ฟัง เพราะการบรรเลงวงดนตรีส่วนใหญ่จะใช้เครื่องดี และเป่ามีทั้งบรรเลงประกอบการแสดงท้องถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรมของชาวใต้ เช่น การบรรเลงดนตรีประกอบระบำตารีกีปีส

แนวทางการขับเคลื่อนภูมิพลังวัฒนธรรม (Soft Power) ด้านดนตรี ควรต้องดำเนินการ ดังนี้

ระดับชุมชน ท้องถิ่น

พัฒนาพื้นที่ พัฒนาผู้เสพ พัฒนาผู้สนับสนุน

๑) ส่งเสริมให้มี ๑ ตำบล ๑ โรงมหรสพ ดนตรีในชุมชน (BLACK BOX MUSIC THEATRE IN COMMUNITY) พัฒนาผู้สร้าง ผู้เสพ ดนตรี คีตศิลป์

๒) พัฒนาเยาวชน หลักสูตร ดนตรีสร้างสรรค์ในชุมชน ทำงานร่วมกับศิลปินพื้นบ้าน

๓) ส่งเสริมการประกวด การแสดงดนตรีไทย ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีชาติพันธุ์ ตามอัตลักษณ์ และทุนวัฒนธรรม

ระดับประเทศ

๑) รัฐต้องสนับสนุนการเกิดโครงการ ๑ ตำบล ๑ โรงมหรสพ ดนตรีในชุมชน (BLACK BOX MUSIC THEATRE IN COMMUNITY) เพื่อเป็นพื้นที่ที่บ่มเพาะรากฐานและทุนทางวัฒนธรรมและเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนาผู้สร้าง ผู้เสพ และผู้สนับสนุนหรืออุปถัมภ์ทางด้านดนตรีไปพร้อม ๆ กัน

๒) รัฐต้องสนับสนุนการพัฒนาเยาวชน + หลักสูตร ดนตรีสร้างสรรค์ในชุมชน โดยให้เกิดทำงานและสร้างงานร่วมกับศิลปินพื้นบ้าน โดยใช้พื้นที่ ๑ ตำบล ๑ โรงมหรสพ-ดนตรีในชุมชนอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม

๓) รัฐต้องสนับสนุนและส่งเสริมการประกวด-การแสดงดนตรีไทย ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีชาติพันธุ์ ตามอัตลักษณ์และทุนวัฒนธรรม ทั้งในระดับชุมชน จังหวัด และระดับประเทศ

๔) รัฐต้องสนับสนุนการเกิดโครงการ ๑ จังหวัด ๑ โรงมหรสพ ร่วมสมัยระดับเมือง เพื่อเป็นมาตรฐานการจัดแสดงดนตรี คีตศิลป์ ภาพยนตร์ การแสดงที่รองรับการท่องเที่ยวระดับเมือง ในช่วงเทศกาลประเพณีอย่างต่อเนื่อง โดยบูรณาการประโยชน์ใช้สอยให้เกิดเป็นวิถีและเสน่ห์ของเมือง

๕) ให้มีคณะทำงานระดับประเทศ ในการผลักดันส่งเสริมดนตรีและคีตศิลป์ทุกแขนง ทุกระดับในงานเทศกาลดนตรี งานประเพณีวัฒนธรรม และการแสดงที่เกี่ยวข้องระดับประเทศ

๖) ให้มีการจัดทำฐานข้อมูลและขึ้นทะเบียนและให้การรับรองอาชีพศิลปิน นักร้อง นักดนตรี นักแต่งเพลง ช่างทำเครื่องดนตรี นักเทคโนโลยีเสียง ด้านดนตรีและคีตศิลป์ในทุกกระดับ ให้เป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่ควรมีการดูแลด้านสวัสดิการและการประกันรายได้

๗) ให้มีสถาบันกลาง ที่มาขับเคลื่อนงานส่งเสริมดนตรีพื้นบ้าน พื้นถิ่น ชาติพันธุ์ ที่เป็นอัตลักษณ์จากทุนวัฒนธรรม ให้หนุนเสริมและเชื่อมโยงงานกับงานวัฒนธรรมอื่น ๆ อาทิ ภาพยนตร์ ละคร วรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ การออกแบบ สถาปัตยกรรม แฟชั่น อาหาร การท่องเที่ยว กีฬา ชุมชน การเมือง เกม ฯลฯ เพื่อบ่มเพาะศิลปินรุ่นใหม่ให้สร้างสรรค์ดนตรี และคีตศิลป์ที่สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ สังคม และสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว

๘) ให้มีสถาบันกลาง ที่มาจัดการด้านลิขสิทธิ์เพลง ทรัพย์สินทางปัญญา ที่เที่ยงตรง เป็นธรรม และเป็นที่ยอมรับระดับสากล

ระดับสากล

๑) รัฐต้องสนับสนุนและสร้างโอกาสในการเผยแพร่ผลงานและกิจกรรมดนตรีของศิลปิน ไปสู่เวทีสากลให้มากยิ่งขึ้นในทุกระดับ พร้อมกันนั้นก็อำนวยความสะดวกที่เกี่ยวข้อง เช่น การส่งเสริมล่าม หรือ ผู้จัดการศิลปิน หรือฝ่ายสิทธิประโยชน์ ที่มีประสบการณ์ในการทำงานระดับสากล

๒) รัฐต้องสนับสนุนและสร้างโอกาสให้ศิลปินมีโอกาพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับศิลปิน ที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ การนำเอา เพลง ผลงานดนตรี ไปดัดแปลงเป็นภาษาต่างประเทศเพื่อเผยแพร่ ผลงานออกไประดับสากล รวมทั้งการเชื่อมโยงต่อยอดไปยังอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ในต่างประเทศ

๒.๔.๖ อาหาร

๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

Food (อาหาร) การส่งเสริมการสืบทอดภูมิปัญญาทางด้านอาหารจากรุ่นสู่รุ่น และเก็บรักษาองค์ความรู้เรื่องอาหารไทย อาทิ การปรุง การนำเสนอ การกิน วัตถุดิบ ที่มา ฯลฯ ในรูปแบบมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การประกาศขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญา “สำหรับไทย” ในระดับชาติ รวมทั้งการเสนอเมนูอาหาร “ต้มยำกุ้ง” ให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติต่อยูเนสโก และการต่อยอดอาหารไทยในรูปแบบ “อาหารเป็นยา (Thai Taste Therapy)” โดยเน้นในเรื่องของคุณค่าทางโภชนาการ และการออกแบบตกแต่งอาหาร เพื่อเป็นการยกระดับอาหารไทย

๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

ประเทศไทยมีความได้เปรียบเป็นผู้ส่งออกอาหารรายใหญ่ของโลก

ประเทศไทยส่งออกอาหารเป็นอันดับ ๑๕ ของโลก เนื่องจากไทยมีความได้เปรียบด้านวัตถุดิบสินค้าเกษตรภายในประเทศ โดยในปี ๒๕๖๕ มูลค่าส่งออกอาหารของไทยอยู่ที่ ๓๖,๔๘๐ ล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ ๑.๔ ล้านล้านบาท) เฉพาะมูลค่าส่งออกสินค้าที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทย ทั้งกลุ่มวัตถุดิบ เช่น เครื่องปรุงรส รวมถึงกลุ่มอาหารพร้อมปรุง อยู่ที่ ๔,๕๘๙ ล้านเหรียญสหรัฐ (ประมาณ ๑๖๑,๑๐๐ ล้านบาท) คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๑๑.๕ ของการส่งออกอาหารไทยทั้งหมด โดยตั้งแต่ปี ๒๕๕๔-๒๕๖๕ มูลค่าส่งออกสินค้าในกลุ่มนี้มีอัตราการขยายตัวสัดส่วนค่าใช้จ่ายด้านอาหารไทยของนักท่องเที่ยวต่างชาติมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น

อาหารเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีบทบาทมากขึ้นในการสนับสนุนอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เห็นได้จากสัดส่วนค่าใช้จ่ายด้านอาหารและเครื่องดื่มของนักท่องเที่ยวต่างชาติมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยในปี ๒๕๖๒ สัดส่วนค่าใช้จ่ายด้านอาหารและเครื่องดื่มของนักท่องเที่ยวต่างชาติเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ ๒๑.๒ ของค่าใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวทั้งหมด หรือมีมูลค่าประมาณ ๔๐๕,๐๐๐ ล้านบาท จากในปี ๒๕๕๗ ค่าใช้จ่ายด้านอาหารและเครื่องดื่มของนักท่องเที่ยวต่างชาติอยู่ที่ร้อยละ ๒๐.๙ ของค่าใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวทั้งหมดหรือมีมูลค่าประมาณ ๓๕๖,๖๐๓ ล้านบาท ขณะที่สัดส่วนค่าใช้จ่ายด้านที่พักและเพื่อซื้อสินค้ามีแนวโน้มลดลง

มูลค่าส่งออก ๒๘,๐๐๑.๙๒ ล้านเหรียญสหรัฐ ด้านอาหาร โดยตลาดหลักประกอบด้วย จีน ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาโดยมีสินค้าสำคัญ ผลไม้ ของปรุงแต่งจากเนื้อสัตว์ น้ำตาล และขนมทำจากน้ำตาล

ข้อมูลร้านอาหารไทยในต่างประเทศ มีร้านได้รับตรา THAI SELECT ๑,๖๒๐ แห่ง ในจำนวน ๕๑ ประเทศ

แนวโน้มนและทิศทางอาหารไทยในต่างประเทศ มีดังนี้¹⁹

(๑) กลุ่มอาเซียน ประกอบด้วย เมียนมา ลาว ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม กัมพูชา โดยอาหารที่มีศักยภาพ ได้แก่ ต้มยำ ผัดกระเพรา ส้มตำ ข้าวเหนียวมะม่วง เครื่องดื่มชาไทย ขนมขบเคี้ยวแบรนด์ไทย เช่น ขนมขาไก่ สำหรับอกรอบ

(๒) กลุ่มตะวันออกกลาง ได้แก่ ตุรกี อาหารไทยที่เป็นที่รู้จัก ผัดไทย ต้มยำกุ้ง ต้มข่าไก่ แกงเขียวหวาน ผัดกะเพรา ปอเปี๊ยะ แกง ผัด ยำ น้ำจิ้มไก่ ซอสศรีราชา ข้าวเหนียว มะม่วงชาไทย สับปะรดกระป๋อง โดย อาหารไทยที่รู้จักอยู่ในร้านอาหารสไตล์เอเชีย Far Eastern จีน ญี่ปุ่น เกาหลีและไทย โดยซื้อร้านหรือเมนูหลักของร้านอาจเน้นไปที่ ชาโตชาตหนึ่ง คนที่มีรายได้ปานกลางขึ้นไปชอบออกไปทานอาหารนอกบ้าน โดยร้านอาหารไทยเป็นหนึ่งในร้านที่ได้รับความนิยม ถึงแม้จะมีจำนวนไม่มาก และมีพฤติกรรมทานอาหารรสชาติเผ็ดน้อย ไม่เน้นผัก จานอาหารค่อนข้างใหญ่ ชอบเมนูเนื้อสัตว์ และซีฟู้ดส์ (แพะ แกะ ไก่ แต่ไม่คุ้นกับปู ปลาหมึก) นอกจากนี้ชอบจานอาหารที่มีรูปลักษณ์แลดูน่าตื่นเต้น สนุกสนาน ชอบการนำเสนอที่แลดูทันสมัย ทั้งการตกแต่งร้าน และการตกแต่งจานอาหาร พร้อมเปิดรับและลองเมนูใหม่ ๆ

(๓) กลุ่มละตินอเมริกา ได้แก่ ชิลี อาหารไทยที่เป็นที่รู้จัก ผัดไทย แกงเขียวหวาน แกงมัสมั่น ต้มข่าไก่ และอื่น ๆ อาหารที่มีแนวโน้มได้รับความนิยม: อาหารโปรตีนจากพืช อาหารวีแกน อาหารพื้นเมือง และสตรีทฟู้ด โดยผู้บริโภคส่วนใหญ่เปิดใจทดลองรับประทานอาหารพื้นเมืองหรืออาหารท้องถิ่นมากขึ้น และใส่ใจต่อการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ และอาหารที่เน้นการใช้วัตถุดิบจากพืช รวมทั้งชาวชิลีรู้จักและต้องการไปท่องเที่ยวประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น และต้องการทดลองรับประทานอาหารพื้นเมืองและสตรีทฟู้ด

(๔) กลุ่มอเมริกา ได้แก่ อเมริกา แคนาดา กลุ่มที่เป็นที่รู้จักหรือได้รับความนิยม เช่น ผัดไทย แกงเขียวหวาน แกงเผ็ด แกงมัสมั่น ข้าวผัด และข้าวเหนียวมะม่วง ข้าวซอย ผลไม้แปรรูป ขนมขบเคี้ยวที่ทำจากมะพร้าว เครื่องดื่มเพื่อสุขภาพ ผลิตภัณฑ์จากข้าว (Gluten Free) เป็นต้น กลุ่มที่มีศักยภาพหรือมีแนวโน้มได้รับความนิยม ได้แก่ อาหารไทยแบบสตรีทฟู้ด และอาหารท้องถิ่นตามภาคต่าง ๆ และชาวอเมริกันนิยมออกไปรับประทานอาหารนอกบ้านเพื่อพบปะสังสรรค์และเฉลิมฉลองเป็นประจำ ปัจจุบันผู้บริโภคชาวอเมริกันจำนวนมากมีโอกาเข้าถึงสื่อผ่านผู้ทรงอิทธิพลทางสื่อสังคมออนไลน์และบางส่วนมีโอกาได้ทดลอง รับประทานอาหารไทยท้องถิ่นเมื่อเดินทางไปเที่ยวประเทศไทย จึงมีส่วนทำให้อาหารสตรีทฟู้ด และอาหารท้องถิ่นไทย เช่น อาหาร เหนือ อาหารอีสาน และอาหารใต้ มีแนวโน้มได้รับความนิยมมากขึ้นในตลาด

¹⁹ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ข้อมูล ณ วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๖

(๕) กลุ่มแอฟริกา ได้แก่ อียิปต์ กลุ่มที่เป็นที่รู้จักหรือได้รับความนิยม แองเจียหวาน ผัดไทย กลุ่มที่มีศักยภาพหรือมีแนวโน้มได้รับความนิยม Street food โดยชาวอียิปต์และชาวต่างชาติที่ทำงานในอียิปต์ มีความต้องการบริโภคอาหารที่แปลกใหม่ นอกเหนืออาหารอาหรับและอาหารยุโรป นิยมบริโภคอาหารแบบจานเดียว ราคาไม่สูง และปรุงอาหารตามหลักฮาลาล ไม่นิยมทานอาหารรสเผ็ดมากนัก นิยมทดลองอาหาร ใหม่ และเปิดกว้างในการรับประทาน ไม่นิยมอาหารทะเล เพราะมีราคาแพง นิยมทานเนื้อวัว และไก่ มากที่สุดชอบทานอาหารที่อิม ท้องและให้พลังงานสูง เช่น แป้งข้าวโพด เป็นต้น และอาหารต่อจานมีปริมาณมากกว่าคนไทยถึง ๑.๕ เท่า นิยมอาหารที่ทำจาก ผลิตภัณฑ์ออร์แกนิก และมังสวิรัตด้วย เนื่องจากมีคนอินเดียอาศัยอยู่ถึงกว่า ๒ ล้านคน

(๖) กลุ่ม Europe & CIS โปแลนด์ อังกฤษ เยอรมัน ฮังการี โรมาเนีย รัสเซีย ฝรั่งเศส สเปน กลุ่มที่เป็นที่รู้จัก: ผัดไท ต้มยำกุ้ง ต้มยำไก่ มัสมั่น แองเจียหวาน ส้มต ำ ซอสปรุงรส ผลไม้ (มะม่วงสุก มังคุด ลำไย) เครื่องดื่ม (น้ำ ผลไม้ ชานมไข่มุก) Fine Dining ร้านอาหารแบบ Full Service กลุ่มที่มีแนวโน้มได้รับความนิยม: Future Food แผลง อาหารออร์แกนิก Functional Food/ Plant-based food/ Medical Food/ Street Food โปแลนด์ อังกฤษ เยอรมัน ฮังการี โรมาเนีย: ชอบอาหารที่มีรสชาติเผ็ดร้อน จัดจ้าน มีส่วนผสมของเครื่องเทศ กล้าทดลองอาหารใหม่ สิ่งที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ ให้ความสำคัญกับโลกและสิ่งแวดล้อม สวัสดิภาพของสัตว์ รัสเซีย: ให้ความสำคัญกับราคา ส่วนลดและโปรโมชั่น สนใจสินค้าที่ติดฉลาก bio/ eco หรือ Organic ฝรั่งเศส : นิยมอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อสุขภาพ มีคุณค่าทางโภชนาการสูง มีส่วนผสมของสมุนไพร นิยมบริโภคผลไม้เมืองร้อนในช่วง เทศกาลพิเศษ เช่น คริสต์มาส ปีใหม่ สเปน: ชอบอาหารรสเค็ม ไม่เผ็ด ต้มเปียร์ ไวน์ ร่วมกับกับแกล้มรสเค็ม ขณะที่ดื่มคอกเทลกับกับแกล้มรสหวาน

(๗) กลุ่มเอเชียใต้ อินเดีย อินเดีย: ประชากรในรัฐทางตอนเหนือและตอนกลาง เช่น ราชสถาน ฌาร์ขัณฑ์ ปัญจาบ มัธยประเทศ กุชราต มากกว่าร้อยละ ๕๐ ทาน มังสวิรัตินขณะที่ประชากรทางตอนใต้ เช่น ทมิฬนาฑู เกรละ เติลังกานา ร้อยละ ๙๐ บริโภคเนื้อสัตว์

๓) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์พาเวอร์ต่อไป

ประเทศไทยได้รับการยกย่องจากยูเนสโก ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหาร ถึง ๒ เมือง ได้แก่ จังหวัดภูเก็ตและเพชรบุรี ทำให้อาหารไทยได้รับความสนใจอย่างมาก อาหารไทยได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ดังนี้

(๑) CNN จัดอันดับเมนูอาหารที่อร่อยที่สุดในโลก (ปี ๒๐๒๑) อันดับ ๑ แกงมัสมั่น อันดับ ๘ ต้มยำกุ้ง

(๒) Tasteatlas สื่อออนไลน์ด้านอาหาร จัดอันดับเมนูอาหารท้องถิ่นที่อร่อยที่สุดในโลก (ปี ๒๐๒๒) ๕ เมนู คือ อันดับ ๑ แกงพะแนง ๔.๙ คะแนน อันดับ ๒ ข้าวซอย ๔.๘ คะแนน อันดับ ๓ แกงเขียวหวาน ๔.๖ คะแนน อันดับ ๔ แกงมัสมั่น ๔.๖ คะแนน และอันดับ ๕ แกงส้ม ๔.๕ คะแนน

(๓) มิชลินสตาร์ มอบรางวัลร้านอาหารในประเทศไทย ปี ๒๕๖๕ จำนวน ๓๖๑ ร้าน เป็นระดับ ๒ ดาว จำนวน ๖ ร้าน ระดับ ๑ ดาว จำนวน ๒๖ ร้าน และรางวัลอื่น ๆ อีก เป็นต้น และผู้อำนวยการฝ่ายจัดทำ มิชลินไกด์ นายเกร็นดัล ปูลเล็นเนค (Gwendal Poullennec) ได้กล่าวว่า ร้านอาหารไทยที่เปิดตัวใหม่หลังสถานการณ์โควิดซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เกิดจากอิทธิพลของอาหารริมทาง อาหารไทยดั้งเดิมสูตรโบราณ และการให้ความสำคัญต่อการนำผลผลิตและวัตถุดิบในท้องถิ่นมาใช้ในการปรุงอาหาร รวมทั้งการดึงดูดนักท่องเที่ยวจากร่องรอยอดีตและประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ทรงอิทธิพลต่ออาหารไทยมาส่งเสริมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

แนวโน้มดังกล่าวจะทำให้อุตสาหกรรมบริการเกษตร ธุรกิจร้านอาหาร และการท่องเที่ยวเติบโต มีความยั่งยืนและกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่นอีกทางหนึ่ง (มิชลินไกด์ กรุงเทพมหานคร พระนครศรีอยุธยา เชียงใหม่ ภูเก็ตและพังงา ๒๕๖๕ The MICHELIN Guide Bangkok Phra Nakhon Si Ayutthaya ChiangMai Phuket & Phang-Nga ๒๐๒๒)

(๔) ในปี ๒๕๖๕ อาหารไทยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ มากกว่า ๑.๑ ล้านล้านบาท

อาหารไทยเป็นหนึ่งในแม่เหล็กดึงดูดชาวต่างชาติ The ๕๐ Best Soup และ The Best Traditional Dishes In The World In ๒๐๒๒ ของ TasteAtlas พบว่า ข้าวซอย ติดอันดับ ๑ ของซุพที่อร่อยที่สุดในโลก และ แกง พะแนงติดอาหารที่อร่อยที่สุดในโลก ขณะที่นิตยสาร Reader's Digest ๒๐๒๒ ให้ผัดไท ติดอันดับ ๖ จาก ๕๐ อันดับ อาหารต่างชาติที่เป็นที่นิยมของชาวสหรัฐ นอกจากนี้บทความเรื่อง The ๑๐ Most Popular International Cuisines In The UK ที่ชี้ว่า อาหารไทยติดอันดับ ๓ ของอาหารที่เป็นที่นิยมของประชากรในสหราชอาณาจักร โดยเฉพาะแกงเขียวหวาน เช่นเดียวกับบทความของ CNN Travel (๒๐๒๒) เรื่อง The World's ๕๐ Best Foods ที่ระบุว่า แกงมัสมั่น เป็นอาหารที่อร่อยที่สุดในโลก นอกจากนี้ บทความเรื่อง Most Popular Ethnic Foods From Around The World ของ Discovery Lifestyle (๒๐๒๑) ยังชี้ว่า อาหารไทยเป็นอาหารที่ได้รับความนิยมในโลกเพราะมีการผสมผสานรสชาติต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ผัด หวาน เค็ม เป็นต้น และล่าสุดในปี ๒๐๒๓ ร้านอาหารไทยคว้าอันดับ ๑ จากการประกาศรางวัล Asia's ๕๐ Best Restaurants ซึ่งการตัดสินรางวัลมาจากการโหวตของ นักวิจารณ์ เชฟ ผู้ประกอบการร้านอาหาร และผู้เชี่ยวชาญด้านอาหาร อีกทั้งจากข้อมูลล่าสุดของ Michelin Guide พบว่า เมนูของร้านอาหารไทยที่ได้อันดับ ๑ อย่างร้านอาหาร Le Du มีราคาสูงกว่าร้านอาหารอย่าง Sezanne จากญี่ปุ่นซึ่งคว้าอันดับที่ ๒ เกือบครึ่ง

สะท้อนถึงราคาที่แข่งขันได้ นอกจากนี้ อาหารไทยเองก็เป็นอุตสาหกรรมที่ภาครัฐต้องการผลักดันให้เป็น ตัวชูโรงหลักและเป็น ซอฟต์แวร์ที่สำคัญในการสร้างจุดขายให้กับประเทศผ่านโครงการไทยสู่ครัว โลก เช่น การสนับสนุนผู้ประกอบการในการทำตลาดส่งออกวัตถุดิบที่ใช้ปรุงอาหารจากประเทศไทย รวมถึงสนับสนุนการเปิดร้านอาหารไทยในต่างประเทศ และการยกระดับคุณภาพร้านอาหารไทย ในต่างประเทศให้มีมาตรฐานผ่านการรับรองตราสัญลักษณ์ Thai SELECT

อาหารไทย หนึ่งในสินค้าทางการท่องเที่ยวที่สะท้อนให้เห็นถึงต้นทุนทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชีวภาพที่โดดเด่นของประเทศไทยซึ่งการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ได้ใช้ประโยชน์ในการนำมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้และส่งเสริมให้นักท่องเที่ยว ทั้งชาวต่างชาติและชาวไทยออกเดินทางท่องเที่ยวไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ เนื่องจากอาหารไทยเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักท่องเที่ยวต่างชาติตัดสินใจ เดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทย และมีมูลค่าการใช้จ่ายสูงซึ่งมีความสัมพันธ์กับ Lifestyle หรือพฤติกรรมเชิงลึกของนักท่องเที่ยวแต่ละกลุ่ม อันช่วยสร้างประสบการณ์ที่ตอบสนองต่อ ความต้องการที่แตกต่างกันอีกทั้งยังสอดคล้องกับ Trend การท่องเที่ยวในปัจจุบันที่นักท่องเที่ยว ให้ความสำคัญกับเรื่องความดั้งเดิม (Authentic) และเรื่องสุขภาพ (Health & Wellness) มากขึ้น จึงเกิดการเดินทางท่องเที่ยวเชิงอาหาร (Gastronomy Tourism) ที่ส่งเสริมสุขภาพที่ดี เช่น การกิน อาหารที่ทำจากวัตถุดิบออร์แกนิก การกินสมุนไพรและการกินตามฤดูกาล นอกจากนี้ อาหารไทย ยังมีเอกลักษณ์และมีเรื่องราวความเป็นมาที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ (สภาพอากาศ สภาพพื้นดินทรัพยากรทางธรรมชาติฯ) และประวัติศาสตร์ในแต่ละพื้นที่ (การปกครอง สภาพสังคม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเชื่อ ฯลฯ) ยกตัวอย่าง เช่น

(๑) ภาคเหนือ เป็นพื้นที่ที่แวดล้อมด้วยป่าเขาและมีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบสูง เนินเขา และภูเขาจึงมีอากาศหนาวเย็น รวมถึงมีต้นน้ำที่สำคัญหลายสาย เช่น แม่น้ำปิง วัง ยม น่าน จึงทำให้มีพืชพรรณอาหารอุดมสมบูรณ์ อีกทั้งยังมีประวัติศาสตร์รุ่งเรืองมาแต่อดีต มีวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน ด้วยสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และประวัติศาสตร์ จึงทำให้เกิดวัฒนธรรม “อาหารล้านนา” ที่มีอาหารหลักคือ ข้าวเหนียว กินร่วมกับ น้ำพริกแกงและปิ้งต่าง ๆ รสชาติอาหารเหนือจะเน้นรสเค็มเปรี้ยว มัน ไม่หวานไม่มีกะทิเพราะ อยู่ห่างทะเล จึงต้องกินเค็มจากเกลือสินเธาว์ เพื่อประโยชน์ต่อร่างกาย และใช้มะขามเปียกมาสร้าง รสเปรี้ยวนอกจากนี้การกินอาหารของภาคเหนือยังมีคุณค่าในมิติต่าง ๆ ได้แก่

- คุณค่าด้านสุขภาพ: การกินตามฤดูกาล มีคุณค่าหลากหลายทั้งประโยชน์ ต่อสุขภาพ เพราะช่วยในการปรับธาตุในร่างกายให้สมดุลกับลักษณะภูมิอากาศ และมีปริมาณอาหาร ที่มากเพียงพอ เก็บหาได้ง่ายโดยไม่ต้องซื้อหาซึ่งลักษณะของอาหารที่คนไทยภาคเหนือกินตามฤดูกาล

เช่น ฤดูร้อน กินไข่มดแดง ผักหวาน ฤดูฝน กินย่านฮ่อ เห็ด ผักเชียงดา ฤดูหนาว กินผักกาดจ้อ แกงกระด้าง แกงสะแล และกะหล่ำปี

- คุณค่าด้านสังคมวัฒนธรรม: การกินอาหารของคนภาคเหนือในอดีต มีลักษณะการทำและการกินร่วมกับครอบครัว ทำให้เด็กได้เรียนรู้หน้าที่ของตนเอง รวมถึงเป็นการกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัวเพราะเป็นช่วงเวลาที่สมาชิกครอบครัวได้พูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องต่าง ๆ ระหว่างกัน รวมถึงเป็นการสร้างความสัมพันธ์ในหมู่ญาติมิตรและชุมชน เพราะมีการแบ่งปันอาหารกันระหว่างครัวเรือน นอกจากนี้ อาหารยังมีความสัมพันธ์กับความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมในท้องถิ่น เพราะคนภาคเหนือเชื่อเรื่องผีและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ อาหารจึงมีบทบาทเป็นสื่อแสดงความเคารพและความกตัญญูต่อดวงวิญญาณและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ

(๒) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบ บางส่วนเป็นภูเขา และมีแม่น้ำสายสำคัญไหลผ่าน อาทิ แม่น้ำชี แม่น้ำมูล และแม่น้ำโขง แต่ส่วนใหญ่มีสภาพภูมิอากาศที่ร้อนอบอ้าวและแห้งแล้ง ป่าและแหล่งน้ำจึงเป็นแหล่งอาหารสำคัญสำหรับเก็บหาพืชผักและสัตว์จากธรรมชาติเก็บหาอาหารจากพื้นที่เพาะปลูก และทำการปศุสัตว์ ดังนั้น อาหารหลักของคนภาคอีสานจึงมีทั้ง ปลา เห็ด ของป่า และพืชผักต่าง ๆ โดยเฉพาะปลา ถือเป็นอาหารหลักของกลุ่มคนที่อยู่ริมฝั่งแม่น้ำ เช่น ปลาเผา จากแม่น้ำมูล ปลาขาว ปลาชิว และกุ้งฝอย จากแม่น้ำโขง นอกจากนี้ คนภาคตะวันออกเฉียงเหนือส่วนใหญ่ ยังทำอาชีพทำนา ซึ่งนอกจากจะเป็นแหล่งเพาะข้าวแล้วยังมีสัตว์ต่าง ๆ ในนา เช่น ปลาดุกนา และกบ เป็นต้น รสชาติอาหารภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะมีรสชาติดกกล่อม หรือ “แซ่บนำว” ซึ่งหมายถึงรสชาติที่ผสมผสานวัตถุดิบต่าง ๆ อย่างลงตัว ไม่เค็ม ไม่หวาน และไม่เผ็ดเกินไป ซึ่งมีเครื่องปรุงที่สำคัญ คือ ปลาร้าหรือปลาแดก โดยภาคอีสานมีคุณค่าทางอาหารในมิติต่าง ๆ ได้แก่

- คุณค่าด้านสุขภาพ: การหาอาหารจากแหล่งธรรมชาติตามฤดูกาล โดยเฉพาะปลาและพืชผักต่าง ๆ มีคุณค่าทางโภชนาการและสรรพคุณทางยาทำให้มีอายุยืนยาว ประหยัดค่าใช้จ่าย และมีความมั่นคงทางอาหารซึ่งลักษณะอาหารของคนไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือกินตามฤดูกาล เช่น ฤดูร้อน กินผักตบ ฤดูฝน กินอึ่ง กบ เขียด หน่อไม้ และเห็ดป่าต่าง ๆ

- คุณค่าด้านสังคมวัฒนธรรม: อาหารอีสานสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาของบรรพชนอีสานจากการจัดสรรอาหารเพื่อให้รสชาติติดกันได้เหมาะสม เช่น หากมีอาหารประเภทลาบ อาจจะไม่มีการใส่พริก (ตำอีสาน) เนื่องจากส่งผลต่อการรับรส

(๓) ภาคใต้ มีพื้นที่ติดชายฝั่งทะเลทั้งฝั่งอ่าวไทย และฝั่งอันดามัน สภาพอากาศร้อนชื้น และมีฝนตกตลอดทั้งปี คนส่วนใหญ่ทำอาชีพเกี่ยวกับประมงและทะเล เพราะมีทรัพยากรในท้องทะเลจำนวนมาก นอกจากนี้ในพื้นที่ภาคใต้ยังคงเคยเป็นศูนย์กลางการเดินเรือของพ่อค้าชาวอินเดีย จีน และชาว

ด้วยปัจจัยด้านภูมิประเทศ อากาศ และการเป็นศูนย์กลางทางการค้า จึงทำให้อาหารภาคใต้ใช้วัตถุดิบส่วนใหญ่จากทะเล มีรสชาติหลักคือรสจัดและเผ็ดร้อนตามด้วยรสเค็มและเปรี้ยวเพื่อให้ร่างกายอบอุ่น ป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ รวมถึงมีส่วนผสมของวัฒนธรรมอื่น ๆ เข้ามา เช่น การใส่เครื่องเทศแบบวัฒนธรรมอินเดีย เป็นต้นทั้งนี้ ด้วยความที่อาหารใต้มีรสชาติเผ็ด จึงต้องมีอาหารรสจัดหรือเค็มมาแก้รสเผ็ด เช่น การกินผักเคียงเพื่อบรรเทารสเผ็ดโดยอาหารภาคใต้มีคุณค่าในมิติต่าง ๆ ดังนี้

- คุณค่าด้านสุขภาพ: อาหารท้องถิ่นภาคใต้กินคู่กับพืชผักสมุนไพร (ผักเคียง) และใช้เครื่องปรุงและรสชาติที่สอดคล้องกับภูมิอากาศและวัตถุดิบในท้องถิ่น ซึ่งมีประโยชน์ต่อร่างกาย จึงช่วยป้องกันโรคภัยไข้เจ็บ อีกทั้งยังสะท้อนถึงเอกลักษณ์ในพื้นที่

- คุณค่าด้านสังคมวัฒนธรรม: อาหารภาคใต้เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในระบบครอบครัวเพราะการกินอาหารร่วมกัน คือ การสร้างความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน รวมถึงการถ่ายทอดความรู้ในการปรุงอาหารของสมาชิกในครอบครัว นอกจากนี้ ยังมีส่วนช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในชุมชน เพราะมีวัฒนธรรมของการแบ่งปันอาหารให้กับเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียง นอกจากนี้วัฒนธรรมอาหารยังสะท้อนถึงบุคลิกของคนภาคใต้ด้วย เช่น การทำควักลิ้งเรียกแขก โดยสมัยก่อนจะใช้เนื้อควายเป็นหลัก ซึ่งวัวควายเป็นสัตว์ที่มีความสำคัญในการทำเกษตร ดังนั้น การล้มนสัตว์สำคัญมาเลี้ยงแขกจึงเป็นการแสดงถึงความใจกว้างของเจ้าของบ้าน เป็นต้น

(๔) ภาคกลาง เป็นเมืองอยู่ข้าวอยู่น้ำที่สำคัญของประเทศไทย เนื่องจากสภาพภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำสำคัญหลายสายไหลผ่าน เช่น แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำท่าจีน แม่น้ำแม่กลอง และแม่น้ำบางปะกง ซึ่งนอกจากจะมีความสำคัญต่อการสถาปนาเมืองหลวงต่าง ๆ ตั้งแต่กรุงศรีอยุธยา กรุงธนบุรี กรุงเทพมหานคร รวมถึงเมืองท่าหรืออาณาจักรโบราณ เช่น เมืองนครไชยศรี (จ.นครปฐม) เมืองคูบัว (จ.ราชบุรี) เมืองเพชรบุรี ยังเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหาร และสัตว์น้ำ สัตว์บกต่าง ๆ ที่สามารถนำมาเป็นวัตถุดิบในการปรุงอาหารได้หลากหลาย นอกจากนี้ แม่น้ำสายต่าง ๆ ยังเป็นเส้นทางคมนาคมสำคัญที่เชื่อมไปสู่หัวเมืองต่าง ๆ ในภูมิภาค และเป็นเส้นทางค้าขายและติดต่อระหว่างชาวต่างประเทศกับชาวไทยด้วยและเมื่อประกอบกับปัจจัยด้านเศรษฐกิจ การปกครอง และสงคราม จึงทำให้ภาคกลาง โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร มีผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์เช่น จีน แขก มอญ ลาว ฯลฯ เข้ามาตั้งถิ่นฐาน ประกอบอาชีพและถ่ายทอดแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างกัน โดยมีพระบรมมหาราชวังเป็นศูนย์กลางการปกครอง และศูนย์รวมวัฒนธรรมส่งผลให้วัฒนธรรมอาหารภาคกลางมีความหลากหลาย โดยในอดีตภาคกลางกินข้าวสวยเป็นหลักและมีผัก ปลา และสัตว์น้ำอื่น ๆ เป็นกับข้าว โดยกินร่วมกับน้ำพริก แต่การติดต่อสัมพันธ์กับคนต่างชาติ จึงทำให้วัฒนธรรมอาหารเกิดการเปลี่ยนแปลงเช่น การปรุงแกงเผ็ดและกะทิ จากวัฒนธรรมอาหารแขก การนึ่ง ตุ่น ผัด ทอด การใช้กระทะจากวัฒนธรรมอาหารจีน และการต้มขา

และของว่างยามบ่ายแบบตะวันตก รสชาติอาหารภาคกลางจะกลมกล่อม ไม่จัดเกินไป มีหลากหลายรส ทั้งเปรี้ยว เค็ม หวาน มัน และเผ็ด ขึ้นอยู่กับอาหารแต่ละประเภท โดยเน้นให้เกิดการ “ตัดรสกัน” หรือ “เข้ากัน” นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับการปรุงแต่งกลิ่นและสีส่นของอาหารโดยใช้พืชสมุนไพรต่าง ๆ เช่น ตะไคร้ หอม ข่า พริก กระเทียม ใบมะกรูด ใบผักชี เป็นต้น ด้วยภาคกลาง เป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวัง ซึ่งเป็นศูนย์กลางและแหล่งถ่ายทอดศิลปวิทยาการ เป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ จึงทำให้เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับอาหารชาววังที่มีการเรียนรู้และสืบทอดต่อกันมาทั้งจากวังสู่บ้านและจากบ้านสู่วัง โดยอาหารชาววัง เกิดจากการสร้างสรรค์ ผสมผสาน และประดิษฐ์ประดอยอย่างประณีต เพื่อถวายแก่พระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ และขุนนางชั้นสูง ด้วยเอกลักษณ์ด้านความประณีตบรรจง จึงทำให้อาหารชาววังเปรียบเหมือนงานศิลปะที่สร้างความอึดท้องและความอึดเอมใจไปพร้อมกัน

- คุณค่าด้านสุขภาพ : ด้วยความหลากหลายของวัตถุดิบที่ในการปรุงอาหาร และความหลากหลายด้านวัฒนธรรมจากการเป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวังและเป็นศูนย์กลางการค้าระหว่างประเทศ จึงทำให้อาหารภาคกลางมีคุณค่าทางโภชนาการและมีสรรพคุณในการเป็นยารักษาโรค

- คุณค่าด้านสังคมวัฒนธรรม : อาหารภาคกลางแสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ผสมผสานมาจากคนหลายกลุ่ม เป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่สืบทอดต่อกันผ่านการบอกเล่าภายในครอบครัว ตำราอาหาร สถาบันการศึกษา การทำธุรกิจ และสื่อต่าง ๆ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงงานศิลปะชั้นสูงผ่านเมนูอาหารโดยเฉพาะอาหารชาววัง

โดยสรุปอาหารไทย ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ดังนี้

๑) ด้านวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิต อัตลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรมของคนไทย รวมถึงความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติในแต่ละพื้นที่

๒) ด้านสังคม ที่แสดงความสัมพันธ์หรือเสริมสร้างความสัมพันธ์ทั้งในระดับครอบครัว และชุมชน แสดงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และสถานภาพทางสังคม

๓) ด้านอื่น ๆ เช่น ด้านโภชนาการและการรักษาโรค ด้านเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว ด้านจิตใจและความเป็นศิลปะที่งดงาม และด้านองค์ความรู้ที่สำคัญในการอนุรักษ์และสืบทอด แต่ด้วยปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้คนมีโอกาสนในการเลือกกินอาหารได้มากขึ้น ขณะเดียวกันก็มีการทำอาหารพื้นเมืองในครอบครัวน้อยลง จึงทำให้คนไทยในปัจจุบัน รู้จักและกินอาหารท้องถิ่นน้อยลง รู้จักแต่เฉพาะอาหารที่เป็นที่นิยมเท่านั้น

๒.๔.๗ สมุนไพร นวดไทย และสปา

๑) สมุนไพร

๑.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

คำว่า สมุนไพร [สะหมุนไพร] น. ผลิตผลธรรมชาติ ได้จาก พืช สัตว์ และแร่ธาตุ ที่ใช้เป็นยา หรือผสมกับสารอื่นตามตำรับยา เพื่อบำบัดโรค บำรุงร่างกาย หรือใช้เป็นยาพิษ เช่น กระเทียม น้ำผึ้ง รากดิน (ไส้เดือน) เขากวางอ่อน กำมะถัน ยางน่อง โล่ตีน.

๑.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

บริษัทวิจัยตลาด Euromonitor International รายงานข้อมูลการค้าปลีกผลิตภัณฑ์สมุนไพรในตลาดโลก พบว่าในปี ๒๕๖๕ มีมูลค่า ๕๖,๑๐๔.๑ ล้านดอลลาร์สหรัฐ ขยายตัวร้อยละ ๙.๒ จากปีก่อนหน้า

ประเทศที่มีมูลค่าการค้าปลีกผลิตภัณฑ์สมุนไพรสูงสุด ๓ อันดับแรก ได้แก่

(๑) จีน (มูลค่า ๑๘,๖๓๓.๒ ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๓๓.๒) ขยายตัวร้อยละ ๑๓.๐)

(๒) สหรัฐอเมริกา (มูลค่า ๘,๕๔๕.๐ ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๑๕.๒ ขยายตัวร้อยละ ๘.๓)

(๓) ญี่ปุ่น (มูลค่า ๓,๔๒๐.๙ ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๖.๑ ขยายตัวร้อยละ ๑.๕)

สำหรับไทย ตลาดการค้าปลีกผลิตภัณฑ์สมุนไพรมีมูลค่า ๑,๕๓๔.๖ ล้านดอลลาร์สหรัฐ คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๒.๗ ของตลาดโลก และขยายตัวร้อยละ ๘.๓ โดยไทยมีมูลค่าการค้าปลีกผลิตภัณฑ์สมุนไพรอยู่ในอันดับที่ ๘ ของโลก

๑.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

(๑) กระทรวงพาณิชย์^{๒๐} เผยแพร่ว่า กรมมีแผนที่จะส่งเสริมการตลาดสินค้า “สมุนไพรไทย” อย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบัน มีคณะกรรมการนโยบายและสมุนไพรแห่งชาติ ได้แต่งตั้ง คณะคณะกรรมการส่งเสริมภาพลักษณ์และการตลาดสมุนไพร มีปลัดกระทรวงพาณิชย์เป็นประธาน มีกรม กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ และกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เป็นฝ่ายเลขานุการ ทำหน้าที่ส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์สมุนไพรทั้งในและต่างประเทศ และกำหนดช่องทางการตลาดในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อผลักดันสมุนไพรไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอีกรายการหนึ่ง

^{๒๐} <https://mgronline.com/business/detail/๙๖๖๐๐๐๐๐๘๒๕๗๔>

สำหรับการขับเคลื่อนสมุนไพรไทย ได้มีการกำหนดมาตรการผลักดันสมุนไพรเป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ประเทศด้านอาหารและวัฒนธรรมไทย โดยบูรณาการประเด็นสมุนไพรร่วมกับอาหาร วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ผลักดันคุณค่าของสมุนไพรไทยร่วมกับอาหารไทย ตอบรับกระแสนิยมด้านสุขภาพ นำเสนอเมนูอาหารที่มีส่วนประกอบของสมุนไพรไทย ชูสรรพคุณที่มีคุณประโยชน์เจาะกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะด้าน เช่น เพิ่มภูมิคุ้มกัน Plant-based และผู้สูงอายุ

ส่วนด้านการตลาด จะมีการศึกษาความต้องการของตลาด กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งเสริมการใช้การตลาดออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ สร้างเรื่องเล่าดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค เน้นขยายตลาดผลิตภัณฑ์สมุนไพรกลุ่มเวชสำอาง ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และสินค้าอุปโภคบริโภค เพื่อเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มสมุนไพร รวมทั้งสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์สมุนไพร

นอกจากนี้ จะเร่งการพัฒนาระบบสัญลักษณ์คุณภาพสมุนไพรที่เป็นที่ยอมรับ โดยกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เป็นหน่วยงานหลักในการพิจารณาคัดเลือกผู้ประกอบการสมุนไพรเพื่อมอบรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพรคุณภาพ ซึ่งสัญลักษณ์ของรางวัลมีแนวคิดการออกแบบมาจากรูปแบบของไม้ที่สานเป็นรูปดวงดาวของเฉลว และกราฟิกรูปหัวใจ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและไว้วางใจจากผู้บริโภคในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สมุนไพร

ยกระดับศักยภาพด้านการตลาดของผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์สมุนไพร สร้างภาพลักษณ์ที่ดี สะท้อนคุณค่า และความน่าเชื่อถือผลิตภัณฑ์สมุนไพร รวมทั้งขยายโอกาสทางการค้าให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของยุทธศาสตร์ในการกำหนดให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของการเป็นตลาดสมุนไพรของอาเซียน

(๒) กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก ได้ประกาศ สมุนไพร Herbal Champions ๑๕ รายการภายใต้แผนปฏิบัติการด้านสมุนไพรแห่งชาติฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาสมุนไพรตลอดห่วงโซ่มูลค่า มีการวางเป้าหมายออกสู่ตลาดโลก สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศ โดยแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม

กลุ่มแรก คือ สมุนไพรที่มีความพร้อมเพื่อการพัฒนาต่อยอด ๓ รายการ ได้แก่ ขมิ้นชัน ฟ้าทะลายโจร และกระชายดำ

กลุ่มที่สอง คือ สมุนไพรที่มีศักยภาพและต้องการความต่อเนื่องในการพัฒนา ๑๒ รายการ ได้แก่ กระชาย มะขามป้อม ไพล กวาวเครือขาว ชิง กระท่อม ว่านหางจระเข้ บัวบก มะระขี้นก กัญชง กัญชา และเพชรสังฆาต ในการขับเคลื่อนพัฒนาเมืองสมุนไพร สร้างความเข้มแข็งและสร้างมูลค่าเพิ่มจากสมุนไพรให้แก่ชุมชน หลายจังหวัดได้มีการพัฒนาต่อยอดพืช/สมุนไพร ให้เป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัด เป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้แก่ชุมชน

ปัจจุบันคณะกรรมการนโยบายและสมุนไพรแห่งชาติ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการส่งเสริมภาพลักษณ์และการตลาดสมุนไพร มีปลัดกระทรวงพาณิชย์เป็นประธาน กรรมการส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ และกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เป็นฝ่ายเลขานุการ ทำหน้าที่ส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์สมุนไพรทั้งในและต่างประเทศ กำหนดช่องทางการตลาดในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อผลักดันสมุนไพรไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอีกรายการหนึ่ง

โดยกำหนดมาตรการผลักดันสมุนไพรเป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์ประเทศ ด้านอาหารและวัฒนธรรมไทย บูรณาการประเด็นสมุนไพรร่วมกับอาหาร วัฒนธรรม และการท่องเที่ยว ผลักดันคุณค่าของสมุนไพรไทยร่วมกับอาหารไทย ตอบรับกระแสนิยมด้านรักสุขภาพ นำเสนอเมนูอาหารที่มีส่วนประกอบของสมุนไพรไทย ชูสรรพคุณที่มีคุณประโยชน์เจาะกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะด้าน เช่น เพิ่มภูมิคุ้มกัน Plant-based และผู้สูงอายุ ยกระดับศักยภาพด้านการตลาดของผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์สมุนไพร สร้างภาพลักษณ์ที่ดี สะท้อนคุณค่า และความน่าเชื่อถือผลิตภัณฑ์สมุนไพร รวมทั้งขยายโอกาสทางการค้าให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของยุทธศาสตร์ในการกำหนดให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของการเป็นตลาดสมุนไพรของอาเซียน

๑.๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป²¹

กวาวเครือขาวเป็นสมุนไพร อัตลักษณ์ความเป็นไทย พรรณไม้ถิ่นเดียวของไทย หรือรู้จักในชื่อ “ไทย คุดชู” (Thai Kudzu) ไทยเล็งผลักดันเป็น ซอฟต์แวร์สร้างเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์ของไทยได้ ซึ่งสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า (สนค.) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ การนำเข้าส่งออกกวาวเครือยังมีไม่มาก ปี ๒๕๖๕ ไทยนำเข้าสารสกัดจากกวาวเครือขาวจากเกาหลีใต้ และส่งออกในรูปแบบแห้งและผง สารสกัดรูปแบบผงและสารสกัดรูปแบบน้ำไปได้หวั่นเกาหลีใต้ สหรัฐอเมริกา อิตาลี มาเลเซีย อินโดนีเซีย และสิงคโปร์

สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้าได้ศึกษาข้อมูลจากฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์เปิดตัวใหม่ทั่วโลก GNPD (Global New Products Database) รวบรวมโดย บริษัท วิจัยตลาด Mintel พบว่า ในช่วงปี ๒๕๕๖ – ๒๕๖๖ มีรายงานผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนผสมของกวาวเครือขาว (Pueraria mirifica) ในกลุ่มเครื่องสำอางและผลิตภัณฑ์ดูแลร่างกาย (Beauty & Personal Care) และกลุ่มผลิตภัณฑ์สุขภาพ (Health)

โดยผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนผสมของกวาวเครือขาวมากที่สุด ๕ อันดับแรก ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวกาย (Body Care) ผลิตภัณฑ์ดูแลผิวหน้าและคอ (Face/Neck Care) ผลิตภัณฑ์

²¹ <https://www.thaipbs.or.th/news/content/๓๓๓๙๙๗>

ทำความสะอาดผิวหนัง (Face Cleanser) ยาสระผม และผลิตภัณฑ์ดูแลดวงตา (Eye Care) แหล่งผลิตสำคัญของผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนผสมของกาวเครือขาว ๕ อันดับแรก ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ จีน ไต้หวัน และไทย



ภาพที่ ๑-๑๒ “กาวเครือขาว” สมุนไพรพื้นเมืองของไทย

ที่มา : <https://www.thaipbs.or.th/news/content/๓๓๓๙๙๗>

๒) นวดไทยและสปา

การนวดไทยเป็นองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่มีการใช้มายาวนานกว่า ๗๐๐ ปี ในการดูแลสุขภาพ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน จวบจนปัจจุบันนี้ เกิดการจัดระบบและนำเข้าสู่ในระบบบริการสุขภาพทั้งภาครัฐ และเอกชน ในการดูแลสุขภาพของประชาชน ซึ่งมีหน่วยงานที่สำคัญคือ กระทรวงสาธารณสุข โดยกรมการ แพทย์แผนไทย กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ รวมถึงสภาการแพทย์แผนไทยด้วย

๒.๑) คำนินยามและขอบเขตของการศึกษา

คำว่า “นวดไทย” ได้กำหนดนิยาม ตามแต่ละกฎหมายในปัจจุบันดังนี้

พระราชบัญญัติคุ้มครองและส่งเสริมภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทย พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้กล่าวถึง การนวดไทย ในนิยามของคำว่า การแพทย์แผนไทย หมายความว่า กระบวนการทางการแพทย์ เกี่ยวกับการตรวจ วินิจฉัย บำบัด รักษา หรือป้องกันโรค หรือการส่งเสริมสุขภาพและฟื้นฟูสุขภาพ ของมนุษย์หรือสัตว์ การผดุง ครอบ การนวดไทย และให้หมายความรวมถึง การเตรียมผลิตยาแผนไทย และการประดิษฐ์อุปกรณ์และ เครื่องมือทางการแพทย์ ทั้งนี้โดยอาศัยความรู้หรือตำราที่ได้รับการ ถ่ายทอดและพัฒนาสืบต่อกันมา

พระราชบัญญัติวิชาชีพการแพทย์แผนไทย พ.ศ. ๒๕๕๖ กำหนดนิยาม การนวดไทย หมายความว่า การตรวจ การวินิจฉัย การบำบัด การรักษา การป้องกันโรค การส่งเสริมและ การฟื้นฟูสุขภาพ โดยใช้องค์ ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการนวดไทย ทั้งนี้ด้วยกรรมวิธีการแพทย์แผนไทย

๒.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

ประเทศไทยได้มีการเสนอขอขึ้นทะเบียนจารึกในฐานะรายการตัวแทนมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรมของมนุษยชาติ (Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity) ต่อ ยูเนสโก โดยการดำเนินงานของกระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับกระทรวงสาธารณสุข และยังได้มีการระบุนิยาม ขอบเขตของการนวดไทยไว้ว่า “การนวดไทยเป็นทั้งศาสตร์ศิลป์ และวัฒนธรรมในการดูแลสุขภาพที่ใช้มือหรือ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการปรับพลังและโครงสร้างของร่างกายโดยไม่ใช้ยา (non-medicinal remedy) เป็นการรักษาด้วยตนเอง เพื่อบำบัดความเจ็บป่วยที่เกิดจากลมในเส้น (sen) ติดขัด และทำให้ธาตุทั้ง ๔ (dhatu or four body elements) ได้แก่ ธาตุดิน ธาตุน้ำ ธาตุลม ธาตุไฟ ให้เป็นปกติกล่าวคือ เส้นใน ร่างกายมนุษย์ของการนวดไทยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากเส้นลมปราณ (meridian) ของการแพทย์จีน และนาดี (nadi) ของโยคะศาสตร์ศาสตร์ของการนวดไทยนั้นถือว่าร่างกายมนุษย์มีเส้นเป็นเครือข่ายร่างแห เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกันมีจำนวน ๗๒,๐๐๐ เส้น โดยมีเส้นหลักอยู่ ๑๐ เส้น เรียกว่า เส้นประธานสิบ การนวดไทยใช้เส้นประธานสิบเป็นหลักในการตรวจวินิจฉัยและบำบัด วิธีการบำบัดใช้การกด คลึง บีบ จับ ทูบ สับ ดัด ดึง ด้วยมือหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ศอก เข่า เท้า ใช้อุปกรณ์การนวดตนเองที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้ลูกประคบสมุนไพรเพื่อลดการอักเสบและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ รวมทั้งใช้จิตวิทยาในการปลุกปลอบให้กำลังใจ ด้วยความกรุณา ปัจจุบันมีการนำการนวดไทยไปใช้เพื่อการรักษาและการส่งเสริมสุขภาพ”

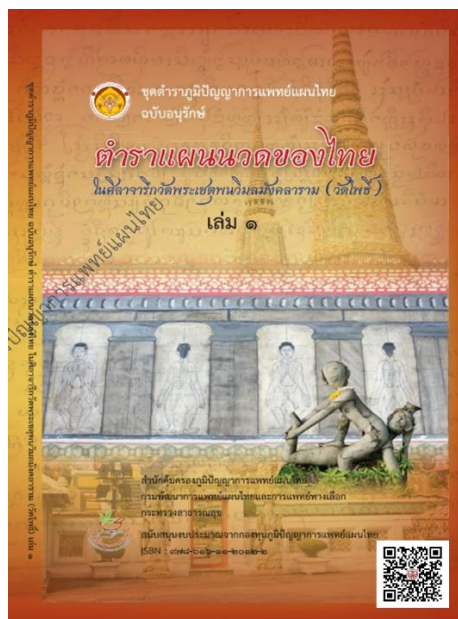
๒.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ

หรือเอกชน

กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก ขับเคลื่อนนโยบายการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการด้านสมุนไพรแห่งชาติ ฉบับที่ ๒ (พ.ศ.๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) นำสมุนไพรและผลิตภัณฑ์สมุนไพรไปใช้ในการดูแลสุขภาพ จากการขยายตัวของตลาดสมุนไพรสอดคล้องกับนโยบายที่ชัดเจนของประเทศในการส่งเสริมอุตสาหกรรมสมุนไพร ที่นำเอาจุดเด่นของประเทศที่เป็นแหล่งพันธุกรรมสำคัญของโลกโดยเฉพาะพืชสมุนไพร มาพัฒนาเพื่อให้เกิดรายได้ของประเทศ แผนปฏิบัติการด้านสมุนไพรแห่งชาติ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐ มุ่งเน้นการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของสมุนไพรและผลิตภัณฑ์สมุนไพรอย่างต่อเนื่องในระยะยาว โดยกำหนดเป้าหมายในปี ๒๕๗๐ ขนาดตลาดวัตถุดิบสมุนไพรของประเทศไทยเพิ่มขึ้น อย่างน้อย ๑ เท่าตัว มุ่งเกิดรายได้กว่า ๑๐๐,๐๐๐ ล้านบาท และสร้างความเข้มแข็งของห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) อุตสาหกรรมสมุนไพรไทยเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๒๐ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี อันจะนำไปสู่ความสำเร็จในการพัฒนาสมุนไพรและผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทย เพื่อส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นประเทศที่สามารถแข่งขันทางอุตสาหกรรมสมุนไพรในระดับนานาชาติได้ สำหรับ ปี ๒๕๖๖ กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก

เน้นให้ประชาชนเกิดความเชื่อมั่นและมีการนำสมุนไพรและผลิตภัณฑ์สมุนไพรไปใช้ในการดูแลสุขภาพ ด้วยการพึ่งตนเองอย่างถูกต้องเหมาะสมเพิ่มมากขึ้น ผลิตภัณฑ์สมุนไพรสามารถสร้างรายได้ และ ในปี ๒๕๖๖ ได้ตั้งเป้าหมายมูลค่าของการบริโภคผลิตภัณฑ์สมุนไพร มวลรวมในประเทศเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่า ๕๐,๐๐๐ ล้านบาท

กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก โดยกองสมุนไพร เพื่อเศรษฐกิจ มีหน้าที่และความรับผิดชอบในการรับแจ้ง และรับรองผู้ประกอบการผลิตสมุนไพร และผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่รัฐต้องส่งเสริมตามขอบเขตของ พ.ร.บ.ผลิตภัณฑ์สมุนไพร พ.ศ.๒๕๖๒ รวมถึงการจัดทำทะเบียนข้อมูลผู้ผลิตสมุนไพร และผู้ผลิตผลิตภัณฑ์สมุนไพร รวมถึงดำเนินการให้คำปรึกษา และ จัดทำชุดสิทธิประโยชน์เพื่อส่งเสริมสนับสนุนผู้ประกอบการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สมุนไพร ทั้งในด้านคุณภาพการผลิต การจัดการ และการตลาด โดยตั้งแต่ ปี พ.ศ.๒๕๖๓ จนถึงปัจจุบันได้ ดำเนินการตามภารกิจ เช่น การอบรมส่งเสริมศักยภาพผู้ประกอบการสมุนไพร จำนวนกว่า ๒,๑๘๙ รายการ เจริญจับคู่ทางธุรกิจการค้า ซึ่งเกิดการเจรจาทางธุรกิจจำนวน ๑๘๙ คู่ เกิดมูลค่าทางการตลาดกว่า ๒๒๘ ล้านบาท ทั้งนี้ ได้มีการส่งเสริมภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์สมุนไพร และ การส่งเสริมด้านการตลาด มีเงินสะพัดกว่า ๓๗๕ ล้านบาท รวมถึงมีการเชิญเกียรติผู้ประกอบการสมุนไพรผ่านรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพรคุณภาพ (Premium Herbal Products) โดยมีบริษัทผลิตภัณฑ์สมุนไพรส่งผลิตภัณฑ์ เข้าประกวด จำนวน ๑,๐๕๗ ผลิตภัณฑ์ ผ่านการคัดเลือก จำนวน ๕๒๖ ผลิตภัณฑ์ ซึ่งนับเป็นก้าวสำคัญ ของการพัฒนาผู้ประกอบการสมุนไพรของประเทศไทย ซึ่งจะช่วยพัฒนาผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทยให้ตรงกับความต้องการของตลาด เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพรเป็นที่ยอมรับทั้งใน และต่างประเทศ



ภาพที่ ๒-๑๓ ชุดตำราภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทยฉบับอนุรักษ์ ตำราแผนนวดของไทย
ในศิลาจารึกวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม (วัดโพธิ์) เล่ม ๑

๒.๔.๘ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

๑) การออกแบบ

๑.๑) คำนินยามและขอบเขตของการศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้กำหนดความหมายของ “แบบ” หมายถึงสิ่งที่กำหนดให้ถือเป็นหลักหรือแนวดำเนิน

การออกแบบ ตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า Design²² ซึ่งตามพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด Oxford English Dictionary (OED) ได้ให้ความหมายว่า the general arrangement of the different parts of something that is made, such as a building, book, machine, etc.

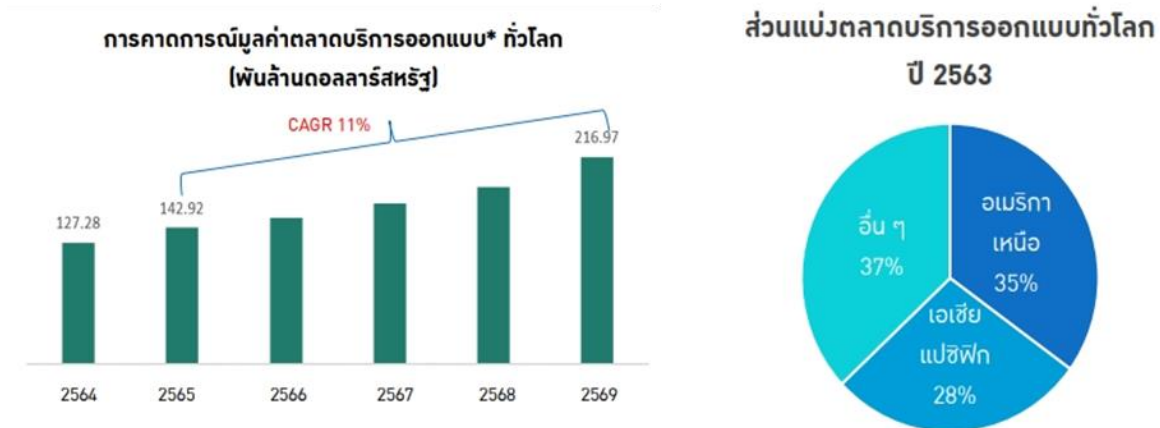
การออกแบบผลิตภัณฑ์²³ เป็นกระบวนการที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ทางกายภาพ เพื่อการใช้อย่างที่อำนวยความสะดวกสบาย และเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตค่านิยมทางความงาม ให้ดียิ่งขึ้นตามความเหมาะสม อาจเป็นการปรับปรุงหรือสร้างใหม่ภายใต้การสร้างสรรค์

๑.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

อุตสาหกรรมบริการออกแบบทั่วโลกมีแนวโน้มเติบโตสูงร้อยละ ๑๑ ต่อปี หลังจากประสบภาวะชะลอตัวในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ โดยมูลค่าตลาดเพิ่มขึ้นจาก ๑๒๗.๓ พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ๒๕๖๔ เป็น ๑๔๒.๙ พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี ๒๕๖๕ คิดเป็นอัตราการเติบโตเฉลี่ยร้อยละ ๑๒.๓ และในช่วงปี ๒๕๖๕ - ๒๕๖๙ คาดการณ์ว่า มูลค่าตลาดขยายตัวด้วยอัตราการเติบโตเฉลี่ยสะสม ร้อยละ ๑๑ ต่อปี ทั้งนี้ ในปี ๒๕๖๓ ภูมิภาคอเมริกาเหนือมีขนาดตลาดบริการออกแบบใหญ่ที่สุดในโลก โดยมีส่วนแบ่งตลาดร้อยละ ๓๗ รองลงมาคือ เอเชียแปซิฟิก (ร้อยละ ๒๘)

²² “Design,” Oxford English Dictionary, เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.

²³ รูปนันท แก้วปาน, สราวุธ อิศรานุวัฒน์} และจริยา แผลงนอก, *หลักการและแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์*, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ปีที่ ๒๒ ฉบับที่ ๒ (๒๕๖๓) : กรกฎาคม-ธันวาคม, ๑๖๔.



แผนภาพที่ ๒-๕ การคาดการณ์มูลค่าตลาดบริการออกแบบและส่วนแบ่งบริหารออกแบบทั่วโลก
ที่มา : รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาบริการออกแบบ ปี ๒๕๖๕
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

สำหรับประเทศไทย รายได้ของอุตสาหกรรมบริการออกแบบมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าได้ปรับตัวลดลงในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วโลก โดยในปี ๒๕๖๔ อุตสาหกรรมบริการออกแบบสร้างรายได้กว่า ๑.๗ พันล้านบาท ทั้งนี้ สถานประกอบการเกือบทั้งหมดของอุตสาหกรรมบริการออกแบบเป็นธุรกิจขนาดเล็ก



แผนภาพที่ ๒-๖ รายได้สถานประกอบการในอุตสาหกรรมบริการออกแบบ ปี ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔
ที่มา: รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาบริการออกแบบ ปี ๒๕๖๕
ซึ่งประมวลผลจากข้อมูลของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า

ในด้านแรงงาน อุตสาหกรรมบริการออกแบบมีการจ้างงานกว่า ๑.๙ หมื่นคน ในปี ๒๕๖๔ โดยส่วนใหญ่เป็นนักออกแบบ (ร้อยละ ๘๔) ลักษณะที่สำคัญของแรงงานในอุตสาหกรรมนี้ คือ ส่วนใหญ่เป็นแรงงานวัยหนุ่มสาว มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี และมีรายได้เฉลี่ยประมาณ ๒.๐-๒.๓ หมื่นบาทต่อเดือน

๑.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

จากการสืบค้นข้อมูลหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ที่มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการออกแบบของไทย ดังนี้

๑.๓.๑) กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม มีภารกิจเกี่ยวกับการส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการธุรกิจ อุตสาหกรรม ให้มีสมรรถนะและขีดความสามารถในการประกอบการที่เป็นเลิศและมีความยั่งยืนสู่สากล โดยมีหน้าที่และอำนาจเสนอความเห็นเพื่อกำหนดนโยบายและมาตรการในการส่งเสริมและพัฒนา อุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการและผู้ให้บริการธุรกิจ อุตสาหกรรม ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาเครือข่ายองค์กรภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาบุคลากร การบริหารจัดการ การพัฒนาเทคโนโลยีและวิชาการ รวมทั้งกำกับดูแล ติดตามและ ประเมินผลการให้บริการเพื่อการพัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรม พร้อมทั้งดำเนินมาตรการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาสมรรถนะของอุตสาหกรรม วิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการ และผู้ให้ บริการธุรกิจอุตสาหกรรมสาขาต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับนโยบายและแผน ของกระทรวงอุตสาหกรรม และแผนส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมของประเทศ

จากข้อมูลรายงานประจำปี กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๕²⁴ พบว่า ได้ดำเนินงานในลักษณะของการให้คำปรึกษาแนะนำการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตราสินค้า จำนวน ๑๐๐ ผลิตภัณฑ์ ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้กว่า ๒๑๐ ล้านบาท

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ได้ส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่โครงสร้างพื้นฐานผ่านศูนย์ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Thailand Industrial Design Center : Thai-IDC) ซึ่งเป็นหน่วยงานกลางที่จะเชื่อมโยงบูรณาการบริการด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ กับหน่วยงานเครือข่ายตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) โดยส่งเสริมและสนับสนุนการปรับเปลี่ยน โครงสร้างจากการรับจ้างผลิตสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Shift from OEM ODM OBM) พร้อมทั้ง ยกกระดับความสามารถด้านการออกแบบของผู้ประกอบการ (Firms Upgrade to Design) สร้างปัจจัย

²⁴ รายงานประจำปี กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๕

เอื้อต่อการเข้าถึงการบริการออกแบบและสนับสนุนการพัฒนาด้านการออกแบบของภาคอุตสาหกรรมไปสู่การเป็นศูนย์กลางในระดับอาเซียน เพื่อสร้างรายได้และขับเคลื่อนภาคอุตสาหกรรมไทยเข้าสู่ Global Value Chain

อีกทั้งยังส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการ SMEs และบุคลากรในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ รวมถึงนักศึกษาที่เพิ่งจบใหม่และผู้ว่างงานให้มีความสามารถในการจัดตั้งธุรกิจผลิต ออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ บรรจุกันท์อย่างสร้างสรรค์ให้มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น โดยดำเนินการสร้างนักออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ อบรมและให้ความรู้ด้านการผลิต การดำเนินธุรกิจตามแนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียน การพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์สิ่งทอจำนวน ๑๖๗ คน และให้คำปรึกษาแนะนำเชิงลึกแก่ผู้เข้ารับบริการในด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ในกลุ่มอุตสาหกรรมต่าง ๆ อาทิ แฟชั่น เฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้าน สิ่งทอของที่ระลึก อาหารแปรรูป รวมถึงผู้ประกอบการที่มีปัญหา การออกแบบบรรจุกันท์ จำนวน ๒๕๐ กิจการ ตลอดจนดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้และการให้คำปรึกษาแนะนำด้านการออกแบบและพัฒนาบรรจุกันท์ ๓๐๐ ชิ้น จำนวน ๑๐๐ ผลิตภัณฑ์ ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ ๒๐๙.๓๓ ล้านบาท

๑.๓.๒) กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ เป็นสำนักงานภายใต้การกำกับดูแลของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศ ๕๘ แห่งทั่วโลก มีภารกิจในการติดตามภาวะและความเคลื่อนไหวทางการค้า สืบหาความต้องการของสินค้าและช่องทางการค้าในตลาดต่างประเทศ และเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางธุรกิจระหว่างประเทศไทยและนานาชาติเพื่อสนับสนุนการดำเนินธุรกิจการค้าให้กับผู้ประกอบการไทย

โครงการ Designers' Room/Talent Thai & Creative Studio Promotion ๒๐๒๓²⁵

โครงการส่งเสริมนักออกแบบไทยสู่ตลาดโลก ปี ๒๕๖๖ หรือ Designers' Room/Talent Thai & Creative Studio Promotion ๒๐๒๓ ซึ่งเป็นการดำเนินงานโดยสำนักส่งเสริมวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการค้า ภายใต้แนวคิด “KEEP AN EYE ON : THE CREATIVE POWER OF THE NEW ERA จับตาพลังสร้างสรรค์จากนักออกแบบรุ่นใหม่และเทรนด์การออกแบบโลก” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมนักออกแบบไทยรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพในการส่งออกให้สามารถพัฒนาธุรกิจและปรับตัวเพื่อตอบสนองกับความต้องการของตลาดต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและก้าวสู่การเป็น “ผู้ประกอบการส่งออกรายใหม่” ที่สร้างมูลค่าทางการค้าและมีบทบาทในระบบเศรษฐกิจ

²⁵“Designers' Room/Talent Thai & Creative Studio Promotion ๒๐๒๓”. ๒๐๒๓. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ <https://www.brandbuffet.in.th/๒๐๒๓/๐๙/ditp-๖๐-designers-talent-thai-and-creative-studio-promotion-๒๐๒๓/>

รวมทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศสู่การเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งปัจจุบันตั้งแต่ปี ๒๕๔๕ ถึง ปี ๒๕๖๖ มีนักร้องแบบที่ได้รับการพัฒนาจากโครงการฯ รวม ๗๔๔ แปรนต์ สามารถสร้างประโยชน์และชื่อเสียงให้กับประเทศได้เป็นจำนวนมาก

โครงการส่งเสริมและเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs Pro-active)

โครงการ SMEs Pro-Active มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างผู้ประกอบการไทย ให้สามารถแข่งขันได้ในระดับนานาชาติ โดยให้การสนับสนุนด้านเงินทุนแก่ SME ที่ต้องการร่วมงานจัดแสดงสินค้าต่างประเทศ ซึ่งการสนับสนุนค่าใช้จ่ายจะแตกต่างกันตามประเภทกิจกรรม ดังนี้

- งานแสดงสินค้าและบริการในต่างประเทศ (Overseas Trade Fair) จะได้รับเงินสนับสนุนสูงสุด ๒๐๐,๐๐๐ บาทต่อครั้ง
- งานแสดงสินค้าและบริการเสมือนจริงในต่างประเทศ (Virtual Exhibition) จะได้รับเงินสนับสนุนสูงสุด ๕๐,๐๐๐ บาทต่อครั้ง
- กิจกรรมสร้างโอกาสทางการค้าและเครือข่ายธุรกิจต่างประเทศ (Business Opportunities & Partnership: BOP) จะได้รับการสนับสนุนสูงสุด ๒๐๐,๐๐๐ บาท

๑.๓.๓) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์^{๒๖} เป็นองค์การมหาชน ทำหน้าที่ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นพลังขับเคลื่อนไปสู่เศรษฐกิจที่สมดุลและยั่งยืนในระยะยาว กิจกรรมหรือโครงการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการออกแบบของไทย เช่น โครงการพัฒนารัฐกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล (Change) และการจัดเทศกาลงานออกแบบ (Bangkok Design week) รวมทั้งการจัดตั้งศูนย์ส่งเสริมงานออกแบบ (TCDC) ภายใต้สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งความรู้ด้านการออกแบบที่สำคัญของนักออกแบบในประเทศไทย

โครงการพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล (Change ๒๐๒๐)^{๒๗}

โครงการพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล เป็นโครงการที่สำนักพัฒนาธุรกิจและนวัตกรรม สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) ร่วมกับ ธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแห่งประเทศไทย หรือ SME Bank เปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการ SME ที่มีความพร้อมด้านการผลิต ต้องการพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล รับการส่งเสริมในการ

^{๒๖} พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. ๒๕๖๑

^{๒๗} “โครงการพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล”. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ <https://www.cea.or.th/en/single-project/change-๒๐๒๐>

พัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยการออกแบบ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยเชิญชวนผู้ประกอบการที่มีอายุธุรกิจ หรือมีแบรนด์ใหม่ ไม่เกิน ๓ ปี ยกระดับ ปรับตัวด้วยแนวคิด Design Thinking ร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กับนักออกแบบ และที่ปรึกษาทางธุรกิจ เพิ่มช่องทางการตลาดและการขายสู่สากล

เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ หรือ Bangkok Design Week (BKDW)²⁸

เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพ (Bangkok Design Week) เป็นการดำเนินการโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ซึ่งร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และองค์กรระหว่างประเทศ มุ่งนำเสนองานออกแบบและงานสร้างสรรค์ ที่สะท้อนความคิดและความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของกรุงเทพฯ ต่อสถานการณ์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ผ่านงานสร้างสรรค์ตั้งแต่ระดับของงานทดลองไปจนถึงผลงานที่ส่งผลด้านธุรกิจและเพื่อสังคม ที่จัดแสดงผ่านการใช้งานพื้นที่ในเมืองในย่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Districts) ต่าง ๆ ที่กลมกลืนไปกับบริบทอันเป็นเสน่ห์ของกรุงเทพฯ พร้อมด้วยการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างสีสันและประสบการณ์ที่สนุกสนานและน่าจดจำให้กับชาวเมือง อีกทั้งยังดึงดูดให้ผู้คนจากทั่วโลกเดินทางมาสัมผัสกับความเคลื่อนไหวล่าสุดของกรุงเทพฯ โดยมีแนวคิดหลักครอบคลุมทั้งสามมิติ ได้แก่ อยู่ดี (City & Living) กินดี (Well-Being & Gastronomy) และธุรกิจสร้างสรรค์ (Creative Business)

เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ เป็นเทศกาลสำคัญที่ได้รับการบรรจุไว้ในปฏิทินกิจกรรมของกรุงเทพมหานคร และเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการผลักดันให้กรุงเทพมหานครได้รับคัดเลือกเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ยูเนสโก (UNESCO Creative City Network) ในสาขาด้านการออกแบบ (Bangkok City of Design) เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ ดำเนินการโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ CEA ร่วมกับผู้ร่วมจัดงานทั้งภาครัฐและเอกชน สถาบันการศึกษา และองค์กรระหว่างประเทศกว่า ๖๐ หน่วยงาน รวมถึงนักออกแบบและธุรกิจสร้างสรรค์กว่า ๒,๐๐๐ ราย โดยมียอดผู้เข้าชมงานทั้งไทยและต่างประเทศรวมแล้วมากกว่า ๔๐๐,๐๐๐ คน ในแต่ละปี ด้วยจำนวนผู้เข้าชมเทศกาลฯ กว่า ๑,๗๕๐,๐๐๐ คน และการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นระหว่างเทศกาลฯ รวมเป็นจำนวนสูงถึง ๑,๓๖๘,๐๐๐,๐๐๐ บาท ในการจัดเทศกาลฯ ๕ ครั้ง เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ นำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และศักยภาพสำคัญของนักสร้างสรรค์ ผู้ประกอบการ หน่วยงานจากภาครัฐและภาคเอกชน สถาบันการศึกษา ไปจนถึงหน่วยงานความร่วมมือต่าง ๆ ทั้งจากในและต่างประเทศ

²⁸ “เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ หรือ Bangkok Design Week (BKDW)”. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ <https://www.bangkokdesignweek.com/bkdw๒๐๒๓>

๑.๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ต่อไป

จากงานเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ ๒๕๖๕ หรือ Bangkok Design Week ๒๐๒๒ ซึ่งเป็นหนึ่งในเทศกาลที่งานออกแบบและแนวความคิดสร้างสรรค์ไว้ รวมถึงมีแบรนด์ดีไซน์ฝีมือคนไทยที่น่าสนใจเป็นจำนวนมากนำมาจัดแสดงและจัดจำหน่าย²⁹ ดังนี้

(๑) Thahomemade เป็นการออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า และผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ Thahomemade โดยใช้ภาพของผ้าบาติกให้มีรูปแบบและสีสันเฉพาะตัว โดยยังคงคุณค่าของเทคนิคบาติกที่ใช้สื้อมาจากธรรมชาติ และกระบวนการผลิตแบบการพิมพ์ผ้าธรรมชาติที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมไว้

(๒) Purrcraft เป็นแบรนด์ที่เหมาะสำหรับคนรักแมวเพราะเป็นสินค้าสำหรับแมวทุกชิ้นที่คิดและออกแบบเพื่อความน่ารักและความปลอดภัยของแมวโดยเฉพาะ ทั้งน้ำหนักเบา มีความทนทาน เลือกว่าวัสดุจากผ้าฝ้ายหรือผ้าลินินร้อยละ ๑๐๐ เพื่อไม่ให้แมวแพ้หรือขนร่วง ปลอกคอเป็นแบบนิรภัย รวมถึงมีการเก็บรายละเอียดขั้นสุดท้ายด้วยมือ

(๓) Phayanchana เป็นแบรนด์ที่นำตัวพยัญชนะไทยมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสินค้าที่หลากหลาย ทั้งเสื้อยืด โปสเตอร์ และ โปสการ์ด ซึ่งสามารถนำมาเล่นเป็นเกมการ์ดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาได้อีกด้วย

(๔) Something Simple มีแนวคิดแบบสโลว์ไลฟ์ขั้นที่อยากให้ผู้ใช้สามารถใช้ผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ได้อย่างคุ้มค่า ดังนั้น จึงนำเสนอรูปแบบที่ดูเรียบง่าย ทั้งการออกแบบ การตัดเย็บ รวมถึงการใช้งาน ในเวลาเดียวกันยังประกอบไปด้วยรายละเอียดที่ใส่ไว้ในสินค้า ไม่ว่าจะเป็นช่องภายในกระเป๋า หูหิ้วที่ปรับใช้ได้หลายแบบ จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสำหรับการใช้ในชีวิตประจำวันและคนที่ชอบการเดินทางไปพร้อมกัน

๑.๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

²⁹ <https://happeningandfriends.com/article-detail/๓๗๗?lang=th>

๒) สถาปัตยกรรม

๒.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้กำหนดความหมายของสถาปัตยกรรม หมายถึง ศิลปะและวิทยาเกี่ยวกับงานก่อสร้างที่ประกอบด้วยศิลปะลักษณะ

สถาปัตยกรรม ตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า architectural พจนานุกรมเคมบริดจ์ Cambridge Dictionary ได้นิยามว่า “the art and practice of designing and making buildings” (ศิลปะและแนวปฏิบัติในการออกแบบและก่อสร้างตึก)³⁰

พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. ๒๕๔๓ มาตรา ๔ ได้กำหนดความหมายของคำว่า “วิชาชีพสถาปัตยกรรม” หมายถึง วิชาชีพสถาปัตยกรรมที่ใช้ศาสตร์และศิลป์สร้างสรรค์สถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมในสาขาสถาปัตยกรรมหลัก สาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง สาขานูมิสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมภายในและมณฑลศิลป์ และสาขาสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ที่กำหนดในกฎกระทรวง

อุตสาหกรรมออกแบบสถาปัตยกรรม เป็นธุรกิจที่ให้บริการด้านการออกแบบและวางแผนในการก่อสร้าง โดยมีสถาปนิกเป็นผู้ปฏิบัติงานทำหน้าที่ออกแบบอาคาร สิ่งก่อสร้างและควบคุมการก่อสร้างร่วมกับวิศวกร คำนวณวัสดุ เวลา และราคาของค่าแบบก่อสร้าง และการก่อสร้างที่เหมาะสม การให้คำแนะนำในเรื่องวัสดุก่อสร้างที่ให้ประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ว่าจ้าง และเป็นไปตามกฎข้อบังคับของท้องถิ่น และแบบลักษณะทางสถาปัตยกรรม

อุตสาหกรรมออกแบบสถาปัตยกรรม เป็นธุรกิจที่ต้องมีใบประกอบวิชาชีพทางสถาปัตยกรรมซึ่งใบประกอบวิชาชีพทางสถาปัตยกรรม เป็นเอกสารรับรองของสถาปนิกในการออกแบบและลงนามรับรองแบบโดยสภาสถาปนิก ในปัจจุบันมีอยู่ ๔ สาขา³¹ ได้แก่

(๑) สถาปัตยกรรมหลัก งานวางผังที่อาคารที่อยู่อาศัย พื้นที่ ๑๕๐ ตารางเมตร ขึ้นไป หรืออาคารทางการเกษตร ๔๐๐ ตารางเมตรขึ้นไป

(๒) สถาปัตยกรรมภายในและมณฑลศิลป์ งานที่มีการบังคับใช้ผังเมืองรวม ผังเมืองเฉพาะ, งานจัดรูปที่ดิน, การจัดสรรที่ดิน, งานอนุรักษ์ศิลปกรรมและสิ่งแวดล้อม, งานในพื้นที่เขตเพลิงไหม้และเขตภัยพิบัติ, นิคมอุตสาหกรรม, กลุ่มอาคารขนาดใหญ่-ใหญ่พิเศษ อาคารสาธารณะ อาคารสูง อาคารพิเศษ พื้นที่รวมกัน ๓๐,๐๐๐ ตารางเมตรขึ้นไป

³⁰ “Architecture,” Cambridge Dictionary, เข้าถึงเมื่อวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.

³¹ ศูนย์ให้คำปรึกษาทางธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ธุรกิจให้บริการด้านสถาปัตยกรรม. โครงการพัฒนา

ระบบตลาดและเพิ่มศักยภาพธุรกิจบริการไทย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ (๒๐๐๙). หน้า ๑.

(๓) สถาปัตยกรรมผังเมือง งานในพื้นที่สาธารณะ บริเวณอาคารสาธารณะ, พื้นที่ที่บุคคลทั่วไปใช้สอยได้ ตั้งแต่ ๑,๐๐๐ ตารางเมตร หรือชุมนุมคนได้ ๕๐๐ คนขึ้นไป พื้นที่การจัดสรรที่ดิน (ยกเว้นพื้นที่เกษตรกรรม และที่พักอาศัยส่วนบุคคล)

(๔) ภูมิสถาปัตยกรรม พื้นที่ภายในอาคารสาธารณะ ๕๐๐ ตารางเมตรขึ้นไป

๒.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

อุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมมีมูลค่าเพิ่มกว่า ๘.๕ พันล้านบาท รายได้รวมของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมกว่า ๓ หมื่นล้านบาท จำนวนสถาปนิกที่ถือใบประกอบวิชาชีพกว่า ๓๐,๐๐๐ ราย และจำนวนวิศวกรโยธาถือใบประกอบวิชาชีพกว่า ๖๕,๐๐๐ ราย

ในปี ๒๕๖๓ จากข้อมูลกรมพัฒนาธุรกิจการค้า สถานประกอบการในอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมมีจำนวน ๔,๓๕๕ ราย และมีรายได้รวมกว่า ๓ หมื่นล้านบาท แบ่งออกเป็นกิจกรรมงานสถาปัตยกรรมและการให้คำปรึกษาที่เกี่ยวข้องที่มีรายได้ ๑.๒ หมื่นล้านบาท และมีสถานประกอบการ ๑,๙๑๔ แห่ง และกิจกรรมการออกแบบและตกแต่งภายในที่มีรายได้ ๑.๗ หมื่นล้านบาท และมีสถานประกอบการ ๒,๔๔๑ แห่ง ในปี ๒๕๖๔

การส่งออกบริการสถาปัตยกรรม ในปี ๒๕๖๑ ตลาดส่งออกบริการสถาปัตยกรรมมีมูลค่าประมาณ ๗.๒ หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าตลาดนำเข้าอยู่มาก โดยสหราชอาณาจักร อินเดีย และสหรัฐอเมริกาเป็นตลาดส่งออกที่ใหญ่ที่สุดของโลก โดยมีสัดส่วนรวมกันมากกว่าร้อยละ ๗๐ ของมูลค่าการส่งออกบริการสถาปัตยกรรมของโลก

อุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมของไทย มีศักยภาพอยู่ในระดับสูงเมื่อเทียบกับต่างประเทศ โดยหากเปรียบเทียบจำนวนผลงานสถาปนิกไทยที่ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติ เช่น Architecture Master prize ประเทศไทยอยู่ที่อันดับ ๑๖ จาก ๖๐ ประเทศ

อย่างไรก็ตาม ในด้านการส่งออกสินค้าด้านสถาปัตยกรรม ในปี ๒๕๖๒ ตลาดส่งออกสินค้าสถาปัตยกรรมทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ ๑๑๕ ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยฝรั่งเศสเป็นประเทศที่มีมูลค่าการส่งออกสินค้าด้านสถาปัตยกรรมสูงที่สุดของโลก (๑๘.๖ ล้านดอลลาร์สหรัฐ) รองลงมาคือ เนเธอร์แลนด์ (๑๗.๔ ล้านดอลลาร์สหรัฐ) และเยอรมนี (๑๐.๖ ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ขณะที่ประเทศไทยมีมูลค่าการส่งออกสินค้าสถาปัตยกรรม ๐.๖ ล้านดอลลาร์สหรัฐ และอยู่ในอันดับที่ ๑๗ ของโลก ในส่วนของการส่งออกบริการสถาปัตยกรรม ในปี ๒๕๖๑ ตลาดส่งออกบริการสถาปัตยกรรมมีมูลค่าประมาณ ๗.๒ หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าตลาดนำเข้าอยู่มาก โดยสหราชอาณาจักร อินเดีย และสหรัฐอเมริกา เป็นตลาดส่งออกที่ใหญ่ที่สุดของโลก โดยมีสัดส่วนรวมกันมากกว่าร้อยละ ๗๐ ของมูลค่าการส่งออกบริการสถาปัตยกรรมของโลก อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังไม่มีการจัดเก็บข้อมูลส่งออกบริการสถาปัตยกรรม

ก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ รายได้ของอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมมีอัตราการเติบโตอยู่ที่ร้อยละ ๕.๙ และมีการจ้างงานสูงถึง ๕.๑ หมื่นคนในปี ๒๕๖๒ แต่การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙ ทำให้เศรษฐกิจของประเทศชะลอตัวลง โดยเฉพาะอุตสาหกรรมการก่อสร้างและอุตสาหกรรมพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งส่งผลกระทบทางลบต่ออุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม โดยในปี ๒๕๖๓ และ ๒๕๖๔ อัตราการเติบโตของรายได้ผู้ประกอบการสถาปัตยกรรมอยู่ที่ร้อยละ ๒๐.๘ และ ๙.๘ ตามลำดับ และจำนวนแรงงานในอุตสาหกรรมลดลงเหลือ ๔.๖ หมื่นคน และ ๓.๖ หมื่นคนตามลำดับ ดังนั้น การจัดทำแผนพัฒนาอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมจึงมีความสำคัญเพื่อกระตุ้นการฟื้นตัวของอุตสาหกรรมจากผลกระทบของโควิด-๑๙ และเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมไทยให้สามารถแข่งขันในเวทีระดับโลกได้

๒.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

จากการศึกษาพบว่า มีหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม ดังนี้

๒.๓.๑) หน่วยงานภาครัฐ

(๑) กรมบัญชีกลาง ซึ่งเป็นผู้กำหนดราคากลางของการจัดซื้อจัดจ้างงานออกแบบของภาครัฐ หน่วยงานท้องถิ่น ภายใต้พระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๖๒ ซึ่งมีหน้าที่ตรวจสอบอนุมัติแบบแปลนในการขออนุมัติก่อสร้างอาคาร และควบคุมการก่อสร้างอาคารกรมโยธาธิการและผังเมือง ซึ่งเป็นผู้ดำเนินการเกี่ยวกับการวางผัง ออกแบบ ควบคุม การก่อสร้าง บูรณะเมือง หรืออาคารและสิ่งก่อสร้างของหน่วยงานของรัฐสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งมีโครงการช่วยสนับสนุนผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม

(๒) สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) สำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นอีกหนึ่งหน่วยงานที่มีมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น โครงการ CEA Online Academy ซึ่งเป็นหลักสูตรให้ความรู้ผ่านช่องทางออนไลน์โดยใน CEA Online Academy มีหลักสูตร Everyday Architecture ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของงานสถาปัตยกรรมและงานออกแบบ ในการใช้ชีวิตและการดำเนินธุรกิจ นอกจากนี้ ยังมีห้องสมุดของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ที่ให้บริการหนังสือที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม

๒.๓.๒) ภาคเอกชน

(๑) สภาสถาปนิก

ตามพระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. ๒๕๔๓ (และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๖) มาตรา ๖ กำหนดให้มีสภาสถาปนิก โดยมีวัตถุประสงค์ตามมาตรา ๗ และมีอำนาจหน้าที่

ตามมาตรา ๘ เกี่ยวกับการออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ขอประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมพักใช้ใบอนุญาต หรือเพิกถอนใบอนุญาต รับรองปริญญา อนุปริญญา ประกาศนียบัตร หรือวุฒิบัตรในการประกอบวิชาชีพ สถาปัตยกรรมควบคุม รับรองความรู้ ความชำนาญในการประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม เสนอแนะ รัฐมนตรีเกี่ยวกับการกำหนดและการเลิกสาขาวิชาชีพสถาปัตยกรรมออกข้อบังคับสภาสถาปนิก

(๒) สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์

สมาคมสถาปนิกสยามมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ สนับสนุนงานทาง สถาปัตยกรรม สร้างความสามัคคีในกลุ่มสมาชิก ให้ความรู้และคำปรึกษาทางวิชาชีพ ส่งเสริมและเผยแพร่งาน ศึกษาและวิจัย และประสานงานกับทุกภาคส่วนเพื่อเผยแพร่อุตสาหกรรมการให้วิชาชีพสถาปัตยกรรมเป็นที่เชื่อถือ นอกจากนี้ ยังได้ดำเนินกิจกรรมในการสนับสนุนอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม เช่น การรวบรวมรายชื่อ บริษัทสถาปนิกและเบอร์ติดต่อสำหรับลูกค้าที่สนใจจ้างงานสถาปนิก เว็บไซต์หางานที่เกี่ยวข้องกับ อุตสาหกรรมสถาปนิก การจัดทำรางวัลสถาปัตยกรรมดีเด่น วารสารเพื่อเผยแพร่ผลงานสถาปัตยกรรม การจัด กิจกรรมฝึกอบรมและงานสัมมนา และการจัดนิทรรศการ ซึ่งสถาปนิก ๖๕ เป็นตัวอย่างของนิทรรศการที่สมาคม สถาปนิกสยามจัดขึ้น โดยเป็นนิทรรศการเพื่อนำเสนอผลงานออกแบบของสมาชิกสมาคม มีบริการ ให้คำปรึกษาออกแบบและก่อสร้าง และพื้นที่จัดจำหน่ายหนังสือ รวมถึงการจัดงานสัมมนาทางวิชาการ ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับวิชาชีพสถาปัตยกรรม

นอกจากนี้ ในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม สมาคม หรือสภาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สมาคมมันชนากรแห่งประเทศไทย (TIDA) สมาคมภูมิสถาปนิกประเทศไทย (TALA) สมาคมสถาปนิกสยาม สมาคมสถาปนิกผังเมืองไทย (TUDA) และสมาคมบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ แห่งประเทศไทย มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม โดยการจัดทำกิจกรรม ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ เช่น การศึกษาวิจัยในแต่ละสาขาวิชาชีพ การจัดให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน ระหว่างสมาชิก รวมถึง การเป็นตัวกลางในการประสานระหว่างหน่วยงานภาครัฐและผู้ประกอบการในการ สื่อสารปัญหาและผลักดันข้อเสนอเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

จะเห็นว่า นโยบายหรือมาตรการของภาครัฐในการสนับสนุนอุตสาหกรรม บริการสถาปัตยกรรมของไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด เช่น การจัดซื้อจัดจ้างงานสถาปัตยกรรมโดยภาครัฐ ซึ่งมีกรมบัญชีกลางเป็นผู้กำหนดอัตราค่าจ้างงานออกแบบของหน่วยงานภาครัฐ และโครงการ CEA Online Academy ของสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการให้ความรู้ต่าง ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น หลักสูตร Everyday Architecture ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของงานสถาปัตยกรรมและงานออกแบบ ดังนั้น หากประเทศไทยต้องการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมอย่างจริงจัง หน่วยงานภาครัฐ ควรร่วมมือกับสมาคมภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา ในการกำหนดยุทธศาสตร์และเป้าหมายการพัฒนา

อุตสาหกรรมร่วมกัน ตลอดจนแก้ไขปัญหามลพิษที่เกิดขึ้น เช่น การพัฒนากระบวนการบำบัดน้ำเสียในการจัดซื้อจัดจ้างงานออกแบบภาครัฐให้เอื้อต่ออุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรมมากยิ่งขึ้น

๒.๔) ตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์พาเวอร์ต่อไป

สถาปัตยกรรมไทยมีความโดดเด่นทั้งเอกลักษณ์ทางด้านรูปแบบ โครงสร้าง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปกรรมการตกแต่งที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมไทยแบบประเพณี จำพวกพระบรมมหาราชวังและวัดวาอารามมากมาย ซึ่งล้วนแล้วแต่ สะท้อนถึงภูมิปัญญาสร้างสรรค์เติมไปด้วยความคิดอันวิจิตรพิสดารหลากหลายทางเทคนิควิธีและวัสดุที่ใช้สร้างสรรค์ให้ปรากฏเป็นผลงานดังกล่าว

งานออกแบบ สถาปัตยกรรมไทย มิได้เป็นงานที่ลอกเลียนงานอื่น ๆ มา แต่เป็นงานที่สามารถออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะ โดยต่อยอดจากศิลปกรรมที่มีอยู่ในท้องที่แต่ละแห่งได้ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจของผู้ออกแบบเป็นปฐม ในการขับเคลื่อนให้การก่อสร้างเกิดรูปแบบทางสถาปัตยกรรมไทย ที่ประณีตงดงามมีคุณค่า เป็นที่เจริญตาเจริญใจแก่ชุมชน และโดยเฉพาะคนต่างถิ่นที่เดินทางไปเยี่ยมเยือน ซึ่งย่อมสร้างความรู้สึกลึกซึ้งแตกต่างไปจากศิลปกรรมที่ตนมีหรือคุ้นเคย

๒.๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)



ภาพที่ ๒-๑๔ ตัวอย่างสถาปัตยกรรมไทยที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์

๒.๔.๙ ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

๑) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์

๑.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

๑.๑.๑) คำนิยาม

คำว่า “ภาพยนตร์” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ให้คำอธิบายไว้ว่า น. ภาพฉายด้วยเครื่องทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้, หนึ่งฉาย

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ให้คำนิยามว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือ ภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์

“Flim, Movie, Cinema” มีความหมายที่เหมือนกันคือภาพยนตร์ โดย “Film” มาจากคำว่า แผ่นหนัง/ฟิล์มถ่ายรูป/ฟิล์มที่เก็บภาพเคลื่อนไหว เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในชาวบริติช ส่วนคำว่า “Movie” มาจากคำว่า Motion picture (ภาพเคลื่อนไหว) เป็นคำที่ชาวอเมริกันนิยมใช้ และคำว่า “Cinema” ใช้ในเชิงเป็นสถานที่ที่ฉายหนัง/ภาพยนตร์ คือ โรงภาพยนตร์

คำว่า “วีดิทัศน์” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ให้คำอธิบายไว้ว่า เป็นศัพท์บัญญัติตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า video (อ่านว่า วิ-ดี-โอ) ศาสตราจารย์ ดร. คุณบรรจบ พันธุเมธา เป็นผู้คิดคำนี้ขึ้น โดยเห็นว่า คำว่า “วีดิ” ในภาษาสันสกฤต แปลว่า “ความสนุกสนานรื่นเริง” มีเสียงใกล้เคียงกับคำว่า video ในภาษาอังกฤษ เมื่อเติมคำว่า “ทัศน์” ลงไปข้างท้าย ก็อาจจะแปลได้ว่า “เครื่องที่แสดงภาพเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง”³²

๑.๑.๒) ขอบเขตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film and Motion Picture) คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ หรือช่องทางการฉายภาพยนตร์ทางเลือกอื่น ๆ ซึ่งมีกิจกรรมครอบคลุมทั้งการถ่ายทำภาพยนตร์ การกระจายภาพยนตร์ และการฉายภาพยนตร์

ทั้งนี้ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สามารถแบ่งออกได้เป็น ๔ ส่วน ดังนี้

(๑) กิจกรรมก่อนการถ่ายภาพยนตร์ (Pre-Production) หมายถึง การเตรียมความพร้อมก่อนการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งครอบคลุมถึงการวางแผนการสร้างภาพยนตร์ การกำหนดตารางเวลาของการสร้างภาพยนตร์ ผู้รับผิดชอบและหน้าที่รับผิดชอบ การเขียนบทภาพยนตร์ กำหนดสถานที่และอุปกรณ์

³² บทวิทยุรายการ “รู้ รัก ภาษาไทย” ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ ๑๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๐ เวลา ๗.๐๐-๗.๓๐ น.

การถ่ายทำ การวางแผนขั้นตอนการถ่ายทำ การหาแหล่งเงินทุนหรือผู้ลงทุนในการสร้างภาพยนตร์ ตลอดจน การเตรียมหนังสือสัญญาที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำภาพยนตร์

(๒) กิจกรรมการสร้างภาพยนตร์ (Production) หมายถึง กิจกรรมและบุคลากร ที่เกี่ยวข้องระหว่างการทำภาพยนตร์ซึ่งครอบคลุมถึงการบันทึกภาพยนตร์ตามแผนงานและบทภาพยนตร์ ที่ได้วางเอาไว้ในขั้นตอนก่อนการผลิต การออกแบบและจัดเตรียมฉาก สถานที่ แสง เสียง ตลอดจน เครื่องแต่งกายของนักแสดง

(๓) กิจกรรมหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production) หมายถึง กิจกรรมที่เกิดขึ้น หลังการถ่ายทำเพื่อสร้างความสมบูรณ์ ทั้งในส่วนของภาพและเสียงให้กับภาพยนตร์ ซึ่งครอบคลุมถึงการตัดต่อ และเรียบเรียงภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบและเพิ่มเทคนิคพิเศษ การออกแบบและจัดทำ คอมพิวเตอร์กราฟิก การตัดต่อเสียง เพิ่มดนตรีประกอบ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและสร้างอารมณ์สในการ ชมภาพยนตร์

(๔) การกระจายและเผยแพร่ภาพยนตร์ (Distribution and Exhibition) หมายถึง การออกวางจำหน่ายในตลาดและเผยแพร่ภาพยนตร์ ซึ่งครอบคลุมการวางแผนการตลาด กรวางจำหน่าย การดูแลและจัดการลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ รวมถึง การเผยแพร่ภาพยนตร์ผ่านช่องทาง การฉายผลงานภาพยนตร์บนจอภาพ หรือใช้สื่อกลางประเภทต่าง ๆ เช่น จอภาพยนตร์ แผ่นซีดีและดีวีดี โทรทัศน์ โทรทัศน์ระบบบอกรับสมาชิก (Pay TV) โทรทัศน์ระบบไม่บอกรับสมาชิก (Free-To-Air TV) เป็นต้น

๑.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

๑.๒.๑) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

จากรายงานการวิเคราะห์ข้อมูลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย ปี ๒๕๖๕ - ๒๕๖๖ ซึ่งจัดทำโดยบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์ อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ พบว่า จำนวนรายได้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ประจำปี ๒๕๖๔ - ๒๕๖๖ (เดือนมกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๖) ซึ่งประกอบด้วยรายได้จากอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ รายได้จากการฉายภาพยนตร์ และกองถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย มีมูลค่า ๑๑๖,๓๘๕ ล้านบาท

ตารางที่ ๒-๗ รายงานการวิเคราะห์ข้อมูลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย ปี ๒๕๖๕ - ๒๕๖๖

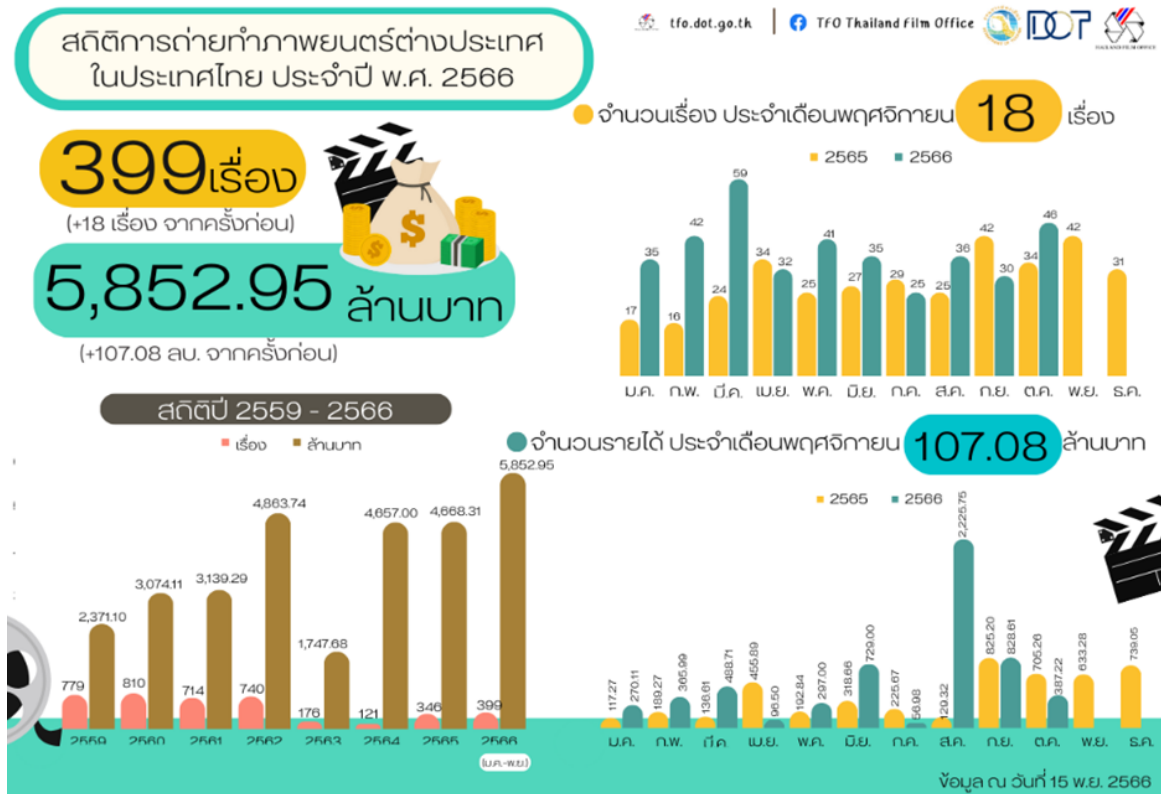
อุตสาหกรรมภาพยนตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖ (ม.ค. - มิ.ย.)
อุตสาหกรรมภาพยนตร์	๓๔,๐๗๕	๓๗,๘๕๐	๑๘,๔๕๐
รายได้จากการฉายภาพยนตร์	๔,๔๒๗	๕,๓๕๑	๒,๓๖๐
กองถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย	๕,๐๐๗	๔,๖๕๘	๔,๒๐๗
รวมรายได้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์	๔๓,๕๐๙	๔๗,๘๕๙	๒๕,๐๑๗

ที่มา : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

๑.๓.๒) สถิติการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย

จากรายงานสถิติการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทยของกรมการท่องเที่ยว พบว่า นับจากปี ๒๕๕๙ - ๒๕๖๒ (ม.ค. - พ.ย.) ประเทศไทยได้รับเลือกให้เป็นสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งหมด ๔,๐๘๕ เรื่อง และสร้างรายได้รวม ๓๐,๓๗๔.๑๘ ล้านบาท แม้ในช่วงสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-๑๙) แพร่ระบาดอย่างหนักในช่วงปี ๒๕๖๓ - ๒๕๖๔ มีการถ่ายภาพยนตร์ถึง ๒๙๗ เรื่อง สร้างรายได้รวม ๖,๔๐๔.๖๘ ล้านบาท

ปี ๒๕๖๖ เมื่อพิจารณาจากรายงานสถิติการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย ตั้งแต่เดือนมกราคม จนถึงวันที่ ๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ มีการใช้สถานที่สำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ จำนวน ๓๙๙ เรื่อง และสร้างรายได้รวม ๕,๘๕๒.๙๕ ล้านบาท ซึ่งจากสถิติพบว่า ในเดือนมีนาคม ๒๕๖๖ มีการถ่ายทำภาพยนตร์สูงที่สุด จำนวน ๕๙ เรื่อง แต่การถ่ายทำภาพยนตร์ในเดือนสิงหาคม ๒๕๖๖ เป็นเดือนที่สร้างรายได้สูงสุด จำนวน ๒,๒๒๕.๗๕ ล้านบาท จากการถ่ายทำภาพยนตร์จำนวน ๓๖ เรื่อง สถิติดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการเติบโตอย่างต่อเนื่องในอุตสาหกรรมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย



แผนภาพที่ ๒-๗ สถิติการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๖

ที่มา : กองกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่างประเทศ (Thailand Film Office)

กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๑.๕) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๒) ดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์

๒.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

Digital Content หรือ ดิจิทัลคอนเทนต์ คือ สารสนเทศที่มีรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ และโรงหนังซึ่งปัจจุบันนี้ใช้ระบบดิจิทัลเป็นหลัก

ระบบดิจิทัล ประกอบด้วย แอนิเมชัน (Animation) เกมส์ (Games) สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ (e-learning) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI), การออกแบบเว็บ (Web-Design) , เนื้อหาต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Content) Interactive application Visual effect Cartoon Characters Computer-generated imagery Web-based application Wireless Location-based services content Multimedia videoconferencing applications e-Learning content viabroadband and multimedia

อุตสาหกรรมบริการดิจิทัลและซอฟต์แวร์³³ (Digital services and software industry) หมายถึง การผลิตและการให้บริการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยครอบคลุมการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล การให้บริการข้อมูลเนื้อหาและธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล รวมถึงการผลิตซอฟต์แวร์ และการให้บริการด้านซอฟต์แวร์ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของการสร้างมูลค่า (Value creation) ผ่านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital economy) ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างอุตสาหกรรมของโลก (Global industrial transformation) จากเดิมที่เน้นเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการผลิต (Industrialization) ไปสู่การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้พัฒนารูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ (New business model) เพื่อเพิ่มคุณค่าในสินค้าและบริการให้กับลูกค้า (Digitalization) และมีแนวโน้มที่ Digitalization จะถูกประยุกต์ไปใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในรูปแบบบริการที่หลากหลาย (Digitalized services) มากขึ้น

สำหรับดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์ ในเอกสารฉบับนี้จะหมายถึงความถึงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านออนไลน์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล การผลิต จำหน่าย บริการ และให้เข้าด้านซอฟต์แวร์ การผลิตเนื้อหา ข้อมูล หรือสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลในรูปแบบ Games Animation และ Characters Computer graphic ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ สื่อการศึกษาในรูปแบบ AR/VR/MR และ E-book

๒.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

จากรายงานแนวโน้มธุรกิจ/อุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๖-๖๘ ธุรกิจบริการดิจิทัลและซอฟต์แวร์ ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างอุตสาหกรรมบริการดิจิทัลและซอฟต์แวร์ของประเทศไทยไว้ดังนี้³⁴

(๑) บริการดิจิทัล (Digital services) หมายถึง การให้บริการธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านออนไลน์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้แก่ บริการข้อมูลข่าวสารการซื้อขายแลกเปลี่ยน หรือการให้คำปรึกษา โดยอาจเป็นแพลตฟอร์มที่ผู้ให้บริการพัฒนาขึ้นเองหรือผ่านแพลตฟอร์มกลางที่มีผู้พัฒนาระบบจัดการดิจิทัลตลอดทั้งกระบวนการไว้แล้ว ได้แก่ Marketplace หรือ Social media กลุ่มบริการดิจิทัล กลุ่มธุรกิจนี้ประกอบด้วยธุรกิจย่อย ได้แก่

(๑.๑) บริการออนไลน์มีเดีย (Online Media) ประกอบด้วย ๒ ส่วนหลัก คือ กลุ่มให้บริการเนื้อหาผ่านออนไลน์ ประเภทข่าวหรือหนังสือออนไลน์ เช่น Ookbee การรีวิวร้านอาหาร

³³ ธเนศ มัทธนาลัย, นักวิเคราะห์อาวุโส., แนวโน้มธุรกิจ/อุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ ธุรกิจบริการดิจิทัลและซอฟต์แวร์. มีนาคม ๒๕๖๖, วิจัยกรุงศรี

³⁴ อ้างอิงคำนิยามจากรายงานสำรวจข้อมูลสถิติของสำนักงานเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) สอดคล้องกับคำจำกัดความอุตสาหกรรมดิจิทัลในรายงาน Digital supply chain ของ A.T.Kearney และ UNCTAD ตามเอกสาร GDI Development Informatics Working Papers, University of Manchester, Bukht R and Heeks R (๒๐๑๗)

เช่น Wongnai หรือเว็บบอร์ด เช่น Pantip.com เป็นต้น รวมถึงกลุ่มหนังสือพิมพ์ออนไลน์ และกลุ่มที่ให้บริการด้านบันเทิงผ่านออนไลน์ เช่น หนังสือนอนไลน์ผ่าน iFlix เป็นต้น

(๑.๒) บริการด้านการค้าขายออนไลน์ (e-Retail) ผ่านแพลตฟอร์มตัวกลาง Marketplace, Website, Application, Social Media เช่น Lazada Shopee JD commerce

(๑.๓) บริการด้านระบบโลจิสติกส์ และส่งอาหารออนไลน์ (e-Logistics) ผ่านแพลตฟอร์มตัวกลางในการขนส่งสินค้าและอาหารไปยังผู้บริโภคปลายทาง เช่น Kery Flash J&T Ninja Line Man Grab Robinhood

(๑.๔) บริการด้านท่องเที่ยวออนไลน์ (e-Tourism) ผ่านแพลตฟอร์มตัวกลางระหว่างผู้ประกอบการที่พักและนักท่องเที่ยว เช่น Agoda Booking.com Traveloka

(๑.๕) บริการด้านการโฆษณาออนไลน์ (e-Advertise) ครอบคลุมการโฆษณาผ่าน Website เช่น Google Adverse, Google Adsense หรือผ่าน Social media เช่น Facebook Instagram TikTok โดยมีผู้ให้บริการ อาทิ IPG Media ITOPPlus เป็นต้น

(๑.๖) บริการด้านธุรกรรมทางการเงิน (Fintech) โดยใช้นวัตกรรม เช่น กลุ่ม Startup InsurTech e-Wallet และ Payment Gateway

(๑.๗) บริการด้านสุขภาพ (HealthTech) ผ่านแพลตฟอร์มกลาง เช่น Arincare Diamate

(๑.๘) บริการด้านการศึกษา (EdTech) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อเพื่อสร้างการเรียนรู้แบบใหม่ในทุกระดับชั้นเรียน รวมถึงแพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาทักษะ เช่น OpenDurian Conicle Globis

(๒) ซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ (Software and software services) หมายถึง การผลิตจำหน่าย บริการ และให้เช่าด้านซอฟต์แวร์ โดยประเภทซอฟต์แวร์ แบ่งเป็น ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปเพื่อติดตั้งใช้งานในองค์กร ซึ่งรายได้มาจากค่าธรรมเนียมการใช้สิทธิ์ (On-premise) และซอฟต์แวร์ที่ให้บริการผ่านทางเว็บบนระบบ Cloud (Software as a service: SaaS) ส่วนบริการซอฟต์แวร์ ประกอบด้วยบริการซอฟต์แวร์ด้านบูรณาการระบบ การปรับปรุง การพัฒนาเพื่อใช้งานเฉพาะ และการให้คำปรึกษา

กลุ่มซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ โดยประเภทของธุรกิจการผลิตซอฟต์แวร์ แบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปเพื่อติดตั้งใช้งาน (On-premise) บนระบบเครือข่ายของสำนักงาน/องค์กร โดยไม่ต้องเชื่อมต่อ Internet มีรายได้จากการขายหรือให้เช่า Software license และซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนระบบ Cloud โดยอาจติดตั้งบนโครงข่ายของบริษัทผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ (Software as a Service: SaaS) เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงโปรแกรมต่าง ๆ ได้โดยผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น Microsoft Office ๓๖๕ Google Drive คิดค่าบริการแบบ Subscription รายเดือนปี

สำหรับธุรกิจบริการซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย ๔ ธุรกิจย่อย ได้แก่

๑) Software system integration (SI) ธุรกิจจัดทำระบบซอฟต์แวร์ หรือให้บริการบูรณาการรวมระบบที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์

๒) Software maintenance ธุรกิจบริการจัดหา ติดตั้ง บำรุงรักษา และปรับปรุงเวอร์ชันของซอฟต์แวร์

๓) Software customization ธุรกิจซอฟต์แวร์ที่ถูกคำว่าจ้างให้ออกแบบและพัฒนาเพื่อใช้เฉพาะกับงานที่เฉพาะเจาะจง โดยลูกค้าจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

๔) Software consul training ธุรกิจบริการให้คำปรึกษาด้านการวางระบบซอฟต์แวร์และอบรมหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์

(๓) ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital content) หมายถึง การผลิตเนื้อหา ข้อมูล หรือสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล โดยแบ่งเป็น ๓ รูปแบบหลัก ได้แก่ Games Animation และ Characters นอกจากนี้ยังมีในรูปแบบอื่น เช่น Computer graphic ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ สื่อการศึกษาในรูปแบบ AR/VR/MR และ E-book

ดิจิทัลคอนเทนต์ กลุ่มธุรกิจนี้เน้นด้านการพัฒนาเนื้อหาและสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วยธุรกิจย่อย ได้แก่

๑) Games มีทั้งผู้ประกอบการรายใหญ่ รายย่อย ในรูปแบบบริษัทและผู้ประกอบการอิสระ (Freelance) จำนวนมาก ส่วนใหญ่เป็นผู้จัดทำและนำเข้าเกมกว่าร้อยละ ๙๖ ของมูลค่าตลาดเกมทั้งหมด ส่วนผู้ผลิตที่มีลิขสิทธิ์ของตนเอง ผู้รับจ้างผลิตและออกแบบยังมีจำนวนไม่มากนัก เนื่องจากการพัฒนาและผลิตเกมต้องใช้เงินลงทุนสูงทั้งด้านการพัฒนาและการตลาด เกมออนไลน์ที่ไทยนำเข้าทั้งหมดส่วนใหญ่เป็นลิขสิทธิ์ของประเทศเกาหลี จีนและไต้หวัน (สัดส่วนรวมกันร้อยละ ๘๐) ส่วนช่องทางตลาดในประเทศส่วนใหญ่จะผ่าน Smart phone/ Tablet

๒) Animation ครอบคลุมแอนิเมชันในทุกรูปแบบ (ได้แก่ Animated Feature Film, animated TV Series, animation on VCD/DVD, animation mobile content, visual effects) ส่วนใหญ่เป็นการรับจ้างผลิตในสัดส่วนกว่าร้อยละ ๕๐ ของมูลค่าแอนิเมชันทั้งหมด มีทั้งรูปแบบเรื่องราวต่อเนื่อง และงานรับจ้างผลิตเทคนิคพิเศษ โดยช่องทางตลาดในการนำเสนอผลงานของผู้รับจ้างผลิต ผู้ผลิตงานที่มีทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง และผู้จัดทำนำเข้ามา ส่วนใหญ่ผ่านทางผู้ผลิตสื่อรายการโทรทัศน์ และตัวแทนโฆษณาต่าง ๆ

๓) Character (ธุรกิจที่นำตัวละครหลักใน Animation มาพัฒนาหรือออกแบบเป็นสินค้า) ส่วนใหญ่เป็นผู้รับจ้างออกแบบ ผู้จัดทำนำเข้า ผู้นำเข้าและดูแลสิทธิการค้าเรเตอร์ ซึ่งมีมูลค่าตลาดคิดเป็นสัดส่วนรวมกันกว่าร้อยละ ๙๐ ของมูลค่าตลาดคาแรคเตอร์ทั้งหมด ที่เหลือเป็นส่วนของ

ผู้ผลิตที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยช่องทางตลาดมีทั้งที่เน้นกลุ่มผู้บริโภครายย่อย (เช่น กรณี Line sticker) และรับจ้างผลิตให้ภาคธุรกิจและสื่อต่าง ๆ

มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมดิจิทัล

อุตสาหกรรมดิจิทัลเติบโตอย่างรวดเร็วตั้งแต่ช่วงก้าวเข้าสู่ทศวรรษ ๒๐๐๐ ซึ่งเป็นยุคของการปฏิวัติเพิ่มผลิตภาพในภาคอุตสาหกรรมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Industry ๔.๐) ต่อยอดจากยุคแห่งการพัฒนาธุรกิจด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศในช่วง ๓๐ ปีก่อนหน้า แต่การพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลส่วนใหญ่ยังอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี (Advanced economies) ส่งผลให้ผลผลิตมวลรวมที่แท้จริงต่อหัวของกลุ่มประเทศดังกล่าวเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้ดำเนินการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัลเป็นประจำทุกไตรมาส สำหรับไตรมาส ๓/๒๕๖๖³⁵ ว่า ดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัลไตรมาส ๓ ปรับตัวลดลงจากไตรมาส ๒ แต่ยังคงอยู่ในระดับเชื่อมั่นโดยมีสาเหตุมาจากปัจจัยพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่สร้างความกังวลแก่ผู้ประกอบการ ไม่ว่าจะเป็นอัตราดอกเบี้ยที่อยู่ในช่วงขาขึ้น ความกังวลในการผลักดันนโยบายของรัฐบาลผสม รวมถึงภาวะเศรษฐกิจของประเทศคู่ค้าที่ชะลอตัวทำให้อุปสงค์ในประเทศได้รับอิทธิพลจากภาคการท่องเที่ยวที่ขยายตัวต่อเนื่องจากไตรมาสก่อนหน้า ระบุผู้ประกอบการคาดหวังให้ภาครัฐผลักดันกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความชัดเจนในการวางแผนธุรกิจ และดำเนินการด้านโครงสร้างพื้นฐานเพื่ออำนวยความสะดวกให้เกิดระบบนิเวศด้านดิจิทัลในประเทศ

ผลการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัล (Digital Industry Sentiment Index) ไตรมาส ๓ ประจำปี ๒๕๖๖ ใน ๕ กลุ่มอุตสาหกรรมย่อย ประกอบด้วย (๑) กลุ่มอุตสาหกรรมฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์อัจฉริยะ (Hardware and Smart Device) (๒) กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (Software) (๓) กลุ่มอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัล (Digital Service) (๔) กลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) และ (๕) กลุ่มอุตสาหกรรมโทรคมนาคม (Telecommunication) โดยดัชนีความเชื่อมั่นฯ อยู่ที่ระดับ ๕๓.๒ ปรับตัวลดลงจากระดับ ๕๔.๑ ของไตรมาสที่ผ่านมาและยังคงอยู่ในระดับเชื่อมั่น ซึ่งปัจจัยด้านผลประกอบการ ด้านปริมาณการผลิตฯ ด้านการจ้างงาน ด้านคำสั่งซื้อฯ และด้านการลงทุน ปรับตัวลดลงขณะที่ปัจจัยด้านต้นทุนผู้ประกอบการปรับตัวเพิ่มขึ้นจาก ไตรมาสที่ผ่านมา

³⁵ https://www.depa.or.th/storage/app/media/Sentiment%20Q3_2023/Full%20Report%20of%20Digital%20Sentiment%20Index_Q3-2023.pdf



แผนภาพที่ ๒-๘ ดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัลไตรมาส ๓

ที่มา : รายงานการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัลไตรมาส ๓ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

หากแยกตามกลุ่มอุตสาหกรรมจะพบว่า เกือบทุกกลุ่มอุตสาหกรรมย่อยมีดัชนีความเชื่อมั่นฯ สูงกว่าระดับ ๕๐ ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มอุตสาหกรรมฮาร์ดแวร์และอุปกรณ์อัจฉริยะ อยู่ที่ระดับ ๕๑.๓ กลุ่มอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ อยู่ที่ระดับ ๕๖.๙ กลุ่มอุตสาหกรรมบริการด้านดิจิทัล อยู่ที่ระดับ ๕๓ และกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ อยู่ที่ระดับ ๕๒.๔ ขณะที่กลุ่มอุตสาหกรรมโทรคมนาคมอยู่ที่ระดับ ๔๗.๖ ในไตรมาสนี้

มูลค่ารวมอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ปี ๒๕๖๕ มีอัตราการเติบโตลดลงเฉลี่ยร้อยละ ๔ โดยเป็นผลมาจากการหดตัวของอุตสาหกรรมเกมที่เป็นหัวหอกสำคัญของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งมีสัดส่วนสูงถึงร้อยละ ๘๕ ของมูลค่ารวมของภาคอุตสาหกรรมที่ ๔๐,๕๑๘ ล้านบาท อย่างไรก็ตาม มีการประเมินว่า อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์จะสามารถเติบโตต่อเนื่อง โดยมูลค่ารวมจะขยายตัวไปถึง ๔๔,๙๘๓ ล้านบาทภายในปี ๒๕๖๘

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลคาดการณ์ว่า มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย ปี ๒๕๖๖ จะเติบโตต่อเนื่องถึง ๗๒,๗๐๓ ล้านบาท โดยเป็นการเติบโตอย่างต่อเนื่องจากปี ๒๕๖๔ และ ปี ๒๕๖๕ ที่คาดว่าจะมีมูลค่าที่ ๔๙,๖๔๙ และ ๕๙,๑๓๖ ล้านบาทตามลำดับ โดยมีปัจจัยหนุนมาจากตลาดเกมที่ประเมินว่าจะมีอัตราการเติบโตสูงขึ้นมากจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-๑๙

สำหรับมูลค่าทางเศรษฐกิจและสถานการณ์ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเผยแพร่จำหน่ายและให้บริการด้านดิจิทัลคอนเทนต์ ในปี ๒๕๖๕ มีรายละเอียดดังนี้

(๑) อุตสาหกรรมเกม มีมูลค่ารวมอยู่ที่ ๓๔,๕๕๖ ล้านบาท มีอัตราการเติบโตลดลงร้อยละ ๗ ซึ่งเป็นผลมาจากจำนวนผู้เล่นที่ลดลง เช่นเดียวกับเวลาที่ใช้ในการเล่นเพราะสถานการณ์การใช้ชีวิตของผู้คนกลับสู่ภาวะปกติ แต่อุตสาหกรรมเกมยังมีโอกาสเติบโต เพราะนอกจากการพัฒนาคุณภาพและประสบการณ์ใหม่แก่ผู้เล่นแล้ว ยังมีการพัฒนาเกมเพื่อให้สามารถลงทุนและสร้างรายได้ได้ในรูปแบบของ GameFi หรือ Game NFT ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่จะดึงดูดผู้เล่นและผู้ประกอบการจากอุตสาหกรรมอื่นเข้ามาในอุตสาหกรรมเกมเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมยังได้รับแรงสนับสนุนสำคัญจากเทคโนโลยีใหม่ที่ทำให้ประสบการณ์การเล่นเกมนดีขึ้น ค่านิยมของการเล่นเกมที่เปลี่ยนจากการเล่นเพื่อความสนุกสู่การสร้างอาชีพใหม่ในปัจจุบัน รวมถึงการส่งเสริมจากภาครัฐและภาคเอกชนที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น แต่ในทางกลับกัน การขาดแคลนบุคลากรจากกระแสการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ เงินลงทุน รวมถึงการเข้าถึงแหล่งทุนของบรรดาผู้ประกอบการยังคงเป็นอุปสรรคที่ฉุดรั้งภาคอุตสาหกรรม

(๒) อุตสาหกรรมแอนิเมชัน มีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ ๑๕ มีมูลค่ารวมอยู่ที่ ๓,๙๓๖ ล้านบาท โดยประเทศไทยถือเป็นแหล่งรับจ้างสำคัญของงาน Animation และ CG/VFX โดยกลุ่มประเทศที่เป็นผู้ว่าจ้างหลักคือ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ กลุ่มประเทศจากทวีปยุโรป สหรัฐอเมริกา ฮองกง สิงคโปร์ กัมพูชา เวียดนาม แคนาดา โดยมีมูลค่าการส่งออกในปี ๒๕๖๕ มากถึง ๒,๖๑๐ ล้านบาท เติบโตเฉลี่ยร้อยละ ๒๑ ซึ่งจุดแข็งสำคัญที่ทำให้งาน Animation และ CG/VFX ของไทยเป็นที่ยอมรับมาจากบุคลากรที่มีทักษะความเชี่ยวชาญระดับสูง ทั้งด้านเทคนิคและฝีมือ ความคิดสร้างสรรค์ และราคาที่เหมาะสมกับคุณภาพของงาน

(๓) อุตสาหกรรมคาแรคเตอร์ มีอัตราการเติบโตถึงร้อยละ ๒๖ โดยมีมูลค่ารวมอยู่ที่ ๒,๐๒๕ ล้านบาท เนื่องจากปี ๒๕๖๔ ผลพวงทางเศรษฐกิจทำให้สภาพคล่องทางการเงินของประชาชนไทยหลายกลุ่มลดลง แต่ในปี ๒๕๖๕ มูลค่าการบริโภคกำลังกลับมาจากปริมาณนักท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้สภาพเศรษฐกิจเริ่มฟื้นตัว และมูลค่าการว่าจ้างมีปริมาณงานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากการใช้คาแรคเตอร์ในการสื่อสารกับผู้บริโภคมากขึ้น โดยกลุ่มผู้ว่าจ้างส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการในประเทศไทย มีการเช่าลิขสิทธิ์เพื่อนำไปผลิตสินค้าเพิ่มขึ้น ขณะที่กระแสของสินค้าในกลุ่ม Toy และ Hobby ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาสำคัญของกลุ่มอุตสาหกรรมคาแรคเตอร์คือขาดการสร้างความรู้เกี่ยวกับเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์

(๔) อุตสาหกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีมูลค่ารวมอยู่ที่ ๓,๗๑๒ ล้านบาท โดยมีแรงขับเคลื่อนสำคัญมาจากวิถีชีวิตของผู้บริโภคในปัจจุบันที่เน้นความสะดวกสบายในการใช้งานสามารถอ่านเนื้อหาที่ต้องการได้ทุกที่ทุกเวลาโดยไม่ต้องพกพาหนังสือ อีกทั้งพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ที่มีนิสัยสร้าง Content มากขึ้น และ การเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีทั้งเนื้อหา Web Novel, E-book, E-comic

และ Web toon โดยมูลค่าของการให้บริการรับจ้างผลิตเริ่มเติบโตจากทั้งฝั่งเจ้าของลิขสิทธิ์และตัวแทนจัดจำหน่ายที่เข้ามาใช้บริการที่บริการหลักจะเป็นการแปลงไฟล์เนื้อหาให้อยู่ในรูปของไฟล์ E-book

๒.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

หน่วยงานขับเคลื่อนที่สำคัญของไทยจากบริบทของโลกที่กำลังเข้าสู่ยุค Industry ๔.๐ ซึ่งขับเคลื่อนโดยเทคโนโลยีดิจิทัลไทยยังมีปัจจัยหลายด้านที่ต้องพัฒนาเพื่อสนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลให้สามารถแข่งขันได้ ภาครัฐได้มีนโยบายขับเคลื่อนประเทศไทยเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างจริงจังภายใต้แผนระดับชาติ “Digital Thailand” โดยออกพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมพ.ศ. ๒๕๖๐ และจัดตั้งคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ เพื่อสร้างระบบนิเวศสนับสนุนการปรับเปลี่ยนธุรกิจสู่ดิจิทัล (Digital transformation) ทั้งในภาคธุรกิจและภาครัฐ โดยมีหน่วยงานสนับสนุนภาครัฐที่ร่วมขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ ดังนี้

๒.๓.๑) หน่วยงานสนับสนุนภายใต้กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้แก่ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (National Science and Technology Development Agency: NSTDA) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronics and Computer Technology Center: NECTEC) และ สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Agency: NIA) ส่วนใหญ่เน้นให้การสนับสนุนด้านวิจัยและพัฒนาในกลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมายของแต่ละหน่วยงาน โดย NSTDA จะเน้น ๕ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เกษตรและอาหาร พลังงานและสิ่งแวดล้อม สุขภาพและเวชภัณฑ์ ชีวภาพและชุมชน การผลิตและบริการ ส่วน NECTEC จะเน้นกลุ่มอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

๒.๓.๒) บทบาทของกระทรวงพาณิชย์กับการพัฒนาธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์

กระทรวงพาณิชย์มีหน่วยงานที่สนับสนุนการพัฒนาธุรกิจบริการทั้งภาพรวมและรายสาขาหลายหน่วยงาน โดยสามารถแบ่งตามภารกิจได้ ๓ ด้าน ได้แก่

- ๑) การกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์
- ๒) พัฒนาและยกระดับขีดความสามารถของผู้ประกอบการ
- ๓) การส่งเสริมการตลาดและโอกาสทางการค้า

โดยปัจจุบันกระทรวงพาณิชย์จัดกลุ่มธุรกิจดิจิทัลคอนเทนต์อยู่ภายใต้บริการสร้างสรรค์ หรือ Creative Services โดยมีกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ เป็นหน่วยงานหลักในการพัฒนาและยกระดับผู้ประกอบการสู่สากล และส่งเสริมการพัฒนาช่องทางตลาดในต่างประเทศ โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการรวมกลุ่ม การสร้างเครือข่ายพันธมิตรทางการค้าเพื่อขยายตลาดไปยังต่างประเทศ การพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการให้สามารถแข่งขันได้ในเวทีโลก รวมทั้งร่วมมือกับหน่วยงานพันธมิตร อย่างเช่น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล สมาคมทางด้านดิจิทัลคอนเทนต์ไทย และสำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) ในการจัดงาน Bangkok International Digital Content Festival ขึ้นเป็น

ประจำปี เพื่อยกระดับ ชูศักยภาพ และผลักดันดิจิทัลคอนเทนต์ไทยสู่การเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมดิจิทัลในภูมิภาคอาเซียน ส่งเสริมให้ผู้ประกอบการดิจิทัลพัฒนาคุณภาพ และเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการพบปะ เสรจาทางธุรกิจกับคู่ค้าทั้งในและต่างประเทศ

๒.๓.๓) บทบาทของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลกับการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) เป็นหน่วยงานสนับสนุนหลักภายใต้กระทรวงดิจิทัลฯ ที่ขับเคลื่อนนโยบายสู่ภาคปฏิบัติ โดยเน้นการพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัลและสนับสนุนให้เกิดการปรับเปลี่ยนธุรกิจสู่ดิจิทัลโดยผ่านโครงการให้ทุนและการบ่มเพาะ Startups ให้สามารถขยายธุรกิจ (Scaling-up) สู่การสร้างผลกำไรเชิงพาณิชย์ได้ โดยโครงการสนับสนุนตามกลยุทธ์ในปี ๒๕๖๕ ส่วนใหญ่กว่าร้อยละ ๕๐ มุ่งเน้นเพื่อปรับเปลี่ยนสู่เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital transformation) และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล (Digital infrastructure) เพื่อสร้างการเติบโตอย่างยั่งยืน โดยมุ่งเน้นที่ ๖ ประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

(๑) พัฒนาความรู้และประสบการณ์แก่บุคลากรในภาคอุตสาหกรรมให้มีประสิทธิภาพและความเชี่ยวชาญมากขึ้น เช่น การส่งเสริมให้นักพัฒนาเกมมีศักยภาพด้านการออกแบบ เพิ่มขีดความสามารถให้ทัดเทียมกับนักพัฒนาระดับโลก และผลิตเกมออกมาได้อย่างมีคุณภาพ

(๒) สร้างโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุนและตลาดในระดับสากล โดยเปิดโอกาสในการเข้าถึงกลุ่มนักลงทุนในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ผ่านรูปแบบการเจรจาจับคู่ธุรกิจ (Business Matching)

(๓) วางรากฐานความเป็นมืออาชีพแก่บุคลากรในภาคอุตสาหกรรม ผ่านหลักสูตรฝึกอบรมที่มีคุณภาพ เช่น การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตและผู้พัฒนาเกมสัญชาติไทยใน ๔ หมวดเกมยอดนิยม ประกอบด้วย Action, Adventure, Strategy และ Sport (Casual game) ให้มีศักยภาพและได้มาตรฐานเทียบเคียงกับผู้ประกอบการระดับโลก

(๔) จัดให้มีการอบรมให้กับบริษัทดิจิทัลสตาร์ทอัพ หรือผู้ประกอบการรายย่อย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการประกอบธุรกิจ เพราะมีผู้ประกอบการหลายรายที่เปิดบริษัทมาแล้ว แต่ยังขาดความเข้าใจในด้านการบริหารจัดการภายใน เช่น พนักงานขายหรือพนักงานการตลาดที่มีความสามารถในการหาผู้ลงทุนหรือผู้ซื้อที่มีความต้องการตรงกัน

(๕) ความร่วมมือกับแพลตฟอร์มโซเชียล เพื่อให้เกิดการสนับสนุนการผลิตคอนเทนต์ที่มีคุณภาพสู่สังคมไทย ตลอดจนการนำไปสู่การขยายตัวด้านเศรษฐกิจดิจิทัลคอนเทนต์ และเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบนแพลตฟอร์มโซเชียลในการต่อยอดและขยายตลาดทางธุรกิจให้กับผู้ประกอบการธุรกิจทุกขนาดในประเทศไทย

(๖) ส่งเสริมและสร้างความตระหนักรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างโอกาสให้เยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความสนใจในอาชีพอินฟลูเอนเซอร์ สามารถสร้างสรรค์และเสริมสร้างทักษะความรู้ด้านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์พร้อมขับเคลื่อนสังคมออนไลน์ให้มีคุณภาพผ่านแพลตฟอร์มโซเชียล

๒.๔) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

๓) การโฆษณา

๓.๑) คำนิยามและขอบเขตของการศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้กำหนดความหมายว่า โฆษณา คือ กระทำการไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ ให้ประชาชนเห็นหรือทราบข้อความเพื่อประโยชน์ในทางการค้า

Advertising Standards Authority NZ ได้ให้นิยามของการโฆษณา หมายถึง any message, the content of which is controlled directly or indirectly by the advertiser, expressed in any language and communicated in any medium with the intent to influence the choice, opinion or behaviour of those to whom it is addressed (เนื้อหาใด ๆ ก็ตาม ภายใต้การควบคุมทางตรงหรือทางอ้อมของผู้โฆษณา ที่สื่อสารเพื่อมุ่งให้เกิดอิทธิพลต่อทางเลือก ความคิดเห็น หรือพฤติกรรมของผู้ที่ได้รับสาร)

Encyclopedia Britannica ได้ให้นิยามของการโฆษณา หมายถึง the techniques and practices used to bring products, services, opinions, or causes to public notice for the purpose of persuading the public to respond in a certain way toward what is advertised (เทคนิคและแนวปฏิบัติที่ใช้ในการนำเสนอสินค้า บริการ ความคิดเห็น หรือเหตุต่อสาธารณชน เพื่อโน้มน้าวให้เกิดการตอบสนองในแนวทางที่โฆษณา)

Courtland L. Bovee ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร ได้ให้นิยามของการโฆษณา หมายถึง the nonpersonal communication of information usually paid for and usually persuasive in nature about products, services or ideas by identified sponsors through the various media." (การสื่อสารข้อมูลที่ไม่ใช่ส่วนบุคคล ซึ่งมักเสียค่าใช้จ่ายและโน้มน้าวเกี่ยวกับสินค้า บริการ หรือความคิดผ่านสื่อที่หลากหลายโดยผู้สนับสนุนที่ระบุตัวตนได้)

โดยอุตสาหกรรมบริการโฆษณา ประกอบด้วย ๔ ส่วนหลัก ได้แก่ (๑) ลูกค้าหรือผู้โฆษณา (Client/Advertiser) (๒) ตัวแทนโฆษณา (Advertising Agency) (๓) บริษัทผลิตโฆษณา (Production House) และ (๔) การเผยแพร่โฆษณา (Distribution) เป็นการเผยแพร่โฆษณาผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ เช่น สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ สื่อนอกที่อยู่อาศัย นอกจากนี้ ยังมีธุรกิจสนับสนุน (External Facilitator) โดยเป็นธุรกิจที่ให้การสนับสนุนให้เกิดงานโฆษณาไปสู่ผู้บริโภคสื่อ เช่น ธุรกิจให้เช่ายืมหรือขายอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับงานโฆษณา ธุรกิจการจัดหานักแสดง เป็นต้น

๓.๒) มูลค่าทางเศรษฐกิจ/สถานการณ์ปัจจุบัน

จากข้อมูลการรายงานของกลุ่มบริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ จำกัด หรือ MI Group ซึ่งเป็นบริษัทมีเดียเอเจนซีและที่ปรึกษาด้านการตลาดและสื่อสารการตลาด³⁶ ได้สรุปข้อมูลรายได้ปี ๒๕๖๕ มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมโฆษณาดิจิทัลสร้างรายได้ จำนวน ๒.๗ หมื่นล้านบาท โดยในภาพรวมอุตสาหกรรมโฆษณามี ๓ สื่อหลักที่มีโอกาสเติบโตได้ดังนี้

(๑) สื่อทีวี (Broadcast TV) มูลค่า ๔๐,๐๐๐ ล้านบาท มีสัดส่วนเม็ดเงินโฆษณาร้อยละ ๔๗.๕ หรือลดลงต่ำกว่าร้อยละ ๕๐ เป็นปีแรก (จากเดิมในยุคทีวีแอนะล็อกอยู่ที่ร้อยละ ๘๐ และช่วง ๑๐ ปีที่ผ่านมาสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ ๖๐-๖๕) แต่สื่อทีวียังคงความเป็นสื่อหลักอันดับหนึ่งที่มีรายได้จากการโฆษณาสูงสุด

(๒) สื่อดิจิทัล (ออนไลน์) ยังเป็นสื่อที่มีรายได้จากการโฆษณาเติบโตต่อเนื่องตลอดช่วง ๑๐ ปีที่ผ่านมา รวมทั้งในสถานการณ์โควิด ปี ๒๕๖๔ ด้วย โดยมูลค่าทางเศรษฐกิจของโฆษณาสื่อดิจิทัลมีมูลค่า ๒๓,๓๑๕ ล้านบาท เติบโตร้อยละ ๑๑ ส่วนปี ๒๕๖๕ MI Group คาดการณ์มูลค่าอยู่ที่ ๒๗,๐๐๐ ล้านบาท เติบโตร้อยละ ๑๖ โดยเป็นสื่ออันดับ ๒ ที่ครองเม็ดเงินโฆษณาสูงสุดรองจากทีวี หรือสัดส่วนราวร้อยละ ๓๒ ของอุตสาหกรรมโฆษณา

(๓) สื่อนอกบ้าน (OOH) มีแนวโน้มฟื้นตัวในปี ๒๕๖๕ หลังจากประชาชนออกมาใช้ชีวิตนอกบ้านมากขึ้น คาดว่าจะมีรายได้จากการโฆษณาประมาณ ๑๐,๙๐๐ ล้านบาท สัดส่วนร้อยละ ๑๓ ของอุตสาหกรรมโฆษณา อย่างไรก็ตาม ในช่วงระยะเวลา ๒ ปีที่ผ่านมาสื่อโฆษณานอกบ้านมีมูลค่าลดลงจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙

สำหรับปี ๒๕๖๖ กลุ่มบริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ จำกัด หรือ MI Group คาดการณ์ว่ามูลค่ารายได้จากสื่อโฆษณาในภาพรวมจะอยู่ที่ ๘๓,๐๓๑ ล้านบาท โดย ๓ สื่อหลัก คือ สื่อทีวี (Broadcast TV) สื่อดิจิทัล (ออนไลน์) และ สื่อนอกบ้าน (OOH) โดยมีสัดส่วน ๓๖,๑๙๙ ล้านบาท ๒๗,๔๘๑ ล้านบาท และ ๑๒,๑๐๑ ล้านบาท ตามลำดับ โดยแนวโน้มรายได้จากสื่อดิจิทัลที่เติบโตอย่างต่อเนื่องจาก ๒-๓ platforms หลักคือ Meta YouTube และ TikTok ซึ่งกลุ่มบริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ จำกัด หรือ MI Group เห็นว่า TikTok เป็นสื่อดิจิทัลที่น่าสนใจในแง่การเติบโตของมูลค่ารายได้จากการโฆษณาและผลกระทบในเชิงกลยุทธ์การตลาดแบบเต็มรูปแบบ (Full-Funnel Solution) เนื่องจากมีผู้ใช้งานเป็นประจำในประเทศไทยมากกว่า ๓๐ ล้านคน (monthly users base ๔๙.๓M users info by TikTok) โดยมี Creators (Influencers) เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในยุคที่ e-commerce economy เติบโตขึ้นส่งผลทำให้สื่อดิจิทัลเติบโตต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม

³⁶ <https://www.brandbuffet.in.th/๒๐๒๒/๐๒/mi-group-forecast-media-industry-spending-y๒๐๒๒/>

จะเห็นการปรับตัวของสื่อต่าง ๆ มากขึ้น โดยเฉพาะการใช้งานกลุ่ม Influencer ระดับ Micro/Nano มีบทบาทมากขึ้นเนื่องจากต้นทุนต่ำกว่าแต่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้เช่นเดียวกัน โดยเป็นบทบาทของ KOC หรือ Key Opinion Consumer ที่จะมีมากขึ้น

๓.๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาขององค์กรที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือเอกชน

มาตรการหรือนโยบายจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนอุตสาหกรรมบริการโฆษณา แบ่งได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ การส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรม และการให้ทุนหรือการว่าจ้างจัดทำโฆษณา โดยมีรายละเอียดดังนี้

(๑) การส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรมบริการโฆษณาหน่วยงานของรัฐที่มีบทบาทในการส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรมบริการโฆษณา

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในฐานะที่อุตสาหกรรมบริการโฆษณาเป็นสาขาหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีการจัดทำข้อตกลงความร่วมมือกับสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย เพื่อสร้างความร่วมมือในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในด้านการโฆษณา โดยมีโครงการที่เป็นความร่วมมือระหว่างกัน เช่น (๑) ให้การสนับสนุนการจัดงาน Adman Awards & Symposium โดยเป็นงานประกวดผลงานโฆษณาและงานสัมมนาเพื่อให้ความรู้แก่นักโฆษณา นักการตลาด ซึ่งจัดขึ้นทุกปีโดยสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย (๒) พัฒนาแพลตฟอร์มรวบรวมผลงานโฆษณาของไทยที่ได้รับรางวัลจากการประกวดซึ่งเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง เช่น การประกวด Adman, Ad Fest และ Cannes Lions เพื่อเผยแพร่ผลงานโฆษณาของไทยให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณา และภาคการศึกษา และ (๓) การให้ทุนหรือว่าจ้างทำสื่อโฆษณาหน่วยงานที่สนับสนุนอุตสาหกรรมบริการโฆษณาในรูปแบบการให้ทุนหรือว่าจ้างทำสื่อโฆษณา เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นต้น โดยแต่ละหน่วยงานมีวัตถุประสงค์ในการทำสื่อโฆษณาที่แตกต่างกัน ดังนั้นการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย มุ่งเน้นการทำสื่อโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของประเทศไทย พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการให้ทุนเพื่อผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ แก่เด็กและเยาวชน

กองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) มุ่งเน้นการทำสื่อโฆษณาเพื่อรณรงค์แนวทางการสร้างเสริมสุขภาพของคนในสังคม

จะเห็นได้ว่า การส่งเสริมอุตสาหกรรมบริการโฆษณาจากหน่วยงานภาครัฐมีอยู่อย่างจำกัด โดยมุ่งเน้นในส่วนการส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรมบริการโฆษณา และการให้ทุนหรือว่าจ้างทำสื่อโฆษณา ขณะที่การดำเนินงานร่วมกันของภาคเอกชนในการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณามุ่งเน้นไปที่การพัฒนากำลังคนในอุตสาหกรรม และการส่งเสริมให้วงการโฆษณาของไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง อย่างไรก็ตาม ขอบเขตการดำเนินงานเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมของภาคเอกชนโดยลำพังจะเป็นไปอย่างจำกัด เนื่องจาก ภาคเอกชน

ขาดเงินทุนสนับสนุน และขาดบุคลากรที่ดำเนินการเต็มเวลา ดังนั้น หากภาครัฐและภาคเอกชนร่วมมือกันมากขึ้น โดยมีการกำหนดยุทธศาสตร์และเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมร่วมกัน และภาครัฐทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ในการดำเนินงานของภาคเอกชน เช่น การสนับสนุนเงินทุนในการดำเนินโครงการ หรือการอำนวยความสะดวกด้านสถานที่ เป็นต้น

๓.๔) กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ

(รายละเอียดสามารถศึกษาได้จากภาคผนวก ข)

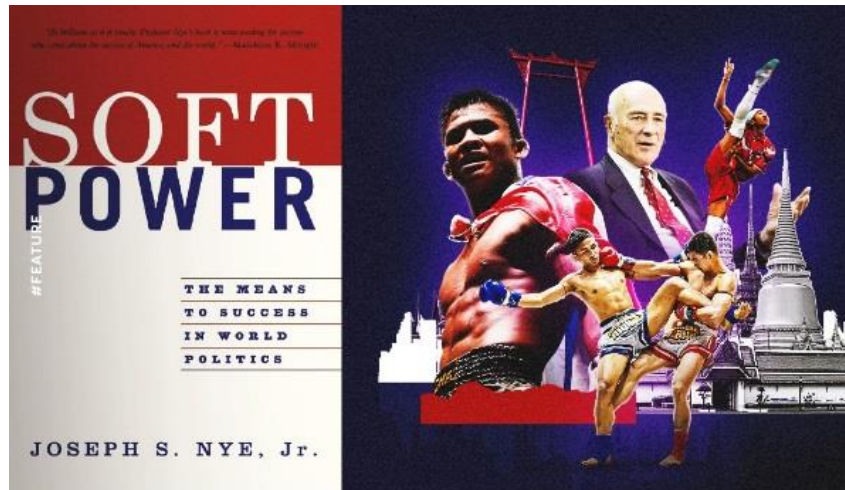
๒.๕.๑๐ กีฬามวยไทย

มวยไทย เป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวของคนไทยมาตั้งแต่โบราณ เป็นการใช้อาวุธของร่างกาย ๙ อย่าง หรือที่เรียกว่า “นวอาวุธ” ได้แก่ มือ ๒ เท้า ๒ เข่า ๒ ศอก ๒ และศีรษะ ๑ ตลอดจนการ “ทุ้ม ทับ จับ หัก” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นเทคนิคขั้นสูงของมวยไทย ถือได้ว่าเป็นศิลปะการต่อสู้ที่ครบเครื่อง มีพิษสงรอบด้าน จนถ่ายทอดและแพร่หลายไปอย่างกว้างขวางเป็นที่นิยมทั่วไปไม่เฉพาะในเมืองไทย แต่ยังได้รับความนิยมแพร่หลายสู่ระดับนานาชาติ



ภาพที่ ๒-๑๕ กีฬามวยไทย

มวยไทย นอกจากจะเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทยแล้ว ยังได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ โดยการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขัน European Games ๒๐๒๓ ซึ่งจัดขึ้นที่ประเทศโปแลนด์ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมทั้งเป็นหนึ่งในกีฬาต่อสู้ที่มีการเติบโตเร็วที่สุดในโลกทั้งในแง่ของนักกีฬาและผู้ชม รวมถึงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก



ภาพที่ ๒-๑๖ มวยไทยในระดับสากล (<https://mainstand.co.th>, ๒๕๖๖)

ความสำคัญและคุณค่าของมวยไทย (ต่อศักดิ์ แก้วจรัสวิไล และชาญชัย ยมดิษฐ์, ๒๕๕๔ อ้างถึงใน กิตติพันธ์ เสาร์แก้ว, ๒๕๖๕) ได้กล่าวถึงความสำคัญของมวยไทยไว้ ๔ ประการ ประกอบด้วย

๑. มวยไทยสำคัญต่อบุคคล บุคคลที่ฝึกมวยไทยจะมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญาดียิ่งขึ้น

๒. มวยไทยสำคัญต่อชุมชนและสังคม โดยการจัดกิจกรรมการชกมวยไทยหรือการแสดง ศิลปะมวยไทยทำให้บุคคลจำนวนมากเข้ามามีส่วนร่วม เช่น ประชาชนทั่วไปเข้ามาชมการแข่งขันและการแสดง มีการเปิดร้านขายสินค้า จำหน่ายอาหารทำให้เป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจ

๓. มวยไทยสำคัญต่อประเทศชาติ ในสมัยโบราณพระมหากษัตริย์และทหารได้ใช้วิชามวยไทยต่อสู้และปกป้องประเทศชาติจากการรุกรานจากชาติอื่น ๆ เช่น พระเจ้าตากสินมหาราช

๔. มวยไทยสำคัญต่อวัฒนธรรม โดยมีชาวต่างชาติเดินทางเข้ามาฝึกฝนศิลปะการต่อสู้ มวยไทย ทำให้เข้าใจวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมประเพณีของไทย และนำกลับไปเผยแพร่ให้กับประเทศของตน จึงทำให้มวยไทยกลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

๒.๕.๑๑ การละเล่นพื้นเมือง

๑) ความเป็นมา

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น ที่มีอยู่ทั่วทุกภาคของประเทศไทย เป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ ประวัติศาสตร์ไทยได้บันทึกไว้ว่า คนไทยมีการละเล่นมาตั้งแต่สมัยสุโขทัย จากความในศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ ๑ จารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราชกล่าวว่า “...ใครใคร่จกมักเล่น เล่น ใครจกมักหัว หัว ใครจกมักเลื่อน เลื่อน...” และในสมัยอยุธยา ก็ได้

กล่าวถึงการแสดงเรื่องมโนห์ราไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า ซึ่งกล่าวถึงการละเล่นในบทละครนั้น ได้แก่ ลิขชิงหลัก และปลาลงอวน ประเพณีและวัฒนธรรมไทยสมัยก่อน มักสอดแทรกความสนุกสนานบันเทิง ควบคู่ไปกับการทำงาน ทั้งในชีวิตประจำวัน ในเทศกาลงานบุญ และตามระยะเวลาแห่งฤดูกาล เรียกกิจกรรมบันเทิงว่า เป็นการละเล่น ครอบคลุมการเล่นลักษณะต่าง ๆ ทุกโอกาสไว้ในความหมาย เดียวกันก็คือ การแสดง การมหรสพ กีฬา และนันทนาการ

การละเล่นเกิดขึ้นพร้อมกับสังคมเกษตรกรรม เนื่องจากเกษตรกรรมเป็นอาชีพดั้งเดิม ของชาวไทย สังคมไทยภาคกลาง มักจะช่วยเหลือเกื้อกูล ในการทำงานด้วยกัน เช่น การดำนา การเกี่ยว ข้าว การนวดข้าว ระหว่างช่วยกันทำงานจะผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยด้วยการละเล่นต่าง ๆ ทั้งการ ร่ายรำ การเกี่ยวพาราสี และการโต้ตอบคารมในเชิงกลอน ทำให้เกิดการละเล่น เช่น การเล่นเพลง ได้แก่ เพลงนา เพลงสงฟาง เพลงเดินกำรำเคียว เพลงชักกระดาน เพลงพาดควาย เพลงพวงมาลัย เพลงอีแซว เพลงลำตัด เพลงเหย่อย ฯลฯ การละเล่นในภาคเหนือจะเป็นเรื่องของการฟ้อน มักจะเล่นในงานบุญ ได้แก่ ฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง หรือการเล่นกลองสะบัดชัย ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะเป็นการฟ้อนและ การรำ เช่น รำแคน ฟ้อนภูไท รำโชน ส่วนในภาคใต้ จะประกอบด้วยการละเล่น เช่น หนังตะลุง เพลงเรือ เพลงบอก เป็นต้น ส่วนกีฬาและนันทนาการ เป็นการละเล่นที่มีอยู่ทุกภาค ได้แก่ กระบี่กระบอง ว้าว วิ่งเปี้ยว สะบ้า ขนวัว วิ่งวัวคน ซึ่งการละเล่นว้าวเป็นการละเล่นพื้นเมืองที่คนไทยคุ้นเคยและรู้จักกันดี มาช้านาน เพราะเป็นการละเล่นและเป็นกีฬาที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ วัสดุที่ใช้ทำก็เป็นวัสดุพื้นบ้านที่หาได้ง่าย แต่การทำต้องมีทักษะว้าวจึงจะขึ้นได้ดี เรียกว่า ติดลม การเล่นว้าวมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ นิยมเล่นในหลายประเทศแถบเอเชีย อาทิ ญี่ปุ่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย เกาหลีใต้ จีน อินเดีย รวมทั้งประเทศไทย โดยการเล่นว้าวเหมาะกับภูมิประเทศ ในท้องถิ่นที่มีที่โล่งหรือลานกว้าง อากาศแจ่มใส มีลมว้าว หรือลมตะเภาที่พัดจากทิศใต้ไปทิศเหนือ ในฤดูร้อน และพัดจากทิศเหนือไปทิศใต้ในฤดูหนาว



ภาพที่ ๒-๑๗ การละเล่นว้าวไทย (www.banmuang.co.th, ๒๕๖๑)

๒) ข้อมูลพื้นฐาน

การละเล่นในแต่ละภูมิภาคของไทย มีเอกลักษณ์การละเล่นเฉพาะในแต่ละภูมิภาค สรุปสาระสำคัญดังนี้

๒.๑) ภาคกลางและภาคตะวันออก การละเล่นพื้นเมืองส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่เกี่ยวเนื่องกับการทำนา การเล่นในเทศกาลงานบุญ ตรุษ สงกรานต์ และการเล่นในฤดูน้ำหลาก มักเรียกการละเล่นพื้นเมืองประเภทนี้ว่า เป็น “การเล่นเพลง” การเล่นเพลง ที่เกี่ยวเนื่องกับการทำนา ก็จะเป็นการเล่นตามขั้นตอนการเก็บเกี่ยว ได้แก่ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงนา เพลงสงพางหรือพานพาง เพลงสงค่อลำพวน เพลงเต็นกำรำเคียว เพลงรำเคียว เพลงชักกระดาน เพลงพาดควาย เมื่อหมดฤดูทำนาก็มักจะเล่นเพลงปฏีพากย์ ได้แก่ เพลงฉ่อย เพลงเรือ เพลงปรบไก่ เพลงชาวไร่ หรือระบำชาวไร่ เพลงพวงมาลัย เพลงอีแซว เพลงลำตัด เพลงเหย่อย เพลงยั่ว เพลงหน้าเอย เพลงจาก เพลงทรงเครื่อง เพลงเทพทอง เพลงไก่อ่า ยังมีเพลงเบ็ดเตล็ดอื่น ๆ ที่ไม่ระบุว่าจะเล่นเวลาใด ได้แก่ เพลงพิชฐาน เพลงคล้องช้าง เพลงร่อยพรระชา เพลงขอทาน เพลงโหม่งเจ้ากรรม ซึ่งแตกออกเป็นเพลงย่อยอีกหลาย เพลงคือ เพลงรำ เพลงนกยูง เพลงนกแก้ว เพลงนก อีแซว เพลงจอนโบด เพลงแม่นางเอย เพลงอิงใส่เกลือ เพลงมะม่วงวัดเขา เพลงที่กล่าวมานี้ ปัจจุบันจะล้าสมัยและสูญหายไปแล้วเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ การละเล่นพื้นเมืองภาคกลางและภาคตะวันออก ยังนิยมการละเล่นว่าว ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ทั้งที่เป็นแบบดั้งเดิม คือ ว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ว่าวตุยตุย ว่าวหาง ว่าวอีแพรด ว่าวอีลุ่ม ส่วนรูปแบบใหม่ที่รับมาจากต่างประเทศ เช่น ว่าวนกยูง ว่าวปลา ว่าวคน ว่าวผีเสื้อ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๑๘ เพลงเรือ (www.facebook.com/thaifolksongsloverclub, ๒๕๕๙)

๒.๒) ภาคเหนือ การละเล่นพื้นเมืองส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการฟ้อนต่าง ๆ ศิลปะการฟ้อนในภาคเหนือ จะมีดนตรีพื้นบ้านประกอบ ซึ่งอาจมีท่วงทำนองเป็นเพลงบรรเลงล้วน หรือเป็นเพลงที่มีการขับร้องประกอบไปด้วย การฟ้อนของภาคเหนือ แต่ก่อนมิได้มุ่งถึงการบันเทิง แต่เกิดจากพิธีกรรมทางศาสนา และความเชื่อทางประเพณี ในการบูชาผีปู่ย่าตายาย ผีบรรพบุรุษ เป็นหลัก การฟ้อนได้วิวัฒนาการไปตามยุค มาเป็นการฟ้อนอีกหลายอย่าง นอกจากนั้น ยังมีการเล่นกลองสะบัดชัย การร่ายรำ ตบมะผาบ ฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง หรือเจียง ซึ่งมักจะมีดนตรี และมีกลองเป็นหลัก เข้าประกอบจังหวะ นอกจากนี้ ยังมีการเล่นวาวที่ทำขึ้นอย่างง่าย ๆ โดยมีโครงทำจากไม้ไผ่ นำมาไขว้กันมีแกนกลางอันหนึ่ง และอีกอันหนึ่งโค้งทำเป็นปีกว่าว จะไม่ใช่เชือกช่วยในการทำโครงก่อน ใช้กระดาดปิดทับโครงไม้ที่เดียว รูปร่างของวาวคล้าย ๆ กับวาวปักเป้า แต่ไม่มีหางและพู่ และมีชนิดเดียว ไม่มีหลายประเภทเหมือนภาคกลาง ลักษณะของวาวก็เปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม โดยหาซื้อวาวตามท้องตลาด ซึ่งเป็นวาวรูปแบบใหม่ ๆ คือรูปสัตว์ชนิดต่าง ๆ เช่น วาวงู วาวนก เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๑๙ การละเล่นพื้นเมือง (www.thairath.co.th, ๒๕๖๒)



ภาพที่ ๒-๒๐ การฟ้อนกายลาย (www.at-chiangmai.com, ๒๕๖๖)



ว่าวสูง



ว่าวนก

ภาพที่ ๒-๒๑ ว่าวไทยในภาคเหนือ (www.fancy-kite.com, ๒๕๖๖)

๒.๓) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคอีสาน ภาคอีสาน ประกอบด้วย ๑๖ จังหวัด นอกจากชาวไทยแล้วยังมีชาวพื้นเมืองที่มีเชื้อสายเขมร เชื้อสายญไท หรือผู้ไทย ลาว กูย แสก โข่ง ฯลฯ การละเล่นพื้นเมืองจึงมีหลายประเภท เช่น แสกเต้นสาก ฟ้อนญไท กันตรึม รำแคน หมอลำ รำโทน นอกจากนี้ ยังนิยมเล่นว่าวพื้นเมือง โดยว่าวที่เป็นที่นิยมมากที่สุดคือ ว่าวหาง หรือว่าวดิ๋ยด้อย รองลงมา ได้แก่ ว่าวอีลุ่ม (หรือว่าวอีลุ่ม) ว่าวปลาโตดโทง และว่าวประทุน บางครั้งก็มีการแข่งขันในงานบุญ อาทิ บุญกุ่มข้าวใหญ่ การแข่งขันว่าวนี้ตัดสินได้หลายอย่างเช่น ว่าวสวย ว่าวที่ขึ้นได้สูงที่สุด ว่าวที่มีเสียงดัง เพราะที่สุด เป็นต้น ซึ่งจังหวัดอุบลราชธานีจัดการแข่งขันว่าวเป็นกีฬาพื้นเมืองของจังหวัด



ภาพที่ ๒.๒๒ การฟ้อนญไท (www.isangate.com, ๒๕๖๕)

๒.๔) ภาคใต้ การละเล่นพื้นเมือง ได้แก่ เพลงเรือ เพลงลา เพลงคำตัก คำบอก แดบบท การสวดมอลัย เล่นมหาชาติทรงเครื่อง หนังตะลุง โนราชาตรี ลิเกป่า ร่องเง็ง (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร, ๒๕๖๖) นอกจากนี้ ยังมีการละเล่นว่าว เช่น ว่าวนก ว่าวนก ปีกแอนด์ ว่าวนกยูง ว่าวปลาวาฬ ว่าวปลาปักแอนด์ ว่าวควาย ว่าวไวยาง ว่าวกระป๋อง ว่าวกระดาศ เป็นต้น ในเขตจังหวัดที่อยู่ใต้สงขลาลงไป ชาวบ้านนิยมเล่นว่าววงเดือนอย่างเดียว ว่าวที่มีรูปแบบอื่น ๆ ไม่นิยม ประดิษฐ์กันและที่น่าสังเกตอย่างหนึ่งของภาคใต้คือ มักนิยมติดแอกหรือที่เรียกกันว่าสะนู หรือธนู ไว้ที่ส่วนหัวของว่าว



ภาพที่ ๒-๒๓ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ (www.satapornbooks.co.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๒๔ การละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ โนราชาตรี (https://thejournalistclub.com, ๒๕๖๔)



ว่าวนกยูง



ว่าวควาย



ว่าวเบอร์อามัส

ภาพที่ ๒-๒๕ ว่าวไทยในภาคใต้ (www.saranukromthai.or.th, ๒๕๖๖)

๓) ตัวอย่างการเล่นในแต่ละภูมิภาค

๓.๑) กลองเงี้ยวหรือกลองสองหน้า การเล่นพื้นเมืองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคเหนือบางจังหวัด ได้แก่ บุรีรัมย์ หนองคาย เลย และเพชรบูรณ์ บางแห่งเรียกว่า “แข่งกลอง” ซึ่งเป็นการแข่งขันตีกลองคู่ด้วยไม้ค้อนสองมือ กลองลูกหนึ่ง ๆ จะหนักมาก ใช้คนหาม ๒ คน สนามแข่งขันส่วนใหญ่อยู่ภายในวัด ตัดสินโดยฟังเสียงกังวานที่ดังก้องสลับกัน ประกอบกับท่าตีที่สวยงาม เจ้าของกลองมักจะเป็นวัดในแต่ละหมู่บ้านที่สร้างกลองชนิดนี้ไว้ นิยมเล่นในเทศกาลเดือนหกจนถึงเข้าพรรษา

๓.๒) การเล่นว่าว นิยมเล่นกันในทุกภูมิภาคของประเทศ โดยเอกลักษณ์ของการทำว่าวในแต่ละภาคของประเทศไทยไม่ต่างกันมากนัก ขึ้นอยู่กับความนิยมและวัยของผู้เล่น การเล่นว่าวกรณีเล่นคนเดียวใช้วิธีนำว่าววางราบบนพื้นโดยหันหัวว่าวมาด้านคนชัก ระยะห่างจากตัวประมาณ ๒ – ๓ เมตร แล้ววิ่งไปพร้อมกับกระตุกผ่อนสายป่านว่าวไปเรื่อย ๆ ส่วนกรณีเล่น ๒ คน แบ่งเป็นคนส่งว่าว และคนชักสายป่านว่าว คนส่งว่าวยืนด้านใต้ลม ระยะห่างประมาณ ๑๐ – ๑๕ เมตร โดยตั้งหัวว่าวขึ้นรอกระแสม แล้วส่งว่าวขึ้นไป เพื่อให้คนชักว่าวกระตุกและผ่อนสายป่าน จนว่าวขึ้นสูงติดลมบน

๓.๓) กระโดดสาก การเล่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ ใช้สากไม้แก่นยาวประมาณ ๔ - ๖ ศอก ศูนย์กลาง ๓ นิ้ว ๒ คู่ วางไขว้กัน ผู้เล่นจับปลายสากหัวท้ายข้างละอัน ตีให้กระทบกันตามจังหวะเพลง มีตะโพน และปี่บรรเลงประกอบจังหวะ หนุ่มสาวรำเข้าจังหวะที่สากกระทบ และกระโดดข้ามกลับไปกลับมาตามลีลาเพลงและท่ารำ เป็นที่ครึกครื้นสนุกสนาน มักเล่นในเทศกาลตรุษสารท

๓.๔) กระบี่กระบอง เป็นการเล่นที่นำเอาอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ของนักรบไทยสมัยโบราณมาใช้ มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา จากประวัติศาสตร์ชาตินั้น ชาวบ้านต้องเผชิญกับภัยสงครามอย่างโชกโชนถึงกับเสียบ้านเมือง ซึ่งอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ประหัตประหารกัน ได้แก่ ดาบ หอก ทวน แหวน หลาว และเครื่องป้องกัน ๒ อย่าง คือ กระบี่ กระบอง ในยามสงบทหารจะฝึกซ้อมเพื่อเตรียมรับข้าศึกในยามสงคราม ปัจจุบันกระบี่กระบองไม่ได้เป็นอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้แล้ว แต่ยังคงฝึกซ้อมไว้สำหรับแสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติด้านศิลปะป้องกันตัว นิยมฝึกหัดและเล่นกันในสถานศึกษา ชมรม

และค่ายป้องกันตัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตตามประวัติศาสตร์ชาติไทย การเล่นจะมีเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองแขก ฉิ่ง ฉาบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและความฮึกเหิมในบทบาทของการต่อสู้

๓.๕) กันตรึม เป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวไทย เชื้อสายเขมร ในเขตอีสานใต้ ซึ่งเป็นชุมชนที่ใช้ภาษาเขมรเป็นภาษาถิ่น เช่น จังหวัดสุรินทร์ บุรีรัมย์ และศรีสะเกษ ตามประวัติแต่โบราณ ใช้สำหรับขับร้องประกอบการรำบวงสรวง รำคู่ และรำหมู่ ต่อมาวิวัฒนาการของการเล่นคล้ายกับการเล่นเพลงปฏึกาภในภาคกลาง มีกลองที่เรียกว่า “กลองกันตรึม” เป็นหลัก เมื่อตีเสียงจะออกเป็นเสียง กันตรึม โจ๊ะ ตรึม ตรึม การเล่นจะเริ่มต้นด้วยบทไหว้ครู เพื่อระลึกถึงคุณของพระพุทธเจ้า พระวิศวกรรม ครูปาอาจารย์ และเริ่มทักทายกัน เล่นได้ทุกโอกาส ไม่กำหนดว่าเป็นงานมงคล หรืออวมงคล วงดนตรีประกอบด้วย กลอง ซอ ปี่อ้อ ขลุ่ย ฉิ่ง กรับ ฉาบ กล่าวกันว่า ท่วงทำนองของเพลงกันตรึมมีกว่า ๑๐๐ ทำนอง บทเพลงจะเกี่ยวกับเรื่องเบ็ดเตล็ด ตั้งแต่เกี่ยวพาราสี โอโลม ชมธรรมชาติ แข่งขันปฏึกาภ สู้ขวัญ เล่าเรื่อง ฯลฯ การแต่งกาย แต่งตามประเพณีของท้องถิ่น ผู้หญิงนุ่งซิ่น เสื้อแขนกระบอก ผ้านีบเฉียงห่มทับ ผู้ชายนุ่งโจงกระเบน เสื้อคอกลมแขนสั้น ผ้าไหมคาดเอวและพาดไหล่

๓.๖) การเล่นเข้าผี การเล่นเข้าผีนิยมเล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ของทุกภาค แต่จะแพร่หลายมากในภาคกลาง ภาคเหนือ เรียกว่า ฟ้อนผี ซึ่งจะมีผีหลายชนิด ภาคใต้ เรียกว่า การเล่นเชื้อ อุปกรณ์การเล่นขึ้นอยู่กับการเลือกเล่นเข้าผีชนิดใด เช่น ผีสุม ก็ใช้สุม ผีกะลา ก็ใช้กะลา มีเครื่องประกอบการเล่น เช่น ฐูป เทียน สำหรับจุดเทียน และผ้าผูกตา เป็นต้น ส่วนที่สำคัญคือ คนรับอาสาให้ผีเข้า มีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ หญิงและชาย มักเล่นในเวลาเย็นหรือย่ำค่ำ ผีที่นิยมเล่นคือ ผีคน ได้แก่ เล่นแม่ศรี ผีเจ๊ก ผีนางกวัก ผีสัตว์ ได้แก่ ผีลิงลม ผีควาย ผีช้าง ผีหงส์ ผีมดแดง ผีอึ่งอ่าง ผีปลา ฯลฯ **ผีที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้** ได้แก่ ผีกระดัง ผีสุม ผีกะลา ผีจวก วิธีเล่น เมื่อจุดธูปเทียนผีแล้วก็ผูกผ้าปิดตา ผู้อาสาเชิญผีเข้า ต่อมาจึงร้องเพลงเชิญผี เชิญผีชนิดใดก็ร้องเพลงของผีชนิดนั้น ๆ เนื้อความของเพลงที่ร้อง จะร้องกันมาแต่โบราณ ร้องซ้ำ ๆ กัน หลาย ๆ ครั้ง จนผู้อาสาให้ผีเข้าเริ่มโง่งนแสดงว่าผีมาแล้ว ผู้ร่วมเล่นจะร้องเพลงเชิญชวนให้ร้ายรำกระโดดโลดเต้น และวิ่งไปมา หรือไล่จับกันไปตามอิริยาบถของลักษณะผี เมื่อเล่นเป็นที่พอใจแล้วประสงค์จะให้ผีออก ก็ร้องตะโกนที่หู หรือผลักให้ล้มกระโดดข้ามตัวผู้อาสาเชิญไปมา ๓ เที้ยว ผู้อาสาเชิญผีเข้าก็จะรู้สึกตัวเป็นปกติ

๓.๗) กาหลอ กาหลอเป็นการละเล่นของภาคใต้ คือ การประโคมดนตรี สมัยโบราณจะเล่นในงานบวชนาค งานขึ้นเบญจาลงพระ งานสงกรานต์ และงานศพ ปัจจุบันใช้เล่นเฉพาะงานศพเป็นส่วนใหญ่ วงกาหลอใช้เครื่องดนตรี ๓ ชนิด คือ ปี่ห่อ หรือปี่กาหลอ กลองโทน ๒ ลูก (กลอง ๒ หน้า) และฆ้อง ๒ ใบ ปี่ทำหน้าที่ประคองคนขับร้อง อธิบายภาษา และความหมายของเรื่อง ด้วยสัญลักษณ์ของเพลง ตั้งแต่เริ่มงานจนสิ้นสุดงาน งานหนึ่ง ๆ จะใช้เพลงระหว่าง ๗ เพลง ถึง ๒๒ เพลง ตัวอย่างเพลง

ที่นำมาใช้ เช่น เขียวเล่นลม ทอมท่อม ยั่ววน สุรียน ทองศรี พลายแก้วพลายทอง พระพาย นกเปล้า เป็นต้น การจัดแสดงแต่ละครั้งจะเคร่งครัดในพิธีกรรมไหว้ครูมาก

๓.๘) ครกมอ เป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวอีสาน ที่แสดงวิธีการดำข้าวที่มีมาแต่โบราณ เป็นการรำหมู่ ประกอบด้วยเครื่องดนตรี โห่ โหวด โปงลาง แคน ฉาบ พิณ จังหวะที่ใช้เป็นทำนองอีสาน เช่น ใช้ “ลายเพลงเกี้ยวสาว” หรือ “ลายสุดแสนนอกกลายน้อย”

๓.๙) คำตัก คำตักคือ คำตักเตือน เป็นการละเล่นของปักษ์ใต้ เหมือนกับการทำขวัญ กลุ่มนาของภาคกลาง เป็นบทร้อยกรองที่เป็นคติสอนใจ ขับกล่อมเมื่อทำขวัญนา และแห่นาค แม่เพลงจะว่าเป็นกลอนสดคล้าย ๆ กับเพลงบอก โดยลูกคู่ไม่จำกัดจำนวน จะร้องรับและปรบมือ หรือตีฉิ่งให้จังหวะ อาจมีเครื่องดนตรีอื่น ๆ คือ ฉาบ ซอ ปี่ ซลู่ ทับยาว ตีเข้าจังหวะด้วย

๓.๑๐) คำบอก หรือเพลงบอก คำบอกเป็นการละเล่นของปักษ์ใต้ สมัยก่อนนิยมเล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ เป็นการป่าวร้องให้ชาวบ้านทุกคนในละแวกได้ทราบว่า ถึงวันขึ้นปีใหม่แล้ว ปัจจุบันเล่นประชันกันในงานบุญ งานวัด งานนักขัตฤกษ์ หรืองานมงคลของชาวบ้านทั่วไป ตั้งเป็นคณะเพลงบอก คณะหนึ่ง ประกอบด้วย แม่เพลงและลูกคู่ ๓ - ๔ คน คุณสมบัติของแม่เพลงต้องเฉียบแหลม เก่งในทางกลอน

๒.๕.๑๒ ศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้ (Martial Arts) เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่เน้นการเรียนรู้และฝึกฝนด้านการต่อสู้และการป้องกันตัว ในปัจจุบันได้มีการศึกษากันอย่างแพร่หลาย ทั้งในเชิงด้านการกีฬา เพื่อฝึกฝนร่างกายให้สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรง หรือแม้กระทั่งฝึกฝนจิตใจ คำว่า ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ ได้ให้ความหมายว่า

ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกให้ปรากฏขึ้นได้อย่างงดงามน่าพิงชม และเกิดอารมณ์ สะเทือนใจ

การต่อสู้ หมายถึง สู้เฉพาะหน้า

ป้องกัน หมายถึง ทำให้พ้นภัย

ตัว หมายถึง ตนเอง

“ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒ หมายถึง วิธีการต่อสู้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า เพื่อให้ตนเองพ้นจากอันตรายหรือภัยได้อย่างสวยงามน่าพิงชม

สมใจ รอดสุขเจริญ (อ้างถึงใน มณีวรรณ พูลสวัสดิ์, ๒๕๖๕) ได้ให้ความหมายของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว หมายถึง “วิธีการต่อสู้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า เพื่อให้ตนเองพ้นภัยได้

อย่างงดงามน่าพิงชม” วิธีต่อสู้ป้องกันตัวจึงว่ามีความสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะเราสามารถที่จะป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเราได้เมื่อมีภัย และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นต้องไม่เกินขีดความสามารถของคนเรา ย่อมจะช่วยให้ ผู้ที่ได้ประสบกับเหตุร้ายที่เกิดขึ้นกับตนเอง หรือเกิดขึ้นกับคนอื่น ๆ นั้น เราสามารถที่จะคิดค้นหาวิธีแก้ไข หลีกเลียงและป้องกันอันตรายอันอาจเกิดจากภัยที่จะคุกคามตรงหน้า หรือภัยที่จะคุกคามตามมา ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นได้

การป้องกันตัวนั้น มิได้บ่งบอกหรือเจาะจงในสาขาอาชีพใดสาขาอาชีพหนึ่งโดยเฉพาะ จากการเรียนรู้หลักการวิชาการและจากประสบการณ์ จึงได้นำเอาเทคนิคในการต่อสู้จากวิชามวยไทย ยูโด คาราเต้ มวยปล้ำ ฟินดาบ กระบี่กระบอง มาใช้ในการป้องกันตนเอง โดยการนำทิววิชามาผสมผสาน ให้มีความกลมกลืนและสอดคล้องเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเอาชนะคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ถ้ายึดหลักการปฏิบัตินี้ไว้เป็นแนวทางการศึกษาและฝึกให้ชำนาญแล้ว เมื่อถึงคราวจำเป็นตกอยู่ในที่อันตราย และภาวะคับขันก็สามารถที่จะนำมาใช้ได้ทันที สารสำคัญของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว คือการฝึกจิตใจของคนให้เอาชนะอุปสรรคด้วยประการทั้งปวง ด้วยกำลังใจ กำลังใจและการฝึกประจำวัน ให้ฝึกอย่างสม่ำเสมอให้เป็นผู้มีความกล้าหาญ มีความมานะ อดทน อดกลั้นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และที่สำคัญต้องมีความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตน ทั้งเป็นผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่เข้มแข็งเด็ดเดี่ยวอย่างแท้จริง จุดสำคัญที่สุด เมื่อเรียนเพื่อประโยชน์ในการป้องกันตัวจะต้องมีความฉับไวคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นพิเศษ สามารถป้องกันขัดขวางการโจมตีของคู่ต่อสู้ ซึ่งหมายถึงการรวบรวมพลังทั้งมวลในร่างกาย เข้าปฏิบัติต่อเป้าหมายของฝ่ายตรงข้ามโดยฉับพลัน ไม่ว่าใครก็หัดได้ แม้จะเป็นเด็ก คนแก่ หนุ่มสาว ทั้งชายและหญิง เมื่อได้รับการฝึกหัดพอสมควรแล้วก็ย่อมได้รับประโยชน์ในการป้องกันตัว ทำให้พลัดเปลี่ยนทางด้านจิตใจ และการบริหารร่างกายอย่างดี เป็นการสร้างจิตใจให้มีความมั่นคง พร้อมที่จะเผชิญเหตุการณ์อยู่อย่างสม่ำเสมอ

การป้องกันตัวในสมัยโบราณ การป้องกันตัวในสมัยโบราณมีมานานแล้ว เพราะมนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อให้ตนเองมีชีวิตอยู่ และต้องต่อสู้กับภัยต่าง ๆ เช่น ภัยจากธรรมชาติ ภัยจากสัตว์ร้าย อันตรายจากมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งอาจจะเกิดจากการต่อสู้ทะเลาะวิวาท แย่งชิงทรัพย์สิน ฯลฯ การป้องกันตัวสมัยโบราณนั้นจะเป็นไปตามธรรมชาติ และต่อมาได้มีการพัฒนาการต่อสู้ในรูปแบบของศิลปะการป้องกันตัวในรูปแบบต่าง ๆ

การป้องกันตัวในสมัยปัจจุบัน การป้องกันตัวในสมัยปัจจุบันได้มีการพัฒนาทั้งในเรื่องอาวุธยุทโธปกรณ์ เครื่องป้องกันที่ประกอบไปด้วยเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยก้าวหน้า มีการพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้เปรียบคู่ต่อสู้หรือศัตรูให้มากที่สุด เนื่องจากสภาวะในสังคมปัจจุบันมีการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ตลอดจนภัยคุกคามที่เกิดจากการก่อการร้ายในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ รู้จักระมัดระวัง และแสวงหาวิธีป้องกันตัว

เพื่อหลีกเลี่ยงและป้องกันตัวจากอันตรายทั้งหลายเหล่านั้น ซึ่งมีหลายรูปแบบและมีอาวุธที่แตกต่างกันไปจากสมัยโบราณ

การใช้ศิลปะการป้องกันตัวเพื่อออกกำลังกาย คุณค่าและประโยชน์ของศิลปะการป้องกันตัวในด้านการออกกำลังกาย การฝึกศิลปะการป้องกันตัว นอกจากจะมีประโยชน์เกี่ยวกับความปลอดภัยแก่ตนเองและทรัพย์สินแล้ว ยังมีประโยชน์โดยตรงเกี่ยวกับการออกกำลังกายและยังทำให้ร่างกายมีความแข็งแรง อดทน คล่องแคล่ว ว่องไว เพราะศิลปะการป้องกันตัวเป็นการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้กำลังกาย ฝึกประสาท และความสัมพันธ์ของอวัยวะได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ การใช้ศิลปะการป้องกันตัวเพื่อสร้างคุณธรรม การฝึกศิลปะการป้องกันตัวนั้นเน้นในเรื่องของคุณธรรมมากเป็นพิเศษ เช่น การเคารพต่อครู อาจารย์ ผู้อาวุโส และต้องเป็นผู้ที่รู้จักความอ่อนน้อม ถ่อมตน (อ่อนนอกแข็งใน) เป็นผู้มีสัมมาคารวะ รู้จักกาลเทศะ และที่สำคัญต้องรู้ว่าจะต้องใช้เวลาใด เมื่อใด และใช้กับใคร การนำวิชาไปใช้ในทางที่ถูก เช่น ช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอหรือเมื่อถูกข่มเหงรังแก ทางด้านจิตใจ ฝึกให้มีสติ ความสุขุม รอบคอบ มีสมาธิ และมีวิจยารณญาณในการตัดสินใจและให้พิจารณาเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างรอบคอบ

ตัวอย่างศิลปะการต่อสู้



ภาพที่ ๒-๒๖ ศิลปะการต่อสู้ฟันดาบ ๒ มือ (www.youtube.com : Memory UDON, ๒๕๖๐)

ดาบสองมือ เป็นศิลปะการต่อสู้ประจำชาติไทยและเป็นอีกหนึ่งวัฒนธรรมของชาติ ที่มีมาช้านานตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน เพราะนอกจากจะเป็นการฝึกโดยใช้อาวุธดาบด้วยมือทั้งสองข้างเพื่อใช้ในการป้องกันตัวและปกป้องประเทศชาติจากการถูกรุกรานจากศัตรูแล้ว ยังเป็นการละเล่นดาบสองมือสามารถใช้อาวุธทั้งในด้านรุก รับ ใช้ทั้งหมด เท้า เข่า ศอก นำไปสู่การรวมกันของทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมของคนไทยซึ่งเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ อันแสดงถึงความเพียบพร้อมสมบูรณ์ตามลักษณะของวัฒนธรรมไทย ดังนั้น ดาบสองมือจึงเป็นวัฒนธรรมการต่อสู้ประจำชาติไทย

อันล้ำค่าที่ควรแก่การอนุรักษ์ ทำนุบำรุงและส่งเสริมให้อยู่คู่ชาติไทยตลอดไป ในด้านของประโยชน์จากการฝึกดาบสองมือนั้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นได้ โดยคุณภาพชีวิตเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงภาวะความสมบูรณ์ในทุก ๆ ด้านของเยาวชนที่จะประกอบกิจกรรมทางกายต่าง ๆ ในด้านการเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีพลังงานเหลือไว้ใช้ในสภาวะที่จำเป็น รวมทั้งการเตรียมความพร้อมของตนให้มีความกระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว ว่องไวของร่างกายในการก้าวสู่วัยแห่งการเรียนรู้อันเป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จได้ เพราะหากว่าเยาวชนในชาติเป็นผู้มีคุณภาพชีวิตที่ดีก็จะสามารถประกอบอาชีพของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้า การพัฒนาประเทศก็ดำเนินไปด้วยดี ประเทศเกิดความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน อีกด้านหนึ่งถ้าเยาวชนมีประสิทธิภาพทางกายที่ดี ประกอบกับมีความสามารถทางด้านกีฬาประเภทต่าง ๆ เมื่อมีการแข่งขันกีฬาระหว่างประเทศ จะสามารถเข้าร่วมการแข่งขันและมีโอกาสได้รับชัยชนะพร้อมทั้งสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศชาติ รวมทั้งได้คุณภาพชีวิตที่แสดงให้เห็นถึงความสุขของบุคคลในสังคม ซึ่งประกอบไปด้วย ความสุขทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และเศรษฐกิจ เพราะหากว่าประชากรในประเทศมีคุณภาพชีวิตที่ดีก็จะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าได้อย่างมั่นคง (อ้างถึงใน ชนะ ฤทธิธรรม และคณะ, ๒๕๖๔)

กระบี่กระบอง เป็นศิลปะการป้องกันตัวของไทย ซึ่งสืบทอดมาจากสมัยบรรพบุรุษ และเป็นกีฬาสมัครเล่นที่นิยมกันมาตั้งแต่โบราณ รวมทั้งเป็นการฝึกหัดใช้อาวุธในยามสงบไปในตัว อุปกรณ์การเล่นกระบี่กระบอง ประกอบด้วย ๑) สนาม ที่ไม่จำกัดขอบเขต หรือบริเวณ จะเล่นในที่ร่มหรือที่แจ้งก็ได้ แต่ควรมีบริเวณกว้างพอสมควร ไม่มีสิ่งกีดขวาง เพราะการเล่นกีฬาชนิดนี้มีทั้งรุกและรับ ๒) เครื่องกระบี่กระบอง โดยได้จำลองดัดแปลงมาจากเครื่องอาวุธของไทยในสมัยโบราณ ซึ่งเป็นอาวุธที่ใช้ในระยะประชิดตัว อุปกรณ์เหล่านี้มักกระบี่กระบองเรียกว่า “เครื่องมือ” แบ่งออกเป็น ๒ ชนิด คือ

๑. เครื่องไม้รำ ได้แก่ เครื่องกระบี่กระบองที่จำลองมาจากอาวุธจริง มุ่งทางด้านสวยงาม มีลวดลายวิจิตร บอบบางไม่แข็งแรง เครื่องไม้ชนิดนี้ทำด้วยหวายหรือไม้จริง แกะสลักลงรักปิดทอง เขียนลวดลายอย่างสวยงาม

๒. เครื่องไม้ตี ได้แก่ เครื่องกระบี่กระบองที่จำลองมาจากอาวุธจริง ความมุ่งหมายของการสร้างอาวุธชนิดนี้เพื่อใช้ในการฝึกซ้อม เครื่องไม้ตีส่วนมากทำด้วยหวาย เพราะหวายมีความเหนียว แข็งแรง ทนทาน และน้ำหนักเบา สามารถตีได้แรง ๆ ได้โดยไม่หักง่าย

กระบี่กระบองเป็นที่สนใจในหมู่ผู้ชายไทยในอดีต ทั้งในราชสำนักและสามัญชน ดังจะเห็นได้จากในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ ๔) ทรงโปรดกระบี่กระบองเป็นพิเศษ ทรงเคยศึกษาวิชามวยและวิชากระบี่กระบอง ต่อมาความนิยมในกระบี่กระบองค่อย ๆ ลดลงจนเกือบหาตัวไม่ได้ ต่อมาในปี พ.ศ. ๒๔๗๕ รัฐบาลได้พยายามฟื้นฟูประเพณีโดยจัดให้มีงานฉลองวันขึ้นปี

ใหม่อย่างครึกครื้น กระบี่กระบองจึงได้รับการฟื้นฟูขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง โดยได้จัดให้มีการแสดงกระบี่กระบองขึ้นที่สนามหลวงเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. ๒๔๘๒ ส่วนในด้านการศึกษาก็กำหนดวิชากระบี่กระบอง เป็นวิชาบังคับเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ นับแต่ปี พ.ศ. ๒๕๒๐ เป็นต้นมา

ประโยชน์ของการเล่นกีฬากระบี่กระบอง

๑. เป็นวิชาเกี่ยวกับการป้องกันตัว ผู้ที่รู้เรียนสามารถนำมาใช้ได้ทั้งในยามคับขัน
๒. เป็นการออกกำลังกายโดยใช้ทุกส่วนของร่างกาย ทั้งยืน เดิน วิ่ง นั่ง กระโดด ฯลฯ เป็นกีฬาที่เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย นอกจากนี้ ยังสร้างความสนุกสนานให้ทั้งผู้เล่นและผู้ชม ใช้อุปกรณ์น้อย ง่าย
๓. เป็นกีฬาที่ฝึกการมีน้ำใจ ความกล้าหาญ การมีสติมั่นคง ความอดทน
๔. เป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบ ความว่องไว เนื่องจากการเล่นต้องใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกายที่จะต้องทำงานสัมพันธ์กัน
๕. เป็นศิลปะการป้องกันตัวประจำชาติไทย ได้รับประโยชน์ทั้งความสนุกสนาน และความสวยงามทางด้านศิลปะรวมอยู่ด้วยกัน ทำให้กระบี่กระบองเป็นการแสดงที่เชิดหน้าชูตา สามารถเผยแพร่แก่ชาวต่างชาติ นับเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของไทยที่ควรจะได้รับ การฟื้นฟูและรักษาไว้ (educatepark, ๒๕๖๗)

๒.๕.๑๓ การท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นปรากฏการณ์หนึ่งของมนุษย์มาตั้งแต่ยุคโบราณ โดยมีวัตถุประสงค์ของการเดินทางที่หลากหลาย เช่น เดินทางไปเพื่อการค้าขาย การแลกเปลี่ยนสินค้า การย้ายถิ่นฐาน ทำมาหากิน เป็นต้น และมีพัฒนาการมาเป็นลำดับ โดยเฉพาะนับตั้งแต่สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ ๒ เป็นต้นมา มีการตื่นตัวในด้านการท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก เพราะสามารถสร้างงานและสร้างรายได้มหาศาลให้กับหลาย ๆ ประเทศ จนเป็นที่ยอมรับกันว่าการท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่นับวันก็ยิ่งเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว และทำรายได้ให้กับประเทศมากที่สุด ยิ่งวิทยาการความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสารสมัยใหม่มีมากเท่าใด ก็ยิ่งทำให้การท่องเที่ยวมีบทบาทมากขึ้นเท่านั้น อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่สามารถสร้างงานได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่ประชาชนเป็นจำนวนมาก ดังนั้น แนวคิดใหม่ของการท่องเที่ยว จึงควรให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเป็นอันดับต้น ๆ และมีวิสัยทัศน์ในการมองปัญหาและวิธีคิด วิธีการแก้ปัญหาไว้อย่างรวดเร็ว พร้อมประยุกต์ใช้นวัตกรรมและการสื่อสารเพื่อประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ การท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับจำนวนประชากรนักท่องเที่ยวที่มีแนวโน้มเพิ่มจำนวนมากขึ้น



ภาพที่ ๒-๒๗ ดอยอินทนนท์ จังหวัดเชียงใหม่ (www.skyscanner.co.th, ๒๕๕๙)



ภาพที่ ๒-๒๘ แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล (www.sanook.com, ๒๕๖๔)

การท่องเที่ยว เป็นกิจกรรมการผ่อนคลายความเครียดที่ปัจจุบันได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้น พร้อม ๆ กับรูปแบบการท่องเที่ยวที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น นอกเหนือจากการผ่อนคลายความเครียดแล้ว กิจกรรมการท่องเที่ยวยังสามารถสร้างเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยวได้อีกทางหนึ่งด้วย กล่าวคือรายได้ที่จะกระจายสู่แหล่งท่องเที่ยวและชุมชนที่เกี่ยวข้องในลักษณะของการสร้างงาน และนำไปสู่การสร้างรายได้แก่คนในท้องถิ่น ซึ่งภาครัฐได้กำหนดให้การท่องเที่ยวเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งของประเทศ และกลุ่มจังหวัดการท่องเที่ยวทุกภูมิภาคของไทย

การท่องเที่ยวในยุคปัจจุบันอาจมีขอบเขตที่กว้างขวาง เนื่องจากการกำหนดรูปแบบจะเป็นไปตามการจัดการที่ไม่ตายตัว มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น กระแสการ

พัฒนาการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร โครงสร้างของประชากร นักท่องเที่ยว และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว เป็นต้น

ความหมายของการท่องเที่ยวทั่วไป พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวว่า หมายถึง เที่ยวไป มีคำอธิบายเพิ่มเติมว่า การท่องเที่ยวตามความหมายในภาษาไทยนั้น ใช้คำว่า “ไปเที่ยว” มีความหมายว่า การเดินทางไปยังสถานที่ใดที่หนึ่งทั้งใกล้และไกล เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ขยายความการท่องเที่ยวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในนิยามขององค์การการท่องเที่ยวโลก (World Tourism Organization: WTO) ได้กำหนดว่า การท่องเที่ยวจะต้องมีลักษณะเป็นสากล ที่มีเงื่อนไขอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ต้องเดินทางจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นเป็นการชั่วคราว (ไม่มากกว่า ๑ ปีติดต่อกัน)
๒. ต้องมีสถานที่ปลายทางที่ประสงค์จะไปเยี่ยมเยือน และไปด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เพื่อทำสงคราม

๓. ต้องมีจุดหมายหมายของการเดินทาง โดยไปเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ต้องมีไว้เพื่อการประกอบอาชีพและไปอยู่ประจำ แต่เดินทางไปเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อเยี่ยมเยือนญาติมิตร เพื่อความเบิกบาน บันเทิงเจริญมย์ เพื่อเล่นกีฬาต่าง ๆ เพื่อการประชุม สัมมนา การศึกษาหาความรู้ และเพื่อการติดต่อธุรกิจ

ทั้งนี้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (Tourism Authority of Thailand: TAT) ได้แบ่งประเภทการท่องเที่ยวตามความสำคัญของสภาพแวดล้อมไว้ ๑๒ ประเภท ดังนี้

๑. แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Eco-tourism) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น มีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้อง มีกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับระบบนิเวศนั้น มีการจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น



ภาพที่ ๒-๒๙ แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (<https://teenaideechonburi.com>, ๒๕๖๓)

๒. แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ (Arts and Sciences Educational Attraction Standard) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่สามารถตอบสนองความสนใจพิเศษของนักท่องเที่ยว เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ ที่สามารถเพิ่มเติมได้อีกมากมายตามความนิยมของคนในแต่ละยุคสมัย ปัจจุบันมีปรากฏอยู่หลาย ๆ แห่ง เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี และ MICE เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๐ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ (www.nsm.or.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๓๑ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ (www.nsm.or.th,)

๓. แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (Historical Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และศาสนา รวมถึงสถานที่หรืออาคารสิ่งก่อสร้างที่มีอายุเก่าแก่ มีคุณค่าทางศิลปะและสถาปัตยกรรม หรือเคยมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ ชุมชนโบราณ กำแพงเมือง คูเมือง พิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๒ แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ (<https://thailandtravel-north.blogspot.com>, ๒๕๕๕)

๔. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ (Natural Attraction) หมายถึง สถานที่ที่มีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน มีความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ และมีภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์ หรือเป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ (Special Environmental Features) หรือสภาพแวดล้อมที่มีคุณค่าทางวิชาการ



ภาพที่ ๒-๓๓ น้ำตกเอราวัณ จังหวัดกาญจนบุรี (<https://pakpraek.go.th>, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๓๔ อุทยานแห่งชาติภูกระดึง (<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

๕. แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ (Recreational Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อนและเสริมสร้างสุขภาพ ให้ความสนุกสนาน บันเทิง และการศึกษาหาความรู้ แม้ไม่มีความสำคัญในแง่ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนา ศิลปวัฒนธรรม แต่มีลักษณะเป็นแหล่งท่องเที่ยวร่วมสมัย เช่น สถาบันบันเทิง สวนสัตว์ สวนสนุก สนามกีฬา สวนสาธารณะที่มีลักษณะพิเศษ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๕ สวนสนุกดรีมเวิลด์ (www.posttoday.com, ๒๕๖๐)

๖. แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (Cultural Attraction) หมายถึง แหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางศิลปะและขนบธรรมเนียมประเพณีที่บรรพบุรุษได้สร้างสม และถ่ายทอดเป็นมรดกสืบทอดกันมา ประกอบด้วย งานประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน การแสดงศิลปะ วัฒนธรรม สินค้าพื้นเมือง การแต่งกาย ภาษาชนเผ่า ฯลฯ เช่น งานแสดงช้างจังหวัดสุรินทร์ งานร่มบ่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่ ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๖ ลอยกระทงสาย จังหวัดตาก (www.thairath.co.th, ๒๕๖๕)

๗. แหล่งท่องเที่ยวพุน้ำพุร้อนธรรมชาติ จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทธรรมชาติอย่างหนึ่ง ที่ต้องมีการกำหนดมาตรการความปลอดภัยที่ชัดเจน เพื่อควบคุมกิจกรรมการท่องเที่ยวใด ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อแหล่งน้ำพุร้อนธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมทั้งเป็นการเพิ่มมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพน้ำพุร้อนธรรมชาติของประเทศไทย ให้เป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ ๒-๓๗ น้ำพุร้อน สันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ (www.remawadee.com, ๒๕๖๖)

๘. แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด (Beach Attraction) หมายถึง สถานที่ที่มีชายหาด เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ และอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นบริเวณชายหาด เช่น การเล่นน้ำ การอาบแดด เล่นกีฬาทางน้ำ กีฬาชายหาด การนั่งพักผ่อน เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๘ แหล่งท่องเที่ยวประเภทชายหาด หาดไร่เลย์ จังหวัดกระบี่ (www.thairath.co.th, ๒๕๖๓)

๙. แหล่งท่องเที่ยวประเภทน้ำตก สถานที่ที่มีน้ำตกเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลินและนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติและอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย เช่น การว่ายน้ำ การพักผ่อน การเดินสำรวจน้ำตก การล่องแก่ง การดูนก เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๓๙ น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก (<https://travel.kapook.com>, ๒๕๖๖)

๑๐. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทถ้ำ หมายถึง สถานที่ที่มีถ้ำเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลิน และนันทนาการในรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ และอาจเสริมกิจกรรมเพื่อการศึกษาหาความรู้เข้าไปด้วย เช่น การเข้าชมบรรยากาศหินงอกหินย้อยภายในถ้ำ การศึกษาด้านโบราณคดีของมนุษย์ยุคต่าง ๆ ที่เคยอยู่อาศัยในถ้ำ การนมัสการพระพุทธรูป การให้อาหารสัตว์ การปิกนิก เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๔๐ ถ้ำเขาหลวง จังหวัดเพชรบุรี (<https://travel.trueid.net>, ๒๕๖๔)

๑๑. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทเกาะ เกาะเป็นสถานที่ที่มีลักษณะพิเศษ และมีธรรมชาติงดงามอันเป็นเอกลักษณ์ที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน การทำกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ การเล่นกีฬาทางน้ำ การดำน้ำ การชมถ้ำใต้น้ำ และอื่น ๆ ต้องมีการดูแลจากผู้เกี่ยวข้อง และเจ้าหน้าที่ของรัฐอย่างเข้มงวด เพราะมีความเสี่ยงต่อการถูกทำลายมากที่สุด



ภาพที่ ๒-๔๑ เกาะเต่า จังหวัดสุราษฎร์ธานี (www.thairath.co.th, ๒๕๖๒)

๑๒. แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทแก่ง หมายถึง สถานที่ที่มีแก่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน เพื่อความเพลิดเพลิน และนันทนาการกับธรรมชาติ โดยมีกิจกรรมการท่องเที่ยวหลัก เช่น การล่องแก่ง การพายเรือ การพักผ่อน การเดินป่า เป็นต้น โดยอาจเสริมกิจกรรมการศึกษาธรรมชาติเข้าไปด้วย อาทิ การดูนก การสำรวจธรรมชาติ การศึกษาพันธุ์พืชต่าง ๆ



ภาพที่ ๒-๔๒ แหล่งท่องเที่ยวประเภทแก่งในอุทยานแห่งชาติแม่จรม จังหวัดน่าน

(www.mychiangmaitravel.com, ๒๕๖๒)

ความสำคัญของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่ประกอบด้วยธุรกิจหลากหลายประเภท ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่ การขนส่ง ที่พัก อาหาร ธุรกิจนำเที่ยว และที่เกี่ยวข้องทางอ้อม ได้แก่ การผลิตสินค้า อุตสาหกรรมท่องเที่ยวจึงเกี่ยวข้องกับการซื้อบริการและสินค้าของนักท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (อ้างถึงใน กชธมน วงศ์คำ และคณะ, ๒๕๖๓) สรุปความสำคัญของการท่องเที่ยวในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองไว้ ดังนี้

๑. อุตสาหกรรมท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้เป็นเงินตราต่างประเทศ
๒. รายได้จากอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่ได้มาในรูปของเงินตราต่างประเทศมีส่วนช่วยสร้างเสถียรภาพให้กับดุลการชำระเงิน
๓. รายได้จากอุตสาหกรรมท่องเที่ยวกระจายไปสู่ประชากรอย่างกว้างขวาง
๔. จากการวิจัยการสร้างงานในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวต่างประเทศ ๑ คน มีส่วนสร้างงานทั้งทางตรงและทางอ้อมเฉลี่ยประมาณ ๑ คน เช่นกัน
๕. การท่องเที่ยวมีบทบาทกระตุ้นให้เกิดการผลิตและนำทรัพยากรของประเทศมาใช้ประโยชน์อย่างสูงที่สุด

๖. อุตสาหกรรมท่องเที่ยวไม่มีขีดจำกัดในการจำหน่าย เพราะประชากรโลกเพิ่มจำนวนขึ้นตลอดเวลา ขณะที่การขนส่งสามารถบรรจุผู้โดยสารได้จำนวนมาก ทำให้ค่าใช้จ่ายในการเดินทางถูกลง

๗. ไม่มีขีดจำกัดในการผลิต เนื่องจากผลผลิตของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่เสนอขายให้นักท่องเที่ยว คือ ความสวยงามของธรรมชาติ และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ผันแปรหรือขึ้นอยู่กับสภาพฝนฟ้าอากาศ

๘. ช่วยสนับสนุนการฟื้นฟูอนุรักษ์ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี เมื่อมีการท่องเที่ยวเป็นสื่อ นำในการเผยแพร่และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เจ้าของท้องถิ่นก็จะตระหนักถึงความสำคัญของมรดกทางศิลปวัฒนธรรม และช่วยกันฟื้นฟูและอนุรักษ์ไว้

๙. มีบทบาทสร้างสรรค์ความเจริญ เมื่อเกิดการเดินทางท่องเที่ยวจากภูมิภาคหนึ่งไปยังภูมิภาคหนึ่ง ย่อมช่วยสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ในท้องถิ่นนั้น ๆ

๑๐. ช่วยส่งเสริมความปลอดภัยและความมั่นคงให้แก่พื้นที่ที่ได้รับการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว เช่น การจัดตั้งกองบังคับการตำรวจท่องเที่ยว เป็นต้น

๑๑. ช่วยเสริมสร้างสันติภาพ สัมพันธไมตรี เป็นหนทางที่มนุษย์ต่างสังคมได้พบปะทำความรู้จัก และเข้าใจกัน

๑๒. ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกันระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน

๑๓. ช่วยให้เกิดการพัฒนาาระบบสาธารณูปโภค

๑๔. ลดปัญหาการอพยพเข้าสู่เมืองหลวงด้วยการมีอาชีพที่มั่นคงและมีรายได้ดีตามแหล่งท่องเที่ยวในท้องถิ่น

๑๕. กระตุ้นการคิดค้นนำทรัพยากรส่วนเกินมาผลิตให้เกิดรายได้เพิ่มพูนและนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพของสินค้าขึ้น ๆ

๑๖. ช่วยให้เกิดความรัก ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น เป็นผลให้เกิดการอนุรักษ์

๑๗. เป็นประโยชน์ทางการศึกษา การค้นคว้าแหล่งท่องเที่ยวทำให้มีโลกทัศน์กว้างขวาง

๑๘. เป็นประโยชน์ด้านการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกรวดเร็ว

ปรีชา แดงโรจน์ (อ้างถึงใน กชธมน วงศ์คำ และคณะ, ๒๕๖๓) กล่าวถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวไว้ ๓ ด้านใหญ่ ๆ ดังนี้

๑. ด้านการพัฒนา (Development) การท่องเที่ยวมีส่วนทำให้เกิดการพัฒนาความเจริญไปยังภูมิภาค อาทิ ระบบสาธารณูปโภค การคมนาคม โรงแรม ภัตตาคารและร้านค้า

๒. ด้านเศรษฐกิจ (Economics) การท่องเที่ยวก่อให้เกิดรายได้ในรูปแบบเงินตราต่างประเทศเป็นจำนวนมากเมื่อเทียบกับการผลิตด้านอื่น ๆ รายได้จากการท่องเที่ยวจะมีผลวิเศษในการสร้างรายได้หมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น การท่องเที่ยวช่วยกระตุ้นให้เกิดผลผลิตหมุนเวียน

ภายในประเทศ และยังมีการกระจายรายได้ไปสู่ภูมิภาค ทำให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ ทั้งทางตรง และทางอ้อม นอกจากนี้ ยังเป็นการลดอัตราความว่างงานทำให้ประชากรมีรายได้เพิ่มขึ้น ซึ่งมีผลต่อ ประเทศในเรื่องการเพิ่มขึ้นของรายได้ รวมถึงรายได้ของรัฐบาลที่เพิ่มขึ้นในรูปของภาษีอากรประเภทต่าง ๆ

๓. ด้านสังคม (Social) การท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของมนุษย์ ในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และสร้างความเป็นมิตรไมตรีและความเข้าใจอันดีระหว่างเจ้าของบ้าน และแขกผู้มาเยือน โดยการท่องเที่ยวมีบทบาทในการพัฒนาสร้างความเจริญในสังคมให้กับท้องถิ่นนั้น ประชาชนก็มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นตามลำดับ อีกทั้งการท่องเที่ยวยังก่อให้เกิดการอนุรักษ์ฟื้นฟู มรดกทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หรือก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจิตสำนึกในการอนุรักษ์อีกด้วย นอกจากนี้ การท่องเที่ยวยังช่วยขจัดปัญหาความเปลี่ยนแปลงของชุมชนเมืองกับชุมชนชนบทและ ที่สำคัญยังเป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวขึ้น ๆ ให้เป็นที่รู้จักแก่ประชาชนทั่วไปหรือผู้ที่ไม่เคย เห็นมาก่อน

ทั้งนี้ รายงานการพิจารณาศึกษาฉบับนี้ ได้ทำการศึกษาแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ สรุปได้ดังนี้

๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา

การท่องเที่ยวทางศาสนามีความสัมพันธ์กับมิติการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างแยก ออกจากกันไม่ได้ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นได้กลายมาเป็นมนุษย์สร้างวัฒนธรรม โดยพื้นฐานแล้วมนุษย์ในโลกมีภัยทางกาย ๔ อย่าง คือ ความหิวโหย ความร้อน หนาว ความหวาดกลัว และความป่วยไข้ มนุษย์จึงสร้างสรรค์ปัจจัย ๔ ได้แก่ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค เมื่อร่างกายอยู่รอดและเจริญเติบโต มนุษย์ก็ต้องการพักผ่อนและความเพลิดเพลิน ดังนั้น การท่องเที่ยว จึงเป็นโอกาสหนึ่งที่ช่วยเพิ่มสีสันและประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับชีวิต การท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นส่วนหนึ่ง ของวัฒนธรรม ประกอบด้วยความเชื่อและแบบแผนพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ การท่องเที่ยว ทางศาสนาในส่วนอื่น ๆ ของโลก มักจะจัดขึ้นตามวัฒนธรรมในเทศกาลงานประจำปี และจัดขึ้น ในโอกาสพิเศษ (Event Tourism and Invented Tourism) เช่นกัน สำหรับวัฒนธรรมของไทยที่มี พัฒนาการมายาวนาน จากการผสมผสานพื้นฐานของท้องถิ่นกับอิทธิพลของอารยธรรมอินเดียและขอม รวมทั้งวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมตะวันตกในยุคหลังทำให้เกิดศาสนสถานที่มีเอกลักษณ์ทางศิลปะ มีประวัติความเป็นมา เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยดึงดูดให้มีผู้มาเยือน และเมื่อการท่องเที่ยวตามสถานที่ ที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา จึงเรียกว่าเป็นการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา



ภาพที่ ๒-๔๓ วัดพระธาตุนครสุวรรณา จังหวัดลำพูน

(<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาในสังคมไทยนั้น สำหรับนักท่องเที่ยวชาวไทยจะนึกถึงวัด และทุก ๆ ส่วนที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นวัด เช่น การได้มีสถานที่ทำบุญ ได้บริจาคทาน ได้ไหว้พระ ได้สนทนธรรมกับพระ และได้มีสถานที่ปฏิบัติธรรม เป็นต้น ส่วนนักท่องเที่ยวต่างชาติต่างศาสนาจะมองไปที่ความงดงามของงานก่อสร้างที่แปลกตา ความงดงามของพระพุทธรูปและผลงานเกี่ยวกับพุทธศิลป์ต่าง ๆ และปัจจุบันนี้นักท่องเที่ยวต่างชาติ ได้สนใจศึกษาพระพุทธรูปศาสนากันมากขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ในบรรดานักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทย ยังมีนักท่องเที่ยวกลุ่มหนึ่งที่ทำให้ความสนใจศึกษา และถึงขั้นเข้ามาปฏิบัติตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนาอย่างจริงจัง ซึ่งจัดเป็นการเดินทางที่ก่อประโยชน์ และความสงบสุขต่อผู้เดินทางและการปฏิบัติในแนวทางที่ถูกต้องแก่เพื่อนมนุษย์ สอดรับกับนโยบาย ของหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชนหลายแห่งที่ให้การสนับสนุนและร่วมรับผิดชอบ เพื่อพัฒนา การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาให้เจริญก้าวหน้าขึ้น

๑.๑) ความหมายการท่องเที่ยวทางศาสนา

ศุภลักษณ์ อัครางกูร (อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปัญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕) ได้กล่าวถึงความหมายของการท่องเที่ยวทางศาสนาไว้ว่า การท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นการเดินทาง โดยมีเหตุผลทางศาสนาเป็นหลัก ถือเป็นการปฏิบัติที่มีมาตั้งแต่ยุคแรก ๆ ซึ่งเหตุผลในการเดินทางที่แท้จริง แล้วอาจไม่มีการท่องเที่ยวเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ในปัจจุบันการเดินทางลักษณะนี้มักจะรวมกิจกรรมอื่น นอกเหนือจากกิจกรรมทางศาสนาเข้าอยู่ด้วย ซึ่งอาจรวมถึงการเดินทางไปสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือประกอบพิธีกรรม สถานที่ประกอบพิธีทางศาสนาไม่ได้มีเพียงผู้ที่นับถือศาสนานั้นเท่านั้นที่เข้าเยี่ยมชม หากแต่นักท่องเที่ยวอื่น ๆ ยังให้ความสนใจเข้าชมความงดงามของอาคาร วัดถาวร ๆ หรือเข้าไป

พักผ่อนสงบจิตสงบใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพสังคมที่วุ่นวายในปัจจุบันนี้ ผู้คนโดยทั่วไปต่างให้ความสำคัญ
นิยมสถานที่ประกอบพิธีทางศาสนาเป็นที่พึ่งพิงทางจิตใจกันมากขึ้น

ภัทรสุภา สีสานภาพรรณ (อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปญญาวชิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕)
ได้กล่าวถึงความหมายของการท่องเที่ยวเชิงพุทธไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงพุทธ หมายถึง การเดินทางไปยัง
พุทธศาสนสถานใด ๆ โดยมีจุดมุ่งหมาย ๓ ประการ ดังนี้

- (๑) เป็นการเดินทางไปเพื่อการบำเพ็ญบุญกริยาวัตร ๑๐ อย่างใดอย่างหนึ่ง คือ
- (๑.๑) ทานมัย = ทำบุญด้วยการให้ (๑.๒) ศีลมัย = ทำบุญด้วยการรักษาศีลประพฤติดี (๑.๓) ภาวนามัย
= ทำบุญด้วยการเจริญภาวนา (๑.๔) อปายณมัย = ทำบุญด้วยการประพฤติอ่อนน้อม (๑.๕) เวยยาวัจจมัย
= ทำบุญด้วยการช่วยขวนขวายรับใช้ (๑.๖) ปัตติทานมัย = ทำบุญด้วยการเฉลี่ยส่วนความดีให้ผู้อื่น
(๑.๗) ปัตตานุโมทนามัย = ทำบุญด้วยความยินดีของผู้อื่น (๑.๘) ธัมมัสสวนมัย = ทำบุญด้วยการฟังธรรม
(๑.๙) ธัมมเทศนามัย = ทำบุญด้วยการสั่งสอนธรรม (๑.๑๐) ทิฏฐุกัมม = ทำบุญด้วยการทำความเห็นให้ตรง
- (๒) เป็นการเดินทางไปเพื่อสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และปฏิบัติธรรม ณ พุทธศาสนสถาน
แห่งใดแห่งหนึ่ง

(๓) เป็นการเดินทางไปเพื่อเข้าร่วมศาสนพิธี งานเทศกาลประเพณีต่าง ๆ
เช่น การไปทอดกฐิน ทอดผ้าป่า ตักบาตรดอกไม้ แห่เทียนพรรษา เป็นต้น

ศูนย์บริการวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
(อ้างถึงใน พระอธิการยอด ปญญาวชิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕) ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยว
ทางศาสนาว่าหมายถึง การเดินทางไปท่องเที่ยวยังศาสนสถาน (Religious Place) เพื่อเยี่ยมชมหรือบูชา
สิ่งศักดิ์สิทธิ์ นมัสการศาสนสถาน และกราบไหว้พระสงฆ์ผู้ปฏิบัติดีปฏิบัติชอบ ครอบคลุมถึงสิ่งปลูกสร้าง
ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ได้แก่ สถานที่ตั้งของอาคารที่ประดิษฐานรูปเคารพ สถานที่สำหรับบรรดาศาสนิกชน
มาประชุมกันเพื่อทำพิธีกรรมทางศาสนา ตลอดจนที่พักของนักบวชตามศาสนานั้น ๆ โดยมีการ
แบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วน ๆ ตามกิจกรรมการใช้งานที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ การท่องเที่ยวทางศาสนา
ยังหมายถึง การเดินทางเพื่อการบำบัตจิตใจตามหลักพุทธศาสนา หรือการบำบัตจิตใจ โดยการฝึกปฏิบัติ
ตนตามแนวทางพระพุทธศาสนา ได้แก่ การนั่งสมาธิและการทำวิปัสสนากรรมฐาน เพื่อการผ่อนคลาย
และลดความตึงเครียดในชีวิตประจำวัน ซึ่งการฝึกตนนี้จะต้องเข้าไปฝึกปฏิบัติตนภายในพุทธสถาน
โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับโลกภายนอกในช่วงระยะเวลาหนึ่ง แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แบ่งออกเป็น
๒ ประเภท ได้แก่

(๑) แหล่งท่องเที่ยวประเภทศาสนสถาน หมายถึง อาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง
ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา คือ ที่ประดิษฐานรูปเคารพ สถานที่สำหรับบรรดาศาสนิกชนมาประชุมกัน

เพื่อประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ตลอดจนที่พำนักของนักบวชตามศาสนานั้น ๆ ศาสนสถานของศาสนา พุทธ ได้แก่ วัด เจดีย์พระธาตุ ปราสาท เช่น วัดพนัญเชิง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นต้น

(๒) แหล่งท่องเที่ยวประเภทสถานปฏิบัติธรรม หมายถึง สถานที่สำหรับบำบัต จิตใจโดยการเข้าฝึกปฏิบัติตามแนวทางพุทธศาสนา ได้แก่ การนั่งสมาธิและทำวิปัสสนากรรมฐาน เพื่อการฝึกฝนจิตใจให้สงบ สถานที่ปฏิบัติธรรม เช่น เสถียรธรรมสถาน สำนักปฏิบัติวิปัสสนาวัดอ้อน้อย สำนักปฏิบัติธรรมอื่น ๆ เป็นต้น

๑.๒) องค์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา (อ้างอิงใน พระอริการยอด ปญญาวิโร (คำหล้า), ๒๕๖๕)

การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาเมืองคัมภีร์ประกอบที่สำคัญหลายประการ ซึ่งนอกจาก จะมีเรื่องของวัดพระสงฆ์ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่วัดจัดขึ้นแล้ว ยังมีเรื่องของ การบริหาร การจัดการ และอื่น ๆ อีกหลายประการ เช่น กรมการศาสนา จัดให้การท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาต้องเมืองคัมภีร์ประกอบ ที่เกี่ยวข้องหลายภาคส่วนด้วยกัน อาทิ

(๑) ในส่วนของวัดที่ส่งเสริมให้มีการท่องเที่ยว วัดต้องจัดการด้านสถานที่ ด้านบุคลากรของวัด การจัดการกิจกรรมภายในวัด จัดทำโปรแกรมการท่องเที่ยวในวัด จัดการเรื่องของการ โฆษณาประชาสัมพันธ์ จัดให้มีเจ้าหน้าที่ประสานงานกับหน่วยงานพัฒนาอื่น ๆ และจัดให้มีการ ประเมินผล

(๒) ในส่วนของวัฒนธรรมจังหวัดต้องทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางอำนวยความสะดวก บริหารจัดการ และส่งเสริมกิจกรรมทางพระพุทธศาสนาภายในจังหวัด

(๓) ในส่วนของหน่วยงาน องค์การทุกภาคส่วน ชุมชน อาทิจ หน่วยงานรัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา ต้องให้การสนับสนุนปัจจัยและกำลังคน

(๔) ในส่วนของกรมการศาสนา จัดทำกรอบแนวทางการดำเนินโครงการ นำร่องต่าง ๆ จัดทำเอกสารคู่มือการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพุทธ ขอความร่วมมือกับทุกหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องจัดสรรงบประมาณเพื่ออุดหนุนโครงการการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา ฯลฯ

๑.๓) รูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา

การท่องเที่ยวทางศาสนา หรือการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (Spiritual Tourism) กลายเป็นการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากนักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศในขณะนี้ โดยให้ความสนใจเป็นพิเศษกับวัด กับแหล่งโบราณสถาน เนื่องจากวัดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีการถ่ายทอดมรดก ทางวัฒนธรรมสืบเนื่องมาเป็นเวลาช้านานแล้ว ซึ่งเป็นไปตามคติความเชื่อที่ถือว่าการได้มาสักการะ สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ร่วมทำบุญ บริจาคทาน จะนำความเป็นสิริมงคลมาสู่ชีวิตและครอบครัวของผู้ที่ได้ไป

สักการะขอพร และยังสามารถสร้างเสริมกำลังใจให้เกิดขึ้น ทำให้จิตใจผ่องใส โดยจะเห็นได้ว่าวัด (Temple) เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่สะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรมและยังสะท้อนไปถึงร่องรอยวิถีชีวิตในอดีตที่มีลักษณะกลมกลืน (Harmony) มีการดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของความศรัทธา ในพระพุทธศาสนา ความเชื่อของท้องถิ่นและยังเป็นแหล่งรวมข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ การศึกษา ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม รวมทั้งเชื่อมโยงความเป็นมาของวัฒนธรรมกับชุมชนและการตั้งถิ่นฐานของชุมชน ล้วนมีคุณค่าต่อจิตใจและความงดงามเป็นที่เลื่อมใสศรัทธาของชาวไทย วัดจึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทหนึ่ง คือเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ถึงแม้จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทที่มนุษย์สร้างขึ้น แต่ก็มีแตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้นประเภทอื่น ประเทศไทยมีแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์จำนวนมาก กระจายอยู่ตามภาคต่าง ๆ ทั่วประเทศและมีความเป็นเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมเฉพาะในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดดึงดูดที่สำคัญในด้านการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่มุ่งหวังที่จะได้รับความเพลิดเพลินและได้บุญกุศลไปพร้อม ๆ กัน

๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์

๒.๑) ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์

๒.๑.๑) ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดพื้นที่การเรียนรู้ทางกายภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือผู้เรียนในกลุ่มเล็ก ตามงานที่โปรแกรมกำหนดให้ โดยจัดเป็นคูหาหรือโต๊ะ และมีสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบสื่อประสม ช่วยในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนคอยแนะนำ

ลักษณะของศูนย์การเรียนรู้มีพื้นฐานจากแนวคิดการศึกษาระบบเปิด ในช่วงทศวรรษ ๑๙๖๐ - ๑๙๗๐ โดยการจัดพื้นฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีโอกาสควบคุมการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมด้วยตนเองหรือโดยกลุ่ม จะจัดโดยแบ่งกลุ่มตามที่ได้รับมอบหมาย การจัดพื้นที่สามารถจัดภายในห้องเรียน ในห้องปฏิบัติการ จะจัดโดยแบ่งออกเป็น ๔ - ๖ ศูนย์ ภายในห้องหรือศูนย์เดียวกลางห้องหรือมุมใดมุมหนึ่งของห้องหรือแม้แต่ระเบียงทางเดินก็ทำได้ แต่ต้องสามารถกำจัดเสียงรบกวนต่าง ๆ ได้ หรือจัดไว้ในห้องสมุด แต่ละศูนย์อาจจัดในลักษณะเป็นโต๊ะ ๑ ตัว และมีเก้าอี้โดยรอบเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียน อภิปราย วิจัย แก้ปัญหา หรือทดลองร่วมกัน หรืออาจจัดโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่ต่อเป็นเครือข่ายหรือในลักษณะที่สามารถทำกิจกรรมคนเดียวหรือเป็นกลุ่มเล็กได้ นอกจากนี้ ยังจัดในลักษณะเป็นคูหาเพื่อกำจัดเสียงรบกวนในขณะที่เรียนหรือทำกิจกรรมจากศูนย์ใกล้เคียง หรือเสียงรบกวนอื่น ที่จะทำให้เสียสมาธิในการเรียน คูหายังแบ่งได้เป็น ๒ ประเภท คือ คูหาแห้ง (Dry Carrel) และคูหาเปียก (Wet Carrel) คูหาแห้งจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่ไม่มีวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนคูหาเปียกจะประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ที่เป็นวัสดุอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น

เทปเสียง วีดิทัศน์ เครื่องเล่นแถบวีดิทัศน์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น สื่อการเรียนที่ประจำในแต่ละศูนย์จะอยู่ในรูปแบบสื่อประสมที่แยกตามกิจกรรม หรือเป็นชุดการเรียนก็ได้ โดยในการเรียนที่แต่ละศูนย์แยกตามกิจกรรมการเรียนออกจากกัน ผู้เรียนที่แบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ แต่ละกลุ่มต้องเรียนให้ครบทุกศูนย์ ส่วนศูนย์การเรียนรู้ที่จัดทุกกิจกรรมไว้ในศูนย์เดียว แต่ละกลุ่มต้องเปลี่ยนกันเข้าไปเรียน

๒.๑.๒) พิพิธภัณฑ์ ความหมายของพิพิธภัณฑ์ในการรับรู้ของคนทั่วไปอาจจะหมายถึง สถานที่หนึ่ง ๆ ซึ่งจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้เข้าชม แต่อย่างไรก็ตาม ในทางพิพิธภัณฑ์วิทยาที่ยอมรับกันในปัจจุบันแล้ว “พิพิธภัณฑ์” มีความหมายกว้างขวางมากกว่าสถานที่และการจัดแสดง แต่เทียบเท่าได้กับคำว่า “แหล่งเรียนรู้” กล่าวคือ สภาการพิพิธภัณฑ์สถานระหว่างชาติ (International Council of Museum) หรือ ICOM ได้ให้จำกัดความของคำว่า “พิพิธภัณฑ์” ไว้ว่า เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่เปิดเป็นสถานที่สาธารณะ และเป็นสถาบันถาวรที่ให้บริการแก่สังคมและมีส่วนในการพัฒนาสังคม มีหน้าที่รวบรวม สงวนรักษา ค้นคว้าวิจัย เผยแพร่ความรู้ และจัดแสดงวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ ทั้งนี้เพื่อจุดประสงค์ทางการค้นคว้า การศึกษา และความเพลิดเพลินใจ



ภาพที่ ๒-๔๔ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เจ้าสามพระยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

(<https://asianculturesmuseum.org>, ๒๕๖๑)

หน้าที่หลักของพิพิธภัณฑ์มี ๕ ประการ คือ (๑) รวบรวม (๒) สงวนรักษา (๓) ค้นคว้าวิจัย (๔) เผยแพร่ความรู้ และ (๕) จัดแสดงวัตถุ แต่อย่างไรก็ตาม เพื่อความชัดเจนทางด้านสถานภาพว่าองค์กร หรือสถาบันใด มีคุณสมบัติของพิพิธภัณฑ์หรือไม่ ดังนั้น ICOM จึงได้อธิบายเงื่อนไข และจำแนก “สถาบัน” ต่าง ๆ ที่มีคุณสมบัติของพิพิธภัณฑ์ ไว้ดังนี้

๑. แหล่งและอนุสรณ์สถานทางธรรมชาติ โบราณคดี และชาติพันธุ์วรรณนา แหล่งและอนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเก็บรวบรวม สงวนรักษา และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับวัตถุอันเป็นหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อมของมนุษย์

๒. สถาบันที่รวบรวมและจัดแสดงตัวอย่างของสิ่งมีชีวิตทั้งพืชและสัตว์ เช่น สวนพฤกษศาสตร์ สวนสัตว์ศาสตร์ สถานที่แสดงสัตว์น้ำ ศูนย์ศึกษาพันธุ์พืชและสัตว์ เป็นต้น

๓. ศูนย์วิทยาศาสตร์ และท้องฟ้าจำลอง

๔. หอศิลปะที่จัดแสดงผลงานโดยไม่แสวงหาผลกำไร

๕. สถานที่ตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นที่สงวน

๖. องค์กรพิพิธภัณฑ์ทั้งในระดับนานาชาติ ระดับชาติ ระดับภูมิภาค หรือระดับท้องถิ่น กระทรวง หรือกรม หรือหน่วยงานเอกชนใดก็ตาม ทั้งที่มีส่วนในการรับผิดชอบพิพิธภัณฑ์ หรือมีคุณสมบัติตามข้อกำหนดนี้

๗. สถาบัน หรือองค์กร ซึ่งไม่แสวงหาผลกำไร ที่ทำงานด้านการอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย การศึกษา การฝึกอบรม การจัดทำเอกสารวิชาการ และกิจกรรมอื่น ๆ อันเกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์ และวิชาพิพิธภัณฑ์วิทยา

๘. ศูนย์วัฒนธรรม และนิติบุคคลอื่น ๆ ที่ดำเนินการด้านการอนุรักษ์ การสืบสาน และการบริหารจัดการทรัพยากรอันเป็นมรดกที่จับต้องได้ และมรดกที่จับต้องไม่ได้ (มรดกที่มีชีวิต และกิจกรรมที่สร้างสรรค์โดยเทคโนโลยีดิจิทัล)

๙. สถาบันใด ๆ อาทิ สภามหาวิทยาลัย ซึ่งหลังจากการร้องขอคำวินิจฉัยจากคณะกรรมการที่ปรึกษาแล้ว ได้รับการพิจารณาว่ามีคุณสมบัติบางส่วนหรือทั้งหมดของพิพิธภัณฑ์ หรือมีส่วนในการสนับสนุนพิพิธภัณฑ์ และบุคลากรที่ทำงานด้านพิพิธภัณฑ์เป็นอาชีพ ตลอดจนการสนับสนุนงานวิจัย การศึกษา หรือการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงานพิพิธภัณฑ์

๒.๒) ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา

ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชา “ศาสตร์พระราชา” ของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เป็นองค์ความรู้ที่ว่าด้วยเรื่อง “การพัฒนาที่ยั่งยืน” ครอบคลุมทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม โดยพระราชประสงค์ของพระองค์ คือ การพัฒนาและการยกระดับคุณภาพชีวิต เพื่อปรับปรุงชีวิต

ความเป็นอยู่ของราษฎรให้มีความสุข โดยให้คำนึงถึงเรื่องสภาพภูมิศาสตร์ด้วยการไม่ทำลายธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลของธรรมชาติ อันได้แก่ ป่าไม้ น้ำ ดิน และสิ่งมีชีวิตที่ต้องพึ่งพิง เกื้อกูลกัน รวมถึงความเชื่อทางศาสนา เชื้อชาติ สังคม ภูมิหลังทางเศรษฐกิจในการพัฒนา แม้ว่าจะมีวิธีการที่หลากหลาย แต่หากมีจิตใจที่มีความรัก ความห่วงใย ความรับผิดชอบ และความเคารพในเพื่อนมนุษย์ด้วยกันแล้วการพัฒนาจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี มีความสุขที่ยั่งยืน

๒.๓) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร., ๒๕๖๕) เป็นโครงการที่ดำเนินการโดยไม่แสวงผลกำไรในประเทศไทย ก่อตั้งโดยพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ปัจจุบันอยู่ภายใต้การประสานงานดูแลของสำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ปัจจุบันมีโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จำนวน ๕,๑๕๑ โครงการ



ภาพที่ ๒-๔๕ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๖)

๒.๓.๑) การแบ่งข้อมูลพื้นที่ แบ่งออกเป็น

(๑) ภาคเหนือ จำนวน ๑๗ จังหวัด ได้แก่ กำแพงเพชร เชียงราย เชียงใหม่ ตาก น่าน นครสวรรค์ พะเยาแพร่ เพชรบูรณ์ พิจิตร พิษณุโลก แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน สุโขทัย อุตรดิตถ์ และอุทัยธานี

(๒) ภาคกลางและกรุงเทพมหานคร จำนวน ๒๖ จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร กาญจนบุรี จันทบุรี ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ชัยนาท ตราด นครนายก นครปฐม นนทบุรี

ปทุมธานี ประจวบคีรีขันธ์ ปราจีนบุรี พระนครศรีอยุธยา เพชรบุรี ราชบุรี ระยอง ลพบุรี สมุทรปราการ
สมุทรสงคราม สมุทรสาคร สระบุรี สระแก้ว สิงห์บุรี สุพรรณบุรี และอ่างทอง

(๓) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน ๒๐ จังหวัด ได้แก่ กาฬสินธุ์
ขอนแก่น ชัยภูมิ นครพนม นครราชสีมา บึงกาฬ บุรีรัมย์ มหาสารคาม มุกดาหาร ยโสธร ร้อยเอ็ด เลย
ศรีสะเกษ สกลนคร สุรินทร์ หนองคาย หนองบัวลำภู อำนาจเจริญ อุตรธานี และอุบลราชธานี

(๔) ภาคใต้ จำนวน ๑๔ จังหวัด ได้แก่ กระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช
นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี

(๕) ไม่ระบุภาค คือ โครงการที่ดำเนินงานในลักษณะเดียวกัน
โดยทำในหลายพื้นที่ หรือดำเนินโครงการในพื้นที่ต่างประเทศ

๒.๓.๒) ที่มาของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

ที่มาของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่สำนักงาน กปร. กำหนด
มาจาก ๓ แหล่ง ได้แก่ ๑) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่ได้พระราชทานพระราชดำริโดยตรง
๒) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่เกิดจากการที่ราษฎรทูลเกล้าฯ ถวายฎีกาขอพระราชทาน
ความช่วยเหลือ และ ๓) โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริที่หน่วยงานได้กราบบังคมทูลรายงาน
และ/หรือขอพระราชทานพระบรมราชวินิจฉัยเรียบร้อยแล้ว

๒.๓.๓) ลักษณะโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำรินี้ในระยะแรก ๆ สามารถแบ่งออกได้เป็น
๒ ลักษณะ คือ

(๑) โครงการที่มีลักษณะศึกษา ค้นคว้า ทดลองเป็นการส่วนพระองค์
โครงการดังกล่าวนี้เท่ากับเป็นการเตรียมพระองค์ในด้านข้อมูลและความรอบรู้ที่จะทรงนำไปประยุกต์ใช้
ในการแก้ปัญหาและเผยแพร่แก่เกษตรกร รวมทั้งเป็นการแสวงหาแนวทางการพัฒนาที่ถูกต้อง
และเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยและสภาพแวดล้อมในแต่ละท้องถิ่นด้วย

(๒) โครงการที่มีลักษณะเริ่มเข้าไปแก้ไขปัญหาหลักของเกษตรกร
เนื่องจากเกษตรกรประสบปัญหา และอุปสรรคในการทำเกษตรกรรมมากขึ้นทุกขณะ ซึ่งในขณะที่
พระองค์ทรงมีโครงการทดลองและเรียนรู้ไปด้วยกัน จะทรงเริ่มก้าวเข้าสู่การดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา
ของเกษตรกรอย่างแท้จริง ระยะแรกโครงการยังจำกัดขอบเขตอยู่เฉพาะบริเวณรอบ ๆ ที่ประทับในส่วน
ภูมิภาค รูปแบบของการพัฒนาแก้ปัญหา คือ การพัฒนาแบบผสมผสาน (Integrated Development)
หลังจากนั้นโครงการในลักษณะนี้ค่อย ๆ ขยายขอบเขตออกไปสู่สังคมเกษตรกรในพื้นที่ที่กว้างขึ้น

ทั้งนี้ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำรินี้อยู่มาหลายหลายสาขา
หลายประเภท ในระยะแรก มีชื่อเรียกแตกต่างกันไป ดังนี้

(๑) **โครงการตามพระราชประสงค์** หมายถึง โครงการซึ่งทรงศึกษาทดลองปฏิบัติเป็นการส่วนพระองค์ ทรงศึกษาหารือกับผู้เชี่ยวชาญในวงงาน ทรงแสวงหาวิธีการทดลองปฏิบัติ ทรงพัฒนาและส่งเสริมแก้ไขดัดแปลงวิธีการเป็นระยะเวลาหนึ่ง เพื่อดูแลผลผลิตทั้งในพระราชฐานและนอกพระราชฐาน ซึ่งต้องทรงใช้พระราชทรัพย์ส่วนพระองค์ในการดำเนินการทดลอง จนกว่าจะเกิดผลดี ต่อมาเมื่อทรงแนพระราชทัยว่าโครงการนั้น ๆ ได้ผลดี เป็นประโยชน์แก่ประชาชนอย่างแท้จริง จึงโปรดเกล้าฯ ให้รัฐบาลเข้ามารับงานต่อภายหลัง

(๒) **โครงการหลวง** พระองค์ทรงเจาะจงดำเนินการพัฒนา และบำรุงรักษาต้นน้ำลำธารในบริเวณป่าเขาในภาคเหนือ เพื่อบรรเทาอุทกภัยในที่ลุ่มล่าง ด้วยเหตุผลที่พื้นที่เหล่านี้เป็นเขตแดนชาวไทยภูเขา จึงทรงมีโอกาพัฒนาชาวเขาชาวดอยให้อยู่ดีกินดี ให้เลิกการปลูกฝิ่น เลิกการตัดไม้ทำลายป่า ทำไร่เลื่อนลอย และเลิกการค้าไม้เถื่อน ของเถื่อน อาวุธยุทโธปกรณ์ นอกกฎหมาย ทรงพัฒนาช่วยเหลือให้ปลูกพืชหมุนเวียนที่มีคุณค่าสูง ขนส่งง่าย ปลูกข้าว และเลี้ยงสัตว์ ไว้เพื่อบริโภค รวมคุณค่าผลผลิตแล้วให้ได้คุณค่าแทนการปลูกฝิ่น ทั้ง ๆ ที่งานของโครงการนี้ต้องใช้เวลานานนับสิบปีจึงจะเกิดผลได้ การดำเนินงานจะยากลำบากสักเพียงใดมิได้ทรงทอดอวย การพัฒนาค่อย ๆ ได้ผลดีขึ้น ๆ ชาวเขาชาวดอยจึงมีความจงรักภักดี เรียกพระองค์ว่า “พ่อหลวง” และเรียกสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถว่า “แม่หลวง” โครงการของทั้งสองพระองค์จึงเรียกว่า “โครงการหลวง”

(๓) **โครงการในพระบรมราชานุเคราะห์** หมายถึง โครงการที่พระองค์ได้พระราชทานข้อเสนอแนะและแนวทางพระราชดำริให้เอกชนไปดำเนินการ ด้วยกำลังเงิน กำลังปัญญา และกำลังแรงงาน พร้อมทั้งการติดตามผลงานให้ต่อเนื่องโดยภาคเอกชน เช่น โครงการพัฒนาหมู่บ้านสหกรณ์เนินดินแดง อำเภอทับสะแก จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งสโมสรโรตารีแห่งประเทศไทยเป็นผู้จัดและดำเนินงานตามพระราชดำริ โครงการพจนานุกรม โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เป็นต้น

(๔) **โครงการตามพระราชดำริ** โครงการประเภทนี้เป็นโครงการที่ทรงวางแผนพัฒนา ทรงเสนอแนะให้รัฐบาลร่วมดำเนินการตามแนวพระราชดำริ โดยพระองค์เสด็จฯ ร่วมทรงงานกับหน่วยงานของรัฐบาล ซึ่งมีทั้งฝ่ายพลเรือน ตำรวจ ทหาร โครงการตามพระราชดำรินี้ในปัจจุบันเรียกว่า “โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” มีกระจายอยู่ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย ปัจจุบันมีลักษณะที่เป็นโครงการพัฒนาด้านต่าง ๆ ที่ดำเนินการเสร็จสิ้นภายในระยะเวลาสั้น และระยะเวลายาวที่มากกว่า ๕ ปี ขณะเดียวกันก็มีลักษณะที่เป็นงานด้านวิชาการ เช่น โครงการเพื่อการศึกษาค้นคว้าทดลอง หรือโครงการที่มีลักษณะเป็นงานวิจัย เป็นต้น

๒.๓.๔) ประเภทของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๙๕ - ๒๕๖๕ (มีจำนวน ๕,๑๕๑ โครงการ /กิจกรรม ข้อมูล ณ เดือนกรกฎาคม ๒๕๖๕) รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ ๒-๘ จำนวนโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๔๕ - ๒๕๖๕

ภาค	จำนวนโครงการ / กิจกรรม
กลาง	๘๕๕ โครงการ / กิจกรรม
ตะวันออกเฉียงเหนือ	๑,๒๙๕ โครงการ / กิจกรรม
เหนือ	๑,๙๖๐ โครงการ / กิจกรรม
ใต้	๙๙๔ โครงการ / กิจกรรม

ที่มา : สำนักงาน กปร.

ทั้งนี้ สามารถจัดแบ่งออกเป็นประเภทของโครงการได้ ๘ ประเภท คือ

ตารางที่ ๒-๙ ประเภทของโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ

ประเภทโครงการ	จำนวนโครงการ / กิจกรรม
๑. โครงการพัฒนาด้านแหล่งน้ำ	๓,๕๘๑ โครงการ / กิจกรรม
๒. โครงการพัฒนาด้านการเกษตร	๑๔๓ โครงการ / กิจกรรม
๓. โครงการพัฒนาด้านสิ่งแวดล้อม	๒๓๑ โครงการ / กิจกรรม
๔. โครงการพัฒนาด้านส่งเสริมอาชีพ	๓๕๘ โครงการ / กิจกรรม
๕. โครงการพัฒนาด้านสาธารณสุข	๖๗ โครงการ / กิจกรรม
๖. โครงการพัฒนาด้านคมนาคม/ สื่อสาร	๘๗ โครงการ / กิจกรรม
๗. สวัสดิการสังคม/ การศึกษา	๔๐๑ โครงการ / กิจกรรม
๘. โครงการพัฒนาแบบบูรณาการ/ อื่น ๆ	๒๘๓ โครงการ / กิจกรรม

ที่มา : สำนักงาน กปร.

โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ บางโครงการมีกิจกรรมเดียว ดำเนินการแล้วเสร็จภายในปีเดียว บางโครงการมีหลายกิจกรรมและดำเนินการต่อเนื่องในปีต่อไป ดังนั้น หน่วยนับของโครงการจึงเป็นโครงการ/ กิจกรรม

๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ

แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติของประเทศไทย แบ่งได้เป็น ๔ ประเภท (อ้างอิงใน ภูมิภาคธรณีทอง, ๒๕๖๐) ประกอบด้วย

๓.๑) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภททะเล โดยชายฝั่งทะเลของไทย มีความยาวโดยรวมประมาณ ๒,๕๔๒ กิโลเมตร ตามสภาพภูมิศาสตร์แล้วสามารถแบ่งทะเลไทยออกได้เป็น ๓ ส่วน คือ ชายฝั่งทะเลภาคตะวันออก หรือทะเลด้านอ่าวไทยตอนบน มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๕๐๐ กิโลเมตร

ชายฝั่งทะเลภาคใต้ด้านทิศตะวันออก หรือฝั่งอ่าวไทย มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑,๓๐๔ กิโลเมตร และชายฝั่งทะเลภาคใต้ด้านทิศตะวันตก หรือฝั่งทะเลอันดามัน มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑,๐๔๘ กิโลเมตร



ภาพที่ ๒-๔๖ แหล่งท่องเที่ยวทางทะเล เกาะภูเก็ต จังหวัดตราด

(<https://travel.kapook.com>, ๒๕๖๐)

ชายฝั่งทะเลไทยนั้นมีธรรมชาติที่งดงามหลากหลายแบบให้ได้เที่ยวชมตลอดทั้งปี เพราะมีความหลากหลายทางชีวภาพสูง ทั้งบนบกและในน้ำเต็มไปด้วยหาดทรายที่สวยงาม ภูเขารูปร่างแปลกตา ป่าชายเลนที่อุดมสมบูรณ์ ซึ่งเป็นส่วนเสริมแต่งให้ชายฝั่งทะเลของไทยมีเสน่ห์ชวนสัมผัส ในช่วงที่ทะเลปราศจากมรสุมเป็นช่วงน่าเที่ยว ซึ่งทะเลฝั่งอันดามันและทะเลภาคตะวันออกจะปลอดลมมรสุมในช่วงเดือนพฤศจิกายน - เมษายน ส่วนภาคใต้ฝั่งอ่าวไทยจะปลอดมรสุมในช่วงเดือนพฤษภาคม - ตุลาคม ตัวอย่างเช่น ทะเลภูเก็ต ได้ชื่อว่าเป็นไข่มุกอันดามัน เมืองท่องเที่ยวที่รู้จักกันไปทั่วโลก มีความสวยงามของหาดทรายขาว น้ำทะเลใส เหมาะแก่การพักผ่อน พร้อมด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน เป็นเกาะที่ใหญ่ที่สุดของประเทศไทย มีความยาวชายฝั่งประมาณ ๑๘๕ กิโลเมตร ซึ่งมีเส้นทางเลียบรอบเกาะภูเก็ต สามารถเลาะเลียบริมชายหาดไปได้ตั้งแต่เริ่มข้ามสะพานสารสิน หาดทางตอนเหนือของภูเก็ต ที่โดดเด่นมีหาดในยาง ซึ่งเป็นที่ตั้งของอุทยานแห่งชาติหาดในยาง หาดในทอน และหาดสุรินทร์

๓.๒) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทน้ำตก ซึ่งน้ำตกเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแห่งความสดชื่นสามารถเที่ยวได้ทุกฤดู โดยเฉพาะในฤดูฝนจะเป็นช่วงเวลาที่น้ำตกเริ่มมีน้ำมากขึ้น ทำให้สามารถสัมผัสความงามของสายน้ำที่รวรินลงมาสู่เบื้องล่างได้อย่างเต็มที่ ด้วยสถานที่ตั้งของน้ำตกส่วนใหญ่จะอยู่ท่ามกลางธรรมชาติป่าเขาเขียวขจี เป็นการเพิ่มเสน่ห์และสีสันในการเดินทาง ประเทศไทยมีน้ำตกที่น่าท่องเที่ยวมากมาย เช่น น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก น้ำตกแม่ยะ จังหวัดเชียงใหม่ น้ำตกห้วยแม่ขมิ้น จังหวัดกาญจนบุรี น้ำตกขุนทอง จังหวัดเลย น้ำตกแม่สุรินทร์ จังหวัดแม่ฮ่องสอน น้ำตก

เขวนรก จังหวัดนครราชสีมา น้ำตกเอราวัณ จังหวัดกาญจนบุรี น้ำตกพลิ้ว จังหวัดจันทบุรี
น้ำตกคลองลาน จังหวัดกำแพงเพชร เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๔๗ แหล่งท่องเที่ยว น้ำตกทีลอซู จังหวัดตาก (www.amazingthaitour.com, ๒๕๕๘)

๓.๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทภูเขา โดยภูเขาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบการออกกำลังกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงหน้าหนาว เป็นการท่องเที่ยวที่ควรมีการวางแผน และควรไตร่ตรองให้ดี เตรียมพร้อมทุก ๆ อย่าง ทั้งร่างกาย รวมทั้งที่พักอาศัย มีกิจกรรมนันทนาการ เพื่อการผจญภัยในหลายรูปแบบที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ เช่น การเดินป่า การส่องสัตว์ป่า การชมทัศนียภาพบนจุดชมวิว เป็นต้น ตัวอย่างเช่น อุทยานแห่งชาติภูสอยดาว จังหวัดอุดรธานี และจังหวัดพิษณุโลก ภูเขาสูงที่มีอากาศเย็นตลอดปี เป็นเทือกเขาสลับซับซ้อนกันระหว่างประเทศไทยและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และมีพื้นที่ป่าสมบูรณ์ มีพันธุ์ไม้ ดอกไม้ป่าดงามต่าง ๆ เช่น ดอกหงอนนาคสีม่วงอ่อนที่จะบานในช่วงเดือนสิงหาคม และยังเป็นจุดชมต้นเมเปิ้ลแดงที่ลานสนสามใบในช่วงฤดูหนาว มีน้ำตกขนาดกลาง ๕ ชั้นชื่อดัง คือ น้ำตกภูสอยดาว ทางขึ้นเขาบางส่วนค่อนข้างลำบาก ภูสอยดาวจะปิดในช่วงหน้าฝน และทางอุทยานฯ จะปิดให้ค้างพักแรมในช่วงเดือนมกราคม – มิถุนายน



ภาพที่ ๒-๔๘ แหล่งท่องเที่ยวประเภทภูเขา (<https://mgronline.com>, ๒๕๖๒)

๓.๔) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทถ้ำ ซึ่งการท่องเที่ยวเพื่อชื่นชมความสวยงามของถ้ำ ถือเป็นหนึ่งในกิจกรรมท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ประเทศไทยมีถ้ำที่สวยงามจำนวนมาก แต่ละถ้ำมีความโดดเด่นด้วยลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร อีกทั้งยังเป็นแหล่งของวัตถุโบราณ ลายภาพเก่าแก่ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตของบรรพบุรุษในอดีต และยังเป็นแหล่งเรียนรู้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์อีกด้วย ทำให้ถ้ำกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีมนต์เสน่ห์ และท้าทายนักท่องเที่ยวที่ชอบผจญภัย



ภาพที่ ๒-๔๙ แหล่งท่องเที่ยวประเภทถ้ำ ถ้ำเพชร-ถ้ำทอง จังหวัดนครสวรรค์
(<https://mgronline.com>, ๒๕๖๔)

๔) แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์

๔.๑) ความหมายของชนเผ่าพื้นเมือง และกลุ่มชาติพันธุ์

ชนเผ่าพื้นเมือง หมายถึง “ผู้ที่โดยประวัติศาสตร์แล้ว มีความแตกต่างไปจากภาคส่วนอื่น ๆ ของสังคม โดยมุ่งจะอนุรักษ์ พัฒนา สืบทอดเขตแดน และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของบรรพบุรุษตนสู่รุ่นอนาคต ในรากฐานของการคงอยู่ในสถานะของประชาชน อันเนื่องจากวัฒนธรรมและระบบนิติธรรมของตน” (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ๒๕๕๖)

กลุ่มชาติพันธุ์ หมายถึง กลุ่มชนที่มีความสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์กับสังคมไทย มาตั้งแต่อดีต มีความแตกต่างด้านต่าง ๆ และมีวัฒนธรรมประเพณีของตนเอง โดยเป็นกลุ่มชนที่ประชากรมีพันธะเกี่ยวข้องกัน มีลักษณะทางเชื้อชาติ วัฒนธรรมประเพณีและภาษาพูดเดียวกัน รวมตัวเป็นพหุวัฒนธรรม มุ่งมั่นในการอนุรักษ์พัฒนาและสืบทอดฐานดินแดนของบรรพบุรุษและอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นอนาคต

นับตั้งแต่อดีตกลุ่มชาติพันธุ์มีความหลากหลายและตั้งถิ่นฐานกระจายอยู่ในจังหวัดต่าง ๆ ของประเทศไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ มีกลุ่มชาติพันธุ์อยู่ในพื้นที่ครอบคลุม จำนวน ๖๗ จังหวัด ๕๖ กลุ่ม มีประชากรรวมประมาณ ๖,๑๐๐,๐๐๐ คน จำแนกพื้นที่จากลักษณะการตั้งถิ่นฐานได้ ๔ ลักษณะ คือ

๑. **กลุ่มชาติพันธุ์บนพื้นที่สูง** หรือ “ชนชาวเขา” จำนวน ๑๓ กลุ่ม ได้แก่ กะเหรี่ยง ม้ง (แม้ว) เย้า (เมี่ยน) ลีซู (ลีซอ) ลาหู่ (มูเซอ) อาข่า (อีเก้อ) ลีว๊ะ ถิ่น ขมุ จินฮ่อ ตองซุ คะฉิ่น และปะหล่อง (ดาลาอั้ง)



ภาพที่ ๒-๕๐ ชนชาวเขา ชาวม้ง (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๘)

๒. กลุ่มชาติพันธุ์ตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ราบ จำนวน ๓๘ กลุ่ม ได้แก่ มอญ ไทยลื้อ ไทยทรงดำ ไทยใหญ่ ไทยเขิน ไทยยอง ไทยหญา ไทยยวน ภูไท ลาวครั่ง ลาวแง้ว ลาวกา ลาวตี้ ลาวเวียง แสก เซเร ปรง บรู (โซ่) โซ่ง โซ (ทะวัง) อึมปี ก่อง กุลา ซอโอจ (ซออุ้ง) กูย (ส่วย) ญัฮกรู (ชาวนน) ญ้อ ไย้ย เขมรถิ่นไทย เวียดนาม (ญวน) ญอ หมี่ซอ (ปี่ซอ) ของ กระซอง มลายู กะเลิง และลาวโซ่ง (ไทยดำ)



ภาพที่ ๒-๕๑ กลุ่มชนชาวไทยทรงดำ (<https://thailandtourismdirectory.go.th>, ๒๕๖๖)

๓. กลุ่มชาติพันธุ์ที่ตั้งถิ่นฐานในทะเล หรือ “ชาวเล” จำนวน ๓ กลุ่ม ได้แก่ มอแกน มอกลน และอูรักละโว้ย



ภาพที่ ๒-๕๒ ชาวมอแกน (<https://www.naewna.com>, ๒๕๖๖)

๔. กลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในป่า จำนวน ๒ กลุ่ม ได้แก่ มลาบรี (ตองเหลือง) และชาโก (มันนิ) (คณะกรรมการกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ ผู้พิการกลุ่มชาติพันธุ์ และผู้มีความหลากหลายทางเพศ สภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๖๓)



ภาพที่ ๒-๕๓ ชาวมันนิ (<https://board.postjung.com>, ๒๕๖๖)

๔.๒) แนวคิดเรื่องการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์

Smith (๑๙๗๗) อธิบายว่าการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ คือ ตลาดแห่งการซื้อขายความดั้งเดิม (Authenticity) ของชนพื้นเมืองที่ถูกนำเสนอในฐานะสินค้าทางการท่องเที่ยว เพราะวัฒนธรรมดั้งเดิม คือ ทุนที่ชุมชนสามารถประดิษฐ์ประเพณี พิธีกรรมแบบใหม่โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นพื้นฐาน นอกจากนี้ “ความดั้งเดิม” (ที่ถูกประกอบสร้างบนพื้นฐานของวัฒนธรรมชาติพันธุ์เพื่อนำเสนอนักท่องเที่ยว) คือจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ต้องการแสวงหาความแปลกใหม่ทางวัฒนธรรม

Madhyamapurush (๒๐๐๙) การท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีจุดสนใจอยู่ที่เอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่ หรือประเพณีของสังคมใดสังคมหนึ่งที่สามารถศึกษาและเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาติพันธุ์ที่แตกต่างกัน เป็นการท่องเที่ยวรูปแบบหนึ่งที่นักท่องเที่ยวให้ความสนใจ ต้องการเรียนรู้ในวิถีชีวิตของกลุ่มชนที่หลากหลาย

ทั้งนี้ จากความหลากหลายทางชาติพันธุ์ เป็นจุดเด่นที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของแต่ละชนเผ่าหรือชาติพันธุ์ของชุมชนที่อาศัยอยู่ร่วมกันนับแต่อดีต และมีการสืบทอดวัฒนธรรมวิถีการดำเนินชีวิตสืบทอดกันมา สิ่งสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือ การเยี่ยมชมเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่ หรือประเพณีของสังคมเพื่อศึกษาและเรียนรู้ถึง

วัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิตดั้งเดิม รวมถึงพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาติพันธุ์ที่ต่างกันไป รวมทั้งมีส่วนร่วมในการดูแล สร้างคุณค่า และสร้างความภาคภูมิใจ เพื่อร่วมสืบสาน ส่งต่อ และเสริมคุณภาพชีวิต โดยไม่ให้เกิดหรือเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ที่เป็นความภาคภูมิใจดังกล่าว

๔.๓) ตัวอย่างแหล่งท่องเที่ยวชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์

๔.๓.๑) ชุมชนหล่อโย อำเภอมะนัง จังหวัดยะลา

ชุมชนหล่อโย เป็นพื้นที่ที่ยังคงมีชุมชนชาวเขาเผ่าอาข่าอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น มีวิถีชีวิต และศิลปวัฒนธรรมอาข่าที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น อาหารอาข่า หรือภาษาอาข่า ประเพณีพิธีกรรมของชาวอาข่า การละเล่นพื้นบ้านอาข่า โฮมสเตย์บ้านดินสไตร์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมอาข่าที่นำไม้มาแกะสลักเป็นตุ๊กตา หรือเอาเมล็ดพันธุ์จากธรรมชาติมาถักเป็นกำไลข้อมือ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๕๔ ชุมชนหล่อโย (www.thailandvillageacademy.com, ๒๕๖๒)

๔.๓.๒) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง อำเภอดรอน จังหวัดอุดรธานี

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง ในฐานะชาวท้องถิ่นเมืองเวียงจันทน์ที่อพยพมาอยู่ในประเทศไทยในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๓ ความเชื่อและประเพณีที่ยังคงสืบทอดกันมาผ่านการอพยพเมื่อร้อยกว่าปีก่อน เช่น การตักบาตร หาบจันทน์ อาหารตำรับลาวเวียงวัฒนธรรมภูมิปัญญาการจักสาน ทำไม้กวาดทางมะพร้าวจากภูมิปัญญาท้องถิ่นและภูมิปัญญาทำสาหร่าย การสานแห สานสวิง รวมถึงงานฝีมือปักผ้า ดิ้นผ้าด้วยมือ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๕๕ ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมลาวเวียง (<https://travel.trueid.net>, ๒๕๖๓)

๔.๓.๓) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ชนเผ่าไทกวนบ้านนาถ่อน อำเภอรัตูพนม จังหวัดนครพนม

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าไทกวนบ้านนาถ่อน มีประเพณีและความเชื่อที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษ เช่น ประเพณีบุญฮีตสิบสอง ประเพณีรำผีหมอ ประเพณีเลี้ยงแสง ประเพณีลงแขกดำนา เกี่ยวข้าว เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ การตีเหล็ก การทอผ้า การย้อมสี การทำเครื่องจักสานอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัวเรือน การประมง การเกษตร เครื่องมือล่าสัตว์ การถนอมอาหารและการประกอบอาหารพื้นบ้าน การต้มเกลือสินเธาว์ และเกลือสปา ฯลฯ รวมถึงมีกิจกรรมในชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนเผ่าไทกวนโบราณ การเรียนรู้การตีเหล็กแบบโบราณ และแบบสมัยใหม่ การเรียนรู้การทำอาหารเกษตรอินทรีย์ผักพืชปลอดสารพิษ การเรียนรู้งานจักสานของชุมชน การทำพานบายศรี ชันหมากเบง และการทำสปาเกลือด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยอาหารในชุมชน เช่น ต้มไก่ลาดบ้านนาขาใบหม่อน แก้วหน้กเค็ม อ่อมซี่เหล็ก ใส่หน้กเค็ม แกงซ่อน ลาบเทา เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๕๖ ชนเผ่าไทกวน (www.nkpsci.ac.th, ๒๕๖๓)

๔.๓.๔) ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน อำเภอปากพลี จังหวัดนครนายก

ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน จากแผ่นดินลาวสู่แผ่นดินไทย จากเมืองเชียงขวางสู่นครนายก มีวัฒนธรรมและมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ภาษาพวน การแต่งกายไทยพวน อาหารพื้นบ้านตามแบบวิถีชาติพันธุ์ไทยพวน วัฒนธรรมและประเพณี ๑๒ เดือน (ฮีต ๑๒ คอง ๑๔) เพื่อการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีที่เป็นวิถีการดำเนินชีวิตของไทยพวน ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน “พวน” ได้แก่ ลำพวน ลำตัดพวน รำโชน รำชุดสาวเชียงขวาง การฟ้อนชุดบุญข้าวจี และการแสดงชุดไทยพวนม่วนซื่น นอกจากนี้ ยังมีอาหารในชุมชน เช่น ปลาตุสมุนไพร ไทยพวนสูตรอัตลักษณ์ดั้งเดิม ข้าวกระยาคุ (ของหวาน) ข้าวใบบัวแดง เป็นต้น รวมทั้งมีสินค้าในชุมชน เช่น ผ้าทอมือ ขนมข้าวกระยาคุ สูตรไทยพวนโบราณ ข้าวจีไส้จาดำ สูตรไทยพวนโบราณ เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๕๗ ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไทยพวน (www.bangkokbiznews.com, ๒๕๖๑)

๔.๓.๕) ชุมชนไทดำ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย

ชาวไทดำ หรือ ลาวโซ่ง เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่ได้อพยพมาจากบริเวณเมืองตอนเหนือของประเทศเวียดนาม ในช่วงสมัยสงครามฮ่อ เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๒๕ กลุ่มชาวไทดำได้กระจายถิ่นที่ตั้งไปตามจังหวัดต่าง ๆ เช่น เพชรบุรี ราชบุรี ลพบุรี และบางส่วนนั้นได้มาตั้งถิ่นฐานอยู่บริเวณหมู่บ้านนาป่าหนาด ตำบลเขาแก้ว อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย ชุมชนไทดำมีกิจกรรมที่น่าสนใจ อาทิ นั่งรถอีแต๊กชมชุมชนผ่านผืนนาและภูเขา ชม “ต้นปาง” เครื่องรางบูชาที่ศูนย์วัฒนธรรมไทดำ ชมผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอพื้นเมืองของดีบ้านนาป่าหนาด ชื้อของฝากที่กลุ่มผลิตภัณฑ์สมุนไพรล่อคำ สวมชุดเป็นชาวไทดำผ่านชุดพื้นเมืองที่บ้านพิพิธภัณฑสถานไทดำ ชมการละเล่นการแสดงพื้นบ้านชาวไทดำ ฯลฯ



ภาพที่ ๒-๕๘ ชุมชนไทดำ (Facebook ย้อนอดีต, ๒๕๖๔)

๔.๓.๖) หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี อำเภอสำโรงท่าบ จังหวัดสุรินทร์



ภาพที่ ๒-๕๙ หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี (<https://cbtthailand.dasta.or.th>, ๒๕๖๖)

หมู่บ้านวัฒนธรรมบ้านอาลี ชุมชนพื้นเมืองที่อาศัยอยู่บริเวณนี้สืบเชื้อสายมาจากชาวกูย ปัจจุบันบ้านอาลียังคงดำเนินชีวิตตามวิถีชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์ และเป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวที่นิยมท่องเที่ยวในเชิงอนุรักษ์ที่ต้องการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนพื้นบ้านโบราณที่มีการดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย ไร่คอยรับนักท่องเที่ยวที่มาเยือน เช่น บ้านเรือน และฉางข้าวโบราณที่สร้างขึ้นด้วยสถาปัตยกรรมแบบชาวกูย เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ สัมผัสกับวิถีชีวิตการทอผ้าไหมพื้นบ้าน และการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ การทำไร่นาเกษตรกรรมแบบดั้งเดิม และการประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการแต่งกายแบบโบราณ วิถีชีวิตชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำไร่ทำนา และประกอบอาชีพเสริมด้วยการเลี้ยงไหม ทอผ้าไหม แช่วไหม

๔.๓.๗) ชุมชนบ้านต้นตาล อำเภอเสนาห์ จังหวัดสระบุรี

ชุมชนบ้านต้นตาล เป็นชุมชนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยวนที่มีอายุกว่า ๒๐๐ ปี โดยชาวไทยวน เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ตระกูลภาษาไท - กะได ซึ่งชุมชนแห่งนี้ยังคงอนุรักษ์และรักษาวิถีชีวิตแบบชาวไทยวนเอาไว้ ภายในชุมชนมีหอวัฒนธรรมที่จัดแสดงวัตถุสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้หายากของชาวไทยวนในอดีตเพื่อเป็นการเรียนรู้แก่คนภายนอกและคนรุ่นใหม่ในชุมชน ทั้งนี้ ภายในชุมชนต้นตาลยังโดดเด่นในด้านการทอผ้า ซึ่งผ้าทอชาววนที่ผลิตที่บ้านต้นตาลถือว่ามีคุณภาพดี และมีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย โดยชุมชนบ้านต้นตาลมีวิถีชีวิตทางวัฒนธรรม อาทิ ประเพณีขึ้นข้าว (ตานขึ้นข้าว) ประเพณีเวหนาน ประเพณีจุดประทีปตึนกา ประเพณีสลากภัตหรือกินข้าวสลาก ฯลฯ นอกจากนี้ ยังมีทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ หอวัฒนธรรมพื้นบ้านไทยวน ผ้าทอชาววน

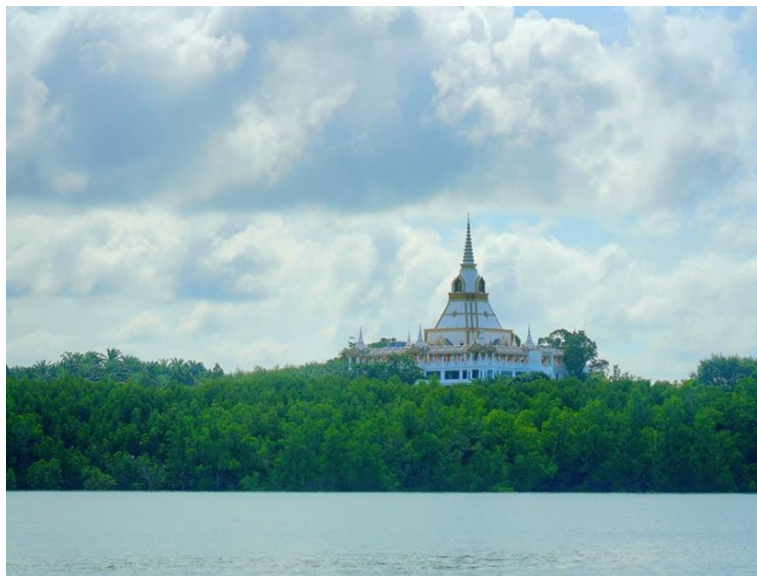


ภาพที่ ๒-๖๐ ชุมชนบ้านต้นตาล (<https://mgronline.com>, ๒๕๖๑)

๔.๓.๘) ชุมชนท่องเที่ยวแหลมสัก อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่

ชุมชนแหลมสักเป็นดินแดน ๓ วัฒนธรรม ที่อยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข มากกว่า ๑๐๐ ปี จนถึงปัจจุบัน ได้แก่ ไทยพุทธ ไทยมุสลิม และไทยเชื้อสายจีน (บาบ้าย่าหย่า) มีสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความศรัทธาทั้ง ๓ วัฒนธรรม ที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง ได้แก่ วัดมหาธาตุแหลมสัก (ไทยพุทธ) มัสยิดซอลาฮุดดีน (ไทยมุสลิม) และศาลเจ้าชกโป้ชีเอี้ย (บาบ้าย่าหย่า) มีชุมชนมุสลิมชายฝั่ง และชุมชนบาบ๋า อยู่บนถนนแต่ละสายจากสามแยกวัฒนธรรม มีชุดแต่งกายที่เป็นอัตลักษณ์ของไทยมุสลิม และบาบ้าย่าหย่า และมีอาหารและขนมที่เป็นอัตลักษณ์ของบาบ้าย่าหย่า รวมทั้งมีอาคารสไตล์ชิโนโปรตุกีส ซึ่งบ่งบอกถึงวัฒนธรรมบาบ้าย่าหย่า สำหรับกิจกรรมในชุมชน อาทิ กิจกรรมพายเรือคายัคชมป่าโกงกาง และความอุดมสมบูรณ์ของป่า ล่องเรือรอบอุทยานทางทะเลอ่าวลึก ปลายทางเกาะยาวน้อย เรียนรู้วิถีประมง ชมฟาร์มปลา และฟาร์มกุ้งมังกร เรียนรู้วิธีการทำกะปิ

ข้าวคลุกกะปิ กิจกรรมปลูกกล้วยไม้ ณ ป่าเขาช้างหมอบ เรียนรู้การทำผ้าบาติก ล่องเรือชมภาพเขียนสี ก่อนประวัติศาสตร์ตามถ้ำ เรียนรู้วิถีชีวิตชาวเล การเลี้ยงสาหร่ายพวงองุ่น เรียนรู้การทำขนมท้องถิ่น จากวัตถุดิบหลักในชุมชน เช่น มะพร้าว ใบจาก เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีอาหารในชุมชน เช่น ข้าวคลุกกะปิ ขนมจาก ขนมโก๋ชู้ย เป็นต้น และมีสินค้าในชุมชน อาทิ ผลิตภัณฑ์จากกะปิกุ้งตัก ผ้าปาเต๊ะ กระเป๋า ยาหย่า (Thailand Village Academy, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๖๑ ชุมชนแหลมสัก (www.khaosod.co.th, ๒๕๖๖)

๒.๕.๑๔ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

มรดกโลก (World Heritage) หมายถึง “สิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต และดำรงอยู่กับปัจจุบัน และเป็นสิ่งที่เราส่งผ่านให้แก่คนในรุ่นต่อไป ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติเป็นแหล่งวิถีชีวิตและแรงบันดาลใจที่ไม่อาจทดแทนได้” (World Heritage Convention, ๒๐๒๓)

มรดกโลก คือ สถานที่ อันได้แก่ ป่าไม้ ภูเขา ทะเลสาบ ทะเลทราย อนุสาวรีย์ สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ รวมไปถึงเมือง ซึ่งคัดเลือกโดยองค์การยูเนสโกตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๑๕ เพื่อเป็นการบ่งบอกถึงคุณค่าของสิ่งที่มนุษยชาติ หรือธรรมชาติได้สร้างขึ้นมา และควรจะปกป้องสิ่งเหล่านั้นได้อย่างไร เพื่อให้ได้ตกทอดไปถึงอนาคต (กระทรวงวัฒนธรรม, ๒๕๕๖)

๑) ประเภทของแหล่งมรดกโลก

เอกสาร “อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ (Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)” ได้กำหนดคุณลักษณะและนิยามของสิ่งต่าง ๆ ที่ถือว่าเป็นมรดกโลกไว้ ๒ ลักษณะ คือ มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกทางธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ใน “เอกสารแนวทางการอนุรักษ์ตามอนุสัญญา

คุ้มครองมรดกโลก (Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention)” ได้เพิ่มเติมแหล่งมรดกที่มีคุณลักษณะแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ ดังนั้นประเภทของแหล่งมรดกโลกมีทั้งหมด ๓ ประเภท คือ ๑) มรดกโลกทางวัฒนธรรม (Cultural World Heritage) ๒) มรดกโลกทางธรรมชาติ (Natural World Heritage) ๓) แหล่งมรดกโลกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Mixed Cultural and Natural World Heritage) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑.๑) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage)

อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ให้นิยาม “มรดกทางวัฒนธรรม” มีความหมายครอบคลุมถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

อนุสรณ์สถาน (Monuments) ได้แก่ ผลงานสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ที่ประกอบเข้าด้วยกันเป็นอาคารที่มีคุณลักษณะของอนุสรณ์สถาน หรือประกอบด้วยแหล่งโบราณคดี จารึก ถ้ำที่อยู่อาศัย ตลอดจนการบูรณาการคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวมาข้างต้น อันทำให้เกิดคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์

กลุ่มอาคาร (Group of Building) กลุ่มของสิ่งก่อสร้างที่แยกจากกัน หรือต่อเนื่องกัน โดยลักษณะทางสถาปัตยกรรมหรือความสอดคล้องกลมกลืน หรือที่ตั้งภูมิทัศน์ ซึ่งมีคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์

แหล่ง (Sites) ผลงานที่เกิดจากมนุษย์ หรือการผสมผสานร่วมกัน ระหว่างผลงานของธรรมชาติและของมนุษย์ รวมถึงแหล่งโบราณคดีซึ่งมีคุณค่าโดดเด่น อันเป็นสากลในมิติทางด้านประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ชาติพันธุ์วิทยา หรือมานุษยวิทยา

กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดลักษณะของมรดกทางวัฒนธรรมไว้ ๖ สาขา (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, ๒๕๕๙) ได้แก่

(๑) สาขาวรรณกรรมพื้นบ้านและภาษา วรรณกรรมพื้นบ้านเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยครอบคลุมทั้งวรรณกรรมที่ถ่ายทอดโดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร โดยวรรณกรรมพื้นบ้าน ประกอบด้วย (๑) นิทานพื้นบ้าน (๒) ตำนานพื้นบ้าน (๓) บทสวดหรือบทกล่าวในพิธีกรรม (๔) บทร้องพื้นบ้าน (๕) สำนวน ภาษิต (๖) ปริศนาคำทาย (๗) ตำรา ส่วนภาษา ประกอบด้วย (๑) ภาษาไทย (๒) ภาษาท้องถิ่น ที่เป็นภาษาตระกูลไทและภาษาตระกูลอื่น ๆ แบ่งเป็นภาษาไทยถิ่นตามภูมิภาค และ (๓) ภาษาสัญลักษณ์ ใช้ติดต่อสื่อสารด้วยภาษามือ ภาษาท่าทาง หรือเครื่องหมายต่าง ๆ

(๒) สาขาศิลปะการแสดง ศิลปะการแสดง หมายถึง การแสดงดนตรี การรำ การเต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน และ/หรือมีการ

ประยุกต์เปลี่ยนแปลง การแสดงที่เกิดขึ้นนั้น เป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม ประกอบด้วย (๑) ดนตรีและเพลงร้อง หมายถึง เสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีและการขับร้องที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน หรือเกิดอารมณ์ต่าง ๆ และ (๒) นาฏศิลป์และการละคร หมายถึง การแสดงออกทางร่างกาย ท่าทางการเคลื่อนไหว ท่าเต้น ท่ารำ การเชิด การพากย์ ฯลฯ

(๓) สาขาแนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล เป็นการประเพณีปฏิบัติในแนวทางเดียวกันของคนในชุมชนที่สืบทอดต่อกันมาบนหนทางของมรดกวิถี นำไปสู่สังคมแห่งสันติสุขแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของชุมชนและชาติพันธุ์นั้น ๆ ประกอบด้วย (๑) มารยาท หมายถึง การประพฤติปฏิบัติที่ดีงามต่อผู้อื่น (๒) ขนบธรรมเนียมประเพณี หมายถึง การประพฤติปฏิบัติ และการกระทำกิจกรรมที่สืบทอดต่อกันมาในวิถีชีวิตและสังคมของชุมชน

(๔) สาขาความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล เป็นองค์ความรู้ วิธีการ ทักษะ ความเชื่อ แนวปฏิบัติ และการแสดงออกที่พัฒนาขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติและเหนือธรรมชาติ ประกอบด้วย (๑) อาหารและโภชนาการ (๒) การแพทย์แผนไทยและการแพทย์พื้นบ้าน (๓) โหราศาสตร์และดาราศาสตร์ (๔) การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ และ (๕) ชัยภูมิและการตั้งถิ่นฐาน

(๕) สาขางานช่างฝีมือดั้งเดิม เป็นภูมิปัญญา ทักษะฝีมือช่าง การเลือกใช้วัสดุ และกลวิธีการสร้างสรรค์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ สะท้อนพัฒนาการทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชน ประกอบด้วย (๑) ผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า (๒) เครื่องจักสาน (๓) เครื่อง (๔) เครื่องปั้นดินเผา (๕) เครื่องโลหะ (๖) เครื่องไม้ (๗) เครื่องหนัง (๘) เครื่องประดับ (๙) งานศิลปกรรมพื้นบ้าน และ (๑๐) ผลิตภัณฑ์อย่างอื่น ซึ่งงานช่างฝีมือดั้งเดิมที่ไม่สามารถจัดอยู่ใน ๙ ประเภทแรกได้ ซึ่งอาจเป็นงานช่างฝีมือที่ประดิษฐ์หรือผลิตขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่นหรือจากวัสดุเหลือใช้

(๖) สาขาการเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นการเล่น เกม กีฬา และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ที่มีการปฏิบัติกันอยู่ในประเทศไทย และมีเอกลักษณ์สะท้อนวิถีไทย ประกอบด้วย (๑) การเล่นพื้นบ้าน (๒) เกมพื้นบ้าน (๓) กีฬาพื้นบ้าน และ (๔) ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว

๑.๒) มรดกทางธรรมชาติ (Natural Heritage)

อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ให้นิยาม “มรดกทางธรรมชาติ” มีความหมายครอบคลุมถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

ลักษณะทางกายภาพและทางชีวภาพ หรือกลุ่มของสภาพทางธรรมชาติ ซึ่งมีคุณค่าโดดเด่นอันเป็นสากลในมิติทางสุนทรียศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์

สภาพองค์ประกอบทางธรณีวิทยา หรือธรณีสัณฐาน หรือบริเวณที่พิสูจน์ทราบได้อย่างชัดเจนว่าเป็นถิ่นที่อยู่อาศัยของสายพันธุ์สัตว์และพืชที่กำลังได้รับการคุกคามซึ่งมีคุณค่าโดดเด่นอันเป็นสากลในมิติทางวิทยาศาสตร์ หรือการอนุรักษ์

สภาพธรรมชาติหรือบริเวณที่พิสูจน์ทราบอย่างชัดเจนว่ามีคุณค่าโดดเด่นเป็นสากลในมิติทางวิทยาศาสตร์ การอนุรักษ์ และความงดงามตามธรรมชาติ

๑.๓) มรดกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Mixed Cultural and Natural Heritage)

“มรดกแบบผสมระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ” จะพิจารณาจากแหล่งที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของคำนิยามของมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติ (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๖๑)

๒) แหล่งมรดกโลกในประเทศไทย

ประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แหล่ง (ข้อมูล ณ วันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๖) โดยแบ่งเป็น มรดกโลกทางวัฒนธรรม ๔ แหล่ง และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ๓ แห่ง ดังนี้

- ๒.๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา
- ๒.๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร
- ๒.๓) เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๔) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง
- ๒.๕) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้ง
- ๒.๖) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่
- ๒.๗) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน

๒.๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกในปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : พื้นที่มรดกโลกครอบคลุมพื้นที่ ๑,๘๑๐ ไร่ ตั้งอยู่ในเกาะเมืองพระนครศรีอยุธยา อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พื้นที่ดังกล่าวได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนโบราณสถานของชาติและกำหนดขอบเขตแล้ว ตามประกาศราชกิจจานุเบกษาเรื่องกำหนดที่ดินโบราณสถาน ลงวันที่ ๑๗ สิงหาคม ๒๕๑๙ ภายในพื้นที่ประกอบด้วยโบราณสถานสำคัญ เช่น

พระราชวังโบราณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ วัดมหาธาตุ เป็นต้น รวมถึงโบราณสถานประเภท วัด ถนน คู คลอง และย่านโบราณ ทั้งที่ดำเนินงานทางโบราณคดี และยังไม่ได้ดำเนินงาน

ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ : กรุงศรีอยุธยาเป็นอดีตราชธานีในพื้นที่ประเทศไทยที่เจริญรุ่งเรืองในพุทธศตวรรษที่ ๑๙ - ๒๔ รวมระยะเวลาการเป็นราชธานียาวนานถึง ๔๑๗ ปี มีพระมหากษัตริย์ปกครองทั้งสิ้น ๓๔ พระองค์ โดยเมืองอยุธยาเป็นประจักษ์พยานหลักฐานที่แสดงถึงพัฒนาการทางศิลปะของไทย ซึ่งยังคงปรากฏร่องรอยความเจริญรุ่งเรืองของศิลปวัฒนธรรม อันงดงามและทรงคุณค่า ตลอดจนวิถีชีวิตในอดีต และความชาญฉลาดในการเลือกที่ตั้งของชุมชน รวมถึงการสร้างถนน คู คลองอย่างเป็นระบบ โดยมีโบราณสถานที่สำคัญ เช่น พระราชวังโบราณ วัดพระศรีสรรเพชญ์ วัดมหาธาตุ วัดราชบูรณะ วัดพระราม วิหารพระมงคลบพิตร วัดโลกยสุธาราม วัดธรรมิกราช เป็นต้น

ลักษณะทางกายภาพ : พื้นที่นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาตั้งอยู่บนเกาะเมืองพระนครศรีอยุธยา โดยมีแม่น้ำไหลผ่าน ๓ สาย ได้แก่ แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำป่าสัก และแม่น้ำลพบุรี รวมทั้งปรากฏคลองกระจายตัวอยู่ทั่วพื้นที่

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา ตำบลประตู่ชัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๒-๖๒ อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา (<https://highlight.kapook.com>, ๒๕๖๖)

๒.๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือปี พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑ : เป็นตัวแทนที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ด้านศิลปกรรม หรือตัวแทนของความงามและเป็นผลงานชิ้นเอกที่จัดทำขึ้นด้วยการสร้างสรรค์อันชาญฉลาด
๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร ครอบคลุมพื้นที่ ๗๔,๐๗๕ ไร่ ในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ ๓ แห่ง ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ตั้งอยู่บนที่ราบเชิงเขา ลาดเอียงไปทางทิศตะวันออก มีเทือกเขาประตักซ์ทอดตัวเป็นแนวยาวทางด้านทิศตะวันตก ต่อเนื่องมาจนถึงด้านทิศใต้ซึ่งเทือกเขานี้ถือเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญของเมืองสุโขทัย โดยเป็นทั้งแหล่งของป่าแร่ธาตุ และแหล่งต้นน้ำที่นำมาใช้อุปโภค บริโภคภายในเมือง

เมืองสุโขทัยในระยะแรกสันนิษฐานว่า ตั้งอยู่ทางทิศเหนือโดยมีวัดพระพายหลวงเป็นศูนย์กลาง ต่อมาจึงได้มีการขยายขยายมาสร้างเมืองใหม่ทางด้านทิศใต้ดังที่ปรากฏให้เห็นในปัจจุบันผังเมืองสุโขทัยมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยม เป็นกำแพงดิน ๓ ชั้นคั่นด้วยคูน้ำ สันนิษฐานว่ากำแพงเมืองชั้นในสร้างขึ้นตั้งแต่ครั้งแรกสร้างเมือง แต่คูเมืองชั้นกลางและชั้นนอกนั้นน่าจะสร้างในสมัยที่สุโขทัยอยู่ใต้อำนาจของอยุธยาแล้ว กำแพงเมืองสุโขทัยกว้างประมาณ ๑,๖๐๐ เมตร ยาวประมาณ ๑,๘๐๐ เมตร มีโบราณสถานสำคัญตั้งอยู่กลางเมือง และกระจายตัวทั่วทั้งเมือง นอกจากนี้ ยังพบโบราณสถานใหญ่น้อยกระจายอยู่ทั่วไปภายนอกกำแพงเมืองทั้งสี่ทิศ รวมแล้วมากกว่า ๒๐๐ แห่ง

การประกาศให้สุโขทัยเป็นมรดกโลก : คณะกรรมการมรดกโลกแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ได้ประกาศในการประชุม ณ กรุงคาร์เธจ ประเทศตูนิเซีย ให้อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร เป็นมรดกโลกเมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๓๔ นับเป็นมรดกโลกตามบัญชีในลำดับที่ ๕๗๔ โบราณสถานในเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยในปัจจุบัน พบโบราณสถาน จำนวน ๒๑๗ แห่ง

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ตำบลศรีสัชนาลัย อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ตำบลหนองปลิง อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร



ภาพที่ ๒-๖๓ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย (<https://thai.tourismthailand.org>, ๒๕๖๖)

๒.๓) เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลก ปี ค.ศ. ๒๐๒๓ หรือปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๒ : แสดงถึงความสำคัญของการแลกเปลี่ยนคุณค่าของมนุษย์ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือในพื้นที่วัฒนธรรมใด ๆ ของโลก ผ่านการพัฒนาด้านสถาปัตยกรรมหรือทางเทคโนโลยี อนุสรณ์ศิลป์ การวางผังเมือง หรือการออกแบบภูมิทัศน์ ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : เมืองโบราณศรีเทพ ตั้งอยู่ที่ตำบลศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์ จัดอยู่ในบริเวณเขตที่สูงภาคกลางอันเป็นจุดเชื่อมโยงเครือข่ายของการแลกเปลี่ยนสินค้า เส้นทางการค้าและวัฒนธรรมระหว่างพื้นที่ภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีความสำคัญมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ตอนปลายต่อเนื่องจนถึงวัฒนธรรมเขมรโบราณ (พุทธศตวรรษที่ ๘-๑๘) **เมืองใน** ผังเมืองค่อนข้างกลม มีพื้นที่ประมาณ ๑.๘๗ ตารางกิโลเมตร (๑,๓๐๐ ไร่) ภายในตัวเมืองมีภูมิประเทศเป็นพื้นที่ราบลอนลูกคลื่น มีโบราณสถานกระจายตัวอยู่ ๔๘ แห่งที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาและศาสนาฮินดู มีรูปแบบศิลปกรรมในวัฒนธรรมทวารวดี (พุทธศตวรรษที่ ๑๒-๑๖) และวัฒนธรรมเขมรโบราณ (พุทธศตวรรษที่ ๑๖-๑๘) ซึ่งมีโบราณสถานที่สำคัญและมีขนาดใหญ่ ได้แก่ เขาค้างในปรางค์ศรีเทพ และปรางค์สองพี่น้อง **เมืองนอก** ตั้งอยู่ทางด้านทิศตะวันออกของเมือง มีพื้นที่ประมาณ ๒.๘๓ ตารางกิโลเมตร (๑,๕๘๙ ไร่) ผังเมืองค่อนข้างเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้ามุมมน ภายในตัวเมืองสำรวจพบโบราณสถาน จำนวน ๖๔ แห่ง มีสระน้ำโบราณจำนวนมาก นอกคูเมืองกำแพงเมืองโบราณยังมีการสำรวจพบโบราณสถานอีก จำนวน ๕๐ แห่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางทิศเหนือของเมือง

ที่สำคัญ ได้แก่ เขาคลังนอก ปรางค์ถาชี กลุ่มเขาคลังสระแก้ว และสระแก้ว สระน้ำโบราณขนาดใหญ่ ส่วนทางด้านทิศตะวันตกนอกเมืองโบราณศรีเทพห่างออกไปประมาณ ๑๕ กิโลเมตร เป็นที่ตั้งของ “เขามอรัตน์” ภูเขาหินปูนขนาดใหญ่ที่มีรูปลักษณะเฉพาะ ซึ่งใช้เป็นจุดสังเกตในการเดินทางที่สำคัญมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยบริเวณเชิงเขาเป็นแหล่งผลิตเครื่องมือและกำไลหินที่สำคัญ ต่อมา ในสมัยทวารวดีได้มีการดัดแปลงถ้ำหินปูนที่ตั้งอยู่ทางด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ของภูเขาให้เป็นศาสนสถาน ในพุทธศาสนาแบบมหายาน กำหนดอายุราวพุทธศตวรรษที่ ๑๔ ต่อมาวันที่ ๑๙ กันยายน ๒๕๖๖ เมืองโบราณศรีเทพ ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกแห่งที่ ๗ ของไทย ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลก สมัยสามัญครั้งที่ ๔๕ ที่ขยายออกมา ณ กรุงริยาด ราชอาณาจักรซาอุดีอาระเบีย โดยคณะกรรมการมรดกโลกมีมติให้เปลี่ยนชื่อเป็น “เมืองโบราณศรีเทพ และโบราณสถานสมัยทวารวดีที่เกี่ยวข้อง”

ที่ตั้ง : อุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ ศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัด

เพชรบูรณ์

ที่ตั้ง : โบราณสถานเขาคลังนอก ศรีเทพ อำเภอศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์

ที่ตั้ง : โบราณสถานถ้ำเขามอรัตน์ โคกสะอาด อำเภอศรีเทพ จังหวัด

เพชรบูรณ์



ภาพที่ ๒-๖๔ เมืองโบราณศรีเทพ (www.prachachat.net, ๒๕๖๖)

๒.๔) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ.๑๙๙๒ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๕ ประเภท วัฒนธรรม (Cultural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๓ : เป็นเอกลักษณ์ที่หายากยิ่ง หรือเป็นของแท้ดั้งเดิม

รายละเอียด : แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง ตั้งอยู่ที่ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี อยู่ห่างจากตัวจังหวัดไปทางทิศตะวันออกเฉียง ๖๐ กิโลเมตร แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทย ตั้งอยู่บนเนินดินสูง รูปยารี่ ตามแนวตะวันออก - ตะวันตก ครอบคลุมพื้นที่ประมาณ ๔๐๐ ไร่ กลางเนินสูงกว่าพื้นที่รอบ ๆ ราว ๘ เมตร ราษฎรชาวบ้านเชียงในปัจจุบันมีเชื้อสายลาวพวนที่อพยพเคลื่อนย้ายชุมชนมาจากแขวงเชียงขวาง สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว เมื่อ ๒๐๐ ปีมาแล้ว แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นแหล่งที่ทำให้รับรู้ถึงการดำรงชีวิตในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ย้อนหลังไปกว่า ๔,๓๐๐ ปี ร่องรอยของมนุษย์ในประเทศไทยสมัยดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่มีพัฒนาการแล้วในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านความรู้ความสามารถหรือภูมิปัญญา อันเป็นเครื่องมือสำหรับช่วยให้ผู้คนเหล่านั้นสามารถดำรงชีวิต และสร้างสังคมวัฒนธรรมของมนุษย์ได้สืบเนื่องต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน วัฒนธรรมบ้านเชียงได้ครอบคลุมถึงแหล่งโบราณคดีในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออีกกว่าร้อยแห่ง เป็นบริเวณพื้นที่ที่มีมนุษย์อยู่อาศัยหนาแน่นมาตั้งแต่หลายพันปีแล้ว ด้วยเหตุนี้เององค์การยูเนสโกของสหประชาชาติจึงได้ยอมรับขึ้นบัญชีแหล่งวัฒนธรรมบ้านเชียงไว้เป็นแห่งหนึ่งในบรรดามรดกโลก

ที่ตั้ง : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง ตำบลบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี



ภาพที่ ๒-๖๕ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติบ้านเชียง (<https://udonthani.bethailand.com>, ๒๕๖๖)

๒.๕) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร – ห้วยขาแข้ง

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๑๙๙๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๓๔ ประเภทธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๗ : เป็นแหล่งที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ มีความโดดเด่นอย่างเห็นได้ชัด หรือเป็นพื้นที่ที่มีความงดงามตามธรรมชาติหาพื้นที่อื่นเปรียบมิได้ ๙ : เป็นตัวอย่างที่มีความโดดเด่นสะท้อนถึงกระบวนการนิเวศวิทยาและชีววิทยา ซึ่งก่อให้เกิดและมีพัฒนาการของระบบนิเวศทางบก หรือระบบนิเวศน้ำจืด หรือระบบนิเวศทางทะเลและชายฝั่ง รวมทั้งสังคมสัตว์และพืช ๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่ - ห้วยขาแข้ง (Thungyai - Huai Kha Khaeng Wildlife Sanctuaries) มีพื้นที่รวม ๔,๐๑๗,๐๘๗ ไร่ หรือ ๖,๔๒๗.๓๔ ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมในพื้นที่ ๓ จังหวัด ได้แก่ จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดกาญจนบุรี และจังหวัดตาก ประกอบด้วยผืนป่าอนุรักษ์ ๓ แห่ง ได้แก่ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตก เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันออก และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทั้งสามแห่งนี้ เป็นป่าต้นน้ำของลำน้ำทางธรรมชาติที่สำคัญ ๒ สาย คือ แม่น้ำแควใหญ่ตอนบน (แม่น้ำแม่กลอง และลำห้วยขาแข้ง) ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกในปี พ.ศ. ๒๕๓๔ ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญ ครั้งที่ ๑๕ ณ เมืองคาร์เทจ ประเทศตูนิเซีย เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่ - ห้วยขาแข้ง เป็นแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติแห่งแรกของประเทศไทย ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก โดยผ่านเกณฑ์ในการพิจารณาให้เป็นมรดกโลก ๓ ข้อ คือ เกณฑ์ข้อที่ ๗ เป็นแหล่งที่เกิดปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มีความโดดเด่นเห็นได้ชัด หรือเป็นพื้นที่ที่มีความงดงามตามธรรมชาติหาพื้นที่อื่นเปรียบเทียบไม่ได้ เกณฑ์ข้อที่ ๙ เป็นตัวอย่างที่มีความโดดเด่นสะท้อนถึงกระบวนการนิเวศวิทยา และชีววิทยาซึ่งก่อให้เกิดและมีพัฒนาการของระบบนิเวศทางบก หรือระบบนิเวศน้ำจืด หรือระบบนิเวศชายฝั่งและทางทะเล และสังคมสัตว์ เกณฑ์ข้อที่ ๑๐ เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด ซึ่งรวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืชหรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีคุณค่าโดดเด่น เชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

ที่ตั้ง : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร ตำบลแม่ละมั่ง อำเภออุ้มผาง จังหวัดตาก

ที่ตั้ง : เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง ตำบลระบำ อำเภอลานสัก จังหวัดอุทัยธานี



ภาพที่ ๒-๖๖ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง (<http://paro๑๒.dnp.go.th>, ๒๕๖๖)

๒.๖) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๒๐๐๕ หรือ พ.ศ. ๒๕๔๘ ประเภท ธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ (Dong Phrayayen - Khao Yai Forest Complex) มีพื้นที่รวม ๓,๘๔๖,๘๗๕ ไร่ หรือ ๖,๑๕๕ ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่บางส่วนของจังหวัดสระบุรี นครนายก นครราชสีมา ปราจีนบุรี สระแก้ว และบุรีรัมย์ ประกอบด้วยผืนป่าอนุรักษ์ ๕ แห่ง ได้แก่ อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ อุทยานแห่งชาติทับลาน อุทยานแห่งชาติปางสีดา อุทยานแห่งชาติตาพระยา และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าดงใหญ่ ผืนป่าแห่งนี้มีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งกักเก็บน้ำและเป็นต้นน้ำลำธารที่ไหลหล่อเลี้ยงการดำรงชีวิตของชุมชนต่าง ๆ ในภูมิภาคโดยรอบ โดยได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก ในปี พ.ศ. ๒๕๔๘ ในการประชุมคณะกรรมการมรดกโลกสมัยสามัญ ครั้งที่ ๒๙ ณ กรุงเดอร์บัน สาธารณรัฐแอฟริกาใต้ โดยผ่านเกณฑ์ในการพิจารณาให้เป็นมรดกโลก คือ เกณฑ์ข้อที่ ๑๐ เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด ซึ่งรวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืช และ/ หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีคุณค่าโดดเด่น เชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

ที่ตั้ง : พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ ตำบลหมูสี อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ๓๐๑๓๐



ภาพที่ ๒-๖๗ พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ (<https://mthai.com>, ๒๕๖๔)

๒.๗) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน

วันที่ขึ้นทะเบียนมรดกโลกปี ค.ศ. ๒๐๒๑ หรือ พ.ศ. ๒๕๖๔ ประเภท ธรรมชาติ (Natural Site) กลุ่มแหล่งมรดกโลก

คุณค่าความเป็นสากล : ๑๐ : เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพในถิ่นกำเนิด รวมไปถึงถิ่นที่อยู่อาศัยของชนิดพันธุ์พืชและ/หรือชนิดพันธุ์สัตว์ ที่มีความโดดเด่นเชิงวิทยาศาสตร์ หรือเชิงอนุรักษ์ระดับโลก

รายละเอียด : พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน เป็นกลุ่มป่าที่ตั้งอยู่บนเทือกเขาตะนาวศรี (Tenasserim Range) ซึ่งทอดตัวตามแนวชายแดนไทย-พม่า ทิศตะวันตกของกลุ่มป่าแก่งกระจานจึงมีลักษณะเป็นเทือกเขาสูงสลับซับซ้อน เชื่อมต่อเป็นผืนป่าเดียวกันกับป่าในเขตตะนาวศรี (Tanintharyi Region) ของประเทศพม่า พื้นที่ทั้งกลุ่มป่ารวมประมาณ ๒,๙๓๘,๙๑๐ ไร่ (๔,๗๐๒ ตารางกิโลเมตร) ประกอบด้วยพื้นที่อนุรักษ์ ๔ แห่ง คือ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าแม่น้ำภาชี อุทยานแห่งชาติแก่งกระจาน อุทยานแห่งชาติกุยบุรี อุทยานแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติไทยประจัน แต่ทั้งนี้ สหประชาชาติอนุรักษ์สัตว์ป่า (WCS) ประเทศไทย เลือกดำเนินโครงการอนุรักษ์สัตว์ป่าและพื้นที่ป่าในอุทยานแห่งชาติแก่งกระจานเพราะเป็นพื้นที่อนุรักษ์หลักที่มีความสำคัญที่สุดในกลุ่มป่า เป็นอุทยานแห่งชาติที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย มีขนาดพื้นที่ ๑,๘๒๑,๖๘๘ ไร่ (๒,๙๑๕ ตารางกิโลเมตร) เป็นพื้นที่ต้นน้ำสำคัญของแม่น้ำเพชรบุรีและปราณบุรี เป็นพื้นที่ที่หลายเขตภูมิพฤษศาสตร์ (Plant Geographical Distribution) มาบรรจบกัน และตั้งอยู่บนรอยต่อของหลายเขตสัตวภูมิศาสตร์ย่อย (Zoogeographical Sub-region) เป็นศูนย์รวมความหลากหลายทางชีวภาพที่สำคัญและโดดเด่นที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชีย จนได้รับการประกาศเป็นพื้นที่มรดกแห่งอาเซียน ในปี พ.ศ. ๒๕๔๘ มีสัตว์ป่าใกล้สูญพันธุ์อยู่หลายชนิด เช่น

เสือโคร่ง (*Panthera Tigris Corbetti*) และจระเข้น้ำจืด (*Crocodylus Siamensis*) มีรายงานพบสัตว์เลื้อย
ลูกด้วยนมมากถึง ๑๐๐ ชนิด นก จำนวน ๕๔๕ ชนิด สัตว์เลื้อยคลาน จำนวน ๑๑๒ ชนิด สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ
จำนวน ๕๕ ชนิด และปลา จำนวน ๑๐๑ ชนิด สมาคมอนุรักษ์สัตว์ป่าได้ร่วมพัฒนางานวิชาการด้านการ
อนุรักษ์สัตว์ป่า พัฒนาระบบสำรวจติดตามประชากรสัตว์ป่าในอุทยานแห่งชาติแก่งกระจาน ภายใต้
ความร่วมมือกับกรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช และส่งเสริมการจัดการพื้นที่อนุรักษ์
บนพื้นฐานของข้อมูลที่เป็นวิทยาศาสตร์

พื้นที่

๑. อุทยานแห่งชาติแก่งกระจาน จังหวัดเพชรบุรี และจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
พื้นที่ ๑,๘๒๑,๖๘๗.๘๔ ไร่

๒. อุทยานแห่งชาติกุยบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๖๐๕,๖๒๕ ไร่

๓. อุทยานแห่งชาติเขาสามร้อยยอด จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๖๑,๓๐๐ ไร่

๔. อุทยานแห่งชาติหาดวนกร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พื้นที่ ๒๓,๗๕๐ ไร่

๕. อุทยานแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติไทยประจัน จังหวัดราชบุรี พื้นที่
๒๐๕,๔๖๓.๘๙ ไร่

๖. เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าแม่น้ำภาชี จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๓๐๕,๘๒๐ ไร่

๗. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าถ้ำค้างคาว - เขาช่องพราน จังหวัดราชบุรี พื้นที่
๓๐๕,๘๒๐ ไร่

๘. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าเขาประทับช้าง จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๑,๒๖๘ ไร่

๙. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าเขากระปุก-เขาเตาหม้อ จังหวัดเพชรบุรี พื้นที่ ๔,๘๕๐ ไร่

๑๐. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าชะอำ จังหวัดเพชรบุรี พื้นที่ ๖๒๒ ไร่

๑๑. เขตห้ามล่าสัตว์ป่าวัดถ้ำระฆัง-เขาพระนอน จังหวัดราชบุรี พื้นที่ ๑๐๖ ไร่

ลักษณะทางกายภาพ : ประกอบไปด้วยทิวเขา ทิวเขาตะนาวศรี ลุ่มน้ำ ลุ่มน้ำ
แม่กลอง ลุ่มน้ำเพชรบุรี และลุ่มน้ำชายฝั่งทะเลตะวันตก สภาพป่า ป่าดิบชื้น ป่าดิบเขา ป่าดิบแล้ง
ป่าสนเขา ป่าเบญจพรรณ และป่าเต็งรัง สัตว์ป่าที่เด่น ช้าง สมเสร็จ วัวแดง กระทิง หมาใน เสือโคร่ง
เก้งหม้อ เลียงผา ฝิเสี้ยนนาชนิด เขียดแลว หรือกบทูต และนกกะลิงเขียดหางหนาม

ที่ตั้ง : พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน ตำบลแก่งกระจาน อำเภอแก่งกระจาน
จังหวัดเพชรบุรี ๗๖๑๗๐ (สำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๖๘ พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน (www.bangkokbiznews.com, ๒๕๖๔)

๒.๕.๑๕ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ประเทศไทยเป็นประเทศพหุวัฒนธรรม ประชากรในประเทศนับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่อยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย ทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย อาทิ พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น ประเทศไทยจึงเปรียบเสมือนศูนย์กลางแห่งปัญญาธรรม เป็นประเทศที่มีความเจริญงอกงามทางธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติสำคัญ ทั้งในด้านการเจริญสติ (Mindfulness) สมาธิ (Meditate) จิตวิญญาณ (Spiritual) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe) ที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกันซึ่งเกิดจากการสั่งสม สืบต่อ และพัฒนาการทางธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดประกอบด้วย

๑) การเจริญสติ (Mindfulness) คือ คุณลักษณะของบุคคลที่จะสามารถมุ่งใส่ใจต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบัน โดยส่งผ่านจากขณะหนึ่งสู่อีกขณะหนึ่งในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยที่บุคคลยอมรับและเปิดรับต่อประสบการณ์โดยไม่ประเมิน วิเคราะห์ และตัดสิน ซึ่งเป็นการยอมรับต่อประสบการณ์หรือปรากฏการณ์นั้น ๆ อย่างสมบูรณ์ นักจิตวิทยามองว่าสติเป็นกลุ่มของทักษะที่บุคคลสามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ โดย Dimidjian และ Linehan (๒๐๐๓) (อ้างถึงใน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๑) ได้จำแนกทักษะที่เป็นองค์ประกอบของสติได้ ๔ องค์ประกอบ ได้แก่

๑.๑) การสังเกต ความสามารถในการรับรู้และใส่ใจกับสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น เสียง สัมผัส และกลิ่นรอบตัว รวมทั้งการสังเกตปรากฏการณ์ภายในบุคคล เช่น การสังเกตการรับรู้ กระบวนการทางความคิดและอารมณ์

๑.๒) การบรรยาย ความสามารถในการระบุและวิเคราะห์อย่างไม่ตัดสินต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการรับรู้ของจิตและมุ่งให้ความสนใจต่อกระบวนการของจิต พร้อมทั้งเปลี่ยนทัศนคติให้ไม่มีการตัดสินและคาดเดาเกี่ยวกับสิ่งนั้น

๑.๓) การแสดงออกด้วยความตระหนักรู้ ความสามารถในการทำกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีความตระหนักรู้ต่อตนเองผ่านการมุ่งความสนใจไปที่พฤติกรรมนั้น ๆ โดยไม่มีการแบ่งสติไปกับสิ่งอื่น ซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับการตอบสนองอัตโนมัติที่เป็นพฤติกรรมที่ทำไปโดยขาดความตระหนักรู้

๑.๔) การยอมรับ ความสามารถในการที่จะยอมรับต่อสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการตัดสินผ่านการหยุดการประเมินหรือการจำแนกที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น ดี/ไม่ดี ถูก/ผิด หรือ มีค่า/ไม่มีค่า และอยู่กับความเป็นจริงโดยไม่หลีกเลี่ยง หลบหนี หรือพยายามเปลี่ยนแปลง

๒) สมาธิ (Meditate) หมายถึง การมีจิตตั้งมั่นในอารมณ์เดียวในทางกุศล มีปัญญารู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริง โดยทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติสมาธิเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา

สมาธิในทางพระพุทธศาสนา คือ ปัญญาในการสำรวจแล้วตั้งไว้ด้วยดี หากจิตเป็นฌานในขณะใดขณะหนึ่งในลมหายใจเข้าออก ในคำภาวนา ในนิมิต ถ้าจิตจับเฉพาะอย่างเรียกว่า การเกิดสมาธิหรือการเกิดญาณ ซึ่งมี ๕ อย่าง คือ ๑) เอกัคคตสมาธิ คือ จิตที่มีสมาธิแน่วแน่ในอารมณ์เดียวจะแน่วแน่อยู่อารมณ์ที่เพ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ๒) โลภียสมาธิ คือ สมาธิเพื่อให้ได้สุขแบบชาวโลกและโลกุตตรสมาธิ คือ สมาธิให้ได้ความสุขที่เหนือโลก ได้แก่ พระนิพพาน ๓) ขณิกสมาธิ อุปจารสมาธิ และอัปปนาสมาธิ หรือเป็นระดับของสมาธิ คือ ขณิกสมาธิหรือสมาธิชั่วคราวเป็นสมาธิขั้นต้นสำหรับคนทั่วไป อุปจารสมาธิหรือสมาธิเฉียด ๆ หรือสมาธิจวนจะแน่วแน่มั่นเป็นสมาธิขั้นระดับนิรณัน ๔) ก่อนที่เข้าสู่สภาวะแห่งฌานหรือสมาธิในบุพภาคแห่งอัปปนาสมาธิ และอัปปนาสมาธิเป็นสมาธิระดับสูงสุดคือจิตตั้งมั่นหรือแน่วแน่มั่นอยู่ในอารมณ์ ไม่สอต่อส่ายไปหากิเลส เป็นสมาธิที่แน่วแน่มั่นสนิท ๕) ทิฏฐธัมมสุขวิหารสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้ความสุขในปัจจุบันชาติ ญาณทัสสนสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้รู้ตามจริงสติสัมปชัญญะสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้สติและสัมปชัญญะ และอัสวักขยสมาธิ ได้แก่ สมาธิเพื่อให้ได้ความสิ้นไปของกิเลส และ ๖) สุขสมาธิ สันตสมาธิ อริยสมาธิ นิรามิสสมาธิ และอกาปัสสมาธิ ได้แก่สมาธิของมหาบุรุษ

การเจริญสมาธิตามหลักพระพุทธศาสนาเถรวาท จัดว่าเป็นกระบวนการฝึกจิตด้วยการกำหนดฐานที่ตั้งของจิตไว้ที่กรรมฐาน คำว่า “กรรมฐาน” หมายถึง ที่ตั้งแห่งการทำงานของจิตหรือสิ่งที่เอามาให้จิตกำหนด ให้จิตมีงานทำเป็นเรื่องเป็นราว เพื่อจะได้ให้จิตสงบอยู่ที่ใดที่หนึ่ง พอจิตกำหนดจับเข้าแล้ว จะชักนำจิต ให้แน่วแน่มั่นอยู่กับกรรมฐานนั้น จนเกิดเป็นสมาธิได้เร็วและมั่นคงที่สุด

นอกจากนี้ สมาธิปรากฏอยู่ในคำสอนของทุกศาสนาและความเชื่อในเวลาต่อมา หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติสมาธิเป็นพื้นฐาน เพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา ทั้งนี้ ประโยชน์ของการฝึกสมาธิ คือ เมื่อจิตที่ได้รับการฝึกฝนดีแล้วโดยเฉพาะเรื่องของการเจริญสมาธิจะมีความสงบเย็น มั่นคง ไม่หวั่นไหวไปกับอารมณ์ที่มากระทบ ซึ่งเชื่อมโยงกับทุกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวัน

๓) จิตวิญญาณ (Spiritual) จิตเป็นสภาพที่อยู่ภายในของผู้คน เป็นความรู้สึกที่เป็นทั้งตัวควบคุมและพลังขับเคลื่อนให้แต่ละคนดำรงอยู่ ปรับความสมดุลของร่างกาย และแสดงออกมาอย่างทรงพลัง “จิต” เป็นองค์ประกอบและพื้นฐานที่สำคัญของชีวิต และเป็นสิ่งที่ทรงพลังแต่ยากที่จะควบคุมให้อยู่รวมกับความนึกคิด และสามารถจะเห็นเสี้ยวหนึ่งของจิตจากการแสดงออกมาของเจ้าของจิตนั้น ๆ

จิตวิญญาณ หมายถึง พลังที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับควมมีชีวิตจิตใจ ผดุงชีวิต และให้ความหมายที่สำคัญแก่ชีวิต พร้อมทั้งแสดงพฤติกรรมออกมาจากความเชื่อทางจิตวิญญาณของบุคคล เป็นจิตชั้นสูง จิตที่ลดความเห็นแก่ตัว จิตที่เห็นแก่ผู้อื่น จิตที่เข้าถึงสิ่งสูงสุด คือ นิพพานหรือพระผู้เป็นเจ้า ซึ่งจิตวิญญาณเป็นประสบการณ์ของมนุษย์ที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ ประกอบด้วย ๑) สติปัญญา (Cognitive) ได้แก่ การค้นหาความหมาย วัตถุประสงค์และความจริงในชีวิต ความเชื่อและคุณค่าในสิ่งที่แต่ละบุคคลอาศัยอยู่ ๒) ประสบการณ์ (Experience) ได้แก่ ความรู้สึกของการคาดหวัง ความรัก ความสัมพันธ์ ความสงบภายใน สิ่งปลอบใจและผู้ให้การสนับสนุน และ ๓) พฤติกรรม (Behavior) ได้แก่ สิ่งที่บุคคลแสดงออกมาจากความเชื่อทางจิตวิญญาณของแต่ละคน ซึ่งจิตวิญญาณเป็นมิติที่ทำให้มนุษย์ต่างจากสัตว์ และมนุษย์สามารถพัฒนาจิตให้สูงจนแม้หลุดพ้นจากความเห็นแก่ตัวโดยสิ้นเชิง สามารถออกจากความคับแคบในตัวเอง (Self-Transcending) เป็นจิตที่เลยตัวออกไป ระดับของความเป็นมนุษย์ ขึ้นอยู่กับระดับทางจิตวิญญาณ

วิธีการพัฒนาจิตวิญญาณ ประกอบด้วย

๓.๑) การอยู่ร่วมกันที่ดี ได้แก่ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปัน คือ ทาน และการไม่เบียดเบียนกัน คือ ศีล ปัจจุบันการเบียดเบียนกันสามารถเกิดขึ้นเชิงโครงสร้าง ซึ่งเป็นการเบียดเบียนที่ส่งผลกระทบต่อการอยู่ร่วมกันอย่างรุนแรง

๓.๒) การทำจิตใจให้สงบ การทำจิตใจให้สงบเป็นหลักของทุกศาสนา เพราะจิตใจที่สงบทำให้เข้าถึงความจริง หรือปัญญาได้ง่าย การทำจิตใจให้สงบมีหลายวิธี เช่น การไปโบสถ์ ไปวัด การฟังพระเทศน์ การสวดมนต์ การเจริญสติ การเจริญสมาธิ เมื่อจิตใจสงบก็จะเป็นอิสระจากความบีบคั้น มีความปิติ มีความสุข เป็นฐานที่ทำให้เกิดปัญญาได้ง่าย

๓.๓) ปัญญา หมายถึง การเข้าถึงความจริงของธรรมชาติที่ใหญ่ที่สุด สำหรับศาสนาที่มีพระเจ้า พระเจ้าคือธรรมชาติที่ใหญ่ที่สุด หรือจิตจักรวาลผู้สร้างธรรมชาติทั้งหมด การเข้าถึงพระเจ้าเป็นการยกระดับจิตวิญญาณไปสู่สิ่งสูงสุด ส่วนในทางพระพุทธศาสนาถือว่า ความจริงของธรรมชาติ คือ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา การเข้าถึงอนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ทำให้หลุดพ้นจากการยึดมั่นในตัวตน หรือธรรมชาติจิตที่ใหญ่ที่สุด คือ ความว่าง หรือสุญญตา การเข้าถึงความว่างก็เป็นการพัฒนาการทางจิตวิญญาณสูงสุด

จิตวิญญาณจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ ของชีวิต เป็นพลังภายในของบุคคลที่ทำให้เกิดความแข็งแกร่งและเมื่อเผชิญปัญหา ในการดำเนินชีวิตเป็นสิ่งสนับสนุนที่สำคัญในการดำเนินชีวิตของบุคคลให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ไม่ว่าจะในการดำเนินชีวิตทั่วไปและบริบทการทำงาน โดยการเข้าใจตนเอง เข้าใจความเป็นจริง มีเป้าหมายของชีวิต อีกทั้งมีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งด้านบุคคล องค์กร และสภาพแวดล้อม มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ความศรัทธาเป็นพลังที่เกิดจากความรู้สึกที่อยู่ในส่วนลึกของจิตใจ (ปิยะวัฒน์ กรมระรวย, ๒๕๖๐)

๔) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe)

ในทางศาสนาความเชื่อไม่ได้มีความหมายแบบเดียวกับทางญาณวิทยา เนื่องจากความเชื่อในทางศาสนาผูกอยู่กับการยอมรับโดยไม่มีข้อแม้เป็นส่วนใหญ่ จึงยากที่จะแยกความเชื่อและศรัทธาออกจากกันโดยเด็ดขาด ด้วยเหตุนี้ จึงพบว่าในบริบทของศาสนาจะมีการใช้คำทั้ง ๒ คำ คือ “ศรัทธา” และ “ความเชื่อ” ทั้งในความหมายเดียวกันและความหมายที่คาบเกี่ยวกัน โดยตามศัพท์ “ศรัทธา” แปลตรง ๆ ได้ว่าความเชื่อ แต่เนื่องจากในพุทธศาสนามีการแยกความแตกต่างระหว่างศรัทธาธรรมดา (Ordinary Faith) กับศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ หรือศรัทธาในแง่ของปรัชญา (Philosophic Faith) จึงกล่าวได้ว่าศรัทธามี ๒ แบบ คือ ศรัทธาที่เป็นความเชื่อดังไปโดยไม่พิจารณาเหตุผล กับ **ศรัทธาที่เป็นความเชื่อด้วยเหตุผลที่ได้พิจารณาเห็นจริงแล้วจนหมดความลังเลสงสัย** ซึ่งในการเชื่อสิ่งใดพุทธปรัชญาได้ให้หลักการไว้ว่า อย่าเชื่อโดยงมงาย อย่ายอมรับสิ่งใด ๆ โดยสักแต่ว่าเชื่อ หมายถึงการไม่ให้ด่วนเชื่อ แต่ให้ใช้ปัญญาพิจารณาสอบสวนตัดสินตามเหตุผลสมควรเชื่อแล้วจึงเชื่อ เพราะความเชื่อที่ไม่ได้ใช้ปัญญาใคร่ครวญอาจเป็นเหตุให้ถลำตามโดยผิด ๆ ดังนั้น จึงให้ความสำคัญกับปัญญาของบุคคลและส่งเสริมให้ใช้ความคิดของตนเองในการพิจารณาสิ่งที่เชื่อนั้นให้รู้และเข้าใจด้วยตนเอง เพื่อให้ศรัทธานั้นเป็นศรัทธาที่มีเหตุผล

ส่วนความเชื่อ เป็นคุณสมบัติพื้นฐานของความรู้ การจะกล่าวยืนยันว่า “รู้” โดยไม่เชื่อสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ขัดแย้งในตัวเอง การรู้ในสิ่งใดกับการเชื่อในสิ่งนั้น จึงเป็นสิ่งที่ไปด้วยกันเสมอ แต่แม้ความเชื่อกับความรู้จะมีความสัมพันธ์กัน แต่ความเชื่อไม่ใช่ความรู้ เพราะความเชื่ออย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะจัดอยู่ในประเภทของความรู้ได้ เนื่องจากความเชื่อจำเป็นต้องมีคุณลักษณะอื่น ๆ ประกอบด้วย

จึงจะมีคุณสมบัติพอที่จะเรียกว่าเป็นความรู้ตามความหมายของคำในทางปรัชญา โดยความเชื่อที่ถูกต้องเป็นจริงเท่านั้นที่จะก่อให้เกิดปัญญา คือ ความรู้ ความเข้าใจ อันจะนำไปสู่การเห็นจริงได้ แต่ความเชื่อหากไม่ได้ดำเนินต่อไปถึงขั้นทดลองปฏิบัติเพื่อให้เห็นจริงประจักษ์แก่ตน ไม่อาจนับว่าเป็นความเชื่อที่ถูกต้องตามความหมายแท้จริง ในทำนองเดียวกัน การจะมีความรู้และเข้าถึงความจริงได้ ก็จำเป็นต้องมีการปฏิบัติเพื่อทดสอบให้เห็นและรู้แจ้งประจักษ์ความจริงนั้นด้วยตนเอง เป็นประสบการณ์ตรงเช่นกัน (ลักษณวัฒน์ เจริญพงศ์, ๒๕๔๑)

๒.๕ ยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงานที่เกี่ยวข้อง

๒.๕.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี

ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) เป็นยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรกของประเทศไทย ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ภายในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อความสุขของคนไทยทุกคน ประกอบด้วยยุทธศาสตร์ ๖ ด้าน ได้แก่ (๑) ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง (๒) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน (๓) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ (๔) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม (๕) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และ (๖) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบบริหารจัดการภาครัฐ

เมื่อพิจารณาเป้าหมายของการพัฒนา ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยและความสอดคล้องกับหมุดหมายของประเทศ ดังนี้

๑) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน มีเป้าหมายการพัฒนาที่มุ่งเน้นการยกระดับศักยภาพของประเทศในหลากหลายมิติบนพื้นฐานแนวคิด ๓ ประการ ได้แก่

(๑) “ต่อยอดอดีต” โดยมองกลับไปที่เราทำทางเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต และจุดเด่นทางทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย รวมทั้งความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศในด้านอื่น ๆ นำมาประยุกต์ผสมผสานกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจและสังคมโลกสมัยใหม่

(๒) “ปรับปัจจุบัน” เพื่อปูทางสู่อนาคตผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศในมิติต่าง ๆ ทั้งโครงข่ายระบบคมนาคมและขนส่ง โครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และดิจิทัล และการปรับสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมและบริการอนาคต และ

(๓) “สร้างคุณค่าใหม่ ในอนาคต” ด้วยการเพิ่มศักยภาพของผู้ประกอบการ พัฒนาคนรุ่นใหม่ รวมถึงปรับปรุงแบบธุรกิจเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ผสมผสานกับยุทธศาสตร์ที่รองรับอนาคตบนพื้นฐานของการต่อยอดอดีตและปรับปัจจุบัน พร้อมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนจากภาครัฐให้ประเทศไทยสามารถสร้างฐานรายได้และการจ้างงานใหม่ ขยายโอกาสทางการค้าและการลงทุนในเวทีโลกควบคู่ไปกับการยกระดับรายได้และการกินดีอยู่ดี รวมถึงการเพิ่มขึ้นของคนชั้นกลางและลดความเหลื่อมล้ำของคนในประเทศได้ในคราวเดียวกัน

๒) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่รอบด้าน และมีสุขภาพที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสำนึกและรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ ๓ และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตสู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๑)

๒.๕.๒ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓

นับตั้งแต่ประเทศไทยได้มีการประกาศใช้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. ๒๕๖๐ เป็นต้นมา รูปแบบการจัดทำแผนเพื่อวางกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศได้มีการปรับเปลี่ยนไปอย่างมีนัยสำคัญ โดยมาตรา ๖๕ ภายใต้หมวดแผนนโยบายแห่งรัฐ ได้กำหนดให้ รัฐพึงจัดให้มียุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาลเพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ และกรอบงบประมาณรายจ่ายประจำปีให้สอดคล้องและบูรณาการกันเพื่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายการพัฒนาประเทศที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ

ทั้งนี้ ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งเป็นแผนระดับที่ ๑ จะทำหน้าที่เป็นกรอบทิศทางการพัฒนาประเทศในภาพรวมที่ครอบคลุมการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาประเทศด้านความมั่นคง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน โดยมีแผนระดับที่ ๒ เป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดแนวทางการขับเคลื่อนประเทศในมิติต่าง ๆ ของยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยความมั่นคงแห่งชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นแผนระบุทิศทางและเป้าหมาย การพัฒนาที่ประเทศควรให้ความสำคัญและมุ่งดำเนินการของยุทธศาสตร์ชาติโดยคำนึงถึงพลวัต และเงื่อนไขการพัฒนาที่ประเทศเผชิญอยู่เพื่อเป็นแนวทางให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องปรับจุดเน้น การดำเนินงานมุ่งสู่การเสริมสร้างความสามารถของประเทศให้สอดคล้องปรับตัวเข้ากับเงื่อนไข ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยระบุทิศทางพัฒนาอย่างชัดเจน ส่งผลให้การพัฒนาประเทศตั้งแต่ระดับทิศทาง โครงสร้าง นโยบาย ตลอดจนกลยุทธ์และกลไกในการขับเคลื่อนไปสู่การปฏิบัติมีความเชื่อมโยงกัน ทุกระดับ และจะเป็นพลังในการนำพาประเทศไปสู่การบรรลุเป้าหมายระยะยาวอย่างเป็นรูปธรรม

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ได้กำหนด ทิศทางการพัฒนาประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “สังคมก้าวหน้า เศรษฐกิจ สร้างมูลค่าอย่างยั่งยืน” ซึ่งหมายถึงการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ครอบคลุมตั้งแต่ระดับโครงสร้าง นโยบาย และกลไก เพื่อมุ่งเสริมสร้างสังคมที่ก้าวหน้าพลวัตของโลก และเกื้อหนุนให้คนไทยมีโอกาสที่จะ พัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ พร้อมกับการยกระดับกิจกรรมการผลิตและการให้บริการให้สามารถ สร้างมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น โดยอยู่บนพื้นฐานของความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งกำหนดเป้าหมาย หลักของการพัฒนาจำนวน ๕ ประการ ประกอบด้วย

๑) การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม มุ่งยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการผลิตและบริการสำคัญ ผ่านการผลักดันส่งเสริมการสร้างมูลค่าเพิ่มโดยใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ ที่ตอบโจทย์พัฒนาการของสังคมยุคใหม่ และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงเศรษฐกิจท้องถิ่นและผู้ประกอบการรายย่อยกับห่วงโซ่มูลค่าของภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย รวมถึงพัฒนาระบบนิเวศที่ส่งเสริมการค้าการลงทุนและนวัตกรรม

๒) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ มุ่งพัฒนาให้คนไทยมีทักษะและคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคมและเร่งรัดการเตรียมพร้อมกำลังคนให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และเอื้อต่อการปรับโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ภาคการผลิตและบริการเป้าหมายที่มีศักยภาพและผลิตภาพสูงขึ้น รวมทั้งให้ความสำคัญกับการสร้างหลักประกันและความคุ้มครองทางสังคมที่สามารถส่งเสริมความมั่นคงในชีวิต

๓) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม มุ่งลดความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและสังคมทั้งในเชิงรายได้ พื้นที่ความมั่งคั่ง และการแข่งขันของภาคธุรกิจ ด้วยการสนับสนุนช่วยเหลือกลุ่มเปราะบางและผู้ด้อยโอกาสให้มีโอกาสในการเลื่อนสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม กระจายโอกาส

ทางเศรษฐกิจ และจัดให้มีบริการสาธารณะที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมในทุกพื้นที่ พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการแข่งขันของภาคธุรกิจให้เปิดกว้างและเป็นธรรม

๔) การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริโภคไปสู่ความยั่งยืน มุ่งลดการก่อมลพิษ ควบคู่ไปกับการผลักดันให้เกิดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับขีดความสามารถในการรองรับของระบบนิเวศ ตลอดจนลดปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุเป้าหมายความเป็นกลางทางคาร์บอนภายในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ และบรรลุเป้าหมายการปล่อยก๊าซเรือนกระจกสุทธิเป็นศูนย์ภายในปี พ.ศ. ๒๖๐๘

๕) การเสริมสร้างความสามารถของประเทศในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงภายใต้บริบทโลกใหม่ มุ่งสร้างความพร้อมในการรับมือและแสวงหาโอกาสจากการเป็นสังคมสูงวัย การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ภัยโรคระบาด และภัยคุกคามทางไซเบอร์ พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและกลไกทางสถาบันที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล รวมทั้งปรับปรุงโครงสร้างและระบบการบริหารงานของภาครัฐให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีได้อย่างทันเวลามีประสิทธิภาพ และมีธรรมาภิบาล

ด้วยเหตุนี้ เพื่อให้การถ่ายทอดเป้าหมายหลักไปสู่ภาพของการขับเคลื่อนที่ชัดเจน ในลักษณะของวาระการพัฒนาคือให้เกิดการทำงานร่วมกันของหลายหน่วยงานและหลายภาคส่วน ในการผลักดันการพัฒนาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้เกิดผลได้อย่างเป็นรูปธรรม แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ จึงได้กำหนดจุดหมายการพัฒนา จำนวน ๑๓ หมุดหมาย ซึ่งมีหมุดหมายที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายการพัฒนา ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไทย มี ๒ หมุดหมายดังนี้

๑) มิติภาคการผลิตและบริการเป้าหมาย

หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน

หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพและความยั่งยืน เชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นการสร้าง ความหลากหลายด้านการท่องเที่ยวรักษาการเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญของการท่องเที่ยวระดับโลก ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวทุกระดับ และเพิ่มสัดส่วนของนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพสูง อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับ เป้าหมายหลักของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ ใน ๔ เป้าหมาย ได้แก่ เป้าหมายที่ ๑) การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม โดยยกระดับให้ภาค การท่องเที่ยวมีขีดความสามารถในการแข่งขันที่สูงขึ้น และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการรายย่อยและชุมชน สามารถเชื่อมโยงกับห่วงโซ่มูลค่าได้ เป้าหมายที่ ๒) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคใหม่ เป้าหมายที่ ๓) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม และเป้าหมายที่ ๔) การเปลี่ยนผ่านการผลิตและบริโภค ไปสู่ความยั่งยืน โดยให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๒) มิติโอกาสและความเสมอภาคทางเศรษฐกิจและสังคม

หมวดหมู่ที่ ๗ ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้

หมวดหมู่ที่ ๗ ไทยมีวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เข้มแข็งมีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ ยังสอดคล้องกับเป้าหมายหลักของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ ใน ๔ เป้าหมาย ใน ๓ เป้าหมาย ได้แก่ เป้าหมายที่ ๑) การปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม ในประเด็นภาคการผลิตและบริการสำคัญได้รับการยกระดับให้มีความสามารถในการแข่งขันที่สูงขึ้น เศรษฐกิจท้องถิ่นและผู้ประกอบการรายย่อยสามารถเชื่อมโยงกับห่วงโซ่มูลค่า และไทยมีระบบนิเวศที่สนับสนุนการค้าการลงทุนและการพัฒนานวัตกรรมผ่านการสร้างและพัฒนาผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมในแต่ละภาคธุรกิจของประเทศให้สามารถแข่งขันได้ อีกทั้งเชื่อมโยงผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมกับห่วงโซ่มูลค่าโลก โดยมีระบบนิเวศในการประกอบธุรกิจที่เหมาะสมสำหรับผู้ประกอบการในแต่ละประเภทและสาขาธุรกิจ เป้าหมายที่ ๒) การพัฒนาคนสำหรับโลกยุคในประเด็นพัฒนาให้คนไทยมีทักษะและลักษณะที่เหมาะสมกับโลกยุคใหม่ ทั้งทักษะในด้านความรู้ ทักษะทางพฤติกรรม และคุณลักษณะตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม และเป้าหมายที่ ๓) การมุ่งสู่สังคมแห่งโอกาสและความเป็นธรรม ในประเด็นการลดความเหลื่อมล้ำทั้งเชิงรายได้ ความมั่งคั่งและโอกาสในการแข่งขันของภาคธุรกิจ ผ่านการส่งเสริมการแข่งขันที่เป็นธรรมและเปิดกว้างสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมให้สามารถแข่งขันได้อย่างยั่งยืน

๒.๕.๓ นโยบายของรัฐบาล

เมื่อวันที่ ๑๑ กันยายน ๒๕๖๖ นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรีได้แถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภาในการสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย สรุปสาระสำคัญได้ว่า

“...รัฐบาลนี้ยังมีนโยบายสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์ หรือ ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศ เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้ รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรมและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้ รัฐบาลจะสร้างงานสร้างรายได้ผ่านการส่งเสริม ๑ ครอบครัว ๑ ทักษะ ซอฟต์พาวเวอร์ตลอดจนการส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชนแล้ว ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพ

ทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุนของวงการกีฬาที่สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล...”

ต่อมานายกรัฐมนตรี ได้แต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เป็นคณะกรรมการที่จัดตั้งขึ้นตามคำสั่งสำนักนายกรัฐมนตรี ที่ ๒๓๐/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๖ ประกอบด้วยผู้แทนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดเป้าหมายการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล (๑ รอบครัว ๑ ซอฟต์แวร์) บูรณาการการดำเนินงานของส่วนราชการและภาคเอกชน ให้มีประสิทธิภาพและมีความสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทยไปสู่นานาชาติประเทศ ซึ่งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติมีอำนาจหน้าที่ ดังนี้

๑) กำหนดยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ จัดทำนโยบายและแผนระดับชาติ ว่าด้วยยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ เพื่อเสนอขอความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี

๒) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อกำหนดนโยบายและทิศทางทางด้านการเงิน การคลัง การลงทุน รวมทั้งมาตรการและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ในส่วนที่เกี่ยวกับหรือเพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศ

๓) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีในการจัดให้มี ปรับปรุงหรือแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมาย และระเบียบที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ

๔) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีเกี่ยวกับการดำเนินงานตามนโยบายและแผนระดับชาติ ว่าด้วยยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ รวมทั้งมาตรการเพื่อเสริมสร้างความร่วมมือ และประสานงานระหว่างส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ ภาคเอกชนทั้งในและต่างประเทศ และองค์กรระหว่างประเทศในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ทั้งในและต่างประเทศ

๕) รายงานคณะรัฐมนตรีเพื่อทราบและพิจารณามีมติเกี่ยวกับการดำเนินการของหน่วยงาน เพื่อให้เป็นไปตามนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ

๖) แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ คณะทำงานหรือที่ปรึกษาเพื่อช่วยเหลือการปฏิบัติหน้าที่ของ คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

๗) ปฏิบัติงานอื่นตามที่นายกรัฐมนตรีหรือคณะรัฐมนตรีมอบหมาย

นอกจากนี้ยังมีการแต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อทำหน้าที่ ผลักดันและขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ ให้มีความคืบหน้าแล้วนำเสนอต่อ คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อพิจารณาต่อไป

ในการประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ ในวันอังคารที่ ๓ ตุลาคม ๒๕๖๖ ณ ตึกสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล ที่ประชุมได้พิจารณาแนวทาง

การขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ประเทศไทยอย่างบูรณาการ ซึ่งรัฐบาลมีนโยบายให้ความสำคัญกับการส่งเสริม ซอฟต์แวร์ประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง เพราะเห็นว่าเป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการ รวมถึงเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมและสร้างความเชื่อมั่นของประเทศไทยในเวทีโลก โดยที่ประชุมมีความเห็นร่วมกันเกี่ยวกับการกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประเทศไทยให้มีศักยภาพดำเนินไปสู่เป้าหมายตามนโยบายขับเคลื่อน ๑ ครอบครัว ๑ ซอฟต์แวร์ หรือ One Family One Soft Power (OFOS) และ Thailand Creative Content Agency (THACCA) จะต้องมีการดำเนินการ ๓ ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ ๑ การพัฒนาคนผ่านกระบวนการส่งเสริมบ่มเพาะศักยภาพ โดยค้นหาผู้ที่มีความฝันและอยากทำความฝันนั้นให้เป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ หรือผู้สูงอายุ จำนวน ๒๐ ล้านคน จาก ๒๐ ล้านครัวเรือน โดยให้แจ้งลงทะเบียนกับกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมือง เพื่อบ่มเพาะผ่านศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ ทั้งด้านทำอาหาร ผักมว้ยไทย วาดภาพศิลปะ ฝึกการแสดง ร้องเพลง ออกแบบ แฟชั่น ฝึกแข่ง e-sport และอื่น ๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

ขั้นที่ ๒ การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สาขาต่าง ๆ ภายในประเทศ ๑๑ สาขา ได้แก่ อาหาร กีฬา เฟสตีวัล ท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะ การออกแบบและแฟชั่น โดยกำหนดให้เป็นหน้าที่ขององค์กร THACCA ที่จะถูกจัดตั้งขึ้นในอนาคต โดยจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สร้าง One Stop Service อำนวยความสะดวกในการดำเนินการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ พร้อมสนับสนุนเงินทุนวิจัยและพัฒนา การสร้างแรงจูงใจด้านภาษี การทลายกรอบบรรทัดฐานเดิมเพื่อให้เสรีภาพแก่ความคิดสร้างสรรค์ให้ทุกคนสามารถแสดงผลงานได้อย่างไร้ขีดจำกัด รวมทั้งจะมีการจัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบหรือ TCDC ในทุกจังหวัด มีการเพิ่มพื้นที่สำหรับ Co-Working Space ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจรเพื่อส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ และต่อยอด ซอฟต์แวร์อย่างมั่นคงตั้งแต่ระดับภูมิภาค ไปจนถึงระดับประเทศ

ขั้นที่ ๓ การนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สู่เวทีโลก จะดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทยสู่ระดับสากลด้วยการทูตเชิงวัฒนธรรม โดยให้หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องทั้งกระทรวงการต่างประเทศและกระทรวงพาณิชย์ร่วมกับภาคเอกชนนำซอฟต์แวร์ไทยเผยแพร่สู่ตลาดโลกผ่านยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนด้วยการวิจัยข้อมูลเชิงพฤติกรรม กลยุทธ์การสื่อสาร และการร่วมจัดกิจกรรมในระดับภูมิภาคและระดับโลกซึ่งสามารถทำได้ทั้งที่เป็นกิจกรรมระดับโลกที่จัดภายในประเทศ และการนำซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพสูงของไทยเข้าร่วมกิจกรรมระดับโลกในต่างประเทศ

รัฐบาลได้เริ่มขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประเทศไทยและได้กำหนดเป้าหมายระยะสั้นและกลาง โดยแบ่งออกเป็น ๓ ช่วงเวลา ดังนี้

๑) ระยะเวลาภายใน ๑๐๐ วัน หรือ ๑๑ มกราคม ๒๕๖๗ กองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมือง จะพร้อมให้ประชาชนลงทะเบียนแสดงความสนใจเข้ารับการบ่มเพาะ จะมีการปรับปรุงศูนย์บ่มเพาะ ทักษะสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ พร้อมกับการปรับเปลี่ยนกฎหมายบางส่วนในระดับ กฎกระทรวงหรือพระราชกฤษฎีกา ให้ส่งเสริมและสอดคล้องการดำเนินงานตามนโยบาย และจะร่วมจัด Winter Festival เทศกาลฤดูหนาวกับกรุงเทพมหานครอย่างยิ่งใหญ่

๒) ระยะเวลาภายใน ๖ เดือน หรือภายในวันที่ ๓ เมษายน ๒๕๖๗ จะเริ่มต้นกระบวนการ บ่มเพาะศักยภาพคนผ่านศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ พร้อมเสนอร่างพระราชบัญญัติ THACCA เข้าสู่การพิจารณาของสภาผู้แทนราษฎร จะมีการจัดงานเทศกาลสงกรานต์ทั้งประเทศให้เป็นเทศกาล ระดับโลก หรือ World Water Festival และจัดงานซอฟต์แวร์ฟอร์มนานาชาติ เพื่อระดมความคิด สร้างสรรค์ของคน ในวงการซอฟต์แวร์ทั้งระดับประเทศและระดับโลก

๓) ระยะเวลาภายใน ๑ ปี หรือวันที่ ๓ ตุลาคม ๒๕๖๗ กระบวนการบ่มเพาะศักยภาพคน จะสามารถสร้างแรงงานทักษะสูงและแรงงานสร้างสรรค์ ได้จำนวนอย่างน้อย ๑ ล้านคน และคาดว่า ร่างพระราชบัญญัติ THACCA จะได้รับความเห็นชอบจากสภาผู้แทนราษฎร และเข้าสู่การพิจารณาของ วุฒิสภาต่อไป รวมไปถึงการส่งเสริมการจัดเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติและเทศกาลดนตรีนานาชาติ สนับสนุนซอฟต์แวร์ของไทยในสาขาต่าง ๆ ไปร่วมงานในระดับโลก

ทั้งนี้ คณะอนุกรรมการจะศึกษาและวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวคิดของรัฐบาลในการ จัดตั้ง THACCA (Thailand Creative Content Agency) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่รัฐบาลอยู่ระหว่างการ จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นหน่วยงานหลักที่มีภารกิจในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ ครอบคลุมถึง การสนับสนุนอุตสาหกรรมเป้าหมาย การปรับแก้กฎหมายที่เป็นอุปสรรค การลงทุน โครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง และการยกระดับศักยภาพสร้างสรรค์ทุกพื้นที่ เป็นต้น กับสำนักงาน KOCCA หรือ Korea Creative Content Agency สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ของเกาหลีใต้ซึ่งเป็นองค์กรหนึ่งภายใต้นโยบาย Korean Creator ของเกาหลีใต้ โดยวางเป้าหมาย ภายในปี ๒๐๓๐ ประเทศเกาหลีใต้จะเป็นประเทศสุดยอดสื่อสร้างสรรค์ โดยสำนักงาน KOCCA ทำหน้าที่ดูแลและประสานงานการส่งเสริมอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ สนับสนุน การผลิตสุดยอดเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเกาหลีใต้ การวางแผน การสร้าง การจัดจำหน่าย การขยายธุรกิจ ในต่างประเทศ การเติบโตของธุรกิจ การฝึกอบรม การวิจัยและพัฒนา การจัดหาเงินทุนด้านนโยบาย และการศึกษานโยบายในประเภทต่าง ๆ มากมาย รวมถึงการออกอากาศ วิดีโอเกม ดนตรี แฟชั่น แอนิเมชัน ตัวละคร ตัวการ์ตูน เนื้อหาที่ประสานเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งจะปรากฏรายละเอียดการวิเคราะห์ เปรียบเทียบในบทที่ ๔ ผลการพิจารณา หัวข้อ ๔.๔ ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบ แนวทางการเสนอจัดตั้ง THACCA ต่อไป

๒.๖ ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง

๒.๖.๑ ศาสตร์พระราชา

“ศาสตร์พระราชา” นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอย่างหาที่สุดมิได้ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงครองราชย์ยาวนานกว่า ๗๐ ปี พระองค์ทรงคิด ทรงปฏิบัติ พระราชกรณียกิจเชิงประจักษ์เป็นตัวอย่างจนเกิดเป็นศูนย์ศึกษาการพัฒนา และโครงการตามพระราชดำริมากกว่า ๔,๐๐๐ โครงการ จากพระราชกรณียกิจที่ทรงพระราชดำรินี้ ได้กลายมาเป็น “ศาสตร์พระราชา” เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสุขที่ยั่งยืน และเพื่อการพัฒนาประเทศให้เกิดความมั่นคง ซึ่ง “ศาสตร์พระราชา” สามารถแบ่งได้เป็น ๓ ด้าน คือ ๑) ศาสตร์แห่งการพัฒนา ๒) ศาสตร์แห่งความประพฤติ และ ๓) ศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยศาสตราจารย์ กิตติคุณ วิษณุ เครืองาม รองนายกรัฐมนตรี ได้กล่าวสรุปอย่างกระชับให้เข้าใจง่ายว่าเป็น “สิ่งที่พ่อคิด กิจที่พ่อทำ คำที่พ่อสอน พรที่พ่อให้” “ศาสตร์พระราชา” จึงมีคุณค่ามหาศาลที่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะประชาชนชาวไทยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประชาชนทั่วโลก เนื่องจากหากได้นำไปปฏิบัติอย่างจริงจังและต่อเนื่อง จนกลายเป็นวิถีชีวิตได้แล้ว จะทำให้เกิดความมั่นคง อุดมสมบูรณ์ด้วยธรรมชาติ เกิดความมั่งคั่ง ทางด้านอาหารและจิตใจ ซึ่งจะนำมาสู่ความสันติและความสุขอย่างยั่งยืน

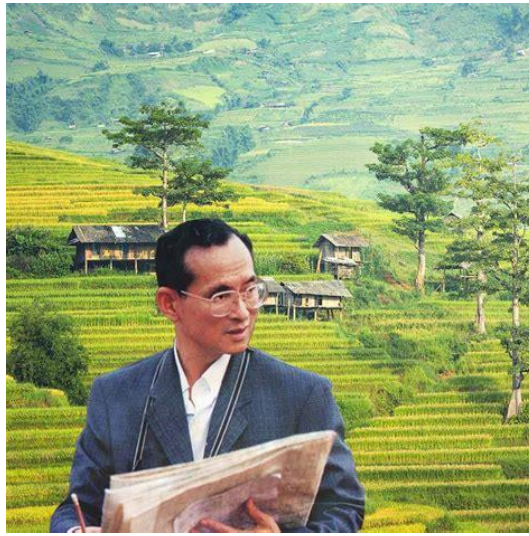
การดำเนินงานตามศาสตร์พระราชาทิ้ง ๗ ด้าน ประกอบด้วย

ด้านที่ ๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ ได้แก่ การอนุรักษ์น้ำ สร้างฝายต้นน้ำลำธารชนิดต่าง ๆ การพัฒนาแหล่งน้ำ การแก้ปัญหาขาดแคลนน้ำ น้ำแล้ง น้ำท่วม สร้างอ่างเก็บน้ำ เชื่อนแบบต่าง ๆ ในแต่ละพื้นที่ เช่น อ่างพวง แก้มลิง เป็นต้น และการจัดการน้ำลักษณะพิเศษ เช่น โครงการฝนหลวงชลประทานจัดการน้ำแก้ปัญหาดิน ประตุระบายน้ำ การแก้ปัญหาหน้าเฝ้าเสีย น้ำดีไหลน้ำเสีย กังหันน้ำชัยพัฒนา เป็นต้น



ภาพที่ ๒-๖๙ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ (www.royalparkrajapruek.org, ๒๕๖๔)

ด้านที่ ๒ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์ ได้แก่ สหกรณ์อเนกประสงค์ ดำเนินการเกี่ยวกับด้าน
เงินลงทุนและสินเชื่อ ด้านรวมกันซื้อ ด้านรวมกันแปรรูปผลผลิต ด้านการตลาดและรวมกันขาย



ภาพที่ ๒-๗๐ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์ (www.hsemmotor.com, ๒๕๖๖)

ด้านที่ ๓ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน ได้แก่ การพัฒนาทรัพยากรดินตามศาสตร์
พระราชกฤษฎีกาเกี่ยวกับเกษตรทฤษฎีใหม่ เศรษฐกิจพอเพียง การแก้แล้งดิน การหมักดิน การปลูก
หญ้าแฝกเพื่ออนุรักษ์ดินและน้ำ การปลูกพืชตระกูลถั่วบำรุงดิน และการจัดที่ดินตามพระราชประสงค์
การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคต่าง ๆ การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคเหนือ เช่น ดินบนพื้นที่สูง พื้นที่
ลาดชัน เกิดการชะล้างพังทลายง่าย สูญเสียหน้าดิน สูญเสียธาตุอาหาร และพืช การพัฒนาทรัพยากรดิน
ภาคกลาง เช่น การพัฒนาดินทราย ดินดาน และการฟื้นฟูที่ดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดิน
ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น ดินเค็ม ดินทรายอุ้มน้ำได้น้อย ดินลูกรัง และดินขาดธาตุอาหารพืช
การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคตะวันออก เช่น ดินทราย ดินตื้นอุ้มน้ำได้น้อย ขาดความอุดมสมบูรณ์
และดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคใต้ เช่น ดินเปรี้ยว และดินอินทรีย์



ภาพที่ ๒-๗๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน (www.matichonweekly.com, ๒๕๕๙)

ด้านที่ ๔ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม อาทิ ศาสตร์พระราชาวาด้วยการจัดการป่าและสิ่งแวดล้อม การสร้างความ “เข้าใจ” ในสรรพสิ่ง “ปลูกป่าในใจคน” การ “เข้าถึง” การจัดการอย่างแท้จริง การปลูกป่าโดยไม่ต้องปลูก การปลูกป่าทดแทน การปลูกป่าโครงการ การจัดการมลพิษในสิ่งแวดล้อม การจัดการน้ำเสีย และการจัดการขยะ



ภาพที่ ๒-๗๒ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม (<https://mgronline.com>, ๒๕๕๙)

ด้านที่ ๕ ศาสตร์ว่าด้วยพลังงานและนวัตกรรม อาทิ การดัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝน (ฝนหลวง) การปลูกหญ้าแฝก การปรับปรุงสภาพดินเปรี้ยวเพื่อให้เหมาะแก่การเพาะปลูก (โครงการแก่งดิน) การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันเชื้อเพลิงสำหรับเครื่องยนต์ดีเซล การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันหล่อลื่นสำหรับเครื่องยนต์สองจังหวะ ระบบโครงสร้างเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์และชุดสำเร็จเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์หรือที่เรียกว่า “อุทกพลวัต” เครื่องกลเติมอากาศที่ผิวน้ำหมุนช้าแบบทุ่นลอย หรือที่รู้จักว่า “กังหันน้ำชัยพัฒนา”



ภาพที่ ๒-๗๓ กังหันน้ำชัยพัฒนา (www.chaipat.or.th, ๒๕๖๖)



ภาพที่ ๒-๗๔ การดัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝนหลวง (<https://www.komchadluek.net>, ๒๕๖๑)

ด้านที่ ๖ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่ ทฤษฎีใหม่ คือการประยุกต์หลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการเกษตรเพื่อคนส่วนใหญ่ของประเทศ การเกษตรทฤษฎีใหม่ มี ๓ ขั้น ประกอบด้วย

ขั้นที่ ๑ ทฤษฎีใหม่ขั้นต้น ขั้นผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองให้อยู่รอด หรือ “พออยู่พอกิน” พอเพียงในระดับครอบครัวก่อน แล้วก้าวไปสู่ “พอมีพอกิน” แนวพระราชดำริ ขั้นที่ ๑ ประกาศในปี พ.ศ. ๒๕๓๗

ขั้นที่ ๒ ทฤษฎีใหม่ขั้นกลาง ขั้นนี้เกษตรกรควรรวมพลังในรูปกลุ่มสหกรณ์ ร่วมแรง ร่วมใจ ในด้านการผลิต การตลาด ความเป็นอยู่ สวัสดิการ การศึกษา และด้านสังคม ศาสนา เพื่อให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

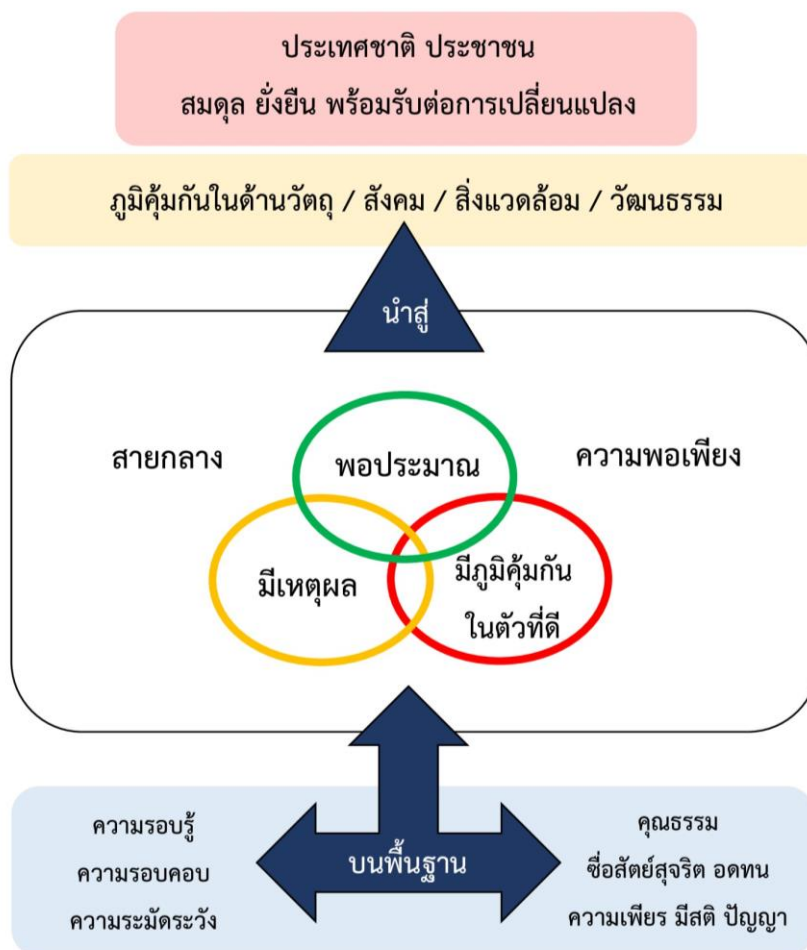
ขั้นที่ ๓ ทฤษฎีใหม่ขั้นก้าวหน้า ในขั้นนี้ดำเนินการจัดหาทุน หรือแหล่งเงิน ประสานกับหน่วยธุรกิจ เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ร่วมกัน ทั้งเกษตรกร ธนาคาร สหกรณ์ และหน่วยธุรกิจ



ภาพที่ ๒-๗๕ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่ (<http://roadsafefund.dlt.go.th>, ๒๕๖๖)

ด้านที่ ๗ ศาสตร์ว่าด้วยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือ ปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศ ให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ ให้ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพที่ ๒-๗๖ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (www.itd.or.th, ๒๕๖๖)

เศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วยคุณลักษณะ ๓ ประการ และเงื่อนไข ๒ ประการ หรือที่เรียกว่า ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข คือ

ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีต่อความจำเป็น และเหมาะสมกับฐานะของตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป และต้องไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น

ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจดำเนินการเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลตามหลักวิชาการ หลักกฎหมาย หลักศีลธรรมจริยธรรม และวัฒนธรรมที่ดีงาม โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบรู้และรอบคอบ

ระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับต่อผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถปรับตัวและรับมือได้อย่างทันที่

เงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้การตัดสินใจ และการกระทำเป็นไปอย่างพอเพียง จะต้องอาศัยทั้งคุณธรรมและความรู้ ดังนี้

เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องสร้างเสริมให้เป็นพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ ประกอบด้วยด้านจิตใจ คือการตระหนักในคุณธรรม รู้ผิดชอบชั่วดี ซื่อสัตย์สุจริต ใช้สติปัญญาอย่างถูกต้องและเหมาะสมในการดำเนินชีวิต และด้านการกระทำ คือ มีความขยันหมั่นเพียร อดทน ไม่โลภ ไม่ตระหนี่ รู้จักแบ่งปัน และรับผิดชอบในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย การฝึกตนให้มีความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน มีความรอบคอบ และความระมัดระวังที่จะนำความรู้ต่าง ๆ เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผน และในชั้นปฏิบัติ

การนำเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ ต้องคำนึงถึง ๔ มิติ ดังนี้

- **ด้านเศรษฐกิจ** ลดรายจ่าย / เพิ่มรายได้ / ใช้ชีวิตอย่างพอควร / คิดและวางแผนอย่างรอบคอบ / มีภูมิคุ้มกัน / ไม่เสี่ยงเกินไป / การเผื่อทางเลือกรสำรอง
- **ด้านสังคม** ช่วยเหลือเกื้อกูล / รู้รักสามัคคี / สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน
- **ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม** รู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดและรอบคอบ / เลือกใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างรู้ค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด / ฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนสูงสุด
- **ด้านวัฒนธรรม** รักและเห็นคุณค่าในความเป็นไทย เอกลักษณ์ไทย / เห็นประโยชน์และคุณค่าของภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น / รู้จักแยกแยะและเลือกรับวัฒนธรรมอื่น ๆ

นอกจากขอบข่ายการดำเนินงานที่กล่าวถึงทั้ง ๗ ด้านแล้ว หลักและวิธีทรงงานของพระราชาเป็นศาสตร์อีกด้านหนึ่งที่สอดแทรกอยู่ในทุกขอบข่ายงานตามศาสตร์พระราชาทั้ง ๗ ด้าน ซึ่งองค์ความรู้ด้านเทคนิคกระบวนการ พัฒนาตามวิธีทรงงาน เป็นมิติที่ต้องนำวิธีทรงงานของพระราชา

มาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนใน ๒๓ วิธีทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เพื่อสร้างเป็นบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยการทำงานที่ดี ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการปฏิบัติ และกระบวนการสร้างเจตคติค่านิยม และสอดคล้องกับหลักคิด เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา (King's Model) ประกอบด้วย ๑) ศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ ๒) ระเบิดจากข้างใน ๓) แก้ปัญหาที่จุดเล็ก ๔) ทำตามลำดับขั้น ๕) ภูมิสังคม ๖) องค์กรรวม ๗) ไม่ติดตำรา ๘) ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด ๙) ทำได้ง่าย ๑๐) การมีส่วนร่วม ๑๑) ประโยชน์ส่วนรวม ๑๒) บริการรวมที่จุดเดียว ๑๓) ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ ๑๔) ใช้ธรรมชาติบำบัด ๑๕) ปลุกป่าในใจคน ๑๖) ขาดทุนคือกำไร ๑๗) การพึ่งตนเอง ๑๘) พออยู่ พอกิน ๑๙) เศรษฐกิจพอเพียง ๒๐) ความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกัน ๒๑) ทำงานอย่างมีความสุข ๒๒) ความเพียร และ ๒๓) รู้รัก สามัคคี

ต่อมา นายสุเมธ ตันติเวชกุล กรรมการและเลขาธิการมูลนิธิชัยพัฒนา และอดีตเลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ คนที่ ๑ ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มจัดทำหลักการทรงงานขึ้น มีความเห็นว่าควรมีการปรับปรุงหลักการทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์ ดังนั้น สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร.) ได้จัดตั้งคณะทำงานขึ้นคณะหนึ่ง เพื่อปรึกษาหารือกับนายสุเมธ ตันติเวชกุล เกี่ยวกับการปรับปรุงเนื้อหาหลักการทรงงาน โดยเป็นข้อมูลจากประสบการณ์การทำงานสนองพระราชดำริที่มีมาต่อเนื่องยาวนาน ทำให้ได้เนื้อหาหลักการทรงงานที่มีความสมบูรณ์จนสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการปรับปรุงหลักการทรงงานจากเดิม ๒๓ ข้อ เพิ่มเป็น ๒๗ ข้อ ประกอบด้วย

๑. **ซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกัน** ทรงมีพระราชดำรัส เรื่อง ความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกันอย่างต่อเนื่องตลอดมา เพราะเห็นว่าหากคนไทยทุกคนได้ร่วมมือกันช่วยชาติ พัฒนาชาติด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกันแล้ว ประเทศไทยจะเจริญก้าวหน้าอย่างมาก

๒. **อ่อนน้อม ถ่อมตน การอ่อนน้อม ถ่อมตน** เป็นคุณสมบัติที่ทุกคนพึงมีพึงปฏิบัติให้เป็นปกติวิสัยซึ่งทำให้สังคมมีความสมานฉันท์ ทรงปฏิบัติให้เห็นมาโดยตลอด ทรงอ่อนน้อมมาก เวลาที่เสด็จฯ ไปเยี่ยมราษฎร ทรงโน้มพระวรกายไปหาประชาชน คุณเข้าหาประชาชน ถามทุกข์สุข ปรึกษาหารือเป็นชั่วโมง ๆ ประชาชนนั่งพับเพียบ พระองค์ท่านก็ทรงทรุดพระวรกายนั่งพับเพียบบนพื้นเดียวกัน

๓. **ความเพียร** ความเพียรเป็นคุณสมบัติที่จะทำให้งานสำเร็จ ต้องมีความมุ่งมั่น โดยเฉพาะการทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ทรงปฏิบัติให้เห็นโดยทรงเรือใบจากวังไกลกังวลข้ามอ่าวไทยขึ้นฝั่งที่สตูล ทรงใช้เวลาเดินทาง ๑๗ ชั่วโมงบนเรือขนาดยาวเพียง ๑๓ ฟุต ลำเรือแคบ ๆ ทรงแสดงให้เห็นถึงการใช้ความเพียรในการทำงานให้สำเร็จ

๔. **รู้ รัก สามัคคี** “รู้ รัก สามัคคี” เป็นพระราชดำรัสที่มีค่าและมีความหมายลึกซึ้ง พร้อมทั้งสามารถปรับใช้ได้กับทุกยุคทุกสมัย

๕. **ทำเรื่อง ๆ ทำแบบสังฆทาน** ปัญหาต่าง ๆ ของประเทศชาติเกิดขึ้นอย่างไม่รู้จบ จำเป็นต้องทุ่มเทกำลังความสามารถเข้าไปแก้ไข จะหยุดการทำงานไม่ได้ จึงต้องทำเรื่อง ๆ ไม่สามารถหยุดงานช่วยเหลือประชาชนได้ โดยพระองค์ทรงงานมาตลอด ๗๐ ปี “หลักสังฆทาน” มีความหมายคือ “ให้เพื่อให้” เป็นการให้โดยไม่เลือก ไม่หวังผลตอบแทน และไม่เลือกปฏิบัติ

๖. **มีความสุขในการทำประโยชน์ให้กับผู้อื่น** ความสุขเป็นเรื่องของการทำประโยชน์ให้เกิดขึ้น ซึ่งความสุขที่แท้จริงคือ การทำประโยชน์ให้ผู้อื่น มิใช่ทำให้ตนเองเพียงเท่านั้น ต้องสร้างประโยชน์กับคนอื่น เมื่อคนอื่นมีความสุขแล้วเราก็มีความสุขด้วย โดยความสุขของผู้อื่น คือความสุขส่วนรวมนั่นเอง เราต้องยึดประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนประโยชน์ส่วนตน

๗. **ศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ** ทำงานอย่างผู้รู้จริง การที่จะพระราชทานโครงการใด โครงการหนึ่งจะทรงศึกษาข้อมูลรายละเอียดอย่างเป็นระบบ ทั้งข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร และแผนที่ ตลอดจนสอบถามจากเจ้าหน้าที่ นักวิชาการ และราษฎรในพื้นที่ให้ได้รายละเอียดที่ถูกต้อง รวมทั้งศึกษาตรวจสอบและทอดพระเนตรในพื้นที่จริง เพื่อที่จะพระราชทานความช่วยเหลือได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว ตรงตามความต้องการของประชาชน และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

๘. **ระเบิดจากข้างใน** ทรงมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาคน ดังพระราชดำรัสว่า “ระเบิดจากข้างใน” หมายความว่า ต้องสร้างความเข้มแข็งให้คนในชุมชนที่เราเข้าไปพัฒนาให้มีสภาพพร้อมที่จะรับการพัฒนาก่อน แล้วจึงค่อยออกมาสู่สังคมภายนอก มิใช่การนำเอาความเจริญหรือบุคคลจากสังคมภายนอกเข้าไปหาชุมชนที่ยังไม่ทันได้มีโอกาสเตรียมตัว หรือตั้งตัว อย่าให้โดยที่ผู้รับยังไม่พร้อมที่จะใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่

๙. **ทำตามลำดับขั้น** ในการทรงงานพระองค์จะทรงเริ่มต้นจากสิ่งจำเป็นที่สุดของประชาชนก่อน ได้แก่ สาธารณสุข เมื่อมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงแล้วก็จะสามารถทำประโยชน์ด้านอื่น ๆ ต่อไปได้ จากนั้นจะเป็นเรื่องสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานและสิ่งจำเป็นในการประกอบอาชีพ

๑๐. **ภูมิสังคม** การพัฒนาใด ๆ ต้องคำนึงถึงสภาพภูมิประเทศของบริเวณนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร และสังคมวิทยาเกี่ยวกับลักษณะนิสัยใจคอของคน ตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกัน และใช้หลักในการปรับตัวให้อยู่กับธรรมชาติให้ได้

๑๑. **องค์รวม** ในการที่จะพระราชทานพระราชดำริเกี่ยวกับโครงการหนึ่งนั้น จะทรงมองเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นและแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยง อย่างครบวงจร ทรงเรียกวิธีนี้ว่า องค์รวม (Holistic) หมายถึง การมองเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นแบบบูรณาการ และกำหนดแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยง โดยพิจารณาครบทุกด้านของปัญหา พร้อมแนวทางแก้ไขอย่างเชื่อมโยงกันเป็นระบบ

๑๒. **ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด** ในเรื่องของความประหยัดนี้ ประชาชนชาวไทยทราบกันดีว่าเรื่องส่วนพระองค์ทรงประหยัดมากดังที่เราเคยเห็นว่า หลอดยาสีพระทนต์นั้น ทรงใช้อย่างคุ้มค่าอย่างไร หรือฉลองพระองค์แต่ละองค์ทรงใช้อยู่เป็นเวลานาน

๑๓. **ขาดทุนคือกำไร** การพัฒนาเพื่อการอยู่ดีกินดีของประชาชนนั้น อย่าไปนึกหวังกำไร หรือผลตอบแทนแต่อย่างเดียว ทำอะไรต้องลงทุนลงแรงและปัจจัยบางอย่างเสียก่อนเพื่อสร้างผลกำไรในอนาคต คือ ความอยู่ดีมีสุขของประชาชน

๑๔. **ปลูกป่าในใจคน** ป่าไม้เป็นปัจจัยสำคัญของชีวิตมนุษย์ หากไม่มีการปลูกจิตสำนึกในการรักษาป่าไม้ให้กับทุกคนแล้ว จะทำให้การดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นไปด้วยความยากลำบาก เจ้าหน้าที่ของรัฐดูแลรักษาป่าไม้ด้วยหน้าที่พึงกระทำ แต่ชาวบ้านจะสามารถดูแลและหวงแหนป่าไม้ด้วยจิตสำนึกเพื่อรักษาปัจจัยแห่งชีวิตของตนเอง

๑๕. **ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ** ทรงเข้าใจถึงธรรมชาติและต้องการให้ประชาชนใกล้ชิดกับธรรมชาติ ทรงมองเห็นถึงปัญหาของธรรมชาติได้อย่างละเอียด หากเราต้องการแก้ไขปัญหามหาธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องใช้ธรรมชาติเข้าช่วยเหลือ ไม่ว่าจะเป็นการบำบัดน้ำเสีย ด้วยการใช้น้ำดีไล่น้ำเสีย โดยอาศัยหลักแรงโน้มถ่วงตามธรรมชาติ (Gravity Flow)

๑๖. **ธรรมปราบอธรรม** ทรงนำความจริงในเรื่องความเป็นไปแห่งธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของธรรมชาตินี้มาเป็นหลักการแนวปฏิบัติที่สำคัญในการแก้ปัญหาและเปลี่ยนแปลงสถานะที่ไม่ปกติให้เข้าสู่ปกติ ทรงคิดค้นวิธีบำบัดน้ำเสียโดยใช้ผักตบชวาดูดซึมสิ่งสกปรกปนเปื้อนในน้ำและเป็นที่มาของ “ธรรมปราบอธรรม”

๑๗. **ประโยชน์ส่วนรวม** ทรงเห็นว่าการทำงานทุกอย่างของเรานั้นมีผลเกี่ยวเนื่องถึงประโยชน์ส่วนรวมของบ้านเมืองและประชาชนทุกคน เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องปฏิบัติหน้าที่ทุก ๆ ประการให้บริสุทธิ์ บริบูรณ์ โดยเต็มกำลังสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ การปฏิบัติพระราชกรณียกิจและการพระราชทานพระราชดำริในการพัฒนาและช่วยเหลือพสกนิกรทรงระลึกถึงประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญ

๑๘. **การพึ่งตนเอง** การพัฒนาตามแนวพระราชดำริ ในเบื้องต้นเป็นการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้ประชาชนมีความแข็งแรงพอที่จะดำรงชีวิตได้ และขั้นตอนต่อไป คือ การพัฒนาให้ประชาชนสามารถอยู่ในสังคมได้ตามสภาพแวดล้อม สามารถพึ่งตนเองได้อย่างยั่งยืน

๑๙. **เศรษฐกิจพอเพียง** เป็นหลักความคิดที่จะดำเนินการเรื่องต่าง ๆ เพื่อนำชีวิตไปสู่ความสมดุล มั่นคง และยั่งยืน เสมือนเป็นการวางฐานรากของตัวอาคาร

๒๐. **เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา** โดยเข้าใจ คือ ทำอะไรต้องเข้าใจปัญหา เข้าใจหนทางแก้ไข เข้าใจกระบวนการจัดการ และปรับความเข้าใจระหว่างผู้ให้ ผู้รับเสียก่อน ให้เข้าใจซึ่งกันและกัน เข้าถึง

คือ เมื่อเข้าใจระหว่างกันทุกประการครบถ้วนแล้ว ต้องเข้าถึงการกระทำ สร้างความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้อง เข้าถึงเครื่องมือเครื่องมือนวัตกรรม และความสัมพันธ์ร่วมใจของผู้ปฏิบัติ ร่วมมือร่วมไม้กันทำงาน พัฒนา คือ เมื่อต่างฝ่ายต่างเข้าใจกันแล้ว เข้าถึงกันแล้ว การพัฒนา ก็จะดำเนินการไปอย่างยั่งยืน ไม่ส่งผลกระทบที่ติดลบต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และการเมือง หากแต่นำไปสู่ความสมดุล มั่นคง และยั่งยืน

๒๑. **แก้ปัญหาที่จุดเล็ก คิด Macro เริ่ม Micro** ทรงมองปัญหาในภาพรวม (Macro) ก่อนเสมอ แต่การแก้ไขปัญหาของพระองค์จะเริ่มจากจุดเล็ก ๆ (Micro) คือ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่คนมักจะมองข้าม

๒๒. **ไม่ติดตำรา ทำให้ง่าย** การพัฒนาตามแนวพระราชดำริมีลักษณะของการพัฒนา ที่อนุโลม และรวมชอมกับสภาพธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและสภาพของสังคมจิตวิทยาแห่งชุมชน

๒๓. **การมีส่วนร่วม** ในการทรงงานพระองค์ทรงเปิดโอกาสให้ทุกฝ่าย ทั้งประชาชนหรือเจ้าหน้าที่ทุกระดับได้มาร่วมกันแสดงความคิดเห็น หรือที่เรียกประชาพิจารณ์เพื่อรับทราบปัญหาและความต้องการของประชาชน โดยให้อาชาวบ้านเป็นครู

๒๔. **พออยู่พอกิน** ให้ประชาชนสามารถอยู่อย่าง “พออยู่พอกิน” ให้ได้เสียก่อน แล้วจึง ขยับขยายให้มีขีดสมรรถนะที่ก้าวหน้าต่อไป การดำเนินชีวิตให้พออยู่พอกินนั้น ต้องมีทรัพยากร ให้เพียงพอต่อการดำรงชีวิต ต้องอาศัยความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นสำคัญ หากขาดแคลนจะทำให้ไม่เพียงพอ อดอยาก ไม่มั่นคงในชีวิต จำนวนประชากรเพิ่มขึ้นทุกวัน แต่ทรัพยากรลดลงทุกที ภาวะขาดแคลนย่อมเกิดขึ้น ทรงแก้ไขปัญหาทุกด้านเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ ทรงฟื้นฟูและรักษาความสมดุลของทรัพยากรธรรมชาติที่เสียไปเพื่อสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้น เพราะเป็นพื้นฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์

๒๕. **บริการรวมที่จุดเดียว** การบริการรวมที่จุดเดียวสำหรับเกษตรกรเป็นรูปแบบ การบริการแบบเบ็ดเสร็จ หรือ One Stop Services ที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในระบบบริหารราชการ แผ่นดินของประเทศไทย เพื่อประโยชน์แก่ประชาชนที่จะมาขอใช้บริการ จะประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย โดยทรงให้ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริเป็นต้นแบบในการบริการรวมที่จุดเดียว ซึ่งมีหน่วยงานราชการต่าง ๆ มาร่วมดำเนินการและให้บริการประชาชน ณ ที่แห่งเดียว

๒๖. **รู้เรง รื่นเรง คึกคัก ครึกครื้น กระฉับกระเฉง มีพลัง** เป็นปัจจัยของการทำงาน ที่มีประสิทธิภาพ การทำงานให้สำเร็จและมีประสิทธิภาพต้องอาศัยจิตใจเป็นเรื่องสำคัญ ต้องสร้าง บรรยากาศรอบตัวให้มีความสุข ไม่เครียด ทรงมีพระราชดำรัสว่า ทำงานต้องสนุกกับงานมิฉะนั้น เราจะเบื่อและหยุดทำงานในระยะต่อมา ดังนั้น ปัจจัยของการทำงานที่มีประสิทธิภาพ คือ รู้เรง รื่นเรง คึกคัก ครึกครื้น

๒๗. **ชัยชนะของการพัฒนา** การแก้ไขปัญหาชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ปัญหาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นเหมือนการเข้าสู่สงครามที่ไม่ได้ใช้อาวุธในการแก้ไขปัญหา แต่ใช้การพัฒนาเป็นเครื่องมือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และทุกครั้งที่สามารถแก้ไขปัญหาได้สำเร็จ จึงถือเป็นการได้รับชัยชนะโดยการพัฒนา

ทั้งนี้ ลักษณะที่ทรงดำเนินการ เพื่อให้พสกนิกรของพระองค์มีความเป็นอยู่ที่ดี แบ่งได้เป็น ๓ ลักษณะ (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๕๐ อ้างถึงใน ณรงค์วัฒน์ มิ่งมิตร และชลลดา พงศ์พัฒน์โยธิน, ๒๕๖๕) ดังนี้

๑. **การสอนหรือชี้แนะ** ตลอดระยะเวลาของการครองราชย์ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้ทรงใช้โอกาสต่าง ๆ ในการปลูกฝังความรู้ คุณธรรม ศีลธรรม จริยธรรม ปลูกฝังความคิด การประพฤติปฏิบัติตน การสร้างศักยภาพ การส่งเสริมความเป็นไทย สร้างความรักความสามัคคี ปลูกฝังความรักชาติ โดยผ่านพระบรมราโชวาท พระราชดำรัส โดยเฉพาะพระราชดำรัสเนื่องในโอกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษาของทุกปี การสร้างสถานศึกษา การมอบทุนการศึกษา การให้หลักการทำงาน การสร้างศูนย์เรียนรู้ คือ “ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” หนังสือพระราชนิพนธ์ หนังสือพระราชนิพนธ์แปล และบทเพลงพระราชนิพนธ์ รวมถึงการครองตนเป็นแบบอย่างเพื่อสร้างเสริมให้สังคมไทยมีความเป็นอยู่อย่างปกติสุขและสามารถพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้ดี

๒. **การแก้ปัญหา** สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในทางกายภาพตามสภาพภูมิประเทศ สิ่งแวดล้อม และสังคม พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงนำปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาพิจารณาแก้ไข โดยผ่านโครงการต่าง ๆ กว่า ๔,๐๐๐ โครงการ ครอบคลุมการแก้ไขปัญหาในด้านน้ำ ดิน ป่า สิ่งแวดล้อม สุขภาพ การประกอบอาชีพ พลังงาน การจราจร การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมใหม่ โดยนำองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมาประกอบพระบรมราชวินิจฉัย ใช้วิธีการที่เหมาะสมทั้งเชิงวิชาการในการแก้ปัญหานั้นและรวมถึงวิธีการทางด้านสังคม เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ โดยไม่ก่อให้เกิดปัญหาด้านสังคมตามมา รวมถึงการสร้าง “ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ” ต่าง ๆ เพื่อการถ่ายทอดความรู้ต่อไป

๓. **การให้ความยั่งยืน** นอกจากทรงใช้วิธีการสอนหรือทรงชี้แนะ เพื่อสร้างสังคมที่ดี และทรงแก้ไขปัญหาเฉพาะกรณีแล้ว ยังทรงค้นคว้า หาหลักการและวิธีการที่จะสร้างความยั่งยืนให้แก่พสกนิกร เพื่อให้สามารถดำรงชีพได้ดีในสภาวะปกติ และไม่ตกอยู่ในภาวะอันตรายร้ายแรง หากในอนาคตมีภัยจากภาวะที่ประเทศไทยไม่อาจควบคุมได้ พสกนิกรทั้งหลายจะได้ไม่มีความเดือดร้อน และสามารถดำรงชีพได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน โดยได้พระราชทานหลักการสำคัญ ๒ อย่าง ได้แก่ “เกษตรทฤษฎีใหม่” ซึ่งผู้ได้รับประโยชน์โดยตรง คือ เกษตรกร ผู้ได้รับประโยชน์โดยอ้อม คือ ผู้บริโภค

ทั่ว ๆ ไป และ “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ซึ่งใช้ได้กับพสกนิกรทุกสาขาอาชีพ โดยประชาชนต่าง ๆ ทั่วโลกอาจนำไปใช้ประโยชน์ได้ด้วย

ในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงมีหลักในการพัฒนา ๓ ขั้นตอน ได้แก่ หลักคิด คือ เป้าหมายในการทรงงานเพื่อประโยชน์สุขของประชาชน หลักทฤษฎี คือ แนวคิดและทฤษฎีที่ได้มีการทดสอบและพิสูจน์แล้ว และได้พระราชทานการปฏิบัติจริง และหลักปฏิบัติ คือ ขั้นตอนของการดำเนินงานโครงการอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ในการดำเนินโครงการได้พระราชทานหลักการ “เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา” พระองค์พระราชทานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงอันเป็นแนวทางการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศแบบยั่งยืนบนพื้นฐานของทางสายกลาง ความมีเหตุผล ความไม่ประมาท และคุณธรรม พระองค์ทรงมุ่งให้ประชาชนและประเทศชาติสร้างรากฐานที่มั่นคงเสียก่อน เมื่อมีรากฐานที่มั่นคงแล้วก็จะสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าและพัฒนาในระดับสูงขึ้นไปได้

ผลของการใช้ศาสตร์ของพระราชาจะสามารถช่วยเหลือปลดแอกความทุกข์ยากและสร้างความสุขที่ยั่งยืนให้กับประชาชน และที่สำคัญเกิดธุรกิจเพื่อสังคมที่สามารถสร้างความยั่งยืนให้กับประชาชน ส่วนในด้านสิ่งแวดล้อม ประชาชนสามารถเป็นผู้คิดเอง ทำเอง และสามารถอยู่กับสิ่งแวดล้อมได้อย่างกลมกลืน ทั้งยังสามารถรักษามรดกทางวัฒนธรรม ได้รับศักดิ์ศรีและความภาคภูมิใจในตนเอง กลับคืนมา ต้นแบบของการใช้ศาสตร์ของพระราชาได้มีการนำไปประยุกต์ใช้ในหน่วยงานต่าง ๆ โดยยึดหลักการและแนวทางในการปฏิบัติแบบเดียวกัน เพียงแต่ปรับให้เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริง ด้วยแนวคิดการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลาง การนำศาสตร์พระราชา นอกจากจะประสบความสำเร็จภายในประเทศแล้วยังก้าวไปสู่ระดับสากล โดยได้มีการริเริ่มโครงการพัฒนาด้านแบบในอีกหลายประเทศ ในภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิก ตลอดเวลาที่ได้นำศาสตร์พระราชาต่อยอดสู่การปฏิบัติซึ่งได้รับการพิสูจน์และการยอมรับแล้วว่า สามารถนำไปใช้แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้จริงทั้งในระดับประเทศและสากล โดยนายโคฟี อันนัน เลขาธิการองค์การสหประชาชาติ ได้ถวายรางวัลความสำเร็จสูงสุดด้านการพัฒนามนุษย์ แต่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๕๙ ด้วยแนวคิดการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลางและการสร้างอาชีพที่หลากหลาย นำมาสู่วิถีการพัฒนาทางเลือกที่ทั่วโลกให้การยอมรับ

บทที่ ๓

วิธีการพิจารณาศึกษา

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้กำหนดวิธีการพิจารณาศึกษาและดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญไว้ ดังนี้

๓.๑ การตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ

คณะกรรมการการวิสามัญได้มีมติตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญจากสมาชิกวุฒิสภา ผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ เพื่อให้คำปรึกษา ข้อมูลข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช
๒. นายวัลลภ ตังคณานุก์
๓. นายสถิตย์ ลิ้มพงศ์พันธุ์
๔. นายสมชาย แสวงการ
๕. นายเจตน์ ศิรธรานนท์
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิรักษ์ณ เกษมผลกุล
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์

๓.๒ การตั้งคณะอนุกรรมการ

คณะกรรมการการวิสามัญได้มีมติตั้งคณะอนุกรรมการ จำนวน ๒ คณะ เพื่อดำเนินงานภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการการวิสามัญให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๓.๒.๑ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

องค์ประกอบของคณะอนุกรรมการ

๑. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง และโฆษกคณะอนุกรรมการ
๔. นางชนัญญา ชัยสุวรรณ	อนุกรรมการ
๕. นางฐนิวรรณ กุลมงคล	อนุกรรมการ
๖. นายทองเลี่ยม พุกทอง	อนุกรรมการ
๗. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	อนุกรรมการ
๘. นางสาวศิริอร หิรัณพราณี	อนุกรรมการ
๙. นายสุกษม อามระดิษ	อนุกรรมการ
๑๐. นางสาวจริญญ์ ชุ่มวรรณ	อนุกรรมการ
๑๑. นางสาวนฤดี ภูรัตนรักษ์	อนุกรรมการ
๑๒. นางสาววิไลลักษณ์ อรินทมะพงษ์	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

๑. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๒. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๓. นายสมชาย เสียงหลาย	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๔. นายสถิตย์ ลิ้มพงศ์พันธุ์	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๕. นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๗. นายวิทยา ผิวผ่อง	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๘. นางประยูร เหล่าสายเชื้อ	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๙. นางอุมาพร พุตรระกูล	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ

๑. นางยุวดี รูปขจร
๒. นางกุลนิธิ อัสวโกวิท
๓. นายสุเมธี พิสิฐเฉลิมพงศ์

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับ ที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สถาปัตยกรรมไทย สมุนไพร และตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านอาหาร ภาพยนตร์/วิดิทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย เทศกาลประเพณีไทย เพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่างๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการวิสามัญ

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

๓.๒.๒ คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

องค์ประกอบของคณะอนุกรรมการ

๑. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	ประธานคณะอนุกรรมการ
๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง
๔. นายอาน กาจกระโทก	โฆษกคณะอนุกรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์	อนุกรรมการ
๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม	อนุกรรมการ
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	อนุกรรมการ
๘. นายประชุม บุญเทียม	อนุกรรมการ
๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล	อนุกรรมการ
๑๐. นางสาวสุขุมล ผดุงศิลป์	อนุกรรมการ
๑๑. นายสุรวัช อัครวรมาศ	อนุกรรมการ
๑๒. นางสาวดารณี อรุณวรารณ	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

๑. นายตวง อันทะไชย	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๓. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๖. นายอนุสิษฐ คุณากร	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๘. นายวีระศักดิ์ พุทธะกุล	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
๙. นางดวงพร รอดพยาธิ์	ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโก
๒. นางสาวสุภารัตน์ หมวดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาศน์

ให้คณะอนุกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมายและการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการวิสามัญ

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

๓.๓ การตั้งคณะกรรมการ

คณะกรรมการการวิสามัญได้มีมติตั้งคณะกรรมการ จำนวน ๒ คณะ เพื่อดำเนินงานภายใต้กรอบหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการการวิสามัญให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๓.๓.๑ คณะทำงานพิจารณาการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ องค์ประกอบของคณะกรรมการ

๑. นายสมชาย เสี่ยงหลาย	ประธานคณะกรรมการ
๒. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	รองประธานคณะกรรมการ
๓. รองศาสตราจารย์พาสีทิพย์ หล่อธีรพงศ์	คณะกรรมการ
๔. นางจันทิรา ยิมเรวัต วิวัฒน์รัตน์	คณะกรรมการ
๕. นายชำนาญ งามมณีอุดม	คณะกรรมการ
๖. นายไชยวัฒน์ สุโขทัยน	คณะกรรมการ
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	คณะกรรมการ
๘. นายประชุม บุญเทียม	คณะกรรมการ
๙. นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์	คณะกรรมการ
๑๐. นายสุทธิพงศ์ ชาญชญาณนท	คณะกรรมการ
๑๑. นายสุรวัช อัครวรรมาศ	คณะกรรมการ
๑๒. นางอุมาพร พุตระกูล	คณะกรรมการ
๑๓. นางสาววิไลลักษณ์ อรินทมะพงษ์	คณะกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

๑. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
๒. นายพลเดช ปิ่นประทีป	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
๓. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

นายวรศักดิ์ จันทร์ภักดี

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ ผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ฯ ของคณะกรรมการการวิสามัญเพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์

พาวเวอร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ อันประกอบด้วยแผนกลยุทธ์ระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว ให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศ รวมถึงเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

๒. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญผ่านคณะกรรมการ

๓. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

๓.๓.๒ คณะทำงานพิจารณาการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์แห่งชาติฯ ด้านสังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

องค์ประกอบของคณะทำงาน

๑. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ	ประธานคณะทำงาน
๒. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ	รองประธานคณะทำงาน
๓. นายอาน กาจกระโทก	คณะทำงาน
๔. นายอนุสิษฐ์ คุณากร	คณะทำงาน
๕. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์	คณะทำงาน
๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม	คณะทำงาน
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	คณะทำงาน
๘. นายประชุม บุญเทียม	คณะทำงาน
๙. นางสาวสุขุมล ผดุงศิลป์	คณะทำงาน
๑๐. นายอนุพร อรุณรัตน์	คณะทำงาน
๑๑. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	คณะทำงานและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะทำงาน

๑. นายตวง อันทะไชย	ที่ปรึกษาคณะทำงาน
๒. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง	ที่ปรึกษาคณะทำงาน
๓. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช	ที่ปรึกษาคณะทำงาน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน

๑. นางสาววิณา อยู่นัน
๒. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๓. นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์

ให้คณะทำงานมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ ผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ฯ ของคณะกรรมการเพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์การใช้

ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ อันประกอบด้วยแผนกลยุทธ์ระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว ให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศ รวมถึงเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

๒. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญผ่านคณะอนุกรรมการ

๓. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

๓.๔.๑ การประชุมคณะกรรมการวิสามัญ

คณะกรรมการวิสามัญได้กำหนดให้มีการประชุมกันเพื่อพิจารณา รวบรวมข้อมูลและ องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมซอฟต์แวร์ เป็นจำนวน ๑๐ ครั้ง ดังนี้

การประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ วันพุธที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ วันศุกร์ที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๖ วันพฤหัสบดีที่ ๗ ธันวาคม ๒๕๖๖

การประชุมครั้งที่ ๗ (๑/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๔ มกราคม ๒๕๖๗

การประชุมครั้งที่ ๘ (๒/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๑๑ มกราคม ๒๕๖๗

การประชุมครั้งที่ ๙ (๓/๒๕๖๗) วันพฤหัสบดีที่ ๑๘ มกราคม ๒๕๖๗

การประชุมครั้งที่ ๑๐ (๔/๒๕๖๗) วันอังคารที่ ๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

๓.๔.๒ ข้อมูลจากคณะอนุกรรมการและคณะทำงาน

คณะกรรมการวิสามัญได้นำเอาผลการพิจารณาศึกษาของ ๑) คณะอนุกรรมการ พิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ๒) คณะอนุกรรมการ พิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ๓) คณะทำงาน พิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ ๔) คณะทำงาน พิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ มาพิจารณา ประกอบและถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณาศึกษาในนามคณะกรรมการวิสามัญ

๓.๔.๓ ข้อมูลจากแหล่งที่ศึกษาดูงาน จัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ จัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็น

คณะกรรมการวิชาการวิสามัญได้นำเอาข้อมูลจากแหล่งที่ศึกษาดูงาน จัดการสัมมนา จัดนิทรรศการเพื่อรับฟังความคิดเห็น มาเป็นข้อมูลประกอบการดำเนินงานของคณะกรรมการวิชาการวิสามัญดังต่อไปนี้

๑. การเดินทางไปศึกษาดูงาน การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ซึ่งมีความโดดเด่นของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
๒. การจัดแสดงนิทรรศการ “ซอฟต์แวร์ของไทยที่น่าสนใจ” ในวันอังคารที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมใหญ่วุฒิสภา ชั้น ๒ อาคารรัฐสภา
๓. การเดินทางไปศึกษาดูงาน อัตลักษณ์ไทยที่ควรสืบสาน ในวันพุธที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) กรุงเทพมหานคร
๔. การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ ผลการดำเนินงาน “การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงฯ” ในวันศุกร์ที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๗ ณ ห้องประชุม B๑-๖ (ฝั่งสภาผู้แทนราษฎร) ชั้น B๑ อาคารรัฐสภา

๓.๔.๔ ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการวิชาการวิสามัญได้นำเอาข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็น การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อรับทราบแนวคิดและข้อเสนอแนะ ประกอบการดำเนินการของคณะกรรมการฯ จากการประชุมคณะกรรมการวิชาการวิสามัญ เอกสารของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ดังนี้

การประชุมคณะกรรมการวิชาการวิสามัญ

ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านที่เกี่ยวข้องได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ในการประชุมคณะกรรมการวิชาการวิสามัญ จำนวน ๑๔ คน ในประเด็นดังนี้

๑. นางสาวศิริอร หริ่มปราณี	ซอฟต์แวร์กับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
๒. นายสุกษม อามระดิษ	สเปก นวดแผนไทย สมุนไพร ซอฟต์แวร์ของไทยที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว
๓. นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์	บทบาทและมุมมองด้านซอฟต์แวร์ของมิวเซียมสยาม

๔. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	บทบาทและมุมมองด้านซอฟต์แวร์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
๕. นายดวง อันทะไชย	มุมมองด้านซอฟต์แวร์ไทย
๖. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านภาพยนตร์ไทย
๗. นายชำนาญ งามมณีอุดม	สื่อสร้างสรรค์กับการส่งเสริมซอฟต์แวร์
๘. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	ภูมิพลังวัฒนธรรมไทย และผลการศึกษาเรื่องซอฟต์แวร์ โดยคณะทำงานวัฒนธรรมสัมพันธ์นานาชาติ
๙. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านแฟชั่นไทย
๑๐. ผศ.รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์	การศึกษาวิจัยเรื่องซอฟต์แวร์ไทย
๑๑. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านกีฬาไทย
๑๒. นายพลเดช ปิ่นประทีป	แนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทย
๑๓. นายประชุม บุญเทียม	การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านมวยไทย
๑๔. นายอน กาจกระโทก	การส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

๓.๔.๕ คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

คณะอนุกรรมการได้มีการประชุม โดยเชิญหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูลข้อเท็จจริงและประกอบการพิจารณาเพื่อนำเสนอข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ พร้อมขอความอนุเคราะห์เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะอนุกรรมการในการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ซึ่งคณะอนุกรรมการได้มีการประชุม จำนวน ๖ ครั้ง ดังนี้

๑) การประชุมครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ วันพุธที่ ๒๕ ตุลาคม ๒๕๖๖ ได้พิจารณาถึงกรอบและแนวทางการดำเนินงานของคณะอนุกรรมการและคณะทำงาน ดังนั้น เพื่อเป็นการรวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับ ที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สถาปัตยกรรม สนามไพร และตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง เพื่อประกอบการพิจารณาจัดทำรายงานการพิจารณาศึกษาให้เกิดความครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๒) การประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ เมื่อวันจันทร์ที่ ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ได้พิจารณารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี จากผู้แทนกระทรวงวัฒนธรรม

๓) การประชุมครั้งที่ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ได้พิจารณาคัดเลือกเรื่องที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี พร้อมทั้งจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมย่อยในเรื่องนั้น ๆ เพื่อประโยชน์ในการกำหนดกลยุทธ์ส่งเสริมซอฟต์แวร์ต่อไป และพิจารณาเค้าโครงร่างรายงานคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ประกอบด้วยสถานการณ์ซอฟต์แวร์ของโลก สถานการณ์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

๔) การประชุมครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ได้พิจารณาข้อมูลข้อเท็จจริงเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี สถานการณ์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของโลกและประเทศไทย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของคณะอนุกรรมการ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และพิจารณาเค้าโครงร่างรายงานโครงร่างรายงานคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (ฉบับปรับปรุง) โดยกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดกลุ่มเรื่องที่ควรพิจารณาศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี โดยแบ่งออกเป็น ๗ กลุ่ม ประกอบด้วย (๑) ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย (๒) วัฒนธรรม/วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี (๓) หัตถกรรม เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย (๔) วรรณกรรม ภาษา และดนตรี (๕) ภาพยนตร์ ละคร และวีดิทัศน์ เกมส์ ซอฟต์แวร์ การโฆษณาและแอนิเมชัน (๖) อาหาร สถาปัตยกรรมไทย และสมุนไพร และ (๗) การออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์และสถาปัตยกรรม

๕) การประชุม ครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๒๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ได้พิจารณาร่างรายงานคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (บทที่ ๑ และบทที่ ๒) ซึ่งได้กำหนดรายละเอียด ดังนี้

บทที่ ๑ บทนำ ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นมาของการพิจารณาศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม วัตถุประสงค์ ขอบเขต กรอบแนวคิดการพิจารณา ศึกษา นิยามศัพท์เฉพาะ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ซึ่งที่ประชุมได้มีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมประเด็นเกี่ยวกับการจัดอันดับ ประเทศไทย ในระดับสากล หรือในสายตาของชาวต่างชาติ ในด้านต่าง ๆ อาทิ สถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยม อุทยานธรรมชาติ บันเทิง เทศกาล หรืออาหาร

บทที่ ๒ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สถานการณ์ซอฟต์แวร์ของโลกและประเทศไทยด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีที่มีผลต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง ข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี จำนวน ๗ กลุ่ม และยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งที่ประชุมได้มีข้อสังเกตและข้อเสนอแนะ

เพิ่มเติมประเด็นเกี่ยวกับการกำหนดค่านิยามของคำว่า “ซอฟต์แวร์” ให้เพิ่มเติมของนายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ และนายพรชัย ว่องศรีอุดมพร อนุกรรมการ พร้อมทั้งควรปรึกษาหารือร่วมกันกับฝ่ายเลขานุการคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว เพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และการสรุปประเด็นข้อมูลพื้นฐานด้าน ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี จำนวน ๗ กลุ่ม ให้กระชับมากขึ้น นอกจากนี้ ที่ประชุมยังได้พิจารณาบุคคลและ ประเด็นสำคัญการสัมภาษณ์ออนไลน์ด้วย

๖) การประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๒๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ได้พิจารณาร่าง รายงานคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (บทที่ ๒) ในส่วนของข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี โดยนางสาวนฤดี ภูรัตนรักษ์ อนุกรรมการ ได้นำเสนอ และให้ข้อมูลประเด็นเหตุการณ์ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย ประกอบด้วย (๑) บทนิยาม (๒) การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม (๓) มาตรการหรือนโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมงาน ฝีมือ (๔) จุดเด่น สภาพปัญหาและโอกาส (๕) การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภัยคุกคาม (SWOT Analysis) ของอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่น และ (๖) กรณีศึกษาในต่างประเทศ

การสัมภาษณ์ออนไลน์เพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง

คณะอนุกรรมการในการเก็บรวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ รับฟังความคิดเห็นจากไปยังผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี อย่างรอบด้าน เพื่อนำ ข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีโดยกำหนดประเด็นสำหรับการสัมภาษณ์ ๓ ประเด็นดังนี้

- ๑) จุดเด่นหรือเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของงานในด้านนั้น ๆ
- ๒) ปัญหาหรืออุปสรรคเกี่ยวกับการพัฒนางาน
- ๓) มุมมองข้อเสนอแนะต่อการพัฒนางานเพื่อผลักดันสู่ซอฟต์แวร์

โดยกำหนดประเด็นสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับการจัดกลุ่มข้อมูลพื้นฐานด้าน ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ดังนี้

๑. กลุ่มศิลปะและศิลปะร่วมสมัย

ด้านศิลปะการแสดง

๑.๑ อาจารย์ชนประคัลภ์ จันทร์เรือง ศิลปินศิลปาธร ปี ๒๕๕๒ สาขาศิลปะการแสดง ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับศิลปะการแสดงเป็นหนึ่งในรูปแบบของการสร้างอารยธรรมไว้เพื่อ เป็นหลักฐานในการยืนยันของความเป็นอารยของประเทศชาติ ศิลปะการแสดง มีความประณีตและมี ทักษะเกิดขึ้นด้วยเหตุนี้จึงชักจูงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

๑.๒ ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับศิลปะการแสดงของไทยดั้งเดิม เช่น โขน ละครนอก ละครใน หรือการฟ้อนรำ นาฏดุริยางคศิลป์ ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ในตัวของมันเองทั้งลีลา เพลง บทละคร แต่สิ่งสำคัญของศิลปะการแสดงคือ “มาตรฐานในระดับชาติ”

ด้านทัศนศิลป์

๑.๓ อาจารย์ไพโรจน์ ธีระประภา ศิลปินศิลปาธร สาขาเรขศิลป์ ประจำปี ๒๕๕๗ ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการบริหารจัดการของภาครัฐไม่สอดคล้องกับความต้องการของคนในพื้นที่จริงและขาดความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับท้องถิ่นจึงไม่สามารถดึงอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาขยายต่อยอดได้

๑.๔ ศาสตราจารย์วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ อดีตศาสตราจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และราชบัณฑิต ประเภทวิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ศิลปะได้รับความนิยมนับเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไปแล้วจะกลายเป็นซอฟต์แวร์ที่ดึงดูดคนต่างชาติให้เข้ามาดูมาชมมาซื้อ ต้องอาศัยการประชาสัมพันธ์ การโฆษณาต่าง ๆ ซอฟต์แวร์ของไทยไม่ได้เกิดขึ้นซึ่งเกิดมาเป็นหลายร้อยปีแล้วแต่ว่าพลังไม่สามารถส่งต่อและขยายผลไปถึงคนส่วนใหญ่ได้ เพราะฉะนั้น หน่วยงานของรัฐควรให้ความสนใจศิลปวัฒนธรรมอย่างจริงจัง รู้จักใช้ศิลปะให้เป็นประโยชน์ไม่ใช่มุ่งแต่เรื่องเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว

๒. กลุ่มวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

- ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และผู้ร่วมสร้างสรรค์โขนพระราชทาน ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับควรมีการใช้สื่อสารมวลชนมาสนับสนุนเผยแพร่ประชาสัมพันธ์รณรงค์ โดยสะท้อนถึงความมีน้ำใจมาเป็นจุดเด่นในการสร้างภาพลักษณ์ของสังคมไทย เหมือนการตอกย้ำพฤติกรรมที่ดีอยู่แล้ว ซึ่งปรากฏมากมายในชนบท ในชุมชน ในกลุ่มรากหญ้า และการโน้มน้าวให้คนในสังคมเมืองมีค่านิยมด้านการมีน้ำใจต่อคนใกล้ตัว ต่อคนในชุมชนของตัวเอง

๓. กลุ่มหัตถกรรม

๓.๑ ศาสตราจารย์วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ เป็นอดีตศาสตราจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับยกตัวอย่างงานศิลปหัตถกรรมไทยที่มีความโดดเด่น เช่น ผ้าทอไทยเป็นที่รู้จักมากโดยเฉพาะผ้าไหม ผ้าไหมสมัยก่อนไม่ได้ทอด้วยเครื่องแต่ทอด้วยมือมันจะมีลักษณะพิเศษ คือ เป็นมันเงาและเป็นรอยจุดของเส้นไหม ซึ่งเป็นลักษณะที่ควรนำมาส่งเสริม/ผลักดันให้มันเป็นที่รู้จักของชาวโลก

๓.๒ นางสาวเจี๊ยนดาตี๊ะ มะหิและ ประธานกลุ่มวิสาหกิจปักผ้าคลุมผมสตรีบ้านลาเวง อำเภอสรีสาคร จังหวัดนราธิวาส ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์งานปักมือ Lava Laweng เกิดจากการรวมตัวของคนในชุมชนทำให้คนในชุมชนมีรายได้เลี้ยงครอบครัวได้ และการปักมือเป็นจุดเด่นของชุมชนของเราเพราะเป็นการปักแบบละเอียดประณีต และนำมาปรับใช้มาปักเป็นสิ่งของเครื่องใช้เพิ่มมากขึ้น และที่สำคัญไปกว่านั้นยังเป็นงานปักที่เป็นรูปแบบของภูมิปัญญา และมีความหมาย เช่น กระเป๋านกเงือก กีบติดผม กระดุม หน้ากาก หมอนสมุดโน้ต ผ้าคลุมผม เสื้อ กางเกง กระโปรง หมวก ยางมัดผม และอีกหลายอย่างที่ทำมาดัดแปลงตกแต่งให้มีความแปลกไม่ซ้ำใคร

๔. เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

- นายวัชรพล คำพรมมา โครงการประกวดออกแบบผ้าไทย เจ้าของแบรนด์ครามพล ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความนิยมในเรื่องความรักษ์โลก ลดการใช้พลาสติก และการนำกลับมาใช้ใหม่ซึ่งผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ก็มีจุดเด่นในการนำเศษผ้าที่เหลือจากอุตสาหกรรมการตัดเย็บอื่นมาประยุกต์ออกแบบใหม่เป็นสินค้าภายในแบรนด์ “ครามพล” ซึ่งตอบโจทย์กับความนิยมนี้อีกทั้งยังผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ และกระบวนการย้อมสีธรรมชาติทั้งหมด ซึ่งไม่ก่อให้เกิดมลภาวะและมลพิษกับสิ่งแวดล้อม

๕. กลุ่มวรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

๕.๑ รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เจริญสุข ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับดนตรีเป็นศิลปะของหัวใจและเป็นหัวใจของศิลปะทั้งมวล ดนตรีเป็นเสียงที่ไพเราะ เสียงเป็นพลังงาน พลังงานของเสียงสร้างความเคลื่อนไหวและความเคลื่อนไหวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดการพัฒนา และการพัฒนาทำให้เกิดความเจริญ ดนตรีจึงเป็นพลังและมีอำนาจเหนือจิตใจคน ดนตรีจึงมีไว้ประกอบพิธีกรรมของมนุษย์และให้ความสนุกสนานและบันเทิงในทุกระดับ

๕.๒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุ ลัมพก์ เหล่าวานิช ประธานสาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับดนตรีเป็นซอฟต์แวร์ในตัวอยู่แล้ว เสียงดนตรีเป็นพลังงานอย่างหนึ่งทำงานโดยตรงกับมนุษย์ คลื่นเสียงเข้าไปในสมองไปส่งผลให้เกิดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบในชีวิตประจำวัน

๖. กลุ่มอาหาร สมุนไพร นวดไทยและสปา

๖.๑ นางสาวปราณปรียา โสณะโชติ อุปนายกสมาคมแพทย์แผนไทยแห่งประเทศไทยได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับนวดไทยเป็นศาสตร์โบราณสืบทอดกันมากกว่า ๒,๐๐๐ กว่าปีแล้ว โดยจุดเด่นของนวดไทยเป็นที่นิยมมากมายในประเทศแล้วก็ต่างประเทศ นวดไทยยังเป็นศาสตร์ที่สามารถบำบัด หรือให้ความสะดวกสบายกับร่างกายหรือเพื่อสุขภาพ และการนวดมีหลายประเภท อาทิ นวดไทยเพื่อสุขภาพ นวดไทยเพื่อการบำบัด

๖.๒ นางสาวสุภิญญา บุญประเสริฐ หัวหน้าสำนักงานสภาการแพทย์แผนไทย ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการเสนอให้มืองค์กรกลางเกี่ยวกับธุรกิจสปาและนวดไทยโดยภาครัฐ ร่วมกับภาคเอกชนเพื่อให้การขับเคลื่อนงานเป็นด้วยด้วยความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากภาคเอกชนจะมีเงินทุนและภาครัฐควรดำเนินการเกี่ยวกับการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดมาตรฐานกลางและยกระดับธุรกิจนวดไทยและสปา ซึ่งเป็นจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นทำนวดที่ปลอดภัย ความรู้ของพนักงาน ส่วนการตกแต่งร้าน พนักงาน การแต่งกาย จะเป็นสิ่งที่ผู้ประกอบการดำเนินการเองทั้งหมด โดยภาครัฐทำหน้าที่ประเมินร้านดีเด่น หรือการประกวดตกแต่งร้าน

๖.๓ นางสาวภณชา บุญมา ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาการแพทย์แผนไทย และผู้บริหาร บริษัท ฌาสนา แอนด์ มาสสาจ จำกัด ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการส่งเสริมอัตลักษณ์ไทยผ่านการนวดไทยหรือกำหนดมาตรฐานการนวดไทยที่แสดงถึงอัตลักษณ์การนวดผ่านแรงงานโดยมีมาตรฐานเดียวกัน

๖.๔ นางสาวธันยนันท์ เรืองเดชธนาวุฒิ แพทย์แผนไทย ที่ปรึกษาร้านนวดไทย นาทองสุขสบาย ออนเซ็น แอนด์ สปา ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการยกระดับการบริการและบุคลากรเชิดชูอัตลักษณ์ของท้องถิ่นมาตรฐานทางสาธารณสุข อาจจะทำโครงการมาตรฐานสปาไทยให้เกิดการยอมรับในระดับสากลและได้รับการรับรองตามมาตรฐานจากองค์กรที่มีความน่าเชื่อถือในระดับสากล

๗. กลุ่มการออกแบบ และสถาปัตยกรรม

๗.๑ รองศาสตราจารย์ ดร. สิงห์ อินทรชูโต ราชภัฏศิลปากร ปี ๒๕๖๒ สาขาการออกแบบ นักวิชาการและนักออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับประเทศไทยขาดข้อมูลพื้นฐานความต้องการของตลาดโลก และนำมาวิเคราะห์ต่อยอดเพื่อสร้างสินค้าหรือบริการที่ตอบโจทย์ตลาดโลก (Global market) ยกตัวอย่าง อาหารไทย ต้องเรียนรู้ว่าคนต่างชาติต้องการรสชาติแบบใด ความแปลกใหม่ วัตถุดิบในการทำอาหารซึ่งสามารถต่อยอดพัฒนาได้

๗.๒ นายสมิตร โอบายะวาทย์ผู้ก่อตั้ง บริษัท สำนักงานสถาปนิกกรุงเทพ จำกัด และอดีตนายกสภาสถาปนิก (ปี ๒๕๕๗-๒๕๕๙) ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับงานด้านสถาปัตยกรรมว่า ควรสร้างสมดุลของสถาปัตยกรรมไทยให้เกิดขึ้นในสังคมไทย รักษาไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชาติ อาจไม่จำเป็นต้องเป็นข้อฟ้าใบระกาหรือเรือนไทย แต่ควรสร้างสัญลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยรุ่นใหม่ที่แสดงเอกลักษณ์ไทยชัดเจนและจดจำง่ายทำให้เมื่อเห็นแล้วก็สามารถทราบได้ทันทีว่าเป็นประเทศไทย ดังเช่นที่ประเทศญี่ปุ่นหรือกลุ่มอิสลามิกหลายประเทศทำได้ ถ้างานสถาปัตยกรรมที่แสดงอัตลักษณ์ของยุคสมัยแต่มีความเป็นไทย

ได้รับการยอมรับและชื่นชม ด้วยรายได้ที่ดี ผลงานที่ดี สถาปนิกมีกำลังใจพัฒนางาน ให้เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมไทยยุคใหม่และมีความยั่งยืน

๘. กลุ่มภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

๘.๑ นายศิริศักดิ์ ศุภพัชรินทร์ รองประธานสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับภาพยนตร์ โฆษณา มีจุดเด่นที่สำคัญ คือ การสร้างอิทธิพลทางความคิด ความรู้สึก เช่น รัก หลง ชอบ เกลียด โดยรายละเอียดในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย ศิลปวัฒนธรรมของประเทสนั้น ๆ จึงทำให้ภาพยนตร์ในแต่ละประเทศแตกต่างกันออกไป แม้ว่ากระบวนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีคุณภาพ กระบวนการผลิต หรือดำเนินเรื่องที่คล้ายกัน ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก หรือญาติพี่น้อง ภาพยนตร์จึงเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่จะส่งเสริม/ผลักดันทุนทรัพย์ด้านอื่นให้เป็นซอฟต์แวร์และสื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ของประเทสนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

๘.๒ นายเลิศรัตน์ ดิยรัตน์ กรรมการบริษัท Roof IT System จำกัด ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญว่า ประเทศไทยควรจับมือกับบริษัทที่มีแพลตฟอร์มระบบสมาชิกในการชมภาพยนตร์หรือเผยแพร่ เช่น Netflix, Disney Plus, หรือ Amazon Prime โดยการร่วมธุรกิจ ทั้งในการผลิตหรือการป้อนผลงานเข้าสู่ตลาด โดยรัฐบาลไทยเป็นตัวแทนในการเจรจาเพื่อให้ภาคธุรกิจได้มีโอกาสที่จะนำเสนอผลงาน ซึ่งมีทั้งภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม ที่สามารถนำไปเจรจาร่วมธุรกิจได้

๘.๓ นายวชิรพงษ์ ปรีชาว่องไวกุล รองประธานสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ ได้กล่าวถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศไทยต่อสายตานักลงทุน โดยปกติแล้ว เมื่อผู้ลงทุนต่างชาติมีเป้าหมายเข้ามาภายในประเทศไทยหรือภาคการผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับประเทศไทยส่วนใหญ่ในสายตาของชาวต่างชาติจะต้องมีเรื่องเกี่ยวกับเพศ ความรัก ความรุนแรง นี่คือภาพลักษณ์ของประเทศไทย ดังนั้น รัฐบาลต้องให้ความสำคัญ ต้องรู้เท่าทัน และสร้างมีกลยุทธ์ไปร่วมลงทุน เช่น We TV เครือข่ายประเทศจีนและมีเครือข่ายต่างประเทศประมาณ ๑๒๐ ประเทศ รัฐบาลต้องสนับสนุนทุนไทยเข้าไปร่วมเพื่อให้มีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางสร้างซอฟต์แวร์ Content ของประเทศไทย

การลงพื้นที่สังเกตการณ์และรับฟังข้อมูลจากพื้นที่จริง

คณะกรรมการวิสามัญฯ และคณะอนุกรรมการ ได้เดินทางลงพื้นที่สังเกตการณ์ และรับฟังข้อมูลการดำเนินงานของสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) หรือ SACIT ในด้านการส่งเสริมและสนับสนุนงานศิลปหัตถกรรมไทยที่สอดคล้องกับนโยบายซอฟต์แวร์ เพื่อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมไทยและผลักดันให้งานหัตถศิลป์ไทยเป็นส่วนหนึ่งในซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๓.๔.๕ คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องมาให้ข้อมูล ข้อคิดเห็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑) การประชุมคณะอนุกรรมการฯ ครั้งที่ ๓/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เรียนเชิญ นางฉวีวดี บุรีกุล รองเลขาธิการสถาบันพระปกเกล้า ให้ข้อมูลเรื่อง สรุปผลการประชุม ทางวิชาการ เรื่อง เสริมพลังประชาธิปไตย : บทบาทของซอฟต์แวร์กับการมีส่วนร่วมของพลเมือง

การขอความอนุเคราะห์ข้อมูลประกอบการพิจารณาของคณะอนุกรรมการพิจารณา ศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว จำนวน ๙ หน่วยงาน ดังนี้

- ๑) กรมการศาสนา
- ๒) กระทรวงวัฒนธรรม
- ๓) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
- ๔) สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา
- ๕) กรมพลศึกษา
- ๖) การกีฬาแห่งประเทศไทย
- ๗) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
- ๘) มิวเซียมสยาม
- ๙) คณะกรรมการการศึกษาศึกษา วุฒิสภา

การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง

คณะอนุกรรมการพิจารณาการศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

๑) ด้านกีฬามวยไทย

๑.๑) นายชาลี กุลธาริ หรือพฤษ เล็ก ศิษย์ชุลทอง อดีตนักมวยที่มีชื่อเสียง เห็นว่า “มวยไทยช่วยสร้างชุมชน และช่วยสร้างความเป็นอยู่ให้กับเยาวชนรวมทั้งคนในชุมชนได้ การฝึกมวยไทย เป็นการฝึกเพื่อออกกำลังกาย และฝึกเพื่อป้องกันตัว รวมถึงบางคนสามารถสร้างเป็นอาชีพ นอกจากนี้ การชกมวยยังทำให้เยาวชนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ห่างไกลจากยาเสพติด”

๑.๒) นายจรัสเดช อุลิต ครูผู้สอนมวยไทย เห็นว่า “มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ ของชนชาติไทย เป็นกีฬาที่มีวัฒนธรรม ภูมิปัญญา โดยมีจิตวิญญาณครูเป็นสิ่งสำคัญ”

๑.๓) นายประเมษฐ์ ภักดีศิริไพวัลย์ ผู้แทนสมาคม สนับสนุนมวยไทย เห็นว่า “มวยไทย เป็นศาสตร์และศิลป์ เป็นจารีตประเพณีและวัฒนธรรมที่สำคัญ รวมทั้งยังเป็นมรดกของคนไทย และมรดกของโลก ดังนั้น มวยไทยควรอยู่คู่กับคนไทยและชาติไทย”

๑.๔) นายชาญณรงค์ สุหงษา สมาคม สมาพันธ์ เห็นว่า “มวยไทย ถือเป็นจุดขาย ระดับนานาชาติของประเทศไทย อันเป็นศิลปะการป้องกันตัว และควรมีมาตรฐานเดียวกัน”

๑.๕) นายพัฒนเศรษฐ์ โลหะพิบูลย์ ผู้แทนบริษัทผลิตเสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้ เห็นว่า “เทคโนโลยีและนวัตกรรมสามารถช่วยนักมวยได้ รวมทั้งการผลิตมวยไทยเป็นภาพยนตร์ สามารถพัฒนามวยไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์ได้”

๑.๖) นายชินวุธ ศิริสัมพันธ์ ผู้แทนค่ายมวย ได้กล่าวถึงความรู้สึกว่า “รู้สึกมีความสุข ในการเป็นผู้ให้”

๒) ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว่าวไทย)

๒.๑) นายบุญฤทธิ์ อารียะ ผู้แทนกรมการกีฬาว่าวจุฬา - ปักเป้า สมาคมกีฬาไทย แห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ เห็นว่า “การละเล่นว่าวไทยเป็นการเพิ่มการท่องเที่ยว ดังนั้น ควรมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ อบรม ให้ข้อมูล องค์ความรู้ ในการทำว่าวและการเล่นว่าว รวมทั้งกฎ กติกา ในการแข่งขันว่าวให้กับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและชุมชนต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และสร้างแรงจูงใจในการเล่นว่าวไทย”

๒.๒) นายอนุสรณ์ อินทวงศ์ ตัวแทนผู้เล่นว่าวจุฬา - ปักเป้า เห็นว่า “การจะพัฒนา ว่าวไทยสู่ซอฟต์แวร์นั้น ควรจะต้องมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับว่าวไทย ให้มากขึ้น รวมถึงจัดให้มีการแข่งขันสม่ำเสมอ เพื่อสร้างการรับรู้และดึงดูดความสนใจของประชาชน”

๓) ด้านศิลปะการต่อสู้

๓.๑) นายศิลา เมษะมาน ผู้แทนด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว โรงเรียนสำนักดาบ พุทโธสวรรย์ เห็นว่า “ดาบไทยสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง และสามารถใช้ในการป้องกันตัว ตลอดจนใช้ในการประกอบเป็นอาชีพ สามารถสร้างรายได้ให้แก่ตนเอง ดังนั้น จึงควรสืบสาน ต่อยอด ดาบไทยให้คงอยู่สืบไป”

๔) ด้านการท่องเที่ยว

๔.๑) นายพงศธร เกษสำลี อดีตรองผู้ว่าการด้านนโยบายและแผน และรองผู้ว่าการด้าน ตลาดเอเชียและแปซิฟิกใต้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เห็นว่า “ซอฟต์แวร์เป็นนามธรรม เป็นลักษณะของจิตวิญญาณ จับต้องไม่ได้ เป็นเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังสิ่งแสดงความเป็นไทย ดังนั้น ควรนำเสนออย่างจริงจัง และเป็นจริง”

๔.๒) นายราเมศ พรหมเย็น ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) เห็นว่า “การมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ ควรตั้งเป้าหมายให้ครอบคลุมทั้งนโยบายระดับประเทศตั้งแต่การสนับสนุนการศึกษา การพัฒนาทักษะ และศักยภาพคนในประเทศ รวมทั้งการต่อยอดเพื่อผลักดันไปสู่ นโยบายในระดับต่างประเทศ”

๔.๓) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ชนันท์ เอ็มพันธ์ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เห็นว่า “ควรให้ทั่วโลกรู้จักประเทศไทยในฐานะที่เป็นประเทศที่ให้ความสำคัญต่อการเคารพธรรมชาติและบริบทด้านสิ่งแวดล้อม”

การศึกษาดูงาน

๑) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ศึกษาดูงาน ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับมวยไทย และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โดยสถานที่ศึกษาดูงาน ประกอบด้วย

๑.๑) ด้านมวยไทย ณ อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.๒) ด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ ณ โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.๓) ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ณ วัดพุทไธสวรรย์ วัดไชยวัฒนาราม วัดหน้าพระเมรุ และวัดแม่นางปลื้ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.๔) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ และศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑสถาน ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม

๒) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันพุธที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ศึกษาดูงาน ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เพื่อหารือและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้

ด้านกีฬามวยไทย

๑. นายชาริ กุลธาริ อดีตนักมวยที่มีชื่อเสียง

๒. นายจรัสเดช อุลิต ครูผู้สอนมวยไทย

๓. นายปรเมษฐ์ ภักดีศิริไพวัลย์ ผู้แทนสมาคม สนับสนุนมวยไทย

๔. นายชาญณรงค์ สุหงษา สมาคม สมาพันธ์มวยไทย

๕. นายพัฒนเศรษฐ์ โลหะพิบูลย์ ผู้แทนบริษัทที่ผลิตเสื้อผ้า อุปกรณ์เครื่องใช้เกี่ยวกับมวย

๖. นายชินวุธ ศิริสัมพันธ์ ผู้แทนค่ายมวย

ด้านการละเล่นว่าวไทย

๑. นายบุญฤทธิ์ อาริยะ ผู้แทนกรมการกีฬาว่าวจุฬา-ปักเป้า สมาคมกีฬาไทยแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์

๒. นายอนุสรณ์ อินทวงศ์ ตัวแทนผู้เล่นว่าวจุฬา-ปักเป้า

ด้านศิลปะการต่อสู้

- อาจารย์ศิลา เมษะมาน ผู้แทนศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์

ด้านการท่องเที่ยว

๑. นายพงศธร เกษสำลี อดีตรองผู้ว่าการด้านนโยบายและแผน และรองผู้ว่าการด้านตลาดเอเชียและแปซิฟิกใต้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

๒. นายราเมศ พรหมเย็น ผู้อำนวยการสถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (มิวเซียมสยาม)

๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ชนิ เอ็มพันธ์ อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิพิเศษ คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

การสัมมนาของคณะกรรมการวิสามัญ

ครั้งที่ ๑ เมื่อวันพฤหัสบดีที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ ห้องประชุม สโมสรนายทหารอากาศ บางซื่อ

- นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์ จากการบรรยายพิเศษเรื่อง “มุมมองและทิศทางซอฟต์แวร์ไทยแห่งชาติ” (Thai Soft Power)

- กรรมการและอนุกรรมการได้ให้ข้อคิดเห็น การสร้างการรับรู้แก่เด็ก เยาวชน และคนไทยทุกกลุ่ม ต่อภูมิพลังวัฒนธรรม และมรดกไทยในทุกมิติ เพื่อเกิดความภาคภูมิใจและร่วมกันสืบสาน สร้างสรรค์ และส่งเสริมการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทย ให้เกิดผลลัพธ์ทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

ครั้งที่ ๒ เมื่อวันศุกร์ที่ ๒๖ มกราคม ๒๕๖๗ ณ ห้องประชุม B๑-๖ (ฝั่งสภาผู้แทนราษฎร) ชั้น B๑ อาคารรัฐสภา

- กรรมการและอนุกรรมการได้ให้ความเห็นต่อเป้าหมายการดำเนินการตามแผนกลยุทธ์ในสาขาที่สำคัญ รวม ๑๕ สาขา

บทที่ ๔

ผลการพิจารณาศึกษา

ในบทนี้จะกล่าวถึงผลการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการ อันประกอบไปด้วย ข้อค้นพบที่ได้จากการพิจารณาศึกษา ข้อค้นพบจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงานของ คณะอนุกรรมการและข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ตามวิธีการพิจารณาศึกษาที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ ๓ ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา และรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทยสปา/นวดแผนไทย สมุนไพร และตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ประสบความสำเร็จ ของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านอาหาร ภาพยนตร์/วิดิทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย เทศกาลประเพณีไทย พร้อมทั้งจัดทำแผนกลยุทธ์ ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการขับเคลื่อน และส่งเสริมซอฟต์แวร์ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยปรากฏผลจากการพิจารณาศึกษาดังนี้

๔.๑ ข้อค้นพบจากการพิจารณาศึกษา

ผลจากการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ได้หยิบยกทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ กล่าวคือ เมื่อพิจารณาจากกระบวนการเกิดขึ้นของซอฟต์แวร์แล้วจะเห็นได้ว่า “ศิลปวัฒนธรรม” ถือเป็น หนึ่งในทรัพยากรหรือแหล่งที่มาสำคัญในกระบวนการเกิดซอฟต์แวร์ ดังนั้น ถ้าวัฒนธรรมของประเทศหนึ่ง มีความสอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น ๆ โอกาสที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็น ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นก็จะมากขึ้น สำหรับช่องทางที่ทำให้ศิลปวัฒนธรรมของประเทศหนึ่ง เป็นที่รู้จักในประเทศอื่น ๆ นั้น เช่น สินค้าทางวัฒนธรรม การค้า การเยี่ยมเยือน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยน และการท่องเที่ยว โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารที่กระจายเป็นวงกว้าง อย่างรวดเร็ว

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ตามที่ได้กล่าวถึงรายละเอียดมาแล้ว ในบทที่ ๒ ซึ่งสอดคล้องกับอำนาจหน้าที่ของคณะอนุกรรมการ นโยบายของรัฐบาลในการขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ (๕F และกลุ่มอุตสาหกรรม ๑๑ สาขา) ประกอบกับผลการพิจารณาของคณะอนุกรรมการ

ตามวิธีการศึกษาที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ ๓ ดังนั้น ข้อค้นพบจากการพิจารณาในข้อนี้จึงประกอบด้วย ข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ในประเด็นศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี หัตถกรรม เสื้อผ้า การออกแบบแฟชั่นไทย วรรณกรรม ภาษา ดนตรี อาหาร สมุนไพร นวดไทย สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา โดยสรุปรายละเอียดที่สำคัญโดยยกตัวอย่างทุนทางวัฒนธรรมหรือทรัพยากรอันโดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริม/ขับเคลื่อน ในแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ทอดจน ปัญหา อุปสรรค และแนวคิดของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี มีรายละเอียดดังนี้

๔.๑.๑ ศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

การพิจารณาศึกษาประเด็นด้านศิลปะและศิลปะร่วมสมัยนั้นคณะอนุกรรมการได้กำหนดขอบเขตการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ประกอบด้วย (๑) กลุ่มศิลปะการแสดง และ (๒) กลุ่มทัศนศิลป์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ประเทศไทยมีชื่อเสียงในด้านมรดกทางวัฒนธรรมอันยาวนาน และแต่ละภูมิภาคก็มีผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑) กลุ่มศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดงของประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นและมีชื่อเสียงระดับโลกสมควรได้รับการส่งเสริมให้ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ โดยกำหนดไว้ในแผนกลยุทธ์ระยะสั้น เนื่องจากปัจจุบันไทยได้ขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในบัญชีรายการตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ (Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity – บัญชี RL) แล้ว ได้แก่ โขน (ขึ้นทะเบียนเมื่อปี ๒๕๖๑) และโนรา (ขึ้นทะเบียนในปี ๒๕๖๔) ซึ่งเป็นพิธีกรรมและศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ผูกพันกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตผู้คนในภาคใต้ของประเทศไทย มีเอกลักษณ์เด่นในการร้องและการร่ายรำสะท้อนมรดกที่สืบทอดต่อกันมาของชาวบ้านรุ่นต่อรุ่นจนได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะการแสดงอันวิจิตรงดงามที่ควรค่าแก่การเผยแพร่ให้ประชาคมโลกได้รับรู้

นอกจากนี้ ประเทศไทยยังมีศิลปะการแสดงพื้นบ้านของแต่ละภูมิภาคที่มีชื่อเสียงและสมควรได้รับการส่งเสริมให้ขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์โดยกำหนดแผนกลยุทธ์ในระยะปานกลางหรือระยะยาว เพื่อเป็นการสืบสานมรดกวัฒนธรรมของชาติ ความภาคภูมิใจของไทยและสร้างความตระหนักรู้ในระดับสากลต่อคุณค่าและความสำคัญของศิลปะการแสดงที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและเป็นการแสดงออกถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมในภูมิภาคและในประเทศไทยด้วย รวมทั้งจะช่วยส่งเสริมบทบาทอันแข็งขันของชุมชนที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการเรียนรู้ เข้าถึง พัฒนา และ

สงวนรักษาประเพณีและศิลปะดังกล่าวไว้ให้แก่ชนรุ่นหลังต่อไป ทั้งนี้ ศิลปะการแสดงพื้นบ้านมีรายละเอียด ดังนี้

(๑) การแสดงพื้นบ้านของภาคเหนือ เพลงดนตรีและการแสดง มีท่วงทำนองซ้ำเนิบนาบ นุ่มนวล ตามไปด้วย การแสดงของภาคเหนือเรียกว่า ฟ้อน เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน ฟ้อนเงี้ยว ฟ้อนสาวไหม เป็นต้น

(๒) การแสดงพื้นบ้านของภาคกลาง การแสดงจึงออกมาในรูปแบบของขนบธรรมเนียมประเพณี และการประกอบอาชีพ เช่น เดินกำรำเคียว เพลงเกี่ยวข้าว เพลงเรือ เพลงฉ่อย เพลงอีแซว ลิเก ลำตัด กลองยาว เกิดเหิง เป็นต้น

(๓) การแสดงพื้นบ้านของอีสาน การแสดงสะท้อนให้เห็นถึงการประกอบอาชีพและความเป็นอยู่ได้เป็นอย่างดี การแสดงของภาคอีสานเรียกว่า เซิ้ง เป็นการแสดงที่ค่อนข้างเร็ว กระฉับกระเฉง สนุกสนาน เช่น เซิ้งกระติบข้าว เซิ้งโปงลาง เซิ้งกระหัง เซิ้งสวิง เซิ้งดิงครกดิงสาก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมี ฟ้อนที่เป็นการแสดงคล้ายกับภาคเหนือ เช่น ฟ้อนภูไท (ผู้ไท) เป็นต้น

(๔) การแสดงพื้นบ้านของใต้ การแสดงของภาคใต้มีลีลาท่ารำคล้ายกับการเคลื่อนไหวของร่างกายมากกว่าการฟ้อนรำ ซึ่งจะออกมาในลักษณะกระตุ้นอารมณ์ให้มีชีวิตชีวา และสนุกสนาน เช่น โนรา หนังตะลุง ร่องเงิ้ง ตารีกีปัส เป็นต้น

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

กลุ่มศิลปะการแสดง ได้แก่ ศิลปะด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ วรรณกรรม ตลอดจนหัตถศิลป์และมัณฑนศิลป์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประเทศไทยมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และมีชื่อเสียงมาช้านาน ในปัจจุบันมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนทั้งศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม และศิลปะการแสดงร่วมสมัยที่ปรับปรุงแบบและผสมผสานตามค่านิยมของคนในปัจจุบัน

(๑) การแสดงโขน ได้ปรับบทและลำดับเนื้อเรื่องให้กระชับสื่อสารเข้าใจง่ายขึ้น มีความสนุกสนานสอดแทรก มีการสลับฉากด้วยการรำรำที่สวยงาม

(๒) การแสดงลิเก โนรา ลำตัด หมอลำ อีแซว หนังใหญ่ หนังตะลุง หุ่นกระบอก ได้ปรับบทและรูปแบบดนตรีประกอบให้เข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยเฉพาะทางดนตรี แสง สี เสียง และการนำเสนอโดยผสมผสานกับดนตรีสากล และละครเวทีสากล

(๓) ละครเวที ประเทศไทยได้พัฒนารูปแบบการแสดงละครเวที จากละครใน ละครนอก มาเป็นการแสดงละครเวทีแบบสากล ที่เรียกว่าละครร้อง ละครรำ ซึ่งนิยมมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๖ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นยุคที่เกิดวรรณกรรมสำหรับการแสดงละครขึ้นหลายเรื่อง

ปัจจุบันได้พัฒนาปรับเปลี่ยนตามยุคสมัยเช่นกัน และปรับปรุงแบบเป็นละครที่เผยแพร่ผ่านสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และท้ายที่สุดในปัจจุบันเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลออนไลน์

หลายแพลตฟอร์ม จัดอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสถานการณ์การสร้างรายได้เป็นองค์ประกอบที่ใหญ่ขึ้นไม่ใช่การผลิตในระดับครัวเรือนที่สืบทอดรุ่นต่อรุ่น แต่เป็นโครงสร้างของอุตสาหกรรมทั้งขนาดเล็ก กลาง ใหญ่ เกิดเป็นธุรกิจที่สร้างรายได้เป็นหลัก

ศิลปะการแสดงของไทย ที่พิจารณาศึกษาละครเวที และการเต้น แบ่งออกเป็นการแสดงเชิงศิลปะ (For Arts' sake) ซึ่งดำเนินการโดยมีเป้าหมายหลักคือสุนทรีย์ทางศิลปะ เช่น การแสดงในพิธี หรือพิธีกรรม หรือในโอกาสเฉพาะ กิจกรรมของกลุ่มละครโรงเล็ก และกิจกรรมในสถาบันการศึกษา ส่วนอีกประเด็นคือศิลปะการแสดงในเชิงธุรกิจ เช่น บริษัทละครเวที กิจกรรมในงานเทศกาล หรือ Event

๒) กลุ่มทัศนศิลป์

จากการศึกษาพบว่า ทัศนศิลป์ไทยที่โดดเด่นทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนของประเพณีทางจิตวิญญาณและศิลปะอันลึกซึ้ง ผสมผสานองค์ประกอบแบบไทยดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดสมัยใหม่ โดยงานทัศนศิลป์ไทยที่โดดเด่นสมควรได้รับการส่งเสริมขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ มีดังนี้

(๑) จิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งสามารถพบได้ในวัดและสถานที่ทางประวัติศาสตร์ทั่วประเทศ แสดงถึงฉากจากตำนานพุทธและฮินดู รวมถึงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

(๒) การวาดภาพไทยแบบดั้งเดิม ซึ่งโดยทั่วไปเกี่ยวข้องกับการใช้พู่กันที่ละเอียดอ่อนและลวดลายที่สลับซับซ้อน ภาพวาดไทยแบบดั้งเดิมมักประกอบด้วยฉากธรรมชาติ บุคคลสำคัญทางศาสนา และชีวิตประจำวันในประเทศไทย การใช้ทองคำเปลวและสีสันจัดจ้าน

(๓) ประติมากรรม โดยเฉพาะภาพวาดพระพุทธรูปเป็นที่เคารพนับถืออย่างสูง และสามารถพบได้ในวัดและศาลเจ้าทั่วประเทศ ล้วนเป็นงานฝีมืออันวิจิตรบรรจง

๔.๑.๒ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๑) วัฒนธรรม วิถีชีวิต

วัฒนธรรมบางอย่างในสังคมไทยเกิดจากความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมชนบท และได้พัฒนาต่อยอดเป็นทุนทางวัฒนธรรม ฉะนั้น ถ้าสามารถแสดงให้เห็นถึงที่มาของวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้ จะเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มสำหรับสินค้าทางวัฒนธรรมได้อีกด้วย ซึ่งประเด็นเรื่องวัฒนธรรมดั้งเดิม และวัฒนธรรมร่วมสมัย ควรมีการกำหนดกรอบให้ชัดเจนว่าสามารถนำไปสู่ตลาดในปัจจุบันว่าคนต้องการวัฒนธรรมในรูปแบบใดเพื่อส่งเสริมให้ตอบโจทย์/สอดคล้องกับความต้องการของผู้คน/ตลาดในปัจจุบัน เช่น กรณีอาหารควรมีการกำหนดเป็นประเภทใดที่มีความทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการ/ความนิยมของผู้คน หรือกรณีแฟชั่นอาจมีการใช้วัสดุเดิมแต่มีการออกแบบให้ตอบรับกับสมัยนิยม/ร่วมสมัยตอบโจทย์ความต้องการของตลาดในปัจจุบัน เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ซอฟต์พาวเวอร์ เป็นลักษณะของการจูงใจให้ประเทศอื่นยอมรับวัฒนธรรมของประเทศไทยด้วยความสมัครใจไม่ใช่ด้วยการบังคับ ยกตัวอย่างกรณี ลิซ่าศิลปินวง Blackpink ในการเลือกสวมชุดจากแบรนด์ไทย “ASAVA” ไปรับพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์จักรวรรดิบริติช (Member of the Order of the British Empire) จากสมเด็จพระเจ้าชาร์ลส์ที่ ๓ แห่งสหราชอาณาจักร แสดงให้เห็นและตอกย้ำถึงควมมีชื่อเสียงของแบรนด์ “ASAVA” สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานที่จะทำให้แฟชั่นไทยเป็นซอฟต์พาวเวอร์โดยจะเห็นได้จากผู้คนยอมรับและนิยมใช้แบรนด์ไทย หรือแม้กระทั่งวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณีต่าง ๆ เช่น สายมู มวยไทย โดยมีหลายประเทศทั่วโลกมีโรงเรียนสอนมวยไทยแต่ในประเทศไทยไม่อนุญาตให้สอนมวยไทยในโรงเรียนซึ่งเป็นสิ่งที่ควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่ต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ต้องพิจารณาว่าต้องดำเนินการอย่างไรให้เป็นที่ยอมรับเพื่อให้พลังสร้างสรรค์ได้เติบโตต่อไป

๒) เทศกาลประเพณี

เทศกาลงานประเพณีไทย คือหนึ่งในวัฒนธรรมที่มีศักยภาพของประเทศไทยดังนั้นจึงควรตระหนัก รู้ถึงคุณค่า และพร้อมที่จะส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์พาวเวอร์ทำให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ โดยกำหนดไว้ในแผนกลยุทธ์ระยะสั้น ได้แก่ (๑) สงกรานต์ไทย (Songkran in Thailand) เนื่องจากเป็นเทศกาลประเพณีไทยที่ได้รับการขึ้นบัญชีมรดกโลกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ อย่างไรก็ดี หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเผยแพร่ประวัติความเป็นมาของเทศกาลสงกรานต์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของบรรพบุรุษไทยที่ร่วมกันสร้างสรรค์กิจกรรม การละเล่นที่เหมาะสมกับสภาพอากาศ นอกจากจะมีการละเล่นสาดน้ำกันอย่างสนุกสนานเพื่อดับร้อนผ่อนคลายทั้งทางกายและใจแล้ว ประเพณีสงกรานต์แบบดั้งเดิมของคนไทยในอดีต ยังมีกิจกรรมดั้งเดิมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา วัดวาอาราม ชุมชน ครอบครัว และญาติสนิทมิตรสหาย ไม่ว่าจะเป็นการทำความสะอาดบ้านเรือน การไปทำบุญทำทานที่วัดเสริมสิริมงคลรับขวัญวันปีใหม่ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมสำคัญควบคู่ประเพณีสงกรานต์ ได้แก่ การสงฆ์น้ำพระ เสริมสิริมงคลรับขวัญวันปีใหม่ ไม่ว่าจะเป็นพระพุทธรูปที่บ้าน วัดวาอาราม หรือสถานที่ต่าง ๆ การก่อพระเจดีย์ทราย ด้วยการขนทรายเข้าวัด สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของคนไทยเรื่องความร่วมมือร่วมใจ ความสามัคคีกันของชาวบ้าน

นอกจากนี้ ควรส่งเสริมขับเคลื่อนเทศกาลลอยกระทงในแผนกลยุทธ์ระยะสั้นด้วยเนื่องจากเป็นประเพณีที่สำคัญ เป็นเอกลักษณ์ของคนไทยสะท้อนวิถีชุมชนริมสายน้ำที่เป็นบ่อเกิดแห่งวัฒนธรรมอันหลากหลายและเป็นเทศกาลที่กระทรวงวัฒนธรรมจะนำเสนอให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ

๔.๑.๓ หัตถกรรม

การส่งเสริม/ขับเคลื่อนงานด้านศิลปหัตถกรรมระดับโลก โดยอาศัยจุดแข็งของทุนทางวัฒนธรรม สร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยมีความแตกต่าง และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้แก่ผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมไทย โดยเฉพาะการรักษาคุณค่าภูมิปัญญาทักษะฝีมือและองค์ความรู้ของช่างฝีมือถือว่าเป็นสมบัติอันมีค่าที่สุดไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา และสามารถส่งต่อไปถึงรุ่นลูกรุ่นหลานหรือคนรุ่นหลังได้เห็นคุณค่า เกิดเป็นแรงบันดาลใจในการช่วยกันอนุรักษ์ รักษา สืบสานต่อ ควบคู่กับการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาต่อยอดผสมผสานด้วยภูมิปัญญาดั้งเดิมและแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาต่อยอดสู่ความร่วมมือและสมัยนิยม

ศิลปหัตถกรรมเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตายและสัมพันธ์เกี่ยวกับสิ่งของ เครื่องใช้ ซึ่งเป็นประดิษฐกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตตามสภาพแวดล้อมต่าง ๆ งานหัตถกรรม จึงเป็นกระจกที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย เป็นตัวบอกเล่าประวัติศาสตร์ สภาพเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ในกลุ่มชนต่าง ๆ คุณค่าของศิลปหัตถกรรม จึงแบ่งออกเป็น ๖ ประเภท ประกอบด้วย (๑) ด้านประโยชน์ใช้สอย สร้างขึ้นบนพื้นฐานการดำรงชีวิตเพื่อตอบสนองความต้องการเพื่ออำนวยความสะดวกสบายทางกายภาพหรือเพื่อแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิต (๒) ด้านความเชื่อและค่านิยม งานศิลปหัตถกรรมแต่เดิมนั้นผู้สร้างและผู้ใช้เป็นคนเดียวกันคือสร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานเอง การที่ผู้สร้างจะมีค่านิยมและความเชื่อต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไกร้อยมจะถ่ายทอดสู่งานที่ตนสร้างด้วยความรู้สึกรักใคร่ของตนโดยมีแบบแผนของกลุ่มวัฒนธรรมที่ดำรงอยู่เป็นตัวหล่อหลอมงานศิลปหัตถกรรมจึงสะท้อนความเชื่อ ค่านิยมด้วย (๓) คุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์และโบราณคดี เนื่องจากงานศิลปหัตถกรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นอย่างมีจุดประสงค์และเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาแต่ในอดีตได้เป็นอย่างดีในฐานะข้อมูลหลักฐานที่เป็นรูปธรรมทางประวัติศาสตร์ และโบราณคดี (๔) คุณค่าทางด้านความเป็นเอกลักษณ์ของสังคมวัฒนธรรม งานศิลปหัตถกรรมเกิดขึ้นภายใต้ความแตกต่างทางสภาพแวดล้อม ฐานทรัพยากร ประเพณี คติความเชื่อที่หล่อหลอมเกิดเป็นแบบแผนวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม (๕) คุณค่าทางด้านความงาม การสร้างงานศิลปหัตถกรรมย่อมประกอบขึ้นด้วยความต้องการทางประโยชน์ใช้สอยแต่ผู้สร้างก็ได้พิจารณารูปทรงที่เหมาะสมและความงามที่น่าใช้สอยประกอบไปด้วยโดยได้แสดงออกผ่านทางรูปทรง โครงสร้าง ลวดลาย วัสดุและฝีมืออันวิจิตรประณีต และ (๖) คุณค่าทางด้านเศรษฐกิจ ด้วยการผลิตสินค้าและของที่ระลึกจากการท่องเที่ยวเป็นแหล่งสร้างรายได้ให้แก่ท้องถิ่นจนถึงการสร้างรายได้โดยการส่งออกต่างประเทศ

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

จุดแข็ง

- (๑) สินค้ามีการควบคุมการผลิตและมาตรฐานสูงและการให้บริการที่มีมูลค่าเพิ่ม เช่น การจัดการห่วงโซ่อุปทาน
- (๒) คนรุ่นใหม่มีความรู้ด้านการออกแบบและสร้างแบรนด์เข้าสู่วงการมากขึ้น
- (๓) แหล่งผลิตอัญมณีที่สำคัญเนื่องจากมีความรู้ด้านการเผา หุงพลอย และการเจียรไนเพชร

จุดอ่อน

- (๑) คนไทยจำนวนมากนิยมใช้สินค้าแบรนด์ต่างประเทศ
- (๒) ประเทศไทยไม่มีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นเกี่ยวกับแฟชั่น
- (๓) ขาดพื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน
- (๔) นักออกแบบส่วนหนึ่งขาดความรู้ความเข้าใจด้านธุรกิจ
- (๕) ผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่มีขนาดเล็ก ขาดเงินทุนในการขยายธุรกิจ และมีการใช้เทคโนโลยีที่จำกัด
- (๖) บัณฑิตจบใหม่ส่วนหนึ่งมีปัญหาด้านคุณภาพ และขาดทักษะที่ตรงตามความต้องการของตลาด
- (๗) ช่างฝีมือดีส่วนใหญ่อายุมาก และแรงงานรุ่นใหม่เข้ามาทำงานน้อย
- (๘) การดำเนินงานของภาครัฐขาดการบูรณาการและไม่ต่อเนื่อง
- (๙) โครงสร้างภาษีวัตถุดิบที่ซับซ้อน

โอกาส

- (๑) ธุรกิจค้าปลีกไทยขยายไปตลาดต่างประเทศ
- (๒) นักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวนมากเข้ามาในไทย
- (๓) ประเทศในอาเซียน โดยเฉพาะ CLMV มีการเติบโตสูง
- (๔) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล

ภัยคุกคาม

- (๑) เศรษฐกิจไทยเติบโตต่ำ
- (๒) ประเทศ/เขตเศรษฐกิจที่เป็นคู่แข่งมีกฎระเบียบที่เอื้อ เช่น ฮองกง

๔.๑.๔ เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

ประเทศไทยเรามีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ชัดเจนและเป็นสิ่งที่สามารถนำไปต่อยอดได้ เพราะอัตลักษณ์ความเป็นไทยเป็นสิ่งที่ทั่วโลกชื่นชมและเป็นที่ต้องการ การจะทำให้แฟชั่นไทยเป็นที่ยอมรับในระดับโลกต้องอาศัยกระบวนการต่าง ๆ ตั้งแต่แนวคิด นักออกแบบ กลยุทธ์และจิตวิทยานอกจากนี้การนำเสนอซอฟต์แวร์จากแฟชั่นต้องใช้เงินทุนสนับสนุนหรือต้องการการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งเรื่องเงินทุน แนวคิดในการขับเคลื่อน วิธีการ กระบวนการ นโยบาย และแผนงาน

แฟชั่นไทยมีเอกลักษณ์และโดดเด่นไม่เหมือนใคร สามารถผสมผสานความงามของวัฒนธรรมไทยเข้ากับกระแสแฟชั่นสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว วัตถุดิบไทยมีคุณภาพไม่แพ้ชาติใดในโลกสามารถสร้างผลงานที่โดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล แฟชั่นไทยสามารถสวมใส่ได้ทุกวันเหมาะกับไลฟ์สไตล์ของคนรุ่นใหม่ รัฐบาลควรสนับสนุนให้ดีไซน์เนอร์ไทยรุ่นใหม่สร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและมีความโดดเด่น ส่งเสริมให้เยาวชนไทยหันมาสนใจแฟชั่นและศิลปะมากขึ้น

ดังนั้น จึงเห็นว่าแฟชั่นไทยสามารถเติบโตได้ในตลาดต่างประเทศซึ่งอาจช่วยขยายช่องทางการจำหน่ายของแบรนด์สินค้าแฟชั่นไทยไปกับธุรกิจค้าปลีกไทย นักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวนมากเข้ามาในไทยจึงเป็นโอกาสในการจำหน่ายสินค้าแฟชั่นของไทยประเทศในอาเซียน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมากยิ่งขึ้น เช่น การจำหน่ายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

จุดเด่น สภาพปัญหาและโอกาส

จุดเด่นที่สำคัญของอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นของไทย

- (๑) ผู้ประกอบไทยส่วนหนึ่งมีความสามารถในการแข่งขันสูงในด้านการควบคุมการผลิตสินค้าและด้านการบริหารจัดการในกระบวนการผลิต
- (๒) ไทยเป็นแหล่งผลิตอัญมณีที่สำคัญ ทำให้ไทยเป็นฐานการผลิตสินค้าแฟชั่นให้กับแบรนด์ระดับโลก
- (๓) คนรุ่นใหม่ที่มีความรู้ด้านการออกแบบและสร้างแบรนด์มีความสนใจเข้าสู่อุตสาหกรรมมากขึ้น

จุดอ่อนที่เป็นอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรม

- (๑) สินค้าแฟชั่นไทยเจาะกลุ่มลูกค้าทั้งในและต่างประเทศได้ยากเนื่องจากคนไทยไม่นิยมใช้สินค้าแฟชั่นแบรนด์ไทย
- (๒) ประเทศไทยไม่มีภาพลักษณ์ที่โดดเด่นเกี่ยวกับแฟชั่น (Nation Branding)
- (๓) การขาดพื้นที่ในการจัดแสดงผลงาน
- (๔) นักออกแบบส่วนหนึ่งขาดความรู้ความเข้าใจด้านธุรกิจ

(๕) ผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่มีขนาดเล็กและขาดเงินทุนในการขยายธุรกิจ เนื่องจากการเติบโตของแพชั่นแบรนด์ไทยในตลาดโลกต้องอาศัยเงินทุนในการทำตลาด และการประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับ แต่ผู้ประกอบการของไทยส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดเล็กที่มีเงินทุนจำกัด จึงเป็นอุปสรรคในการขยายธุรกิจในประเทศ และต่างประเทศ

(๖) บัณฑิตจบใหม่ส่วนหนึ่งมีปัญหาด้านคุณภาพและขาดทักษะที่ตรงตามความต้องการของตลาด และแรงงานในส่วนการผลิตส่วนใหญ่อายุมาก ในขณะที่แรงงานรุ่นใหม่สนใจเข้ามาทำงานน้อย ประกอบกับผู้ประกอบการบางส่วนสะท้อนว่า บัณฑิตจบใหม่มีความสามารถในการออกแบบ แต่ไม่ตอบโจทย์ตลาดจริง เมื่อไม่ก้าวหน้าในหน้าที่การงาน ทำให้บัณฑิตจบใหม่ส่วนหนึ่งมีรายได้ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยโดยรวม โดยการออกหลักสูตรการเรียนมีผลสำคัญ หากให้บัณฑิตได้รับการส่งเสริมให้สร้างผลงานที่ใช้ได้จริง มีประสบการณ์ในการทำงานจากบริษัทที่ได้มาตรฐาน มีอาจารย์พิเศษมากประสบการณ์ถ่ายทอดความรู้ที่ทันสมัย จะเป็นทักษะสำคัญให้บัณฑิตสามารถประกอบอาชีพได้

(๗) การดำเนินงานของภาครัฐขาดการบูรณาการและไม่ต่อเนื่อง พบว่าอุตสาหกรรมแพชั่นมีหน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กรมส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญา แต่พบว่าหน่วยงานต่าง ๆ มีการดำเนินงานในลักษณะรายโครงการ โปรเจกต์ขาดการทำงานร่วมกันแบบบูรณาการ ขณะที่การสร้างแบรนด์ประเทศ สร้างแบรนด์สินค้า จำเป็นที่จะต้องได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ต่อเนื่องครบมิติ

(๘) ปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างภาษีวัตถุดิบที่ซับซ้อน

โอกาสที่สำคัญของอุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นไทย

(๑) ธุรกิจค้าปลีกไทยขยายไปตลาดต่างประเทศซึ่งอาจช่วยขยายช่องทางการจำหน่ายของแบรนด์สินค้าแฟชั่นไทยไปกับธุรกิจค้าปลีกไทย

(๒) นักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวนมากเข้ามาในไทยจึงเป็นโอกาสในการจำหน่ายสินค้าแฟชั่นของไทย

(๓) ประเทศในอาเซียนโดยเฉพาะ CLMV มีการเติบโตสูง

(๔) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมสินค้าแฟชั่นมากยิ่งขึ้น เช่น การจำหน่ายสินค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

๔.๑.๕ วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

๑) วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์

วรรณกรรมถือเป็นส่วนที่สำคัญในการแสดงออกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ และวรรณกรรมมักจะถูกนำไปดัดแปลงเป็นศิลปะด้านอื่น ๆ เพราะวรรณกรรมเป็นตัวแทนของความรู้สึกนึกคิดของผู้คนและสะท้อนสภาพสังคมวัฒนธรรมมาทุกยุคทุกสมัย ปัจจุบันการส่งเสริมและขับเคลื่อนวรรณกรรม ภาษา และสิ่งพิมพ์ ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบหนึ่งของขีดความสามารถของแต่ละประเทศ โดยดัดแปลงวรรณกรรมที่มีความโดดเด่นเพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวผ่านการเชื่อมโยงตลอดจนวิเคราะห์ห่อหุ้มพลังทางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งทอดถึงกันในลักษณะของสหวิทยาการแล้วดัดแปลงเป็นการท่องเที่ยวสร้างสรรค์ตามบริบทปัจจุบันโดยสามารถดำรงเนื้อหาสำคัญหรือสื่อความหมายถึงความโดดเด่นของวรรณกรรมนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

(๑) คำว่า “วรรณกรรม” เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ดีในกระบวนการซอฟต์แวร์ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่องราวหรือสื่อสารถึงวิวัฒนาการ ซึ่งสามารถเผยแพร่เนื้อหาสาระเรื่องราวต่าง ๆ ได้หลายรูปแบบ ทั้งในเชิงองค์ความรู้ ข่าวสาร ความบันเทิง ยกตัวอย่างเช่น เรื่องอาหาร ใช้วรรณกรรมสร้างสรรค์เล่าเรื่องได้หลายองค์ประกอบ เช่น ความเชื่อ ความหมาย หรือวัตถุดิบ ข้อมูลเกี่ยวกับอาหาร หรือเรื่องภาพยนตร์ สร้างสรรค์เป็น บทภาพยนตร์ ละคร การใช้ภาษาต่างประเทศ การใช้ภาษาท้องถิ่น

(๒) การส่งเสริมด้านวรรณกรรม ภาษา นั้น ควรพัฒนาสื่อให้ทัดเทียมกับสากล และใช้สื่อเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมของไทย ยกตัวอย่างการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่น เรื่อง เจ้าหญิงกระบอกไม้ไผ่ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่มีการนำเสนอได้อย่างมีศิลปะน่าประทับใจมากและสามารถดูได้ทุกช่วงวัย เมื่อเทียบกับประเทศไทย เรามี นิทานยายกะตา ที่มีเนื้อหาน่าสนใจซึ่งหากนำมาพัฒนาต่อยอดและสามารถถ่ายทอดได้ในระดับสากล ยกตัวอย่างในประเทศจีน ได้มีการส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านภาพยนตร์ โดยนำวรรณกรรมของประเทศจีนมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ แต่ประเทศไทยไม่ได้มีพัฒนาการในการเขียนบทภาพยนตร์ที่บ่งบอกถึงความเป็นไทย เนื่องจากประเทศไทยไม่มีการส่งเสริมด้านการวรรณกรรม ฉะนั้น ภาครัฐสมควรที่ส่งเสริมหลักการใน ๓ ฐาน คือ รากฐาน พื้นฐาน และภูมิฐาน ซึ่งปัจจุบันได้มีการเน้นเพียงพื้นฐาน และภูมิฐาน โดยไม่มีการให้ความสำคัญถึงรากฐาน ดังนั้น ถ้าจะส่งเสริมในเรื่องดังกล่าวภาครัฐจะต้องพัฒนาตามการใน ๓ ฐานไปพร้อมกัน โดยเฉพาะในภาคการศึกษาของเยาวชนไทย ควรที่จะส่งเสริมเรื่องการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน

(๓) ประเทศไทยยังจำเป็นต้องอาศัยโปรแกรมการแปลของต่างประเทศ ดังนั้น การแปลวรรณกรรมจำนวนมาก จึงต้องมีการพัฒนาโปรแกรมสำหรับแปลภาษาของประเทศไทย เพื่อการส่งเสริมและพัฒนาด้านวรรณกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้บริโภควรรณกรรมจะได้รับการสอดแทรกเรื่องราวที่ต้องการส่งต่อออกไปด้วยเช่นกัน

(๔) การพิมพ์ ควรส่งเสริมผ่านการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าหนังสือที่ใหญ่ที่สุดในโลก Frankfurt Bookfair ที่เยอรมัน หนังสือที่ได้รับความนิยมสูง ได้แก่ หนังสือประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ศาสนา สมาธิ และ หนังสือเด็ก นอกจากนี้ หนังสือเกี่ยวกับการเยียวาจิตใจหรือธรรมะ มีคนสนใจเป็นจำนวนมากและขอแปลเป็นภาษาต่างประเทศ รวมถึงหนังสือของคุณชาติ กอบจิตติ เหล่านี้ถือเป็นทรัพยากรซอฟต์แวร์ที่สำคัญของประเทศไทย และควรมีการส่งเสริมผ่านการประกาศจัดอันดับหนังสือที่ดีที่ควรอ่านและเผยแพร่ไปยังต่างประเทศ และให้ทุนกับผู้แปลหนังสือเป็นการเผยแพร่ภูมิปัญญาแผ่นดินของประเทศไทยไปด้วย นอกจากนี้ ประเทศไทยมีการจัดลำดับหนังสือที่ดีที่ควรอ่าน ๑๐๐ เล่ม ทุกปีซึ่งการดำเนินงานในลักษณะนี้ควรประสานความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชนด้วย

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

วรรณกรรม ภาษา

จุดเด่น

รูปแบบและลักษณะของงานวรรณกรรม ถือว่าเป็นศิลปะทางด้านภาษา ที่บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ สะท้อนถึงสภาพสังคม วัฒนธรรม รวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีและคำสอน ที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบันซึ่งลักษณะเด่นของวรรณกรรมไทยในปัจจุบันมี ๔ ประการ ดังนี้

(๑) รูปแบบของวรรณกรรมไทยมีรูปแบบการแต่งที่ขยายตัวมากยิ่งขึ้น หลุดออกไปจากกรอบเดิมๆ ดังนี้

- การเขียนร้อยกรอง ในปัจจุบันนี้จะค่อนข้างมุ่งเน้นการนำเสนอข้อคิดเห็น หรือความคิดมากกว่าความไพเราะสวยงามทางด้านภาษาและวรรณศิลป์ของร้อยกรองสมัยก่อนดังนั้น การเขียนร้อยกรองในสมัยนี้จึงค่อนข้างมีลักษณะที่สั้นไม่เคร่งครัดทางด้านฉันทลักษณ์และไม่สนใจ ขนบธรรมเนียมในการแต่ง นิยมใช้ถ้อยคำภาษาง่ายๆ เป็นภาษาพูด สื่อความหมายชัดเจนให้ผู้อ่านเข้าใจ

- เรื่องสั้นเป็นรูปแบบการเขียนบันเทิงคดีที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง จากผู้อ่าน ส่วนใหญ่แล้วจะมีขนาดสั้นเป็นเรื่องสมมุติเหตุการณ์และสถานที่ในเรื่องให้มีความสมจริง

- นวนิยายเป็นรูปแบบการเขียนบันเทิงคดีแบบใหม่แต่มีขนาดยาวและ ผู้แต่งสามารถกำหนดตัวบุคคลเหตุการณ์สถานที่ต่างๆ โดยไม่จำกัดแนวการเขียนแบบนี้แบ่งออกเป็น แนวพาฝัน แนวชีวิตครอบครัว แนวจิตวิทยา แนวลึกลับ แนวราชสำนัก และแนวการเมือง ซึ่งถ้าหากแบ่งตามแนวการเขียนทางตะวันตกก็จะประกอบด้วยแนวโรแมนติก แนวสัจนิยม แนวธรรมชาตินิยมและ แนวสัจนิยมใหม่เป็นต้น

- บทละครพูด เป็นบทละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตกในสมัยรัชกาลที่ ๕ ซึ่งมีทั้งบทละครแปลและบทละครแปลรวมไปถึงบทละครที่คนไทยเราคิดแต่งขึ้นมาเองซึ่งในปัจจุบันนี้

บทละครไม่ได้มุ่งเน้นเขียนเพื่อไปใช้แสดงจริงแต่มุ่งเน้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความคิดของผู้แต่งส่งออกไปยังผู้อ่านเท่านั้น

- เป็นการเขียนร้อยแก้ว ที่มุ่งเน้นข้อเท็จจริง มากกว่าความเพลิตเพลิน

(๒) แนวคิดหรือปรัชญาของเรื่อง เป็นการนำเสนอแนวคิดตามแนวปรัชญาของวรรณกรรมตะวันตกโดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรณกรรมประเภทนวนิยายเรื่องสั้นรวมไปถึงบทละครพูด

(๓) เนื้อหาของงานวรรณกรรมไทยปัจจุบันจะเป็นเรื่องราวของสามัญชน ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะมีชีวิตตามสภาพความเป็นอยู่ของสังคมปัจจุบันไม่นิยมกล่าวถึงเรื่องของนรกรสวรรณมากนัก แต่จะพูดถึงเรื่องที่ใกล้ตัวของผู้อ่านไม่ว่าจะเป็นการเมือง สภาพเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งสะท้อนสภาพวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันมากขึ้น

(๔) กลวิธีในการแต่งวรรณกรรมปัจจุบันนี้มีการเขียนชวนให้น่าติดตามอย่างมากไม่ว่าจะเป็นการยกตัวอย่างสุภาษิตคำคม มีการดำเนินเรื่องให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม ตัวละครต่าง ๆ ผลัดกันเล่าเรื่อง การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อการนำเสนอแนวความคิด และใช้วิธีการปิดเรื่องซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความประทับใจ รวมไปถึงการปิดเรื่องแบบหักมุมหรือพลิกความคาดหมาย โดยการใช้กลวิธีต่าง ๆ เหล่านี้เราล้วนแต่ได้รับอิทธิพลการเขียนมาจากทางตะวันตกทั้งสิ้น

สภาพปัญหา

ปัจจุบันการผลักดันวรรณกรรมไทยไปยังตลาดโลกต้องใช้ปัจจัยที่หลากหลายซึ่งพบว่ามีปัญหาอุปสรรค ดังนี้

(๑) การแปลภาษาต่างประเทศเป็นกระบวนการซ้ำซ้อน ต้องอาศัยความละเอียด มีค่าใช้จ่ายสูงและใช้เวลา เพราะการแปลวรรณกรรมเป็นการถ่ายทอดอารมณ์ของงานเขียน บรรยากาศรวมถึงวัฒนธรรมต้นทางที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องไปสู่ภาษาและวัฒนธรรมปลายทาง การคงไว้ซึ่งเสน่ห์ของความเป็นท้องถิ่นในขณะที่ต้องสื่อสารข้ามภาษาให้มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องใช้ความเข้าใจอันดีและการสื่อสารไปมาระหว่างนักเขียน นักแปล รวมถึงบรรณาธิการทั้งสองภาษา

(๒) สำนักพิมพ์ให้ความสนใจวรรณกรรมต่างประเทศมีจำนวนน้อยมาก จากสถิติพบว่าหนังสือแปลจากต่างประเทศที่ได้รับการตีพิมพ์ในสหรัฐอเมริกา มีจำนวนเพียงร้อยละ ๓

(๓) ลักษณะการดำเนินเรื่องและเนื้อหาของวรรณกรรมเป็นประเด็นพินิจ เป็นประเด็นในระดับประสบการณ์ส่วนบุคคลไม่สอดคล้องกับแนววรรณกรรมในกระแสที่มุ่งเน้นประเด็นใหญ่ในระดับภูมิภาคหรือระดับโลก ซึ่งนักวิชาการมองว่าผลงานที่จะได้รับความนิยมในตลาดหนังสือระดับนานาชาติจำเป็นต้องมี ‘ความเป็นสากล’ คือ ผู้อ่านสามารถจินตนาการตาม คิด และมองเห็นภาพได้ ตัวอย่างเช่น ผลงานของ ฮารุกิ มูราคามิ ที่แม้จะมีกลิ่นอายความเป็นญี่ปุ่น แต่ก็บอกเล่าประเด็นที่เข้าใจกันได้ทั่วโลก

(๔) การส่งออกวรรณกรรมไทยขาดการส่งออกอย่างต่อเนื่องและยังไม่มีมีการสร้างกลไกส่งเสริมการส่งออกวรรณกรรมอย่างเป็นทางการเพื่อให้เป็นที่รู้จักของนักอ่าน

โอกาส

การแปลวรรณกรรมไทยเป็นภาษาต่างประเทศจะทำให้วรรณกรรมไทยเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการแปลวรรณกรรมไทยเป็นภาษาต่างประเทศนั้นมีจำนวนน้อยมาก หากเทียบกับประเทศอื่น วรรณกรรมไทยที่ถูกแปลเป็นภาษาต่างประเทศมีเพียง ๑๓๗ รายการ ในขณะที่วรรณกรรมภาษาญี่ปุ่นมีมากถึง ๑๖,๘๑๘ รายการ วรรณกรรมเกาหลี ๒,๕๒๒ รายการ วรรณกรรมเวียดนาม ๔๕๐ รายการ และวรรณกรรมอินโดนีเซีย ๒๓๘ รายการ (ข้อมูลจากการแปลวรรณกรรมตั้งแต่ปี ๑๙๙๐ - ๒๐๑๓ จาก Index Translationum ฐานข้อมูลที่รวบรวมข้อมูลการแปลโดยองค์การยูเนสโก)

การพิมพ์

จุดเด่นของอุตสาหกรรมการพิมพ์

(๑) ความสามารถและทักษะเชิงสร้างสรรค์ของคนไทย ซึ่งนับเป็นทรัพยากรที่ทรงคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับสาขาการพิมพ์ ประกอบกับความเข้มแข็งของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) นอกจากนี้ยังมีโครงการสร้างเครือข่ายภาคธุรกิจที่เข้มแข็ง ที่สามารถเป็นปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมให้ดียิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

(๒) ในขณะที่เทคโนโลยีทำให้หลายธุรกิจได้รับผลกระทบทางลบ แต่สำหรับอุตสาหกรรมการพิมพ์ ทำให้เกิดช่องทางที่สนับสนุนผู้เขียน ผู้สร้าง และการเข้าถึงวรรณกรรม ทั้งการอ่านการนำไปผลิตในรูปแบบสื่ออื่น เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร สารคดี การ์ตูน เว็บตูน เกิดรูปแบบการเขียนรูปแบบหนังสือ วิธีการสื่อสาร และนักเขียนหน้าใหม่ สร้างรายได้แต่ต้นทุนต่ำ

(๓) ผลงานเขียนของไทยได้รับความสนใจจากต่างประเทศหลากหลายแนว โดยเฉพาะหนังสือรูปภาพ สำหรับเด็กและเยาวชน

(๔) ความสามารถของศิลปินภาพการ์ตูนของไทยเป็นที่ยอมรับในตลาดการพิมพ์ต่างประเทศ บริษัท์วาดการ์ตูนของไทยมีชื่อเสียงมายาวนานตั้งแต่เป็นหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน จนถึงเว็บตูน แต่กลับอยู่เบื้องหลังการผลิตมาโดยตลอด

(๕) ต้นทุนในการสร้างสรรค์งานพิมพ์ของไทยมีมากมายหลากหลาย เพียงแต่สร้างงานให้ตรงกับความต้องการของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย และสื่อสารทั้งภาษา รูปภาพ รูปลักษณ์ ให้เตะตาโดนใจ และทันต่อเหตุการณ์ เช่น การปรับตัวของอมรินทร์ปรี้นติ้ง ที่สร้างสรรค์งานนิตยสารจับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น ด้วยการเผยแพร่เรื่องราวของดาราวัยรุ่น ไอดอล เป็นต้น

(๖) การกระตุ้นการผลิต ด้วยการมอบรางวัลการผลิตหนังสือดีเด่น มีจัดการประกวดขึ้นหลายสถาบัน ดำเนินการคัดเลือกในระดับประเทศ เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สมาคมการพิมพ์ไทย ซีพียออลล์ (เซเวนบุคเวิลด์) รางวัลซีไรต์ ฯลฯ

สภาพปัญหาของอุตสาหกรรมการพิมพ์

(๑) ปัจจัยในอุตสาหกรรมการพิมพ์ที่ยังต้องการการพัฒนาอีกหลากหลายประการ ทั้งศักยภาพด้านแรงงาน ธุรกิจ และทักษะการเขียนที่ดึงดูดผู้อ่าน การจัดรูปเล่ม การจัดหน้าหนังสือที่ตื่นตา ปัจจุบันยังมีแรงงานที่จำเป็นและมีคุณภาพไม่เพียงพอที่จะสนับสนุนการผลิต

(๒) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์การพิมพ์ของไทยยังไม่ได้รับการสนับสนุนหรือมีแรงจูงใจเพียงพอที่จะกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา และทู่เม่ ประกอบกับการจ้างงานด้านการพิมพ์หนังสือมีข้อจำกัดด้านงบประมาณและกรอบความคิดที่ไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างอิสระ

(๓) การสร้างโอกาสด้านการตลาดต่างประเทศมีต้นทุนการผลิตสูง ผู้ประกอบการไม่สามารถลงทุนได้ในระดับที่จะสร้างงานคุณภาพ โดยเฉพาะการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ การจัดจำหน่าย การโฆษณา ทำให้ขาดโอกาสที่จะจัดจำหน่ายในต่างประเทศ

(๔) การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทำให้ผู้ประกอบการรายย่อยปรับตัวไม่ทันและมีทุนไม่เพียงพอที่จะปรับเปลี่ยนเครื่องมือที่จำเป็นเพื่อสร้างช่องทางการจำหน่ายตามความเปลี่ยนแปลง

(๕) ตลาดหนังสือสิ่งพิมพ์ต่างประเทศเข้ามามีบทบาทต่อการอ่านของคนรุ่นใหม่ และผู้ที่สามารถอ่านได้หลายภาษา ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งพกพาสะดวก และสืบค้นหาหนังสือที่ต้องการอ่านได้ง่าย และราคาถูก ทำให้ตลาดหนังสือไทยที่เติบโตในระบบดิจิทัลไม่ทัน ต้องเสียกลุ่มเป้าหมาย

๒) ดนตรี

ดนตรีถือเป็นเครื่องมือที่สรรค์สร้างซอฟต์แวร์ได้อย่างดีเนื่องจากตลอดระยะเวลาหลายทศวรรษที่ดนตรีเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์อย่างมากและกลายเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนทั่วโลกเชื่อมสัมพันธ์กัน โดยมีมรดกทางวัฒนธรรมนี้เป็นแกนหลักสำคัญ โอกาสในการต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมเพลงไทย รวมทั้งนำเพลงไทยเข้าสู่อุตสาหกรรมดนตรีระดับโลก โดยพัฒนา ยกระดับ และต่อยอด การแสดงพื้นบ้าน “หมอลำ” ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมสำคัญของชาวอีสานไปสู่การเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์และก้าวสู่การเป็น Soft Power ภายใต้บริบทของสังคมไทยผ่านการถ่ายทอดและนำเสนอองค์ความรู้ up-skill re-skill และเพิ่ม new skill เพื่อพัฒนาการแสดงหมอลำให้เติบโตอย่างยั่งยืนภายใต้ทุนทางวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่แล้ว

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

ภาพรวมอุตสาหกรรมด้านเพลงและดนตรี มีวิวัฒนาการที่เกี่ยวข้องจากงานด้านแผ่นเสียง ไวนิล มาเป็นเทปคาสเซต ซีดี MP3 จนยุคปัจจุบันอุตสาหกรรมเพลงและดนตรี

การ Streaming หรือดนตรีออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ทำรายได้มากที่สุดถึงร้อยละ ๖๗ มีการจัดอันดับ เพลงหรือศิลปินที่ได้รับการยอมรับ โดยสิ้นปี ๒๐๒๒ ศิลปินที่ได้รับการยอมรับและมีอิทธิพลมากที่สุด คือ Taylor Swift ศิลปินจากประเทศอังกฤษ อย่างไรก็ตาม ในส่วนของอัลบั้มและยอดขายใน ๑๐ อัลบั้ม ขายดีที่สุดปี ๒๐๒๒ มีศิลปินจากเกาหลีใต้ติดอันดับ ได้แก่ วง Black pink และ วง BTS โดยติดอันดับ ในลักษณะการนำวัฒนธรรม K – Pop ไปสู่ระดับนานาชาติและเป็นที่ยอมรับในระดับสากล นอกจากนี้ ศิลปินของประเทศไต้หวัน ได้แก่ Jay Chou ติดอยู่ใน ๑๐ ลำดับแรกเช่นกัน มูลค่ารายได้ที่เกิดจากศิลปินที่เป็นต้นแบบพลังซอฟต์แวร์ ก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจมหาศาล เช่น กรณีศึกษา Taylor Swift ก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจในสหรัฐฯ สูงถึง ๕,๗๐๐ ล้านดอลลาร์หรือประมาณ ๒ แสนล้านบาท จากการทัวร์คอนเสิร์ต การจองห้องพักโรงแรม การเดินทาง ค่าอาหาร การกินการดื่ม การซื้อของที่ระลึก ฯลฯ ทีมติดตามถ่ายทำคอนเสิร์ตเพื่อออกฉายเป็นภาพยนตร์ แคขายตั๋วล่วงหน้าก็มีรายได้กว่า ๘๐ ล้านดอลลาร์หรือ ๒,๘๐๐ ล้านบาท โดยรายได้ทั้งหมดเกิดจากคอนเสิร์ตเดียว เช่นเดียวกับศิลปินอื่น ๆ ที่การจัดทัวร์คอนเสิร์ตหรือการจัดกิจกรรมทางดนตรี หากสามารถสร้างศิลปินที่มีพลังในลักษณะ ดังกล่าวได้ จะก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจมหาศาล

อุตสาหกรรมดนตรีของไทย ได้แก่ ดนตรีศิลป์ ดนตรีพื้นบ้าน และดนตรีสมัยนิยม ด้วยลักษณะสำคัญของอุตสาหกรรมดนตรีแต่ละประเภท ดังนี้

(๑) เปลี่ยนแปลงเร็ว อุตสาหกรรมดนตรีมีเปลี่ยนแปลงเร็วมาก ทั้งในรูปแบบของการผลิต การจำหน่าย และการแสดง

(๒) พฤติกรรมของผู้ฟัง พฤติกรรมของผู้ฟังมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เป็นผลมาจาก เทคโนโลยีด้านการสื่อสารเป็นหลัก

๔.๑.๖ อาหาร

สืบเนื่องจากการดัดแปลงวัฒนธรรมโดยมีการอ้างอิงว่าเป็นวัฒนธรรมไทย ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในต่างประเทศ เช่น ร้านอาหารไทยในต่างประเทศได้มีการใช้พ่อครัวที่ไม่ใช่คนไทย หรือได้มีการใช้วัตถุดิบบางอย่างแทนวัตถุดิบที่ส่งออกจากประเทศไทย จึงทำให้รสชาติของอาหารดังกล่าวได้เสียความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารไทย ซึ่งในส่วนนี้กระทรวงวัฒนธรรมได้ดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการกำหนดแนวทางการรับอาหารไทยด้วยการรับรองคุณภาพอาหารไทย และจะนำปัญหาดังกล่าวไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ต่อไป

“อาหารไทย” จะเป็นเครื่องมือที่จะส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศที่จะเข้าถึงสังคมโลกได้ดีที่สุด เนื่องจากในการทำอาหารไทยนั้นสามารถที่จะใส่เรื่องราวต่าง ๆ ของวัฒนธรรมไทยได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ไทย สมุนไพรไทย รวมทั้งเรื่องอื่น ๆ ที่บ่งบอกถึงความเป็นวัฒนธรรมของไทยได้ นอกจากนี้

ควรมีการส่งเสริมอาหารไทยโดยเริ่มต้นตั้งแต่ประวัติ ความเป็นมา และการสร้างสรรค์อาหารไทยเพื่อสร้างคุณค่าให้กับอุตสาหกรรมอาหารไทยแต่การดำเนินงานของรัฐส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมเป็นครั้งคราว เมื่อพิจารณาถึงแนวทางการส่งเสริมอาหารไทยควรกำหนดให้ครอบคลุมทั้งกระบวนการ อาทิ การเป็นเซฟอาหารไทย องค์ความรู้/การทำข้อมูลตำรับไทย และวัตถุดิบในการทำอาหารไทย ซึ่งอาจอธิบายถึงวิธีการได้มาซึ่งวัตถุดิบในการประกอบอาหารไทย เช่น วิธีการปลูกกะเพรา คื่นช่ายของไทย เป็นการบ่งบอกเรื่องความห่วงใยของวัตถุดิบไทยและจะส่งผลดีต่อเกษตรกรด้วย นอกจากนี้ วิธีการรับประทานอาหารไทยก็เป็นสิ่งที่ เป็นลักษณะเฉพาะด้วยเช่นกัน และผ่านการนำเสนอด้วยเครื่องมือต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร เทศกาล และแอนิเมชัน เป็นต้น ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมอาหารเป็นยาซึ่งเป็นประโยชน์โดยตรงจากการบริโภคอาหารไทยซึ่งนอกจากอร่อยแล้วสุขภาพดีด้วย อีกประโยชน์ทางอ้อมที่เห็นเป็นโอกาส คือ การส่งเสริมการส่งออกเครื่องเทศที่ใช้ประกอบอาหารไทย เชฟไทย เนื่องจากร้านอาหารไทยในต่างประเทศมีจำนวนมาก วัตถุดิบและเชฟปรุงอาหารไทย เพื่อคงความเป็นต้นแบบดั้งเดิมของรสชาติอาหารไทย

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

จุดเด่น

เอกลักษณ์ที่โดดเด่นของอาหารไทยที่สำคัญ ได้แก่ วัฒนธรรมอาหารไทยมี “ข้าว” เป็นอาหารหลัก รับประทานคู่กับ “กับข้าว” และเป็นอาหารที่ครบรสใน ๑ จานหรือใน ๑ สำหรับรสชาติของอาหารไทยมาจากการผสมผสานส่วนประกอบในอาหารจานนั้น ๆ หรือในสำรับนั้น ๆ ได้รสชาติที่หลากหลายทั้ง เปรี้ยว เค็ม หวาน เผ็ด มัน ขม แล้วแต่ความชอบและต้องการของผู้รับประทาน

เอกลักษณ์ที่โดดเด่นของอาหารไทยอีกประการ คือ “อาหารไทยเป็นยา” เป็นอาหารเพื่อสุขภาพมีสมุนไพรต่าง ๆ ผงอยู่ทั้งในสำรับและวิธีการกิน อาหารไทยอุดมด้วยพืชผักสมุนไพรหลายชนิด มีสรรพคุณทางยาจากสารพฤกษเคมี ช่วยในการรักษาสุขภาพให้เป็นปกติกับปรับปรุงสุขภาพให้ดีขึ้น

ปัญหาอุปสรรค

อุตสาหกรรมการผลิตและการค้าสินค้าอาหารเป็นธุรกิจที่สำคัญของเศรษฐกิจไทย เนื่องจากมีห่วงโซ่การผลิตที่เชื่อมโยงตั้งแต่เกษตรกรรม อุตสาหกรรม และธุรกิจส่งออกในเชิงมูลค่า เพียงแค่ภาคเกษตรกรรมก็มีมูลค่าร้อยละ ๘-๑๐ ของจีดีพี ส่วนในเรื่องการจ้างงาน ธุรกิจเหล่านี้ครอบคลุมร้อยละ ๓๐ ของการจ้างงานของไทย เช่น โรงงานแปรรูปอาหาร โรงแรมและร้านอาหาร เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ ธุรกิจด้านอาหารจึงเป็นสาขาที่รัฐบาลประกาศสนับสนุน เริ่มตั้งแต่โครงการครัวไทยสู่ครัวโลก ปี ๒๕๔๗ และ โครงการ Thailand Food Valley ซึ่งเริ่มตั้งแต่ปี ๒๕๕๕ มีเป้าหมายเชื่อมต่อสถาบันการศึกษา ภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมเกษตรแปรรูป

สำหรับรัฐบาลปัจจุบัน แนวคิดการจะเป็น “ประเทศไทย ๔.๐” ก็ยังเสนอให้ประเทศไทยเป็น “ชาติการค้า” ด้านธุรกิจอาหารเช่นกัน

งานวิจัยยุทธศาสตร์ชาติการค้าและยุทธศาสตร์การรวมกลุ่มภาคีธุรกิจของทีดีอาร์ไอซึ่งจัดทำให้สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้าพบว่า แนวคิดหลักที่จะช่วยพัฒนาให้ไทยเป็น “ชาติการค้า” ที่เข้มแข็งได้มีอยู่ ๒ ข้อ

ข้อแรก ผู้ผลิตวัตถุดิบและผู้ประกอบการภายในประเทศจะต้องประสานเป็นห่วงโซ่มูลค่า (value chain) อาหารที่เข้มแข็ง เนื่องจากอุตสาหกรรมอาหารในปัจจุบันต้องเผชิญกับความท้าทายในเรื่องของการตรวจสอบมาตรฐานสุขอนามัยที่เข้มงวดของประเทศผู้นำเข้า อาทิ ต้องได้รับการรับรองว่าผ่าน “ระบบการตรวจสอบย้อนกลับ” (traceability) ที่ช่วยให้ตรวจได้ว่าวัตถุดิบมาจากแหล่งผลิตที่สะอาดและปลอดภัย นอกจากนี้ อาจยังต้องเผชิญมาตรการอื่น ๆ เช่น เรื่องการผลิตที่ไม่ใช้แรงงานทาสหรือไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

ข้อที่สอง หากอุตสาหกรรมอาหารของไทยมุ่งจะเข้าไปแข่งขันในตลาดต่างประเทศให้ได้นั้น ผู้ผลิตวัตถุดิบและผู้แปรรูปอาหารของไทยจะต้องสามารถเชื่อมต่อและตอบสนองกับตลาดต่างประเทศอย่างรวดเร็ว

โอกาส

Krungthai COMPASS ประเมินว่า หากภาครัฐและภาคเอกชนร่วมมือกันผลักดันอาหารไทยให้เป็น ซอฟต์พาวเวอร์อย่างต่อเนื่อง จะสร้างมูลค่าเพิ่มสะสมในช่วงปี ๒๕๖๗ ถึงปี ๒๕๗๓ ให้กับสินค้าส่งออกในกลุ่มอาหารไทย ทั้งกลุ่มวัตถุดิบ เช่น เครื่องปรุงรสและกลุ่มอาหารพร้อมปรุงได้ราว ๗๕,๘๐๐ ล้านบาท (คิดเป็นรายร้อยละ ๕.๔ ของมูลค่าการส่งออกอาหารทั้งหมด) ส่วนภาคการท่องเที่ยว จะช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มสะสมได้ราว ๒๐๖,๐๐๐ ล้านบาท (คิดเป็นรายร้อยละ ๑๗.๒ ของรายได้นักท่องเที่ยวต่างชาติทั้งหมด) โดยในการประเมินมีสมมติฐานดังต่อไปนี้

(๑) มูลค่าเพิ่มสะสมต่อการส่งออกอาหารไทย

กรณีที่ ๑ Business as usual

คาดว่าอัตราการเติบโตของการส่งออกสินค้าอาหารไทยในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ จะอยู่ที่ร้อยละ ๘.๓ CAGR ซึ่งเป็นการประเมินโดยหาสัดส่วนอัตราการเติบโตของมูลค่าการส่งออกสินค้าอาหารไทยกับอัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกรวมของไทยในปี ๒๕๕๔-๒๕๖๕ จากนั้นใช้สัดส่วนที่คำนวณได้ ประกอบกับตัวเลขคาดการณ์อัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกรวมของไทยที่อ้างอิงข้อมูลจาก IMF เพื่อประมาณการอัตราการเติบโตของการส่งออกสินค้าอาหารไทยในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓

กรณีที่ ๒ ภาครัฐและภาคเอกชนร่วมมือกันผลักดันอาหารไทยให้เป็น ซอฟต์พาวเวอร์อย่างต่อเนื่องคาดว่าอัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกสินค้าอาหารไทยในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓

จะอยู่ที่ร้อยละ ๙.๕ CAGR ซึ่งประเมินโดยหาความได้เปรียบที่เพิ่มขึ้นในการส่งออกอาหารเกาหลีของเกาหลีใต้ต่อการส่งออกสินค้าเกษตรและอาหารของเกาหลีใต้ในช่วงก่อนและหลังผลักดันอาหารให้เป็นซอฟต์แวร์หลังจากนั้นใช้สัดส่วนที่คำนวณได้ ประกอบกับข้อมูล ๑) อัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกสินค้าเกษตรและอาหารรวมของไทย ในช่วงปี ๒๕๕๔-๒๕๖๕ และปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ และ ๒) อัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกอาหารไทยในช่วงปี ๒๕๕๔-๒๕๖๕ เพื่อประมาณการอัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกสินค้าอาหารไทยในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ (รูปที่ ๕ ล่าง) ทั้งนี้อัตราการเติบโตของการส่งออกสินค้าเกษตรและอาหารรวมของไทย ในช่วงปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ ประมาณการโดยเทียบสัดส่วนกับอัตราการเติบโตของมูลค่าส่งออกรวมของไทย ซึ่งอ้างอิงข้อมูลจาก IMF หลังจากนั้นนำมูลค่าการส่งออกอาหารของไทย ในปี ๒๕๖๖-๒๕๗๓ กรณีที่ ๒ หักลบกับกรณี ๑ จะได้มูลค่าเพิ่มสะสมให้กับมูลค่าส่งออกรวม ๗๕,๘๐๐ ล้านบาท

(๒) มูลค่าเพิ่มสะสมต่อภาคการท่องเที่ยว

กรณีที่ ๑ Business as usual

คาดว่าค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในไทย ในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ จะเพิ่มขึ้นร้อยละ ๕.๖ CAGR ซึ่งประเมินโดยหาสัดส่วนอัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติปี ๒๕๕๔-๒๕๖๒ กับอัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายรวมของนักท่องเที่ยวต่างชาติปี ๒๕๕๔-๒๕๖๒ ของไทย จากนั้นใช้สัดส่วนที่คำนวณได้ ประกอบกับตัวเลขคาดการณ์อัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายรวมของนักท่องเที่ยวต่างชาติปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ ที่อ้างอิงจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม เพื่อประมาณการค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในไทย ในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓

กรณีที่ ๒ ภาครัฐและภาคเอกชนร่วมมือกันผลักดันอาหารไทยให้เป็นซอฟต์แวร์อย่างต่อเนื่อง

คาดว่าค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในไทย ในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ จะเพิ่มขึ้นร้อยละ ๗.๖ CAGR ซึ่งประเมินโดยเปรียบเทียบสัดส่วนของอัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในเกาหลีใต้ในช่วงก่อนและหลังผลักดันอาหารให้เป็นซอฟต์แวร์จากนั้นใช้สัดส่วนที่คำนวณได้ ประกอบกับข้อมูลอัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในไทย ในช่วงปี ๒๕๕๔-๒๕๖๒ เพื่อประมาณการอัตราการเติบโตของค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในไทย ในปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ กำหนดให้ในปี ๒๕๖๖ ค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติต่อคนต่อวันยังต่ำกว่าระดับปกติก่อนเกิด COVID-๑๙ ในปี ๒๕๖๒ อยู่ที่ราว ๑,๑๔๔ บาทต่อคนต่อวัน หรือคิดเป็นร้อยละ ๙๐ ของค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติในปี ๒๕๖๒ แล้วนำค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยว

ต่างชาติต่อคนต่อวันในแต่ละกรณี ตั้งแต่ปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ คุณจำนวนวันที่พัก และคุณจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติทั้งหมด เพื่อให้ได้มูลค่าค่าใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวต่างชาติรวม โดยจำนวนวันที่พักกำหนดให้อยู่ที่ ๔.๓ วัน (ค่าเฉลี่ยปี ๒๕๕๔-๒๕๖๒) ส่วนจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติปี ๒๕๖๗ อยู่ที่ ๓๖.๖ ล้านคน และทยอยเพิ่มขึ้นต่อเนื่องจนปี ๒๐๓๐ มีจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติอยู่ที่ ๖๕ ล้านคน หรือเติบโต ร้อยละ ๑๐ CAGR และนำมูลค่าค่าใช้จ่ายด้านอาหารของนักท่องเที่ยวต่างชาติรวมปี ๒๕๖๗-๒๕๗๓ ของกรณีที่ ๒ หักลบกับกับกรณี ๑ จะได้ส่วนที่เป็นมูลค่าเพิ่มสะสมต่อภาคการท่องเที่ยวราว ๒๐๖,๐๐๐ ล้านบาท

๔.๑.๗ สมุนไพร นวดไทย และสปา

๑) สมุนไพร

สมุนไพรไทยที่ควรส่งเสริมขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ตามที่กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก ได้ประกาศสมุนไพร Herbal Champions ๑๕ รายการภายใต้แผนปฏิบัติการด้านสมุนไพรแห่งชาติฉบับที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) เพื่อสนับสนุนการพัฒนาสมุนไพรตลอดห่วงโซ่มูลค่าโดยแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้

(๑) สมุนไพรที่มีความพร้อมเพื่อการพัฒนาต่อยอด ๓ รายการ ได้แก่ ขมิ้นชัน ฟ้าทะลายโจร และกระชายดำ

(๒) สมุนไพรที่มีศักยภาพและต้องการความต่อเนื่องในการพัฒนา ๑๒ รายการ ได้แก่ กระชาย มะขามป้อม ไพล กวาวเครือขาว ชิง กระท่อม ว่านหางจระเข้ บัวบก มะระขี้นก กัญชง กัญชา และเพชรสังฆาต

การขับเคลื่อนพัฒนาเมืองสมุนไพร สร้างความเข้มแข็งและสร้างมูลค่าเพิ่มจากสมุนไพรให้แก่ชุมชน หลายจังหวัดได้มีการพัฒนาต่อยอดพืช/สมุนไพร ให้เป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของจังหวัด เป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้แก่ชุมชนผลักดันคุณค่าของสมุนไพรไทยร่วมกับอาหารไทยซึ่งควรมีการนำเสนอเมนูอาหารที่มีส่วนประกอบของสมุนไพรไทยชูสรรพคุณที่มีคุณประโยชน์เจาะกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะด้าน เช่น เพิ่มภูมิคุ้มกัน Plant-based และผู้สูงอายุ นอกจากนี้ การพัฒนาตราสัญลักษณ์คุณภาพสมุนไพรที่เป็นที่ยอมรับเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและไว้วางใจจากผู้บริโภคในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สมุนไพรเป็นการยกระดับศักยภาพด้านการตลาดของผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์สมุนไพร สร้างภาพลักษณ์ที่ดี สะท้อนคุณค่า และความน่าเชื่อถือผลิตภัณฑ์สมุนไพร รวมทั้งขยายโอกาสทางการค้าให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพร เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของยุทธศาสตร์ในการกำหนดให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของการเป็นตลาดสมุนไพร

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

ผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรไทยมีศักยภาพ มีโอกาสที่จะพัฒนาไปได้อีกไกล แต่การยกระดับการพัฒนาผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทยยังเผชิญความท้าทายอยู่มาก ทั้งกฎหมาย กฎระเบียบ ภายในประเทศ โดยเฉพาะการแปรรูปเป็นสารสกัดสมุนไพรที่ยังมีต้นทุนสูง ทำให้สารสกัดสมุนไพรไทยไม่สามารถแข่งขันด้านราคากับสารสกัดที่นำเข้าจากต่างประเทศ ซึ่งสารสกัดสมุนไพรเป็นวัตถุดิบสำคัญนำไปใช้ต่อเนื่องในหลากหลายอุตสาหกรรม หากรัฐบาลมีมาตรการส่งเสริมการผลิตสารสกัดสมุนไพรในประเทศ จะทำให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทยเติบโตและแข่งขันได้ในตลาดโลกอย่างแข็งแกร่งยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยสร้างรายได้ให้เกษตรกรผู้ปลูกสมุนไพรโดยตรง

ยกตัวอย่างการศึกษาสมุนไพรชนิดหนึ่ง นั่นก็คือ “ว่านหางจระเข้” ซึ่งเป็นสมุนไพรที่มีสรรพคุณมากมาย เป็นที่ยอมรับและมีการใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก ถือเป็นจุดแข็งและมีโอกาสในการพัฒนาไปได้อีกไกล นอกจากนี้ คณะกรรมการนโยบายสมุนไพรแห่งชาติ ได้กำหนดให้ว่านหางจระเข้อยู่ในกลุ่มสมุนไพรที่มีศักยภาพในการผลักดันให้เป็น Herbal Champion หรือสมุนไพรที่มีศักยภาพทางเศรษฐกิจสูงของไทย

ในปี ๒๕๖๕ ไทยมีพื้นที่ปลูกว่านหางจระเข้ทั่วประเทศ ประมาณ ๑๐,๐๐๐ ไร่ และมากกว่าร้อยละ ๙๕ ของพื้นที่ปลูกอยู่ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ รองลงมา คือ กาญจนบุรี และเพชรบุรี มีผลผลิตรวมทั่วประเทศกว่า ๑.๑ แสนตัน ผลผลิตส่วนใหญ่ใช้ภายในประเทศ สำหรับการนำเข้าส่งออกมีไม่มาก โดยข้อมูลจากใบขนสินค้าของกรมศุลกากร พบว่าไทยนำเข้าในรูปแบบผงเกือบทั้งหมด (ปี ๒๕๖๕ ไทยนำเข้าผงว่านหางจระเข้ ๒,๑๖๑ กิโลกรัม โดยนำเข้าจากสหรัฐอเมริกา) และส่งออกในรูปแบบอบแห้ง (ปี ๒๕๖๕ ไทยส่งออกว่านหางจระเข้อบแห้ง ๔๒๐ กิโลกรัม โดยส่งออกไปคูเวต และโอมาน)

ว่านหางจระเข้มีการนำไปแปรรูปเป็นสารสกัด และใช้เป็นส่วนผสมในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้หลายอุตสาหกรรม อาทิ อาหารและเครื่องดื่ม เครื่องสำอาง ผลิตภัณฑ์เสริมอาหาร และยา แต่การเก็บข้อมูลการส่งออกผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนผสมของสมุนไพรมีข้อจำกัด เนื่องจากไม่มีพิกัดศุลกากรที่จะจำแนกออกมาได้ ดังนั้น การดูข้อมูลสถิติการค้าระหว่างประเทศของพืชสมุนไพร จึงไม่ครอบคลุมมูลค่าการส่งออกของผลิตภัณฑ์สมุนไพร

ในปี ๒๕๖๕ ที่ผ่านมา ได้สร้างภาพลักษณ์และการรับรู้คุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทย โดยสร้างเรื่องเล่าให้ผลิตภัณฑ์สมุนไพร ๒๒ ผลิตภัณฑ์ เน้นผลิตภัณฑ์ที่มีวัตถุดิบมาจาก Herbal Champion ได้แก่ ขมิ้นชัน กระชายดำ และบัวบก พร้อมประชาสัมพันธ์สร้างการรับรู้ผ่านออนไลน์และเครือข่ายพันธมิตร และนำผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่มีศักยภาพขยายตลาดเชิงรุกเข้าสู่กลุ่มผู้บริโภคโดยตรงผ่านงานแสดงสินค้าต่าง ๆ และการเจรจาจับคู่ธุรกิจกับผู้จัดจำหน่าย

สามารถสร้างมูลค่าการค้าได้มากกว่า ๑๕ ล้านบาท โดยกลุ่มผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่ได้รับความนิยม ได้แก่ ยาต้ม น้ำมันหอมระเหย และเครื่องสำอาง สมุนไพรจากน้ำมันข้าว และในปี ๒๕๖๖ ได้นำผู้ประกอบการเข้าร่วมงาน THAIFEX – Anuga Asia ๒๐๒๓ เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๖ จำนวน ๔๒ ราย สามารถสร้างมูลค่าการค้ารวมทั้งสิ้น ๒๐๓.๓๑ ล้านบาท โดยผลิตภัณฑ์สมุนไพรที่ได้รับความนิยม ๕ อันดับ ได้แก่ ขมิ้นชันผง น้ำมันขมิ้น ขนมหากขิง เครื่องดื่มจากจุกข้าว และเครื่องแกง ตามลำดับ

๒) นวดไทยและสปา

สืบเนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ หรือโรคโควิด๑๙ (COVID-๑๙) ทำให้กิจการสปา นวดแผนไทย หรือนวดเพื่อสุขภาพ ได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นกิจการที่ถูกสั่งปิดสถานประกอบการเพื่อสุขภาพ ร้านนวดแผนไทย เป็นการชั่วคราว

แต่อย่างไรก็ดี ในปัจจุบันการนวดแผนไทยในต่างประเทศได้รับความนิยมอย่างมีอัตราการตอบรับที่ดีและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับกิจการสปา นวดแผนไทย หรือนวดเพื่อสุขภาพ แต่การฝึกอบรมและทดสอบมาตรฐานเพื่อประกอบอาชีพนวดไทยเป็นเรื่องที่สามารถทำได้ยากเนื่องจากมีข้อจำกัดตามพระราชบัญญัติสถานประกอบการเพื่อสุขภาพ พ.ศ. ๒๕๕๙ ทำให้จำนวนพนักงานนวดไทยไม่สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้าในต่างประเทศ ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมสนับสนุนอาหารเป็นยาหรือสมุนไพรไทย ยกตัวอย่าง ฟาโทะลายโจร เป็นสมุนไพรที่ใช้ในการรักษาและบรรเทาอาการรักษาโควิด หรือการปลูกพืชเศรษฐกิจทดแทน เช่น ต้นยาง กวาวเครือขาว สมุนไพรว่านชักมดลูก เป็นต้น ซึ่งเป็นการสนับสนุนเกษตรกรให้รู้ถึงคุณประโยชน์ของพืชสมุนไพร อาหารไทย เพื่อรักษาโรคและฟื้นฟูสุขภาพด้วย แต่ก็ยังพบว่า ธุรกิจสปาและนวดไทยยังคงมีปัญหาหลายประการ อาทิ ปัญหาการกระจายตัวของวัตถุดิบในพื้นที่ต่าง ๆ ปัญหาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ทางกฎหมาย

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

จุดเด่น

การดูแลสุขภาพแบบองค์รวม ทั้งร่างกายและจิตใจ โดยมุ่งเน้นที่การป้องกันก่อนการเกิดโรค และมีการปรับ Lifestyle การใช้ชีวิตด้วยเทคโนโลยีทางการแพทย์สมัยใหม่มาดูแลสุขภาพควบคู่กันไป เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ของการมีสุขภาพดีแบบองค์รวม รวมถึงนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยการดูแลสุขภาพเชิง Wellness เน้นการป้องกันมากกว่าการรักษาซึ่งต่างจากการแพทย์แบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นในการรักษาโรค โดยเน้นที่การป้องกันร่างกายให้มีสุขภาพแข็งแรง “การดูแลสุขภาพเชิง Wellness คือ การดูแลให้มี Healthy Lifestyle หรือการใช้ชีวิตประจำวันที่ดีต่อสุขภาพและมีความสุขอย่างยั่งยืน ไม่ใช่แค่การรักษาเพื่อให้รู้สึกดีขึ้น”

เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์ของธุรกิจการดูแลสุขภาพแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยเป็นที่ต้องการของตลาดการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพมีแนวโน้มเติบโตขึ้นในทุก ๆ ปี เนื่องจาก

กระแสการดูแลรักษาสุขภาพ ประเทศไทยมีอัตราค่าบริการที่เป็นเหตุเป็นผลและราคาต่ำกว่าคู่แข่งทำให้ผู้รับบริการหรือนักท่องเที่ยวตัดสินใจง่ายในการใช้จ่าย และการส่งออกผลิตภัณฑ์สปาหรือผลิตภัณฑ์จากสมุนไพรไทยไปยังต่างประเทศ

สภาพปัญหา

ข้อตกลงอาเซียนและเขตการค้าเสรีเกิดการเคลื่อนย้ายของแรงงานฝีมือดีและนักลงทุนไปยังประเทศที่มีต้นทุนต่ำกว่าความผันผวนของเศรษฐกิจโลก โรคระบาด เช่น โรคระบาดของ Covid-๑๙ ที่พบในปัจจุบันยังไม่มี การค้นพบวัคซีน หรือผลวิจัยในการรักษาที่ชัดเจน แนวคิดทำให้มีการปิดประเทศไม่รับนักท่องเที่ยว เป็นต้น

ในทางกฎหมาย การขอใบอนุญาตสามารถเผชิญกับข้อกำหนดที่ซับซ้อนในแต่ละประเทศ ร้านนวดต่างประเทศควรทำการสืบค้นและเข้าใจข้อกำหนดทางกฎหมายท้องถิ่น เพื่อป้องกันปัญหาทางกฎหมายในอนาคต หมอนวดแอบแฝงซึ่งทำให้ภาพจำของหมอนวดเป็นภาพลักษณ์ที่ไม่เหมาะสม ดังนั้น จึงควรส่งเสริมการศึกษาเกี่ยวกับนวดไทย : สร้างโปรแกรมการศึกษาเกี่ยวกับนวดไทยที่น่าสนใจสำหรับลูกค้า เช่น การจัดอบรมสำหรับลูกค้าเพื่อให้เข้าใจถึงประวัติศาสตร์และกรรมวิธีการนวดไทย

โอกาส

การเสนอนวดไทย เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ จะได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการยูเนสโก ระหว่างวันที่ ๙-๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๒ ณ ประเทศโคลัมเบีย นอกจากนี้นโยบายของรัฐบาล ได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) และแผนปฏิรูปประเทศด้านสาธารณสุข โดยมีความเกี่ยวข้องกับนวดไทย ในประเด็นปฏิรูปที่ ๕ การแพทย์แผนไทย สมุนไพรเพื่อเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นการดำเนินการร่วมกันจากหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงสาธารณสุข กระทรวง วัฒนธรรม สภาการแพทย์แผนไทย ร่วมกันกำหนดมาตรการและกลไกการดำเนินการที่สำคัญ ได้แก่

๑) การจัดทำมาตรฐานนวดไทย ได้แก่ การพัฒนาองค์ความรู้ การพัฒนาหลักสูตรการนวดไทย การ พัฒนาระบบบริการนวดไทย

๒) การประเมินและรับรองมาตรฐานนวดไทยในประเทศ (Certification Body)

๓) การสร้างอัตลักษณ์ “นวดไทย” สู่ระดับโลก

๔) การจัดทำแผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมและพัฒนาการนวดไทย

๕) การส่งเสริมและพัฒนา OTOP การนวดไทย อัตลักษณ์ไทยและผลิตภัณฑ์สมุนไพรไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับประเทศและนานาชาติ

เมื่อปี ๒๕๖๒ ณ กรุงโบโกตา สาธารณรัฐโคลอมเบีย คณะกรรมการระหว่างรัฐบาลว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intergovernmental Committee for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage – ICS-ICH) ในการประชุมสมัยสามัญ ครั้งที่ ๑๔ มีมติให้ขึ้นทะเบียน “นวดไทย” หรือ “Nuad Thai, Traditional Thai Massage” ในบัญชีรายชื่อตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งมวลมนุษยชาติ (Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity – RL) ภายใต้อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. ๒๐๐๓ (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage ๒๐๐๓) ขององค์การยูเนสโก โดยการขึ้นทะเบียนในครั้งนี้จะเป็นการสร้างความตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของนวดไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพในระดับสากล รวมถึงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ เข้าถึง พัฒนา และสงวนรักษาศาสตร์ด้านการนวดไว้ให้แก่ชนรุ่นหลัง

“นวดไทยเป็นศาสตร์และศิลป์ในการรักษาโรคแบบดั้งเดิมของไทย การนวดไทยช่วยบำบัดอาการป่วยต่าง ๆ โดยไม่ใช้ยาแต่อาศัยการนวดตามจุดต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อปรับสมดุลและโครงสร้างของร่างกายเพื่อรักษาโรคที่เชื่อว่าเกิดจากเลือดลมตาม "เส้น" ไม่ไหลเวียน นวดไทยพัฒนามาจากภูมิปัญญาในการดูแลสุขภาพตัวเองของผู้คนในสังคมเกษตรกรรม ทักษะและองค์ความรู้ในการนวดไทยได้รับการส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นและมีการพัฒนาเป็นองค์ความรู้ที่มีระบบแบบแผน”

นวดไทยถือเป็นมรดกภูมิปัญญาที่เป็นศาสตร์และศิลป์ทางการแพทย์ดั้งเดิมเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาและวัฒนธรรมท้องถิ่นและพระพุทธศาสนาและเป็นการรักษาทางเลือกควบคู่ไปกับการดูแลสุขภาพตามแบบแผนตะวันตกสมัยใหม่ มีองค์กรที่ส่งเสริมและพัฒนานการนวดมากกว่า ๕๐ องค์กร อาทิ สมาคมคนตาบอดแห่งประเทศไทย รวมถึงภาควิชาชีพ ได้แก่ สภาการแพทย์แผนไทย และยังมีสถาบันการเรียนการสอนสถานประกอบการเพื่อสุขภาพทั่วประเทศ มีการใช้นวดไทยในการดูแลสุขภาพในครัวเรือนและชุมชนทั่วทุกภาคของประเทศ มีหมอนวดพื้นบ้านทั้งประเทศรวม ๒๕,๒๐๕ คนมีบุคลากรสถานประกอบการเอกชนที่ให้บริการนวดไทยเพื่อการบำบัดและฟื้นฟูสุขภาพทุกจังหวัด นอกจากนี้จะได้รับความนิยมในประเทศไทยแล้ว ยังเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลกนักท่องเที่ยวต่างชาติให้ความนิยมเดินทางมาใช้บริการแล้วมีจำนวนมากที่สมัครเรียนนวดแผนไทยในสถานที่ต่าง ๆ โดยเฉพาะที่วัดวัดโพธิ์ มีผู้สำเร็จวิชานวดแผนไทยตำรับวัดโพธิ์ไปแล้วมากกว่า ๒ แสนคน จาก ๑๔๕ ประเทศเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้เป็นจำนวนมากแก่มอนวดแผนไทยตามเมืองใหญ่ทั่วโลก เช่น นิวยอร์ก ลอนดอน และฮ่องกง

นโยบาย “ศูนย์เวลเนสอัตลักษณ์ไทย” (Thainess Wellness Destination : TWD) ตามนโยบายรัฐบาล “คนไทยสุขภาพดี เศรษฐกิจมั่นคง” (Health for Wealth) โดยยกระดับ

บริการ เสริมสร้างสุขภาพประชาชน สนับสนุนการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก สมุนไพร ภูมิปัญญาไทย และการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Wellness Tourism) เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ศูนย์เวลเนส (Wellness Center) ทั่วประเทศ โดยประชาสัมพันธ์ให้สถานประกอบการและแหล่งท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ทั้ง ๕ ประเภท ได้แก่ ๑.ที่พักนักท่องเที่ยว ๒.ภัตตาคารหรือร้านอาหาร ๓.นวดเพื่อสุขภาพ ๔.สปาเพื่อสุขภาพ และ ๕.สถานพยาบาล เข้ารับการประเมินเป็น “ศูนย์เวลเนส” เพื่อยกระดับมาตรฐานการบริการ โดยมีสถานประกอบการผ่านการรับรอง ๔๕๙ แห่ง และได้ต่อยอดเพิ่มเกณฑ์การประเมินให้เป็น “ศูนย์เวลเนสอัตลักษณ์ไทย” ปัจจุบันมีสถานประกอบการที่ผ่านการรับรองแล้ว ๓๖ แห่ง ทั่วประเทศ ดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศให้เกิดความพึงพอใจในบริการ และพลิกฟื้นตลาดการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของประเทศไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับโลกต่อไป

๔.๑.๘ การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

สถาปัตยกรรมไทยมีชื่อเสียงในด้านการออกแบบที่ประณีต สีสันที่สดใส และความสำคัญทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง ยกตัวอย่างสถาปัตยกรรมไทยที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ และมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน อาทิ วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหารหรือที่รู้จักกันในชื่อวัดอรุณ มีลักษณะเป็นปราสาท (หอคอย) ตรงกลางมีความสูงประมาณ ๗๐ เมตร และประดับด้วยกระเบื้องพอร์ซเลนหลากสีสัน พระบรมมหาราชวัง เป็นอาคารอันงดงามที่จัดแสดงความมั่งคั่งและความยิ่งใหญ่ของสถาปัตยกรรมไทย รายละเอียดอันประณีต ยอดแหลมสีทอง และภาพจิตรกรรมฝาผนังที่สวยงาม วัดพระศรีรัตนศาสดาราม หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า วัดพระแก้ว เป็นวัดพุทธที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุดในประเทศไทย อาคารหลักคือพระอุโบสถโดดเด่นด้วยการออกแบบอันวิจิตรงดงามด้วยการแกะสลักอันวิจิตรประณีตและการประดับตกแต่งสีทอง และบ้านไทยแบบดั้งเดิมหรือที่เรียกว่า “บ้านสุโขทัย” สร้างขึ้นบนเสาสูงและมีหลังคายกสูงเพื่อระบายอากาศและป้องกันน้ำท่วม มักจัดแสดงงานแกะสลักไม้ที่วิจิตรบรรจง และได้รับการออกแบบให้กลมกลืนกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ แต่ยังคงการต่อยอดบ้านไทยแบบดั้งเดิมเพื่อใช้เป็นที่อยู่อาศัยในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เป็นเพียงการอนุรักษ์และใช้ประโยชน์ในเชิงการท่องเที่ยวเท่านั้น

จุดเด่น สถาปัตยกรรม และโอกาส

การออกแบบ

จุดเด่น

(๑) นักออกแบบจำนวนหนึ่งได้รับรางวัลในระดับโลก หากพิจารณาจากการได้รับรางวัลด้านการออกแบบที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล เช่น A' Design Award, Red Dot Design Award และ Pentaward คณะผู้วิจัยพบว่า นักออกแบบของไทยมีความสามารถในการแข่งขันสูง

ด้านการออกแบบ หากเปรียบเทียบกับประเทศอื่นในอาเซียน แต่ยังเป็นรองประเทศหรือเขตเศรษฐกิจอื่นในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ได้แก่ จีน ญี่ปุ่น ไต้หวัน เกาหลีใต้ และออสเตรเลีย

(๒) กิจกรรมส่งเสริมการออกแบบในประเทศไทย เช่น การประกวด DE Mark การจัดงาน Bangkok Design Week และการให้บริการข้อมูลด้านการออกแบบของ TCDC

(๓) ความโดดเด่นของวัสดุท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ หวาย และใบลาน

สภาพปัญหา

(๑) ตลาดงานออกแบบในประเทศไทยมีขนาดเล็ก

ในปัจจุบัน ตลาดงานออกแบบในประเทศไทยมีขนาดเล็ก เนื่องจากผู้ผลิตของไทยส่วนหนึ่งเป็นผู้รับจ้างผลิต (OEM) จึงไม่จำเป็นต้องออกแบบสินค้า และผู้ประกอบการไทยส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะ SMEs ยังไม่ตระหนักถึงคุณค่าของงานออกแบบในการช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้าหรือบริการมากนัก

(๒) ความเข้าใจของภาครัฐต่องานออกแบบยังจำกัดมาก

การกำหนดขอบเขตการดำเนินงาน (TOR) ของภาครัฐที่ตายตัว ทำให้ไม่นำไปสู่ผลลัพธ์ของงานออกแบบที่สามารถตอบโจทย์ได้จริง (solution-based) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจ้างบริการออกแบบประสบการณ์ (experience design) ซึ่งเป็นการสำรวจ (explore) และค้นพบ (discover) สิ่งใหม่ ๆ

ตัวอย่างของบริการออกแบบประสบการณ์ที่ค้นพบว่า คำตอบที่สามารถตอบโจทย์ได้จริงไม่ตรงกับสิ่งที่กำหนดไว้ใน TOR เช่น โรงพยาบาลแห่งหนึ่งต้องการออกแบบหน่วยฉุกเฉินให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยกำหนดให้สร้างแอปพลิเคชัน (application) ที่สามารถทำให้เห็นข้อมูลเรียลไทม์เกี่ยวกับคนไข้ เช่น ขณะนี้คนไข้อยู่บนรถโรงพยาบาลแล้ว และมีสภาพเป็นอย่างไร เพื่อให้แพทย์สามารถทราบข้อมูลล่วงหน้าว่า ควรจะรักษาอย่างไร อย่างไรก็ตาม ปัญหาของหน่วยฉุกเฉินที่เกิดขึ้นจริงคือ หน่วยฉุกเฉินขาดพยาบาลที่นำข้อมูลรายละเอียดของผู้ป่วยไปส่งให้แพทย์ ดังนั้น การแก้ปัญหาที่ตรงจุดเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การบริหารจัดการให้มีพยาบาลนำส่งข้อมูลรายละเอียดให้แพทย์ โดยที่ไม่จำเป็นต้องทำแอปพลิเคชัน (application)

(๓) ผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีขนาดเล็กมีข้อจำกัดด้านเงินทุนและเทคโนโลยี

ธุรกิจนออุตสาหกรรมบริการออกแบบของไทยร้อยละ ๙๙.๗ ของจำนวนสถานประกอบการด้านบริการออกแบบทั้งหมด เป็นสถานประกอบการขนาดเล็ก จึงมีข้อจำกัดด้านเงินทุนและการเข้าถึงเทคโนโลยี ซึ่งเป็นอุปสรรคในการขยายธุรกิจ การทำการตลาด และการ

ประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จัก รวมทั้งการลงทุนซื้อเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการออกแบบที่มีต้นทุนสูง เช่น โปรแกรมเครื่องพิมพ์ ๓ มิติสำหรับการทำสินค้าต้นแบบ (Prototype)

(๔) บัณฑิตจบใหม่ส่วนหนึ่งมีปัญหาด้านคุณภาพและขาดทักษะ ที่ตรงตามความต้องการของตลาดการเรียนการสอนของหลักสูตรที่แตกต่างกันอาจส่งผลต่อทักษะ และรายได้ของบัณฑิตที่แตกต่างกัน กล่าวคือ จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ คณะผู้วิจัยพบว่า ผู้ประกอบการส่วนหนึ่งสะท้อนว่า บัณฑิตจบใหม่จากบางหลักสูตรขาดความเข้าใจในเชิงอุตสาหกรรม จึงต้องใช้ระยะเวลาในการฝึกฝนอย่างน้อย ๓-๖ เดือน จึงจะสามารถปฏิบัติงานได้จริง

(๕) การสนับสนุนของภาครัฐขาดการบูรณาการและขาดความต่อเนื่อง หน่วยงานภาครัฐหลายแห่งให้การสนับสนุนอุตสาหกรรมออกแบบ ผ่านโครงการต่างๆ เช่น โครงการประกวดผลงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ Thai Star Packaging Awards ของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม และโครงการประกวดผลงานออกแบบ กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ซึ่งครอบคลุมการประกวดออกแบบในหลายสาขา เช่น กลุ่มสินค้าเฟอร์นิเจอร์ กลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์ กลุ่มสินค้าอุตสาหกรรมและดิจิทัล กลุ่มออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น ขณะที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้บริการข้อมูลด้านการออกแบบ และกรมทรัพย์สินทางปัญญา ให้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

อย่างไรก็ตาม การดำเนินการของหน่วยงานภาครัฐมักขาดการบูรณาการ และขาดความต่อเนื่อง รวมทั้งขาดกลไกการติดตามประเมินผลอย่างจริงจังซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการ ดำเนินการแบบมุ่งเป้าหวังผล

สถาปัตยกรรม

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

จุดเด่น

(๑) สถาปนิกไทยหลายรายมีชื่อเสียงจากการได้รับรางวัลในระดับโลก และสถาปนิกส่วนหนึ่งมีคุณภาพสูง จะเห็นได้ว่า ผลงานหลายชิ้นของสถาปนิกชาวไทยได้รับรางวัล ชนะเลิศในระดับนานาชาติ เช่น บริษัท TA-CHA Design ที่ได้รับรางวัล A+ Awards ในสาขา Mixed Use ในปี ๒๐๒๒ หรือ บริษัท A๔๙hd ที่ได้รับรางวัล Architecture Master prize ๒๐๒๑

(๒) หน่วยงานกำกับดูแลวิชาชีพสถาปนิก และสมาคมสถาปนิกที่เข้มแข็ง หน่วยงานสำคัญที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบริการสถาปัตยกรรม คือ สมาสถาปนิก ซึ่งทำหน้าที่ในการควบคุม วิชาชีพสถาปนิก และเป็นผู้รับผิดชอบในการออกใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม รวมทั้งส่งเสริมการศึกษา การวิจัยและการประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม เช่นเดียวกับสภาวิศวกร ซึ่งดูแลวิชาชีพวิศวกรรมควบคุม

(๓) วัสดุก่อสร้างท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ไม้ไผ่ และหวาย

สภาพปัญหา

(๑) ภาคเอกชนรายใหญ่ส่วนหนึ่งมีค่านิยมเลือกใช้สถาปนิกต่างชาติเป็นผู้ออกแบบโครงการขนาดใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น Mahanakhon ออกแบบโดยบริษัท สถาปนิกกลุ่มบริษัท บูโร โอเล เซียร์เรน (ไทยแลนด์) จำกัด Central Embassy ออกแบบโดยสตูดิโอจากอังกฤษ “AL_A” นำโดยสถาปนิก Amanda Levete โดยมี Pi Architects สถาปนิกไทยทำหน้าที่เป็น Architect of Record และ Rosewood Bangkok ออกแบบโดย KPF, Tandam Architects และ Celia Chu Design เป็นต้น

(๒) ปัญหาเกี่ยวกับการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐ อาทิ ปัญหาการคอร์รัปชันในกระบวนการจัดซื้อจัดจ้าง การขาดความเข้าใจในวิชาชีพสถาปนิกและการไม่ให้คุณค่างานออกแบบสถาปัตยกรรม โดยมีการกำหนด TOR ที่ตายตัวมาก การตั้งงบประมาณโครงการออกแบบที่ไม่ให้ความสำคัญแก่วิชาชีพ และหน่วยงานท้องถิ่นบางแห่งมองวิชาชีพภูมิสถาปนิกเป็นเพียงการจัดวางต้นไม้ เป็นต้น การมีงานเพิ่มจากขอบเขตงานที่กำหนด ส่งผลทำให้ทำงานเพิ่มขึ้นโดยไม่ได้รับค่าจ้างเพิ่ม ต้นทุนเพิ่มขึ้นและคุณภาพงานลดลง

โอกาส

(๑) อาเซียนมีอัตราการเติบโตสูง และความเป็นเมืองมากขึ้นรวมทั้งประเทศไทยมีข้อตกลงยอมรับร่วมคุณสมบัตินักวิชาชีพอาเซียน (MRA) ซึ่งรวมถึง อาชีพสถาปนิก

(๒) คนรุ่นใหม่มีมุมมองที่เข้าใจงานสถาปนิกมากขึ้น

(๓) กระแสสถาปัตยกรรมเพื่อความยั่งยืน และคนเปลี่ยนพฤติกรรมทำงานจากที่บ้าน ทำให้ความต้องการออกแบบสถาปัตยกรรมมากขึ้น

(๔) ประเทศไทยมีสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น เช่น วัดพระแก้ว

๔.๑.๙ ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการรับรู้ และความเข้าใจเนื่องจากภาพยนตร์หรือเนื้อหาที่สื่อผ่านภาพยนตร์นั้น ๆ มีศักยภาพในการเดินทางไปสู่ผู้รับสารได้อย่างกว้างไกล สามารถสอดแทรกสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้มาก และมีพลังในการฉายซ้ำเพื่อกระจายการรับรู้

(๑) การดำเนินงานด้านภาพยนตร์ กระทรวงพาณิชย์ได้นำภาพยนตร์ไทยไปนำเสนอในงานภาพยนตร์นานาชาติ ซึ่งพบว่าในแต่ละครั้ง กระทรวงพาณิชย์ นำเสนอผลงานด้านภาพยนตร์ไทย กระทรวงวัฒนธรรม นำเสนอผลงานด้านคอนเทนต์ของประเทศไทย และกระทรวงการท่องเที่ยวและ

กีฬา นำเสนอสถานที่ที่สามารถถ่ายภาพยนตร์ต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยจะเห็นว่าเกิดความซ้ำซ้อนของการนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้

(๒) กระทรวงพาณิชย์ได้มีการดำเนินการโดยได้มีการประชุมร่วมกับภาคเอกชน โดยเฉพาะกลุ่มภาพยนตร์ ซีรีส์ โฆษณา แอนิเมชัน และกลุ่มซอฟต์แวร์/เกม ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงโดยเฉพาะในกลุ่มอุตสาหกรรมเกม ซึ่งมีหน่วยงานที่รับชอบ คือ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล โดยกลุ่มอุตสาหกรรมเกม ได้มีการส่งเสริมให้มีการเผยแพร่ไปยังต่างประเทศเพื่อเป็นที่รู้จักเกมที่ผลิตโดยคนไทยมากยิ่งขึ้น

(๓) อุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชัน สมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติได้ให้ข้อมูลว่า ธุรกิจภาพยนตร์ไทยมีศักยภาพในการแข่งขันสูง แต่ยังขาดการส่งเสริมจากภาครัฐอย่างบูรณาการส่วนในด้านแอนิเมชัน ผู้ประกอบการได้ให้ข้อมูลว่า งานแอนิเมชันจะเป็นงานรับจ้างการผลิต ทั้งนี้ ผู้ประกอบการในกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชัน ได้มีข้อเสนอให้ภาครัฐดำเนินการป้องกันอุตสาหกรรมภาพยนตร์ภายในประเทศ รวมทั้งจัดตั้งกองทุนภาพยนตร์และจัดทำข้อตกลงร่วมผลิต เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงแหล่งเงินทุนได้ง่ายขึ้น เพื่อที่ได้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาภาพยนตร์ไทยต่อไป

(๔) การพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก มีปัจจัยที่สนับสนุนเป้าหมายดังกล่าวให้สำเร็จ ได้แก่ บุคลากรในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ทั้งในส่วนสร้างสรรค์ (creative part) และส่วนการผลิตผลงาน (production part) และการที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพงานเทศกาลโฆษณาในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (ADFEST) ซึ่งเอื้อต่อการทำให้ผู้ประกอบการบริการโฆษณาของไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ดังนั้น ในการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก ปัจจัยหลักที่ช่วยสนับสนุนเป้าหมายดังกล่าวประกอบด้วย ๒ ประการ ได้แก่ (๑) บุคลากรในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ทั้งในส่วนสร้างสรรค์ (creative part) และส่วนการผลิตผลงาน (production part) และ (๒) การที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพงานเทศกาลโฆษณาในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (ADFEST) ซึ่งเอื้อต่อการทำให้ผู้ประกอบการบริการโฆษณาของไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

จุดเด่น สภาพปัญหา และโอกาส

ภาพยนตร์

จุดเด่น

(๑) ภาพยนตร์ไทยมีจุดเด่นที่คุณภาพและเนื้อหาของภาพยนตร์มีความโดดเด่นทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์กระแสทางเลือก

ยกตัวอย่าง ผลงานที่โดดเด่นของผู้กำกับที่ได้รับรางวัล Jury Prize จากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศสซึ่งเป็นรางวัลระดับนานาชาติของนายอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ผู้กำกับภาพยนตร์ เรื่อง ‘Memoria’ ในปี ๒๕๖๔ และเรื่อง ‘สัตว์ประหลาด’ (Tropical Malady) ในปี ๒๕๕๗ นอกจากนี้ได้รับรางวัลลำดับภาพยอดเยี่ยม จากงานเอเชียฟิล์มส์ อวอร์ดส์ ที่ฮ่องกง จากผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่อง ‘แสงศตวรรษ’ (Syndromes and A Century) ด้วย

ในปี ๒๕๖๕ มีภาพยนตร์ไทยได้รับคัดเลือกในรางวัลระดับนานาชาติ ได้แก่ Solids by the Seashore และ ดอยบอย ได้รับคัดเลือกเข้าประกวดชิงรางวัลที่มอบให้กับภาพยนตร์เอเชีย ได้แก่ New Currents และ Jiseok ตามลำดับ พร้อมฉาย World Premiere ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติปูซาน ครั้งที่ ๒๘ (Busan International Film Festival: BIFF) เป็นต้น

ในปี ๒๕๖๖ มีภาพยนตร์ไทย เรื่อง ‘สัปหระ’ ภาพยนตร์สยองขวัญ คอเมดี้ ละครมา โดยผู้กำกับ นายอิทธิ ศรีนวล ซึ่งเป็นภาพยนตร์ได้รับคำวิจารณ์ในแง่บวกถึงเนื้อเรื่อง การแสดง ความหลากหลายทางอารมณ์ แก่นเรื่อง เพลงประกอบ การนำเสนอวิถีชีวิตของชาวอีสาน และงานสร้าง

‘สัปหระ’ เป็นภาพยนตร์ที่สร้างปรากฏการณ์ความสำเร็จในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อนของภาพยนตร์ไทยท้องถิ่นอีสาน เป็นภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทยในรอบ ๙ ปี นับตั้งแต่ภาพยนตร์ ไอฟาย...แต่ก็...เลิฟยู เข้าฉายเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๗ รวมถึงเป็นหนึ่งในสิบอันดับภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุด โดยทำรายได้รวมทั่วประเทศ ๗๒๐.๓ ล้านบาท จากทุนสร้าง ๑๕ ล้านบาท เป็นภาพยนตร์จากจักรวาลไทบ่าน ที่ทำเงินเปิดตัวได้สูงสุดและทำรายได้สูงสุดในจักรวาล

(๒) ผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างประเทศให้ความสนใจ และเดินทางเข้ามาการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย เนื่องจากมีบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีความรู้ ความเชี่ยวชาญและมีฝีมือที่ได้มาตรฐานโดยเฉพาะฝ่ายผลิตและฝ่ายที่ดูแลหลังการผลิตรวมถึงการใช้บริการติดต่อการผสมผสานเทคนิคพิเศษ และการทำแอนิเมชันอัตราค่าตอบแทนแรงงานอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสม เมื่อเทียบกับฝีมือของบุคลากรจากประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชีย เช่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน สิงคโปร์ เป็นต้น รวมทั้งอุปนิสัยของบุคลากรที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความขยัน เอาใจใส่ และไม่เกียจงาน (จำเรณูลักษณ์ ธนะวังน้อย, ๒๕๕๕ และเศรษฐา วีระธรรมานนท์ และอารีรัตน์ ใจประดับ, ๒๕๖๒) นอกจากนี้ประเทศไทยยังมีจุดเด่นในเรื่องของสถานที่ถ่ายทำในประเทศไทยและคุณภาพของการบริการ เป็นที่ประทับใจของนักลงทุนมีต้นทุนทางวัฒนธรรม มีทรัพยากรธรรมชาติและสถานที่ทางประวัติศาสตร์ตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย

สภาพปัญหา

(๑) การพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการสนับสนุนเงินลงทุนให้แก่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับอัตราของการสนับสนุนเงินทุนของประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมนี้

(๒) การสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของภาครัฐมีการกำหนดกรอบนิยามของคำว่าศิลปะและวัฒนธรรมที่ค่อนข้างแคบไม่ครอบคลุมประเด็นที่เป็นกระแสนิยมหรือที่ประชาชนนิยม นอกจากนี้ เนื้อหาของภาพยนตร์ไม่หลากหลาย ไม่น่าสนใจ และขาดความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาให้มีความแปลกใหม่

(๓) การขาดการพัฒนาทักษะของบุคลากร อาทิ ทักษะด้านภาษาอังกฤษ ทักษะการทำงานด้านการผลิต ภาพยนตร์ กระบวนการตัดต่อ กระบวนการ Post-production ต่าง ๆ ทักษะความรู้ด้านเศรษฐกิจการตลาด เป็นต้น ทั้งนี้ รูปแบบการพัฒนาสามารถทำได้หลายลักษณะ ทั้งการฝึกอบรม การดูงาน และการให้ทุนการศึกษาเพื่อ เรียนรู้ในกระบวนการที่น่าสนใจ หรือเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน

โอกาส

(๑) การมีหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ซึ่งมีการกิจโดยตรงในการสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเป็นกลไกในการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ รวมถึงการสนับสนุนการดำเนินงานด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์

(๒) ผู้ชมรุ่นใหม่เริ่มมีการปรับเปลี่ยนรสนิยมการชมภาพยนตร์ทำให้เป็นโอกาสในการพัฒนาเนื้อหาที่สอดคล้องกับผู้ชม

(๓) การเติบโตระบบดิจิทัลซึ่งส่งผลทั้งในด้านการผลิต การจัดฉาย ที่สะดวก รวดเร็วกว่าในอดีต

(๔) รัฐให้ความสำคัญต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งที่สร้างรายได้แก่ประเทศ

(๕) การขยายตัวของอุตสาหกรรมข้างเคียงที่เกี่ยวข้องกัน เช่น ซีรีส์ การ์ตูน คาแรคเตอร์ และอื่นๆ

(๖) การมีองค์กรภาพยนตร์ต่างประเทศให้การสนับสนุนโดยเฉพาะทุนการพัฒนาภาพยนตร์

(๗) การร่วมลงทุน (Co-Production) ระหว่างประเทศ

ดิจิทัลคอนเทนต์

สถานการณ์ตลาดโลกพบว่า แนวโน้มค่าใช้จ่ายด้านบริการเทคโนโลยีดิจิทัลของโลก จะยังคงขยายตัวตามทิศทางปรับตัวของภาคธุรกิจสู่การประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ แก่ลูกค้า (Consumer experience) โดยมีแนวโน้มเติบโตร้อยละ ๑๖.๔ ต่อปี ในช่วงปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ ตามการคาดการณ์สอดคล้องกับแนวโน้มการขยายตัวของการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานระบบ Cloud T ในภาคธุรกิจทั่วโลก เพื่อรองรับความต้องการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่แบบทันเวลาของภาคธุรกิจ ตั้งแต่กระบวนการขาย การตลาด การเสนอผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ ๆ ทางแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อตอบโจทย์พฤติกรรมหลากหลายของผู้บริโภคที่มีแนวโน้มพึ่งพาช่องทางออนไลน์ต่อเนื่อง

สำหรับประเทศไทยในช่วงปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ รายได้ของธุรกิจบริการดิจิทัล และซอฟต์แวร์โดยรวมคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องในอัตราเฉลี่ยร้อยละ ๑๙-๒๐ จากแนวโน้มการทำธุรกรรมของผู้บริโภคที่เน้นความสะดวกสบายและมุ่งสู่ระบบไร้สัมผัสผ่านออนไลน์บน Mobile platform ในช่วง Post-COVID รวมถึงการลงทุนปรับโครงสร้างองค์กรในภาคธุรกิจที่เน้นขับเคลื่อนมูลค่าเพิ่มด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น เมื่อพิจารณาแนวโน้มด้านบริการเทคโนโลยีดิจิทัลและซอฟต์แวร์ ๓ ประเภท ดังนี้

(๑) บริการดิจิทัลพบว่า รายได้มีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ยร้อยละ ๒๒-๒๓ โดยมีปัจจัยหนุนจากพฤติกรรมผู้บริโภคที่ต้องการใช้บริการผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อทำธุรกรรมในชีวิตประจำวันมากขึ้น สอดคล้องกับมูลค่าตลาดบริการดิจิทัลของประเทศในอาเซียนที่ยังมีแนวโน้มขยายตัวในทุก Segments โดยเฉพาะ e-Commerce, การขนส่ง การท่องเที่ยว และนันทนาการผ่านสื่อออนไลน์ โดยจะครอบคลุมไปยังกลุ่มผู้บริโภคนอกเขตเมืองที่ยังมีโอกาสขยายตัวมากขึ้น ประกอบกับแนวโน้มการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลใหม่ ๆ ในหลายรูปแบบตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้สามารถรองรับโอกาสการเติบโตของธุรกรรมการให้บริการดิจิทัลประเภทต่างๆ ที่ตอบโจทย์ความต้องการ (On-demand commerce) ได้มากขึ้น เช่น ค่าโดยสาร Grab ขยายบริการจากการจัดส่งอาหารหรือเรียกรถ สู่ Grab Mart (ฝากซื้อสินค้า) และ Grab Home Services (บริการแม่บ้านทำความสะอาด) นอกจากนี้ ยังพบว่า แนวโน้มการร่วมเป็นพันธมิตรของผู้ให้บริการเทคโนโลยีดิจิทัลรายใหญ่กับภาคธุรกิจต่างๆ ตอบโจทย์บริการธุรกรรมบริการครบวงจร เช่น Lineman - Wongnai แพลตฟอร์มร้านอาหารพร้อมบริการคนขับ เป็นต้น

แนวโน้มการเติบโตของกลุ่มบริการดิจิทัล ส่วนใหญ่น่าจะยังถูกขับเคลื่อนจากธุรกิจที่อยู่ในห่วงโซ่ของการค้าและขนส่งผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ e-Retail, e-Logistics และ e-Contents ใน Online media ซึ่งมีมูลค่าตลาดขนาดใหญ่และเติบโตต่อเนื่อง จากการเชื่อมต่อทุกสิ่งบนมือถือ (Mobile engagement) ตั้งแต่ด้านข้อมูล เนื้อหา และชำระค่าสินค้าบนแอปพลิเคชัน โดยเฉพาะ

แนวโน้มการพัฒนา Metaverse ที่จะเป็น Social platform แบบใหม่ต่อยอดจาก Social media ในปัจจุบันซึ่งจะเอื้อให้ภาคธุรกิจมีช่องทางในการสร้างประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual experiences) แก่ลูกค้าในการนำเสนอสินค้าใหม่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลได้มากขึ้น ส่วนธุรกิจที่ยังมีมูลค่าตลาดน้อย ได้แก่ e-Tourism จะเริ่มเติบโตในอัตราเร่งจากแนวโน้มการฟื้นตัวของการเดินทางท่องเที่ยวหลังการเปิดประเทศมากขึ้น โดยจะมาพร้อมกับการขยายตัวของ e-Health ซึ่งเป็นธุรกิจที่อยู่ในห่วงโซ่การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ

(๒) ซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ พบว่า รายได้มีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ยร้อยละ ๑๑-๑๒ ต่อปี ในช่วงปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ สอดรับแนวโน้มการลงทุนด้านซอฟต์แวร์ที่มีทิศทางขยายตัว โดย Gartner, ๒๐๒๓ คาดว่า มูลค่าซอฟต์แวร์และบริการด้านไอทีของไทยจะเติบโตร้อยละ ๑๔.๙ และ ๑๐.๔ ตามลำดับ ในปี ๒๕๖๖ จากแนวโน้มการเพิ่มค่าใช้จ่ายในการลงทุนด้านซอฟต์แวร์และบริการไอทีที่จะครอบคลุมไปถึงองค์กรระดับภูมิภาคกว้างขวางขึ้น โดยมีปัจจัยหนุนที่สำคัญ ได้แก่ การแข่งขันสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการให้บริการเฉพาะเจาะจงกับลูกค้าในปริมาณมาก (Mass customization) ซึ่งต้องใช้ระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่แบบทันเวลาทั้งในภาคการผลิตและบริการ การลดค่าใช้จ่ายด้านการบริหารและประมวลผลข้อมูลโดยใช้บริการผ่านระบบสมาชิกบนคลาวด์ในรูปแบบ Subscription model หรือ SaaS ที่มีต้นทุนต่ำกว่าการติดตั้งระบบซอฟต์แวร์แบบเดิม จากการขยายตัวของเทคโนโลยีระบบคลาวด์พร้อมกับการพัฒนาเครือข่าย ๕G ที่ครอบคลุมมากขึ้น ทำให้สามารถตอบสนองความต้องการปรับโครงสร้างองค์กรโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital transformation) ของทุกองค์กร รวมถึงการเข้ามาลงทุนของผู้ให้บริการคลาวด์ชั้นนำของโลก ได้แก่ Google Cloud และ Amazon Web Services (AWS) โดยจะตั้งศูนย์ข้อมูลระดับภูมิภาคในประเทศไทย (Regional data centers) ในปี ๒๕๖๖-๒๕๖๗ จะเปิดโอกาสให้ภาคธุรกิจไทยเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานระบบคลาวด์อย่างเต็มรูปแบบซึ่งช่วยให้ผู้ใช้บริการสามารถประมวลผลข้อมูลบนคลาวด์ได้เร็วขึ้นถึง ๑๐ เท่า

ประเภทธุรกิจที่สนับสนุนการเติบโตของกลุ่มซอฟต์แวร์และบริการซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่จะยังคงมาจาก SaaS, Software Integration (SI) และ Software customization เนื่องจากองค์กรธุรกิจกำลังอยู่ในช่วงบูรณาการข้อมูลจากระบบซอฟต์แวร์เก่าสู่ระบบ SaaS เพื่อสร้างโครงข่ายข้อมูลที่มีความคล่องตัวในการรองรับระบบและแอปพลิเคชันที่หลากหลายสำหรับการประมวลผลข้อมูลแบบทันเวลา ทำให้มีอุปสงค์ต่อบริการติดตั้งระบบ โดยเฉพาะการออกแบบที่มีความเฉพาะเจาะจงกับรูปแบบการดำเนินงานขององค์กรมากขึ้น การเติบโตของกลุ่มธุรกิจข้างต้นจะเอื้อให้ธุรกิจที่อยู่ในห่วงโซ่บริการ ได้แก่ ธุรกิจให้คำปรึกษาและฝึกอบรมด้านซอฟต์แวร์ (Consultation/Training) มีขนาดตลาดที่ใหญ่ขึ้นตามมา อย่างไรก็ตาม แรงกดดันในการแข่งขันมีแนวโน้มสูงขึ้น โดยเฉพาะธุรกิจที่ให้บริการออกแบบเว็บเพจทั่วไปที่มีผู้ประกอบการ SMEs จำนวนมาก

(๓) ดิจิทัลคอนเทนต์ พบว่า รายได้มีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ยร้อยละ ๑๓ - ๑๔ ต่อปี ในช่วงปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ ตามธุรกิจเกมที่จะเติบโตต่อเนื่องจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ การพัฒนาเกมบนแพลตฟอร์มที่ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น Blockchain เพื่อสร้างประสบการณ์ด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะแนวโน้มการประยุกต์ใช้ ARVR และ Metaverse ในการพัฒนาเกมบนโลกเสมือนจริงมากขึ้น ก็ยิ่งเอื้อให้ผู้เล่นใช้งาน items ต่าง ๆ ในระบบนิเวศเกมได้เต็มที่ โมเดลทางธุรกิจของเกมใหม่ ๆ ที่เน้นการขยายเครือข่ายผู้เล่นเป็นหมู่คณะ ทำให้ฐานลูกค้าเพิ่มขึ้น และการขยายตัวของ E-sports ตามโปรแกรมส่งเสริมต่อเนื่องของภาครัฐ เช่น E-sport online academy และ E-sport acceleration program ขณะที่ธุรกิจ Animation และ Character คาดว่าจะมีทิศทางฟื้นตัวตามกิจกรรมบันเทิงที่กระเตื้องขึ้นในประเทศคู่ค้า ได้แก่ ญี่ปุ่น จีน สหรัฐฯ เกาหลีใต้ และยุโรป โดยเฉพาะช่วงปี ๒๕๖๗-๒๕๖๘ น่าจะมีว่าจ้างออกแบบและผลิตที่เร่งตัวขึ้นเพื่อรองรับการสตรีมผ่านแพลตฟอร์มบน Internet (Over-the-Top: OTT)

จากข้อมูลของศูนย์วิจัยกสิกรไทยได้คาดการณ์แนวโน้ม/สถานการณ์การเติบโตและพัฒนาของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทย โดยมีปัจจัยสนับสนุนสำคัญ ดังนี้

๑) การสนับสนุนจากภาครัฐ รัฐบาลเริ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ควบคู่ไปกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ โดยมี SIPA เป็นผู้รับผิดชอบด้านนโยบายการส่งเสริมและพัฒนา โดยเฉพาะยุทธศาสตร์สำคัญโครงการ Thailand Digital Content Center (TDCC) ที่จะช่วยเหลือผู้ประกอบการเอสเอ็มอีในการสนับสนุนด้านข้อมูลและการทำการตลาด นอกจากนี้ แผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็งได้บรรจุโครงการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ๒ โครงการ ได้แก่ โครงการ Digital Media Asia ๒๐๑๐ และโครงการพัฒนาผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ขณะเดียวกันก็ยังมีโครงการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของภาครัฐมากขึ้น

๒) ทรัพยากรบุคคลที่มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ จะเห็นได้จากผลงานการชนะเลิศการแข่งขันแอนิเมชัน เกม เว็บ หรือการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งเมื่อเทียบกับประเทศคู่แข่งสำคัญ เช่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน สิงคโปร์ เป็นต้น ไทยก็มีค่าจ้างแรงงานที่ต่ำกว่า

๓) แนวโน้มของโลกที่จะมุ่งไปสู่ดิจิทัล ประเทศไทยได้เปรียบทั้งด้านแรงงานและภูมิประเทศที่อยู่ตรงศูนย์กลางของภูมิภาคทำให้มีโอกาสที่บริษัทข้ามชาติจะเข้ามาลงทุนเพื่อเป็นศูนย์กลางในการผลิตและขยายตลาดไปสู่ประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคได้ โดยปัจจุบันก็เริ่มมีแนวโน้มการเอาท์ซอร์สงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกจากญี่ปุ่น ไต้หวัน และสิงคโปร์

อย่างไรก็ตาม ยังมีปัจจัยเสี่ยงควรเร่งปรับปรุงเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี ซึ่งมีส่วนสำคัญเนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนา และปัญหาด้านแหล่ง

เงินทุน เนื่องจากผู้ประกอบการส่วนใหญ่มีขนาดกลางและเล็ก อีกทั้งอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์เป็นอุตสาหกรรมใหม่ จึงประสบอุปสรรคในการขอสินเชื่อจากสถาบันการเงิน อีกทั้งยังต้องเผชิญปัจจัยเสี่ยงภายนอกโดยเฉพาะการแข่งขันจากคู่แข่งในตลาดโลก อาทิ ใต้หวันที่มีการตั้งเป้าหมายมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในปี ๒๕๕๔ สูงถึง ๖๐๐,๐๐๐ ล้านดอลลาร์ใต้หวัน

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าประเทศไทยมีโอกาสที่จะไปสู่เป้าหมายในการเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในภูมิภาค โดยอาจจะอยู่ในลักษณะของการรับงานด้านการผลิตจากบริษัทต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่ ส่วนคอนเทนต์สำหรับตลาดในประเทศทั้งในด้านบันเทิงและข้อมูลข่าวสารคาดว่าจะมีแนวโน้มเติบโตเพิ่มขึ้นตามระดับการพัฒนาเทคโนโลยี

จากข้อมูลรายงานการสำรวจดัชนีความเชื่อมั่นอุตสาหกรรมดิจิทัลไตรมาส ๓ ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมดิจิทัลไทยคาดหวังให้ภาครัฐปรับแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยผลักดันให้การกำกับเกิดความชัดเจน และดำเนินการด้านโครงสร้างพื้นฐานเพื่อให้เกิดระบบนิเวศที่เอื้อให้ผู้ประกอบการในประเทศสามารถแข่งขันได้ กระตุ้นการใช้จ่ายด้านดิจิทัลของภาครัฐผ่านบัญชีบริการดิจิทัล รวมถึง การเร่งออกมาตรการดึงดูดกำลังคนด้านดิจิทัลจากต่างประเทศ และเร่งพัฒนากำลังคนในประเทศ โดยได้ให้ข้อเสนอแนะต่อภาครัฐไว้ ดังนี้

(๑) การเพิ่มความชัดเจนของนโยบายภาครัฐในการกำกับ ส่งเสริมให้สามารถเติบโตได้ในตลาดต่างประเทศ และกระตุ้นการใช้จ่ายภาครัฐด้านดิจิทัล ผ่านบัญชีบริการดิจิทัล

(๒) การสร้างความสามารถในการแข่งขัน โดยสร้างระบบนิเวศทางการค้าที่แข่งขันได้ในระดับภูมิภาค โดยเฉพาะในจีนและ ASEAN รวมทั้งการส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจในการนำเข้ากำลังคนดิจิทัลจากต่างประเทศ

โฆษณา

การพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก มีปัจจัยที่สนับสนุนเป้าหมายดังกล่าวให้สำเร็จ ได้แก่ บุคลากรในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ทั้งในส่วนสร้างสรรค์ (creative part) และส่วนการผลิตผลงาน (production part) และการที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพงานเทศกาลโฆษณาในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (ADFEST) ซึ่งเอื้อต่อการทำให้ผู้ประกอบการบริการโฆษณาของไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยยังคงมีปัญหาและอุปสรรคต่อการเติบโตของอุตสาหกรรม ได้แก่ บัณฑิตจบใหม่สนใจเข้าทำงานในอุตสาหกรรมโฆษณาน้อยลงและส่วนหนึ่งมีปัญหาด้านคุณภาพ บริษัทโฆษณาของไทยส่วนหนึ่งมีข้อจำกัดในการเข้าถึงความรู้ เทคโนโลยี และเงินทุน ปัญหาคุณภาพชีวิตในการทำงานของบุคลากร โดยเฉพาะในกองถ่ายภาพยนตร์โฆษณา ผลงานโฆษณาไทยที่ได้รับ

รางวัลในระดับโลกมีแนวโน้มลดลง และการเติบโตของสื่อออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มจากต่างประเทศ ทำให้มูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมที่ตกในประเทศลดลง

ดังนั้น ในการพัฒนาอุตสาหกรรมบริการโฆษณาของไทยให้สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก ปัจจัยหลักที่ช่วยสนับสนุนเป้าหมายดังกล่าวประกอบด้วย ๒ ประการ ได้แก่

(๑) บุคลากรในอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ทั้งในส่วนสร้างสรรค์ (creative part) และส่วนการผลิตผลงาน (production part)

(๒) การที่ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพงานเทศกาลโฆษณาในระดับภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (ADFEST) ซึ่งเอื้อต่อการทำให้ผู้ประกอบการบริการโฆษณาของไทยเป็นที่รู้จักในวงกว้าง

๔.๑.๑๐ กีฬามวยไทย

๑.๑) สถานการณ์ทั่วไป

กีฬาเป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือเพื่อผ่อนคลายความเครียด สถานการณ์เกี่ยวกับการกีฬาพบว่า ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการตื่นตัวและส่งเสริมการกีฬามาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากตระหนักว่า “กีฬา” มีความสำคัญอย่างมากต่อการสร้างเสริมสุขภาพ เพราะนอกจากจะช่วยให้อวัยวะได้ใช้พลังงานมากขึ้นแล้ว ยังช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้สุขภาพจิตดี อารมณ์แจ่มใส และส่งเสริมให้ผู้คนได้ใช้เวลาทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ร่วมกัน ก่อให้เกิดความสามัคคี ความเสียสละ และความมีน้ำใจต่อกัน โดยมีการเล่นกีฬาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเล่นกีฬาส่วนบุคคล การแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ ทั้งระดับโรงเรียน จังหวัด ประเทศ และการแข่งขันร่วมกับนานาชาติ ทั้งนี้ ภาพรวมกีฬามีหลากหลายประเภทชนิดกีฬา และแต่ละชนิดกีฬามีเอกลักษณ์และระดับความนิยมที่แตกต่างกัน รวมทั้งกีฬาแต่ละชนิดมีส่วนขับเคลื่อนเศรษฐกิจในประเทศในสัดส่วนที่ต่างกัน โดยเฉพาะในประเภทกีฬาที่ได้รับความนิยมสามารถช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่ส่งผลให้เกิดการกระจายรายได้ และพลังในการโน้มน้าวให้เกิดเป็นกระแสในมิติต่าง ๆ ทางสังคมได้อย่างชัดเจน

จากการพิจารณาของคณะอนุกรรมการฯ เห็นควรส่งเสริมกีฬามวยไทยให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะการสืบสานผ่านกิจกรรมการแข่งขันและการสอนทักษะให้กับผู้สนใจทั้งเพื่อเป็นกีฬาและการออกกำลังกาย การต่อยอดเพื่อสร้างค่านิยม การรับรู้ และชื่อเสียงในมิติต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์ เครื่องราง และการอนุรักษ์ เพื่อให้กีฬามวยไทยเป็นเอกลักษณ์ที่คงอยู่กับชาติไทย ทั้งในแง่ของกฎหมายเกี่ยวกับการจดลิขสิทธิ์ หรืออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของมวยไทย อาทิ การไหว้ครู ดนตรี (ปี่พาทย์) และการจัดเวที ซึ่งมวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้และการป้องกันตัวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของประเทศไทย ได้รับการบรรจุเป็นชนิดกีฬาในการแข่งขัน European Games ๒๐๒๓ ที่จัดขึ้น ณ ประเทศโปแลนด์ สะท้อนความนิยมของมวยไทยในระดับสากล รวมทั้งเป็นหนึ่งในกีฬาต่อสู้ที่มี

การเติบโตเร็วที่สุดในโลกทั้งในแง่ของนักกีฬาและผู้ชม รวมถึงเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก ทำให้เกิด “อุตสาหกรรมในระดับมหภาค” ที่ครอบคลุมตั้งแต่หลักสูตรการเรียนการสอน การฝึกซ้อมมวยไทยทั้งเพื่อการกีฬาและการออกกำลังกาย อุปกรณ์กีฬามวยไทย การพัฒนาบุคลากรทั้งผู้ตัดสิน ผู้ฝึกสอน ตลอดจนค่ายมวยไทย กิจกรรมการแข่งขันมวยไทยทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งต่างได้รับความนิยมและสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ของประเทศไทยที่ได้รับการยอมรับในระดับโลกอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ปัจจุบันกีฬามวยไทย ได้รับการส่งเสริมและให้ความสำคัญจากภาครัฐอย่างต่อเนื่อง อาทิ การจัดตั้งสำนักงานคณะกรรมการกีฬามวย สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบด้านยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ รวมทั้งการกำกับติดตามการดำเนินงานที่เกี่ยวกับกีฬามวยไทยโดยเฉพาะ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนามวยไทยไปสู่มาตรฐานสากล นอกจากนี้ ข้อมูลจากรายงานของกรมพัฒนาธุรกิจการค้า (การกีฬาแห่งประเทศไทย, ๒๕๖๕) พบว่า อุตสาหกรรมกีฬาของประเทศไทยเติบโตอย่างต่อเนื่องจากนโยบายการส่งเสริมเมืองกีฬาของการกีฬาแห่งประเทศไทย ทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬาและจากกระแสความตื่นตัวด้านสุขภาพ โดยพบว่ากีฬาที่คนไทย ติดตามมากที่สุด ๓ อันดับแรก ได้แก่ ๑) มวย ๒) ฟุตบอล และ ๓) วอลเลย์บอล โดยกีฬามวยในปี พ.ศ. ๒๕๕๙ มูลค่าเศรษฐกิจของสนามมวยเวทีลุมพินี และสนามมวยเวทีราชดำเนิน มีมูลค่ามากกว่า ๑๘๙ ล้านบาท ปัจจุบันมีค่ายมวย/ ยิมมวยไทยทั่วโลกประมาณ ๔๐,๐๐๐ แห่ง ประกอบด้วย ค่ายมวยไทยในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งการแข่งขัน ONE Championship มีการถ่ายทอดกว่า ๑๙๐ ประเทศทั่วโลก และมีผู้คนเข้าถึงกว่า ๔๐๐ ล้านคน นอกจากนี้ ประเทศฟินแลนด์ได้มีการนำหลักสูตรมวยไทยเข้าไปสอนในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาแล้ว

๑.๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๑.๒.๑) การแข่งขันกีฬามวยไทยอาชีพบนพื้นฐานของการมุ่งเน้นผลประโยชน์มากกว่าการอนุรักษ์แม่ไม้มวยไทยที่มีคุณค่าและความสวยงามที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีไทยที่สืบทอดต่อกันมา

๑.๒.๒) ทางเลือกที่หลากหลายของศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวชนิดอื่น อาจส่งผลให้มวยไทยได้รับความนิยมลดน้อยลง

๑.๒.๓) การขาดความเป็นเอกภาพในการกำหนดมาตรฐานและหลักเกณฑ์ ทำให้การดำเนินการเป็นไปในรูปแบบต่างคนต่างคิด ต่างคนต่างทำ และเกิดช่องทางให้มวยไทยถูกนำไปใช้หารายได้ในเชิงธุรกิจอย่างไม่มีขอบเขต ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของมวยไทยขาดศรัทธาและความน่าเชื่อถือ

๑.๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๑.๓.๑) การสร้างค่านิยม ทักษะที่ดี และประโยชน์เกี่ยวกับกีฬามวยไทย ทั้งในมุมมองของนักกีฬา ผู้เล่นกีฬาทั่วไป หรือผู้ชมกีฬา ให้กับคนทุกช่วงวัย

๑.๓.๒) ความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา กระทรวงการต่างประเทศ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงกลาโหม เพื่อส่งเสริมกีฬามวยไทยให้เป็นซอฟต์แวร์

๑.๓.๓) การจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่การแข่งขัน กีฬามวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิ กิจกรรม Road Show มวยไทย รวมทั้งขยายฐาน ความนิยมของมวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวและนักกีฬาระดับโลก ให้เข้ามาเล่นกีฬาและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและการกีฬาของประเทศไทย ซึ่งนอกจากจะส่งเสริม ความนิยมในกีฬาดังกล่าวแล้ว ยังสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ และสร้างรายได้ ให้กับนักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีทางด้านกีฬาให้กับประเทศอีกด้วย สอดคล้องตามแนวนโยบายด้าน Sports Tourism ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๑.๓.๔) การยกย่องและให้ความสำคัญในฐานะมรดกทางภูมิปัญญา อาทิ กรณีมวยไทย ซึ่งปัจจุบันได้ประกาศขึ้นทะเบียนมวยไทยให้เป็น “มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ สาขา กีฬาภูมิปัญญาไทย” และจะผลักดันให้องค์การการศึกษา วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์แห่ง สหประชาชาติ (ยูเนสโก) ขึ้นบัญชี “มวยไทย” เป็นมรดกโลกต่อไป

๑.๓.๕) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่ชัดเจน เพื่อส่งเสริมให้กีฬามวยไทย เป็นซอฟต์แวร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมที่เก่าแก่ ของประเทศไทย โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาค ประชาสังคมในการขับเคลื่อนในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะมิติด้านกีฬา ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ตามความถนัดและความสนใจเฉพาะบุคคล และในแต่ละช่วงวัย

๑.๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๑.๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ มวยไทยนอกจากจะเป็นกีฬาที่ช่วยในการเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยแล้ว ยังเป็นกีฬาที่ช่วยกระตุ้นการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการจัดแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว และนันทนาการ (Sports Tourism) ที่มวยไทยทำให้เกิดรายได้ทั้งจากการแข่งขันกีฬามวยไทย การเรียนมวยไทย รวมทั้งสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้จากการขายของที่ระลึก อาหารสำหรับผู้ ที่เข้าร่วมชมการแข่งขัน นอกจากนี้ ยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในมิติอื่น ๆ ด้วย จากการสร้างความนิยม

สร้างกลุ่มแฟนคลับกีฬามวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศได้เกิดเป็นภาพยนตร์ สินค้าแฟชั่น ทางเกมมวยไทย หรือเกม E-Sport

๑.๔.๒) ด้านสังคม มวยไทยเป็นกีฬาที่นานาประเทศเริ่มให้ความสนใจ และนิยมฝึกซ้อมเพื่อการออกกำลังกาย เพื่อการแสดงและการแข่งขัน มีการตั้งชมรมและองค์กรมวยไทย ทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวนมาก ซึ่งล้วนส่งผลให้กิจกรรมการฝึกซ้อม การแข่งขัน และการแสดง ศิลปะมวยไทย เป็นสื่อที่ถ่ายทอดทำให้คนไทยภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ และเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวโน้มน้าว ให้รัก ห่วงแหน และเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ส่วนชาวต่างชาติทำให้เข้าใจในวัฒนธรรม ประเพณี ของคนไทยมากขึ้น เมื่อพูดถึงมวยไทยจะนึกถึงประเทศไทยและเอกลักษณ์การไหว้ครูมวยไทยที่แสดงถึง วัฒนธรรมอันดีงาม ซึ่งเป็นความอ่อนน้อมที่แฝงอยู่ภายใต้กีฬาที่ต้องใช้ศิลปะการต่อสู้และความแข็งแรง ของร่างกาย นอกจากนี้ มวยไทยยังเป็นที่ต้องมีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการพัฒนา ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสร้างควมมีระเบียบวินัยให้กับผู้เล่น

๑.๔.๓) ด้านความมั่นคง มวยไทยมีการฝึก และถ่ายทอดเอกลักษณ์ให้กับ คนไทยและชาวต่างชาติ รวมทั้งมีการตั้งชมรมและองค์กรมวยไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ จำนวนมาก มีกลุ่มผู้ติดตามทั้งที่เป็นนักกีฬาและแฟนกีฬา ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีความชอบ ความเชื่อ และทัศนคติที่คล้ายคลึงกัน สามารถถ่ายทอดความเป็นไทย ความอ่อนน้อม การเคารพกฎกติกา ความมีน้ำใจนักกีฬาไปยังกลุ่มคนดังกล่าวผ่านการดูกีฬา

๑.๕) แนวทางการดำเนินงาน

๑.๕.๑) ส่งเสริมและสร้างโอกาสให้มีการนำเสนอและประชาสัมพันธ์กีฬา มวยไทยที่ต้องการผลักดันให้เป็นซอฟต์แวร์ผ่านช่องทางและรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิ ภาพยนตร์ ดนตรี ศิลปะการแสดง ผลิตภัณฑ์งานฝีมือ เทศกาล การนำเสนอในสถานที่ต่าง ๆ (Roadshow) เพื่อให้เกิดการสร้างการจดจำ การบอกต่อ รวมทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่า ทำให้เกิดการยอมรับ และรู้จักกีฬามวยไทยที่แพร่หลายมากขึ้นในหลากหลายมิติ

๑.๕.๒) ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทยในทุกระดับ และ มีการปรับกฎกติกาให้เหมาะสม ไม่เสี่ยงอันตราย รวมทั้งส่งเสริมบทบาทและสร้างความเข้มแข็งให้แก่ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

๑.๕.๓) ผลักดัน และเร่งรัดการจดลิขสิทธิ์มวยไทย เพื่อคุ้มครองทรัพย์สิน ทางปัญญาด้านมวยไทย และส่งเสริมการธำรงรักษาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของมวยไทย อาทิ การไหว้ครู ดนตรี (ปี่พาทย์) การจัดเวที

๑.๕.๔) กำหนดทิศทางการส่งเสริมกีฬามวยไทยให้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีความชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการกีฬาของประเทศและระดับนานาชาติได้อย่างแท้จริง

รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ เช่น การส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทย การยกระดับค่ายมวยให้มีมาตรฐานและมีความสามารถเชิงธุรกิจ เพื่อรองรับชาวต่างชาติที่สนใจมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและแข่งขัน เป็นต้น

๑.๕.๕) สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดแก่เด็กและเยาวชน ให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำมวยไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้มวยไทยให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๑.๕.๖) กำหนดแนวทางเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้สถานศึกษามีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และมีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยในสถานศึกษาหรือจัดกิจกรรมด้านมวยไทย เพื่อให้ผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เรียนรู้วัฒนธรรมและประเพณีของมวยไทย ทักษะพื้นฐาน ทักษะการป้องกันตัว ตามบริบทของสถานศึกษา เพื่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา อนุรักษ์ สืบสาน ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ สร้างคุณลักษณะความเป็นไทย ส่งเสริมสุขภาพให้แก่ผู้เรียน โดยสถานศึกษาสามารถเลือกจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐาน รายวิชาเพิ่มเติม หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามความเหมาะสม

๑.๕.๗) จัดทำคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชามวยไทยในระดับต่าง ๆ เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งมีการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลผู้เรียนทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

๑.๕.๘) สนับสนุนสถานศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนมวยไทยหรือกิจกรรมมวยไทย เพื่อใช้เป็นพลังขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในการส่งเสริมระบบเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งมีการเชิญและยกย่องสถานศึกษาที่มีการส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนมวยไทยหรือจัดกิจกรรมมวยไทยที่มีผลเกิดขึ้นกับผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

๑.๕.๙) ส่งเสริมและเพิ่มพูนความรู้ให้กับครูผู้สอนมวยไทยให้มีทักษะการถ่ายทอด มีองค์ความรู้ และสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๕.๑๐) ผลักดันสหพันธ์มวยไทยนานาชาติ International Federation of Muaythai Associations หรือ IFMA ให้แข็งแกร่งเทียบเท่าสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ หรือฟีฟ่า (FIFA) เพื่อเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนกีฬามวยไทยสู่ความเป็นเลิศ

๑.๕.๑๑) จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนมวยไทยสู่โอลิมปิกเกมส์ โดยวางวิสัยทัศน์พัฒนามวยไทย ก้าวไกลสู่โอลิมปิกเกมส์ เพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่พัฒนามวยไทย เพื่อความเป็นเลิศและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

๑.๕.๑๒) บริหารจัดการแข่งขันกีฬามวยไทยให้มีมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับพัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬา ต่อนักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ

๑.๕.๑๓) ส่งเสริมให้มีกิจกรรมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว (Sport Tourism) สำหรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่เดินทางมาเมืองไทย เพื่อฝึกซ้อมมวยกับค่ายมวย มาตรฐาน สำหรับการเตรียมตัวเข้าร่วมการแข่งขัน เกิดเงินหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจ เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับชุมชน และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจให้กับประเทศ

๑.๕.๑๔) จัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทย ในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นหน่วยงานกำกับ รับรองมาตรฐานบุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึง เป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐาน มวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและ ต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทยและจำนวนนักกีฬาไปทั่วโลก

๔.๑.๑๑ การละเล่นพื้นเมือง

๑) สถานการณ์ทั่วไป

การละเล่นพื้นเมือง คือ การละเล่นที่แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นที่มีอยู่ ทั่วทุกภาคของประเทศไทยโดยสามารถแบ่งตามการละเล่นแต่ละภาค ดังนี้ ๑) การละเล่นภาคกลางและ ภาคตะวันออก ๒) การละเล่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน ๓) การละเล่นภาคเหนือ ๔) การละเล่นภาคใต้ ความแตกต่างของการละเล่นจะปรากฏในลักษณะท่าทางการรำ รำ คำร้อง ดนตรี และการแต่งกาย การละเล่นเป็นกิจกรรมบันเทิงที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ อันเนื่องด้วยวัฒนธรรมและ ประเพณี สะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของสังคมที่สืบทอดมาแต่โบราณ การละเล่นบางอย่างของแต่ละภาค อาจได้รับอิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียงที่มีพรมแดนติดต่อหรือใกล้เคียงกัน เช่น ประเทศ ลาว กัมพูชา พม่า จีน อินโดนีเซีย มาเลเซีย เป็นต้น

ลักษณะของกิจกรรมบันเทิงที่จัดอยู่ในการละเล่น ได้แก่

๑. การแสดง หมายถึง การละเล่นที่เป็นแบบแผนและการแสดงทั่วไป ของชาวบ้านในรูปแบบการร้อง การบรรเลง การฟ้อนรำ ซึ่งประกอบด้วยดนตรี เพลง และนาฏศิลป์

๒. มหรสพ หมายถึง การแสดงที่ฝ่ายบ้านเมืองจะเรียกเก็บค่าแสดงเป็นเงินภาษีแผ่นดินตามพระราชบัญญัติที่กำหนดไว้ตั้งแต่พุทธศักราช ๒๔๐๔ เป็นต้นมา ประกาศมหรสพว่าด้วยการละเล่นหลายประเภท ได้แก่ ละคร จี๊ว หุ่นหนังต่าง ๆ สักวา เสภา ลิเก กลองยาว ลาวแพน มอญรำ ทวายรำ พิณพาทย์ มโหรี กลองแขก คฤหัสถ์สวดศพ และจำอวด

๓. กีฬาและนันทนาการ คือ การละเล่นเพื่อความสนุกสนานตามเทศกาลและเล่นตามฤดูกาล และการละเล่นเพื่อการแข่งขันหรือกิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด อาทิ การละเล่นว่าวไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของชาติ และเป็นภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาแต่บรรพบุรุษ แต่ปัจจุบันความนิยมในการเล่นว่าวมีแนวโน้มลดน้อยลง สีสันการแข่งว่าวไม่คึกคักดังเช่นในอดีต แต่ความรักในว่าวทำให้คนรักว่าวได้รวมตัวกันจัดตั้งสมาคมกีฬาว่าวไทยจุฬา - ปักเป้าขึ้น รวมทั้งมีการจัดงานว่าวไทยประเพณีและว่าวนานาชาติขึ้นในหลายจังหวัด เพื่อเป็นการอนุรักษ์ว่าวไทยและว่าวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นไว้ เพื่อส่งต่อภูมิปัญญา ศาสตร์และศิลป์ให้คนรุ่นหลัง

ทั้งนี้ การละเล่นพื้นเมืองของไทยไม่สามารถลำดับให้เห็นพัฒนาการของการละเล่นตามกาลเวลาได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการละเล่นส่วนใหญ่เป็นกระบวนการถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติ มิใช่ตำรา จึงขาดการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่จะใช้เป็นข้อมูลในการสร้างลำดับอายุสมัยของการละเล่นแต่ละอย่างได้ ยิ่งไปกว่านั้น การละเล่นของไทยส่วนใหญ่มีลักษณะของการพัฒนาตนเองและค่อยเป็นค่อยไป เป็นการจดจำสืบทอดกันมาจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง และโดยที่การละเล่นเกิดขึ้นมายาวนานและปรากฏอยู่ทั่วไปในท้องถิ่นต่าง ๆ ทำให้เกิดความหลากหลายของการละเล่นพื้นเมืองที่มีทั้งลักษณะร่วม และลักษณะที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น

๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๒.๒.๑) การขาดผู้สืบทอดวิถีชีวิต หรือกิจกรรมการละเล่นพื้นเมือง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และระบบโลกาภิวัตน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๒.๒.๒) การขาดความตระหนักรู้ และการให้ความสำคัญเกี่ยวกับวิถีชีวิตหรือการละเล่นที่แสดงถึงจิตวิญญาณและความเชื่อแต่โบราณของแต่ละท้องถิ่น

๒.๒.๓) การจัดสรรงบประมาณ และการส่งเสริม สนับสนุน พัฒนาศักยภาพ การดำเนินงานในเรื่องต่าง ๆ จากภาครัฐและภาคเอกชนไม่เพียงพอ

๒.๒.๔) การขาดการประชาสัมพันธ์ เพื่อสื่อสารให้กิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองสามารถดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติให้เข้าไปศึกษาและรับชมอย่างต่อเนื่อง

๒.๒.๕) การบูรณาการการดำเนินงานของทุกภาคส่วนยังมีน้อย ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

๒.๒.๖) การมีข้อจำกัดเรื่องช่วงเวลาที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมของแต่ละภูมิภาค

๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

การส่งเสริมการเล่นพื้นเมืองให้เป็นซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน ควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่จะป็นเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงาน ดังนี้

๒.๓.๑) การสร้างความภาคภูมิใจ ค่านิยม และทัศนคติที่ดีในอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลายของแต่ละชุมชนหรือภูมิภาค โดยมุ่งให้กลุ่มคนต่างอายุร่วมธำรงรักษา สืบสาน และต่อยอด อัตลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค และถ่ายทอดสู่สายตาบุคคลภายนอกผ่านการการเล่นและการดำเนินชีวิตประจำวัน

๒.๓.๒) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินงานที่ชัดเจน โดยเน้นการสื่อสารให้การการเล่นพื้นเมืองเป็นซอฟต์แวร์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของประเทศไทย รวมทั้งวิถีชีวิตดั้งเดิมของกลุ่มชนต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมในการขับเคลื่อนในมิติต่าง ๆ อาทิ มิติการท่องเที่ยว ผ่านกิจกรรมการเยี่ยมชมวิถีชีวิตและการการเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ และมิติการตลาดในการสื่อสารเอกลักษณ์ผ่านสินค้าและบริการ เช่น ของที่ระลึก เสื้อผ้า เป็นต้น

๒.๓.๓) การสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่การเล่นพื้นเมืองของคนในชุมชนและภูมิภาคต่าง ๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างการตระหนักรู้และส่งเสริมให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าที่แสดงถึงวิถีชีวิตของบรรพบุรุษของตนที่สืบทอดต่อกันมา ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดความนิยมในการเล่นดังกล่าวแล้ว ยังสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อีกด้วย

๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การการเล่นพื้นเมืองถือเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย เป็นการเชื่อมโยงวัฒนธรรม แลกเปลี่ยน และเจริญสัมพันธ์มิตรต่อกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลทำให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นการนารายได้เข้าสู่ชุมชน เกิดการกระจายรายได้ และเกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องจากการการเล่นมักจะอยู่ในรูปของการแสดง หรือมหรสพรวมทั้งกีฬาและนันทนาการต่าง ๆ เพื่อการแข่งขันหรือการเล่นตามฤดูกาล ที่ทำให้ผู้คนสนใจและกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวิถีชีวิตในชุมชนท้องถิ่นด้วย

๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมและปลูกฝังการละเล่นพื้นเมืองทำให้เกิดประโยชน์ด้านสังคม ได้แก่

(๑) ได้เผยแพร่ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น และช่วยให้งานประเพณีที่นำการละเล่นพื้นเมืองมาจัดกิจกรรม เกิดความสนุกสนานครื้นเครง

(๒) ได้พบปะสังสรรค์ เพื่อสร้างความรัก ความสามัคคี และมีความสัมพันธ์ที่ดีภายในชุมชน ตั้งแต่สถาบันระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศชาติ

(๓) ได้อนุรักษ์ และสร้างความตระหนักต่อคุณค่าและประโยชน์ของขนบธรรมเนียมประเพณีพื้นบ้าน รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น อาทิ ภาษา การแต่งกาย อาหาร การละเล่น พิธีกรรมทางความเชื่อ และวิถีการดำรงชีวิตประจำวัน รวมถึงการส่งเสริมสิทธิที่เท่าเทียมกัน และการได้รับการยอมรับทางสังคม

(๔) ได้ผ่อนคลายอารมณ์ มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เสริมสร้างพลังกายให้แข็งแรง ฝึกความคิด ก่อให้เกิดระเบียบวินัย เกิดการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคม สรรค์สร้างความเป็นญาติมิตรขึ้นในชุมชน ทำให้สังคมเกิดความเข้มแข็งจนเกิดเป็นความดีงาม

(๕) ฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจ เป็นนักสู้ กล้าหาญ มีน้ำใจนักกีฬา การละเล่นบางอย่างอาจเป็นการต่อสู้และแข่งขันกันระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือหมู่คณะต่อหมู่คณะ ต้องอาศัยความสามารถทั้งทางร่างกายและกำลังใจ

(๖) เสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เนื่องจากการละเล่นบางอย่างต้องมีการปรึกษาหารือและตกลงกันถึงวิธีการเล่นหรือกติกา การจัดหาอุปกรณ์ และค้นหา ตัดแปลงวิธีการเล่นที่เหมาะสมเพิ่มเติม

(๗) ฝึกปฏิภาณไหวพริบ เพราะการละเล่นบางอย่างมีการแข่งขันกัน จำเป็นต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบของผู้เล่นแต่ละคนประกอบ

๔.๓) ด้านความมั่นคง การละเล่นพื้นเมืองถือเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านอันดีงามของชาติ ที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ และสะท้อนถึงศิลปวัฒนธรรมไทยอันทรงคุณค่าที่บรรพชนไทยได้สืบทอดสืบลูกหลานอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือยึดโยง หล่อหลอมให้คนในชาติมีความรัก ความสามัคคีต่อกัน ซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้างความมั่นคงของชาติ นอกจากนี้ การละเล่นพื้นเมืองในบางภาคของประเทศไทยยังมีความเชื่อมโยงกับศาสนา และการนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของคนในพื้นที่นั้น ๆ จึงทำให้การละเล่นพื้นเมืองไม่เพียงแต่เป็นกิจกรรมสนุกสนาน หากยังเป็นการส่งเสริมแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม รวมถึงส่งเสริมจิตสำนึกของความเป็นไทย ตลอดจนเป็นการรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของไทยให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืนสืบไป

๕) แนวทางการดำเนินงาน

๒.๕.๑) ส่งเสริมให้มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทาง และรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย อาทิ การจัดเทศกาลแข่งขันกีฬาพื้นเมือง การนำเสนอในภาพยนตร์ การแสดงดนตรี ผลิตภัณฑ์งานฝีมือ เพื่อให้เกิดการสร้างภาพจำ การบอกต่อ รวมทั้งเป็นการเพิ่มมูลค่าและทำให้เกิดการรู้จักที่หลากหลายมากขึ้น

๒.๕.๒) สร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชุมชน โดยเฉพาะการเล่นพื้นเมือง ที่แสดงให้เห็นรากเหง้าและวัฒนธรรมพื้นถิ่นที่ดึงดูดที่สืบทอดต่อ ๆ กันมา เป็นความแตกต่างที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น โดยเสริมสร้างค่านิยมและพฤติกรรมแก่ประชาชนให้มีการอนุรักษ์ ร่วมกันรักษา และพัฒนาวัฒนธรรมเกี่ยวกับการเล่นพื้นเมือง โดยการเริ่มสร้างค่านิยมตั้งแต่วัยเด็ก

๒.๕.๓) กระตุ้นให้ผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการสร้างคุณค่าของวัฒนธรรมที่เป็นการเล่นพื้นเมืองในท้องถิ่น รวมทั้งส่งเสริมกลไกความร่วมมือในการสืบสานต่อยอดจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม โดยให้คนในชุมชนเป็นศูนย์กลางหลักในการขับเคลื่อนการดำเนินงาน และภาคส่วนต่าง ๆ ช่วยสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

๒.๕.๔) บูรณาการเทคโนโลยีในการสื่อสารและเก็บรักษาความรู้เกี่ยวกับการเล่นพื้นเมืองในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ หนังสือ สื่อการเรียนการสอน โดยการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และสถานศึกษา รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๔.๑.๑๒ ศิลปะการต่อสู้

๑) สถานการณ์ทั่วไป

ศิลปะการต่อสู้ ถือว่าเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของชาติ เพราะเป็นการเล่นการแสดง และเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวด้วยอาวุธไทยสมัยโบราณ อาทิ ดาบสองมือ และกระบี่กระบอง ซึ่งเป็นศิลปะการต่อสู้ที่เกิดจากบรรพบุรุษไทยนำเอาศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวด้วยอาวุธที่ใช้สู้รบกันในสมัยโบราณมาฝึกซ้อมและเล่นในยามสงบ มีการเล่นต่อสู้หรือแข่งขันกันเป็นคู่ อาวุธที่ใช้เป็นอาวุธจำลอง มีทั้งเครื่องไม้รำ และเครื่องไม้ตี ส่วนใหญ่ทำจากหวาย มีความเหนียวและเบาเมื่อ โดยผู้เล่นสามารถใช้อาวุธ รุก รับ ทำร้ายคู่ต่อสู้ได้ สามารถใช้หมัด คอก เข่า เท้า ประกอบการต่อสู้เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ ทักษะคติ ค่านิยมและความเชื่อ เป็นสิ่งที่ชาวไทยมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ เป็นกีฬาที่มีการผสมผสานระหว่างของเก่ากับของใหม่เข้าด้วยกัน มีกฎ กติการะเบียบวินัยในการแข่งขัน รวมทั้งมีการตัดสินแพ้ชนะด้วยคะแนน โดยสิ่งเหล่านี้เป็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์ ซึ่งมีความสมบูรณ์ตามลักษณะของวัฒนธรรม

ทุกประการ ดังนั้น ศิลปะการต่อสู้ด้วยดาบสองมือและกระบี่กระบองจึงเป็นวัฒนธรรมอันล้ำค่าของชาติไทย ที่ควรแก่การรักษาทำนุบำรุงและส่งเสริมให้คงอยู่คู่ชาติตลอดไป

สถานการณ์ทั่วไปของดาบสองมือและกระบี่กระบอง พบว่า มีการสอนในสำนักดาบ อาทิ สำนักดาบพุทไธสวรรย์ สำนักดาบพิชัยรณยุทธ สำนักดาบกุ้เกียรติ รวมถึงมีการสอนในโรงเรียน โดยบรรจุเป็นรายวิชา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า ภาคภูมิใจในศิลปะการต่อสู้ของไทย และเข้าใจประโยชน์ รวมทั้งเพื่อเป็นทักษะสำหรับป้องกันตนเอง

๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๓.๒.๑) ศิลปะการต่อสู้ของไทยในปัจจุบันมีเพียงกลุ่มผู้สนใจเฉพาะ เนื่องจากส่วนหนึ่งคิดว่าการต่อสู้เป็นเรื่องที่ไกลตัว มีโอกาสนำมาใช้ในชีวิตประจำวันน้อย และแม้มีผู้สนใจ แต่ก็พบว่าผู้มีที่ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่จะทำหน้าที่เป็นครูผู้ฝึกสอนเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้จำนวนน้อย

๓.๒.๒) การได้รับสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนยังมีน้อย ทำให้ขาดความต่อเนื่องของการสืบทอดและเผยแพร่ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๓.๒.๓) สถานที่ฝึกสอน ฝึกซ้อม ยังมีน้อยและขาดมาตรฐาน หรือรูปแบบที่ชัดเจน

๓.๒.๔) อุปกรณ์ที่ใช้ฝึกสอนมีจำนวนไม่เพียงพอ และต้องใช้ช่างเฉพาะทางในการจัดสร้างอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งนับว่าหาได้ยากขึ้นในปัจจุบัน

๓.๒.๕) งบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ ยังมีน้อยและไม่เพียงพอ

๓.๒.๖) การประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้เกิดการรับรู้และกระตุ้นความสนใจจากชาวไทยและชาวต่างประเทศยังมีน้อย และรูปแบบการสื่อสารเพื่อนำเสนอไม่มีความทันสมัย

๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๓.๓.๑) การส่งเสริมและผลักดันศิลปะการต่อสู้ของไทย โดยเฉพาะดาบสองมือและกระบี่กระบองให้เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาในการแข่งขันระดับนานาชาติ โดยอาจเริ่มจากกีฬาในประเทศใกล้เคียง คือ กีฬาซีเกมส์ เพื่อสร้างการรับรู้ ความนิยม และทำให้ดาบสองมือและกระบี่กระบองเป็นศิลปะการต่อสู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติในสายตานานาชาติ

๓.๓.๒) การสนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ศิลปะการต่อสู้ของไทยในรูปแบบที่หลากหลาย โดยต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน อาทิ หน่วยงานภาครัฐ ในระดับเยาวชนซึ่งมีบรรจุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี พ.ศ. ๒๕๕๑ ในสาระการเรียนรู้

สุขศึกษาและพลศึกษาอยู่แล้ว โดยควรเพิ่มการสื่อสารและให้ข้อมูลกับผู้เรียนให้เกิดความภาคภูมิใจในศิลปะการต่อสู้ของไทยที่มีมาช้านาน รวมทั้งส่งเสริมการฝึกหัดครูที่มีความเชี่ยวชาญ หรือการสร้างความร่วมมือและยกย่องเชิดชูครูที่เป็นปราชญ์ภูมิปัญญาในสำนักดาบต่าง ๆ เพื่อช่วยเสริมพลังในการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่อไป

๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ ศิลปะการต่อสู้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำศิลปะการต่อสู้ไปเผยแพร่ในต่างประเทศ ทำให้ชาวต่างประเทศนิยมชมชอบในศิลปะการต่อสู้ของไทย นับเป็นการสร้างชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักในต่างประเทศ นำมาซึ่งรายได้ทางเศรษฐกิจโดยใช้วัฒนธรรมเป็นตัวขับเคลื่อนที่แข็งแกร่ง ที่ไม่มีประเทศอื่นใดสามารถลอกเลียนแบบได้ และชาวต่างประเทศให้ความสนใจการฝึกซ้อมและต้องการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดทำโปรแกรมเฉพาะสำหรับการสอนศิลปะการต่อสู้สำหรับผู้สนใจ ทั้งในประเทศและต่างประเทศจะนำมาซึ่งรายได้มหาศาล และส่งผลไปที่ปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้าสำหรับสวมใส่ อุปกรณ์เครื่องใช้ เป็นต้น

๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมและปลูกฝังศิลปะการต่อสู้ทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ได้แก่

(๑) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนมีความรักสามัคคีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ บูชาบรรพบุรุษ ที่ได้ยอมเสียสละเลือดเนื้อชีวิต และความลำบากยากเข็ญเข้าแลกผืนแผ่นดินไทยเอาไว้ให้ลูกหลานปัจจุบัน

(๒) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนตั้งอยู่ในความไม่ประมาท รู้จักนำอดีตมาเป็นบทเรียน เสริมสร้างความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักเสียสละ ให้เยาวชนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย และจิตใจให้แข็งแกร่ง อดทน เป็นการเตรียมความพร้อม เพื่อช่วยชาติในยามคับขัน และหลีกเลี่ยงสิ่งเสพติดทั้งปวง

(๓) ส่งเสริมและปลูกฝังความเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดีตามหลักมนุษยสัมพันธ์

(๔) ให้เด็กและเยาวชนไทยมีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ รวมทั้งปลูกฝังให้เป็นคนดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัยในตนเอง มีความเมตตา กรุณา เกื้อกูลแบ่งปัน

(๕) ให้เด็ก เยาวชน และประชาชนรักและหวงแหนในเกียรติภูมิของตนเอง และของชาติ รวมทั้งเห็นคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาไทย และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

๔.๓) ด้านความมั่นคง ศิลปะการต่อสู้ได้มีการถ่ายทอดไปยังบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย เช่น การเผยแพร่การเรียนการสอนไปยังหน่วยงานราชการ ทหาร

ตำรวจ หน่วยกำลังสำคัญอาสา ลูกเสือชาวบ้านทั่วประเทศ หน่วยกำลังรบพิเศษ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ หน่วยตำรวจนครบาล ตำรวจตระเวนชายแดน ราษฎรอาสารักษามุ่บ้านสามจังหวัดชายแดนใต้ เป็นต้น นับว่าเป็นการสืบทอดส่งต่อศิลปะการต่อสู้ของชาติไทยให้รู้ตหน้าและเป็นความมั่นคงของชาติสืบไป

๕) แนวทางการดำเนินงาน

๕.๑) สื่อสารประวัติศาสตร์และความน่าสนใจของศิลปะการต่อสู้ของไทย แต่โบราณ โดยเฉพาะดาบสองมือ ผ่านเรื่องราวของบุคคลที่มีความสำคัญในอดีต อาทิ พระยาพิชัย ที่เมื่อครั้งปี พ.ศ. ๒๓๑๖ ได้นำทหารเมืองพิชัยออกสู้รบกับทัพพม่าที่ยกทัพมาจากเมืองเชียงใหม่ เพื่อลง มาตีเมืองพิชัย และพระยาพิชัยใช้ดาบสองมือต่อสู้อย่างกล้าหาญ จนดาบในมือขวาหักไปครึ่งเล่ม แต่ยังคงต่อสู้ต่อจนได้รับชัยชนะ จึงได้รับการขนานนามว่า “พระยาพิชัยดาบหัก” ซึ่งเรื่องราวดังกล่าว จะดึงดูดให้รู้สึกภาคภูมิใจในศิลปะการต่อสู้ที่มีประวัติมายาวนาน

๕.๒) มีแนวทางเชื่อมโยงศิลปะการต่อสู้กับผลิตภัณฑ์ OTOP เช่น สำนัก ดาบพุทไธสวรรย์ หากสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์มีดและดาบที่ทำขึ้นจากเหล็กน้ำพี้ จะเป็นการ ส่งเสริมซอฟต์แวร์ทั้งในด้านศิลปะการป้องกันตัวและสินค้า OTOP ที่มีชื่อเสียงมานานของประเทศไทย

๔.๑.๑๓ การท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์อีกด้านหนึ่งที่สำคัญของไทย โดยจากข้อมูล ที่ศึกษาสามารถแบ่งแหล่งท่องเที่ยวที่จะส่งเสริมเป็น ๔ ประเภท ได้แก่ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ และ แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลพบสถานการณ์ทั่วไป สภาพปัญหา/ อุปสรรค ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ และแนวทางการดำเนินงาน สามารถสรุปได้ดังนี้

๑) สถานการณ์ทั่วไป

รัฐบาลได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวระดับซอฟต์แวร์ โดยการเดินทางฟื้นฟูเศรษฐกิจ กระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยว ภายหลังจากเกิดวิกฤตสถานการณ์ โควิด-๑๙ โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้มีกิจกรรมส่งเสริมการตลาดและกิจกรรมส่งเสริมการ ท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยวในทุกภูมิภาคของประเทศไทย ต่อยอดการท่องเที่ยว และ กระจายรายได้สู่ชุมชนท้องถิ่น ผ่านการจัดงานเทศกาลและกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ อาหารไทย มวยไทย ภาพยนตร์ ศิลปะ ดนตรี และความศรัทธาตามวิถีของไทย รวมถึงกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพ ผู้ประกอบการท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยว ตลอดจนการกระตุ้นการใช้จ่ายเพื่อสนับสนุนชุมชน โดยการ จัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวมุ่งเน้นการใช้เอกลักษณ์ความเป็นไทย วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และ ศิลปวัฒนธรรม เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยไปสู่การเติบโตอย่าง

ยั่งยืน ส่งผลให้สถานการณ์การท่องเที่ยวของไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ ทั้งสถานการณ์การท่องเที่ยวในประเทศ และสถานการณ์การท่องเที่ยวระหว่างประเทศ ภาพรวมรายได้จากการท่องเที่ยวของไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ พบว่า ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวรวมทั้งสิ้น ๑,๔๕๒,๕๗๒ ล้านบาท รายละเอียดดังนี้ **สถานการณ์ท่องเที่ยวในประเทศ** มีนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในประเทศ รวมทั้งสิ้น ๑๓๕.๔๕ ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ ๒๙.๙๖ จากช่วงเวลาเดียวกันของปีก่อนหน้า จากบรรยากาศการท่องเที่ยวที่ปรับตัวดีขึ้น รวมถึงการประกาศวันหยุดเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเดินทางท่องเที่ยว ส่วน**สถานการณ์ท่องเที่ยวระหว่างประเทศ** มีนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติทั้งสิ้น ๒๐,๙๕๗,๖๖๑ คน โดยนักท่องเที่ยวยังคงนิยมเดินทางมาท่องเที่ยวประเทศไทยและมีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๑.๑) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา หน่วยงานภาครัฐมีการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาอย่างต่อเนื่อง อาทิ กระทรวงวัฒนธรรมมีนโยบายส่งเสริมการสร้างรายได้ด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรม “ตามรอยเส้นทางธรรมแห่งศรัทธา” ภายใต้โครงการจาริกเส้นทางบุญในมิติทางศาสนา โดยแบ่งหัวข้อเส้นทางออกเป็น ๓ หัวข้อ เส้นทางสักการะพระบรมธาตุ เส้นทางตามรอยพระเถรอาจารย์ และเส้นทางความเชื่อความศรัทธาแห่งลุ่มแม่น้ำโขง โดยใช้กรอบแนวคิดในการส่งเสริมศักยภาพวัด ศาสนสถาน และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเรียนรู้ด้านศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ผ่านมิติทางศาสนา เช่น วัด พระบรมธาตุ พระพุทธปฏิมา พระพุทธรูปสำคัญ อริยสงฆ์พระเกจิอาจารย์ในจังหวัด รอยพระพุทธรูป วัดในถ้ำ เป็นต้น และมิติทางวัฒนธรรม เช่น แหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม และวิถีชีวิต สถานที่ที่สะท้อนความศรัทธาและความเชื่อท้องถิ่น ชุมชนคุณธรรม ชุมชนบวร On Tour ร้านค้า CPOT เป็นต้น ทั้งนี้ การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา นอกจากจะช่วยกระตุ้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนเข้าวัดเพิ่มมากขึ้น และมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทยแล้ว ยังช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนที่อยู่บริเวณแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา สร้างงาน สร้างอาชีพแก่คนในชุมชนซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทยในภาพรวมอีกด้วย

๑.๒) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ อันได้แก่ “ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์” โดยสถานที่ดังกล่าวมีบทบาทหลักเป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะ ที่เก็บรักษา อนุรักษ์ และนำเสนอความรู้ ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และนวัตกรรมต่าง ๆ โดยสามารถสร้างการมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดและข้อมูลผ่านพื้นที่นิทรรศการ การจัดแสดงวัตถุ หรือกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ ในปัจจุบันอาจหมายถึงการนำเสนอเนื้อหา องค์ความรู้ ผ่านช่องทางออนไลน์ด้วยสื่อดิจิทัลต่าง ๆ อีกด้วย เช่น Virtual Tour Virtual Exhibition โดยเป็นแหล่งในการศึกษาหาข้อมูลให้กับคนในประเทศเพื่อการเรียนรู้ หรือนำไปต่อยอดในการพัฒนาความคิด เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพของ

ตนเองในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการสนับสนุนความเข้าใจและความร่วมมือระหว่างคนในประเทศและต่างประเทศได้ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวอีกทางหนึ่งให้กับประเทศ จากข้อมูลกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสนใจและนิยมทำมากที่สุดในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พบว่า การชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์อยู่ในลำดับที่ ๓ คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๑๖ ซึ่งจากการพิจารณาของคณะอนุกรรมการฯ เห็นควรส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้บางแห่งให้เป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ คือ สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (มิวเซียมสยาม) ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้แนวใหม่ที่เน้นการพัฒนาความคิด เพิ่มความรู้ และสร้างสรรค์ภูมิปัญญา เน้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง สื่อสารแบบสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และมีโปรแกรมกิจกรรมนิทรรศการหมุนเวียนตลอดปี

ศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชาและโครงการอันเนื่องมาจาก

พระราชดำริ เป็นพิพิธภัณฑ์ธรรมชาติที่มีชีวิต เปรียบประหนึ่งสถานที่รวบรวมสรรพวิชาในการศึกษาค้นคว้า ทดลอง วิจัยเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาด้านเกษตรกรรมที่ครอบคลุมปัญหาเรื่องน้ำ ดิน ต้นไม้ อันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร หรือในหลวงรัชกาลที่ ๙ ศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ ทั้ง ๖ ศูนย์ ตั้งอยู่ตามภูมิภาคต่าง ๆ ได้ทำการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ที่จะนำไปส่งเสริมให้เกษตรกรได้นำไปใช้ในการประกอบอาชีพในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะทางด้านการเกษตร อย่างไรก็ตาม แต่ละศูนย์จะทำการศึกษานั่นหนักแตกต่างกันไปตามสภาพภูมิศาสตร์สังคมที่ศูนย์ศึกษาการพัฒนาฯ นั้นตั้งอยู่ จึงเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่เป็นทั้งสถานที่ท่องเที่ยวและให้ความรู้กับบุคคลทั่วไป และบุคคลที่ต้องการศึกษาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

๑.๓) แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ (Natural Attraction) เป็นสถานที่ที่

เปิดใช้เพื่อการท่องเที่ยว โดยมีทรัพยากรธรรมชาติเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวมาเยือน ซึ่งทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ อาจจะเป็นความงดงามตามสภาพธรรมชาติ ความแปลกตาของสภาพธรรมชาติ สัตว์ที่สำคัญทางธรณีวิทยา และภูมิศาสตร์อันเป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสัญลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ (Special Environmental Features) หรือสภาพแวดล้อมที่มีคุณค่าทางวิชาการก็ได้ โดยแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ จำแนกออกได้เป็น ๒ ลักษณะ ได้แก่ ๑) จำแนกตามประเภทของแหล่งทางธรรมชาติ ได้แก่ ทุ่งหญ้า ป่าไม้ ภูเขา น้ำตก ถ้ำ เกาะ ชายหาด ลำน้ำ/ แอ่งน้ำธรรมชาติ บ่อน้ำร้อน ธรณีสัณฐาน และอื่น ๆ และ ๒) จำแนกตามการจัดการพื้นที่ ได้แก่ แหล่งธรรมชาติที่รับผิดชอบดูแลโดยหน่วยงานรัฐ อาทิ อุทยานแห่งชาติ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า ฯลฯ แหล่งธรรมชาติที่เป็นพื้นที่สาธารณะประโยชน์ อาทิ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และแหล่งธรรมชาติที่เอกชนเป็นผู้รับผิดชอบดูแล ซึ่งประเทศไทยถือเป็นประเทศที่มีทรัพยากรทางธรรมชาติ

ที่สมบูรณ์ มีความหลากหลาย และมีเอกลักษณ์ จึงทำให้แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติเป็นจุดขายที่สำคัญในการดึงดูดให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติออกเดินทางมาเยือนประเทศไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

๑.๔) แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ เป็นการท่องเที่ยวที่กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในปัจจุบัน โดยแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย มีวิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างสมดุล รวมทั้งยังมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การแต่งกาย ภาษา อาหาร บ้านเรือน ความเชื่อ ประเพณีต่าง ๆ ที่โดดเด่น สภาพปัจจุบันและศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า พบว่า นักท่องเที่ยวมีการใช้ระบบเทคโนโลยีที่แสดงถึงข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่ามากขึ้น และแหล่งท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีความน่าดึงดูดใจ มีเอกลักษณ์และความโดดเด่นเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งด้าน ประเพณี วัฒนธรรม การละเล่น อาหาร กิจกรรมภายในชุมชน ที่มีความหลากหลายและมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว รวมถึงสภาพแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าส่วนใหญ่ยังมีความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ ทัศนียภาพที่สวยงาม เนื่องจากผู้คนในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยไม่ทำลายและรบกวนสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ยังมีการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวภายในชุมชนโดยการส่งเสริมการจัดทำผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ทำให้คนในชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าบางแห่งยังเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวค่อนข้างยาก เนื่องจากในปัจจุบันการขนส่งสาธารณะเข้าถึงค่อนข้างน้อย แต่ยังมีนักท่องเที่ยวที่ให้ความสนใจที่จะเข้าไปท่องเที่ยวตามแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อเป็นการเปิดประสบการณ์ที่แตกต่าง และสัมผัสความหลากหลายของชาติพันธุ์ ทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้าใจและเห็นคุณค่าในวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ๆ

ทิศทางแผนกลยุทธ์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ปี พ.ศ. ๒๕๖๗ ได้กำหนดตำแหน่งเชิงยุทธศาสตร์ โดยปรับเปลี่ยนสู่การท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นคุณภาพและมีมูลค่า โดยคำนึงถึงผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมและสังคม **มุ่งการส่งเสริม ๕F** ประกอบด้วย **Food** โดยการส่งเสริมด้านอาหารจะดำเนินการในเชิงลึกมากขึ้นเพื่อส่งเสริมการชิมอาหารท้องถิ่นที่เชื่อมโยงไปสู่วิถีชีวิตชุมชนท้องถิ่น ภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ในพื้นที่นั้น ๆ รวมไปถึงวัตถุดิบที่มาจากเกษตรอินทรีย์ **Fight** การส่งเสริมมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยว ยกย่องมวยไทยสู่มาตรฐานสากลและส่งเสริมการไหว้ครูมวยไทย **Festival** กรณีเทศกาลหลัก ๆ อาทิ เทศกาลสงกรานต์ เทศกาลลอยกระทง และเทศกาลผีตาโชน เน้นการรักษาคุณค่าและการปรับตัวให้เข้ากับความสุขสานรูปแบบใหม่อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ **Fashion** การนำผ้าไทยจากแต่ละท้องถิ่นมาทำงานร่วมกับดีไซน์เนอร์เพื่อยกระดับแฟชั่นผ้าไทย โดยให้ความสำคัญกับแหล่งผ้าไทยจากชุมชนท่องเที่ยว และเทคนิคภูมิปัญญาพื้นบ้าน ครอบคลุมทุกภูมิภาคของไทย ที่ผ่านมามีการนำเสนอคุณค่าของการทอผ้าไทยที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และ **Film** ส่วนใหญ่เป็นการส่งเสริมการเดินทางท่องเที่ยว

ตามรอยภาพยนตร์และซีรีส์ดัง กับความนิยมที่ผู้คนมีต่อนักแสดง และกรณีภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัล หรือได้รับความนิยมนำมาเพิ่มแนวคิดการสะท้อนหรือถ่ายทอดบุคลิกภาพที่ชัดเจนของคนไทย ผ่านเรื่องราวหรือตัวละครในภาพยนตร์

นอกจากนี้ ในเรื่องการส่งเสริมซอฟต์แวร์ยังคำนึงถึงความเป็นคนไทยที่จะส่งผ่านวัฒนธรรมไปสู่ภายนอก โดยความมีอัธยาศัยไมตรี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ที่เกิดขึ้นจากพระพุทธศาสนา จากการเปิดกว้างของพหุวัฒนธรรม มีความยืดหยุ่น ให้อภัย เปิดโอกาสให้คนซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องรักษาไว้ให้บุคลิกภาพดังกล่าวยังคงอยู่จากบริบทโดยรอบ ทั้งจากวิถีชีวิตและภูมิปัญญา เพื่อรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรม และต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ เพื่อให้การท่องเที่ยวเป็นการท่องเที่ยวที่เพิ่มมูลค่า และส่งต่อความสุขและความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยวต่อไป จนถึงระดับที่การมาท่องเที่ยวประเทศไทยส่งผลให้นักท่องเที่ยวมีความสุขและมีชีวิตที่ดีขึ้น การได้เรียนรู้จากคนไทยทำให้การมองโลกกว้างขึ้น โดยหากนำประเด็นการท่องเที่ยวเพื่อการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนมาเป็นองค์ประกอบอย่างชัดเจน จะทำให้นักท่องเที่ยวต่างประเทศมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนโลกใบนี้ไปด้วยกัน โดยใช้กลไก ๕F เป็นทรัพยากรในการผลักดัน

๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๒.๑) การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดิจิทัล แพลตฟอร์ม และธุรกิจการบินแบบ Low Cost ที่ทำให้คนสามารถเดินทางระหว่างประเทศและในประเทศได้สะดวกรวดเร็วมากขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวเติบโตขึ้นแบบก้าวกระโดด และเกิดปัญหาตามมามากมาย อาทิ ปัญหานักท่องเที่ยวล้นเมือง (Over Tourism) การกระจุกตัวของแหล่งท่องเที่ยวยอดนิยม การเที่ยวตามกระแส ไม่เคารพสถานที่ ไม่ศึกษาข้อมูลการกระจุกตัวของแหล่งท่องเที่ยวในวันหยุดและเทศกาล การเติบโตของความเจริญมากเกินไปก็ทำให้วิถีชีวิตของคนพื้นที่ไม่เหมือนเดิม และการขาดความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยวเมืองหลักและเมืองรอง ส่งผลให้เกิดปัญหาขยะล้นแหล่งท่องเที่ยว และปัญหาทรัพยากรธรรมชาติที่เสื่อมโทรมลง

๒.๒) ความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจในการท่องเที่ยว โดยพบว่าความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวด้านการจราจรบนท้องถนน มีป้ายกำหนดความเร็ว แต่ยังคงพบว่า ส่วนใหญ่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายจราจร ส่งผลให้นักท่องเที่ยวบาดเจ็บจำนวนมาก ทั้งนี้ ความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวด้านการจราจรบนท้องถนนขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การมีวินัยจราจร การเคารพกฎหมาย ไม่กระทำความผิดอันเกิดจากตัวนักท่องเที่ยวเอง จะทำให้อัตราการเกิดอุบัติเหตุลดน้อยลง

๒.๓) ความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากหลายภาคส่วนทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน

เพื่อส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดศักยภาพสำหรับผู้เข้ามารับบริการ โดยใช้หลัก “พลังบวร” (บ้าน-วัด-โรงเรียน/ ราชการ) ในการขับเคลื่อนให้แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาเป็นแหล่งเรียนรู้คุณธรรมที่มีคุณภาพ และช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพให้แก่คนในชุมชน ทั้งนี้ การท่องเที่ยวทางศาสนาส่วนใหญ่ยังขาดบุคลากรในการให้บริการด้านความรู้เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในมิติศาสนาแก่นักท่องเที่ยว

๒.๔) ความเป็นปัจเจกของแหล่งท่องเที่ยว โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา และแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ส่วนใหญ่มีความเป็นปัจเจกสูง ดังนั้น การที่ภาครัฐและภาคเอกชนเข้าไปร่วมขับเคลื่อน อาจจะก่อให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจซึ่งกันและกันส่งผลกระทบต่อศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวที่จำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการการดำเนินงานในหลายฝ่าย

๒.๕) การสนับสนุนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในเรื่องต่าง ๆ ยังมีน้อยและขาดความต่อเนื่อง อาทิ การสนับสนุนเส้นทางท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเส้นทาง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่าที่ส่วนใหญ่อยู่บนพื้นที่สูง ชายขอบ เดินทางยากลำบาก รวมถึงการส่งเสริมประชาสัมพันธ์จากภาครัฐที่จะขับเคลื่อนให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นจุดหมายปลายทางของการเรียนรู้และท่องเที่ยวของประเทศอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ การจะสนับสนุนและผลักดันเส้นทางให้เป็นซอฟต์แวร์เวอร์ชันนั้น จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากทุกภาคส่วนในระยะยาวอย่างต่อเนื่อง

๒.๖) กลไกการกำกับของภาครัฐขาดความชัดเจน ยังไม่ปรากฏว่าประเทศไทยมีหลักเกณฑ์กลาง หรือคณะกรรมการกลางในการบริหารระบบพิพิธภัณฑ์ของประเทศ นอกจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และองค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติที่มีสถานะที่ชัดเจนตามกฎหมายแล้ว พิพิธภัณฑ์อื่น ๆ ที่ต้องการสถานะทางกฎหมาย ส่วนใหญ่จดทะเบียนในรูปของมูลนิธิ ทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งรู้ในประเทศไทยยังไม่มีฐานในการสร้างระเบียบ จัดประเภท และกำหนดมาตรฐานสำหรับพิพิธภัณฑ์ จึงทำให้ภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ยังไม่ดึงดูดใจนักท่องเที่ยวเท่าที่ควร

๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๓.๑) การน้อมนำศาสตร์พระราชาราชซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่รวบรวมแนวพระราชดำริ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท หลักการทรงงานและโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรไปใช้เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพ เพื่อให้เกิดความสมดุลในทุกมิติอย่างยั่งยืน

๓.๒) การประชาสัมพันธ์ส่งเสริมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวให้ดำเนินธุรกิจ และเดินทางท่องเที่ยวอย่างรับผิดชอบตามแนวคิด ๗ Greens เพื่อลดผลกระทบจากภาวะโลกร้อนและสร้างรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน ประกอบด้วย

๑) หัวใจสีเขียว ๒) รูปแบบการเดินทางสีเขียว ๓) แหล่งท่องเที่ยวสีเขียว ๔) กิจกรรมสีเขียว ๕) ชุมชนสีเขียว ๖) บริการสีเขียว และ ๗) ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

๓.๓) การจัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการโรงแรมและที่พัก ในการสร้างฐานข้อมูลบัญชีรายการสิ่งแวดล้อม (พลังงาน น้ำ ของเสีย และก๊าซเรือนกระจก) และคำนวณปริมาณคาร์บอนฟุตพริ้นท์ที่ปล่อยจากกิจกรรมในการดำเนินธุรกิจโรงแรมและที่พัก ซึ่งจะสะท้อนการดำเนินงานของธุรกิจโรงแรมและที่พักที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และสามารถบ่งชี้ถึงศักยภาพการบริหารจัดการที่ผ่านม่ว่าธุรกิจประสบความสำเร็จในการบริหารจัดการอย่างยั่งยืนมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ยังสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก อันจะเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจการบริหารธุรกิจในการเพิ่มรายได้และลดค่าใช้จ่ายจากการใช้พลังงานได้อย่างเหมาะสม

๓.๔) การพัฒนาผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ในการดำเนินกิจกรรมที่ให้ความสำคัญกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ควบคู่กับการประชาสัมพันธ์สร้างความรู้ความเข้าใจ และส่งเสริมการขายเส้นทางท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อ อาทิ เส้นทางท่องเที่ยว Low Carbon เส้นทางท่องเที่ยว Organic Route และเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวคุณภาพและนักท่องเที่ยวที่มีความรับผิดชอบต่อ เพื่อให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวไทยเป็นอุตสาหกรรมที่สามารถสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจ ในขณะที่ยังสามารถรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพให้กับคนรุ่นหลังต่อไป

๓.๕) การส่งเสริมการบริการและสินค้าของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งจะช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากของคนในพื้นที่ โดยการสร้างจุดเด่นของแหล่งท่องเที่ยวผ่านเส้นทางท่องเที่ยวและวัฒนธรรม

๓.๖) การสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจ น่าจดจำ และสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ชม อาทิ การจัดแสดงนิทรรศการพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและมีคุณภาพ สามารถดึงดูดความสนใจจากประชาชน ท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวต่างชาติ การนำเข้านวัตกรรมในการจัดแสดง การสื่อสาร หรือการจัดการที่ช่วยเพิ่มคุณค่าและประสิทธิภาพของพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ข้อมูลถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการสร้างความร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่นทำให้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและได้รับความไว้วางใจจากประชาชน

๓.๗) การสั่งสอนและปลูกฝังเรื่องวัฒนธรรม ความสนใจและเข้าใจ ในการแสวงหาความรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งการเรียนรู้วิถีชีวิตจริงของสังคมพหุวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้เกิดการพัฒนาชุมชนและประเทศต่อไป ยิ่งไป

กว่านั้นควรเป็นการร่วมมือของทุกฝ่ายไม่ใช่เป็นหน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งเท่านั้น หรือการผลักดันวัฒนธรรมให้เกิดเป็นวาระแห่งชาติ

๓.๘) การส่งเสริมมาตรการภาษีเพื่อเป็นแรงจูงใจในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ และแหล่งเรียนรู้ รวมทั้งมาตรการลดหย่อนภาษีเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว

๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยว ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนที่อยู่บริเวณแหล่งท่องเที่ยว สร้างงาน สร้างอาชีพแก่คนในชุมชน และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านสินค้าและบริการในแหล่งท่องเที่ยวดังกล่าว ทำให้เศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทยเพิ่มขึ้น มีเม็ดเงินหมุนเวียนในระบบมากขึ้น

๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมการท่องเที่ยว ส่งผลให้เด็ก เยาวชน ประชาชน ได้ศึกษาเรียนรู้แหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นเฉพาะ อาทิ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ทำให้ทราบหลักธรรมคำสอนทางศาสนาและน้อมนำมาปฏิบัติในชีวิตประจำวันผ่านการท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ ทำให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ สร้างประสบการณ์ใหม่ ได้สัมผัสวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ช่วยทำให้ผ่อนคลายและฟื้นฟูสภาพจิตใจ เพิ่มพลังใจให้ชีวิต แหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้ทราบวิถีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมพื้นถิ่นที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ ซึ่งเป็นความแตกต่างที่กลุ่มคนสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกัน ภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรม

๔.๓) ด้านความมั่นคง การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม การท่องเที่ยววิถีชุมชน วิถีเกษตร และการชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายทางชีวภาพที่มีผลอย่างสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ ทรัพยากรธรรมชาติ ข้าว ปลา อาหาร ทำให้เยาวชนในชุมชนมีรายได้จากการช่วยต้อนรับนักท่องเที่ยว ห่วงไกลจากยาเสพติดและการพนัน รวมทั้งการท่องเที่ยวยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนในประเทศ และยังสามารถสร้างแนวร่วมจากนักท่องเที่ยวต่างชาติในเรื่องของการเผยแพร่ข้อมูลหรือเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนไทย รวมทั้งวัฒนธรรมชนเผ่า หรือกลุ่มชาติพันธุ์สู่สาธารณะ และยังสามารถปกป้องประเทศไทยในกรณีถูกประเทศเพื่อนบ้านอ้างความเป็นเจ้าของในวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ยังส่งผลให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคี ระหว่างศาสนิกชน และทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนา ทั้งศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น หากประเทศไทยมีกลยุทธ์และแนวทางการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน

จะยิ่งสร้างความมั่นคงทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรากฐานของชาติ รวมถึงสร้างความสามัคคีได้อย่างดี โดยให้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

๕) แนวทางการดำเนินงาน

๕.๑) ใช้ประโยชน์จากพื้นที่แหล่งเรียนรู้เป็นกลไกสำหรับการเป็นพื้นที่ปลูกฝังวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ดี สอนให้เด็กและเยาวชนมีแนวคิด กระตือรือร้นคิด สร้างความรู้ รวมถึงการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทย เพื่อต่อยอดให้คนรุ่นหลังได้เรียนรู้จากอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรม และสำหรับคนต่างประเทศจะได้รับรู้และนำวัฒนธรรมที่รับรู้ไปขยายผลต่อไป

๕.๒) ให้ความสำคัญกับมาตรการความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว อาทิ (๑) การจัดทำคู่มือความปลอดภัยทางถนน (๒) การจัดทำคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์เพื่อให้เข้าถึงนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น (๓) ประสานงานกับสถานทูตในการขอความร่วมมือช่วยรณรงค์และประชาสัมพันธ์ไปยังนักท่องเที่ยวอีกช่องทางหนึ่ง เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ทราบถึงกฎหมายจราจรของประเทศไทย รวมทั้งการร่วมบูรณาการ หรือขอความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การจัดเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือนักท่องเที่ยว รณรงค์และประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวระมัดระวังในเรื่องความปลอดภัยบนท้องถนนมากขึ้น และการถอดบทเรียนเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อป้องกันการเกิดเหตุซ้ำ ลดความสูญเสีย และเตรียมพร้อมในการแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

๕.๓) จัดทำข้อมูลด้านการท่องเที่ยว โดยการบูรณาการให้เป็นในรูปแบบเดียวกัน เช่น เส้นทางท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เส้นทางท่องเที่ยวเชื่อมโยงขององค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน) และ Happy Model ของหอการค้าไทย เป็นต้น

๕.๔) ส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยว ทั้งคนไทยและคนต่างชาติ อาทิ การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย การลดราคาค่าที่พัก รวมทั้งการปรับปรุงแหล่งท่องเที่ยวและการบริการอย่างต่อเนื่อง

๕.๕) กำหนดมาตรฐานและความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยว และช่วงเวลาที่เหมาะสมของการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวในแต่ละพื้นที่ โดยคำนึงถึงความสำคัญด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

๔.๑.๑๔ แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

รัฐบาลให้ความสำคัญกับมรดกโลกที่เป็นสิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต ดำรงอยู่ในปัจจุบัน และจะส่งต่อไปให้กับคนรุ่นต่อไป ทั้งในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ซึ่งแหล่งมรดกโลก หรือ World Heritage Site เป็นสถานที่ซึ่งถือว่ามีความสำคัญต่อประโยชน์โดยรวมของมนุษยชาติ และได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายตามสนธิสัญญา โดยจะมีคณะกรรมการ และหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกพื้นที่นั้น ๆ ว่ามีความเหมาะสมสมควรได้รับการพิจารณาจากยูเนสโก (UNESCO) ให้ขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกหรือไม่

๑) สถานการณ์ทั่วไป

สถานการณ์ทั่วไปเกี่ยวกับมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติของประเทศ โดยประเทศไทยมีกระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานหลักในการผลักดันการขึ้นทะเบียนมรดกโลกอยู่ ๒ หน่วยงาน ได้แก่ กรมศิลปากร และกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ซึ่งมรดกศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทยได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกแล้ว ๗ แห่ง ดังนี้

๑.๑) แหล่งมรดกทางวัฒนธรรม ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก จำนวน ๔ แห่ง ได้แก่

(๑) นครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๒) เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร (อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร) ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๓) แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๕

(๔) เมืองโบราณศรีเทพ จังหวัดเพชรบูรณ์ ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๖

๑.๒) แหล่งมรดกทางธรรมชาติ ที่ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลก จำนวน ๓ แห่ง ได้แก่

(๑) เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร - ห้วยขาแข้ง ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๔

(๒) พื้นที่กลุ่มป่าดงพญาเย็น - เขาใหญ่ ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๘

(๓) พื้นที่กลุ่มป่าแก่งกระจาน ได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกทางธรรมชาติ เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๔

๑.๓) แหล่งมรดกวัฒนธรรมที่อยู่ในบัญชีรายชื่อเบื้องต้น (Tentative List) เพื่อพิจารณาขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกในอนาคต จำนวน ๕ แห่ง ได้แก่

(๑) อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗

(๒) วัดพระมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๕

(๓) อนุสรณ์สถานแห่งต่าง ๆ และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของเชียงใหม่ นครหลวงแห่งล้านนา ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๘

(๔) พระธาตุพนมและสิ่งก่อสร้างทางประวัติศาสตร์ และภูมิทัศน์ที่เกี่ยวข้อง ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๐

(๕) แหล่งมรดกวัฒนธรรมปราสาทพนมรุ้ง ปราสาทเมืองต่ำ และปราสาทปลายบัด ขึ้นบัญชีเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๒

๑.๔) มรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่อยู่ในความดูแลของกรมศิลปากร ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกความทรงจำแห่งโลก (Memory of the World) จำนวน ๔ อย่าง ได้แก่

(๑) ศิลจารึก หลักที่ ๑ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๖

(๒) เอกสารจดหมายเหตุพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงปฏิรูปการบริหารการปกครองประเทศสยาม (พุทธศักราช ๒๔๑๑ - ๒๔๕๓) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๒

(๓) फिल्मกระจุกชุดหอพระสมุทวชิรญาณ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๕๙

(๔) คัมภีร์ใบลานเรื่องอุรังคธาตุ ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๖ รวมทั้งอยู่ระหว่างรอเสนอขึ้นทะเบียนมรดกความทรงจำแห่งโลก ๑ รายการ คือ “หนังสือสมุดไทย เรื่อง นันโทปนันทสูตรคำหลวง”

๑.๕) มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ ในความดูแลของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนในรายการตัวแทนแล้ว จำนวน ๓ รายการ ได้แก่

(๑) โขน (Khon, masked dance drama in Thailand) ขึ้นทะเบียนเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๑

(๒) นวดไทย (Nuad Thai, traditional Thai massage) ขึ้นทะเบียน
เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๒

(๓) โนรา (Nora, dance drama in southern Thailand) ขึ้นทะเบียน
เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๔

ทั้งนี้ คณะกรรมการระหว่างรัฐบาลว่าด้วยการสงวนรักษามรดก
วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้พิจารณาประกาศขึ้นทะเบียนระหว่างวันที่ ๕ - ๖ ธันวาคม ๒๕๖๖ ณ เมือง
คาซาเน สาธารณรัฐบอตสวานา โดยกระทรวงวัฒนธรรมได้เสนอให้สงกรานต์ในประเทศไทย (Songkran
in Thailand, traditional Thai new year festival) เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ
โดยมีการจัดงานฉลองสงกรานต์ มรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติ เมื่อวันที่ ๗ - ๘ ธันวาคม ๒๕๖๖
ณ วัดสุทัศนเทพวราราม และลานคนเมือง ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้มีการจำลองเทศกาล
วันสงกรานต์ไว้ในงานด้วย นอกจากนี้ ยังมีรายการมรดกภูมิปัญญาที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมได้เสนอ
เอกสารไปยังยูเนสโกเรียบร้อยแล้ว และอยู่ระหว่างการรอการพิจารณา จำนวน ๓ รายการ ได้แก่ (๑)
ต้มยำกุ้ง (พ.ศ. ๒๕๖๓) (๒) เคาบยา (พ.ศ. ๒๕๖๓) เสนอร่วมกับประเทศมาเลเซีย บรูไน อินโดนีเซีย และ
สิงคโปร์ และ (๓) ผ้าขาวม้า (อยู่ระหว่างการแจ้งกำหนดการจากยูเนสโก)

๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

๒.๑) แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยบางแห่งยังขาดแผนการจัดการ
และมาตรการที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประเทศไทยและประชาคมโลกที่ชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นการดำเนิน
กิจกรรมที่รวมอยู่ในแผนงบประมาณรายปี ส่งผลให้ไม่มีระบบการติดตามหรือตรวจวัดผลการจัดการ
ที่ชัดเจน

๒.๒) แหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติของประเทศไทยยังมีปัญหา
ภัยคุกคามในพื้นที่ เช่น ปัญหาการล่าสัตว์ป่า เพื่อการค้าทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศที่ผิด
กฎหมาย ปัญหาไฟป่า ปัญหาการตัดไม้ทำลายป่า ปัญหาการทำเหมืองแร่เถื่อนในพื้นที่ที่เป็นแหล่งมรดก
ทางธรรมชาติ เป็นต้น

๒.๓) แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยบางแหล่งมีทิศทางการขับเคลื่อน
การดำเนินงานไม่ชัดเจน ทำให้การใช้ประโยชน์จากความเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม และธรรมชาติ
เป็นไปอย่างไม่เต็มศักยภาพ

๒.๔) การประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้คนในประเทศรับรู้ถึงคุณค่า และ
ร่วมกันอนุรักษ์แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยยังมีน้อย รวมถึงการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ชาวต่างประเทศ
รู้จักแหล่งมรดกโลกของประเทศไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลาย

๒.๕) มรดกโลกของประเทศบางแห่งยังขาดการมีส่วนร่วมของชุมชน
 อย่างเป็นรูปธรรมในการบูรณาการแผนการพัฒนาด้วยการมีส่วนร่วมชุมชนท้องถิ่น

๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๓.๑) ความร่วมมือและการบูรณาการของภาคีเครือข่ายทุกภาคส่วน
 เพื่อดึงดูดผู้มีความสามารถเข้าร่วมขับเคลื่อนให้แหล่งมรดกโลกของประเทศไทยไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์
 และร่วมขับเคลื่อนมรดกทางวัฒนธรรมและมรดกทางธรรมชาติของประเทศไทยให้ได้รับการขึ้นทะเบียน
 มรดกโลกมากขึ้น โดยภาครัฐต้องเปลี่ยนบทบาทจากการกำกับดูแล มาเป็นผู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 ของประชาชน เปิดกว้าง รับฟังความคิดเห็น และข้อเสนอแนะจากทุกภาคส่วน

๓.๒) การประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับความเป็นมาและ
 ความโดดเด่นของแหล่งมรดกโลกแต่ละประเภทในช่องทางที่หลากหลาย เพื่อให้คนไทยได้รู้สึกภาคภูมิใจ
 ในเอกลักษณ์ และความโดดเด่นที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และร่วมกันอนุรักษ์ อารักขา
 ให้เป็นมรดกที่ทรงคุณค่าของมนุษยชาติ ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต โดยในระดับเยาวชนอาจบรรจุ
 ไว้ในแบบเรียน

๓.๓) การกำหนดกลไกในการส่งเสริมเพื่ออนุรักษ์แหล่งมรดกให้คงอยู่ใน
 สภาพที่สมบูรณ์ ทั้งแหล่งมรดกที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นแหล่งมรดกโลกแล้ว และมรดก
 ทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติที่ยังไม่ได้ขึ้นทะเบียน

๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การส่งเสริมและยกระดับมรดกโลกทางวัฒนธรรม
 และมรดกโลกทางธรรมชาติสู่การเป็นซอฟต์แวร์ ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นจุดหมายของ
 นักท่องเที่ยวจากทั่วโลกที่ให้ความสนใจในเรื่องของคุณค่าที่ได้รับจากการท่องเที่ยวแหล่งมรดกโลกของ
 ประเทศไทย ทำให้เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ จากการที่มีนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยว
 ทั้งการขนส่ง ร้านอาหาร โรงแรมและที่พักมีรายได้มากขึ้น ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้แก่ชุมชนและ
 ประเทศชาติ สามารถกระตุ้นการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานและบริการที่นำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ
 ในวงกว้าง

๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม
 ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ทำให้เห็นความหลากหลายของมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของ
 ประเทศ และเห็นความเชื่อมโยงต่อเหตุการณ์หรือประเพณี วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต
 ความคิด ความเชื่อ ศิลปะ รวมถึงเป็นเครื่องมือในการสอนประวัติศาสตร์ชาติไทย รวมทั้งนำมาซึ่งความ
 มุ่งมั่นในการอนุรักษ์แหล่งมรดกโลกสำหรับคนรุ่นต่อไปในอนาคต นอกจากนี้ การส่งเสริมแหล่งมรดกโลก
 ทางธรรมชาติ ยังเป็นการส่งเสริมการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพของชนิดพันธุ์พืชและพันธุ์สัตว์

รวมทั้งเป็นแหล่งสำคัญในการเรียนรู้ ศึกษา ค้นคว้า และวิจัยเพื่อให้ได้ความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อ
สาธารณะในวงกว้างอย่างยั่งยืนอีกด้วย

๔.๓) ด้านความมั่นคง การส่งเสริมแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม
ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติสู่การเป็นซอฟต์แวร์ ทำให้เกิดการสร้างความนิยมทางสังคม มีวัฒนธรรม
ที่เกื้อกูลต่อการพัฒนาประเทศ และทำให้ประชาชนรู้สึกหวงแหน ช่วยกันดูแลรักษาสถานที่อัน
ทรงคุณค่าทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นสมบัติให้คนรุ่นหลัง รวมทั้งการมีแหล่งมรดกโลก
ทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติอันทรงคุณค่า จะนำไปสู่การสร้างโอกาส
ทางเศรษฐกิจ สังคม รวมไปถึงความร่วมมือระหว่างประเทศต่อไปในอนาคต

๕) แนวทางการดำเนินงาน

๕.๑) ส่งเสริมการวิจัยในพื้นที่ที่เป็นแหล่งมรดกโลก เพื่อนำข้อมูลมาใช้
ประกอบการหรือสนับสนุนการจัดทำแผนกลยุทธ์การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์แหล่งมรดกโลกในมิติ
ของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ ทั้งในระยะสั้นและระยะยาวเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

๕.๒) ป้องกัน คุ้มครอง และรักษามรดกโลกของประเทศ โดยการบังคับ
ใช้กฎหมาย เพื่อรักษา อนุรักษ์แหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติ ซึ่งเป็น
พื้นที่ที่มีคุณค่าและมีความโดดเด่นอันเป็นสากล เพื่อให้คุณค่าของแหล่งมรดกโลกคงอยู่ตลอดไป

๕.๓) ให้จังหวัดหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดทำแผนพัฒนาหรือ
ส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ เพื่อการ
บริหารจัดการ จากการเป็นแหล่งมรดกโลกทางวัฒนธรรม และแหล่งมรดกโลกทางธรรมชาติให้กับ
ท้องถิ่น เพื่อให้คนในท้องถิ่นรู้สึกเป็นเจ้าของ และเกิดความร่วมมือในการอนุรักษ์ และรักษาแหล่งมรดกโลก
อย่างยั่งยืน

๕.๔) กำหนดกลไกให้ส่วนราชการระดับจังหวัดมีบทบาทในการเป็น
แกนกลาง ที่ทำหน้าที่สร้างความรู้ความเข้าใจ และสร้างจิตสำนึกแก่ประชาชนในการเข้าเยี่ยมชมแหล่ง
มรดกโลกของประเทศ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งมรดกโลกของประเทศ และทราบ
บทบาทของประชาชนในการร่วมรักษาแหล่งมรดกโลกให้คงอยู่สืบไป

๕.๕) ส่งเสริมเครือข่ายทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ตั้งแต่ระดับชุมชน อำเภอ
จังหวัด ให้มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ พัฒนามรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศ
ในแต่ละพื้นที่ โดยมุ่งเน้นการบูรณาการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดของทุกภาคส่วน

๕.๖) ผลักดันให้มรดกทางวัฒนธรรมของไทยได้รับการขึ้นทะเบียน
เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การยูเนสโกมากขึ้น

๕.๗) ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับความเป็นมา ความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ และความโดดเด่นของแหล่งมรดกโลกแต่ละประเภท และร่วมกันอนุรักษ์ อารักษ์รักษาให้เป็นมรดกที่ทรงคุณค่าทั้งของคนไทยและของมนุษยชาติ รวมทั้งส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสื่อสารและทะนุบำรุงแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม และมรดกทางธรรมชาติในท้องถิ่นของตน

๕.๘) พิจารณาบรรจุสาระเกี่ยวกับแหล่งมรดกโลกของไทยในแบบเรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เยาวชนรู้สึกภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่า สะท้อนวิถีชีวิตของบรรพบุรุษ รวมทั้งเป็นหลักฐานที่ดียิ่งของแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ที่สืบทอดต่อกันมายาวนาน

๔.๑.๑๕ การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม

ประเทศไทยให้เสรีภาพในการนับถือศาสนา ประชากรในประเทศจึงมีผู้นับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่อยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ ความเคารพในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน และทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุขมาอย่างยาวนาน ในลักษณะรุ่นสู่รุ่น โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ทรงเป็นองค์เอกอัครศาสนูปถัมภก และให้การทำนุบำรุงศาสนา รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินกิจกรรมทางศาสนาอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากหลักธรรมและแนวปฏิบัติของทุกศาสนาล้วนมุ่งเน้นการสอนให้ศาสนิกชนกระทำความดีและประพฤติปฏิบัติอยู่ในศีลธรรม จริยธรรม และปัญญาธรรม ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ที่ได้เคยพระราชทานแก่คณะกรรมการจัดงานเมาลิดกลาง เมื่อวันที่ ๒๙ มิถุนายน ๒๕๒๔ ความว่า “..เรื่องศาสนา นี้จะเป็นศาสนาใด หากปฏิบัติโดยดีและถูกต้อง ก็ย่อมจะมีประโยชน์สำหรับแต่ละบุคคล และเป็นประโยชน์สำหรับส่วนรวมด้วย เพราะว่าบุคคลที่มีความคิดดี ทำดี ตั้งใจดี ทำให้ส่วนรวมอยู่เย็นเป็นสุข...” ซึ่งเป็นการย้ำและแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าทรงให้การสนับสนุนแนวปฏิบัติที่ดีของทุกศาสนา

๑) สถานการณ์ทั่วไป

สถานการณ์ทั่วไปเกี่ยวกับปัญญาธรรม พบว่า ประเทศไทยมีความเจริญงอกงามทางธรรม โดยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติในการมีภาพลักษณ์ความเป็นสังคมสันติสุขในความหลากหลายทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม จึงทำให้ประเทศไทยเปรียบเสมือนศูนย์กลางปัญญาธรรมที่หลอมรวมหลักปฏิบัติสำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญูณ ศรัทธา และความเชื่อที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน ซึ่งพระมหากษัตริย์ไทยทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย อาทิ พระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ รวมทั้งหลักคำสอน หลักปฏิบัติ ศาสนสถาน ศาสนวัตถุ ศาสนพิธี

ข้อกำหนดด้านประเพณี และวันสำคัญของแต่ละศาสนา เพื่อให้ศาสนิกชนรับรู้ร่วมกันและพร้อมที่จะประพฤติปฏิบัติตนตามคำสอนและหลักปฏิบัติที่ดี

๒) สภาพปัญหา อุปสรรค

กลุ่มผู้ที่ให้ความสนใจประเด็นปัญญารธรรมที่เป็นหลักคำสอนและแนวปฏิบัติที่ดีส่วนใหญ่ยังจำกัดอยู่ในกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ หรือให้ความสำคัญในการปฏิบัติตามหลักปฏิบัติและศาสนพิธีเฉพาะในวันสำคัญ แต่ไม่ได้นำไปปฏิบัติอย่างเป็นกิจวัตรในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ยังไม่สามารถดึงดูดให้เพิ่มปริมาณผู้สนใจได้เท่าที่ควร

๓) ปัจจัยเงื่อนไขสนับสนุนความสำเร็จ

๓.๑) ประเทศไทยมีความพร้อมในการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรม โดยมีการปฏิบัติที่ไม่เลือกเชื้อชาติ ศาสนา อาชีพ เพศ และวัย รวมทั้งพบว่าทุกศาสนาและความเชื่อมีแนวปฏิบัติโดยใช้สมาธิเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญา ให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา ซึ่งจากความโดดเด่นดังกล่าวได้มีแนวทางที่จะเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางสมาธิโลกอีกด้วย

๓.๒) การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และสถาบันพระมหากษัตริย์ จะเห็นได้ว่าแม้ประเทศไทยจะมีความหลากหลายทางศาสนา แต่ภาครัฐได้ดำเนินแนวทางเกี่ยวกับการส่งเสริมและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนาโดยไม่เลือกปฏิบัติ โดยดำเนินการตามพระบรมราโชบายของพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ที่ทรงเป็นเอกอัครศาสนูปถัมภกของทุกศาสนา ที่ทางการรับรองอย่างทั่วถึง ซึ่งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยมีข้อบัญญัติที่เป็นใจความสำคัญดังกล่าวไว้ด้วย

๓.๓) การส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ โดยมีกิจกรรมที่หลากหลาย นำหลักปฏิบัติที่เป็นพื้นฐาน อาทิ การฝึกสมาธิ ทำให้ผู้ปฏิบัติเห็นถึงประโยชน์และความเปลี่ยนแปลงของจิตหลังปฏิบัติตาม เพื่อสร้างกลุ่มสนใจ และให้กลุ่มสนใจดังกล่าวเป็นตัวอย่างหรือแกนนำที่จะชักชวนบุคคลรอบข้างให้เห็นความสำคัญและเข้าร่วมฝึกปฏิบัติในระยะต่อไป

๓.๔) การมีความพร้อมด้านระบบการคมนาคมขนส่งของประเทศไทยที่สะดวกได้มาตรฐาน และมีท่าเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ที่เหมาะสม กล่าวคือ ประเทศไทยสามารถเป็นศูนย์กลางความเชื่อมโยงในภูมิภาคและเป็นประตูสู่เอเชีย มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้านหลายประเทศ รวมทั้งมีระบบเศรษฐกิจและการเมืองที่มีเสถียรภาพมั่นคง เอื้ออำนวยกับการเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรม

๓.๕) การมีทรัพยากรบุคคลที่เป็นผู้นำทางศาสนาที่ยึดถือรากฐานการปฏิบัติสมาธิที่มีความโดดเด่นในการปฏิบัติสมาธิจนเป็นที่ยอมรับของประชาชนทั่วโลก

๓.๖) การมีความพร้อมทางด้านอาคารสถานที่และบุคลากรผู้ฝึกสอนเพื่อการปฏิบัติสมาธิ อาทิ มีศาสนสถาน ได้แก่ วัด สำนักปฏิบัติธรรม และศูนย์ฝึกปฏิบัติสมาธิ ซึ่งพร้อมด้วยผู้สอนปฏิบัติธรรมกระจายอยู่ทั่วประเทศ

๔) ผลกระทบจากการขับเคลื่อนสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๔.๑) ด้านเศรษฐกิจ การขับเคลื่อนแนวคิดหรือแนวปฏิบัติเพื่อความเจริญและความมั่งคั่งแห่งปัญญาธรรม สามารถดำเนินการผ่านศาสนพิธีหรือกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวทางศาสนา ซึ่งการรวมตัวดังกล่าวทำให้เกิดการกระตุ้นทางเศรษฐกิจระหว่างปฏิบัติและตลอดเส้นทางในการเดินทาง

๔.๒) ด้านสังคม การส่งเสริมให้ไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม เป็นการดำเนินงานที่สัมพันธ์กับความเชื่อที่เป็นนามธรรม หรือเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นและจับต้องไม่ได้ แต่ส่วนใหญ่ต้องสัมผัสด้วยความเชื่อและความรู้สึกก่อน จึงเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อจิตใจและวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถสื่อสารผ่านหลักคำสอน ศาสนพิธี รวมทั้งหลักปฏิบัติสำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ ที่ทำให้ผู้ปฏิบัติได้ฝึกจิตและสามารถควบคุมให้อยู่กับความนึกคิดและการแสดงออกที่เหมาะสมที่ควร และเป็นพื้นฐานที่ดีที่ทำให้เกิดการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข

๔.๓) ด้านความมั่นคง ประเทศไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมและมีประชากรที่นับถือศาสนาที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งศาสนาที่ส่วนราชการรับรอง จำนวน ๕ ศาสนา คือ ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู และศาสนาซิกข์ ดังนั้น การส่งเสริมเอกลักษณ์ทางปัญญาธรรมในลักษณะต่าง ๆ ทั้งการเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธาและความเชื่อ ผ่านการสื่อสารและการปฏิบัติ หรือผ่านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนา ส่งผลให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีระหว่างศาสนิกชน

๕) แนวทางการดำเนินงาน

๕.๑) ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมทางปัญญาธรรม โดยเริ่มจากวิถีชีวิตประจำวันของผู้ปฏิบัติ เช่น การทำสมาธิ ที่มีทางเลือกที่หลากหลาย การประกอบพิธีการตามหลักความเชื่อของศาสนาต่าง ๆ การร่วมศาสนพิธี หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับลมหายใจ (การรำมวยไทย การรำมวยจีน) การเล่นโยคะ เป็นต้น

๕.๒) ส่งเสริม สนับสนุนการผลิตครูหรือวิทยากรสมาธิโดยมุ่งเน้น “ฆราวาส” เป็นหลัก นอกเหนือจากพระสงฆ์ เพื่อให้เพียงพอต่อการขยายงานสมาธิให้แพร่หลาย ไปสู่ประชาชน

ทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกเพศ ทุกวัย ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ รวมทั้งส่งเสริมการจัดทำและพัฒนาหลักสูตรสมาธิต่าง ๆ สำหรับประชาชนทั่วไปทุกสาขาอาชีพ ตลอดจนชาวต่างชาติและนักท่องเที่ยวที่สนใจ

๕.๓) รณรงค์และประชาสัมพันธ์เรื่องการส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรม เพื่อกระตุ้นและเพิ่มแรงสนับสนุนจากสาธารณชนในการขับเคลื่อนให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรมเพิ่มมากขึ้น รวมถึงสื่อสารเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นประโยชน์ของการประพฤติปฏิบัติที่ดีงาม ผ่านคำสอนและหลักปฏิบัติของศาสนาต่าง ๆ รวมทั้งการขยายผลในการสื่อสารผ่านการท่องเที่ยว เพื่อกลุ่มเป้าหมายทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในลักษณะการท่องเที่ยวทางศาสนา และสอดแทรกกิจกรรมตามหลักปฏิบัติดังกล่าว

๕.๔) ผลักดันข้อเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางสมาธิโลก เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการส่งเสริมกิจกรรมสมาธิ การให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการทำสมาธิที่สอดคล้องกับหลักแนวคิดทางศาสนา โดยใช้การประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน องค์กรทางศาสนา และภาคส่วนต่าง ๆ ของประเทศเพื่อความเป็นเอกภาพในการดำเนินงาน

๔.๒ ข้อค้นพบจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงานของคณะอนุกรรมการ

๔.๒.๑ การเดินทางไปศึกษาดูงาน ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การเดินทางไปศึกษาดูงานการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ซึ่งมีความโดดเด่นของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา วันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๐ ณ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) อำเภอบางไทร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑) ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน)

สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน) ได้แบ่งพื้นที่ส่วนหนึ่งให้เป็นที่ตั้งของ สศท. ได้แก่ อาคารศาลาพระมิ่ง ประกอบด้วยหอนิทรรศการ จำนวน ๖ หอ ดังนี้

- หอนิทรรศการ จัดแสดงนิทรรศการ “คู่พระบารมี” บอกเล่าเรื่องราวของจุดเริ่มต้นของมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ และเป็นตัวอย่างการทรงงานร่วมกันของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร และสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ในการส่งเสริมพัฒนาอาชีพและการอนุรักษ์สืบสานงานศิลปหัตถกรรมบนผืนแผ่นดินไทย
- หอเกียรติยศ จัดแสดงประวัติและผลงานของบุคคลผู้ได้รับการเชิดชูเกียรติจาก SACIT ในฐานะครูศิลป์ของแผ่นดิน ครูช่างศิลปหัตถกรรม และทายาทช่างศิลปหัตถกรรม เพื่อเป็นการยกย่อง ประกาศเกียรติคุณผู้สร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมไทยที่สืบทอดภูมิปัญญาอันทรงคุณค่าให้คงอยู่คู่สังคมไทย
- หอสุพรรณ-พัสดร์ จัดแสดงนิทรรศการ “เครื่องเงิน-เครื่องทอง และเครื่องแต่งกายในสมัยอยุธยา” ที่นำเสนอรูปแบบชิ้นงานองค์ความรู้ที่นำมาสู่การสานต่อเรื่องราวและการสร้างสรรค์อย่างทรงคุณค่าในปัจจุบัน
- หอนวัตกรรม จัดแสดงที่ถ่ายทอดทิศทางงานศิลปหัตถกรรมเพื่อเป็นต้นทางในการพัฒนาหัตถศิลป์และนวัตกรรมศิลป์ในมิติต่าง ๆ พร้อมจัดแสดงชิ้นงานศิลปหัตถกรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์พัฒนาจากโครงการของ สศท.
- หอหัตถศิลป์ระหว่างประเทศ จัดแสดงนิทรรศการ “หัตถกรรมที่ใกล้สูญหาย” ๓ ประเภทงาน ได้แก่ งานเครื่องมุก งานเครื่องไม้ และงานจักสาน ซึ่งเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์และความงดงามของวิถีชีวิตผู้คนที่ยึดมั่นเป็นหนึ่งกับงานหัตถกรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- หอนิทรรศการโขน จัดแสดงนิทรรศการ “ยืนเครื่องโขน : ศาสตร์สร้างศิลป์มรดกแผ่นดินร่วมวัฒนธรรม” นำเสนอเรื่องราวความเป็นมาของการแสดงโขนในประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาค

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พร้อมองค์ความรู้กระบวนการทำหัตถ์ การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และนิมิตพินพารณ์ที่ใช้ในงานหัตถ์

๒) วิทยาลัยนอกระบบ ได้แก่ “สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมไทยทุกมิติ
ให้ก้าวไกลอย่างยั่งยืน”

๓) วัตถุประสงค์ขององค์กร

(๑) ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการประกอบอาชีพเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยอย่างยั่งยืน

(๒) พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานของผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย รวมทั้งนำเทคโนโลยีนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย

(๓) ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยเปิดและขยายตลาดผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งส่งเสริมภาพลักษณ์และการขายของผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยให้แพร่หลาย

(๔) ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการศิลปหัตถกรรมไทยให้มีความรู้ความสามารถในการบริหารจัดการ ด้านการผลิต การเงิน การบัญชี และการตลาด

(๕) สืบสาน ส่งเสริมคุณค่า ยกย่องเชิดชู รักษา พัฒนา และเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมไทย

(๖) สร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้และวิธีบริหารจัดการวัฒนธรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมไทย

(๗) จัดทำฐานข้อมูลเกี่ยวกับครุศิลปหัตถกรรมไทย ผู้ประกอบการ บุคลากรและ
ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องกับศิลปหัตถกรรมไทย

(๘) รับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย

(๙) ส่งเสริมและสนับสนุนการจดทะเบียนสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือ
ทรัพย์สินทางปัญญาอื่นของงานศิลปหัตถกรรมไทย

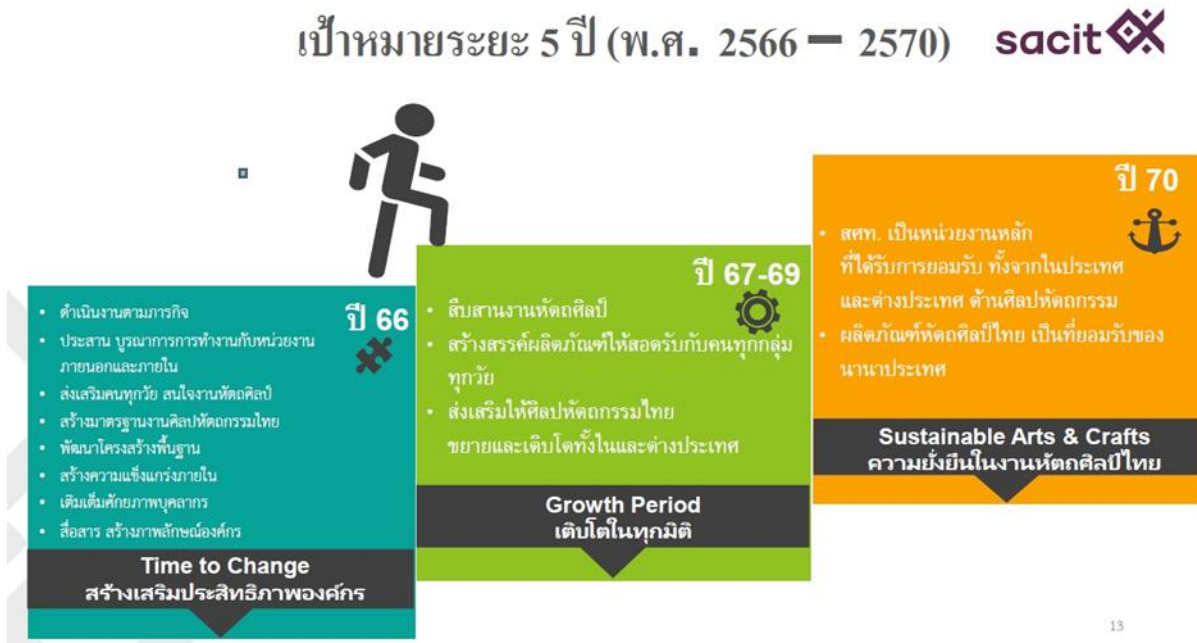
๓) หน้าทีละอำนาจ

(๑) จัดให้มีการแสดง การประกวด หรือการจำหน่ายศิลปหัตถกรรมไทยทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

(๒) จัดให้มีและบริหารแพลตฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการซื้อขายผลิตภัณฑ์ฯ

(๓) จัดให้มีและให้ทุนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนศิลปหัตถกรรมไทย

๔) เป้าหมายระยะ ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)



ภาพที่ ๔-๑ เป้าหมายระยะ ๕ ปี

๕) แผนการดำเนินงานที่สำคัญในปี ๒๕๖๗

ประเด็นที่ ๑ สืบสานคุณค่าแห่งศิลปหัตถกรรม เสริมสร้างผู้ประกอบการทันสมัย

การเก็บรวบรวมองค์ความรู้งานศิลปหัตถกรรมไทยทุกแขนง ยกย่อง เชิดชู ครูศิลป์ของแผ่นดิน ครูช่างศิลปหัตถกรรมไทยและทายาทช่างศิลปหัตถกรรมไทย การเก็บรวบรวมข้อมูลสมาชิกผู้ประกอบการงานศิลปหัตถกรรมไทย อย่างเป็นระบบ และการเพิ่มศักยภาพให้กับสมาชิกงานศิลปหัตถกรรมไทยเพื่อให้ทันต่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง โดยมีเป้าหมายเป็นจำนวนผู้ประกอบการอาชีพในการสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยได้รับการส่งเสริมพัฒนาศักยภาพ

ประเด็นที่ ๒ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้ยั่งยืน

สร้างเครือข่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ และมาตรฐานที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของตลาด พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้เทคโนโลยี นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ยกย่องคุณภาพผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ต่อยอดงาน “วิจัย” คู่เชิงพาณิชย์ และรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการส่งออก โดยมีเป้าหมาย ๕ ข้อ คือ (๑) มีเกณฑ์มาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยและการรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย (๒) ผลิตภัณฑ์ที่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน (๓) จำนวนผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่สามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์และสร้างมูลค่าเพิ่ม (๔) จำนวนผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่ได้รับ

การพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่ม และ (๕) จำนวนองค์ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ประเด็นที่ ๓ สื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมไทย

สร้างเครือข่ายปลูกกระแส “คุณค่าความเป็นไทย” และ “ภาพลักษณ์” ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้วย content ที่น่าสนใจ ทันสมัยเหมาะสมกับช่องทางสื่อในรูปแบบต่างๆ สามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ดี บริหารจัดการวัฒนธรรม ผ่านช่องทางสื่อทั้งในประเทศและประเทศเป้าหมายในรูปแบบต่างๆ การจัดประกวดที่เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการตัดสิน



❖ การเข้าถึงงานศิลปหัตถกรรมและองค์ความรู้



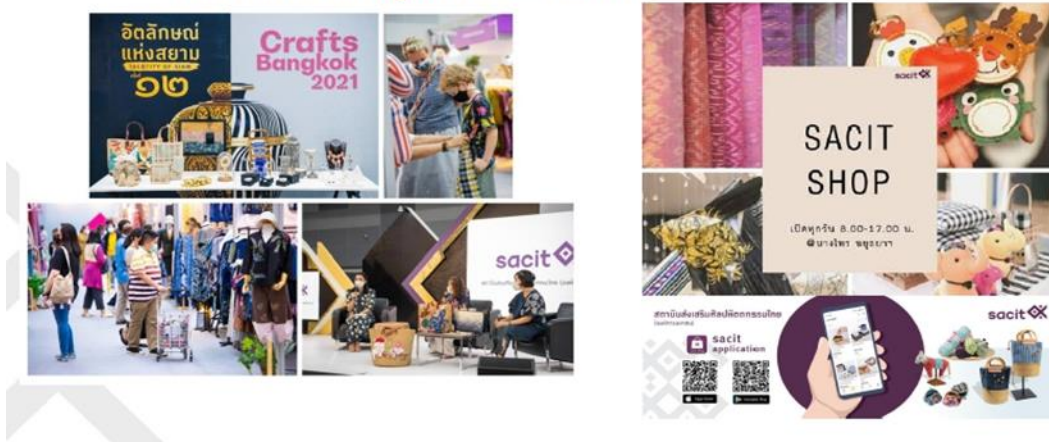
ภาพที่ ๔-๒ การสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมไทย

ประเด็นที่ ๔ ส่งเสริมการตลาดทุกมิติ

ขยายช่องทางการตลาด E-Commerce ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทย ผ่านแพลตฟอร์มของ สศท. บริหารการตลาดและสินค้าคงคลัง บริหารและเพิ่มเติมจุดจำหน่ายในพื้นที่ที่มีศักยภาพ การจัดงานแสดงสินค้าให้ตรงวัตถุประสงค์การจัดงานขยายตลาดเป้าหมายในต่างประเทศ โดยมีเป้าหมายคือมูลค่าการค้าผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่ได้รับการส่งเสริมพัฒนาทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม



❖ เป้าหมาย : มูลค่าการค้าผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่ได้รับการส่งเสริมพัฒนาทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม



ภาพที่ ๔-๓ ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมไทยที่ได้รับการส่งเสริม

๒) ข้อค้นพบสภาพปัญหา อุปสรรคจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงาน
ของคณะอนุกรรมการ

(๑) พัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ยังมีข้อจำกัดด้านมาตรฐานการผลิต การควบคุมคุณภาพของสินค้าส่งผลการรองรับคำสั่งซื้อที่มีปริมาณมาก รวมถึงมีข้อจำกัด ด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในการส่งออกต่างประเทศ

(๒) กิจกรรมการตลาดส่วนใหญ่ยังคงเป็นกิจกรรมเล็ก ๆ ใช้งบประมาณจำนวนน้อย

๗) แนวทางการดำเนินงาน

(๑) พัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมและบรรจุภัณฑ์ให้ได้มาตรฐานโดยเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการพัฒนางานศิลปหัตถกรรม

(๒) ศึกษาข้อมูลด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมเพื่อจัดทำมาตรฐานผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม

(๓) ศึกษาภาวะเปรียบเทียบในการส่งผลิตภัณฑ์ไปต่างประเทศ เพื่อสร้างโอกาสทางการตลาด

(๔) ส่งเสริมการตลาดออนไลน์ Digital Content และเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมหรือการประชุมนานาชาติ

(๕) ขยายตลาดระดับบน/ตลาดต่างประเทศ โดยแสวงหาความร่วมมือกับองค์กรระดับสากลในต่างประเทศ ทั้งอาเซียนและภูมิภาคอื่นๆ เพื่อจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน/เผยแพร่ศิลปหัตถกรรมระหว่างกัน ผ่านการลงนามความร่วมมือ MOU และการดำเนินโครงการตามนโยบายความร่วมมือระดับประเทศ/กระทรวง



ภาพที่ ๔-๔ ภาพจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงาน ณ สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทยฯ

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เดินทางไปศึกษาดูงานการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ซึ่งมีความโดดเด่นของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันพฤหัสบดีที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ ณ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประกอบด้วยการศึกษาดูงานด้านต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

๑) ด้านมวยไทย ณ อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๔-๕ การชมมวยไทย

อโยธยาไฟท์ยิม (Ayothaya Fight Gym) ปัจจุบันเปิดการเรียนการสอนมวยไทยหรือมวยสมัยใหม่ ประชาชนทั่วไปมาเรียนน้อย ส่วนใหญ่เป็นการสอนให้กับกำลังพลทางทหาร

ซึ่งหน่วยงานกองทัพภาคที่ ๒ ให้ความสนใจนำทหารมาฝึกมวยไทย และชาวต่างชาติให้ความสนใจมวยสมัยใหม่ สำหรับเด็กส่วนมากเข้ามาเรียนในช่วงปิดเทอม แต่ยังได้รับความสนใจน้อย นอกจากการจัดการเรียนการสอนมวยสมัยใหม่แล้ว ยังเปิดการเรียนการสอนมวยไทยโบราณ อาทิ มวยไทยไชยา มวยไทยลพบุรี มวยไทยโคราช มวยไทยท่าเสาและพระยาพิชัย ครูสอนมวยไทยและมวยสมัยใหม่ได้รับการรับรอง (License) จากสมาคมมวยไทยแห่งประเทศไทยทั้งหมด



QR CODE ภาพวิถีทัศน์ให้ครูมวยไทยและชมมวยไทย

๒) ด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวอาวุธไทยโบราณ ณ โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ ๔-๖ การแสดงศิลปะการต่อสู้ฟันดาบ

โรงเรียนสำนักดาบพุทไธสวรรย์ได้ย้ายมาจากเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๔๗ และก่อตั้งที่ตำบลภูเขาทอง อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการสืบทอดเจตนารมณ์ สืบสานวิชาดาบ เปิดการเรียนการสอนกระบี่กระบอง มีครูประมาณ ๔ - ๕ คน

การฝึกศิลปะการต่อสู้ ฟันดาบ ก่อนฝึกจะต้องสวดมนต์ไหว้พระก่อนทุกครั้ง อาทิ สวดคาถาชินบัญชร โดยก่อนนอนจะมีการสวดมนต์อีกครั้ง ทั้งนี้ การสืบสานศิลปะการต่อสู้ ได้มี

หน่วยงานต่าง ๆ ให้ความสนใจ เช่น กองทัพอากาศที่ ๑ - ๔ ให้ความสนใจให้ทหารได้เรียนรู้และฝึกศิลปะการต่อสู้ กระทรวงศึกษาธิการมีความพยายามผลักดันให้ศิลปะการต่อสู้เป็นหนึ่งในวิชาเลือก เพื่อให้เด็กได้เลือกเรียนตามความสนใจ เป็นต้น



QR CODE ภาพวิถีทัศน์ ฟันดาบ

๓) แหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ณ วัดพุทไธสวรรย์ วัดไชยวัฒนาราม วัดหน้าพระเมรุ และวัดแม่นางปลื้ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๓.๑) วัดพุทไธสวรรย์



ภาพที่ ๔-๗ วัดพุทไธสวรรย์

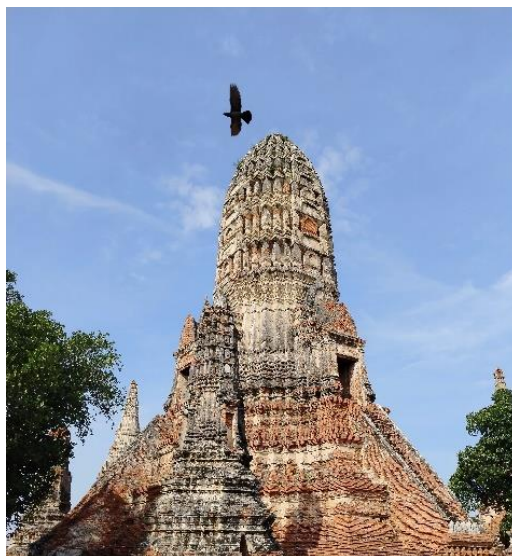
วัดพุทไธสวรรย์เป็นพระอารามหลวงที่ใหญ่โตและมีชื่อเสียงวัดหนึ่งตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งตะวันตก ในตำบลสำเภาล่ม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในสมัยกรุงศรีอยุธยา วัดพุทไธสวรรย์ ปรากฏตามตำนานว่า สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง) ทรงสร้างขึ้นในบริเวณที่เป็นที่ตั้งพลับพลาที่ประทับเมื่อทรงอพยพมา ตั้งอยู่ก่อนสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ที่ตรงนี้มีชื่อปรากฏในพระราชพงศาวดารว่า “ตำบลเวียงเล็กหรือเวียงเหล็ก” ครั้นเมื่อสถาปนากรุงศรีอยุธยาแล้ว ถึง พ.ศ. ๑๘๙๖ จึงโปรดให้สร้างวัดนี้ขึ้นเป็นพระราชอนุสรณ์ ณ ตำบลซึ่งพระองค์

เสด็จมาตั้งมั่นอยู่แต่เดิม และพระมหากษัตริย์องค์ต่อ ๆ มา ก็ทรงโปรดให้สร้างถาวรวัตถุเพิ่มเติมขึ้นอีกหลายอย่าง

๓.๒) วัดไชยวัฒนาราม

วัดไชยวัฒนาราม ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาฝั่งตะวันตก นอกเกาะเมือง ตำบลบ้านป้อม อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ถือเป็นโบราณสถานที่งดงามที่สุดแห่งหนึ่ง สร้างในสมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง พ.ศ. ๒๑๗๓ วัดนี้เป็นสถานที่ฝังพระศพของเจ้าฟ้าธรรมาธิเบศร (เจ้าฟ้ากุ้ง) กวีเอกสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย และเจ้าฟ้าสังวาล ซึ่งต้องพระราชอาญาโดยจณลันพระชนม ในรัชสมัยของพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ปรากฏประธานของวัดนี้อยู่บนฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัส และที่มุมฐานมีปรางค์ประจำทิศอยู่ทั้งสี่มุม โดยในรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง โปรดให้สร้างปรางค์ขนาดใหญ่เป็นประธานของวัด เป็นการรื้อฟื้นศิลปะสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นที่นิยมสร้างปรางค์เป็นประธานของวัด อาทิ ปรางค์ที่วัดมหาธาตุและวัดราชบูรณะ นอกจากนี้ มีพระระเบียงรอบปรางค์ประธาน ภายในพระระเบียงมีพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัย ผนังระเบียงก่อด้วยอิฐถือปูน มีลูกกรงเป็นรูปลายกุดั่น พระอุโบสถอยู่ด้านหน้าวัด ภายในมีซากพระประธานเป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย สร้างด้วยหินทราย ทรงเครื่องแบบจักรพรรดิราช ใบเสมาของพระอุโบสถทำด้วยหินสีออกเขียว จำหลักเป็นลายประจายามและลายก้านขด และเจดีย์ย่อมุมไม้สิบสองอยู่ด้านหน้าพระอุโบสถ มีเจดีย์ ๒ องค์ ฐานกว้าง ๑๒ เมตร สูง ๑๒ เมตร ซึ่งถือเป็นศิลปะที่เริ่มแพร่หลายตั้งแต่สมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง

วัดไชยวัฒนารามได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานของชาติเมื่อ พ.ศ. ๒๔๗๘ และกรมศิลปากรได้ดำเนินการบูรณะตลอดมา จึงยังคงความสวยงามยิ่งใหญ่ตระการตาเสมือนในอดีต



ภาพที่ ๔-๘ การศึกษาดูงานวัดไชยวัฒนาราม

๓.๓) วัดหน้าพระเมรุ

วัดหน้าพระเมรุ เป็นวัดเดียวในกรุงศรีอยุธยาที่ไม่ได้ถูกพม่าทำลาย และยังคงปรากฏสถาปัตยกรรมแบบอยุธยาอยู่ในสภาพสมบูรณ์มากที่สุด ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พระอุโบสถมีขนาดยาว ๕๐ เมตร กว้าง ๑๖ เมตร เป็นแบบอยุธยาตอนต้นซึ่งมีเสาอยู่ภายใน ตั้งอยู่ริมคลองสระบัวด้านทิศเหนือของคูเมือง (เดิมเป็นแม่น้ำลพบุรี) ตรงข้ามกับพระราชวังหลวง สร้างในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น พุทธศักราช ๒๐๔๖ มีชื่อเดิมว่า “วัดพระเมรุราชิการาม” ที่ตั้งของวัดนี้เดิมเป็นสถานที่สำหรับสร้างพระเมรุถวายพระเพลิงพระบรมศพของพระมหากษัตริย์พระองค์ใดพระองค์หนึ่ง สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้น ต่อมาจึงได้สร้างวัดขึ้น มีตำนานเล่าว่าพระองค์อินทร์ในรัชกาลสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๒ ทรงสร้างวัดนี้ เมื่อ พ.ศ. ๒๐๔๖ วัดนี้มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ สมเด็จพระมหาจักรพรรดิเมื่อครั้งทำศึกกับพระเจ้าบุเรงนองได้มีการทำสัญญาสงบศึก เมื่อ พ.ศ. ๒๑๐๖ ได้สร้างพลับพลาที่ประทับขึ้นระหว่างวัดหน้าพระเมรุกับวัดหิสดาวาส ต่อมาสร้างขยายออกโดยเพิ่มเสารับชายคาภายนอกในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ หน้าบันเป็นไม้สักแกะสลักเป็นรูปพระนารายณ์ทรงครุฑเหยียบเศียรนาครและมีรูปราหูสองข้างติดกับเศียรนาคร หน้าต่างเจาะเป็นช่องยาวตามแนวตั้ง เสาเหลี่ยมสองแถว ๆ ละแปดต้น มีบัวหัวเสาเป็นบัวโถแบบอยุธยา ด้านบนประดับด้วยดาวเพดาน เป็นงานจำหลักไม้ลงรักปิดทอง ส่วนลายแกะสลักบานประตูพระวิหารน้อย เป็นลายแกะสลักด้วยไม้สักหนา แกะสลักจากพื้นไม้ ไม่มีการนำชิ้นส่วนที่อื่นมาติด ต่อเป็นลายซ้อนกันหลายชั้น พระประธานในอุโบสถสร้างปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัยหล่อด้วยทองสัมฤทธิ์ ทรงเครื่องแบบกษัตริราช มีนามว่า “พระพุทธรูปนิมิตวิชิตมารโมลีศรีสรรเพชญ์บรมไตรโลกนาถ” จัดเป็นพระพุทธรูปทรงเครื่องสมัยอยุธยาที่มีขนาดใหญ่ที่สุดเท่าที่มีปรากฏอยู่ในปัจจุบันและมีความสมบูรณ์งดงามมากสูงประมาณ ๖ เมตร หน้าตักกว้างประมาณ ๔.๔๐ เมตร ในสมัยรัชกาลที่ ๓ แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้มีการปฏิสังขรณ์วัดนี้ โดยรักษาแบบอย่างเดิมไว้และได้เชิญพระพุทธรูปศิลาสีเขียวหรือพระคันธารราษฎร์ ประทับนั่งห้อยพระบาทสมัยทวาราวดีจากวัดมหาธาตุมาไว้ในวิหารสรรเพชญ์ (หรือเรียกว่า วิหารน้อย เพราะขนาดวิหารเล็ก มีความยาว ๑๖ เมตร กว้างประมาณ ๖ เมตร) ซึ่งอยู่ข้างพระอุโบสถ พระพุทธรูปศิลาแบบนั่งห้อยพระบาทสมัยทวาราวดีนี้ นับเป็น ๑ ใน ๕ องค์ที่มีอยู่ในประเทศไทย



ภาพที่ ๔-๙ การศึกษาดูงานวัดหน้าพระเมรุ

๓.๔) วัดแม่นางปลื้ม

วัดแม่นางปลื้ม มีประวัติความเป็นมาจากแม่ปลื้ม ซึ่งเป็นชาวบ้านอยู่ริมน้ำ
 ชานพระนครคนเดียว ไม่มีลูกหลาน วันหนึ่งสมเด็จพระนเรศวร (ทรง) พายเรือมาแต่พระองค์เดียว
 ท่ามกลางสายฝน เมื่อเสด็จมาถึงเห็น (ทอดพระเนตร) กระท่อมยังมีแสงตะเกียงอยู่ เวลานั้นคำอยู่
 สมเด็จพระนเรศวรจึงได้ (ทรง) แวะขึ้นมาในกระท่อม แม่นางปลื้มเห็นชายฉกรรจ์เสื้อผ้าเปียกขึ้นมา
 จึงได้กล่าวเชื้อเชิญด้วยความมีน้ำใจ แต่พระองค์ท่านทรงเสียดังตามบุคลิกของนักรบชายชาติรี แม่ปลื้ม
 ได้กล่าวเตือนว่า “ลูกเอ๋ย เจ้าอย่าเสียดังนักเลย เวลานี้ค่ำมากแล้วเดี่ยวพระเจ้าแผ่นดินท่านทรงได้ยิน
 จะโกรธเอา” พระองค์กลับตรัสด้วยเสียงอันดังขึ้นอีกว่า “ข้าอยากดื่มน้ำจันทน์ ข้าเปียก ข้าหนาว อยากได้
 น้ำจันทน์ให้ร่างกายอบอุ่น” พลันแม่ปลื้มยิ่งตกใจขึ้นมาอีก เพราะว่าวันนี้เป็นวันพระ แม่ปลื้มได้กล่าวว่า
 “ถ้าจะดื่มจริง ๆ เจ้าต้องสัญญาว่าไม่ให้เรื่องแพร่หลายเดี่ยวพระเจ้าแผ่นดินรู้จะอันตราย” พระนเรศวร
 รับปาก แม่ปลื้มจึงหยิบน้ำจันทน์ให้กิน (เสวย) สมเด็จพระนเรศวรได้ประทับค้างคืนที่บ้านของแม่ปลื้ม
 จนเช้าได้เสด็จกลับวัง ต่อมาได้จัดขบวนมารับแม่ปลื้มไปเลี้ยงในวัง ด้วยความที่แม่ปลื้มเป็นคนมีเมตตา
 จงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์ หลังจากแม่ปลื้มเสียชีวิต สมเด็จพระนเรศวรจัดงานศพให้สมเกียรติ
 แล้วสมเด็จพระนเรศวรจึงสร้างวัดให้แม่ปลื้ม นามว่า “วัดแม่นางปลื้ม” พระประธานของที่นี่ คือ
 หลวงพ่อขาวที่มีความงดงามมาก



ภาพที่ ๔-๑๐ การศึกษาดูงานวัดแม่นางปลื้ม

๔) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ และศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้เดินทางไปยังศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) สำนักพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม โดยข้อพบเห็นจากการศึกษาดูงาน สรุปได้ดังนี้

๔.๑) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- **วังปลา** เป็นสถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำจืด บนเนื้อที่ ๑๓-๑-๔๐ ไร่ อาคารมีตู้กระจกขนาดใหญ่ จำนวน ๒ ตู้ ตู้ใหญ่มีขนาดความจุ ๑,๔๐๐ ตัน และตู้เล็ก มีขนาดความจุ ๖๐๐ ตัน
- **พระตำหนักทรงงาน** มีเนื้อที่ประมาณ ๒ ไร่ เป็นอาคารทรงไทยประยุกต์ หลังคาทรงจั่วไทย ๒ ชั้น ชั้นล่างประกอบด้วยห้องโถงกระจก ใช้จัดนิทรรศการด้านศิลปาชีพ ชั้นบนเป็นอาคารเรือนไทย
- **ท่าชัยยุทธ** ตั้งอยู่ริมแม่น้ำเจ้าพระยาในช่วงที่มีความกว้างมากที่สุด จึงเป็นจุดที่เหมาะสมในการชมทัศนียภาพสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา โดยเฉพาะยามตะวันตกลับขอบฟ้า
- **ศาลาโรงช้าง** เป็นที่ประดิษฐานพระโพธิสัตว์กวนอิมพันพระหัตถ์ สูง ๖ เมตร แกะสลักจากไม้จันทน์เหลือง อายุกว่า ๑,๐๐๐ ปี ที่ชาวจีนน้อมเกล้าฯ ถวายแด่ในหลวงรัชกาลที่ ๙
- **ศาลาพระมิ่งขวัญ** ชั้นที่ ๑ เป็นพื้นที่สำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ชั้นที่ ๒ ห้องนิทรรศการผลงานชิ้นเอก ชั้นที่ ๓ ห้องนิทรรศการของแผนก ชั้นที่ ๔ ห้องประชุมแบบยกระดับ จำนวน ๑๘๙ ที่นั่ง

๔.๒) การจัดงานและกิจกรรมที่ผ่านมา ได้แก่

- ๔.๒.๑) งานลอยกระทงตามประทีป จัดเป็นประจำทุกปี
- ๔.๒.๒) งานสมโภชพระโพธิสัตว์กวนอิมพันพระหัตถ์
- ๔.๒.๓) งานประเพณีแข่งเรือยาว
- ๔.๒.๔) งานวิ่งเฉลิมพระเกียรติ
- ๔.๒.๕) งานศิลป์ของแม่เกิดพระเกียรติ
- ๔.๒.๖) งานปันรวมใจสมเด็จพะเทพฯ ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ ๓ - ๗ ธันวาคม ๒๕๖๖ โดยเปิดให้ประชาชนเข้าชม

๔.๓) แนวทางการดำเนินงาน ได้แก่

๔.๓.๑) การรักษา สืบสาน สานต่องานศิลปหัตถกรรมที่ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ โอนคืนพื้นที่ทรัพย์สิน และการกิจของศูนย์ศิลปาชีพบางไทรฯ แก่สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม ในการฝึกอบรมศิลปาชีพ และส่งเสริมอาชีพนอกภาคการเกษตรแก่เกษตรกรในเขตปฏิรูปที่ดินและบุคคลทั่วไป เพื่อให้มีโอกาสศึกษา หาความรู้ ฝึกทักษะ สร้างเสริมประสบการณ์ในงานศิลปหัตถกรรมด้านต่าง ๆ เป็นการสร้างงาน สร้างอาชีพ ก่อให้เกิดรายได้แก่เกษตรกร อีกทั้งเป็นการดำรงรักษาไว้ซึ่งงานศิลปหัตถกรรมของชาติให้คงอยู่สืบไป

๔.๓.๒) การพัฒนาด้านอาคาร และสถานที่ เพื่อเป็นแหล่งท่องเที่ยวในอนาคต

๔.๓.๓) การมีรายได้เลี้ยงตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลในเรื่องซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นการสร้างควมดึงดูดทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ศิลปหัตถกรรมของท้องถิ่นด้วยสื่อ การท่องเที่ยว เพื่อให้เกษตรกรอยู่ดี สินค้านอกภาคการเกษตรมูลค่าสูง ทรัพยากรเกษตรยั่งยืน

๔.๔) การปรับปรุงและพัฒนาพื้นที่ อาคารสิ่งปลูกสร้างหมู่บ้านศิลปาชีพ ๔ ภาค และเปิดให้บริการเชิงธุรกิจ โดย

๔.๔.๑) เปิดให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ประเพณีไทย บริการใช้สถานที่ตัวบ้านเรือนไทยทั้ง ๔ ภาค จำนวน ๑๕ หลัง จัดงานมงคล พิธีทางวัฒนธรรมประเพณีไทยของแต่ละภาค ได้แก่ พิธีมงคลสมรส ขบวนแห่ขันหมาก โขนผมไฟ ตัดจุก พิธีบายศรีสู่ขวัญ ฯลฯ ซึ่งมีการดำเนินการมาแล้ว ก่อนที่จะมีการโอนคืนศูนย์ศิลปาชีพบางไทรมาให้สำนักงานการปฏิรูปที่ดินเพื่อเกษตรกรรม

๔.๔.๒) เป็นแหล่งรวบรวมและจำหน่ายผลิตภัณฑ์/ สินค้า ที่สุดยอดหนึ่งเดียวของแต่ละภาค/ จังหวัด ยกเว้นอาหารเนื่องจากจะเกิดการเน่าเสียหากเก็บไว้นาน

๔.๔.๓) จัดงานแสดงผลงานทางวิชาการ วิถีชีวิตชนบท และพืชสมุนไพรไทยในเขตปฏิรูปที่ดิน รวมทั้งผลงานผลิตภัณฑ์ภาคการเกษตรที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับศูนย์ศิลปาชีพบางไทร

๔.๔.๔) เป็นแหล่งเรียนรู้วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพเสริม นอกภาคการเกษตรของแต่ละภาค โดยการสาธิต ขั้นตอนการประกอบอาชีพเสริม ตั้งแต่การเตรียมวัตถุดิบ การปฏิบัติ จนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์/ ชิ้นงาน ซึ่งจะดำเนินการบริเวณของบ้านแต่ละหลังของทุกภาค อาทิ การสาวไหม เพื่อเตรียมการทอผ้า การเตรียมวัตถุดิบในการมัดย้อมผ้า การเตรียมเหลาไม้ไผ่หวาย เพื่อการจักสาน การแสดงเครื่องมือในการจับสัตว์ของแต่ละภาค

๔.๔.๕) จัดงานแสดงประเพณี วัฒนธรรมที่สำคัญของแต่ละภาคในรอบปี โดยทยอยจัดตามช่วงเวลาของแต่ละประเพณี อาทิ งานสารทเดือนสิบของภาคใต้ การแห่ลูกแก้วของ

ภาคเหนือ งานบุญบั้งไฟ ฝัตาโชนของภาคอีสาน ประเพณีลอยกระทง แข่งเรือยาว เรือพายของภาคกลาง ซึ่งอาจจะสอดแทรกประเพณีของแต่ละภาคที่มีความหลากหลายได้เกือบทุกเดือนในรอบปี



ภาพที่ ๔-๑๑ ศึกษาดูงานศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร

๕) สภาพปัญหา อุปสรรคจากการลงพื้นที่สำรวจและศึกษาดูงานของคณะอนุกรรมการฯ

๕.๑) ประชาชนให้ความสนใจมวยไทยและศิลปะการต่อสู้พื้นดาบโบราณมีจำนวนไม่มากนัก

๕.๒) ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) ถือเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แต่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล และยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ดังนั้น หากไม่มีแรงจูงใจของนักท่องเที่ยวก็ไม่นักท่องเที่ยวไปเยี่ยมชม

๖) แนวทางการดำเนินงาน

๖.๑) ให้กระทรวงศึกษาธิการพิจารณาสนับสนุนให้เด็กนักเรียนใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียนในการฝึกมวยไทยหรือกระบี่กระบอง เพื่อเป็นพื้นฐานชีวิตคนไทย โดยบรรจุไว้ในหลักสูตรที่เป็นวิชาเลือกหรือสอดแทรกในรายวิชาอื่น ๆ ที่เห็นเหมาะสม

๖.๒) ประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทราบถึงแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ในจังหวัด โดยบูรณาการร่วมกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานพระนครศรีอยุธยา รวมทั้งควรใช้คำย่อชื่อหน่วยงาน อาทิ ตัวย่อภาษาอังกฤษที่มีความหมาย เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและนำไปประชาสัมพันธ์เผยแพร่ต่อนักท่องเที่ยว

๖.๓) ประสานความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ อาทิ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) ฯลฯ ขอใช้พื้นที่ส่วนหนึ่งประชาสัมพันธ์ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) ให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว และให้นักท่องเที่ยวเกิดความสนใจจะไปเยี่ยมชมมากขึ้น

๖.๔) ส่งเสริม สนับสนุนให้หน่วยงานราชการต่าง ๆ จัดซื้อสินค้าที่ระลึกจากศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพเสริมนอกภาคการเกษตร (ศูนย์ศิลปาชีพบางไทรเดิม) เพื่อเป็นของที่ระลึกให้กับแขกต่างประเทศที่มาเยือนประเทศไทย หรือผู้แทนไทยที่ไปเยือนต่างประเทศ

๔.๒.๒ การเดินทางไปศึกษาดูงาน ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖

๑) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

๑.๑) ที่มาของพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร ตั้งอยู่บริเวณ “พระราชวังบวรสถานมงคล” หรือ “วังหน้า” สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๓๒๕ ในคราวเดียวกับพระบรมมหาราชวัง พระราชวังแห่งนี้เคยเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ถึง ๕ พระองค์ ในสมัยรัชกาลที่ ๕ ได้ยกเลิกตำแหน่งพระมหากษัตริย์ พระราชวังแห่งนี้จึงว่างลง จึงโปรดเกล้าฯ ให้ “มิวเซียมหลวง” ณ ศาลาสหทัยสมาคม หรือหอคองคอเดีย ในพระบรมมหาราชวังมาตั้งแสดง

สมัยรัชกาลที่ ๗ โปรดเกล้าฯ พระราชทานพระราชสมณเจียรสถานในพระราชวังสถานมงคลทั้งหมดจัดตั้งเป็น “พิพิธภัณฑ์สถานสำหรับพระนคร” และประกาศตั้งเป็น “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร” เมื่อปี พ.ศ. ๒๔๗๗

๑.๒) การจัดแสดง แบ่งเป็นเรื่องประกอบด้วย

๑.๒.๑) ประวัติศาสตร์แห่งแผ่นดิน (ห้องจัดแสดงนิทรรศการพิเศษ “ประวัติศาสตร์ชาติไทย” อาคารพระที่นั่งศิวโมกขพิมาน) ร่วมค้นหาที่มาของประวัติศาสตร์และอารยธรรมที่รุ่งเรืองของไทย ผ่านศิลปโบราณวัตถุชิ้นเยี่ยมทุกสมัยที่พบในประเทศไทย ตามลำดับเวลาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี (เขมรในประเทศไทย) สุโขทัย ล้านนา อยุธยา และรัตนโกสินทร์

๑.๒.๒) ประณีตศิลป์สืบสมัย ชมนงานประณีตศิลป์ชิ้นเอกที่จัดแสดงภายในหมู่พระวิมานพระราชฐานชั้นใน อันเคยเป็นที่ประทับของกรมพระราชวังบวรสถานมงคลหลายพระองค์ และงานประณีตศิลป์ โดยจัดแสดงเป็นหมวดหมู่ ได้แก่ เครื่องคชาธาร เครื่องสูง เครื่องนาฏดุริยางค์ เครื่องถ้วย เครื่องโลหะ เครื่องราชยานคานหาม เครื่องไม้แกะสลัก ผ้าและเครื่องแต่งกาย เครื่องใช้ในพระพุทธศาสนา เครื่องมุก และเครื่องอาวุธ เป็นต้น

๑.๒.๓) ประวัติศาสตร์ศิลป์ไทยสืบสาน (ส่วนจัดแสดงประวัติศาสตร์ศิลปะโบราณคดี อาคารมหาสุรสิงหนาท และอาคารประพาสพิพิธภัณฑ) ศึกษารูปแบบและวิวัฒนาการของศิลปะโบราณคดีในประเทศไทย ศิลปะก่อนประวัติศาสตร์ ทวารวดี ศรีวิชัย เทวรูปโบราณ ลพบุรี (เขมรในประเทศไทย) สุโขทัย ล้านนา ออยุธยา และรัตนโกสินทร์ ๑.๒.๔) โบราณสถานวังหน้า (โบราณสถานอาคารประวัติศาสตร์ ภายในพิพิธภัณฑสถาน) ชมสถาปัตยกรรมชั้นเยี่ยมแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ อาคารโบราณสถานวังหน้า พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ที่ประดิษฐานพระพุทธรูปปางปฐมเทศนา พระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมืองมาแต่ครั้งโบราณกาลและจิตรกรรมฝาผนังสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ที่สวยงามที่สุดแห่งหนึ่ง พระที่นั่งศิวโมกขพิมาน พระตำหนักแดง ศาลาสำราญมุขมาตย์ ศาลาลงทรง พระที่นั่งมณฑลภิเษก พระที่นั่งอิศเรศราชานุสรณ์ ที่ประทับของพระบาทสมเด็จพระปิ่นเกล้าเจ้าอยู่หัว เก๋งนุกิจราชบริหาร อาคารสถาปัตยกรรมจีน หลังเดียวที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในวังหน้า อาคารโรงราชรถ และหอแก้วศาลพระภูมิ

๑.๓) โครงสร้างการแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ประกอบด้วยประเภทด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี ประเภทประจำแหล่งโบราณคดี ประเภทอนุสรณ์สถาน และประเภทประจำเมือง

แนวคิดเดิมในอดีตจัดพิพิธภัณฑสถานประจำสัปดาห์ เพื่อจำลองจากกรุงเทพมหานครไปจัดแสดงตามแต่ละภาค เมื่อ ๒๐ ปีที่แล้วได้จัดตั้งเป็นพิพิธภัณฑสถานประจำเมือง แนวโน้มในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการสร้างเอกลักษณ์ในท้องถิ่น ขณะนี้อยู่ระหว่างการปรับปรุงพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติไชยา

๑.๔) การดำเนินงานของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติเป็นแหล่งท่องเที่ยวของชาวต่างชาติและคนไทยที่เดินทางเข้ามาเยี่ยมชมตั้งแต่โบราณ พิพิธภัณฑสถานเป็นเสมือนห้องรับแขกที่นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจประเทศไทย ในแง่หนึ่งพิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่เก็บสะสมสิ่งของต่าง ๆ ให้คนที่สนใจนำไปต่อยอด เช่น เครื่องดนตรี ที่มีผู้เข้าชมสิ่งของโบราณ แล้วเกิดการจุดประกายให้พัฒนาหรือรื้อฟื้นเครื่องดนตรีชิ้นใหม่หรือผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่มีผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถานผ้า แล้วนำมาต่อยอดพิมพ์เป็นผ้าผืนใหม่ เป็นการสืบสานส่งต่อลายผ้าโบราณ เป็นต้น

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ มีการจัดเก็บค่าเข้าชมพิพิธภัณฑสถานจากชาวต่างชาติคนละ ๒๐๐ บาท คนไทยคนละ ๓๐ บาท ส่วนเด็ก นักเรียน นักศึกษาที่มีหนังสือขอเข้าชม ผู้สูงอายุ ผู้พิการ นักบวช เข้าชมโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งสถานการณ์ก่อนโรคโควิด-๑๙ แพร่ระบาด รายได้ที่ได้รับจากการเก็บค่าเข้าชมก็นับว่าน้อยมาก เฉลี่ยประมาณ ๓๐,๐๐๐ บาท/วัน ปัจจุบันหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-๑๙ มีรายได้มากขึ้น เฉลี่ยรายได้สูงสุดประมาณ ๑๐๐,๐๐๐ บาท/วัน นักท่องเที่ยวที่มาเป็นหมู่คณะจะมีมัคคุเทศก์นำชม แต่หากมีเวลาน้อยจะเลือกนำไปชมพระบรมมหาราชวัง

จึงมีแนวคิดทำให้คนเข้าชมพิพิธภัณฑ์มากขึ้น โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ จัดทำถนนสายวัฒนธรรม จัดนิทรรศการตู้ลายทองหน้าวัดมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ นอกจากนี้ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติยังมีพื้นที่ติดกับโรงละครแห่งชาติ ถนนทั้งสายจะกลายเป็นเส้นทางวัฒนธรรมได้ทั้งหมด ซึ่งกรมศิลปากรมีพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ รวมทั้งหมด ๔๔ แห่ง

ทั้งนี้ ช่วงที่จัดนิทรรศการ “จีนซี ฮ่งเต้ : จักรพรรดิองค์แรกของแผ่นดินจีนกับกองทัพทหารดินเผา” รวบรวมโบราณวัตถุอายุกว่า ๒,๒๐๐ ปี จากพิพิธภัณฑ์สุสานจักรพรรดิฉินซี มาจัดแสดงในประเทศไทย ระหว่างวันที่ ๑๕ กันยายน - ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๒ เป็นปรากฏการณ์มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติเข้ามาชมจำนวนมาก จึงเห็นได้ว่า คนไทยต้องการชมพิพิธภัณฑ์ แต่หัวข้อเรื่องการนำเสนออาจไม่ตรงกับที่ต้องการชม อย่างไรก็ตาม แนวโน้มการใช้บริการพิพิธภัณฑ์มีมากขึ้น สืบเนื่องจากการจัดแสดงศิลปะร่วมสมัย หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร จะมีเด็กหรือเยาวชนส่วนหนึ่งมาถ่ายภาพ ถึงแม้ผู้เข้าชมจะมีจำนวนไม่มาก ในช่วง ๓ - ๔ ปีที่ผ่านมา มีการกระจายพื้นที่จัดงานร่วมสมัยไปหลายพื้นที่ ทำให้เยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจพิพิธภัณฑ์มากขึ้น

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติได้บูรณาการร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมาโดยตลอด อาทิ การจัดนิทรรศการ Night Museum ใช้เทคโนโลยีเพื่อการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ๆ เช่น การนำเสนอในรูปแบบ ๓๖๐ องศา มีแอปพลิเคชัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว เป็นต้น

๑.๕) ปัญหาและอุปสรรค

- ๑.๕.๑) นักท่องเที่ยวคนไทย และต่างชาติที่เข้ามาเยี่ยมชมมีจำนวนน้อย
- ๑.๕.๒) ปัญหาทัศนคติที่เกื้อหนุนโกหกหลอกลวงนักท่องเที่ยวให้ไปท่องเที่ยวที่อื่น
- ๑.๕.๓) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติยังไม่ได้ได้รับความสนใจจากเด็กหรือเยาวชนเท่าที่ควร เห็นได้จากการทิ้งแผ่นประชาสัมพันธ์หรือโบว์ชาร์ในถังขยะ
- ๑.๕.๔) ยังไม่มีการจัดเก็บสถิติจำแนกนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ซื้อบัตรเข้าชมพิพิธภัณฑ์ จึงไม่สามารถจำแนกรายละเอียดนักท่องเที่ยวได้
- ๑.๕.๕) พิพิธภัณฑ์สถานชาติมีเนื้อหาจัดแสดง (Content) ที่มีประโยชน์จำนวนมาก แต่ไม่ได้มีการจัดหรืออธิบายบริบทของเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนและนักศึกษาที่เข้าชมยังไม่เกิดความเข้าใจถึงบริบท และวัฒนธรรมของชาติไทยเพียงพอ

๑.๖) แนวทางการดำเนินงาน

- ๑.๖.๑) สื่อสารนำเสนอพิพิธภัณฑ์ให้เข้าใจง่าย และน่าสนใจ โดยประสานกับกระทรวงศึกษาธิการให้สถานศึกษากำหนดวันเวลาเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และควรมีการนำเสนอในช่องทางออนไลน์ อาทิ YouTube รวมถึงการจัดทำคลิปใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ให้มีความน่าสนใจ เพื่อเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์อย่างสม่ำเสมอ

๑.๖.๒) ประสานและร่วมมือกับภาคเอกชน ในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายให้เหมาะสม รวมถึงมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เข้าชมเกิดการรับรู้ และมีจิตสำนึกร่วมกันในการรักษา และดูแลพิพิธภัณฑสถานที่มีคุณค่าให้คงอยู่อย่างยั่งยืนสืบไป

๑.๖.๓) ปรับเปลี่ยนรูปแบบของแผ่นพับประชาสัมพันธ์ให้มีความน่าสนใจสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ ให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการสื่อสารของพิพิธภัณฑสถานเพื่อปลูกฝังเด็กและเยาวชนให้รักวัฒนธรรมมากขึ้น

๑.๖.๔) มีการจัดทำภาพยนตร์สั้น ๆ แสดงประวัติความเป็นมาของพิพิธภัณฑสถานของชาติ เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑสถานในประเทศ เพื่อให้เข้าใจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมไทย วิวัฒนาการความเป็นมาของชาติ ประกอบกับสิ่งของที่นำมาจัดแสดงจะต้องแสดงออกถึงประวัติศาสตร์ที่จับต้องได้ให้ผู้เข้าชมเข้าใจบริบท วิวัฒนาการ ผ่านสื่อต่าง ๆ ที่มีหลากหลาย อาทิ ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาไทย ซึ่งถือเป็นซอฟต์แวร์ของชาวไทยอย่างหนึ่ง

๑.๖.๕) มีสิ่งของประกอบเรื่องราวการจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถานที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้สนใจเฉพาะด้าน เป็นพลังต่อยอดไปยังแขนงอื่น ๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้

๑.๖.๖) มีการสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้เข้าชมพิพิธภัณฑสถาน การเล่าเรื่องราว การสร้างประวัติศาสตร์ไทย โดยขอความร่วมมือจากหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน จัดทำเรื่องราวผ่านการสร้างภาพยนตร์สั้น ๆ ให้เด็กและเยาวชนรับชมเรื่องราว ประวัติศาสตร์ผ่านพิพิธภัณฑสถานเนื่องจากพิพิธภัณฑสถานถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดซอฟต์แวร์

๑.๖.๗) ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำเรื่องราวศึกษาเส้นทางวัฒนธรรมร่วมกับพิพิธภัณฑสถานต่างจังหวัด เช่น จัดทำแสดมภ์เดินตามรอยประวัติศาสตร์ผ่านการเล่าเรื่องราวของพิพิธภัณฑสถาน เป็นการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งจะเหมาะสมกับนักท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม เป็นต้น

๑.๖.๘) เสนอโครงการภายใต้งบประมาณบูรณาการทำงานร่วมกันตั้งแต่เริ่มของบประมาณในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘ เพื่อมีงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงาน และมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมทำงานตามภารกิจให้บรรลุเกิดสำเร็จได้

๑.๖.๙) มีการจัดเก็บสถิตินักท่องเที่ยวต่างชาติและจำแนกประเทศของนักท่องเที่ยว เพื่อนำมาเป็นข้อมูลทำการตลาดประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นจุดเริ่มต้น และกรณีซื้อบัตรเข้าชมออนไลน์ควรมีช่องทางให้เลือกหรือระบุประเทศต้นทาง เพื่ออำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล

๑.๖.๑๐) สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นซอฟต์แวร์ โดยร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการใช้สื่อในรูปแบบคลิปการเรียนรู้ เผยแพร่เรื่องราวในโลกออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อสร้างจิตสำนึก และเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ได้



QR CODE : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร (พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง)

๒) พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม)

๒.๑) ความเป็นมา

มิวเซียมสยามเริ่มต้นตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๕๔๗ ความหลากหลายของพิพิธภัณฑ์ทำให้เกิดการจัดตั้งสถาบันพิพิธภัณฑ์แห่งชาติขึ้นมา เน้นกระบวนการเรียนรู้ ใส่การจัดการความรู้เข้าไปในพิพิธภัณฑ์ เรียนรู้ภายใต้ความสนุกสนานภายในพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ทุกแห่งในประเทศไทย ใส่ปรัชญาแนวคิดเข้าไป มิวเซียมสยามจึงทำหน้าที่เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และยกระดับมาตรฐานการจัดการเพิ่มเติมในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศ มิวเซียมสยามจัดนิทรรศการชุดแรกเมื่อ ๘ ปีที่ผ่านมา ใช้ชื่อว่า “เรียงความประเทศไทย” เป็นการนำเสนอประวัติศาสตร์ชาติไทยเริ่มตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคทองของการพัฒนาสยามประเทศ เมื่อครบ ๘ ปี ได้มีการเปลี่ยนนิทรรศการถาวรเป็นชุดใหม่ ชื่อว่า “ถอดรหัสไทย” เกิดการทำงานร่วมกับงานวิชาการ ศึกษาวิเคราะห์ นำประเด็นความเชื่อมโยงเกี่ยวกับความเป็นไทยที่มีมิติมุมมองหลากหลาย เป็นต้นแบบให้กับประชาชนเข้ามาศึกษาหรือเป็นแหล่งเรียนรู้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับชุดนิทรรศการได้ด้วยตนเอง สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาการเรียนรู้ ในขณะเดียวกันได้เรียนรู้ความเป็นไทย เกิดแรงบันดาลใจสามารถนำอดีตมาต่อยอดสร้างสรรค์ในอนาคต ซึ่งใกล้เคียงกับเรื่องซอฟต์แวร์ในการนำอดีตและความคิดสร้างสรรค์มาเป็นฐานต่อยอดในอนาคตได้

๒.๒) โครงสร้างการบริหารงาน

มิวเซียมสยามเป็นหน่วยงานภายในสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) มีบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอประวัติศาสตร์สังคมไทย โดยถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน ภูมิปัญญา วิถีชีวิต คติความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรม ผ่านนวัตกรรมใหม่เพื่อการเรียนรู้ในเรื่องการบริหารจัดการความรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ต้นแบบ ๒ แห่ง คือ มิวเซียมสยาม และอุทยานการเรียนรู้ (TK Park) ซึ่งเป็นห้องสมุดการเรียนรู้แบบมีชีวิต มีรูปแบบการทำงานเป็นพิพิธภัณฑ์เป็นห้องสมุด และยังมีกิจกรรมร่วมเสริม ถือเป็นหน่วยงานรัฐ ขึ้นตรงกับสำนักนายกรัฐมนตรี ได้รับงบประมาณจากภาครัฐ มิวเซียมสยามได้รับงบประมาณขับเคลื่อนภารกิจ ดูแลพิพิธภัณฑ์ต้นแบบ รวมถึงการพัฒนาพร้อมกับเครือข่ายพิพิธภัณฑ์ รวมไปถึงการหารายได้ เพื่อพัฒนาองค์กรอย่างยั่งยืนผ่านงานกิจกรรม การพัฒนา

ต้นแบบธุรกิจทางพิพิธภัณฑสถาน เช่น งานร้านค้า ร้านอาหาร การบริหารสินทรัพย์พื้นที่ในช่วงเวลาว่าง เพื่อจัดกิจกรรมหมุนเวียนแลกเปลี่ยน ทหารรายได้ที่เกิดจากค่าเช่าพื้นที่ เป็นต้น เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไร รายได้นำมาต่อยอดสามารถทำกิจกรรมโปรแกรม เพื่อเสริมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพิ่มเติมจากงบประมาณที่ได้รับจากรัฐบาล

๒.๓) บทบาทของมิวเซียมสยามกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์

๒.๓.๑) เป็นแหล่งเรียนรู้ รวบรวมเนื้อหาความรู้ ปลุกฝัง “ความเป็นไทย”

๒.๓.๒) เป็นพื้นที่นำเสนอคุณค่าอัตลักษณ์ความเป็นไทย

๒.๓.๓) มีบทบาทในงานอนุรักษ์รักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ในรูปแบบสื่อดิจิทัล

บทบาทของมิวเซียมสยาม นอกจากเป็นแหล่งเรียนรู้ รวบรวมเนื้อหาความเป็นไทยแล้ว อีกด้านหนึ่งเป็นการนำเสนอคุณค่า อัตลักษณ์ความเป็นไทยผ่านชุดนิทรรศการ และบทบาทในการอนุรักษ์และรักษามรดกทางวัฒนธรรม มีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้จะเป็นพิพิธภัณฑสถานแบบเล่าเรื่อง แต่มีการจัดการในเรื่องมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลมีเดีย ชื่อว่า โครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลเรื่องมรดกแห่งชาติ เพื่อรวบรวมมรดกแห่งชาติทำความร่วมมือกับเครือข่ายพิพิธภัณฑสถานหลายแห่ง เป็น ๓ บทบาทหลักของมิวเซียมสยาม เน้นเอกลักษณ์ความเป็นไทย แกนหลักองค์ความรู้ คือ การทำให้ทุกคนเข้าใจ เข้าถึงประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตความเป็นไทย เป็นแกนหลักการทำนิทรรศการ เพื่อให้คนเรียนรู้ผ่านกระบวนการพิพิธภัณฑสถานในรูปแบบการเรียนรู้และสนุกสนานกับเรื่องราวได้คิด ต่อยอด เป็นแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

๒.๔) เอกลักษณ์ของมิวเซียมสยาม

เอกลักษณ์ของมิวเซียมสยาม คือ ชุดพิพิธภัณฑสถาน เรื่อง “ถอดรหัสไทย” จะเห็นเรื่องราว องค์ประกอบต่าง ๆ เน้นความเป็นไทยที่มีความหลากหลาย มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เสนอผ่านนิทรรศการ ๑๔ ห้อง ต้องการให้คนเข้าชมร่วมถอดรหัสความเป็นไทยร่วมไปกับมิวเซียมสยาม ให้มีกระบวนการคิด การพัฒนา การเรียนรู้ร่วมกับมิวเซียมสยาม เป็นการรวบรวมเนื้อหาต่าง ๆ เล่าให้ทุกคนฟัง ให้สามารถนำไปคิดต่อ และหาคำตอบ ถือเป็นผลลัพธ์ที่ประสบความสำเร็จ

สิ่งที่นำเสนอผ่านนิทรรศการ คือ ความหลากหลายของความเป็นไทย เรื่องราวที่นำเสนอความเป็นไทยหรือเอกลักษณ์ชาติไทย นำเสนอผ่านแกนหลัก ๓ เรื่อง คือ ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ สิ่งเหล่านี้จะถูกประยุกต์ย้อนออกมาแต่ละสมัยของไทย ตั้งแต่ก่อนจะเกิด “ความเป็นไทย” เล่าถึงคำจำกัดความ “ความเป็นไทย” คืออะไร เป็นความเก่า เป็นอุดมคติ หรือเป็นวัฒนธรรมร่วมหรือไม่ ศาสนาเป็นอย่างไรในประเทศไทย ดังนั้น จะเป็นการถอดรหัสไทย ๕ ยุค จะได้เห็นผ่านนิทรรศการเล่าเรื่องจากสยามประเทศเข้าสู่ยุคใหม่ ความเป็นไทยจากประวัติศาสตร์และความทรงจำที่ถ่ายทอดออกมาเป็น

บทเรียน โดยกรมพระยาดำรงราชานุภาพ หรือ “ความเป็นไทย” คือ รัฐธรรมนูญและสิทธิเสรีภาพของประชาชน มีอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงการปกครอง หรือการรวมกัน “สร้างชาติ” ใหม่ในสมัยประชาธิปไตย ประเทศไทยก้าวสู่ยุคใหม่อีกครั้ง ยุคโลกไร้พรมแดน “ความเป็นไทย” ทวนกระแสโลกาภิวัตน์ ยุคเศรษฐกิจพอเพียง “ความเป็นไทย” ผสมผสานเก่า-ใหม่ อยู่ร่วมกันได้อย่างไร เสนอผ่านนิทรรศการทั้งหมดว่ายุคปัจจุบัน “ความเป็นไทย” คืออะไร

คำจำกัดความ “ความเป็นไทย” คือความเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลา ที่มิวเซียมสยามนำเสนอ ให้ทุกคนได้ร่วมคิดร่วมเสนอไปด้วยกัน

๒.๕) นิทรรศการถาวร ชื่อ “ถอดรหัสไทย”

“ความเป็นไทย” และ “พัฒนาการของความเป็นไทย” เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึง “อัตลักษณ์” หรือ “ตัวตน” ซึ่งหากพิจารณาแล้ว “ไทย” ดูเหมือนจะมีความชัดเจน แต่กลับคลุมเครือไม่ชัดเจน เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่หลอมรวมวัฒนธรรมมาจากหลากหลายองค์ประกอบ “ถอดรหัสไทย” จึงเป็นนิทรรศการที่พาไปค้นหาความหมายที่แท้จริงของความเป็นไทย ผ่านการเล่าเรื่องราวความเป็นไทย ในมิติต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรมประเพณี อาหารการกิน การแต่งกาย เป็นต้น และพัฒนาการของความเป็นไทยที่เปลี่ยนไปตามบริบทของสังคม ตั้งแต่ต้นรัตนโกสินทร์จนถึงปัจจุบัน โดยจุดเด่นของนิทรรศการอยู่ที่รูปแบบการนำเสนอและการเล่าเรื่องผ่านเรื่องราว วัตถุจัดแสดง ที่เป็นปัจจุบันทันสมัย สามารถพบเห็นได้ทั่วไป เพื่อชวนให้ผู้เข้าชมสามารถผูกโยงเข้ากับเรื่องราวในอดีตได้ ประกอบด้วย ๑๔ ห้องนิทรรศการ ได้แก่

๒.๕.๑) ห้องไทยรีเปล่า? : นำเสนอประเด็นคำถาม โดยหยิบยกกรณีตัวอย่างปรากฏการณ์ “ความเป็นไทย” ที่เป็นข้อถกเถียงในสังคม เช่น เลดี้กาก้าสวมชุดชาติมิสยูนิเวิร์ส นักแสดงหน้าฝรั่งเล่นละครไทย เป็นต้น เพื่อให้ผู้เข้าชมตั้งคำถามถึงความเป็นไทยรอบตัวในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปว่าแท้จริงแล้ว อะไรคือความเป็นไทย

๒.๕.๒) ห้องไทยแปลไทย : ห้องจัดแสดงที่เต็มไปด้วยตัวโชว์ ลื่นซัก ที่ภายในบรรจุวัตถุจัดแสดง นำเสนอประเด็นสิ่งของความเป็นไทยในแต่ละยุคสมัย ให้ผู้เข้าชมมาเรียนรู้และค้นหา “ความเป็นไทย” ในสิ่งของเหล่านั้นที่ส่งผลถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยในปัจจุบัน

๒.๕.๓) ห้องไทยตั้งแต่เกิด : โชว์การพัฒนาการความเป็นไทย ที่นำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และสิ่งแสดงความเป็นไทยในสมัยต่าง ๆ ๙ ยุคสมัย ผ่านเทคโนโลยีมัลติมีเดียเสียงบรรยาย และกราฟิก ที่ถูกนำมาใช้ในนิทรรศการครั้งแรกของไทย

๒.๕.๔) ห้องไทยสถาบัน : นำเสนอแก่นแนวคิดเรื่อง ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ๓ สถาบันหลัก ที่สะท้อนรูปแบบการแสดงออกของความเป็นไทย ผ่านเทคโนโลยีเออาร์

ออกแบบคล้ายเกมส์จิ๊กซอว์ ที่ผู้ชมสามารถประกอบคิวบิกบับโตะกลางห้อง และภาพจำซึ่งเกี่ยวข้องกับ ประเด็น ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ จะปรากฏขึ้นบนจอแสดงผล

๒.๕.๕) ห้องไทยอสังการ : ภายในจำลองบรรยากาศของท้องพระโรงและ พระที่นั่ง เพื่อแสดงถึงสุนทรียะ ความงดงามของสถาปัตยกรรม และงานหัตถศิลป์ไทย รวมถึงสะท้อน ความหมาย ความศรัทธา คติฮินดู และความเชื่อพุทธศาสนา ที่มีต่อสถาบันกษัตริย์ อันเป็นศูนย์กลาง ของประชาชน

๒.๕.๖) ห้องไทยแคไหนด : นำเสนอความเป็นไทยผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จัดแสดงด้วยหุ่นเสื้อผ้าที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไทยในรูปแบบต่าง ๆ วางกระจายอยู่บนฐานเกลียวกันหอย จากสูงลงมา เพื่อแสดงถึงสถานะและลำดับความเข้มข้นของความเป็นไทย

๒.๕.๗) ห้องไทย Only : ห้องที่รวบรวมข้าวของเครื่องใช้ที่เราเห็นกันอย่าง คันทาในชีวิตประจำวัน ที่เห็นแล้วสามารถบอกได้ทันทีว่าเป็นของไทยแน่นอน เช่น พวงเครื่องปรุง ถุงหิ้ว กาแฟผูกหนังยาง โครเชต์หุ้มหุกระเป่าแบรนด์เนม มาม่าสารพัดรส รวมถึงไฮไลท์เด็ด คุณเอิบทรัพย์ หุ่นนางกวยักษ์สูงกว่า ๔ เมตร เป็นต้น ซึ่งสะท้อนบุคลิกภาพความเป็นคนไทยช่างประดิษฐ์ ปรับปรุง เพื่อนำไปแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต

๒.๕.๘) ห้องไทย Inter : นำเสนอประเด็นมุมมองความเป็นไทย ของสิ่งต่าง ๆ ที่แตกต่างกันในสายตาชาวไทยกับชาวต่างประเทศ อาทิ เรือสุพรรณหงส์คู่กับเรือหางยาว ผลไม้แกะสลักคู่กับผลไม้รถเข็น สำหรับอาหารชาววังคู่กับอาหารไทยดั้งเดิม สะท้อนมุมมองความเป็นไทย ที่ต้องการให้คนอื่นเห็นกับสิ่งที่คนอื่นคิดว่าเราเป็น

๒.๕.๙) ห้องไทยวิทยา : ภายในจำลองบรรยากาศห้องเรียน ๔ ยุคสมัย ได้แก่ ยุคเริ่มต้นประชาธิปไตย ความเป็นไทยยุค ๒๕๐๐ ความเป็นไทยยุคโลกาภิวัตน์ และความเป็นไทย ยุคพอเพียง ซึ่งสะท้อนความแตกต่างทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ที่ถูกสอดแทรกไว้ผ่านการศึกษา แบบเรียน และบทเพลงแต่ละยุคสมัย

๒.๕.๑๐) ห้องไทยชิม : ห้องครัวมีชีวิต ที่พาไปเรียนรู้ที่มาของอาหารไทยขึ้นชื่อ ต่าง ๆ เช่น ต้มยำกุ้ง ส้มตำ ผัดไทย เป็นต้น โดยใช้เทคโนโลยีคิวอาร์สแกน พร้อมโมชันกราฟิกสีสัน สวยงาม รวมถึงแผ่นพับรูปจาน ที่สอดแทรกเกร็ดความรู้อาหารเหล่านั้น บอร์ดกราฟิกชวน ตั้งคำถามกับเมนูอาหารไทยที่มีชื่อต่างประเทศ เช่น ขนมจีน ข้าวผัดอเมริกัน ขนมโตเกียว เป็นต้น

๒.๕.๑๑) ห้องไทยดีโคตร : นำเสนอพัฒนาการของความเป็นไทย ที่ได้รับ อิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอื่น เช่น พระปรางค์วัดอรุณ ที่สุดของสถาปัตยกรรม ตัวอักษรไทย รดตักตัก เป็นต้น ผ่านรูปแบบการนำเสนอด้วยภาพ ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เช่น เลเซอร์คัท ๓ มิติ โซโทรป ฟลิปบุ๊ก เป็นต้น

๒.๕.๑๒) ห้องไทยเชื้อ : ห้องที่รวบรวมวัตถุด้านความเชื่อของเมืองไทยกว่า ๑๐๘ สิ่ง ครอบคลุมทั้งความเชื่อเรื่องผี พุทธศาสนา พราหมณ์ และความเชื่อแบบไทย ๆ ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิต พร้อมเวิร์กช็อปความเชื่อให้ทดลองกันได้จริง เช่น การทำนายโชคชะตา การเสี่ยงทายรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น

๒.๕.๑๓) ไทยประเพณี : ห้องจัดแสดงในรูปแบบโกดังเก็บของ นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณี เทศกาล และมารยาท อันเป็นสิ่งสะท้อนความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ใส่ไว้ในกล่อง ภายในมีเอกสารอธิบายที่มาที่ไปของเรื่องต่าง ๆ ภาพประกอบของจริงที่จับต้องได้ เล่นได้ และมีเกมที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้สนุกยิ่งขึ้น

๒.๕.๑๔) ห้องไทยแซะ : สตูดิโอถ่ายภาพ นำเสนอประเด็นความสำคัญของภาพถ่าย เป็นหลักฐานที่บ่งบอกความเป็นไทยและทำให้รู้จักผู้คน และบ้านในยุคสมัยต่าง ๆ ได้ชัดเจนที่สุด โดยผู้ชมสามารถเลือกชุด เครื่องประดับ ฉาก และเครื่องประกอบฉาก สำหรับถ่ายภาพบันทึกความทรงจำไว้ได้ตามอัธยาศัย

๒.๖) ปัญหาและอุปสรรค

มิวเซียมสยามมีสื่อทัศนอุปกรณ์ (audiovisual) ที่ดีมาก แต่มีข้อจำกัดคือเนื้อหาที่มีเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๔ เมื่อถึงรัชกาลปัจจุบันไม่สามารถแยกวัฒนธรรมสากลและวัฒนธรรมไทยได้

๓) มิวเซียมใต้ดิน

มิวเซียมสยาม และการรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย (รฟม.) บริษัททางด่วนและรถไฟฟ้ากรุงเทพ จำกัด (มหาชน) หรือ BEM ร่วมกันระดมผู้เชี่ยวชาญในแขนงที่เกี่ยวข้องมาทำงานร่วมกัน เพื่อจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ใต้ดิน (Site Museum) เพื่อบอกเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์บนพื้นที่สนามไชย เป็นแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ขนส่งสาธารณะ ที่ให้ทุกคนได้มาเรียนรู้ร่วมกันบริเวณทางออกที่ ๑ พิพิธภัณฑ์ใต้ดินขนาดย่อมแสดงหลักฐานทางโบราณคดีของพื้นที่ จำลองหลุมขุดค้นโบราณคดี แสดงฐานรากของวังเก่า ก่อนที่จะรื้อลงเพื่อสร้างเป็นอาคารกระทรวงพาณิชย์สี่เหลี่ยมสะกดตา อันเป็นที่ตั้งของมิวเซียมสยาม

พิพิธภัณฑ์ใต้ดินแห่งแรกของประเทศไทย ตั้งอยู่ในสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT สนามไชย ทางออกมิวเซียมสยาม นิทรรศการภายในพิพิธภัณฑ์แบ่งออกเป็น ๓ ส่วน คือ

- ๑) ประวัติพื้นที่ป้อมบางกอก
- ๒) กลุ่มวังท้ายวัดพระเชตุพนฯ
- ๓) หลุมขุดค้นจำลองแสดงหลักฐานของท้องพระโรงเก่า

พิพิธภัณฑ์ได้ดินเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดด้วยการใช้สัญลักษณ์ของวัตถุที่ค้นพบในชั้นดินที่ต่างกันไป อาทิ เปลือกหอยมุก กระดุกโครงม้า เกือกม้า เครื่องแก้ว และภาชนะดินเผาประเภทเครื่องเคลือบ โดยชั้นด้านล่างคือชั้นดินสมัยอยุธยา ชั้นบนสุดคือยุคสมัยปัจจุบัน หลักฐานของป้อมเมืองบางกอก หลักฐานประเพณีวังเจ้านาย วังท้ายวัดพระเชตุพนฯ ในสมัยรัตนโกสินทร์ พร้อมการจัดแสดงโมเดลป้อมวัง และกระทรวง เพื่อให้เห็นพัฒนาการที่เปลี่ยนไปในแต่ละยุคสมัยของพื้นที่เหนือชั้นผิวดิน

๓.๑) ความร่วมมือกับเครือข่าย

งานเครือข่ายได้ทำความร่วมมือกับต่างประเทศ ในอนาคตการขับเคลื่อนของมิวเซียมสยามมีแนวทางเชื่อมโยงวัฒนธรรมไทยไปสู่ต่างประเทศ ขณะนี้มีโครงการดำเนินการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมความเชื่อมโยง เบื้องต้นคาดว่าจะเป็โครงการร่วมปลูกฝังวัฒนธรรมไทยส่งต่อซอฟต์แวร์ไปสู่สากลผ่านงานหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมายในประเทศ ทำงานร่วมกับหน่วยงานที่ทำงานระหว่างประเทศ แลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมให้พื้นที่ของพิพิธภัณฑ์เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายหลักในปีต่อไปที่จะขับเคลื่อนนโยบาย และพยายามเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้กับโรงเรียนให้เป็นรูปแบบเดียวกันอย่างสมบูรณ์ มิวเซียมสยามมุ่งหวังให้คนไทยมีความเข้าใจมิวเซียมการเรียนรู้ที่ดีที่จะต่อยอด และสะท้อนกลับไปสู่สังคม สภาพเศรษฐกิจ และความมั่นคงต่อไป

เครือข่ายในกลุ่มของพิพิธภัณฑ์มีแพลตฟอร์มกลางร่วมกัน ชื่อว่า Museum Thailand หรือ <https://www.museumthailand.com/> ทำหน้าที่เผยแพร่องค์ความรู้ ข้อมูลข่าวสารพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย มีการรวมตัวกันจัดเทศกาลท่องเที่ยวพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืนประจำปี ๒๕๖๖ หรือ Night at The Museum festival ๒๐๒๓ ระหว่างวันที่ ๑๕ - ๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๖ ในพิพิธภัณฑ์ทั่วประเทศไทย จำนวน ๔๘ แห่ง เกิดจากแนวคิดในอดีตคนไทยไม่ค่อยนิยมเข้ามาท่องเที่ยวหรือเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ จึงใช้การสื่อสารทางการตลาด โดยจัดกิจกรรมพิเศษขึ้นเปิดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาได้รับประสบการณ์แปลกใหม่ในพิพิธภัณฑ์ในยามค่ำคืน เป็นกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นกระแส มิวเซียมสยามได้ดำเนินการจัดมาแล้ว ๑๓ ครั้ง ครั้งที่ ๑๓ คือ อิมงานช้างไปพลางก่อนนำเรื่องราวของช้างมาทำกิจกรรมให้ผู้เยี่ยมชมหรือนักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ รวมถึงงานที่พัฒนามาตรฐานร่วมกัน เกี่ยวกับการบริการที่ดี เพื่อดึงดูดความสนใจให้คนเข้ามาชมมากขึ้น และพยายามร่วมกับเครือข่ายพัฒนางานเชิงธุรกิจ เพื่อให้ตอบสนองนักท่องเที่ยว อาทิ โปรแกรมออไดโอไกด์มีรองรับหลายภาษา มาตรฐานบริการสื่อสารได้หลายภาษา ปัจจุบันมีพิพิธภัณฑ์ที่ได้มาตรฐานแล้วหลายแห่ง ซึ่งยังไม่ได้มีมาตรฐานกำหนดกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน แต่พยายามร่วมกันพัฒนา ส่วนของมิวเซียมสยามในการเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งการเรียนรู้พยายามสอดแทรกกระบวนการให้คำปรึกษา พัฒนา กับพิพิธภัณฑ์อื่น ๆ

ที่เปิดให้บริการแล้ว จำนวน ๑๗ แห่ง อาทิ มิวเซียมภูเก็ต ทำงานร่วมกับชุมชนต้องการให้ทุกพื้นที่สามารถเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ของตนเองได้และให้นักท่องเที่ยว หรือคนไทยสนใจเข้ามาเรียนรู้อัตลักษณ์ความเป็นไทยผ่านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเป็นสถาบันที่ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง

ความร่วมมือระหว่างมิวเซียมสยามและพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ มิวเซียมสยามจะเป็นหน่วยงานที่ถ่ายทอดเนื้อหากิจกรรมทางประวัติศาสตร์ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ อาทิ ล่องเรือเรียนรู้ ส่วนพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม จะแสดงสิ่งของประวัติศาสตร์ให้เข้าใจ และมีเป้าหมายในเรื่องของการอนุรักษ์ รักษาคุณค่าในองค์กรวม ทั้งนี้ มิวเซียมสยามทำงานเชื่อมโยงกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ รวมถึงกระบวนการหลายอย่างร่วมกันกับกระทรวงศึกษาธิการ ต่อยอด ส่งต่อกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนมาเยี่ยมชม ทำงานร่วมมือกันผ่านกระบวนการ และกิจกรรมต่าง ๆ อาทิ งานฉลองกรุงรัตนโกสินทร์ มิวเซียมสยามมีโปรแกรมเสริมเข้าไปในงานดังกล่าว ในปัจจุบันมิวเซียมสยามได้ริเริ่มโครงการพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ซึ่งมีมากกว่า ๔๐ แห่ง ใช้สื่อดิจิทัลสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้ชม ผ่านการเล่าเรื่องราว เพื่อให้คนอยู่ห่างไกลพื้นที่ที่ไม่สามารถเดินทางเข้ามาชมสถานที่จริงได้ใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนรู้ได้

๓.๒) แนวทางการดำเนินงาน

๓.๒.๑) มีการบูรณาการสร้างเครือข่ายฐานข้อมูลดิจิทัล โดยจัดเก็บไฟล์วัตถุโบราณของทุกหน่วยงาน เพื่อนำมาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการในเชิงการเรียนรู้ ได้ในทุกพื้นที่ทุกเวลา

๓.๒.๒) มีการบูรณาการระหว่างพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และมิวเซียมสยาม นำสตัททคอนอุปกรณ์ของมิวเซียมสยามมาใช้ร่วมกับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เพื่อให้นักเรียนและนักศึกษาได้เข้าใจบริบทและวิวัฒนาการของชาติไทย ส่งผลให้มีความเข้าใจในชาติไทยมากยิ่งขึ้น

๓.๒.๓) มีการอธิบายให้ความรู้แก่นักเรียนและนักศึกษาก่อนเข้าชม พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ และมิวเซียมสยามว่ามีอะไรเป็นจุดเด่น หรือจุดสนใจ และเมื่อกลับจากการเข้าชมให้นักเรียนและนักศึกษามีการทบทวนความรู้ การค้นคว้าหาความรู้ผ่านรายงาน



QR CODE : Museum Siam



QR CODE : Museum Thailand

๔.๓ ข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง

ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ได้เก็บรวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ รับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี อย่างรอบด้าน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี โดยกำหนดประเด็นสำหรับการสัมภาษณ์ ๓ ประเด็นดังนี้

- ๑) จุดเด่นหรือเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของงานในด้านนั้น ๆ
- ๒) ปัญหาหรืออุปสรรคเกี่ยวกับการพัฒนางาน
- ๓) มุมมองข้อเสนอแนะต่อการพัฒนางานเพื่อผลักดันสู่ซอฟต์แวร์

ทั้งนี้ ได้กำหนดประเด็นสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับการจัดกลุ่มข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และสามารถศึกษารายละเอียดได้ใน ภาคผนวก จ บทสัมภาษณ์ออนไลน์ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๑) ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย

กลุ่มศิลปะการแสดง

๑.๑) อาจารย์ชนประคัลภ์ จันทรเรือง ศิลปินศิลปาธร ปี ๒๕๕๒ สาขาศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดง เป็นหนึ่งในรูปแบบของการสร้างอารยธรรมของชาติมีไว้เพื่อเป็นหลักฐานในการยืนยันของความเป็นอารยะของประเทศชาติ ทำหน้าที่หล่อหลอมคนให้เป็นหนึ่งเดียว เอกลักษณ์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งของศิลปะการแสดง คือ ความประณีตและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกัน ดังนั้น การขับเคลื่อน/ส่งเสริมงานด้านศิลปะการแสดงจึงต้องเริ่มต้นตั้งแต่ในบ้านและสร้างความยั่งยืนมาจากเมล็ดพันธุ์คนรุ่นใหม่ โดยต้องยอมรับศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และต้องเข้าใจในความเป็นไทย

๑.๒) ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สิ่งสำคัญคือ “มาตรฐานในระดับชาติ” โดยเฉพาะศิลปะการแสดงของไทยดั้งเดิม เช่น โขน ละครนอก ละครใน หรือการฟ้อนรำนาฏดุริยางคศิลป์ ล้วนแต่มีจุดเด่นอยู่ในตัวทั้งลีลา เพลง บทละคร ดังนั้น จึงควรยกระดับการแสดงของนาฏศิลป์ไทยทำให้นักท่องเที่ยวที่เข้ามาประเทศไทยต้องมาชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย ไม่ว่าจะเป็นละครใน ละครนอก โขน หรือการร่ายรำ ดังนั้น จึงต้องจัดให้มีการแสดงอย่างสม่ำเสมอและบูรณาการกับภาคส่วนอื่นและมีการประชาสัมพันธ์กำหนดการเป็นประจำทุกปี

กลุ่มทัศนศิลป์

๑.๓) อาจารย์ไพโรจน์ ธีระประภา ศิลปินศิลปาธร สาขาเรขศิลป์ ประจำปี ๒๕๕๗

จุดเด่นของงานศิลปะ คือ ความเป็นไทยแต่ต้องมีการผสมผสานเอาความเป็นไทยเดิม มาใส่ความคิดสร้างสรรค์เข้าไป โดยใช้ความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะและการออกแบบ ปรับปรุงใหม่ ให้ออกมาเป็นอีกรูปแบบหนึ่งกลายเป็นไทยที่อยู่ในแกลเลอรี ส่วนอีกชนิดก็เป็นไทยพื้นบ้านไม่ใช่ไทย ชาวบ้านเพราะมีความเป็นศิลปะประกอบด้วยการใช้ภูมิปัญญาจนกลายเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็น Folk Art โดยอาจมีการเพิ่มเติมความเป็นศิลปะหรือวิธีการเฉพาะของตนเอง เช่น การแกะสลัก วิธีการผูกมัด สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดเอกลักษณ์ของตนเองขึ้น

ยกตัวอย่าง “ร้านชนบท” เกิดขึ้นเนื่องจากความคิดที่ว่า ความชอบชนบท ชอบชาวบ้าน เนื่องจากอยู่ด้วยแล้วสบายใจ คือจุดเด่น โดยนำประสบการณ์ การเรียนรู้ผ่านหนังสือ และข้อมูลจากทั่วโลกมาอ้างอิง แล้วลงมือทำงานศิลปะแบบผสมผสานกับศิลปะความเชยของชาวบ้าน มาปรับปรุงด้วยความรู้ด้านการออกแบบ ใช้ Composition การปรุงสี ผลงานที่ออกมาเด่นกว่าไทย ชาวบ้าน ความง่าย ความเชยแบบเพ้อออกมา เทคโนโลยีที่พอเพียง ซ่อมบำรุงง่าย ใช้วัสดุธรรมชาติ ทำด้วยมือเป็นหัตถกรรม

๑.๔) ศาสตราจารย์วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ เป็นอดีตศาสตราจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และราชบัณฑิต ประเภทวิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม

งานจิตรกรรมที่เป็นจุดเด่นหรือมีเอกลักษณ์ของประเทศไทยแบ่งเป็น ๒ ลักษณะ (๑) งานจิตรกรรมประจำชาติหรือที่เราเรียกกันว่า งานจิตรกรรมประเพณี เป็นงานจิตรกรรม ที่มีลักษณะเฉพาะของไทย ปรากฏให้เห็นตามฝาผนังโบสถ์ วิหาร ศาลาการเปรียญต่าง ๆ เป็นงาน จิตรกรรมแบบดั้งเดิมที่มีแบบแผน มีลักษณะเฉพาะที่เป็นของตะวันออกหรือว่าของไทยโดยตรง มีลักษณะที่เรียบง่าย เป็นผ้า ๒ มิติ ลงสีปิดทอง ตัดเส้น จิตรกรรมลักษณะนี้เรียกว่า ฝีมือ ช่างหลวง และ (๒) จิตรกรรมร่วมสมัย เป็นศิลปะแบบตะวันตกเริ่มมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๔ ยกตัวอย่าง การเขียนรูปที่วัดบวรนิเวศวิหาร จากนั้นก็พัฒนาเรื่อยมา มีการเปิดโรงเรียนศิลปะเปิดมหาวิทยาลัยศิลปะ จึงทำให้รูปแบบของจิตรกรรมเปลี่ยนไปอย่างที่เราเรียกกันว่า “ร่วมสมัย” คือมีลักษณะร่วมจากศิลปะ ทั่วโลก หมายความว่าใครมาดูก็จะเข้าใจใครมาดูก็ชื่นชมได้

๒) วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๒.๑) ดร.สุรัตน์ จงดา อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และผู้ร่วม สร้างสรรค์โขนพระราชทาน

วิถีชีวิตของประเทศไทย เป็นซอฟต์แวร์อย่างวิเศษ เพราะว่า เป็น วิถีชีวิตที่คนไทยเรายู่ร่วมกันอย่างสุขสงบ จุดเด่นของวิถีชีวิตที่ทำให้สังคมไทยสุขสงบและดึงดูด

ชาวต่างชาติให้สนใจประเทศไทย คือ *ความมีน้ำใจ* ซึ่งแบ่งได้หลายอย่าง เช่น การแบ่งปัน การช่วยเหลือ การเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ ความเอื้ออาทร การให้อภัย เป็นวิถีชีวิตดั้งเดิมที่มีอยู่ในสายเลือดของคนไทย เป็นสิ่งที่ดีที่สุดในที่ต่างหากไม่เคยพบ รัฐบาลควรจะได้นำเรื่องนี้มาชูเพื่อรณรงค์โน้มน้าวคนไทยให้เป็นคนมีน้ำใจในทุกพื้นที่ ไม่ว่าจะอยู่ในประเทศไทยหรือที่ใดในโลก

๓) หัตถกรรม

๓.๑) ศาสตราจารย์วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ เป็นอดีตศาสตราจารย์ประจำมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และราชบัณฑิต ประเภทวิชาจิตรศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม ในฐานะผู้เขียนหนังสือ เรื่อง พจนานุกรมหัตถกรรม เครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน

หัตถกรรมพื้นบ้านหรือศิลปะในการพื้นบ้าน มีทั่วประเทศแล้วปัจจุบันส่งออกต่างประเทศด้วย งานศิลปหัตถกรรมไทยที่มีความโดดเด่น เช่น ผ้าทอไทยเป็นที่รู้จักมากโดยเฉพาะผ้าไหม ผ้าไหมสมัยก่อนไม่ได้ทอด้วยเครื่องแต่ทอด้วยมือมันจะมีลักษณะพิเศษ คือเป็นมันเงาและเป็นรอยจุดของเส้นไหม ซึ่งเป็นลักษณะที่ควรนำมาส่งเสริม/ผลักดันให้มันเป็นที่ยอมรับของชาวโลก และเครื่องทองเครื่องเงิน เป็นศิลปหัตถกรรมอีกแบบที่คนไทยนิยมมากมีงานแสดงด้านศิลปะต่าง ๆ เช่น เครื่องเงินเครื่องทองจะขายดีแต่ว่ามันก็ค่อนข้างจำกัดอยู่ในเอเชีย

๓.๒) นางสาวเจี๊ยะนาตีปะ มะหิและ ประธานกลุ่มวิสาหกิจปักผ้าคลุมผมสตรีบ้านลาเวง อำเภอศรีสาคร จังหวัดนราธิวาส

ผ้าปักไหมน้อยลาวาลาเวง กำเนิดจากแม่บ้านกลุ่มผลิตภัณฑ์ปักผ้าคลุมที่รวมกลุ่มเพื่อใช้เวลาว่างจากการปักผ้าศิลปาชีพและว่างจากงานบ้าน เพื่อเสริมสร้างรายได้ให้กับครัวเรือน โดยใช้มรดกทางวัฒนธรรมที่ตนเองมีอยู่ คือ ความสามารถในการปักผ้าที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นและได้รับการพัฒนาต่อยอดฝีมือจากครูวิทยากรของศูนย์ศิลปาชีพในสมเด็จพระบรมราชินีนาถในรัชกาลที่ ๙ จากพื้นฐานปักผ้าคลุมผมสู่สมาชิกศิลปาชีพปักผ้าตามแบบรูปภาพ พัฒนาต่อยอดงานปักเป็นผลิตภัณฑ์ผ้าปักที่สวยงามประณีตที่สามารถสร้างรายได้ให้กลุ่ม

๔) เสื้อผ้าและการออกแบบแฟชั่นไทย

- นายวัชรพล คำพรมมา โครงการประกวดออกแบบผ้าไทย เจ้าของแบรนด์ครามพล

ปัจจุบันมีความนิยมในเรื่องความรักโลก ลดการใช้พลาสติก และการนำกลับมาใช้ใหม่ ซึ่งผลิตภัณฑ์ของแบรนด์ก็มีจุดเด่นในการนำเศษผ้าที่เหลือจากอุตสาหกรรมการตัดเย็บอื่นมาประยุกต์ออกแบบใหม่เป็นสินค้าภายในแบรนด์ “ครามพล” ซึ่งตอบโจทย์กับความนิยมนี้ อีกทั้งยังผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ และกระบวนการย้อมสีธรรมชาติทั้งหมด ซึ่งไม่ก่อให้เกิดมลภาวะและมลพิษกับสิ่งแวดล้อม

๕) วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

๕.๑) รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เจริญสุข

ดนตรีเป็นศิลปะของหัวใจและเป็นหัวใจของศิลปะทั้งมวล ดนตรีเป็นเสียงที่ไพเราะ เสียงเป็นพลังงาน พลังงานของเสียงสร้างความเคลื่อนไหวและความเคลื่อนไหวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดการพัฒนาและการพัฒนาทำให้เกิดความเจริญ ดนตรีจึงเป็นพลังและมีอำนาจเหนือจิตใจคน ดนตรีจึงมีไว้ประกอบพิธีกรรมของมนุษย์และให้ความสนุกสนานและบันเทิงในทุกระดับ

๕.๒) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษณุ ลัมพก์ เหล่าวานิช อาจารย์สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ดนตรีเป็นซอฟต์แวร์ในตัวอยู่แล้ว เสียงดนตรีเป็นพลังงานอย่างหนึ่ง ที่ทำงานโดยตรงกับมนุษย์ คลื่นเสียงเข้าไปในสมอง ไปส่งผลให้เกิดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ เสียงดนตรีเป็นส่วนประกอบในชีวิตประจำวัน แต่ว่าผู้คนมักจะไม่ค่อยเห็นความสำคัญของมัน ความสำคัญของเสียงดนตรี สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ได้เต็มที่ เพราะเสียงดนตรีส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด วิถีคิด และอื่น ๆ ของผู้คน แทบจะไม่มีวันไหนเลยที่เราจะไม่ได้ยินเสียงดนตรี คนที่เข้าใจจะใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจ สร้างความเชื่อ สร้างค่านิยมโดยใช้เสียงดนตรีหรือเพลง กระตุ้นอย่างแนบเนียน เช่น รัฐบาลใช้บทเพลง เนื้อร้องทำนอง ในการปลูกฝังความรักชาติ ธุรกิจการค้าใช้เสียงเพลงที่แตกต่างกันซึ่งมีเหตุผลที่นำไปในการใช้เพลง

๖) อาหาร สมุนไพร นวดไทยและสปา

๖.๑) นางสาวปราณปรียา โสณะโชติ อุปนายกสมาคมแพทย์แผนไทยแห่งประเทศไทย

นวดไทยเป็นศาสตร์โบราณสืบทอดกันมากกว่า ๒,๐๐๐ กว่าปีแล้ว โดยจุดเด่นของนวดไทยเป็นที่นิยมมากภายในประเทศแล้วก็ต่างประเทศ นวดไทยยังเป็นศาสตร์ที่สามารถบำบัดหรือให้ความสะดวกสบายกับร่างกายหรือเพื่อสุขภาพ และการนวดมีหลายประเภท อาทิ นวดไทยเพื่อสุขภาพ นวดไทยเพื่อการบำบัด

นวดไทยเพื่อสุขภาพ ใช้ในสถานประกอบการเพื่อสุขภาพ ซึ่งขณะนี้อยู่ในภายใต้กฎหมายของกระทรวงสาธารณสุข ผู้ที่จะให้บริการในสถานประกอบการต้องมีใบอนุญาต ซึ่งผู้ที่ฝึกอบรมครบ ๑๕๐ ชั่วโมง จะต้องไปขึ้นทะเบียนเป็นผู้ให้บริการกับกรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กระทรวงสาธารณสุข

สำหรับธุรกิจสปาจะเป็นการบำบัดโดยการใช้ความร้อนและความหลากหลาย เช่น หินร้อน ภูเขาไฟ หรือแม้แต่ทราย และเป็นที่นิยมมากโดยเฉพาะกับชาวต่างชาติที่ซึ่งต้องการความสะดวกสบายต่อสุขภาพทั้งรูปสกลินเสียงสัมผัส เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ทำให้สุขภาพและจิตใจสมบูรณ์และแข็งแรง

๖.๒) นางสาวสุภิญญา บุญประเสริฐ หัวหน้าสำนักงานสภาการแพทย์แผนไทย

จุดเด่นหรือเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของสปา นวดไทย คือ ความเป็นเอกลักษณ์ของไทย ไม่ว่าจะเป็นการจัดร้านหรือชุดพนักงานจะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของร้าน วิธีการนวดเน้นในเรื่องของความปลอดภัยถูกตามมาตรฐาน นอกจากนี้ การตกแต่งร้านเราจะใช้พวงกุญแจหรือสีเป็นเอกลักษณ์ แล้วก็ใช้โลโก้ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง คำว่า “ญาดา” เป็นเอกลักษณ์แล้วก็มีในเรื่องของสีซึ่งจะใช้สีโทนแบบสบาย ๆ น้ำตาลเขียวทอง เมื่อลูกค้าเข้ามาจะได้มีการพักผ่อนแบบพักผ่อนสบายใจได้ และเสียงเพลงก็จะใช้เสียงบรรเลง ไม่ว่าจะเป็นเสียงระนาดเสียงขลุ่ยหรือเสียงบรรเลงเพลงต่าง ๆ ที่เป็นดนตรีไทยเข้ามาประกอบ นอกจากนี้ ยังใช้กลิ่นน้ำมันหอมระเหย กลิ่นสมุนไพร อย่างเช่น กลิ่นดอกโมก กลิ่นมะกรูดโรยพิมเสนหรือว่าโรยการบูร กลิ่นของลูกประคบ ให้ลูกค้าเข้ามาแล้วได้รู้สึกของความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยด้วยความเป็นนวดไทยหรือความเป็นร้านสปาแล้วก็พวกวัตถุดิบต่าง ๆ ที่เราใช้ก็นำมาจากชาวบ้านภายในจังหวัด

๖.๓) คุณณชา บุญมา ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาการแพทย์แผนไทย และผู้บริหาร บริษัท ฌาสป่า แอนด์ มาสสาจ จำกัด

จุดเด่นหรือเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของสปา นวดไทย คือ การใส่ใจลูกค้า การบริการอย่างจริงใจ ดังนั้น จึงควรส่งเสริมอัตลักษณ์ไทยผ่านการนวดไทยหรือกำหนดมาตรฐานการนวดไทยที่แสดงถึงอัตลักษณ์การนวดผ่านแรงงานโดยมีมาตรฐานเดียวกัน และความรู้ที่นำมาใช้ หรือความรู้ใหม่เพื่อการพัฒนาต่อยอดในสายอาชีพ

๖.๔) นางสาวธันยนันท์ เรืองเดชนาวุฒิ แพทย์แผนไทย ที่ปรึกษาร้านนวดไทยนาทอง สุขสบาย อ่อนเซ็น แอนด์ สปา

จุดเด่นเอกลักษณ์งานด้านสปา นวดไทย ที่ทำให้การนวดแบบแพทย์แผนไทยได้รับความนิยมมีองค์ประกอบ ๕ อย่าง ที่ช่วยผ่อนคลายทั้งร่างกายและจิตใจ ประกอบด้วย (๑) การนวดไทยปัจจุบันตามมาตรฐานการนวดที่สืบทอดกันมาจนได้รับการประกาศขึ้นทะเบียนมรดกไทยแล้ว (๒) อัตลักษณ์ของการตกแต่งร้าน การตกแต่งสถานที่ให้เหมาะสมกับสถานที่ตั้งในแต่ละท้องถิ่น เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมไทยในท้องถิ่นนั้น รวมทั้งเครื่องแต่งกายของพนักงาน และเครื่องแต่งกายที่เตรียมไว้รองรับลูกค้า ซึ่งแต่ละภาคก็จะจัดเตรียมและตกแต่งให้แตกต่างกันไป โดยเน้นอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น (๓) เครื่องดื่มที่ให้บริการแก่ลูกค้าเพื่อลดความร้อนในร่างกายก่อนและหลังการนวด ต้องมีรสชาติดีจากสมุนไพรคุณภาพและเหมาะสมกับการลดความร้อนในร่างกาย เช่น น้ำตะไคร้ น้ำใบเตย น้ำมะตูม เป็นต้น (๔) กลิ่นจากพืชสมุนไพรทั้งน้ำมันนวดตัว ยาหม่อง น้ำมันหอมระเหยเป็นกลิ่นจากดอกไม้ที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย (๕) เสียงดนตรีบำบัด ใช้เพลงตามท้องถิ่น เช่น ซอฮู้ ซอด้วง พิณ แคนเปิดภายในร้านให้ลูกค้าได้ฟังตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีอยู่ในชุมชนที่ตั้งร้าน

นวดไทย และ (๖) การสัมผัสด้วยการนวดแต่ละร้านอาจมีการบริการในรูปแบบเสริมความงามเพิ่มเติม นอกจากการนวดตัว นวดแบบไทย หรือการนวดน้ำมัน ก็จะมีการขัดผิวด ผอกผิว นวดหน้านวดสลาย ไขมัน หรือนวดยกกระชับ เพิ่มเข้ามา ถือว่าทั้งหมดนี้เป็นจุดเด่นของการนวดแพทย์แผนไทย

๗) การออกแบบ และสถาปัตยกรรม

๗.๑) รองศาสตราจารย์ ดร. สิงห์ อินทรชูโต รางวัลศิลปาธร ปี ๒๕๖๒ สาขาการออกแบบ นักวิชาการและนักออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม

งานออกแบบสถาปัตยกรรมสิ่งก่อสร้าง ยกตัวอย่างที่โดดเด่นเป็นตัวอย่างให้เข้าใจได้ กันทั่วไป คือ วัดพระแก้วหรือวัดต่าง ๆ ทั่วไปก็ได้ สถาปัตยกรรมสิ่งก่อสร้างของวัดที่มีกันอยู่ทั่วประเทศไม่ต่างกันมาก ยกตัวอย่าง รายละเอียดลวดลายสถาปัตยกรรมสิ่งก่อสร้างในวัด งบประมาณการจัดสร้าง และมีประวัติศาสตร์อันยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเห็นว่า จุดเด่น/เอกลักษณ์ของงานในด้านการออกแบบของประเทศไทยจึงไม่ใช่ตัววัตถุ สิ่งของ หรือสินค้า แต่เป็นส่วนของนามธรรมที่มีพลังแฝงอยู่ ด้านภายใน ยกตัวอย่างให้เข้าใจง่าย เช่น รถตุ๊กตุ๊ก รูปปั้นหนุมาน ฯลฯ ที่มีคนเรียกใช้เพียงภายในประเทศเท่านั้น ต่างกับซอฟต์แวร์ของประเทศเกาหลีใต้ เช่น SAMSUNG ศิลปิน ภาพยนตร์ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ไม่ได้บอกว่าหรือติดป้ายว่ามาจากประเทศเกาหลีใต้ แต่เป็นที่รับรู้กันทั่วไปว่าเป็นสินค้า ศิลปินที่มีคุณภาพหรือเป็นวัฒนธรรมของประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น

๗.๒) นายสมิทร โอบายะวาทย์ ผู้ก่อตั้ง บริษัท สำนักงานสถาปนิกกรุงเทพ จำกัด และอดีตนายกสภาสถาปนิก (ปี ๒๕๕๗-๒๕๕๙)

เมื่อกล่าวถึงสถาปัตยกรรมในประเทศไทย สถาปัตยกรรมไทยประกอบกันมาหลาย ยุคหลายสมัย ยกตัวอย่าง สถาปัตยกรรมไทยในอดีตเมื่อ ๒๐๐ ปีก่อนหรือก่อนสมัยอยุธยา สถาปัตยกรรมในเมืองไทยมีความชัดเจน มีความเป็นไทย มีนัยยะทางพุทธศาสนา ความเชื่อหรือ งานที่ได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศมีไม่มากนัก

ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น สถาปัตยกรรมไทยก็ยังไม่มีการใหญ่ๆ บ้านเมืองเป็นบ้านไม้ เรือนไทยแบบชาวบ้าน สิ่งปลูกสร้างใหญ่มีวัด วัง ซึ่งยังคงอนุรักษ์สืบทอดมาจนถึง ปัจจุบัน เช่น พระบรมมหาราชวัง วัดพระแก้ว ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมไทยที่มีการพัฒนาขึ้นมาจาก สมัยอยุธยา พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ เป็นต้น

ดังนั้น ควรสร้างสมดุลของสถาปัตยกรรมไทยให้เกิดขึ้นในสังคมไทย รักษาไว้ซึ่งเอกลักษณ์ ของชาติ อาจไม่จำเป็นต้องเป็นข้อฟ้าใบระกาหรือเรือนไทย แต่ควรสร้างสัญลักษณ์สถาปัตยกรรมไทย รุ่นใหม่ที่แสดงเอกลักษณ์ไทยชัดเจนและจดจำง่ายทำให้เมื่อเห็นแล้วก็สามารถทราบได้ทันทีว่า เป็นประเทศไทย ดังเช่นที่ประเทศญี่ปุ่น หรือกลุ่มอิสลามิกหลายประเทศทำได้

ถ้างานสถาปัตยกรรมที่แสดงอัตลักษณ์ของยุคสมัยแต่มีความเป็นไทยได้รับการยอมรับและชื่นชม ด้วยรายได้ที่ดี ผลงานที่ดี สถาปนิกมีกำลังใจพัฒนางาน ให้เป็นหนึ่งในวัฒนธรรมไทยยุคใหม่และมีความยั่งยืน

๘) ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

๘.๑) นายศิริศักดิ์ ศุภพัชรินทร์ รองประธานสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ

มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมภาพยนตร์เมื่อเปรียบเทียบกับทุนทรัพย์ซอฟต์แวร์ในด้านอื่น เช่น อาหาร การท่องเที่ยว หรือกลุ่มสิ่งทอ อาจมีมูลค่าทางเศรษฐกิจไม่มากเท่ากับทุนทรัพย์ซอฟต์แวร์เหล่านั้น แต่ภาพยนตร์ โฆษณา มีจุดเด่นที่สำคัญ คือ การสร้างอิทธิพลทางความคิด ความรู้สึก เช่น รัก หลง ชอบเกลียด โดยรายละเอียดในภาพยนตร์ประกอบไปด้วยศิลปวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ จึงทำให้ภาพยนตร์ในแต่ละประเทศแตกต่างกันออกไป แม้ว่ากระบวนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีคุณภาพ กระบวนการผลิต หรือดำเนินเรื่องที่คล้ายกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก หรือญาติพี่น้อง ภาพยนตร์จึงเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่จะส่งเสริม/ผลักดันทุนทรัพย์ด้านอื่นให้เป็นซอฟต์แวร์และสื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ของประเทศนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ควรจัดตั้งกองทุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เพราะปัจจุบันการลงทุนในภาพยนตร์ไทยมีจำนวนน้อย ค่าแรงงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังน้อยไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพ ทำให้ไม่เกิดการพัฒนา การสร้างภาพยนตร์ที่เป็นฟอร์มใหญ่ ทั้งที่ไทยมีคนในวงการภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ ดังนั้น การสนับสนุนของรัฐต้องเป็นการลงทุนโดยพิจารณาในรูปแบบของคณะกรรมการ เพื่อให้เกิดคุณภาพในการผลิตและสร้างโอกาสในการทำกำไรในอนาคต

๘.๒) นายเลิศรัตน์ ดิยะรัตนาศัย กรรมการบริษัท Roof IT System จำกัด

อุตสาหกรรม แอนิเมชัน เกม หรือซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เป็นซอฟต์แวร์ได้ ถ้าเราจะทำอะไรหรือผลิตอะไรออกไปแล้วอยากให้ต่างชาติเขาใช้ของเราไม่จำเป็นต้องเป็นวัฒนธรรมแต่ว่าเป็นอะไรก็ได้ที่จะทำให้แต่ละแบรนด์ของไทยแล้วทำให้มีอิทธิพลกับประเทศเขา ทำให้เขาอยากจะสัมผัสสิ่งเรานี้จากเราไป ผมยกตัวอย่างการ์ตูน แอนิเมชันของญี่ปุ่น ทำไมคนไทยอยากดูมากกว่าของประเทศอื่น หรือ K-Pop ของเกาหลีใต้ ทำไมเด็กไทยอยากดู อยากเป็นเหมือนเขา อยากเรียนภาษาเกาหลี อยากไปเกาหลีใต้ นี่ก็เกิดจากซอฟต์แวร์ ดังนั้น ไม่ว่าอะไรที่ทำให้ประเทศอื่นเขาสัมผัสเราไปได้ ถ้ามันดีกรอบให้ชัดเจน

๘.๓) นายวชิรพงษ์ ปรีชาวงไวกุล

สื่อโฆษณา สามารถโน้มน้าวใจคนได้ในระยะเวลาสั้นซึ่งบริบทของประเทศไทยที่ประสบปัญหาด้านทุนในการสร้างและโครงสร้างการทำธุรกิจของไทยทั้งการจัดจำหน่าย การตลาด

และการโฆษณาในระดับโลกยังไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควรจากภาครัฐและนโยบายต่าง ๆ ที่ภาครัฐออกมาส่วนใหญ่มุ่งเน้นศักยภาพของภาคการผลิต ดังนั้น จึงต้องอาศัยเครือข่ายของภาคเอกชน

ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย

๙) ด้านกีฬามวยไทย

จากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เกี่ยวข้องกับมวยไทยพบว่า มวยไทย เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติเป็นศาสตร์และศิลป์การต่อสู้ป้องกันตัวของชนชาติไทย เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการฝึกคนช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา สามารถสร้างอาชีพก่อให้เกิดรายได้ สร้างภาพลักษณ์ให้ชุมชน และประเทศชาติ นอกจากนี้ มวยไทยยังเป็นสื่อที่ทำให้ชาวต่างชาติเข้าใจวัฒนธรรมและประเพณีมากขึ้น ดังนั้น ควรนำมวยไทยมาใช้ประโยชน์ในซอฟต์แวร์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนามวยไทยสู่ซอฟต์แวร์ พบว่า รัฐบาลหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบด้านกีฬา ควรกำหนดทิศทางการส่งเสริมกิจกรรมกีฬามวยไทยที่เป็นซอฟต์แวร์ให้มีความชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการกีฬาของประเทศและระดับนานาชาติสู่การเป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งงบประมาณ การแก้ไข กฎหมายมาตรฐาน ระเบียบที่เป็นอุปสรรค เพื่อขับเคลื่อนมวยไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์

๑๐) ด้านการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย)

จากการสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นเมือง (ว้าวไทย) พบว่า ว้าวไทยเป็นภูมิปัญญาของคนไทยในอดีตที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั่วทุกภาคของประเทศ และต่างประเทศ เล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สามารถสร้างรายได้ให้แก่ตนเอง ชุมชน และประเทศ อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาอุปสรรคของว้าวไทย คือ สถานที่การเล่นว้าวงบประมาณสนับสนุน และการประชาสัมพันธ์ยังมีน้อยเกินไป ดังนั้น ควรนำว้าวไทยมาใช้ประโยชน์ในซอฟต์แวร์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาว้าวไทยสู่ซอฟต์แวร์ พบว่า ต้องการให้ภาครัฐและเอกชนสนับสนุนว้าวไทยสู่ซอฟต์แวร์อย่างจริงจัง ตลอดจนให้การสนับสนุนงบประมาณที่เพียงพอ และมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ อบรม ให้ข้อมูล องค์ความรู้ ในการทำว้าวและการเล่นว้าว กฎ กติกา ในการแข่งขันว้าวให้กับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและชุมชนต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้

ความเข้าใจและมีแรงจูงใจในการเล่นว้าวไทย รวมทั้งส่งเสริมให้มีการจัดการประกวด หรือแข่งขันการเล่นว้าวเป็นประจำทุกปี

๑๑) ด้านศิลปะการต่อสู้

ศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว เป็นการเผยแพร่ความรู้ในการสร้างความปลอดภัย และป้องกันตัวเองในสังคม เป็นการถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ที่ถูกต้องตามแบบแผน และมีการต่อยอดในประเทศรวมถึงต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาอุปสรรคในเรื่องการได้รับการสนับสนุนงบประมาณน้อย ขาดความพร้อมของสถานที่และอุปกรณ์การเรียน รวมทั้งยังขาดการประชาสัมพันธ์

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่ซอฟต์แวร์ พบว่า ต้องการให้ภาครัฐให้การสนับสนุนการเรียนการสอนดาบไทยให้แพร่หลายมากขึ้น และให้การสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาบุคลากร การฝึกอบรมครู หรือผู้ฝึกสอน รวมทั้งมีการขยายและปรับปรุงสถานที่เรียนและอุปกรณ์การเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม เพียงพอ

๑๒) ด้านการท่องเที่ยว

ผู้ให้สัมภาษณ์ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวศาสนา และแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ โดยเห็นว่าซอฟต์แวร์เป็นนามธรรม เป็นลักษณะของจิตวิญญาณ จับต้องไม่ได้ เป็นเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังสิ่งแสดงความเป็นไทยต่าง ๆ การนำเสนอซอฟต์แวร์จะต้องมีการนำเสนออย่างจริงจัง เป็นจริง และไม่นำเสนอแต่ภาพในมุมมอง

แนวทางการดำเนินงานพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวสู่ซอฟต์แวร์ มีดังนี้

๑) ควรเลือกสินค้าที่จะใช้นำเสนอเรื่องซอฟต์แวร์เพียงบางชนิดก่อน และอาศัยความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการผลักดันและนำเสนอให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งมีการติดตามผลการนำเสนออย่างครบวงจร เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและมีความยั่งยืน

๒) ควรผลักดันแหล่งท่องเที่ยวที่สะท้อนซอฟต์แวร์ของไทยที่ได้รับการยอมรับจากต่างชาติแล้ว

๓) ควรพิจารณาว่าการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทใดไปเสนอขาย และแต่ละประเภทมีอุปสรรคอะไร รวมทั้งหาโอกาสนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้ การดำเนินงานต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา ผู้ให้สัมภาษณ์เห็นว่า พุทธศาสนาถือเป็นซอฟต์แวร์ เพราะเป็นเบื้องหลังของพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิดของคนไทย จึงเสนอให้แบ่งแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนาเป็น ๒ ระดับ ได้แก่

๑) แบบทั่วไป คือ การไปชมความสวยงามของสถาปัตยกรรม วัดวาอารามที่มีการตกแต่ง ปูกระเบื้องอย่างสวยงาม

๒) แบบลึกซึ้ง คือ การเรียนรู้หลักศาสนา การปฏิบัติธรรมที่เข้าถึงง่าย ควรมีการสอนที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวต่างชาติได้เรียนรู้เหมือนการเรียนมวยไทย

ทั้งนี้ มีประเด็นที่ควรระมัดระวัง คือ ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดการท่องเที่ยวที่มีความเชื่อเชิงไสยศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะจะทำให้ไม่เกิดความรู้ นอกจากนี้ พระสงฆ์ควรดำรงตนให้เป็นที่เคารพ นับถือ และเป็นผู้เผยแพร่ศาสนาที่ไม่ทำให้คนหลงทาง

ด้านแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อคิดเห็นว่า ประวัติศาสตร์มีหลายฉบับ แต่ประวัติศาสตร์สายหลักควรทำให้สังคมเกิดความเข้าใจที่ตรงกันในภาพรวม อธิบายให้เข้าใจง่าย และรู้ถึงความเชื่อมโยงหรือความสืบทอดในด้านพื้นที่ ศิลปวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในช่วงเวลาที่ทับซ้อนกัน การนำเสนอควรนำเสนอความจริง และวิเคราะห์ความเหมาะสมในการนำเสนอแง่มุมต่าง ๆ ไม่นำเสนอในสิ่งที่จะทำให้เกิดความขัดแย้ง แตกแยก เพื่อให้คนเข้าใจประวัติศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า “แหล่งท่องเที่ยว” มีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ

ด้านศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ความเห็นว่า ประเทศไทยควรกำหนดนโยบาย และตั้งเป้าหมายการสนับสนุนการศึกษา พัฒนาทักษะทรัพยากรมนุษย์ให้ครอบคลุมทั้งประเทศ และต่อยอด ผลักดันไปสู่นโยบายระดับต่างประเทศ ซึ่งขณะนี้ประเทศไทยมีต้นทุนที่สามารถสร้างความดึงดูดได้ แต่ยังไม่เป็นแรงดึงดูดที่สามารถส่งอิทธิพลจนสร้างผลลัพธ์ให้กับประเทศได้อย่างยั่งยืน ทั้งนี้ มีประเด็นที่น่าเป็นห่วง คือ ซอฟต์แวร์มีทั้งมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมรวมอยู่ด้วยกัน ดังนั้น ต้องมีการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับคนในประเทศ และมีการจัดลำดับความสำคัญในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ยังเห็นว่า ประเทศไทยมีจุดแข็ง คือ มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการสร้างซอฟต์แวร์หลายด้าน ทั้งที่เกิดการรับรู้ในวงกว้างแล้ว และมีความพร้อมในการที่จะสร้างความน่าเชื่อถือ ดังนั้น ควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาวัฒนธรรมไทยให้ส่งอิทธิพลต่อผู้อื่นได้ ซึ่งสิ่งสำคัญของการขับเคลื่อน คือ การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพคนไทย โดยให้ความสำคัญกับการศึกษา การส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมไทย การสนับสนุนศิลปินและนักวิจัยในการสร้างผลงานทางศิลปะที่น่าสนใจและมีคุณค่า การสนับสนุนผลงานของคนไทยที่ได้รับความนิยม การส่งเสริมนิทรรศการศิลปะและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจจากทั้งภายในและภายนอกประเทศ และการสนับสนุนการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม รวมทั้งการสร้างสื่อและการตลาดที่มีจุดเน้นการนำเสนอและสื่อสารวัฒนธรรมไทยให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยี

ดังนั้น การผลักดันเพื่อสร้างซอฟต์แวร์นั้น ต้องใช้กลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งควรมีการสร้างการเข้าใจและความร่วมมือกับชุมชน ทั้งนี้ หากสามารถบริหารจัดการต้นทุนทางวัฒนธรรมผสมผสานไปกับนโยบายต่าง ๆ ของประเทศ จะส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ต่อประเทศทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งในแง่ของเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติอย่างยั่งยืน

สำหรับมุมมองด้านบทบาทของพิพิธภัณฑ์ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศ จะเห็นได้ว่า “พิพิธภัณฑ์” เป็นเครื่องมือและมีบทบาทที่สำคัญในการเสริมสร้างอิทธิพลทั้งในประเทศและต่างประเทศ และถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญของประเทศ ตลอดจนเป็นแหล่งเรียนรู้ในการนำเสนอวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และค่านิยมของประเทศไปยังเวทีโลก รวมถึงการปลูกฝังบ่มเพาะคนในประเทศที่ช่วยผลักดันให้เกิดการเรียนรู้จนสามารถนำไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ และเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง เพื่อนำไปสู่ผลงานที่ส่งอิทธิพลไประดับโลกได้

การรวมพลังซอฟต์แวร์ผ่านทางพิพิธภัณฑ์จะเสริมสร้างภาพลักษณ์และช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่หลากหลายของประเทศไทยไปสู่ระดับโลก ดังนั้น การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยผ่านพิพิธภัณฑ์จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ และจะส่งผลด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติต่อไป

ด้านแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ จากการสัมภาษณ์ พบว่า แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวให้คนยอมรับและต้องการมาท่องเที่ยวในมิติด้านการอนุรักษ์ และ/หรือช่วยบรรเทาภาวะการเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศด้วยการท่องเที่ยวคาร์บอนต่ำหรือคาร์บอนสุทธิเป็นศูนย์ได้ โดยปัญหาอุปสรรคที่พบด้านแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ คือ การขาดการบูรณาการร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

แนวทางการดำเนินงานเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติสู่ซอฟต์แวร์ ได้แก่

๑) แสดงศักยภาพให้ทั่วโลกรู้จักประเทศไทย ในมุมความสวยงามของธรรมชาติ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

๒) กำหนดนโยบายภาครัฐที่ชัดเจนและต่อเนื่อง เพื่อนำสู่การปฏิบัติที่เห็นผลต่อแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่จะใช้เป็นซอฟต์แวร์ โดยกำหนดให้มีการจัดการแหล่งท่องเที่ยวในมุมความสวยงามของธรรมชาติ และการเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ

๓) พิจารณาใช้โมเดล BCG มาต่อยอดให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากฐานทรัพยากรธรรมชาติ

๔) มุ่งเน้นการบริหารจัดการที่สะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการรักษาสิ่งแวดล้อมและลดโลกร้อน

๕) สร้างเครือข่ายความร่วมมือ ระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชน เพื่อให้การดำเนินการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติสู่ซอฟต์แวร์เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ควรใช้กลไกซอฟต์แวร์ในการทำให้แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติเป็นที่รู้จัก ชื่นชมและตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของธรรมชาติ ระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อม มากกว่าด้านอื่น ๆ และทำให้คนที่จะมาเยือนแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ มีการประกอบกิจกรรมท่องเที่ยวอย่างตระหนัก รู้ถึงคุณค่าความสำคัญ ปรับเปลี่ยน โนม์น่าวให้นักท่องเที่ยวมีพฤติกรรมร่วมมือในการอนุรักษ์และรักษาคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ รวมถึงใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม โดยใช้ซอฟต์แวร์เป็นกลไกในการสื่อความหมายบอกเล่าเรื่องราว สร้างความเข้าใจให้ได้ตระหนักและชื่นชมต่อธรรมชาติโดยไม่ทำลาย ตลอดจนใช้ซอฟต์แวร์ในการสื่อสารสร้างความเชื่อมั่นในเรื่องความปลอดภัยในการไปเยือน หรือประกอบกิจกรรมท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ รวมทั้งใช้ซอฟต์แวร์ให้คนรู้จักแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ดี มีคุณภาพ ส่งผลต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศต่อไป

๔.๔ ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวทางการเสนอจัดตั้งองค์กร

สืบเนื่องจากที่ประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ ในวันอังคารที่ ๓ ตุลาคม ๒๕๖๖ ณ ตึกสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล ที่ประชุมได้พิจารณาแนวทางการขับเคลื่อน ซอฟต์พาวเวอร์ประเทศไทยอย่างบูรณาการ ซึ่งรัฐบาลมีนโยบายให้ความสำคัญกับการส่งเสริม ซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไทยอย่างต่อเนื่อง เพราะเห็นว่าเป็นเครื่องมือช่วยเพิ่มมูลค่าให้แก่สินค้าและบริการ รวมถึงเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมและสร้างความเชื่อมั่นของประเทศไทยในเวทีโลก โดยที่ประชุมมีความเห็นร่วมกันเกี่ยวกับการกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไทยให้มีศักยภาพดำเนินไปสู่เป้าหมายตามนโยบายขับเคลื่อน ๑ ครอบครัว ๑ ซอฟต์พาวเวอร์ หรือ One Family One Soft Power (OFOS) และThailand Creative Content Agency (THACCA)

THACCA (Thailand Creative Content Agency) เป็นหน่วยงานอยู่ระหว่างการเสนอจัดตั้งขึ้นตามนโยบายขับเคลื่อน ๑ ครอบครัว ๑ ซอฟต์พาวเวอร์ หรือ One Family One Soft Power (OFOS) โดย Thailand Creative Content Agency (THACCA) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อระหว่างหน่วยงานของรัฐกับหน่วยงานเอกชนในการส่งเสริมการดำเนินงานสร้างสรรค์ในทุกรูปแบบ มีอำนาจเบ็ดเสร็จในการสนับสนุนทุกอุตสาหกรรมเป้าหมาย การปรับแก้กฎหมายที่เป็นอุปสรรค การลงทุนโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง และการยกระดับศักยภาพสร้างสรรค์ทุกพื้นที่ รวมถึงบริหารจัดการงบประมาณที่เพียงพอสำหรับการทำหน้าที่สร้างระบบนิเวศทั้งหมด เป็นต้น โดยระหว่างที่หน่วยงานดังกล่าวยังจัดตั้งไม่แล้วเสร็จ โครงการต่าง ๆ จะถูกขับเคลื่อนผ่านหน่วยงานเจ้าภาพที่เกี่ยวข้องไปพลางก่อน

คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ได้จัดทำแผนผลักดันซอฟต์พาวเวอร์ของไทย โดยจะเร่งขับเคลื่อน ๑ ครอบครัว ๑ ซอฟต์พาวเวอร์ หรือ One Family One Soft Power (OFOS) และThailand Creative Content Agency (THACCA) มีเป้าหมายยกระดับทักษะคนไทยจำนวน ๒๐ ล้านคนสู่การเป็นแรงงานทักษะขั้นสูงและแรงงานสร้างสรรค์ และจะสามารถสร้างรายได้อย่างน้อย ๔ ล้านล้านบาทต่อปี สร้างงาน ๒๐ ล้านตำแหน่ง สร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน และประเทศไทยจะเป็นหนึ่งในประเทศผู้นำด้านซอฟต์พาวเวอร์ของโลก

สำหรับแนวทางการขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายตามนโยบาย OFOS และ THACCA ได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น ๓ ขั้น ดังนี้¹

ขั้นที่ ๑ การพัฒนาคนผ่านกระบวนการส่งเสริมบ่มเพาะศักยภาพ โดยค้นหาผู้ที่มีความฝันและอยากทำความฝันนั้นให้เป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ หรือผู้สูงอายุ จำนวน ๒๐ ล้านคน จาก ๒๐ ล้านครัวเรือน โดยให้แจ้งลงทะเบียนกับกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมือง เพื่อบ่มเพาะผ่านศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ ทั้งด้านทำอาหาร ผักมวไทย วาดภาพศิลปะ ฝึกการแสดง ร้องเพลง ออกแบบ แฟชั่น ฝึกแข่ง e-sport และอื่น ๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

ขั้นที่ ๒ การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สาขาต่าง ๆ ภายในประเทศ ๑๑ สาขา ได้แก่ อาหาร กีฬา เฟสทิวล ท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะ การออกแบบและแฟชั่น โดยกำหนดให้เป็นหน้าที่ขององค์กร THACCA ที่จะถูกจัดตั้งขึ้นในอนาคต โดยจะดำเนินการปรับปรุงแก้ไขกฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สร้าง One Stop Service อำนวยความสะดวกในการดำเนินการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ พร้อมสนับสนุนเงินทุนวิจัยและพัฒนา การสร้างแรงจูงใจด้านภาษี การทลายกรอบบรรทัดฐานเดิมเพื่อให้เสรีภาพแก่ความคิดสร้างสรรค์ให้ทุกคนสามารถแสดงผลงานได้อย่างไร้ขีดจำกัด รวมทั้งจะมีการจัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบหรือ TCDC ในทุกจังหวัด มีการเพิ่มพื้นที่สำหรับ Co-Working Space ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจรเพื่อส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ และต่อยอด ซอฟต์แวร์อย่างมั่นคงตั้งแต่ระดับภูมิภาค ไปจนถึงระดับประเทศ

ขั้นที่ ๓ การนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์รุกสู่เวทีโลก จะดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทยสู่ระดับสากลด้วยการทูตเชิงวัฒนธรรม โดยให้หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องทั้งกระทรวงการต่างประเทศและกระทรวงพาณิชย์ร่วมกับภาคเอกชนนำซอฟต์แวร์ไทยเผยแพร่สู่ตลาดโลกผ่านยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนด้วยการวิจัยข้อมูลเชิงพฤติกรรม กลยุทธ์การสื่อสาร และการร่วมจัดกิจกรรมในระดับภูมิภาคและระดับโลกซึ่งสามารถทำได้ทั้งที่เป็นกิจกรรมระดับโลกที่จัดภายในประเทศ และการนำซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพสูงของไทยเข้าร่วมกิจกรรมระดับโลกในต่างประเทศ

สำนักงาน KOCCA หรือ Korea Creative Content Agency

สำนักงาน KOCCA หรือ Korea Creative Content Agency สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยวของเกาหลีใต้ จัดตั้งขึ้นในเดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ. ๒๐๐๙ ผ่านการร่วมมือระหว่าง

¹ ข้อมูลจาก <https://thacca.go.th/> ซึ่งจัดทำขึ้นโดยสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) เพื่อรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาล ตามมติที่ประชุมคณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖

องค์กร ประกอบด้วย สถาบันกระจายเสียงเกาหลีใต้ (Korea Broadcasting Institute) หน่วยงานวัฒนธรรมเกาหลี (The Korea Culture & Content Agency) หน่วยงานอุตสาหกรรมเกมเกาหลี (The Korea Game Agency) นอกจากนี้ สำนักงานของหน่วยงาน KOCCA ตั้งอยู่ในเมืองนาจู ถือว่าเป็นเมืองที่เป็นศิลปะและวัฒนธรรมของจังหวัดชอลลา

เป็นองค์กรหนึ่งภายใต้นโยบาย Korean Creator ของเกาหลีใต้ โดยวางเป้าหมายภายในปี ๒๐๓๐ ประเทศเกาหลีใต้จะเป็นประเทศสุดยอดสื่อสร้างสรรค์ โดย สำนักงาน KOCCA ทำหน้าที่ดูแลและประสานงานการส่งเสริมอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ สนับสนุนการผลิตสุดยอดเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเกาหลีใต้ การวางแผน การสร้าง การจัดทำหน่าย การขยายธุรกิจ ในต่างประเทศ การเติบโตของธุรกิจ การฝึกอบรม การวิจัยและพัฒนา การจัดหาเงินทุนด้านนโยบาย และการศึกษานโยบายในประเภทต่าง ๆ มากมาย รวมถึงการออกอากาศ วิดีโอเกม ดนตรี แฟชั่น แอนิเมชัน ตัวละคร ตัวการ์ตูน เนื้อหาที่ประสานเทคโนโลยีใหม่

สำนักงาน KOCCA จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริม สนับสนุน และผลักดันเอกชนให้มีความเข้มแข็ง ส่งเสริมสวัสดิการของประชาชนโดยเปลี่ยนประเทศเกาหลีใต้ให้เป็นสุดยอดในอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ของโลก ดึงดูดความสนใจนำไปสู่การเติบโตทางนวัตกรรมในเศรษฐกิจของประเทศนอกเหนือจากขอบเขตของวัฒนธรรมและสามารถส่งออกสินค้าและบริการไปยังประเทศต่าง ๆ อีกทั้งยังทำให้วัฒนธรรมเกาหลีกลายเป็นที่รู้จักและเกิดเป็นกระแสเกาหลีนิยมขึ้นมาทั่วทุกมุมโลก

สำนักงาน KOCCA ได้สนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานทางอุตสาหกรรมเนื้อหาสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้อย่างเป็นระบบและเชิงกลยุทธ์ โดยทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย องค์กรที่เกี่ยวข้อง และศูนย์ส่งเสริมท้องถิ่น เปิดโอกาสใหม่ ๆ และรับฟังความคิดเห็นของผู้คนและอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ และก้าวไปข้างหน้าสู่สถาบันที่สร้างการเปลี่ยนแปลงและผลลัพธ์เชิงปฏิบัติผ่านนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง และให้การส่งเสริมธุรกิจที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม ๑๒ ธุรกิจ ได้แก่ ระบบโทรทัศน์คลื่นดิจิทัล (Broadcasting) เพลง (Music) เกม (Game) การ์ตูน (Comics) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) คาแรคเตอร์ (Character licensing) แฟชั่น (Fashion) การขยายไปยังต่างประเทศ (Overseas expansion) เทคโนโลยีวัฒนธรรม (Culture Technology R&D) การสร้างเนื้อหาสำหรับคนรุ่นหลัง (Next-generation content) การพัฒนาทรัพยากรบุคคล (Human Resource Development) การสร้างศูนย์สนับสนุนและเรียนรู้ด้านธุรกิจ (CKL Business support center & Academy)

ปัจจุบัน สำนักงาน KOCCA มีสาขาในหลายประเทศทั่วโลกเพื่อทำหน้าที่เปิดตัวโครงการเนื้อหาสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้สู่ประเทศนั้น ๆ โดยตรง สนับสนุนช่วยเหลือกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้เพื่อก้าวสู่ตลาดของประเทศนั้น ๆ อย่างมั่นคง และประสบความสำเร็จ

โดยสร้างความร่วมมือกับกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จของประเทศนั้น ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา จีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส ไทย เวียดนาม อินโดนีเซีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ เป็นต้น การส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ผ่านสื่อทุกประเภททำให้ประเทศเกาหลีใต้ให้เป็นที่รู้จัก และดึงดูดความสนใจทำให้อุตสาหกรรมอื่นของเกาหลีใต้ได้รับผลที่ดีตามมา ทั้งด้านการสร้างรายได้และความมั่นคงของประเทศ

พันธกิจ : ส่งเสริมธุรกิจสื่อสร้างสรรค์เพื่อให้เกาหลีใต้เป็นมหาอำนาจทางวัฒนธรรม

วิสัยทัศน์ : เป็นองค์กรส่งเสริมผู้นำนวัตกรรมและการเติบโตของเนื้อหาสาระสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้

โดยมีเป้าหมายในปี ค.ศ. ๒๐๓๐ ดังนี้

๑. สนับสนุนการส่งออกและการขายมูลค่า ๒ ล้านล้านวอน ให้สินค้าและการลงทุนมูลค่า ๑๔๐ พันล้านวอน
๒. ให้ทุน ๖ หมื่นล้านวอนเพื่อดำเนินโครงการ R&D เชิงพาณิชย์ สร้างงานใหม่ ๕๐,๐๐๐ ตำแหน่ง (สะสม)
๓. คะแนนที่ดีที่สุดในความพึงพอใจของลูกค้า คะแนนที่ดีที่สุดในการประเมินความปลอดภัย



ภาพที่ ๔-๑๒ แสดงทิศทางเชิงกลยุทธ์ของสำนักงาน KOCCA

ที่มา <https://www.kocca.kr/en/main.do>

ตารางที่ ๔-๑ การวิเคราะห์เปรียบเทียบ ระหว่าง สำนักงาน THACCA กับ สำนักงาน KOCCA

ภารกิจ	สำนักงาน THACCA	สำนักงาน KOCCA
พันธกิจและวิสัยทัศน์	ยังไม่มี	มี
เป้าหมาย	มุ่งการสร้างงานด้านซอฟต์แวร์ ๒๐ ล้านคน การสร้างรายได้ และเป็นหนึ่งในประเทศผู้นำด้านซอฟต์แวร์ของโลก	ค.ศ. ๒๐๓๐ มีความชัดเจนด้านการลงทุน การสร้างรายได้ การสร้างงาน และการวางอันดับความพึงพอใจและความปลอดภัยในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระเกี่ยวกับเกาหลีใต้
ทิศทางเชิงกลยุทธ์	มุ่งการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปะ วัฒนธรรม ห่วงโซ่การผลิตสินค้าจับต้องได้และเทศกาล ไม่ได้เน้นการเติบโตของธุรกิจสื่อสาระสร้างสรรค์เนื้อหาสาระความเป็นไทยที่เป็นหัวใจหลักของการดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างภาพจำ แต่เน้นการใช้ทรัพยากรหรือทุนทางวัฒนธรรมอย่างจริงจังเพื่อการค้าโดยตรงด้วยกลยุทธ์ซอฟต์แวร์	มุ่งการปรับปรุงความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจสื่อสร้างสรรค์เนื้อหาสาระเกาหลี การขยายการเติบโตของธุรกิจด้านนี้ รวมทั้งการสร้างความยั่งยืนบนพื้นฐานความปลอดภัย และระบบการจัดการที่เป็นธรรมบนฐานวัฒนธรรมเดียวกัน โดยไม่ได้ยืนยันว่าเป็นกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ธุรกิจหลักในการกำกับดูแลหรือประสานงานการสนับสนุน	สำหรับแนวทางการขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมายตามนโยบาย OFOS และ THACCA ได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น ๓ ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ ๑ การพัฒนาคนผ่านกระบวนการส่งเสริมบ่มเพาะศักยภาพ โดยจะเฟ้นหาคนที่มีความฝันและอยากทำความฝันนั้นให้เป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ หรือผู้สูงอายุ	ธุรกิจหลักภายใต้การสนับสนุนของ KOCCA เน้นที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระเกี่ยวกับเกาหลีใต้ทั้งด้านวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์แบรนด์เกาหลี ๑. ดนตรี การสรรหามือใหม่ นักดนตรีหน้าใหม่ โครงการสร้างสรรค์เพลงหรือดนตรีที่เป็นเลิศ การสนับสนุนการจัดคอนเสิร์ต

ภารกิจ	สำนักงาน THACCA	สำนักงาน KOCCA
	จำนวน ๒๐ ล้านคน จาก ๒๐ ล้านครัวเรือน โดยให้แจ้งลงทะเบียนกับกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมือง เพื่อบ่มเพาะผ่านศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ ทั้งด้านทำอาหาร ผักกมวยไทย วาดภาพศิลปะ ฝึกการแสดง ร้องเพลง ออกแบบ แฟชั่น ฝึกแข่ง e-sport และอื่น ๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ขั้นที่ ๒ การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สาขาต่าง ๆ ภายในประเทศ ๑๑ สาขา ได้แก่ อาหาร กีฬา เฟสตีวัล ท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะ การออกแบบและแฟชั่น กำหนดให้เป็นหน้าที่ขององค์กร THACCA ที่จะถูกจัดตั้งขึ้นในอนาคต โดยจะดำเนินการปรับแก้กฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สร้าง One Stop Service อำนวยความสะดวกในการดำเนินการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ พร้อมกับการสนับสนุนเงินทุนวิจัยและพัฒนา การสร้างแรงจูงใจด้านภาษี การทลายกรอบบรรทัดฐานเดิมเพื่อให้เสรีภาพแก่ความคิดสร้างสรรค์ เปิดพื้นที่สาธารณะให้มากขึ้น ให้ทุกคนสามารถแสดงผลงานได้อย่างไร	๒. เกม อาทิ เกมออนไลน์ เกมผ่านโทรศัพท์มือถือ เกมตู้ เกมฟังชัน เกม VR Virtual Reality, AR Augmented Reality, และ Fusion ๓. comics การ์ตูน อาทิ การค้นหานักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่ สนับสนุนสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง serial publication หนังสือการ์ตูน นิตยสารการ์ตูน และแพลตฟอร์ม หรือแพลตฟอร์มการ์ตูน ๔. แอนิเมชัน เช่น หนังสือ แอนิเมชันนำร่อง (pilots: เพื่อทดสอบตลาดและปฏิกิริยาของกลุ่มเป้าหมาย) ละคร ซีรีส์ ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์แอนิเมชัน ๕. ลิขสิทธิ์ตัวละคร Character Licensing เช่น การออกสิทธิบัตรตัวละครที่นักออกแบบสร้างขึ้น เช่นตัวการ์ตูน นักร้อง นักแสดง ที่มีภาพลักษณ์ทั้งกิริยา การพูด การแต่งกาย นิสัย เป็นการเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นจนเป็นภาพจำ เมื่อถูกนำไปใช้ในโอกาสต่าง ๆ ผู้นำไปใช้ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ สำนักงาน KOCCA ยังส่งเสริมให้มีการพัฒนาตัวละครใหม่ การว่าจ้างตัวละครหรือใช้ตัวละครเพื่อการค้า การผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเป็นต้น ๖. แฟชั่น สนับสนุนการส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และการเข้าร่วมตลาดของนักออกแบบเสื้อผ้าชั้นนำ รวมทั้ง การส่งเสริมแบรนด์ที่สร้างสรรค์

ภารกิจ	สำนักงาน THACCA	สำนักงาน KOCCA
	ขีดจำกัดในทุกพื้นที่ทั่วประเทศ รวมทั้งจะมีการจัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบหรือ TCDC ในทุกจังหวัด มีการเพิ่มพื้นที่สำหรับ Co-Working Space ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจร เพื่อส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ การพบปะกัน เพื่อริเริ่มไอเดียสร้างสรรค์ และต่อยอดกลายเป็นซอฟต์แวร์อย่างมั่นคงตั้งแต่ระดับภูมิภาค ไปจนถึงระดับประเทศ ขั้นที่ ๓ การนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สู่ระดับโลก จะเดินทางผลักดันซอฟต์แวร์ของประเทศสู่ระดับสากลด้วยการทูตเชิงวัฒนธรรม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องทั้งกระทรวงการต่างประเทศและกระทรวงพาณิชย์ จะร่วมมือกับภาคเอกชนนำซอฟต์แวร์ของไทยเผยแพร่สู่ตลาดโลกผ่านยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน ด้วยการวิจัยข้อมูลเชิงพฤติกรรม กลยุทธ์การสื่อสาร และการร่วมจัดกิจกรรมในระดับภูมิภาคและระดับโลก ซึ่งสามารถทำได้ทั้งที่เป็นกิจกรรมระดับโลกซึ่งจัดภายในประเทศ และการนำซอฟต์แวร์สู่ศักยภาพสูงเข้าร่วมกิจกรรมระดับโลกในต่างประเทศ	๗. culture Technology R&D การวิจัยและการพัฒนาเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยสำหรับการสร้างสรรค์และการเผยแพร่เนื้อหาสาระเกี่ยวกับวัฒนธรรมและค่านิยมในด้านเทคโนโลยี ๘. Next Generation content สนับสนุนการพัฒนาและการผลิตเนื้อหาสาระของกลุ่ม VR (Virtual Reality) สำหรับคนรุ่นหลัง และโครงการ สร้างสรรค์แบบผสมผสาน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับโลกของอุตสาหกรรมเนื้อหาสาระของเกาหลีใต้ ๙. CKL Business support center & Academy องค์กรที่จัดการศึกษาสำหรับนักสร้างเนื้อหาสาระบันเทิง และเป็นศูนย์การบ่มเพาะกลุ่มเริ่มต้นธุรกิจคอนเทนต์ ๑๐. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ จัดการอบรมนักสร้างสรรค์เนื้อหาสาระบันเทิง และสนับสนุนให้มีอาชีพหรือประกอบธุรกิจ จัดสถานที่ให้ใช้สำหรับการสร้างสรรค์งาน ๑๑. oversea expansion การขยายตัวในต่างประเทศ เช่นให้การสนับสนุนในการแปลเป็นภาษาท้องถิ่น รวมทั้งการแปล การทำสำเนา การตลาด เพื่อเข้าสู่ตลาดโลก การเป็นเจ้าของภาพจัดงานแสดงสินค้าส่งออก

ภารกิจ	สำนักงาน THACCA	สำนักงาน KOCCA
		การโรดโชว์ และ สนับสนุนการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าที่สำคัญ ๆ การเป็นเจ้าภาพในงานแสดงสินค้านานาชาติ รวมถึง BCWW, MU:CON, and Seoul Character Licensing Fair ๑๒. การเผยแพร่สื่อออกอากาศ โดยสื่อต่าง ๆ เช่น Documentaries, one-act plays, soap operas, web dramas, MCN, Broadcasting formatting

ตารางที่ ๔-๒ ผลการวิเคราะห์การจัดตั้ง Thailand Creative Content Agency (THACCA)

ข้อดี	ข้อเสนอแนะ
๑. นโยบายการปรับโครงสร้างทางกฎหมาย เพื่อสนับสนุนสิทธิประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ โดยจะดำเนินการปรับแก้กฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ที่ไม่สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สร้าง One Stop Service อำนวยความสะดวกในการดำเนินการของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ พร้อมกับการสนับสนุนเงินทุนวิจัยและพัฒนา การสร้างแรงจูงใจด้านภาษี จะทำให้เกิดขวัญ กำลังใจ แก่ผู้สร้างสรรค์	๑. ควรกำหนดเป้าหมาย วิสัยทัศน์ และกลุ่มประเทศเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อจะได้มีทิศทางในการกำหนดภารกิจ และโครงสร้างของสำนักงาน THACCA

ข้อดี	ข้อเสนอแนะ
๒. นโยบายเปิดพื้นที่สาธารณะให้มากขึ้น ให้ทุกคนสามารถแสดงผลงานได้อย่างไร้ขีดจำกัดในทุกพื้นที่ทั่วประเทศ รวมทั้งจะมีการจัดตั้งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบหรือ TCDC ในทุกจังหวัด มีการเพิ่มพื้นที่สำหรับ Co-Working Space ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบวงจรเพื่อส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ การพบปะกันเพื่อริเริ่มไอเดียสร้างสรรค์ และต่อยอดกลายเป็นซอฟต์แวร์อย่างมั่นคงตั้งแต่ระดับภูมิภาค ไปจนถึงระดับประเทศ ซึ่งนโยบายการยกระดับทักษะของศิลปินช่าง และผู้มีหน้าที่ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทุกด้าน จะทำให้ผลงานมีคุณภาพได้มาตรฐาน	๒. THACCA สำนักงานที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระไทยสร้างสรรค์ ควรมีโครงสร้างภารกิจ หน้าที่ความรับผิดชอบเกี่ยวกับการสนับสนุนส่งเสริมธุรกิจการสร้างสาระหรือเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นไทยหรือประเทศไทย ที่ถูกสร้างสรรค์และเผยแพร่เพื่อให้เกิดผลต่อผู้รับสารทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติทั่วโลกให้หันมาสนใจในสาระนั้นจนเกิดความรู้สึกพึงพอใจ หรือเกิดภาพจำหรือเกิดเป้าหมายในชีวิตที่อยากจะมีโอกาสสัมผัสความเป็นไทยได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ สาระหรือเนื้อหานั้นอาจเป็นเรื่องของมรดกวัฒนธรรมไทย ประเพณี เทศกาล หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ผสมผสานความเป็นไทยกับสากลเกิดเป็นศิลปวัฒนธรรมไทยร่วมสมัยก็ย่อมได้ แต่สาระหรือเนื้อหาความเป็นไทย ยังมีอีกหลายด้าน ทั้งเรื่องการแพทย์ การกีฬา มรดกโลกทางธรรมชาติ สถานที่จัดการประชุม สัมมนา พบปะเจรจาธุรกิจการค้า รวมทั้งแหล่งที่อยู่อาศัยสำหรับการพักผ่อน หรือการใช้ชีวิตหลังเกษียณ หรือสำหรับการประกอบอาชีพผ่านเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ หรือแม้แต่การจัดตั้งเป็นสถานที่ประกอบธุรกิจ โรงงานในนิคมต่าง ๆ เป็นต้น โดยสำนักงาน THACCA มีหน้าที่สนับสนุนการสร้างสาระไทยสร้างสรรค์เหล่านี้ ของกลุ่มอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์ หนังสือละคร ซีรีส์ ดนตรี เพลง เกม การ์ตูน แพนชั่น กีฬากาเทศกาลทั้งเทศกาลตามประเพณีไทย เทศกาลสินค้าส่งออก สินค้านานาชาติ เทศกาลหนังสือ เทศกาลดนตรี เทศกาลละครเวที เป็นต้น

ข้อดี	ข้อเสนอแนะ
๓. นโยบายการต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ด้วยการระดมทุน สนับสนุนเงิน งานวิจัยและการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานทำให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทุกด้านมีคุณภาพและติดตลาดได้ง่าย	๓. บทบาทด้านงานวิจัยและพัฒนาการสร้างสรรค์ของสำนักงาน THACCA ต้องเน้นที่การตอบโจทย์ในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาสาระความเป็นไทยให้น่าสนใจ มีความล้ำสมัยอย่างไร เหมาะสมกับเทคโนโลยีแต่ละด้านที่นานาประเทศนิยมใช้ในปัจจุบันหรือไม่ รวมทั้งการคาดการณ์อนาคตของเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ ที่จะเป็เครื่องมือสำคัญของการส่งสาระเนื้อหาความเป็นไทยนั้นออกไป ซึ่งต้องอาศัยงานวิจัยในพื้นที่แต่ละภูมิภาคของโลก หรือจะเน้นประเทศใดที่เป็นเป้าหมาย โดยศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเสพสื่อเนื้อหาที่อยู่ในความสนใจ เทคโนโลยีหลักของประเทศนั้น เพื่อการวางแผนการผลิตสื่อสาระสร้างสรรค์ (Thailand Creative Content)
๔. การพัฒนาคนผ่านกระบวนการส่งเสริมบ่มเพาะศักยภาพ โดยจะเฟ้นหาคนที่มีความฝันและอยากทำความฝันนั้นให้เป็นจริง ๑ คน ๑ ครั้วเรือน ผ่านศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ทั้งด้านทำอาหาร ฝึกมวยไทย วาดภาพศิลปะ ฝึกการแสดง ร้องเพลง ออกแบบ แฟชั่น ฝึกแข่ง e-sport และอื่น ๆ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย การจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะทักษะการสร้างสรรค์จะทำให้ทุกกลุ่มทุกชุมชนมีโอกาสเข้าถึงและได้แสดงศักยภาพหรือพรสวรรค์ที่สืบสายมาจากตระกูลมายาวนาน แต่ไม่ควรเป็นภารกิจของสำนักงาน THACCA เนื่องจากมีหน่วยงานหลักทำหน้าที่อยู่แล้ว จึงควรส่งเสริม สนับสนุนด้านคอนเทนต์เพื่อให้เกิดศูนย์บ่มเพาะ	๔. การพัฒนาควรเน้นการสนับสนุนกลุ่มธุรกิจคอนเทนต์ หรืออุตสาหกรรมเนื้อหาสาระสร้างสรรค์ในด้าน การวางแผนกำหนดเป้าหมายในระดับชาติ การผลิต การจัดจำหน่าย การเผยแพร่ ออกอากาศในช่องทางต่าง ๆ การขยายธุรกิจไปต่างประเทศ การพัฒนาธุรกิจ การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาคนในวงการสร้างสรรค์คอนเทนต์เนื้อหาสาระ เช่น นักเขียนบท นักเล่าเรื่อง ผู้กำกับ นักดนตรี นักร้อง นักแสดง นักวาด นักแปล ช่างภาพ ช่างไฟ ช่างเสียง ช่างเทคนิค ช่างคอมพิวเตอร์ โปรแกรมเมอร์ สตริมเมอร์ แม้แต่ช่างก่อสร้าง ช่างสร้างฉากภาพยนตร์ ฉากละครเวที การใช้แพลตฟอร์ม โปรแกรมที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

ข้อดี	ข้อเสนอแนะ
๕. การนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สู่เวทีโลก จะเดินหน้าผลักดันซอฟต์แวร์ของประเทศสู่ระดับสากลด้วยการทูตเชิงวัฒนธรรม หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องทั้งกระทรวงการต่างประเทศและกระทรวงพาณิชย์ เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดการรับรู้จากนานาประเทศมากขึ้น	๕. การจัดตั้งสำนักงาน THACCA ควรรวมองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน รวมทั้งกองทุนที่เกี่ยวข้อง และกำหนดนโยบาย เป้าหมายในทิศทางเดียวกัน เพื่อสร้างสาระบบันเทิง และสาระที่เป็นสุดยอดประเทศไทย เพื่อสนับสนุนนโยบายซอฟต์แวร์ของชาติ ด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า ศิลปะไทยที่โดดเด่น ความสามารถของคนไทย และความคิดสร้างสรรค์ ในการสร้างคอนเทนต์ <i>(ไม่ควรรวมองค์กร/อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับทุนทรัพย์ของกระบวนการซอฟต์แวร์ทั้งหมดมารวมอยู่ในสำนักงาน THACCA เนื่องจากมีหน่วยงานหลักดำเนินการโดยตรงแล้ว)</i>
๖. ร่วมมือกับภาคเอกชนนำซอฟต์แวร์ของไทยเผยแพร่สู่ตลาดโลกผ่านยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนด้วยการวิจัยข้อมูลเชิงพฤติกรรม กลยุทธ์ การสื่อสาร และการร่วมจัดกิจกรรมในระดับภูมิภาคและระดับโลก	๖. พันธกิจของ THACCA จึงควรเป็นองค์กรกลางที่จะทำหน้าที่ในการประสานความร่วมมือและร่วมลงทุนให้เกิดคอนเทนต์สร้างสรรค์ที่สร้างกระแสจนเกิดแฟรนไชส์ไทยที่ต้องคอยติดตามสื่อไทยทุกแพลตฟอร์ม ทุกสาระบบันเทิง และทุกคอนเทนต์ความเป็นไทย จนเป็นหัวข้อการสนทนาของผู้คนทั่วทุกมุมของโลก โดยอาจปรับโครงสร้างของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ กลุ่มธุรกิจคอนเทนต์ภายใต้กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ เป็นสำนักงาน THACCA หรือจัดตั้งขึ้นใหม่ มีภารกิจ ๑) การศึกษาวิจัยตลาดคอนเทนต์ เทรนด์ ค่านิยมในประเทศกลุ่มเป้าหมาย ๒) ร่วมทุนการผลิตสื่อสร้างสรรค์อย่างน้อยร้อยละ ๕๐ ของการสร้างสรรค ๑ คอนเทนต์ โดยไม่หวังผลกำไร เพื่อให้เกิดงานคุณภาพ

ข้อดี	ข้อเสนอแนะ
	๓) ประสานความร่วมมือในด้านการขยายตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทั้งด้านการเจรจาคู่ค้า การนำเสนอ การสร้างแพลตฟอร์มของชาติ และการหาช่องทางเผยแพร่ในประเทศและต่างประเทศ ๔) การส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะบุคลากรทุกสาขาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์คอนเทนต์หรือเนื้อหาสาระที่น่าสนใจของไทย รวมทั้งเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ๕) การสร้างบุคลากรและศิลปินหน้าใหม่ทุกสาขา และให้โอกาสในการสร้างผลงาน และช่องทางการเผยแพร่ รวมทั้งการส่งเสริมการออกสิทธิบัตรความคิดสร้างสรรค์ผลงานทั้ง ตัวละคร ทำร้าย ทำเดิน และอื่น ๆ ที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ๖) การตั้งศูนย์บ่มเพาะกลุ่มเริ่มต้นธุรกิจสื่อสร้างสรรค์ และกลุ่มนักสร้างสรรค์เนื้อหาสาระบันเทิง เพื่อทำหน้าที่จัดการอบรม ฝึกปฏิบัติ และแข่งขันในระดับต่าง ๆ ๗) อื่น ๆ

๔.๕ ข้อค้นพบแนวทางส่งเสริมและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๔.๕.๑ การวิเคราะห์ประเด็นความเข้มแข็งของทุนทรัพย์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิเคราะห์จากระบบนิเวศซอฟต์แวร์

การวิเคราะห์ประเด็นความเข้มแข็งของทุนทรัพย์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิเคราะห์จากระบบนิเวศซอฟต์แวร์ ได้แก่ ระบบกำกับดูแลของภาครัฐ เงินทุนและความร่วมมือ โครงสร้างพื้นฐาน ระบบการสื่อสาร การแข่งขัน การจัดจำหน่าย และความตระหนักของสาธารณชน เพื่อแสดงให้เห็นศักยภาพขององค์ประกอบด้านทุนทางวัฒนธรรม ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญา และผลิตภัณฑ์ของไทย ที่ทำการศึกษา คือ ศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สปา/นวดไทย สมุนไพร และตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยใช้หลักการวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือ ดังนี้

๑) ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีจุดแข็งในการเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ ได้แก่ อาหาร ประเพณี ศาสนา มรดกโลก ธรรมชาติ การแพทย์และนวดไทย การแต่งกาย เครื่องประดับ เครื่องเงิน เครื่องทอง เครื่องอัญมณี โดยพิจารณาจาก

(๑) ระบบนิเวศซอฟต์แวร์

(๑.๑) มีความโดดเด่นในคุณค่าความเป็นไทยอย่างชัดเจน

(๑.๒) มีการพัฒนา สืบทอด และร่วมสมัย

(๑.๓) มีการผสมผสานกับรากเหง้า เรื่องราวในประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตในชุมชน

(๑.๔) มีความสนใจจากประเทศอื่น หรือมุมมองจากภายนอก ดังจะเห็นได้จากการถูกจัดอันดับในระดับโลก เป็นที่จับตามองของคนจากทั่วโลก และเป็นเป้าหมายของชีวิตว่าครั้งหนึ่งต้องได้สัมผัส

(๑.๕) มีการควบคุมคุณภาพด้วยมาตรฐานความเป็นไทย มาตรฐานด้านการผลิตและบริการในระดับสากล

(๑.๖) มีการถ่ายทอดวิธีปฏิบัติตามหลักธรรม ความเชื่อ และกิจกรรมทางศาสนา ทุกศาสนา ที่สร้างความเชื่อถือทั้งคนไทยและต่างชาติ

(๑.๗) มีการใช้กลยุทธ์ทางการตลาด การสร้างการรับรู้ในระดับสากล ในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่เพียงพอ ยังขาดการสร้างแรงจูงใจให้เกิดค่านิยมไทย

(๑.๘) มีกฎหมาย ระเบียบ แบบแผน ที่กำกับด้านสิทธิประโยชน์ ความสงบเรียบร้อย และการสร้างแรงจูงใจ แต่ไม่ทันสมัยหรือตอบสนองวิถีในปัจจุบัน

(๑.๙) ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐในด้านทุน การตลาด ที่มีผลต่อการส่งออก หรือเกิดค่านิยมไทย

(๑.๑๐) ขาดการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานรองรับในภาพรวม อาทิ การจัดการฐานข้อมูลผู้ประกอบการ ศิลปิน องค์กรความรู้ แรงงาน รายได้ หรือแหล่งทุนสนับสนุน

(๑.๑๑) ขาดระบบคุ้มครองศิลปิน ผู้สร้างผลงาน ผู้ประกอบการ ที่เป็นเอกภาพ

(๑.๑๒) ขาดความตระหนักของสาธารณชนในค่านิยมความเป็นไทยหรือเห็นคุณค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ทั้งการซื้อ การใช้บริการ และการมีส่วนร่วมในการสร้างตนเองให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ไปยังนานาชาติ

(๑.๑๓) ขาดการวิจัยด้านการวิเคราะห์ตลาด เทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย และเทรนด์ความนิยมในอนาคต ของโลก

(๒) กระบวนการซอฟต์แวร์ในฐานทุนทรัพย์ที่ส่งผลกระทบต่อด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

(๒.๑) มีการสร้างรายได้ที่มีผลกระทบในภาพรวมของชุมชน และประเทศ

(๒.๒) สามารถส่งเสริมให้เกิดพลังซอฟต์แวร์เพื่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง ในประเทศ โดยเป็นกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน

(๒.๓) สามารถสร้างค่านิยมความเป็นไทยในต่างประเทศให้เกิดการทำตามอาทิจัดงานเทศกาลสงกรานต์หรือปีใหม่ไทย เหมือนงานคริสต์มาสที่ต้องจัดขึ้นในชุมชนทุกปี การทำอาหารไทยในครัวต่างชาติ เช่น ต้มยำ ผัดกระเพรา

(๒.๔) สามารถส่งเสริมให้นำหลักทางพุทธศาสนา การทำสมาธิ การสวดมนต์ การปฏิบัติตนรักษาศีล เป็นส่วนหนึ่งของการขัดเกลาจิตใจหรือบำบัดรักษาจิตใจ จนเกิดเป็นกระแสความนิยมไปทั่วโลกอย่างยั่งยืน

(๒.๕) สามารถสร้างภาพจำความเป็นไทย ประเทศไทย และความสนใจอยากรู้จักประเทศไทย คนไทย มากยิ่งขึ้น

(๒.๖) สามารถส่งเสริมให้เกิดธุรกิจการค้าระหว่างประเทศได้อย่างยั่งยืน

๒) ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีจุดอ่อนในการเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์
ได้แก่ ดนตรีไทย ดนตรีคลาสสิก ศิลปะการแสดงชั้นสูง (ละครนอก ละครใน การร่ายรำ) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (มโนราห์ รำตต ฉ่อย อีแซว ขอ) เกม แอนิเมชัน และวิถีชีวิตโดยพิจารณาจาก

(๑) ระบบนิเวศน์ซอฟต์แวร์

(๑.๑) มีความโดดเด่นในคุณค่าความเป็นไทยอย่างชัดเจนแต่การเข้าถึงหรือจับต้องยังยาก ผู้กระแสนำเข้าและค่านิยมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากต่างประเทศไม่ได้

(๑.๒) ศิลปินมีความสามารถในระดับชาติและการยอมรับในระดับสากลแต่ขาดระบบการคุ้มครองผู้สร้างผลงาน และการส่งเสริมสู่เวทีโลก

(๑.๓) ความสนใจจากประชาชนในประเทศ ชาวต่างชาติ หรือมุมมองจากภายนอกที่เกิดความประทับใจ ตื่นตา อยู่ในระดับความสนใจในระหว่างการประชุม หรือการรับรู้ผ่านสื่อต่างๆ เท่านั้น แต่ไม่มีผลกระทบในการแสวงหาหรือตั้งเป้าหมายว่าจะต้องได้ชม ได้สัมผัส หรือรับบริการอีกครั้ง หรือซื้อมาเป็นของส่วนตัว หรือนำเข้าประเทศเพื่อให้ประชาชนในประเทศได้เห็นสินค้าและบริการของไทยในด้านนี้

(๑.๔) ศิลปินไม่ได้รับการสนับสนุนด้านรายได้ที่เหมาะสมกับความสามารถและเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการฝึกซ้อมเพื่อให้ผู้ชมได้ชมงานคุณภาพ ทำให้ศิลปินขาดกำลังใจ

(๑.๕) ขาดการส่งเสริมการพัฒนาด้านเทคนิคการนำเสนอให้เท่าเทียมกับระดับสากล

(๑.๖) ขาดการสื่อสารที่เป็นสากล และข้อจำกัดในการใช้ภาษาถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของการแสดง ทำให้ผู้รับบริการไม่เข้าใจและไม่ประทับใจ

(๑.๗) ขาดการสนับสนุนด้านทุนและสถานที่ในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ การฝึกซ้อม และเวทีหรือพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานทั้งในและต่างประเทศอย่างสม่ำเสมอ

(๑.๘) ไม่มีกฎหมาย ระเบียบ แบบแผน ที่กำกับด้านสิทธิประโยชน์ ความสงบเรียบร้อย และการสร้างแรงจูงใจที่ตอบสนองวิถีในปัจจุบันได้อย่างสมบูรณ์

(๑.๙) ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐในด้านทุน การตลาด ที่มีผลต่อการส่งออกหรือเกิดค่านิยมไทยในต่างประเทศ

(๑.๑๐) ขาดการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานรองรับในภาพรวม อาทิ การจัดการฐานข้อมูลผู้ประกอบการ ศิลปิน องค์ความรู้ แรงงาน รายได้ หรือแหล่งทุนสนับสนุน

(๑.๑๑) ขาดความตระหนักของสาธารณชนในค่านิยมความเป็นไทยหรือเห็นคุณค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ทั้งการซื้อ การใช้บริการ และการมีส่วนร่วมในการสร้างตนเองให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ไปยังนานาชาติ

(๑.๑๒) ขาดการส่งเสริมคนเมืองให้รักษาวิถีชีวิตการอยู่ร่วมกันในสังคมดั้งเดิมที่พัฒนาด้านจิตใจให้มีความกตัญญู คุณธรรม ความมีน้ำใจ ความสามัคคี และความรักชาติ

(๑.๑๓) ขาดการวิจัยด้านการวิเคราะห์ตลาด เทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย และเทรนด์ ความนิยมในอนาคต ของโลก

(๒) กระบวนการซอฟต์แวร์ ในฐานะทุนทรัพย์ที่ส่งผลกระทบด้านเศรษฐกิจสังคม และความมั่นคง

(๒.๑) ฐานค่านิยมในประเทศไม่แข็งแรง

(๒.๒) สามารถส่งเสริมด้านวิถีชีวิตสังคมเมืองให้อยู่ร่วมกันด้วยความรัก ความกตัญญู ความสามัคคี ความมีน้ำใจ เอื้ออาทร มีคุณธรรม

(๒.๔) ระบบนิเวศน์ซอฟต์แวร์ยังไม่สมดุล

(๒.๕) ยังคาดหวังที่จะใช้เป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ไม่ได้

๓) ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีโอกาสในการเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์
ได้แก่ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ศิลปะการแสดงร่วมสมัย (ละครเวที ละครร้อง การขับร้องประสานเสียง เพลงลูกทุ่ง เพลงลูกกรุง เพลงป๊อป ร็อก) ศิลปะการแสดงชั้นสูง (โขน) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (หมอลำ ลิเก) วัฒนธรรมร่วม (ประเพณีทางศาสนาทุกศาสนา เทศกาลตามประเพณีความเชื่อ) ศิลปกรรม ศิลปะร่วมสมัย โดยพิจารณาจาก

(๑) ระบบนิเวศน์ซอฟต์แวร์

(๑.๑) มีความโดดเด่นในคุณค่าความเป็นไทยอย่างชัดเจน

(๑.๒) มีการพัฒนา สืบทอด และร่วมสมัย

(๑.๓) มีการผสมผสานกับรากเหง้า เรื่องราวในประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตในชุมชน และความสามารถของศิลปินในการเล่าเรื่องราว จูงใจ ให้คล้อยตามเนื้อหา สาระ ที่นำเสนอตามบทบาทของแต่ละประเภท

(๑.๔) ศิลปิน ผู้ผลิต ผู้เขียนบท แต่งคำร้อง ทำนอง ผู้กำกับ ผู้แสดง ผู้ทำงานเบื้องหลังทั้งด้านเทคนิค ศิลปกรรม ดนตรี และทีมงาน มีความสามารถ เป็นที่ยอมรับในระดับหนึ่ง หากได้รับโอกาสในการเรียนรู้ เพิ่มทักษะในระดับสากล มีการจ้างงานมากขึ้น หรือ การสนับสนุนทุนที่เพียงพอต่อการสร้างสรรค์ (วิเคราะห์จากการที่กลุ่มคนเหล่านี้ได้รับงานจากต่างประเทศที่มีทุนสูงและเวลาเพียงพอต่อการสร้างงาน ผลงานของกลุ่มเหล่านี้ได้รับการยอมรับในระดับสากล)

(๑.๕) มีแนวโน้มด้านการสร้างรายได้ให้สูงขึ้น เช่น ภาพยนตร์ที่ทำงานระดับร้อยล้านบาทในการออกฉายเพียง ๑ สัปดาห์ ละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ที่มีการขายให้กับแพลตฟอร์มบันเทิงที่มีสมาชิกเท่านั้นที่เข้าชมได้ โดยการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหลายภาษา ดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีผู้ติดตามชมหลักร้อยล้านวิวต่อเนื่องในระยะเวลาไม่เกิน ๑ สัปดาห์ สร้างกระแสความชื่นชมในวิถีชีวิตคนไทยในด้านบวก ดาราไทย นักร้อง หมอลำ ลิเก ที่มียอดผู้ติดตามในสื่อออนไลน์ส่วนตัว ติดอันดับโลก มีผลกระทบต่อการติดตามชมผลงานของเขาเหล่านั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ทำงานเบื้องหลัง ได้รับการจ้างงานไปทั่วร่วมกับทีมงานผลิตต่างประเทศได้รับการยอมรับในคุณภาพ และการแสดงโขน เรื่องราวเกียรติซึ่งเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย ได้รับความนิยมหลังจากการพัฒนาศิลปกรรมด้านฉาก เทคนิคการเปลี่ยนฉาก แสง สี เสียง และอื่น ๆ ทำให้คนไทยรอชมทุกปี รวมทั้งการนำไปแสดงยังโรงละครแห่งชาติของต่างประเทศเทียบเท่าบัลเลต์ของรัสเซีย ฝรั่งเศส

(๑.๖) ขาดการสนับสนุนทุนในการสร้างสรรค์โดยไม่หวังผลกำไร ให้ความไว้วางใจ เชื่อใจ ว่าบุคลากรด้านนี้ของไทยมีความสามารถในการสร้างสรรค์และถ่ายทอด ดึงดูดผู้ชมและดึงดูดเด่นของผลงานแต่ละด้านมาสร้างการแข่งขันทางการตลาดในระดับสากล

(๑.๗) ศิลปะการแสดงทั้งชั้นสูง พื้นบ้าน ร่วมสมัย มีโอกาสการเติบโตด้านรายได้ จึงควรสนับสนุนให้มีกิจกรรมการแสดง งานประเพณี หรืองานเทศกาลการตลาดศิลปะการแสดง ทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นปฏิทินประจำปี โดยสร้างการแข่งขันเพื่อพัฒนาคุณภาพ กำหนดเป้าหมาย หรือเนื้อหาล่วงหน้าเพื่อให้เกิดการรอคอยและแรงกระตุ้นให้มีผู้ชมจำนวนมาก

(๑.๘) ด้านศาสนาและความเชื่อ ยังเป็นจุดขายที่สร้างรายได้ให้กับศาสนสถาน ชุมชน หากได้รับการกำกับจากภาครัฐด้านความปลอดภัยเพื่อไม่ให้เกิดการหลอกลวง ล่อลวง หรือเกิดการร้ายร่างกายโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

(๑.๙) ด้านวัฒนธรรมร่วมระหว่างประเทศในระดับภูมิภาคทุกระดับที่เป็น ประเพณีทางศาสนาทุกศาสนา มีอิทธิพลต่อการเดินทางมาประเทศไทย หากประเทศไทยได้รับโอกาส เป็นเจ้าภาพหรือเป็นประเทศเป้าหมายที่ต้องเดินทางมาแสวงบุญ ร่วมพิธีกรรมตามประเพณี โดยรัฐบาล ต้อง สนับสนุน กำกับ ในด้านความปลอดภัย สิ่งอำนวยความสะดวก และการบริการที่สะท้อนด้วยความ เชื่อความศรัทธา ไม่ใช่ทางการค้า เพื่อสร้างความเชื่อมั่นว่าประเทศไทยมีความเชื่อและศรัทธาใน พิธีกรรมตามประเพณีทางศาสนานั้นอย่างจริงจังและเคารพในสิทธิของความเชื่อความศรัทธาของ ปัจเจกบุคคล

(๑.๑๐) ศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมในชุมชนมาอย่างต่อเนื่อง ยาวนานทั้งหมอลำ และลิเก กำลังขยับตัวเองจากการแสดงในท้องถิ่นก้าวสู่กลุ่มเป้าหมายระดับชาติ วิเคราะห์จากจำนวนผู้ติดตามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ติดอันดับประเทศอย่างต่อเนื่อง มีการจ้างงาน ล่วงหน้าตลอดทั้งปี มีการจัดการแข่งขันในระดับประเทศ หากได้รับการสนับสนุนในเวทีระดับชาติ อย่างต่อเนื่อง และส่งเสริมด้านเทคนิคตามมาตรฐานสากล ก็จะสามารถก้าวสู่ระดับเอเชีย หรือระดับโลก ได้ เหมือนอุปรากรจีน หรือบัลเลต์

(๑.๑๑) ผลงานศิลปกรรมมีการผสมผสานกับรากเหง้า เรื่องราวในประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตในชุมชน แต่เป็นผลงานที่อยู่ในแกลเลอรี หรือผลงานที่เป็นเครื่องประดับอาคาร เครื่อง ตกแต่งภายในอาคาร บ้าน หรือเครื่องประดับศาสนสถาน มากกว่าผลงานที่จับต้องได้หรือเกิดประโยชน์ ใช้สอยในชุมชน

(๑.๑๒) มีผลงานศิลปกรรมระดับชาวบ้านที่เกิดจากภูมิปัญญาเพื่อการใช้สอย ในชีวิตประจำวัน ที่ปัจจุบันกลายเป็นสินค้าวัฒนธรรม เช่น การถัก ปัก ทอ การจักสาน แกะสลัก แต่ไม่ได้รับ ความนิยมจากคนในประเทศ มีกระแสแฟชั่นในประเทศเป็นครั้งคราว หรือนำมาตัดเย็บประดับเป็น

เครื่องแบบพนักงาน เครื่องแบบนักเรียน ที่ให้สวมใส่สัปดาห์ละ ๑ วัน หรืองานศิลปกรรมสร้างสรรค์ ในกิจกรรมประเพณีตามความเชื่อและศาสนา เช่น ตุงหรือธงของแต่ละภาค การตกแต่งเทียนพรรษา ซึ่งจัดทำขึ้นปีละครั้ง และมีส่วนในการสร้างกระแสให้รู้จักประเทศไทย เป็นจุดขายด้านการท่องเที่ยว

(๑.๑๓) ศิลปกรรมไทยหรือศิลปกรรมร่วมสมัย ส่วนใหญ่เป็นผลงานที่ใช้ประกอบ งานสร้างสรรค์ด้านอื่น เช่น Title ภาพยนตร์ ซีรีส์ บัตรอวยพร ปกหนังสือ สัญลักษณ์โลโก้สินค้าหรือ องค์กร บรรจุภัณฑ์ หรือจัดแสดงในแกลเลอรีโดยเป็นผลงานที่สะท้อนสังคม หรือบอกเล่าเรื่องราวเป็น การเฉพาะ หรือแสดงความเชื่อ ความศรัทธาในหลักปรัชญา ศาสนา

(๑.๑๔) ขาดการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานรองรับในภาพรวม อาทิ การจัดการ ฐานข้อมูลผู้ประกอบการ ศิลปิน องค์กรความรู้ แรงงาน รายได้ หรือแหล่งทุนสนับสนุน

(๑.๑๕) ขาดความตระหนักของสาธารณชนในค่านิยมความเป็นไทย หรือเห็น คุณค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ทั้งการซื้อ การใช้บริการ และการมีส่วนร่วมในการสร้าง ตนเองให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ไปยังนานาชาติ

(๑.๑๖) ขาดการวิจัยด้านการวิเคราะห์ตลาด เทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย และเทรนด์ ความนิยมในอนาคตของโลก

(๒) ระบบซอฟต์แวร์ในฐานทุนทรัพย์ที่ส่งผลกระทบต่อด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

(๒.๑) มีการสร้างรายได้ที่มีผลกระทบในภาพรวมของชุมชน และประเทศ แต่ใช้เงินทุนสูงซึ่งผู้ประกอบการ ศิลปิน ไม่มีทุนเพียงพอที่จะสร้างสรรค์สู่การแข่งขันในตลาดระดับโลก

(๒.๒) สามารถส่งเสริมให้เกิดพลังซอฟต์แวร์เพื่อการเปลี่ยนแปลงทาง เศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง ในประเทศ โดยเป็นกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน เช่น ความรักชาติ ความสามัคคี มีคุณธรรม ความกตัญญู การมีน้ำใจ การปกป้องและรักษาความเป็นไทย ค่านิยมใช้สินค้าไทย เป็นต้น

(๒.๓) สามารถเป็นสื่อกลางการสร้างค่านิยมความเป็นไทยในต่างประเทศให้เกิด การทำตาม อาทิ การจัดงานเทศกาลสงกรานต์หรือปีใหม่ไทยโดยชาวต่างชาติ เหมือนงานคริสต์มาส ที่ต้องจัดขึ้นทั่วโลกเป็นประจำทุกปี การทำอาหารไทยในครัวต่างชาติ เช่น ต้มยำ ผัดกระเพรา การนิยม รับประทานอาหารไทย นิยมศิลปะไทย อยากเรียนรู้วัฒนธรรมไทย อยากพูดภาษาไทย อยากมาอยู่ เมืองไทย เป็นต้น

(๒.๔) สามารถส่งเสริมให้นำหลักทางพุทธศาสนา การทำสมาธิ การสวดมนต์ การปฏิบัติตนรักษาศีล เป็นส่วนหนึ่งของการขัดเกลาจิตใจหรือบำบัดรักษาจิตใจ จนเกิดเป็นกระแส ความนิยมไปทั่วโลกอย่างยั่งยืน

(๒.๕) สามารถสร้างภาพจำความเป็นไทย ประเทศไทย และความสนใจอยากรู้จัก ประเทศไทย คนไทย อยากใช้สินค้าและบริการจากประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

(๒.๖) สามารถส่งเสริมให้เกิดธุรกิจการค้าระหว่างประเทศได้อย่างยั่งยืน

๔) ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ที่มีอุปสรรคในการเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ ได้แก่ วรรณกรรม และสถาปัตยกรรม โดยพิจารณาจาก

(๑) ระบบนิเวศซอฟต์แวร์

(๑.๑) กระแสความนิยมในวรรณกรรม สถาปัตยกรรมของประเทศอื่นมีมากขึ้น และครองตลาดคนไทยมายาวนาน ทำให้ผลงานไทยแท้ดั้งเดิมมีน้อยมาก โดยเฉพาะด้านสถาปัตยกรรม บางปีแทบจะไม่มีการสร้างสรรคงานไทยแท้ดั้งเดิมเลย

(๑.๒) มีการพัฒนาด้านสถาปัตยกรรมเป็นความร่วมมือ และตามความนิยม ในปัจจุบันมากกว่าการสืบทอดแบบดั้งเดิม แต่ก็ยังไม่ได้แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยสมัยใหม่ อย่างชัดเจน

(๑.๓) องค์กรหลัก และองค์กรสนับสนุน ไม่มีความแข็งแกร่ง หรือมีทุนเพียงพอที่จะสนับสนุนให้เกิดผลงานคุณภาพ สถาปนิกไทยจึงได้งานระดับเล็กๆ ส่วนงานออกแบบอาคารที่มีความโดดเด่น สวยงาม อลังการ เป็นงานของสถาปนิกต่างชาติทั้งสิ้น

(๑.๔) วัสดุมีราคาสูงขึ้น ทั้งกระดาซสำหรับการทำหนังสือ วัสดุก่อสร้าง และอุปกรณ์การพิมพ์ อุปกรณ์การก่อสร้าง เทคโนโลยีการออกแบบ และสิ่งอำนวยความสะดวกในอาคาร ทำให้ไม่ได้รับความนิยมในการพิมพ์หนังสือ หรือก่อสร้างอาคารที่อยู่อาศัยสวยงาม เป็นต้น

(๑.๕) เทคโนโลยีการพิมพ์ การผลิต และการเผยแพร่สิ่งพิมพ์ มีการพัฒนา ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้ประกอบการในไทยไม่สามารถปรับเปลี่ยนตามการเปลี่ยนของเทคโนโลยี แต่ผู้อ่านมีความก้าวหน้าในการเข้าถึงช่องทางการเผยแพร่ได้ดีกว่า และมีกำลังในการซื้อหนังสือเล่ม ไม่มากพอเท่ากับการเป็นสมาชิกในการอ่านผ่านสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดธุรกิจการแปลวรรณกรรม การ์ตูนออนไลน์ เว็บตูน จากภาษาต่างประเทศเป็นภาษาไทย มีระบบแพลตฟอร์มบริการอ่านเกิดขึ้น หลายประเภท รวมถึงแพลตฟอร์มการรับซื้อวรรณกรรมสมัยใหม่

(๑.๖) ค่าแรงในการสร้างสรรค์วรรณกรรมค่อนข้างต่ำ และค่าแรงในการแปลวรรณกรรมยิ่งต่ำลงไปอีก

(๑.๗) ผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรม และสถาปนิก ต้องรวมกลุ่มกันจัดตั้งเป็นสมาคมเพื่อสนับสนุนกันและกัน แต่ก็ยังไม่เสมอไปที่จะทำให้เกิดการต่อรองที่สามารถสร้างสรรค์งานคุณภาพในราคาที่สูงในระดับที่เหมาะสม

(๑.๘) งานวรรณกรรมที่มีคุณภาพ สร้างสรรค์ และใช้ภาษาไทยที่สวยงามได้รับการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ หรือขายลิขสิทธิ์ให้ต่างประเทศ น้อยมาก และไม่เกิดกระแสความนิยม

(๑.๙) ขาดการศึกษาวิเคราะห์ด้านการตลาด

(๑.๑๐) ขาดการพัฒนาด้านโครงสร้างพื้นฐานรองรับในภาพรวม อาทิ การจัดการฐานข้อมูลผู้ประกอบการ ศิลปิน องค์ความรู้ แรงงาน รายได้ หรือแหล่งทุนสนับสนุน

(๑.๑๑) ขาดความตระหนักของสาธารณชนในค่านิยมความเป็นไทย หรือเห็นคุณค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ทั้งการซื้อ การใช้บริการ และการมีส่วนร่วมในการสร้างตนเองให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ไปยังนานาชาติ

(๑.๑๒) ขาดการวิจัยด้านการวิเคราะห์ตลาด เทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย และเทรนด์ความนิยมในอนาคต ของโลก

(๒) ระบบซอฟต์แวร์ในฐานทุนทรัพย์ที่ส่งผลกระทบต่อด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง

(๒.๑) ฐานค่านิยมในประเทศยังไม่แข็งแรง

(๒.๒) สามารถเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ได้ แต่ต้องมีกระบวนการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคัวรรณกรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ที่มีเอกลักษณ์ไทย เพื่อกระตุ้นการแข่งขันและสร้างกระแสความนิยม อ่านวรรณกรรมไทย การอยู่อาศัยเรือนไทยสมัยใหม่ การใช้ประโยชน์ในอาคารทรงไทย ให้เกิดความยั่งยืน

(๒.๓) ด้านวรรณกรรมไทยสามารถส่งเสริมการตลาดในประเทศให้แข็งแรง จนเกิดกระแสความนิยม จึงคัวรรณกรรมไทยที่ได้รับความนิยมที่สุดในประเทศแปลเป็นภาษาต่างประเทศ และนำออกจำหน่าย

(๒.๔) สามารถส่งเสริมกิจกรรมของสมาคมทั้งในระดับประเทศและภูมิภาค ในอาเซียน เอเชีย ให้เกิดกิจกรรมที่หลากหลายกว่าปัจจุบัน

สรุปผลการศึกษา วัฒนธรรม ประเพณี ที่มีจุดแข็งและโอกาสที่จะเป็นทุนทรัพย์ในกระบวนการซอฟต์แวร์ ที่เหมาะสมกับการนำไปพิจารณาจัดทำแผนกลยุทธ์ ได้แก่ อาหาร ประเพณี ศาสนา มรดกโลก ธรรมชาติ การแพทย์และนวดไทย การแต่งกาย เครื่องประดับ เครื่องเงิน เครื่องทอง เครื่องอัญมณี ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนท์ ศิลปะการแสดงร่วมสมัย (ละครเวที ละครร้อง การขับร้องประสานเสียง เพลงลูกทุ่ง เพลงลูกกรุง เพลงป๊อป ร็อก) ศิลปะการแสดงชั้นสูง (โขน) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (หมอลำ ลิเก) วัฒนธรรมร่วม (ประเพณีทางศาสนาทุกศาสนา เทศกาลตามประเพณีความเชื่อ) ศิลปกรรม ศิลปะร่วมสมัย ส่วนวัฒนธรรมประเพณีที่มีจุดอ่อนและอุปสรรคในกระบวนการซอฟต์แวร์ในช่วงนี้ เนื่องจากฐานค่านิยมในประเทศยังไม่แข็งแรง ต้องใช้

กลยุทธ์อื่นในการเสริมสร้างความแข็งแกร่งในประเทศและคงความเป็นเอกลักษณ์ไทยให้ยั่งยืน กลุ่มที่ยังมีจุดอ่อนที่สามารถเสริมให้มีความแข็งแกร่งจากภายในประเทศได้แต่ต้องใช้ระยะเวลาและทุนสนับสนุนจำนวนมาก ได้แก่ ดนตรีไทย ดนตรีคลาสสิก ศิลปะการแสดงชั้นสูง (ละครนอก ละครใน การร่ายรำ) ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน (มโนราห์ รำตต ฉ่อย อีแซว ซอ) เกม แอนิเมชัน และวิถีชีวิต ส่วนสุดท้ายคือกลุ่มที่ยังเป็นอุปสรรคในระดับประเทศเนื่องจากคนไทยมีความนิยมในผลผลิตจากต่างประเทศมาเป็นระยะเวลายาวนาน และขาดการพัฒนาให้มีเอกลักษณ์ไทยเป็นฐานผสมผสานกับความสมัยนิยมในสังคมไทย ได้แก่ วรรณกรรมไทย และสถาปัตยกรรมไทย

บทที่ ๕

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

๕.๑ บทสรุป

ผลการพิจารณาศึกษาคณะกรรมาธิการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภาพบว่ามีสิ่งที่มีศักยภาพ สามารถขับเคลื่อนเป็นซอฟต์แวร์ของไทยใน ๑๕ สาขา ได้แก่ ๑) ศิลปะและศิลปะร่วมสมัย ๒) วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี ๓) หัตถกรรม ๔) เสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย ๕) วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี ๖) อาหาร ๗) สมุนไพร นวดไทย และสปา ๘) การออกแบบ และสถาปัตยกรรม ๙) ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา ๑๐) กีฬามวยไทย ๑๑) การละเล่นพื้นเมือง ๑๒) ศิลปะการต่อสู้ ๑๓) การท่องเที่ยว ๑๔) แหล่งมรดกโลก ในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และ ๑๕) การเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม สรุปได้ดังนี้

๕.๑.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

สถานการณ์ของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ไทย

การขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ถือเป็นนโยบายที่หลายประเทศให้ความสำคัญเพื่อใช้สร้างความเข้มแข็งแก่ระบบเศรษฐกิจ ยกตัวอย่างเช่น เกาหลีใต้ ใช้แนวคิด Creative Korea ส่งเสริมการส่งออกเนื้อหา และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมร่วมสมัย รวมถึงการพัฒนาด้านนวัตกรรม วิทยาศาสตร์ และดิจิทัลเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและขยายการเข้าถึงสินค้าและบริการ สถานการณ์การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในสหราชอาณาจักรเป็นประเทศที่การพัฒนาประสบความสำเร็จอย่างสูงโดยถือเป็นส่วนสำคัญในการสร้างรายได้ให้กับประเทศ มูลค่ารวมประมาณ ๘๗,๐๐๐ ล้านปอนด์ต่อปี โดยกลุ่มสินค้าและบริการที่สำคัญ ได้แก่ ดนตรี ภาพยนตร์ เกม งานออกแบบ โดยกลุ่มอุตสาหกรรมออกแบบของสหราชอาณาจักร จัดว่าใหญ่เป็นอันดับหนึ่งของกลุ่มสหภาพยุโรป และเป็นอันดับสองของโลกปัจจุบัน

สำหรับประเทศไทยขอบเขตและการจำแนกอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์เป็นการบูรณาการ ทั้งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมท่องเที่ยว อุตสาหกรรมอาหาร อุตสาหกรรมกีฬา และยังหมายรวมถึง การส่งเสริมและนำเอา เทศกาล ประเพณี วัฒนธรรมไทย ได้เข้ามาเป็นต้นทุนสำคัญในการส่งออกและสื่อสารความเป็นไทยด้วย จึงถือเป็นความท้าทายทางเศรษฐกิจและการส่งเสริมวัฒนธรรมของประเทศไทยไปพร้อม ๆ กัน โดยการสร้างระบบเศรษฐกิจไทยให้แข็งแกร่ง จากการ

ต่อยอดศักยภาพความเป็นไทย ขณะเดียวกันก็ต้องควบคู่กับการผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ เพื่อปรับพฤติกรรมของคนไทยด้านคุณธรรม ความมีน้ำใจ ความรักชาติ ค่านิยมความเป็นไทย และการอนุรักษ์ให้อยู่ในกระแสการพัฒนาและการแข่งขันได้

โดยต้นทุนสำคัญ หรือ สินทรัพย์ อันเป็นจุดแข็งที่จะนำไปต่อยอดสู่การสร้างการแข่งขัน ของนโยบายซอฟต์แวร์ คือ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เติบโตบนรากฐานวัฒนธรรม มรดกทาง วัฒนธรรม ประเพณี ศิลปะ วิถีชีวิต อาหารการกินที่ประเทศไทยมีความหลากหลายจากภูมิภาคต่าง ๆ

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีรากฐานจากศิลปวัฒนธรรม



ภาพที่ ๕-๑ ผลการวิเคราะห์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรม

Creative Content:
โอกาสในการยกระดับ Soft Power ของไทย ไปสู่การสร้างมูลค่าที่มากขึ้น

ความหลากหลาย
ช่องทางทางวัฒนธรรมที่สามารถเป็น
ทรัพยากรสำหรับ Soft Power

Creative Contents
สามารถเป็นหนึ่งในเครื่องมือส่งเสริมการ
ท่องเที่ยว และอุตสาหกรรมอื่น ๆ

ตลาดเป้าหมาย:
ASEAN จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ในฐานะคู่ค้าสำคัญ
และตลาดการท่องเที่ยว
(Asia Population 4,561 M people (60% of world population))

Source: Ministry of Commerce (2021), Ministry of Tourism and Sports (2019), worldometer
Photo by [unintelligible] on [unintelligible]

46

ภาพที่ ๕-๒ โอกาสในการยกระดับซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

อุปสรรคและข้อจำกัดในการพัฒนาและส่งเสริมซอฟต์แวร์ไทย

๑) ขาดการกำหนดทิศทาง แนวนโยบายและยุทธศาสตร์ การบริหารจัดการงบประมาณที่มีประสิทธิภาพก่อให้เกิดความซ้ำซ้อนในการส่งเสริม สนับสนุน บางรายอุตสาหกรรม และเกิดปัญหาขาดความต่อเนื่องในการบริหารจัดการและไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ในบางรายอุตสาหกรรมจากหน่วยงานของรัฐ

๒) ขาดการเชื่อมต่อของตลาดและการวิจัยข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภคในตลาดภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งมีรสนิยม ความเชื่อ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ที่แตกต่างกัน จึงทำให้ไม่สามารถนำข้อมูลตามกระแสความต้องการ ความสนใจฯ นำมาสู่การปรับและพัฒนากระบวนการผลิตของผู้ผลิตไทยให้สามารถตอบสนองความต้องการได้อย่างตรงเป้าหมายและมีประสิทธิภาพในการส่งออกตลอดจนการสร้างพลังอำนาจของสินค้าและบริการไทยให้เป็นที่ยอมรับในฐานะซอฟต์แวร์

๓) ขาดการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในการพัฒนาอุตสาหกรรมรายสาขาให้มีคุณภาพและกระจายตัวในระดับภูมิภาค เพื่อให้เกิดการเข้าถึงจากผู้ประกอบการท้องถิ่นอย่างทั่วถึง อาทิ ห้องปฏิบัติการ มาตรฐานอาหาร สมุนไพร เวชสำอาง ห้องถ่ายทำภาพยนตร์ ดนตรี แอนิเมชัน ห้องปฏิบัติการด้านแฟชั่นและสิ่งทอ เป็นต้น

๔) ระบบกฎหมายและการขอรับใบอนุญาตที่มีเป็นจำนวนมากและหลากหลายหน่วยราชการ ทำให้ภาคธุรกิจไม่สามารถประกอบกิจการได้อย่างคล่องตัวและมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

๕) กลุ่มธุรกิจสร้างสรรค์ กลุ่มธุรกิจวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมซอฟต์แวร์ ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพอิสระ (Freelance) กลุ่มวิสาหกิจขนาดเล็กและขนาดย่อม (SMEs) ซึ่งขาดการเข้าถึงแหล่งเงินทุนเพื่อยกระดับและเพิ่มจำนวนการผลิตให้สามารถเข้าสู่ระบบการแข่งขันในตลาดได้

๖) ขาดการลงทุนที่ไม่หวังผลกำไรจากภาครัฐในบางอุตสาหกรรมที่เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ การสร้างภาพจำหรือความเชื่อมั่นในประเทศไทย ทั้งในฐานะแหล่งท่องเที่ยวคุณภาพ แหล่งธุรกิจการค้าการลงทุน แหล่งทุนทางธรรมชาติและทรัพยากรในอุตสาหกรรมบันเทิง อาทิ ภาพยนตร์ ศิลปะการแสดงทุกประเภท ดิจิทัลคอนเทนต์ การสร้างแบรนด์แอมบาสเดอร์ เป็นต้น

๗) ขาดการสร้างกระแสค่านิยมความเป็นไทยให้แก่คนในชาติอย่างฝังรากลึกเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวในเรื่อง “ความรักชาติ ความสามัคคี มีคุณธรรม และมีน้ำใจ”

๕.๑.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ผลการพิจารณาศึกษาพบประเด็นที่น่าสนใจที่สามารถตอบวัตถุประสงค์การศึกษา และต่อยอดไปสู่แผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยพบว่า

๑) ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีธรรมเนียมประเพณี (Convention) ที่นิยมประเพณีปฏิบัติต่อเนื่องสืบต่อกันมาเป็นเวลายาวนาน ซึ่งถือเป็นกรอบที่อิงตามในการกำหนดพฤติกรรมให้การประพฤติปฏิบัติตามของคนในสังคม โดยขนบธรรมเนียมของชาติล้วนแสดงให้เห็นวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ศิลธรรมอันดีงาม ที่สะท้อนอารยธรรมและความเป็นมาของชาติไทย

๒) ประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมสูงทั้งในด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ในบทที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยจะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศตนทรงพลัง จะต้องสร้างปัจจัยพื้นฐานประกอบด้วย ๒.๑) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ ๒.๒) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศหรือค่านิยมที่สังคมยึดถือ ๒.๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม ให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย ซึ่งจะก่อให้เกิดความมีอิทธิพลในการโน้มน้าวให้ประเทศอื่น ๆ ชื่นชม หลงใหล ศรัทธาในประเทศที่ดำเนินการได้ และนำมาซึ่งประโยชน์ รายได้ และความมั่งคั่งสู่ประเทศนั้น

๓) ซอฟต์แวร์และเอกลักษณ์ความเป็นไทยมีความหลากหลาย สามารถสะท้อนคุณค่าและตัวตนของความเป็นไทยทั้งในด้านภูมิปัญญา ศิลปะ และวัฒนธรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ โดยคนไทยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ เห็นประโยชน์ และคุณค่าของวัฒนธรรมที่จับต้องได้ อาทิ อาหาร กีฬา และประเพณีต่าง ๆ รวมถึงวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ อาทิ การไหว้ การยิ้ม และศีลธรรม ซึ่งเป็นคุณค่าที่สังคมไทยยึดถือ รวมทั้งหลักการดำรงชีวิตของคนไทยที่องค์การยูเนสโกให้การยอมรับว่าเป็นหัวใจของซอฟต์แวร์ของประเทศไทย คือ การยึดถือในหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในคุณค่าที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และประเทศต่าง ๆ ซึ่งมีการนำหลักการดังกล่าวไปปรับใช้ในการพัฒนาประเทศ ดังนั้น การหลอมรวมวัฒนธรรมไทยที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ให้เป็นหนึ่งเดียวกัน จะก่อให้เกิดเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทยที่ทรงพลังมากที่สุด การหลอมรวมก่อให้เกิดเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่น่าสนใจ และควรส่งเสริมให้กลายเป็นซอฟต์แวร์ประจำชาติไทยท่ามกลางกระแสความเป็นเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน อาทิ

สยามเมืองยิ้ม (Land of Smile) อุปนิสัยที่เป็นเอกลักษณ์ของคนไทยที่ต่างประเทศให้การยอมรับและประทับใจในรอยยิ้มของคนไทยที่สะท้อนมิตรภาพ ความเป็นมิตร เห็นอกเห็นใจ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนสังคม

สยามเมืองแห่งอารยธรรม ด้วยสภาพพหุวัฒนธรรมที่เคารพและยอมรับความแตกต่างหลากหลาย และอุดมไปด้วยศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี หัตถศิลป์ ดนตรี และวรรณกรรม ซึ่งเป็นทั้งเสน่ห์และเอกลักษณ์สำคัญ และเป็นที่ยึดจำของนานาชาติ

สยามเมืองแห่งมรดกโลก ที่ได้รับการยอมรับในหลากหลายสาขาทั้งวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และแหล่งธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นที่ยอมรับ และยกย่องจากหน่วยงานต่าง ๆ ในระดับนานาชาติ

ศูนย์กลางปัญญาธรรมของหลากหลายศาสนา ที่แสดงให้เห็นการเป็นประเทศที่มีความเจริญทางธรรม ทั้งในด้านการเจริญสติ (Mindfulness) สมาธิ (Meditate) จิตวิญญาณ (Spiritual) ศรัทธา (Faith) และความเชื่อ (Believe) ซึ่งเกิดจากการสั่งสม สืบต่อ และพัฒนาการทางธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ศูนย์กลางแห่งสุขภาพ (Wellness) ซึ่งเป็นอีกหนึ่งศาสตร์ที่ประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้า จนเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ โดยสามารถเชื่อมโยงการส่งเสริมสุขภาพผ่านมิติต่าง ๆ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงการแพทย์ อาหารเพื่อสุขภาพ สมุนไพรไทย และการนวดแผนไทย

เอกลักษณ์ความเป็นไทยที่ได้กล่าวมา ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญของซอฟต์แวร์ของประเทศไทยในด้านวัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ และค่านิยมที่สังคมยึดถือ ซึ่งเมื่อประเทศไทยมีต้นทุนเหล่านี้ที่เข้มแข็งแล้ว การผลักดันสู่ซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังในขั้นตอนต่อไป คือ การกำหนดนโยบายให้เป็นที่ยอมรับกับต่างประเทศด้วย โดยการนำเอกลักษณ์ **ความเป็นไทย** (Thainess) และวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งในนี้อาจเป็นกีฬา ศิลปะต่อสู้ และการท่องเที่ยว ทำให้ต่างประเทศสนใจในสิ่งที่ประเทศไทยต้องการ อาทิ หากต้องการให้มวยไทยเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ต้องทำให้ต่างประเทศสนใจและต้องการดูการแข่งขันมวยไทย หรือต้องการเรียนมวยไทย หรือหากต้องการให้การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์ ต้องมีมาตรการที่ทำให้จำนวนนักท่องเที่ยวมาเที่ยวในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น

๔) นโยบายรัฐบาลได้ส่งเสริมศักยภาพด้านกีฬาของประเทศ โดยมุ่งส่งเสริมกีฬามวยไทยสู่ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อความเป็นเลิศ และให้กีฬามวยไทยเป็นกีฬาสู่การอาชีพ รวมทั้งมีนโยบายที่จะส่งเสริมกีฬามวยไทย โดยใช้กีฬามวยไทยเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยการส่งเสริมให้มีการจัดการแข่งขันกีฬามวยไทย การจัดตั้งสถาบันมวยไทย และยกระดับค่ายมวยให้มีมาตรฐาน มีความสามารถเชิงธุรกิจเพื่อรองรับต่างชาติที่สนใจมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและแข่งขัน

๕) ประเทศไทยมีการละเล่นพื้นเมืองที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม และประเพณี สะท้อนวิถีชีวิต และความเชื่อของสังคม ที่สืบทอดมาแต่โบราณ และมีความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น

โดยการละเล่นพื้นเมืองในปัจจุบันมีวัตถุประสงค์หลักที่เพิ่มเติมจากความบันเทิงที่สำคัญคือ แสดงให้เห็น ภูมิปัญญา และเอกลักษณ์ท้องถิ่นของไทยในชุมชนหรือภูมิภาคต่าง ๆ สามารถส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี ในหมู่ชนเป้าหมาย รวมทั้งอาจใช้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงวัฒนธรรม แลกเปลี่ยน และ เจริญสัมพันธไมตรีต่อกันทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งทางตรง และทางอ้อม เป็นการนำรายได้เข้าสู่ชุมชน เกิดการกระจายรายได้ เนื่องจากการละเล่นมักจะอยู่ในรูป ของการแสดง หรือมหรสพ กีฬา การแข่งขันหรือการละเล่นตามฤดูกาล ที่ทำให้ผู้คนสนใจและกระตุ้น ให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวิถีชีวิตในชุมชนท้องถิ่น จึงควรส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ สืบสาน รักษาประเพณีทางวัฒนธรรม เพื่อให้การละเล่นเป็นเครื่องมือในการส่งต่อเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย ที่ยั่งยืนต่อไป

๖) ศิลปะการต่อสู้ของประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นชนิดกีฬาในการ แข่งขันระดับนานาชาติ รวมทั้งการเผยแพร่เรื่องราวและสอดแทรกศิลปะการต่อสู้ในสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์ ซึ่งการพัฒนาศิลปะการต่อสู้สู่การเป็นซอฟต์แวร์ จะเป็นการแสดงศักยภาพ ศิลปะการต่อสู้ เพื่อสร้างมูลค่าของวัฒนธรรมไทยให้มีความมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้กับประเทศชาติอีกด้วย

๗) การท่องเที่ยวเป็นซอฟต์แวร์อีกด้านหนึ่งที่สำคัญของไทย โดยจากการศึกษา ข้อมูล พบว่า การท่องเที่ยวของประเทศไทยมีพลังของซอฟต์แวร์ ที่ช่วยผลักดันให้ประเทศไทย เติบโต และเป็นที่รู้จักทั่วโลกมากยิ่งขึ้นด้วยการนำสินค้าอาหาร ประเพณีไทย และแหล่งวัฒนธรรมที่สืบทอด ต่อกันมา มารวมเป็นเสน่ห์ของแหล่งท่องเที่ยวไทยที่มีคุณภาพ

๘) ประเทศไทยมีแนวทางการส่งเสริมแหล่งมรดกโลกของไทยสู่การเป็นซอฟต์แวร์ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมดำเนินการจัดทำแผนการขับเคลื่อนและพัฒนามรดกโลกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกทางธรรมชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมต้อนรับนักท่องเที่ยวและประชาสัมพันธ์มรดกโลก ของไทยให้เป็นที่รู้จักกว้างขวางทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้คนไทยและชาวต่างชาติเข้าเยี่ยมชม เกิดการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ช่วยสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและประเทศชาติ รวมทั้งเกิด ความภาคภูมิใจ และสร้างการมีส่วนร่วมในการธำรงรักษาแหล่งมรดกโลกของไทยให้คงอยู่สืบไป

๙) ความเจริญงอกงามทางธรรมของประเทศไทยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ แม้ว่า ประชากรในประเทศจะมีผู้นับถือศาสนาที่แตกต่างกัน แต่สามารถอยู่ร่วมกันด้วยความเข้าใจ เคารพ ในสิทธิและหน้าที่ซึ่งกันและกัน รวมทั้งประเทศไทยยังมีภาพลักษณ์ความเป็นสังคมสันติสุข มีความ หลากหลายทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม ทำให้ประเทศไทยเปรียบเสมือนศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่หลอมรวมหลักปฏิบัติที่สำคัญ อาทิ การเจริญสติ สมาธิ จิตวิญญาน ศรัทธา และความเชื่อ ที่มีความหลากหลายในรายละเอียดของแต่ละศาสนาเข้าด้วยกัน โดยมีสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย

ทุกยุคสมัยทรงให้การอุปถัมภ์ทุกศาสนาในประเทศไทย จึงควรมีแนวทางส่งเสริมสนับสนุน และผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมเพื่อเป็นซอฟต์แวร์อย่างชัดเจน

๑๐) ความท้าทายสำคัญของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย ไม่ได้อยู่ที่การเลือกหรือกำหนดว่าสิ่งใดจะเป็นซอฟต์แวร์ที่จะนำมาขับเคลื่อน แต่อยู่ที่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงให้กับประเทศไทย ซึ่งผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล จะพบว่าประเทศไทยมีความพร้อมในระดับพื้นที่เป็นอย่างดีทั้งในเรื่องกีฬา ศิลปะการต่อสู้ และการท่องเที่ยว แต่ยังขาดกลไกที่เชื่อมโยงความพร้อมในระดับภูมิภาคไปสู่การรับรู้ในระดับนานาชาติ ซึ่งตัวแปรสำคัญที่จะทำให้การดำเนินการประสบความสำเร็จ คือ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ที่ยังเป็นจุดอ่อนที่สำคัญของการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถเปลี่ยนมรดกทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าและรายได้ทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น

๑๑) ผลการจัดอันดับซอฟต์แวร์ในระดับนานาชาติ การพิจารณาศึกษานอกจากจะให้ความสำคัญกับแนวคิดและแนวทางการพัฒนาขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทยแล้วยังให้ความสำคัญกับแนวคิดและแนวทางการพัฒนาขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของต่างประเทศด้วย โดยพบว่า หน่วยงานเอกชนในระดับนานาชาติที่มีชื่อว่า Brand Finance ซึ่งเป็นบริษัทให้คำปรึกษาอิสระระดับโลกด้านมูลค่าแบรนด์ มีการจัดทำ Global Soft Power Index เป็นดัชนีสำรวจศักยภาพทางด้านซอฟต์แวร์ของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก จำนวน ๑๒๑ ประเทศ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับแต่ละประเทศในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ รวมทั้งอัตลักษณ์ของประเทศ โดยในรายงานฉบับดังกล่าว ได้อธิบายว่า ซอฟต์แวร์ ไม่ใช่ความสามารถที่จะเอาชนะโดยใช้กำลังทางทหารหรืออำนาจทางเศรษฐกิจ แต่จะเป็นความสามารถในการมีอิทธิพลเหนือรัฐอื่นรัฐหนึ่งให้สามารถทำตามที่ต้องการได้ ปัจจุบันมักใช้ในความหมายว่า “ความสามารถในการจูงใจเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ” หรือการโน้มน้าวมีความหมายหลากหลายไม่จำกัดแน่นอน ส่วนใหญ่มาในรูปแบบของสื่อบันเทิงที่เป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือแนวคิดโดยรวมของคนในประเทศนั้น โดยการจัดอันดับล่าสุดปี ค.ศ. ๒๐๒๓ ซึ่งมีองค์ประกอบย่อยของการวัดระดับของซอฟต์แวร์รวม ๘ ด้าน ได้แก่ ธุรกิจและการค้า การเมืองการปกครอง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ วัฒนธรรมและมรดก สื่อและการสื่อสาร การศึกษาและวิทยาศาสตร์ ผู้คนและค่านิยม และอนาคตที่ยั่งยืน พบว่าประเทศที่ขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ที่มีคะแนนสูงสุด ๑๐ อันดับแรก ได้แก่ สหรัฐอเมริกา รองลงมา ได้แก่ ประเทศอังกฤษ เยอรมนี ญี่ปุ่น จีน ฝรั่งเศส แคนาดา สวิตเซอร์แลนด์ อิตาลี ตามลำดับ ขณะที่ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ ๔๑ ซึ่งลดต่ำกว่าปีที่ผ่านมา (ค.ศ. ๒๐๒๒) ๖ อันดับ และเมื่อเปรียบเทียบกับในกลุ่มประเทศอาเซียน ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ ๓ รองจากประเทศสิงคโปร์ (อันดับที่ ๒๑) และประเทศมาเลเซีย (อันดับที่ ๓๙) ส่วนประเทศอินโดนีเซียอยู่ในอันดับที่ ๔๕ และประเทศเวียดนามอยู่ใน

อันดับที่ ๖๙ ทั้งนี้ ข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ การจัดอันดับปีที่ผ่านมา (ค.ศ. ๒๐๒๒) ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ ๒ รองจากประเทศสิงคโปร์เพียงประเทศเดียว แต่ในปี ค.ศ. ๒๐๒๓ ประเทศมาเลเซียขยับขึ้นมาอยู่ในลำดับที่ ๒ ของอาเซียนแทนประเทศไทย และหากประเทศไทยยังไม่มี การทบทวนจุดแข็งและจุดอ่อน และพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีความเข้มแข็งขึ้น อาจทำให้ประเทศที่มีลำดับตามหลังประเทศไทย อาทิ ประเทศอินโดนีเซีย มีลำดับแซงหน้าประเทศไทยได้ ทั้งนี้ ประเทศไทยได้รับคะแนนสูงสุดในเรื่องวัฒนธรรมและมรดก แต่คะแนนยังน้อยในเรื่อง “การศึกษาและวิทยาศาสตร์ (Education & Science)” ซึ่งส่งผลสำคัญต่อการสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ อันจะนำมาซึ่งความสามารถในการคิดค้น ริเริ่มสร้างสรรค์ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการส่งเสริม ซอฟต์แวร์เป็นอย่างยิ่ง รวมถึงคะแนนน้อยในเรื่อง “การกำกับดูแลที่ดี (Governance)” ซึ่งประเทศไทยยังประสบปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมาย การละเมิดสิทธิในด้านต่าง ๆ และความมั่นคงทางสังคม ทำให้การพัฒนาในด้านต่าง ๆ เป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพสูงสุด ปัจจัยดังกล่าวถือเป็นปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในการสร้างซอฟต์แวร์เป็นอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยมีคะแนนปัจจัยหลักที่สะท้อนให้เห็นถึงระดับซอฟต์แวร์ในด้านความคุ้นเคย (Familiarity) และความมีชื่อเสียง (Reputation) ค่อนข้างสูง แสดงให้เห็นว่านานาชาติคุ้นเคยและรับรู้ถึงความมีชื่อเสียงของประเทศไทยเป็นอย่างดี ทั้งในเรื่องของการท่องเที่ยว อาหารไทย ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ยังพบจุดอ่อนของประเทศไทย คือ ความคุ้นเคยและความมีชื่อเสียงเหล่านั้น ไม่มีอิทธิพลทางความคิดกับคนต่าง ๆ หรือโน้มน้าว (Influence) ให้คนทั่วไปทำตามในสิ่งที่ประเทศไทยนำเสนอ ซึ่งเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้นโยบาย แผน และยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ของประเทศไทยยังไม่ไปถึงเป้าหมายที่วางไว้

๑๒) การถอดบทเรียนผลการดำเนินการของประเทศที่ประสบความสำเร็จในการขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์ จะพบว่า การดำเนินการในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย อาทิ การปรับปรุงภาพลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศของสาธารณรัฐประชาชนจีนที่เน้นการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับต่างประเทศ ทำให้ประเทศต่าง ๆ มีความไว้วางใจมากขึ้น ทำให้สามารถส่งต่อวัฒนธรรม และสร้างอิทธิพลต่อประเทศได้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ สาธารณรัฐประชาชนจีนยังมีการประกาศเป้าหมายสร้างซอฟต์แวร์อย่างชัดเจน เป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินการของประเทศไทยที่มีการกำหนดให้การขับเคลื่อน ซอฟต์แวร์เป็นนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาลไทย อย่างไรก็ตาม สาธารณรัฐประชาชนจีนได้มีการลงทุนในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในโครงการต่าง ๆ ค่อนข้างสูง อาทิ โครงการ “หนึ่งแถบหนึ่งเส้นทางหรือ BRI” ถูกนำมาเป็นสื่อกลางสำหรับซอฟต์แวร์ เพื่อเรียกร้องให้กระตุ้นความเชื่อมโยงในระดับภูมิภาค ดังนั้น ประเทศไทยต้องพิจารณาโครงการลงทุนที่มีวัตถุประสงค์สอดคล้อง และส่งเสริมการขับเคลื่อน

ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย และประการสุดท้ายที่เป็นจุดแข็งของสาธารณรัฐประชาชนจีน คือ การมีผู้นำที่มีวิสัยทัศน์ซึ่งทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์มีทิศทางที่แน่นอน

สำหรับประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีจุดแข็งเกี่ยวกับวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก มีต้นทุนทางวัฒนธรรมจำนวนมาก ทำให้การพัฒนาไปสู่ซอฟต์แวร์จึงทำได้ง่าย นอกจากนี้ ประเทศญี่ปุ่นยังเน้นวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ที่ทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยมีความเป็นเอกลักษณ์และปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ซึ่งเป็นสิ่งที่ประเทศไทยควรนำมาประยุกต์ใช้เป็นอย่างดี

ส่วนสาธารณรัฐเกาหลี ถือเป็นประเทศที่มีการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ใกล้เคียงกับประเทศไทยมากที่สุดประเทศหนึ่ง โดยมีอุตสาหกรรมบันเทิงเป็นซอฟต์แวร์หลักที่สำคัญ ส่วนปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ คือ การจัดตั้งหน่วยงาน Korea Creative Content Agency ขึ้นมาสร้างและกำหนดแนวทางในการพัฒนาซอฟต์แวร์เป็นการเฉพาะ

สภาพปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑) การขาดแผนแม่บทที่กำหนดแนวทางการพัฒนา เป้าหมาย และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นรูปธรรม

๒) การขาดความตระหนัก ให้ความสำคัญ และมีส่วนร่วมของทุกคนในชาติและทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ยังมีจำกัด และขาดความต่อเนื่อง

๓) การพัฒนาทางวัฒนธรรมและมรดกไทยสู่สาธารณะ มักมุ่งเน้นวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจ การเพิ่มการขายและการบริโภค ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อความเข้าใจอันลึกซึ้งของขนบธรรมเนียมไทยเท่าที่ควร

๔) การขาดการสร้างความเข้าใจ และประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับการดำเนินงาน หรือคำว่าซอฟต์แวร์อย่างแท้จริง ทำให้เกิดเป็นเพียงกระแสนิยม และไม่เกิดผลการดำเนินงานที่ต่อเนื่อง หรือสามารถโน้มน้าวและสร้างอิทธิพลทางวัฒนธรรมให้กับชาติอื่นได้เป็นรูปธรรม

๕) การขาดการบูรณาการหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่ได้ทำงานเชื่อมโยงกันเป็นรูปธรรม รวมทั้งเรื่องการบริหารงบประมาณ และทรัพยากรของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นในลักษณะต่างคนต่างทำ ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

๖) การขาดการประยุกต์หรือต่อยอดวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มบุคคล ที่มีพื้นฐานที่ดีอยู่แล้ว ให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และเป็นวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายหรือวัฒนธรรมประยุกต์ เข้ากับความนิยมและสภาพสังคมในปัจจุบัน และการขาดความตระหนักรู้ รวมถึงการขาดผู้สืบทอดวิถีชีวิต เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และระบบโลกาภิวัตน์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

๓) การจัดสรรงบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ เพื่อนำไปใช้ในการส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์ของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ ไม่เพียงพอ อาจเป็นเพราะนโยบายมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ประกอบกับปัญหาอุปสรรคด้านกฎหมาย ระเบียบ ขั้นตอนการปฏิบัติ การขออนุมัติ และขออนุญาต รวมทั้งเมื่อมีแผนงานด้านงบประมาณ ทุกพื้นที่จะมุ่งขอรับงบประมาณ ดำเนินการในรูปแบบเดียวกัน

๔) การดำเนินการด้านซอฟต์แวร์ต้องใช้ระยะเวลานาน และการวัดและประเมินผล การดำเนินการทำได้ยาก เนื่องจากการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จกระทำได้อย่างยาก

๕) การขาดการศึกษาวิจัยเชิงลึกอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาต้นทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย อาทิ เอกลักษณ์ความเป็นไทย สู่อการเป็นซอฟต์แวร์ที่ทรงพลังและก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาประเทศอย่างเป็นรูปธรรม

๑๐) ระบบการศึกษาของประเทศไทยยังไม่สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สามารถเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และสร้างความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนให้กับประเทศ รวมทั้งนโยบายที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ไม่มีการบรรจุเรื่องความร่วมมือของเด็กและเยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของสาขาหรือนโยบายที่ต้องการจะขับเคลื่อนหลัก

ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการพัฒนาและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑) นโยบายรัฐบาลที่มุ่งส่งเสริมและผลักดันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ด้านต่าง ๆ ของประเทศไทย เพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้

๒) กฎหมาย ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) แผน และนโยบายที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริม สนับสนุนซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ อาทิ การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในการสร้างคุณค่าทางสังคมและพัฒนาประเทศ

๓) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ถูกนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์มากขึ้น เช่น การแต่งเพลง การเขียนหนังสือ การออกแบบเสื้อผ้า การเรียนรู้ความสนใจของผู้บริโภคเพื่อจัดส่งเนื้อหาให้ผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นต้น

๔) หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ร่วมให้ความร่วมมือ และเห็นความสำคัญในการนำวัฒนธรรมของประเทศไทยมาพัฒนาในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การค้า การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับประเทศ

๕) การส่งเสริมซอฟต์แวร์ผ่านละครและภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงความเป็นไทย ในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่ององค์บาก ที่ทำให้มวยไทย ถูกพูดถึงและเป็นที่นิยมในหลากหลายประเทศ เป็นต้น

๖) การส่งเสริมการจัดกิจกรรมเพื่อสื่อสาร ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๗) การได้รับการยกย่องและให้ความสำคัญ จากองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ให้ประเทศไทยขึ้นทะเบียนแหล่งมรดกโลกทั้งหมด ๗ แห่ง

๘) การน้อมนำแนวพระราชดำริ พระราชดำรัส พระบรมราโชวาท หลักการทรงงาน และโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เป็นหลักในการขับเคลื่อนงานด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมของชาติ

๙) การพัฒนาระบบการศึกษาให้สามารถสร้างผู้เรียนที่มีความรู้ ทักษะ และสมรรถนะในการเชื่อมโยงบูรณาการองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้าง พัฒนา หรือขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ รวมทั้งตระหนักและเห็นความสำคัญของเอกลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญ ที่นำไปสู่ซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑๐) การให้ความสำคัญกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้วยการรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชีวภาพ และการสร้างความภาคภูมิใจ ค่านิยม และทัศนคติที่ดีในอัตลักษณ์ที่มีความหลากหลาย โดยมุ่งให้คนทุกกลุ่มร่วมธำรงรักษา สืบสาน ต่อยอดอัตลักษณ์ และวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค และถ่ายทอดสู่คนรุ่นต่อไป รวมถึงบุคคลภายนอกทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๑๑) ความพร้อมของประเทศไทยในการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม โดยมีการปฏิบัติที่ไม่เลือกเชื้อชาติ ศาสนา อาชีพ เพศ และวัย ซึ่งทุกศาสนาและความเชื่อ มีแนวปฏิบัติโดยใช้สมาธิเป็นพื้นฐานเพื่อพัฒนากาย จิตใจ และปัญญาให้บรรลุผลตามเป้าหมายของแต่ละศาสนา

๑๒) การได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และสถาบันพระมหากษัตริย์ เกี่ยวกับการส่งเสริมและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของศาสนาแต่ละศาสนาโดยไม่เลือกปฏิบัติ รวมทั้งพระบรมราโชบายของพระมหากษัตริย์ไทยทุกพระองค์ที่ทรงเป็นเอกอัครศาสนูปถัมภกของทุกศาสนาที่ทางการรับรองอย่างทั่วถึง

๑๓) การกำหนดแนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านกีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่ชัดเจน และสามารถปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม ในการขับเคลื่อน

ผลกระทบจากการขับเคลื่อนด้านต่าง ๆ สู่การเป็นซอฟต์แวร์

๑) **ด้านเศรษฐกิจ** ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการเก็บรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีมาอย่างยาวนาน มีลักษณะภูมิประเทศที่ดีมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้สามารถต่อยอดเป็นซอฟต์แวร์ที่เข้มแข็งได้หลากหลายรูปแบบ โดยกลไกการพัฒนาเศรษฐกิจยุคใหม่ที่มุ่งหวังสร้างซอฟต์แวร์ให้กับประเทศไทย สามารถอาศัยศักยภาพพื้นฐานจากต้นทุนทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่แล้ว มาพัฒนาต่อยอดให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ในวงกว้าง สามารถสร้างรายได้ และเป็นการหมุนเวียนระบบเศรษฐกิจ รวมทั้งเป็นการเพิ่มการจ้างงานให้กับคนในท้องถิ่น และทำให้คนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยมีทักษะในการเป็นผู้สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเป็นสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบเชิงบวกแล้ว ผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวังด้วยเช่นกัน โดยในด้านเศรษฐกิจ ผลกระทบที่ต้องเฝ้าระวัง อาทิ การเกิดขึ้นของธุรกิจสีเทา ชาวต่างชาติที่มีความพร้อมมากกว่าเข้ามาแย่งอาชีพและทรัพยากรของคนไทยเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่กันไปด้วย

๒) **ด้านสังคม** จากการส่งเสริมและสนับสนุนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม สู่การเป็นซอฟต์แวร์ จะทำให้เด็ก เยาวชน และประชาชน มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงการเกิดความรัก ความสามัคคี อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข มีจิตที่เป็นสมาธิ รู้ผิดชอบ-ชั่วดีตามหลักคำสอนของแต่ละศาสนา มีทัศนคติที่ยึดหยุ่นและเข้าใจข้อจำกัดเฉพาะบุคคลหรือเฉพาะกลุ่มบุคคล มีความกตัญญูรู้คุณต่อบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ รวมทั้งมีความสัมพันธ์ที่ดีและเป็นเครือข่ายร่วมกันภายในชุมชน ตั้งแต่สถาบันระดับครอบครัวจนถึงระดับประเทศชาติ และส่งเสริมให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ความเป็นไทย (Thainess) ที่ยั่งยืน ที่เมื่อกล่าวถึงประเทศไทย จะนึกถึงกีฬามวยไทย ศิลปะการต่อสู้ และการละเล่นพื้นเมือง รวมถึงความเป็นสยามเมืองยิ้ม สยามเมืองแห่งอารยธรรม สยามเมืองแห่งมรดกโลก ศูนย์กลางปัญญาธรรม และศูนย์กลางแห่งสุขภาพ อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากผลกระทบเชิงบวกแล้ว ยังมีผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นควบคู่กันที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องเฝ้าระวัง อาทิ

ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในสังคม ปัญหาความเสื่อมโทรมของทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ที่เกิดขึ้นจากการส่งเสริมซอฟต์แวร์ในด้านต่าง ๆ

๓) ด้านความมั่นคง จากการส่งเสริมและสนับสนุนด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็น ศูนย์กลางปัญญาธรรม ส่งเสริมซอฟต์แวร์ จะเป็นการส่งเสริม สืบทอด ส่งต่อศิลปะและวัฒนธรรม ของประเทศชาติให้รู้หน้าและมีความมั่นคงสืบไป รวมทั้งเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน ทั้งในฐานะ พลเมืองไทยและพลเมืองโลก (Global Citizen) ที่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เข้าใจ และยอมรับความ แตกต่าง เพื่อเป็นรากฐานในการนำไปสู่ความมั่นคงของชาติในมิติที่เกี่ยวข้อง ทั้งความมั่นคงภายใน ซึ่งเป็นสิ่งที่คนในชาติต้องสร้างร่วมกัน และความมั่นคงภายนอกที่ทำให้สังคมโลกมีทัศนคติหรือค่านิยมที่ดี ต่อประเทศไทย นอกจากนี้ ควรส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทยสู่สายตาชาวต่างประเทศ และ ส่งเสริมให้ต่างประเทศมีไมตรีจิตที่ดี (Good Will) ต่อประเทศไทย

๕.๒ ข้อเสนอเชิงนโยบาย

๕.๒.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลโดยคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี พบว่า มีปัญหาและอุปสรรคหลายประการเกี่ยวกับ ทูทางวัฒนธรรมไทยซึ่งเป็นสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมประเพณี และการบริการที่สำคัญของประเทศไทย ในกระบวนการ ซอฟต์แวร์

นโยบายการส่งเสริมและพัฒนาซอฟต์แวร์ ต้องเกิดจากความสามารถคนไทย ผู้เป็นเจ้าของความคิดสร้างสรรค์ การต่อยอดรากฐานวัฒนธรรมไทย นวัตกรรมและดิจิทัลเทคโนโลยี เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ประเพณีและการบริการสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพและได้รับการยอมรับ ในประเทศอย่างมั่นคงแข็งแรงไปพร้อมกันกับการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดการยอมรับในระดับสากล ซึ่งประเทศไทยมีผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และบริการสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพโดดเด่น และหลากหลาย เช่น อาหาร นวดแผนไทย การท่องเที่ยว เทศกาล ศิลปะการแสดง ฯ หากมียุทธศาสตร์ ในการลำดับความสำคัญและเป้าหมายที่ชัดเจนโดยใช้ สื่อสมัยใหม่ เป็น “เครื่องมือสื่อสาร” เช่น การนำเสนอผ่าน กลุ่ม Content (ภาพยนตร์ ละคร สื่อดิจิทัลออนไลน์ แพลตฟอร์ม โฆษณา ดนตรี) โดยการส่งเสริมอย่างเป็นระบบ เข้าสู่แพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่สอดคล้องไปกับกระแสและความเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยีดิจิทัลจะทำให้ประเทศไทยสามารถจัดวางตำแหน่งของซอฟต์แวร์ไทยในอันดับโลก ได้อย่างดียิ่ง

อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังจำเป็นต้องพัฒนาระบบนิเวศของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ที่จะเอื้อให้เกิดการเติบโตของผู้ผลิตอย่างมีเสถียรภาพ โดยระบบนิเวศในอุตสาหกรรมดังกล่าว มีลักษณะพิเศษและเฉพาะตัวที่ใช้ในการบ่มเพาะทรัพยากรความคิดสร้างสรรค์ให้งอกเงย ตั้งแต่**คน**ซึ่งเป็นผู้ผลิตสินค้าและบริการความคิดสร้างสรรค์ **คน**ซึ่งเป็นผู้เสพและใช้สินค้าและบริการความคิดสร้างสรรค์ **ธุรกิจสร้างสรรค์** **ธุรกิจบริการ**และสนับสนุน ตลอดจนบรรยากาศที่เปิดกว้างของสังคม ความเท่าเทียม สิทธิมนุษยชน รวมถึงการมีบรรยากาศ **สถานที่**ทั้งกายภาพและพื้นที่เสมือนจริงที่เป็นแหล่งรวมตัว แหล่งแสดงผลงานสร้างสรรค์ให้กระจายตัวไปในพื้นที่เมืองต่าง ๆ ซึ่งการหลอมรวมของ **คน ธุรกิจ และพื้นที่** คือสมการสำคัญของ การนำเอาทุนความคิดสร้างสรรค์ทุนวัฒนธรรมประจำถิ่น ความเข้าใจในความต้องการตลาด สร้างสรรค์เป็นรูปแบบผลงานที่เฉพาะตัว มีเอกลักษณ์ที่ไม่เพียงส่งผลต่อการสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจเท่านั้นแต่ผลิตผลต่าง ๆ ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ยังถือเป็นส่วนสำคัญต่อบรรยากาศภาพรวมของสังคมที่จะได้เห็นความผลิบานและงอกเงยขึ้น หรือการใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้ามาช่วยบรรเทาแก้ไขและเชื่อมต่อช่องว่างทางสังคมอย่างยั่งยืน

ดังนั้น คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี จึงมีข้อเสนอให้ภาครัฐตระหนักในสำคัญของการเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาและส่งเสริมกระบวนการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในประเทศไทย ดังนี้

๑) การเตรียมความพร้อมทรัพยากรมนุษย์

คนไทยก้าวสู่ความท้าทายของอนาคตเนื่องจากกระแสของความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของยุคอินเทอร์เน็ตมาสู่ยุคความเป็นจริงเสมือน (virtual reality) หรือ วีอาร์ (VR) ทำให้ภาคอุตสาหกรรม การผลิตและการบริการมีการเปลี่ยนแปลงจากกระบวนการผลิตแบบเก่าไปสู่เทคโนโลยีการผลิตใหม่ ขณะที่บริบทของประชาคมโลกเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนผ่านด้วย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศโลก ภาวะโลกร้อน การลดก๊าซเรือนกระจก การรับมือกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (โควิด-19) ที่ผ่านมาและการเกิดโรคอุบัติใหม่ ปัญหาสิทธิมนุษยชนในมิติต่างๆ รวมทั้งการใช้กลยุทธ์การมีตัวตนและอำนาจเหนือประเทศอื่นของนานาประเทศในการเปลี่ยนค่านิยมของคนทั่วโลกให้มีความสนใจหรือสร้างค่านิยมในวัฒนธรรมสินค้าและบริการของประเทศตน ดังนั้น คนไทยในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของประชากรโลก จึงต้องเตรียมพร้อมในการรับมืออย่างสร้างสรรค์ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นอย่างท้าทาย โดยมีใช้เพียงการเตรียมความพร้อมทรัพยากรมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์หรือนักธุรกิจเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงปัจจัยสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของคนไทยในฐานะผู้บริโภคที่รู้เท่าทัน และมีความยึดมั่นในค่านิยมความเป็นไทย

๒) การเตรียมความพร้อมในเชิงธุรกิจ

ประเทศไทยมีความหลากหลายของธุรกิจสร้างสรรค์ทั้ง ๑๕ สาขา ประกอบด้วย งานฝีมือ และหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ ซอฟต์แวร์ การโฆษณา การออกแบบ การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม แฟชั่น อาหารไทย การแพทย์แผนไทย และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงธุรกิจ 5F ทำให้ประเทศไทยเป็นผู้ผลิตสินค้าและบริการสร้างสรรค์ตั้งแต่งานหัตถกรรม แฟชั่น ละครซีรีส์ ดิจิทัลคอนเทนต์ จนถึงศิลปกรรมเบื้องหลังอุตสาหกรรมบันเทิง อีกทั้ง ยังมีความหลากหลายของขนาดธุรกิจตั้งแต่กลุ่มผู้ที่มีอาชีพรับจ้างอิสระ (freelance) กลุ่มวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) และบริษัทขนาดใหญ่

ธุรกิจสร้างสรรค์ไทยที่โดดเด่นของประเทศไทยมีโอกาที่จะพัฒนาต่อยอดได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับโลกซึ่งแข่งขันกันที่การผลิตเนื้อหา (Content) ที่มีความดึงดูด น่าสนใจและเป็นพลังที่สามารถถ่ายโอนไปยังห่วงโซ่ของอุตสาหกรรมอื่นได้อีก ดังนั้น โอกาสของธุรกิจสร้างสรรค์ยังคงเปิดในวงกว้าง หากได้รับการสนับสนุนทั้งด้านการศึกษา การสร้างศิลปินและแรงงานคุณภาพ ควรมีการส่งเสริมการพัฒนาทักษะสู่ระดับโลก การสนับสนุนแหล่งเงินทุน พร้อมทั้งส่งเสริมการตลาดในสากล การพัฒนามาตรฐานการผลิตทั้งด้านเนื้อหาและกระบวนการเทคโนโลยี ตลอดจนการลดหรือยกเลิกระบบกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคและไม่ทันต่อเหตุการณ์ เป็นต้น

๓) การส่งเสริมศักยภาพของท้องถิ่นและเมือง

ท้องถิ่นและเมือง คือ ห้องแสดงสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี วิถีชีวิตของผู้คนที่หลอมรวมอย่างสร้างสรรค์ เมืองจึงมีความเคลื่อนไหวที่เห็นเรื่องราวในอดีต ถ่ายทอดมายังปัจจุบัน และก้าวต่อไปสู่นาคต และยังสามารถถ่ายทอดสินทรัพย์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่สามารถดึงดูดผู้คนใหม่ ๆ เข้ามาลงทุน ดำเนินธุรกิจสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้ชีวิตและเดินทางท่องเที่ยว ประเทศไทยจึงควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาเมืองภายใต้แนวทาง “เมืองน่าอยู่ น่าลงทุน” นอกเหนือไปจากการส่งเสริมเมืองท่องเที่ยวเนื่องจากจะนำไปสู่เมืองและพื้นที่ ที่จะเชื่อมต่อทุนความคิดสร้างสรรค์ ทุนวัฒนธรรม และบรรยากาศสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับอุตสาหกรรมภาคบริการให้เติบโตอย่างยั่งยืนพร้อมทั้งดึงดูดการลงทุนใหม่ ๆ เพื่อให้เข้ามาสร้างรายได้ให้กับประเทศต่อไป

๔) การผลักดันสู่มาตรฐานสินค้าและบริการในระดับสากล

สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และบริการ อันเกิดจากการสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของไทย แม้ว่าจะมีความโดดเด่นได้รับความนิยมหรือเกิดกระแสที่ได้รับการจับตามองด้วยความสนใจ และพร้อมที่จะตัดสินใจเลือกใช้และรับบริการ แต่สิ่งสำคัญคือ “ความยั่งยืน” ซึ่งความยั่งยืนนั้นจะเกิดได้ก็ต่อเมื่อมีการสร้างความมั่นใจให้ผู้ซื้อสินค้าและผู้รับบริการ ซึ่งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมของตน

โดยการผลักดันให้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม ประเพณี และบริการของไทย ได้รับการรับรองมาตรฐานในระดับโลก ทั้งด้านความปลอดภัย ความสะอาด คุณภาพที่สม่ำเสมอ รวมทั้งการรับรองความเป็นของไทยแท้ดั้งเดิม

๕.๒.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ผลจากการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่ผ่านมา สามารถกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ได้ดังนี้

๑. กำหนดเป้าหมาย ทิศทาง และจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ และแผนปฏิบัติงาน การพัฒนากีฬามวยไทย การละเล่นพื้นเมือง ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติ ของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ที่มีแนวทางการ ส่งเสริมกิจกรรมที่เป็นซอฟต์แวร์ที่ชัดเจน ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงทั้งด้าน เทคโนโลยี การตลาด และความนิยม นำไปสู่การเป็นซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อย่างแท้จริง

๒. กำหนดทิศทางการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตความเป็นไทยที่ความชัดเจน เพื่อมุ่งเป้าหมายใน การพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงกระบวนการที่เกี่ยวข้อง ๔ ด้าน ได้แก่

๒.๑ ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ทั้งในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ เช่น วัตถุดิบอาหาร สมุนไพร ศิลปะการต่อสู้ เทศกาลท้องถิ่น การเฉลิมฉลอง นวัตกรรม งานออกแบบ เป็นต้น โดยให้ ความสำคัญกับการยกย่อง เชิดชูวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมที่มีมา และผสมผสานวัฒนธรรมสมัยใหม่ โดยที่ไม่ทิ้งรากเหง้าของความเป็นไทย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และการขึ้นทะเบียนทรัพย์สิน ทางปัญญา รวมทั้งป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง

๒.๒ สื่อ (Media) ที่สามารถสอดแทรกอิทธิพลทางด้านวัฒนธรรมไทย เพื่อโอกาสใน การต่อยอด สร้างความดึงดูด ส่งอิทธิพล และโน้มน้าวให้คนไทยมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และ นานาประเทศรู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร แอนิเมชัน เกมโชว์ รายการข่าว มิวสิควิดีโอ บทเพลง บทความ หรืออื่น ๆ ซึ่งคนทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๓ การจัดจำหน่าย (Distribution & Marketing) เป็นการส่งเสริมองค์ความรู้ความ เป็นไทยในตลาดต่างประเทศ เช่น เทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ (Film Festival) การส่งภาพยนตร์ เข้าร่วมการประกวด การจัดหาเงินทุนให้แก่ผู้สร้างรายใหม่ ๆ เป็นต้น เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงาน สร้างสรรค์ของไทย โดยมีตราสินค้าระดับชาติที่ชัดเจน

๒.๔ ช่องทาง (Channel) ช่องทางการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ความเป็นไทยเพื่อตอบ โจทย์กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายได้อย่างแท้จริง และการจัดทำเนื้อหาที่เหมาะสมกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ ผ่านช่องทางการตลาดปกติ และบนโลกดิจิทัล ซึ่งความกว้างขวางและหลากหลาย

๓. ส่งเสริมการสร้างระบบนิเวศที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การสื่อสารที่มุ่งเป้า การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี

๔. ทบทวน ปรับปรุงแก้ไขระเบียบ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับกีฬา การละเล่น ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว แหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ และการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรม ให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสถานการณ์ ตลอดจนสามารถนำไปบังคับใช้ได้ อย่างจริงจัง เหมาะสม เท่าเทียม และเป็นธรรม รวมถึงผลักดัน และเร่งรัดการจดลิขสิทธิ์มวยไทย เพื่อคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้านมวยไทย ตลอดจนมีการใช้กฎหมายในการป้องกันการกระทำความผิด และพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น

๕. มีระบบการติดตามและประเมินผลความสำเร็จในการดำเนินงาน โดยมีการกำหนดหลักเกณฑ์กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จของการดำเนินงานซอฟต์แวร์ที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม เพื่อให้การดำเนินงานและการใช้จ่ายงบประมาณเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และมีความเหมาะสม

๖. จัดทำฐานข้อมูลกลางที่มีหน่วยงานรับผิดชอบในการรวบรวม ปรับปรุง หรือเพิ่มเติมข้อมูลเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้เป็นปัจจุบัน เข้าถึงได้ง่าย และเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับคนทุกช่วงวัย ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างน้อย

๗. จัดตั้งหน่วยงาน/ องค์กรเพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบและครบวงจร อาทิ การจัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ ให้เป็นศูนย์กลางของกีฬามวยไทยในระดับนานาชาติ เพื่อเป็นหน่วยงานกำกับ รับรองมาตรฐาน บุคลากรในวงการมวย ค่ายมวย และการแข่งขันให้มีมาตรฐาน ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมวยไทยเพื่อการท่องเที่ยวและการแข่งขัน รวมถึงเป็นหลักในการสร้างเอกภาพ ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา อนุรักษ์ เผยแพร่ และยกระดับมาตรฐานมวยไทยให้เกิดความมั่นคง ยั่งยืน และเป็นการเสริมสร้างความร่วมมือกับองค์กรภาคีทั้งในและต่างประเทศ เพื่อขยายฐานองค์กรกีฬามวยไทย และจำนวนนักกีฬาไปทั่วโลก

๕.๓ ข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ

๕.๓.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนนโยบายเชิงบูรณาการการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพของภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง คณะอนุกรรมการจึงมีแนวคิดเกี่ยวกับกลไกขับเคลื่อนเชิงบูรณาการ ดังนี้

๑) กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงวัฒนธรรม ควรบูรณาการการทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนางานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

๒) กระทรวงการต่างประเทศ และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ควรสนับสนุน ส่งเสริมการแสดงดนตรีของเด็ก เยาวชน ให้ได้ไปจัดแสดงในต่างประเทศตามงานเทศกาลต่าง ๆ เพราะได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติที่มาชมงานจำนวนมาก รู้สึกประทับใจ และจดจำ เพราะว่าศิลปินไทยมีคุณภาพ อีกทั้งยังเป็นกำลังใจให้ศิลปินที่เป็นเด็กและเยาวชนด้วย

๓) กระทรวงแรงงาน กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงสาธารณสุข ควรประสานความร่วมมือกันในการลดขั้นตอนการขอใบอนุญาตขึ้นทะเบียนนวดไทย ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสปาและนวดไทย ผลักดันไปประกอบวิชาชีพและมาตรฐานนวดไทยและหมอสุนไพโร

๔) ควรจัดตั้ง Thai Handicraft Center เพื่อให้เป็นศูนย์รวมองค์ความรู้ แหล่งเรียนรู้ เผยแพร่ การอนุรักษ์ เชิดชู ส่งเสริมการพัฒนาผลงานศิลปหัตถกรรมไทย (Thai Crafts) ตลอดจนเป็นศูนย์การค้างานศิลปหัตถกรรมไทย พร้อมทั้งดำเนินการผลักดันการสร้างมาตรฐานสินค้างานศิลปหัตถกรรมไทยให้สามารถออกตราสัญลักษณ์รับรองมาตรฐานและสร้างแบรนด์ประเทศไทยผ่านสินค้า งานคราฟต์ ให้เป็นที่นิยมในระดับมวลชน

๕) กระทรวงศึกษาธิการ จัดทำหลักสูตรการเรียนรู้ตลอดชีวิตพร้อมทั้งนำหลักสูตรซอฟต์แวร์ด้านงานฝีมือช่าง วัฒนธรรม การกีฬา อาหารไทย ในหลักสูตรการเรียนรู้ทั้งระดับเยาวชนและระดับหลังปริญญาตรี

๖) กระทรวงพาณิชย์ สนับสนุนส่งเสริม การใช้สินค้าและบริการของไทย สร้างแบรนด์ของประเทศไทย รวมทั้ง พัฒนาผู้ประกอบการให้มีศักยภาพทางการค้าทั้งในและต่างประเทศ ตลอดจนการพัฒนาระบบนิเวศทางการค้าที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับภาคธุรกิจ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนี้

(๑) สำนักรนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า ดำเนินการศึกษาข้อมูลเชิงลึกทั้งด้านตลาดด้านการจัดหาผู้ค้าในประเทศ และกำหนดนโยบายการค้า ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(๒) กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ เสร็จจากทำความตกลง FTA กับประเทศคู่ค้าที่มีศักยภาพ เพื่อเปิดตลาดสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอซอฟต์แวร์ของไทย อาทิ อาหารและเครื่องดื่ม สมุนไพรไทย สิ่งทอและผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของไทย ร้านอาหารและสปาไทย การร่วมผลิตบริการโสตทัศน (Co-Production of Audiovisual Services) นอกจากนี้ ควรใช้เวทีประชุมหารือระดับนโยบาย เช่น คณะกรรมการร่วมทางการค้า (Joint Trade Committee: JTC) ที่มีกับประเทศต่างๆ ในการผลักดันความร่วมมือด้านการส่งเสริม Soft power ระหว่างกัน

(๓) กรมทรัพย์สินทางปัญญา ควรให้ข้อมูลตลาด แนวโน้มการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา ให้คำปรึกษา และเร่งรัดการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา การคุ้มครอง การใช้ประโยชน์ จากทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ กรมทรัพย์สินทางปัญญา ส่งเสริมงานสร้างสรรค์และนวัตกรรม อุตสาหกรรมบันเทิง ภาพยนตร์ เพลง งานศิลปะ และนักแสดง รวมทั้งผลิตภัณฑ์ GI ตั้งแต่ต้นทางของระบบนิเวศน์ กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค ส่งเสริมการคุ้มครอง ปกป้องจากการละเมิด และสนับสนุนส่งเสริมการบริหารจัดการงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้เกิดการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์อย่างสูงสุด

(๔) กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ พัฒนาผู้ประกอบการ สินค้า บริการ ตลาดต่างประเทศ ทั้งด้านให้ข้อมูล การอบรมสัมมนา ให้คำปรึกษาเชิงลึกโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งในและต่างประเทศ การพัฒนาช่องทางการตลาด ด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของตลาด ครอบคลุม สินค้าและบริการ ทั้งด้านซอฟต์แวร์และธุรกิจสนับสนุน รวมถึงการสร้างแบรนด์ประเทศไทย ด้วยการรับรองตราสินค้าและบริการ เช่น Thai Select Thailand Trust Mark Prime Minister's Export Award

(๕) กรมการค้าภายใน ควรดำเนินการส่งเสริมตลาดต้องชมในภูมิภาคต่างๆ เป็นแหล่งจำหน่ายสินค้าท้องถิ่น รวมสินค้าซอฟต์แวร์และการแสดงวัฒนธรรมท้องถิ่น

๗) สำนักบริหารแรงงานต่างด้าว กระทรวงแรงงาน ควรปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภายใต้บังคับแห่งพระราชบัญญัติการทำงานของคนต่างด้าว พ.ศ. ๒๕๒๑ เพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนแรงงานทุกระดับ โดยเฉพาะทักษะสูงเพื่อพัฒนาคนไทยและเป็นการสร้างระบบนิเวศน์ทางการค้า

๘) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ควรดำเนินการสนับสนุนการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาพัฒนาซอฟต์แวร์ เช่น แหล่งท่องเที่ยว การวิจัยนวัตกรรมและเทคโนโลยี และนำมาใช้ให้เกิดผลเชิงพาณิชย์ รวมถึงการสนับสนุนด้านต่าง ๆ เช่น มาตรฐานต่าง ๆ

๕.๓.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

เพื่อเป็นการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายก่อผลเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน ในหัวข้อนี้จึงได้เสนอข้อเสนอแนะการขับเคลื่อนเชิงบูรณาการในการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว โดยพิจารณาแบ่งมอบหน้าที่รับผิดชอบให้ส่วนราชการ/ภาคีรัฐ-องค์กรอิสระ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคมร่วมดำเนินการ แบ่งเป็น ๓ ระยะ ประกอบด้วย ระยะเร่งด่วน ระยะปานกลาง และระยะยาว ดังนี้

๑) ระยะเร่งด่วน

๑.๑) กำหนดทิศทาง และจุดเน้นในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดยใช้กลไกความร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ไม่แยกส่วน และกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบหลัก หน่วยงานสนับสนุนที่ชัดเจน เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติต่อไป

๑.๒) พิจารณาลำดับขั้นในการส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามความสำคัญและความจำเป็นเร่งด่วน โดยเน้นหลักในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทยให้ยังคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของอัตลักษณ์ความเป็นไทย ดังตัวอย่างการดำเนินงานในหลายๆ ประเทศ เช่น สาธารณรัฐเกาหลีที่มีการแบ่งเป็นคลื่นลูกที่ ๑ ดำเนินการเรื่อง โทรทัศน์ ซีรีส์ ภาพยนตร์ คลื่นลูกที่ ๒ เรื่อง เพลง คลื่นลูกที่ ๓ กลุ่มตัวศิลปิน นักแสดง เป็นต้น เพื่อให้สามารถดำเนินการได้ทันที และตอบสนองกับสถานการณ์และสภาพปัญหาที่ตรงจุด เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์/ กลยุทธ์ระดับชาติ ต่อไป

๑.๓) ส่งเสริม สนับสนุนให้คณะกรรมการร่วมภาครัฐและเอกชนจังหวัดเพื่อแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ (กรอ.จังหวัด) กลับเข้ามามีบทบาทในการวางแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน และใช้กลไกความร่วมมือกับทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่มีนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด และนายกองค์การบริหารส่วนตำบล เป็นผู้อยู่ใกล้ชิดพื้นที่และมีงบประมาณจำนวนมาก สามารถให้การสนับสนุนการดำเนินการตามแผนปฏิบัติงานด้านซอฟต์แวร์ได้

๑.๔) กำหนดมาตรการในการสร้างแรงจูงใจให้ชาวต่างประเทศที่เข้ามาพำนักในประเทศไทยให้มีส่วนส่งเสริม ผลักดันซอฟต์แวร์ของไทยในการดึงดูดผู้มีศักยภาพให้เข้ามาลงทุน ท่องเที่ยว หรือสร้างถิ่นฐานในประเทศ อาทิ การให้สิทธิได้รับอัตราค่าธรรมเนียมเข้าเยี่ยมชมสถานที่ต่าง ๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน อุทยานต่าง ๆ ในราคาเดียวกับผู้มีสัญชาติไทย เมื่อเขาเหล่านั้นได้พำนักอยู่ครบระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดระบบนิเวศที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศไทย

๑.๕) สร้างความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในพื้นที่ในการขับเคลื่อนนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของประเทศ ผ่านการจัดมหกรรมแข่งขันกีฬาเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ รวมถึงมีการนำสินค้าในชุมชนออกมาจำหน่าย เชื่อมโยงการจัดการแข่งขันกีฬา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว กระจายรายได้ และกระตุ้นเศรษฐกิจภายในจังหวัดที่จัดการแข่งขันกีฬา

๑.๖) สร้างและปลูกฝังกระบวนการทางความคิดให้แก่เด็กและเยาวชนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการนำกีฬา และศิลปะการต่อสู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งทำให้เกิดประโยชน์ด้านการสร้างเสริมสุขภาพ ป้องกันตัว เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย และเกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

๒) ระยะปานกลาง

๒.๑) จัดทำประวัติศาสตร์ชุมชน หมู่บ้าน ตำบล อำเภอ ประกอบด้วย

๒.๑.๑) การก่อตั้งหมู่บ้านว่ามีที่มาจากที่ใด

๒.๑.๒) สภาพภูมิศาสตร์ ซึ่งบ่งบอกถึงแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ทำให้ทราบถึงประวัติศาสตร์ในชุมชนที่น่าท่องเที่ยว

๒.๑.๓) การประกอบอาชีพของคนในชุมชนที่สามารถเป็นซอฟต์แวร์ได้ เช่น การทำเกษตรกรรม การทอผ้า การทำอาหาร เป็นต้น

๒.๑.๔) ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ประวัติศาสตร์ชุมชน เช่น งานชักพระ งานลอยกระทง เป็นต้น

๒.๑.๕) บุคคลสำคัญที่ควรยกย่องในชุมชน เช่น บุคคลที่ทำคุณประโยชน์ต่อชุมชน ประเทศชาติ นักกีฬาระดับชาติ ศิลปินระดับชาติ เป็นต้น ทั้งนี้ หากมีการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์จะทำให้เยาวชน คนในชุมชน คนในประเทศ และชาวต่างประเทศ ได้เข้ามาศึกษา สืบค้นได้ โดยเสนอให้เป็นความร่วมมือระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๒.๒) จัดทำแผนการส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ที่เชื่อมโยงกับด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง จำนวน ๒ แผน คือ

๒.๒.๑) แผนภายในประเทศ สำหรับคนไทย โดยใช้กลไกของซอฟต์แวร์ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย การสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีคุณลักษณะ มีวินัย กตัญญู รักชาติ โดยส่งเสริมการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับเยาวชน มีการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม รวมทั้งมีคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ให้ครูผู้สอนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง และมีกิจกรรมการดำเนินงานที่หลากหลาย เช่น บูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนในวิชาหลัก หลังเลิกเรียนเด็ก

รุ่นใหม่ควรมีกิจกรรมเล่นกีฬา มวยไทย หรือศิลปะการต่อสู้ หรือกีฬาไทยเสริมสร้างสุขภาพ ฝึกเยาวชนให้มีสุขภาพแข็งแรง เพื่อเป็นกำลังป้องกันประเทศชาติ รวมทั้งนำหลักธรรมหรือหลักปฏิบัติทางศาสนา อาทิ การทำสมาธิ การฝึกจิต เพื่อพัฒนาจิตไปพร้อมกับการพัฒนากาย ทั้งนี้ ระหว่างกระบวนการผลักดันให้เกิดการยอมรับและเป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์อย่างยั่งยืน ควรคำนึงถึงปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environment) ความร่วมผิตชอบต่อสังคม (Social) และธรรมาภิบาล (Governance) ด้วย

๒.๒.๒) แผนภายนอกประเทศ สำหรับชาวต่างประเทศหรือรัฐบาลต่างประเทศ ควรวางแผนการตลาดแต่ละประเทศ แบ่งกลุ่มกำหนดนโยบายการใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ เพื่อเผยแพร่ความเป็นไทย และเกิดการจดจำและยอมรับ ให้สอดคล้องกับความสนใจของแต่ละประเทศ และคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในแต่ละประเทศว่าชื่นชอบอะไรของประเทศไทย เช่น มวยไทย อาหารไทย แนวปฏิบัติทางปัญญาธรรม เป็นต้น

๒.๓) จัดทำแผนยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนกีฬา หรือศิลปะการต่อสู้ของไทย อาทิ มวยไทย ดาบสองมือ กระบี่กระบอง ให้เป็นมาตรฐานสากล ควบคุม กำกับ พัฒนาการจัดการแข่งขันโดยใช้เทคโนโลยีวิทยาศาสตร์การกีฬา และการให้บริการทางด้านกีฬาต่อนักกีฬาและบุคลากรในระดับนานาชาติ เพื่อเตรียมความพร้อมในการขับเคลื่อนกีฬา และศิลปะการต่อสู้ของไทยสู่ความเป็นเลิศ อาทิ การผลักดันสหพันธ์กีฬานิตต่าง ๆ ให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ การผลักดันสู่โอลิมปิกเกมส์ โดยวางวิสัยทัศน์การพัฒนาเพื่อส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่พัฒนากีฬามวยไทย และศิลปะการต่อสู้ เพื่อความเป็นเลิศและประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ

๒.๔) สร้างกระบวนการบูรณาการขับเคลื่อนเชื่อมโยงการทำงานของทุกกระทรวง ทั้งซอฟต์แวร์พาวเวอร์ที่เกิดมาที่บ้าน ชุมชน การละเล่น กีฬา วัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างยั่งยืน

๒.๕) จัดสรรงบประมาณที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ในแต่ละด้านมีความมั่นใจในการดำเนินการ และในอนาคตหากประเทศไทยสามารถก้าวไปสู่การจัดทำงบประมาณแบบบูรณาการด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ โดยมีกลไกการดำเนินการในเชิงนโยบายที่เหมาะสม จะทำให้การส่งเสริมและผลักดันซอฟต์แวร์พาวเวอร์ในด้านต่าง ๆ ของประเทศไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๒.๖) กำหนดแนวทางการบริหารจัดการกรณีที่แต่ละพื้นที่มีแผนงานขอรับการสนับสนุนงบประมาณรูปแบบเดียวกันให้ชัดเจน เช่น การจัดสรรงบประมาณให้ไม่เกิน ๓ ปี หรือทุก ๆ ๓ ปี ให้ได้รับงบประมาณที่ลดลงเป็นสัดส่วน เป็นต้น ทั้งนี้ อาจจัดให้มีกองทุนในด้านดังกล่าวเพื่อให้ภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้องสามารถลงเงินในกองทุนได้ และสามารถนำไปใช้เพื่อลดหย่อนภาษีตามขั้นตอน

ปกติ โดยอาจมีการหารือกับกระทรวงการคลัง เพื่อให้การดำเนินการไม่ขัดต่อวินัยทางการเงินการคลัง รวมถึงการกำหนดแนวทางการขออนุมัติและการใช้เงินกองทุนที่เกี่ยวข้องให้มีความชัดเจน

๒.๗) ศึกษาและกำหนดจุดเน้นค่านิยมที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย และเผยแพร่ในสื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่สะท้อนถึงความเป็นไทยในทางบวกหรือแสดงถึงคุณลักษณะที่แตกต่างจากประเทศอื่น เพื่อให้เป็นค่านิยมในทางเดียวกันคล้ายกับของต่างประเทศ เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีนส่งเสริมเรื่องครอบครัว ประเทศสหรัฐอเมริกาส่งเสริมเรื่องประชาธิปไตย เป็นต้น

๓) ระยะยาว

๓.๑) ส่งเสริมการจัดทำแผนซอฟต์แวร์ของแต่ละจังหวัด โดยให้มีความเชื่อมโยงกับโครงสร้างการส่งเสริมซอฟต์แวร์ระดับชาติ โดยเฉพาะในส่วนขององค์การบริหารส่วนจังหวัด ทุกจังหวัดต้องมีแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง เช่นเดียวกับต่างประเทศ อาทิ การส่งเสริมซอฟต์แวร์ของประเทศญี่ปุ่นที่มีการพัฒนาจากทุกจังหวัดในประเทศ และมีแนวทางในการสร้างให้เกิดความสมดุลระหว่างการสนับสนุนระดับชาติกับการสนับสนุนแต่ละจังหวัด เพื่อจัดทำแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ของตนเอง โดยใช้งบประมาณส่วนหนึ่งขององค์การบริหารส่วนจังหวัดมาใช้ในการสนับสนุนการดำเนินการระดับจังหวัด

๓.๒) ส่งเสริม สนับสนุน และทำความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน ในการกำหนดแผนพัฒนาซอฟต์แวร์ระยะยาว ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ส่งเสริมในความหลากหลาย เพื่อนำไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์และทันสมัยตลาดโลก รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ประเพณี มรดกทางวัฒนธรรม และมรดกโลกของประเทศ รวมถึงการเป็นศูนย์กลางปัญญาธรรมที่มีคุณภาพ เพื่อช่วยสร้างงาน สร้างอาชีพ กระตุ้นเศรษฐกิจ รวมทั้งทำให้เกิดความรักใคร่ กลมเกลียว สามัคคี และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

๓.๓) กำหนดต้นทางการพัฒนาซอฟต์แวร์ในแต่ละด้านอย่างชัดเจน เช่น การมีพัฒนาการเชิงประวัติศาสตร์ การมีข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่แตกต่าง การพัฒนาซอฟต์แวร์กับความต้องการของโลก เป็นต้น ทั้งนี้ กระบวนการต้องเป็นมาตรฐานและได้รับการยอมรับ มีการผลักดันอย่างเป็นระบบ และมีกระบวนการกระจายหรือแผ่กระจายอำนาจจากส่วนกลางไปยังส่วนภูมิภาค มิใช่การรวมศูนย์ไว้ที่ส่วนกลาง

๓.๔) มุ่งเน้นส่งเสริมซอฟต์แวร์ที่ช่วยสร้างความมั่นคงภายในประเทศ โดยเฉพาะในเรื่องจิตใจของคนในชาติ โดยเน้นให้ความสำคัญกับการสร้างซอฟต์แวร์ให้คนไทยหรือเด็กไทย ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีวินัย กตัญญู รักษาชาติ โดยนำเสนอผ่านวิธีการและสื่อที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอ หนังสั้น ละคร หรือตัวอย่างคลิปการทำความดีโดยไม่หวังผลตอบแทน เป็นต้น

๕.๔ แนวทางการพัฒนาต่อยอด

๕.๔.๑ ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

ด้วยข้อจำกัดด้านระยะเวลา คณะอนุกรรมาธิการจึงไม่อาจดำเนินการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ได้อย่างครบถ้วนในทุกมิติและทุกบริบทของพื้นที่ประเทศไทย โดยเฉพาะประเด็นข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี หัตถกรรม วรรณกรรม ดนตรี การออกแบบ สถาปัตยกรรม อาหาร สมุนไพร นวดไทย สปา ภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา อย่างไรก็ตาม หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดทำฐานข้อมูลดังกล่าวไว้ว่าด้านใดควรได้รับการสนับสนุนให้เป็นซอฟต์แวร์ โดยควรลงพื้นที่และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลที่ชัดเจนเพื่อดำเนินการสนับสนุนให้เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ และการปรับปรุงฐานข้อมูลภาครัฐให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริง ดังนี้

๑) ภาครัฐส่งเสริมสร้างศูนย์วิจัยเชิง global decision เพื่อวิจัยศึกษาแนวทางความคิด ความต้องการ ค่านิยมของคนทั่วโลก จะเป็นหมุดหมายในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนวัตกรรมสิ่งสร้างสรรค์ เช่น ภาพยนตร์ สินค้า เพลง ผลิตภัณฑ์ใด ๆ ตอบสนองได้ตรงตามความต้องการของคนทั่วโลกมากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เนื่องจากสถานการณ์การผลิตสินค้าของประเทศไทยและการบริการใด ๆ ที่ส่งออกไปต่างประเทศ แม้ว่าจะมีความหลากหลายแต่เกือบทั้งหมดเป็นสินค้าจับต้องได้ เมื่อซื้อหรือใช้แล้วจบไม่มีความคิดต่อยอดหรือนึกถึงประเทศไทยที่เป็นประเทศต้นทางแต่อย่างใด

๒) ศึกษาข้อมูลด้านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมเพื่อจัดทำมาตรฐานผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม พัฒนาผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมและบรรจุภัณฑ์ให้ได้มาตรฐานโดยเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการพัฒนางานศิลปหัตถกรรม

๓) ศึกษาภาวะเปรียบเทียบในการส่งผลิตภัณฑ์ไปต่างประเทศ เพื่อสร้างโอกาสทางการตลาด ขยายตลาดระดับบน/ตลาดต่างประเทศ โดยแสวงหาความร่วมมือกับองค์กรระดับสากลในต่างประเทศ ทั้งอาเซียนและภูมิภาคอื่น ๆ เพื่อจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน/เผยแพร่ศิลปหัตถกรรมระหว่างกัน ผ่านการลงนามความร่วมมือ MOU และการดำเนินโครงการตามนโยบายความร่วมมือระดับประเทศ/กระทรวง

๕.๔.๒ ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

แนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ต้องอาศัย “ความคิดสร้างสรรค์” และการใช้ “เทคโนโลยี” ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของชาติ โดยแนวทางการพัฒนาต่อยอดเพื่อการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

๑. การกำหนดวิสัยทัศน์ เป้าหมายการดำเนินการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง ซึ่งประยุกต์และต่อยอดมาจากบทเรียนความสำเร็จของต่างประเทศที่ทำการศึกษา ทั้งสาธารณรัฐประชาชนจีน ประเทศญี่ปุ่น และสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งล้วนแล้วแต่มีการกำหนดวิสัยทัศน์ และเป้าหมายในการดำเนินการที่ชัดเจน และต่อเนื่อง ทั้งนี้ การดำเนินการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จอาจต้องใช้เวลาอันยาวนาน ดังนั้น การพัฒนาต่อยอดและความต่อเนื่องเชิงนโยบายเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่จะทำให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ประสบความสำเร็จ

๒. การสร้างการสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ทรงพลังในรูปแบบที่หลากหลายสามารถเข้าถึงคนทุกกลุ่มทุกช่วงวัย รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Website Facebook Line โทรศัพท์ วิทยุ ฯลฯ เป็นต้น ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารในการส่งเสริมการสร้างมูลค่า โดยนำองค์ความรู้ด้านการตลาดมาร่วมด้วย

๓. การพัฒนาระบบข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในการบริหารจัดการซอฟต์แวร์ ให้ทันสมัยและมีข้อมูลประกอบการวางแผน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้ประสบความสำเร็จ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ที่สมบูรณ์ และทันสมัย จะช่วยให้การกำหนดนโยบายและการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานต่าง ๆ ตอบสนองต่อสภาพปัญหาและโอกาสที่เป็นสภาพจริง และการใช้งบประมาณมีความคุ้มค่า มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุด ตัวอย่างเช่น ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) เกี่ยวกับกีฬามวยไทย ต้องมีข้อมูลที่ครบถ้วนทั้งจำนวนนักมวย ผู้เรียนมวยไทย โรงเรียนสอนมวยไทย โรงยิม ค่ายมวยที่เปิดสอนมวยไทย การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย ที่จะสามารถนำมาใช้ในการวางแผนการพัฒนามวยไทย เป็นต้น

๔. การส่งเสริมสนับสนุนระบบการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ ด้วยสถานการณ์ของโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา จำเป็นอย่างยิ่งต้องมีการศึกษา ค้นคว้า วิจัยและพัฒนาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากปัจจัยพื้นฐานทั้ง ๓ ประการ ทั้งวัฒนธรรม ค่านิยมทางการเมือง และนโยบายต่างประเทศ สามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่ตลอดเวลา การวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์ จะช่วยให้สามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที รวมทั้งอาจมีหน่วยงานที่ทำหน้าที่ประเมิน ปรับปรุง และพัฒนาการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดแนวทางการดำเนินงานหรือนวัตกรรมในการสืบสานและต่อยอดซอฟต์แวร์ของไทยอย่างยั่งยืน

๕. การใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และพัฒนากำลังคนให้มีทักษะความรู้ ทักษะอาชีพ และการเป็นแรงงานฝีมืออย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้มีการพัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของคน รวมถึงการจัดการให้เกิดระบบนิเวศสร้างสรรค์ ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระเสรี ไม่ถูกปิดกั้น รวมทั้งมรดกภูมิปัญญาไทยสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ในปัจจุบันและอนาคตได้มากขึ้น

บทที่ ๖

ข้อเสนอแผนกลยุทธ์

๖.๑ หลักการและเหตุผล

๖.๑.๑ สถานการณ์ทั่วไป

ในปี ๒๕๖๖ - ๒๕๖๗ สถานการณ์ทั่วไปทางสังคมของประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ดังนี้

ในด้านเศรษฐกิจ กระทรวงการคลังได้ประมาณการว่าเศรษฐกิจไทยในปี ๒๕๖๗ จะขยายตัวเร่งขึ้นที่ร้อยละ ๓.๒ โดยได้รับปัจจัยสนับสนุนจากการบริโภคภาคเอกชน และภาคการส่งออก นอกจากนี้ยังมีการฟื้นตัวของภาคการท่องเที่ยวที่ยังคงต่อเนื่อง ในขณะที่สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสาม ปี ๒๕๖๖ พบว่า คนไทยมีพฤติกรรมการซื้อก่อนจ่ายทีหลัง (Buy Now Pay Later : BNPL) มูลค่าตลาด BNPL ในปี ๒๕๖๕ อยู่ที่ประมาณ ๕.๕ - ๖.๕ หมื่นล้านบาท โดยผู้ใช้งานกว่า ๑ ใน ๓ มีรายได้ไม่น้อยกว่า ๑๕,๐๐๐ บาทต่อเดือน

ในด้านสังคมและความมั่นคง สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้รายงานภาวะสังคมไทยไตรมาสสาม ปี ๒๕๖๖ พบว่าคนไทยมีพฤติกรรมการอยู่คนเดียว (Solo Economy) จำนวนครัวเรือนคนเดียวในปี ๒๕๖๕ มีจำนวนกว่า ๗ ล้านครัวเรือน หรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ ๒๖.๑ ของครัวเรือนทั้งหมด โดยสังคมไทยให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมผ่านเครื่องมือพันธบัตรสีเขียว (Green bond) มูลค่าการออกพันธบัตรสีเขียวเพิ่มขึ้น จาก ๕๑,๐๐๐ ล้านบาท ในปี ๒๕๖๒ เป็น ๘๕,๖๔๓ ล้านบาท ในปี ๒๕๖๕ และสังคมไทยให้ความสำคัญกับการจัดสวัสดิการทางสังคมในรูปแบบงบประมาณด้านสังคม (Social Budgeting) รายจ่ายของงบประมาณด้านสังคม ในปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ มีมูลค่ากว่า ๑.๑๖ ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ ๗.๑๕ ของ GDP รวมถึงสถานการณ์แรงงานไทย ไตรมาสสาม ปี ๒๕๖๖ ผู้มีงานทำมีจำนวนทั้งสิ้น ๔๐.๑ ล้านคน เพิ่มขึ้นจากช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้าร้อยละ ๑.๓ สำหรับทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทย มีการสำรวจพบว่าเยาวชนมีความเครียดสูง ร้อยละ ๒๘ เสี่ยงซึมเศร้า ร้อยละ ๓๒ และเสี่ยงฆ่าตัวตาย ร้อยละ ๒๒ นอกจากนี้ยังมีการสำรวจพบว่าเยาวชนกลุ่มทัศนคติ เชื้อถือและคำนึงถึงคนรอบตัวสูงสุด ร้อยละ ๙๙.๒ ซึ่งเป็นสัญญาณที่ชัดเจนว่าเยาวชนไทยให้ความสำคัญกับความเกรงใจ มารยาท และการรักษาความรู้สึก และความสัมพันธ์กับคนรอบตัว

ในภาพรวมพบว่าวัฒนธรรมไทยเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ปี ๒๕๕๘ ถึงปัจจุบัน มีแนวคิดในการนำทุนวัฒนธรรมดั้งเดิมมาพัฒนาใส่ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย โดยเฉพาะในบทบาทของกระทรวงวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ที่ปรากฏออกมาอย่างชัดเจนในยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ระยะที่ ๔ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐) โดยตั้งเป้าหมายสัดส่วน GDP สินค้าและบริการทางวัฒนธรรมจากร้อยละ ๘.๙ เป็นร้อยละ ๑๕ และเป็น ๑ ใน ๑๕ ประเทศที่มีมูลค่าการส่งออกสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมสูงสุดในตลาดโลก รวมถึงตั้งเป้าให้อันดับโลกด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมดีขึ้น ไทยเป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยววัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญของโลก ขณะเดียวกัน ในด้านค่านิยมนั้น จะเห็นได้ว่าปัจจุบันมีการนำหลักธรรมทางศาสนามาประยุกต์เข้ากับวิถีชุมชนในรูปแบบ “บวร” ด้วยการทำงานแบบบูรณาการผ่านเครือข่ายชุมชน หน่วยงานราชการ และองค์การศาสนา เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้ชุมชน และนำเอาภูมิปัญญาในแต่ละพื้นที่มาพัฒนาเป็นสินค้าวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นการรวมตัวเป็นเครือข่ายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในมิติทางศาสนาอย่างยั่งยืน ตลอดจนเกิดการสร้างรายได้ในชุมชน และยังสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง เช่น การสวดมนต์ การเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น การประกอบกิจกรรมทางศาสนา เป็นต้น ตลอดจนมีเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงค่านิยม ในปี ๒๕๖๖ มี ๗ กระแสนวัตกรรม ที่สามารถสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน ได้แก่ (๑) การเติบโตของเทคโนโลยีใหม่ด้านพลังงาน (New energytech on the rise) โดยเปลี่ยนจากการใช้พลังงานปิโตรเลียมเป็นพลังงานหมุนเวียน (๒) การฟื้นฟูอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและอากาศยาน (Regenerating travel and aviation industries) ที่เน้นการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล การบริหารจัดการที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ การท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชุมชน รวมถึงการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่อย่าง Workation หรือ Stacation (๓) ผู้เล่นใหม่จากวงการเทคโนโลยีเชิงลึก (Deeptech startup, a newcomers) ในการแข่งขันบนฐานของทรัพย์สินทางปัญญา สามารถผลักดันธุรกิจให้ขยาย – สร้างตลาดใหม่ได้ในระดับนานาชาติได้ (๔) การกลับมาผงาดอีกครั้งของญี่ปุ่นด้วย ซอฟต์แวร์ (Return of Japan Soft Power) ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีความโดดเด่นในการใช้ซอฟต์แวร์มาขับเคลื่อนเศรษฐกิจตั้งแต่อดีต (๕) ปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์เนื้อหาจากข้อมูล (Sophisticated AI for data-driven content creation) ดิจิทัลได้ปฏิวัติภูมิทัศน์สื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเข้าถึงผู้คน และเปิดทางให้กับ “คอนเทนต์ครีเอเตอร์” หลายล้านคนเข้ามาสร้างพื้นที่เศรษฐกิจในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “Creator Economy” (๖) เข้าสู่ยุคใหม่ของเทคโนโลยีอาหาร (Next generation of foodtech) และ (๗) การลงทุนขนานใหญ่ในเทคโนโลยีความมั่นคง (Hyper Spending on Defense Tech) การพัฒนาเทคโนโลยีทางการทหารเป็นสิ่งที่หลายประเทศให้ความสำคัญเพื่อประโยชน์ด้านความมั่นคง

และทางเศรษฐกิจ เช่น การเตรียมความพร้อมด้านยุทธโศปกรณ์และความมั่นคงข่าวสารทำให้เกิดการลงทุนด้านนวัตกรรมทางการทหารเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๖.๑.๒ แนวคิดด้านซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์ เป็นทฤษฎีหรือแนวคิดที่ถูกริเริ่มและได้รับการพัฒนาโดย โจเซฟ เอส ไนย์ (Joseph S. Nye)¹ โดยในปี ค.ศ. ๑๙๙๐ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้วิเคราะห์และพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายผ่านการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ทางการเมืองของโลก ภายหลังจากสงครามเย็นสิ้นสุดลงว่า การใช้อำนาจแบบดั้งเดิม (Hard Power) อันเป็นลักษณะของการใช้กำลังทหารและอำนาจทางเศรษฐกิจในเชิงบังคับหรือเชิงข่มขู่คุกคามให้กระทำบางอย่างตามที่ผู้ใช้อำนาจต้องการนั้นสิ้นเปลืองทรัพยากรจนเกินไป ดังนั้น จึงควรไปลงทุนกับการใช้ซอฟต์แวร์ควบคู่ไปกับการใช้อำนาจทางการทหารและเศรษฐกิจ

ต่อมาปี ค.ศ. ๒๐๐๔ หนังสือของโจเซฟ เอส ไนย์ ชื่อ *Soft Power: the Means to Success in world Politics* หนังสือเล่มนี้ โจเซฟ เอส ไนย์ ได้ให้คำนิยามของคำว่า Soft Power หมายถึง ความสามารถที่จะทำให้ผู้อื่นปรารถนาผลลัพธ์ที่ผู้ใช้อำนาจต้องการ² ซึ่งผลของการใช้ซอฟต์แวร์นั้นเกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่มีความดึงดูดใจโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนอันเป็นลักษณะของการเปลี่ยนใจผู้อื่นให้คล้อยตามหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตาม

กระบวนการในการทำให้เกิด ซอฟต์แวร์สามารถแบ่งออกได้เป็น ๓ ส่วน ดังนี้

(๑) เป้าหมาย (Purpose/Desired Outcomes) กล่าวคือเป้าหมายหรือผลลัพธ์ประเทศต้นทางต้องการจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า การนำเสนอเช่นนั้น ควรออกมาในรูปแบบใด เช่น เพื่อต้องการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีหรือความมีเสน่ห์เพิ่มขึ้น หรือเพื่อจำหน่ายสินค้าหรือบริการต่าง ๆ

(๒) วิธีการ (Behavior Types) ลักษณะการใช้หรือลักษณะการส่งออกของอำนาจนั้น เพื่อที่จะทำให้บรรลุผล เช่น การดึงดูด (Attraction) การโน้มน้าว (Persuasion)

การดึงดูดใจ (Attraction) เป็นกลไกหลักของซอฟต์แวร์ หากมองในระดับประเทศ การดึงดูดใจ(Attraction) เป็นความสามารถของประเทศหนึ่งที่สามารถโน้มน้าว ชักชวน และมีอิทธิพลต่อประเทศอื่นให้ทำตามในสิ่งที่ต้องการ ปราศจากการบังคับหรือมีข้อแลกเปลี่ยนตรงกันข้ามกับอำนาจแข็ง (Hard Power) ซึ่งเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจและการทหารด้วยวิธีการบังคับและมีข้อแลกเปลี่ยน ซอฟต์แวร์ จะทำได้ยากกว่าอำนาจแข็ง (Hard Power) เนื่องจากซอฟต์แวร์อยู่เหนือ

¹ Joseph S. Nye, Jr., *Bound to Lead: Changing Nature of American Power* (New York: Basic Books, ๑๙๙๐), Chapter๑; Joseph S. Nye, Jr., "Soft Power," *Foreign Policy*, No.๘๐ (๑๙๙๐): ๑๕๓-๑๗๑.

² Joseph S. Nye, Jr., *Soft Power: the Means to Success in world Politics* (new York: public Affairs, ๒๐๐๔), ๕.

การควบคุมของรัฐมีตัวแสดงที่มีใช้รัฐเข้ามาบีบบทบาทซึ่งบทบาทของตัวแสดงมีทั้งสอดคล้องกับแนวนโยบายรัฐ โดยซอฟต์แวร์เวอร์มักดำเนินการผ่านการพัฒนาสาธารณะเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และเป้าประสงค์ของประเทศที่ประสบความสำเร็จ

(๓) ทรัพยากร สินทรัพย์ (Asset) ที่สร้างแรงดึงดูดซึ่งทำให้เกิดการยอมรับ ทรัพยากรที่สำคัญ ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) และนโยบายต่างประเทศ (Foreign Policies)



แผนภาพที่ ๖-๑ กระบวนการในการทำให้เกิดอำนาจละมุน (Soft Power)

ที่มา : สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

๖.๑.๓ นิยามของซอฟต์แวร์ (Soft Power)

ซอฟต์แวร์ (Soft Power) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ที่ศาสตราจารย์โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) อาจารย์มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ได้อธิบายไว้ว่า “ซอฟต์แวร์ (Soft Power)” หมายถึง ความสามารถในการชักจูงใจ ทำให้ผู้อื่นมีความพึงพอใจหรือเต็มใจเปลี่ยนพฤติกรรม ยอมรับ คล้อยตามสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้อำนาจ โดยกลไกหลักที่สำคัญในการใช้ซอฟต์แวร์ คือ การสร้างความดึงดูดใจต่อผู้อื่น และผลจากการใช้ซอฟต์แวร์ต้องเกิดจากการดึงดูดใจที่ชักจูงให้คล้อยตามโดยปราศจากการคุกคามหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งใด ซึ่งแตกต่างจากการใช้อำนาจแบบดั้งเดิม คือ อำนาจเชิงบังคับขู่เข็ญ หรือ Hard Power เช่น การใช้อำนาจทางการทหารและการใช้อำนาจทางเศรษฐกิจซึ่งมุ่งคุกคามผู้อื่น

นอกจากนี้ โจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) ยังได้กล่าวถึงแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็น “ทรัพยากรในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของประเทศ” ซึ่งจะต้องประกอบด้วยทรัพยากร ๓ ประการ ดังนี้

- (๑) วัฒนธรรมที่สามารถโน้มน้าวผู้อื่นได้ (Culture)
- (๒) ค่านิยมทางการเมืองทั้งในและนอกประเทศ (Political value)
- (๓) นโยบายต่างประเทศที่ชอบธรรมและใช้อำนาจอย่างมีศีลธรรม (Foreign policy)

โดยหากประเทศหนึ่งมีวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่น หรือมีค่านิยมทางการเมืองสอดคล้องกันจะทำให้ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นเพิ่มขึ้น แต่หากประเทศที่ใช้อำนาจดำเนินนโยบายต่างประเทศแบบก้าวร้าว ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นก็จะมีน้อยลง ดังนั้น การใช้ซอฟต์แวร์ถือเป็นเครื่องมือทางการทูต ที่สามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีความจำเป็นที่รัฐบาลหรือผู้กำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถระบุแหล่งทรัพยากรที่เป็นซอฟต์แวร์ของประเทศของตนได้อย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถกำหนดนโยบายด้านการต่างประเทศได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่ ซึ่งต้องทำควบคู่ไปกับการทูตสาธารณะ ซึ่งหมายถึง การสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศหนึ่งไปสู่ประชาชนของชาติอื่นจนเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างประชาชนกับประชาชน

กล่าวได้ว่า ความหมายของซอฟต์แวร์ คือ ความสามารถที่ทำให้ผู้อื่น “ต้องการ” และ “ยอมรับ” ในสิ่งที่คุณต้องการโดยสิ่งสำคัญที่สุดคือต้องดึงดูดความต้องการของผู้อื่นให้พวกเขาเกิดการยอมรับด้วยความ “เต็มใจ” ปราศจากการบังคับขู่เข็ญเพราะเมื่อไม่มองสิ่งแปลกใหม่ว่าเป็นศัตรูแล้วมนุษย์มีแนวโน้มจะลดอาการต่อต้านและเปิดใจยอมรับมากกว่าโดยสัญชาตญาณ ด้วยเหตุนี้ซอฟต์แวร์จึงไม่ใช่การเผยแพร่วัฒนธรรมอย่างที่หลายคนเข้าใจ แต่คืออำนาจการโน้มน้าวแบบหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนกลยุทธ์เท่านั้น ดังนั้น ซอฟต์แวร์จึงได้รับการกล่าวถึงในอีกชื่อหนึ่งว่า “อำนาจละมุน” หรือ “อำนาจแบบอ่อน” ตามความหมายที่เกี่ยวกับอำนาจในการชักจูงประเทศให้ปฏิบัติตามที่ประสงค์ โดยการสร้างเสน่ห์ ภาพลักษณ์ ความชื่นชม และจะร่วมมือกันต่อไป อำนาจแบบนี้จะได้รับการยอมรับมากกว่าอำนาจแบบแข็งหรืออำนาจเชิงบังคับขู่เข็ญ

นอกจากนี้ ในประเทศไทยมีการให้นิยามและความหมายจากผู้ทรงคุณวุฒิหลากหลายด้าน ดังนี้

๑) นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ สมาชิกวุฒิสภา ได้ให้ความเห็นไว้ต่อที่ประชุมวุฒิสภา ในวันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ควรกำหนดค่านิยมซอฟต์แวร์ขึ้นใหม่ คือ “ภูมิพลังวัฒนธรรม” ซึ่งหมายรวมถึง อาหาร วิถีชีวิต โดยเป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นในอดีตที่อยู่มาจนถึงปัจจุบัน

คำว่า “ภูมิพลังวัฒนธรรม”³ มีความหมาย ๓ ประการ ดังนี้

(๑) คุณค่าที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย

(๒) ความภาคภูมิใจในสิ่งนั้น ๆ ทั้งความภาคภูมิใจของคนในสังคม คนในชาติและคนนานาชาติด้วย

(๓) พลังแผ่นดิน เพราะว่า ภูมิ หมายถึงแผ่นดิน และพลังหมายถึงพลังแผ่นดินก็ได้

นอกจากนี้ พลังแผ่นดิน ยังมีนัยยะสำคัญที่สอดคล้องกับพระนามของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร อีกด้วย

๒) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง อาจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้ข้อมูลต่อที่ประชุม⁴ ว่า ตามแนวคิดของโจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) ได้อธิบายแนวคิดเรื่อง Soft power ในมุมมองด้านการเมืองระหว่างประเทศ โดยมีการแบ่งรูปแบบออกเป็น ๒ รูปแบบ ดังนี้

(๑) อำนาจแข็ง (Hard Power) คือ การใช้กำลังทางการทหาร หรือทรัพยากรที่เหนือกว่าในการข่มขู่หรือเข้าไปควบคุมเพื่อให้มีอำนาจเหนือตัวแสดงนั้น ในทางตรงกันข้ามกับวิธีการแบบละมุนละม่อม

(๒) อำนาจอ่อน (Soft Power) คือ ความสามารถที่จะให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติในสิ่งที่ต้องการโดยไม่ผ่านการบังคับหรือเข้าไปควบคุม แต่เป็นการให้ยอมรับในคุณค่าและยอมที่ปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการร่วมมือ

ฉะนั้น ตามแนวคิดของโจเซฟ ไนย์ (Joseph S. Nye) ข้างต้น จึงสามารถที่จะอธิบายความหมายของคำว่าซอฟต์แวร์ หมายถึง พลังหรืออำนาจที่ทำให้ตัวแสดงอื่นปฏิบัติ มีความคิดหรือมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยจะต้องไม่เกิดการบังคับ (Non – Coercion) และยอมกระทำแต่โดยดี หรือถูกทำให้ยอมรับอย่างแยบยลจากตัวแสดงอื่น

๓) นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร ได้ให้คำนิยามซอฟต์แวร์ คือ พลังหรืออำนาจที่ทำให้บุคคลอื่นปฏิบัติ มีความคิด หรือมีพฤติกรรม ตามที่ต้องการ โดยไม่เกิดจากการบังคับ ยอมกระทำแต่โดยดีผ่านการแสดงออกทางการเมือง ศาสนา วัฒนธรรม วิถีชีวิต ส่งผลให้การกระทำ ความคิดหรือปรับพฤติกรรมเข้าหาด้วยความเต็มใจ

³ นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ กรรมการธิการวิสามัญ ได้กล่าวไว้ในการประชุมคณะบันทึกร่วมประชุมคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ ครั้งที่ ๕/๒๕๖๖ วันศุกร์ที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๑๓.๓๐ นาฬิกา

⁴ บันทึกการประชุมคณะบันทึกร่วมประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

๖.๑.๔ ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์

ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ รัฐต้องทำความเข้าใจและสามารถระบุแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ให้สามารถนำมาใช้ในการกำหนดนโยบายได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับทรัพยากรที่มีอยู่โดยแต่ละรัฐจะมีทรัพยากรซอฟต์แวร์ของตนเองและหากแหล่งที่มาหรือทรัพยากรของประเทศมีความสอดคล้องกับวัฒนธรรม ค่านิยมของประเทศอื่นจะทำให้มีโอกาสที่จะกลายเป็นซอฟต์แวร์นั้นจะมีมากขึ้น โจเซฟ เอส ไนย์ (Joseph S. Nye) กล่าวว่า ทรัพยากรหรือแหล่งที่มาของ ซอฟต์แวร์ ประกอบไปด้วย ๓ แหล่ง ดังนี้

๑) วัฒนธรรม (culture) ถ้าวัฒนธรรมของประเทศหนึ่งมีความสอดคล้องกับผลประโยชน์และค่านิยมของประเทศอื่นๆ โอกาสที่วัฒนธรรมดังกล่าวจะกลายเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นก็จะมากขึ้น สำหรับช่องทางที่ทำให้วัฒนธรรมของประเทศหนึ่งเป็นที่รู้จักในประเทศอื่น ๆ นั้น เช่น สินค้าทางวัฒนธรรม การค้า การเยี่ยมเยือน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยน และการท่องเที่ยว

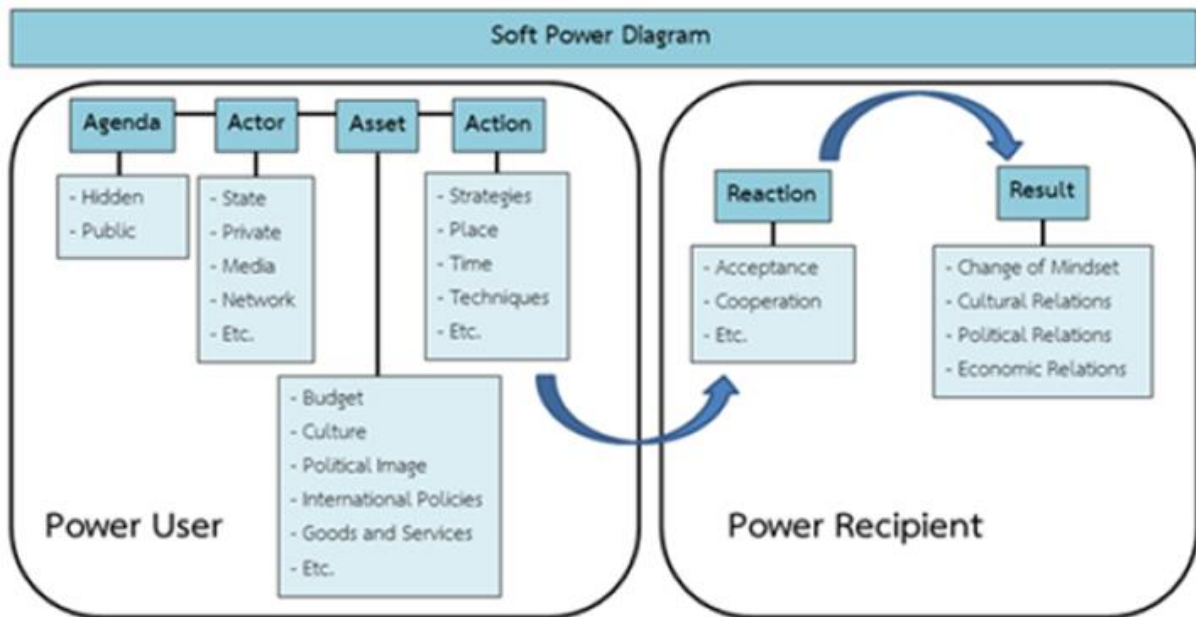
๒) ค่านิยมทางการเมือง (political values) ถ้าประเทศดังกล่าวมีค่านิยมทางการเมืองที่สอดคล้องกับประเทศอื่นๆ ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นจะเพิ่มขึ้น ในทางกลับกัน ถ้าค่านิยมของประเทศดังกล่าวขัดกับค่านิยมของประเทศอื่นๆ อย่างชัดเจน ซอฟต์แวร์ของประเทศนั้นก็จะลดลง ตัวอย่างเช่น การเคารพสิทธิมนุษยชน ความเป็นประชาธิปไตย ความสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจ การทหารที่เข้มแข็ง วัฒนธรรมที่หลากหลาย สังคมสงบสุขและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนความมีศักยภาพในการพัฒนาขีดความสามารถของประเทศ เป็นต้น

๓) นโยบายต่างประเทศ (foreign policies) นโยบายที่จะส่งเสริมอำนาจละมุนให้เกิดขึ้นต้องเป็นนโยบายที่สนใจเท่าที่และความชอบธรรมต่อประเทศปลายทาง นโยบายต่างประเทศ เช่น นโยบายเน้นความเท่าเทียม การพบการส่งออกของประเทศที่เล็กกว่า และนโยบายให้ความช่วยเหลือ

ดร.ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ นักวิจัยประจำสถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย⁵ มองว่า ซอฟต์แวร์ไม่ใช่เรื่องของการผลิตและส่งออก แต่มีองค์ประกอบหลายอย่างประกอบกัน จึงได้นำเสนอผังมโนทัศน์ “๔A ๒R” เพื่อช่วยขยายรายละเอียดของ ซอฟต์แวร์ โดยแบ่งการมองออกเป็น ๒ ฝั่ง ดังนี้

⁵ บันทึกการประชุมคณะบันทึกประชุมคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณีครั้งที่ ๔/๒๕๖๖ วันจันทร์ที่ ๑๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ เวลา ๐๙.๓๐ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (โปรแกรม Cisco WebEx Meetings)

ผังมโนทัศน์อำนาจอ่อนแบบ 4A 2R



แผนภาพที่ ๖-๒ ผังมโนทัศน์อำนาจอ่อนแบบ ๔A ๒R

๑) ผู้ใช้พลัง (Power User) โดยแบ่งหลักเกณฑ์ได้ดังนี้

๑.๑) **Agenda** มีวาระสำคัญ ๒ ประการ คือ Hidden และ Public

๑.๒) **Actor** มีผู้ผลักดันในการดำเนินงาน เช่น State, Private, Media, และ Network เป็นต้น

๑.๓) **Asset** มีทรัพยากรในการดำเนินงาน เช่น Budget, Culture, Political Image International Policies, Goods and Service เป็นต้น

๑.๔) **Action** มีรูปแบบการดำเนินงาน เช่น Strategies, Place, Time และ Techniques เป็นต้น

๒) ผู้รับ (Power Recipient) โดยแบ่งหลักเกณฑ์ได้ดังนี้

๒.๑) **Reaction** มีการตอบสนองของผู้รับ เช่น Acceptance และ Cooperation เป็นต้น

๒.๒) **Result** มีผลลัพธ์ที่ได้จากผู้รับ เช่น Change of Mindset, Cultural Relations, Political Relations และ Economic Relations

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตามผังมโนทัศน์ “๔A ๒R” สามารถยกตัวอย่างประเทศที่ดำเนินการตามผังมโนทัศน์ดังกล่าวได้ อาทิ ประเทศญี่ปุ่น ได้วางหลัก Public Agenda ไว้ว่า “Provides solution to the World’s ในการจัดทำนโยบาย Cool Japan เพื่อส่งออกวัฒนธรรมญี่ปุ่นไปสู่ตลาดโลก ฉะนั้นเมื่อมองย้อนกลับมายังประเด็นซอฟต์แวร์ของประเทศไทย จะต้องพิจารณาว่าอะไรเป็นเป้าหมาย Agenda ของประเทศไทย และใครสามารถเป็น Actor ที่จะเป็นผู้ผลักดันในการดำเนินงาน เช่น ภาครัฐ (State) ภาคเอกชน (Private) สื่อสาธารณะ (Media) เป็นต้น และประเทศไทยมี Asset ที่จะ

ทรัพยากรอะไรในการดำเนินงาน เช่น งบประมาณ (Budget) และวัฒนธรรม (Culture) เป็นต้น โดยจะเห็นได้ว่าประเทศไทยมีต้นทุนทางวัฒนธรรมแต่สิ่งดังกล่าวมิใช่จะเป็น ซอฟต์แวร์จะต้องประกอบด้วย ภาพลักษณ์ทางการเมือง (Political Image) และนโยบายระหว่างประเทศ (International Policies) อีกด้วย

Joseph S. Nye ได้อธิบายแหล่งที่มาของซอฟต์แวร์ออกเป็น ๓ ประการ ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ค่านิยมทางการเมือง (Political Value) และนโยบายต่างประเทศ (Foreign Policy) และยังต้องประกอบด้วย Attraction (Power Currencies) ๓ ประการ ได้แก่ Beauty Brilliance และ Benignity ด้วย

๖.๑.๕ ความเชื่อมโยงกับศาสตร์พระราชา

“ศาสตร์พระราชา” นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอย่างหาที่สุดมิได้ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงครองราชย์ยาวนานกว่า ๗๐ ปี พระองค์ทรงคิด ทรงปฏิบัติพระราชกรณียกิจเชิงประจักษ์เป็นตัวอย่างจนเกิดเป็นศูนย์ศึกษาการพัฒนา และโครงการตามพระราชดำริมากกว่า ๔,๐๐๐ โครงการ จากพระราชกรณียกิจที่ทรงพระราชดำรินี้ได้กลายมาเป็น “ศาสตร์พระราชา” เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสุขที่ยั่งยืน และเพื่อการพัฒนาประเทศให้เกิดความมั่นคง ซึ่ง “ศาสตร์พระราชา” สามารถแบ่งได้เป็น ๓ ด้าน คือ ๑) ศาสตร์แห่งการพัฒนา ๒) ศาสตร์แห่งความประพฤติ และ ๓) ศาสตร์แห่งการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ โดยศาสตราจารย์ กิตติคุณ วิษณุ เครืองาม รองนายกรัฐมนตรี ได้กล่าวสรุปอย่างกระชับให้เข้าใจง่ายว่าเป็น “สิ่งที่พ่อคิด กิจที่พ่อทำ คำที่พ่อสอน พรที่พ่อให้” “ศาสตร์พระราชา” จึงมีคุณค่ามหาศาลที่ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะประชาชนชาวไทยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงประชาชนทั่วโลก เนื่องจากหากได้นำไปปฏิบัติอย่างจริงจังและต่อเนื่อง จนกลายเป็นวิถีชีวิตได้แล้ว จะทำให้เกิดความมั่นคง อุดมสมบูรณ์ด้วยธรรมชาติ เกิดความมั่งคั่งทางด้านอาหารและจิตใจ ซึ่งจะนำมาสู่ความสันติและความสุขอย่างยั่งยืน

การดำเนินงานตามศาสตร์พระราชาทิ้ง ๗ ด้าน ประกอบด้วย

ด้านที่ ๑ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการน้ำ ได้แก่ การอนุรักษ์น้ำ สร้างฝายต้นน้ำลำธารชนิดต่าง ๆ การพัฒนาแหล่งน้ำ การแก้ปัญหาขาดแคลนน้ำ น้ำแล้ง น้ำท่วม สร้างอ่างเก็บน้ำ เขื่อนแบบต่าง ๆ ในแต่ละพื้นที่ เช่น อ่างพวง แก้มลิง เป็นต้น และการจัดการน้ำลักษณะพิเศษ เช่น โครงการฝนหลวงชลประทานจัดการน้ำแก้ปัญหาดิน ประตุระบายน้ำ การแก้ปัญหาหน้าเฝ้าเสีย น้ำดีไหลน้ำเสีย กังหันน้ำชัยพัฒนา เป็นต้น

ด้านที่ ๒ ศาสตร์ว่าด้วยสหกรณ์ ได้แก่ สหกรณ์อเนกประสงค์ ดำเนินการเกี่ยวกับด้านเงินลงทุนและสินเชื่อ ด้านรวมกันซื้อ ด้านรวมกันแปรรูปผลผลิต ด้านการตลาดและรวมกันขาย

ด้านที่ ๓ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการดิน ได้แก่ การพัฒนาทรัพยากรดินตามศาสตร์พระราชา พระราชดำริเกี่ยวกับเกษตรทฤษฎีใหม่ เศรษฐกิจพอเพียง การแก่งดิน การห่มดิน การปลูกหญ้าแฝกเพื่ออนุรักษ์ดินและน้ำ การปลูกพืชตระกูลถั่วบำรุงดิน และการจัดที่ดินตามพระราชประสงค์ การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคต่าง ๆ การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคเหนือ เช่น ดินบนพื้นที่สูง พื้นที่ลาดชัน เกิดการชะล้างพังทลายง่าย สูญเสียหน้าดิน สูญเสียธาตุอาหาร และพืช การพัฒนาทรัพยากรดินภาคกลาง เช่น การพัฒนาดินทราย ดินดาน และการฟื้นฟูที่ดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น ดินเค็ม ดินทรายอุ้มน้ำได้น้อย ดินลูกรัง และดินขาดธาตุอาหารพืช การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคตะวันออก เช่น ดินทราย ดินตื้นอุ้มน้ำได้น้อย ขาดความอุดมสมบูรณ์ และดินเสื่อมโทรม การพัฒนาทรัพยากรดินในภาคใต้ เช่น ดินเปรี้ยว และดินอินทรีย์

ด้านที่ ๔ ศาสตร์ว่าด้วยการจัดการป่าไม้และสิ่งแวดล้อม อาทิ ศาสตร์พระราชาวาดำเนินการจัดการป่าและสิ่งแวดล้อม การสร้างความ “เข้าใจ” ในสรรพสิ่ง “ปลูกป่าในใจคน” การ “เข้าถึง” การจัดการอย่างแท้จริง การปลูกป่าโดยไม่ต้องปลูก การปลูกป่าทดแทน การปลูกป่าโครงการ การจัดการมลพิษในสิ่งแวดล้อม การจัดการน้ำเสีย และการจัดการขยะ

ด้านที่ ๕ ศาสตร์ว่าด้วยพลังงานและนวัตกรรม อาทิ การดัดแปรสภาพอากาศเพื่อให้เกิดฝน (ฝนหลวง) การปลูกหญ้าแฝก การปรับปรุงสภาพดินเปรี้ยวเพื่อให้เหมาะแก่การเพาะปลูก (โครงการแก่งดิน) การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันเชื้อเพลิงสำหรับเครื่องยนต์ดีเซล การใช้น้ำมันกลั่นบริสุทธิ์เป็นน้ำมันหล่อลื่นสำหรับเครื่องยนต์สองจังหวะ ระบบโครงสร้างเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์และชุดสำเร็จเครื่องกำเนิดไฟฟ้าพลังงานจลน์หรือที่เรียกว่า “อุทกพลวัต” เครื่องกลเติมอากาศที่ผิวน้ำหมุนเข้าแบบทุ่นลอย หรือที่รู้จักว่า “กังหันน้ำชัยพัฒนา”

ด้านที่ ๖ ศาสตร์ว่าด้วยเกษตรทฤษฎีใหม่ ทฤษฎีใหม่ คือการประยุกต์หลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการเกษตรเพื่อคนส่วนใหญ่ของประเทศ การเกษตรทฤษฎีใหม่ มี ๓ ขั้น ประกอบด้วย

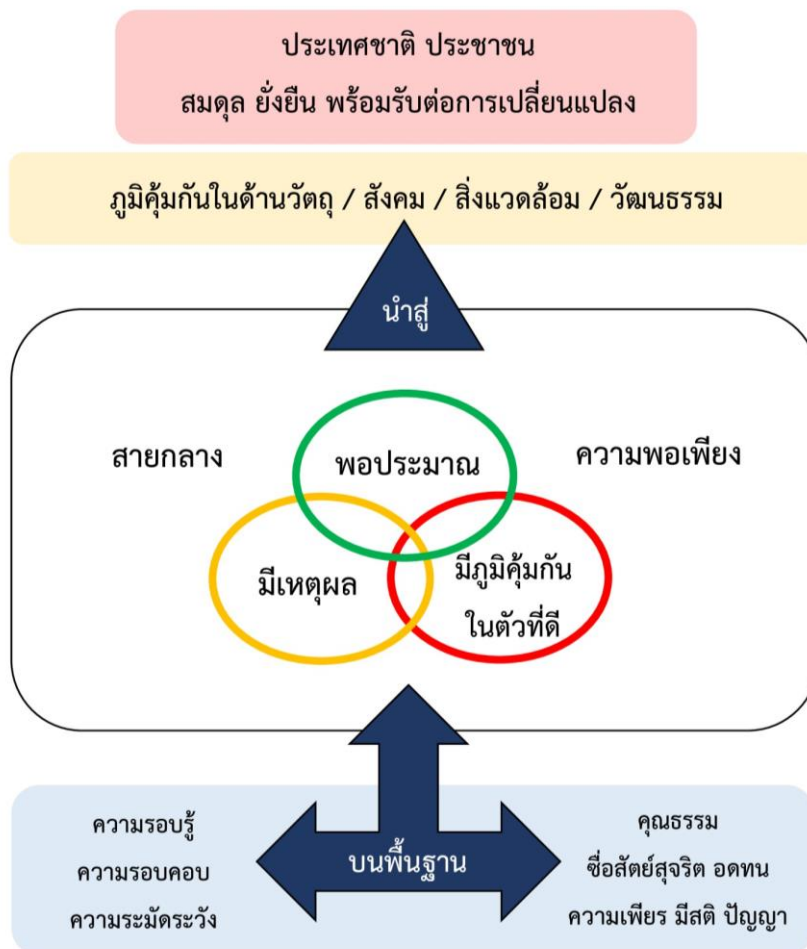
ขั้นที่ ๑ ทฤษฎีใหม่ขั้นต้น ขั้นผลิตเพื่อเลี้ยงตัวเองให้อยู่รอด หรือ “พออยู่พอกิน” พอเพียงในระดับครอบครัวก่อน แล้วก้าวไปสู่ “พอมีพอกิน” แนวพระราชดำริ ขั้นที่ ๑ ประกาศในปี พ.ศ. ๒๕๓๗

ขั้นที่ ๒ ทฤษฎีใหม่ขั้นกลาง ขั้นนี้เกษตรกรรวบรวมพลังในรูปกลุ่มสหกรณ์ ร่วมแรง ร่วมใจ ในด้านการผลิต การตลาด ความเป็นอยู่ สวัสดิการ การศึกษา และด้านสังคม ศาสนา เพื่อให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ขั้นที่ ๓ ทฤษฎีใหม่ขั้นก้าวหน้า ในขั้นนี้ดำเนินการจัดหาทุน หรือแหล่งเงิน ประสานกับหน่วยธุรกิจ เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ร่วมกัน ทั้งเกษตรกร ธนากร สหกรณ์ และหน่วยธุรกิจ

ด้านที่ ๗ ศาสตร์ว่าด้วยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง คือ ปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศ ให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจ ให้ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง



แผนภาพที่ ๖-๓ ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (www.itd.or.th, ๒๕๖๖)

เศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วยคุณลักษณะ ๓ ประการ และเงื่อนไข ๒ ประการ หรือที่เรียกว่า ๓ ห่วง ๒ เงื่อนไข คือ

ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีต่อความจำเป็น และเหมาะสมกับฐานะของตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป และต้องไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น

ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจดำเนินการเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลตามหลักวิชาการ หลักกฎหมาย หลักศีลธรรมจรรยา และวัฒนธรรมที่ดีงาม โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบรู้และรอบคอบ

ระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับต่อผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถปรับตัวและรับมือได้อย่างทันที่

เงื่อนไขสำคัญที่จะทำให้การตัดสินใจ และการกระทำเป็นไปอย่างพอเพียง จะต้องอาศัย ทั้งคุณธรรมและความรู้ ดังนี้

เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องสร้างเสริมให้เป็นพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ ประกอบด้วย ด้านจิตใจ คือการตระหนักในคุณธรรม รู้ผิดชอบชั่วดี ซื่อสัตย์สุจริต ใช้สติปัญญาอย่างถูกต้องและเหมาะสมในการดำเนินชีวิต และด้านการกระทำ คือ มีความขยันหมั่นเพียร อดทน ไม่โลภ ไม่ตระหนี่ รู้จักแบ่งปัน และรับผิดชอบในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม

เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย การฝึกตนให้มีความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง อย่างรอบด้าน มีความรอบคอบ และความระมัดระวังที่จะนำความรู้ต่าง ๆ เหล่านั้นมาพิจารณาให้ เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผน และในชั้นปฏิบัติ

การนำเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ ต้องคำนึงถึง ๔ มิติ ดังนี้

- **ด้านเศรษฐกิจ** ลดรายจ่าย / เพิ่มรายได้ / ใช้ชีวิตอย่างพอควร / คิดและวางแผนอย่างรอบคอบ / มีภูมิคุ้มกัน / ไม่เสี่ยงเกินไป / การเผื่อทางเลือกร่าง
- **ด้านสังคม** ช่วยเหลือเกื้อกูล / รู้รักสามัคคี / สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน
- **ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม** รู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดและรอบคอบ / เลือกใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างรู้ค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด / ฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนสูงสุด
- **ด้านวัฒนธรรม** รักและเห็นคุณค่าในความเป็นไทย เอกลักษณ์ไทย / เห็นประโยชน์และคุณค่าของภูมิปัญญาไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่น / รู้จักแยกแยะและเลือกรับวัฒนธรรมอื่น ๆ

นอกจากขอบข่ายการดำเนินงานที่กล่าวถึงทั้ง ๗ ด้านแล้ว หลักและวิธีทรงงานของ พระราชาเป็นศาสตร์อีกด้านหนึ่งที่สอดแทรกอยู่ในทุกขอบข่ายงานตามศาสตร์พระราชาทั้ง ๗ ด้าน ซึ่งองค์ความรู้ด้านเทคนิคกระบวนการ พัฒนาตามวิธีทรงงาน เป็นมิติที่ต้องนำวิธีทรงงานของพระราชา มาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ หรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนใน ๒๓ วิธีทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เพื่อสร้างเป็นบุคลิกภาพหรือ ลักษณะนิสัยการทำงานที่ดี ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจ กระบวนการปฏิบัติ และ กระบวนการสร้างเจตคติค่านิยม และสอดคล้องกับหลักคิด เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา (King's Model) ประกอบด้วย ๑) ศึกษาข้อมูลอย่างเป็นระบบ ๒) ระเบิดจากข้างใน ๓) แก้ปัญหาที่จุดเล็ก ๔) ทำตาม ลำดับขั้น ๕) ภูมิสังคม ๖) องค์กรรวม ๗) ไม่ติดตำรา ๘) ประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด ๙) ทำได้ง่าย ๑๐) การมีส่วนร่วม ๑๑) ประโยชน์ส่วนรวม ๑๒) บริการรวมที่จุดเดียว ๑๓) ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ ๑๔) ใช้ธรรมชาติบำบัด ๑๕) ปลุกป่าในใจคน ๑๖) ขาดทุนคือกำไร ๑๗) การพึ่งตนเอง ๑๘) พออยู่ พอกิน ๑๙) เศรษฐกิจพอเพียง ๒๐) ความซื่อสัตย์ สุจริต จริตใจต่อกัน ๒๑) ทำงานอย่างมีความสุข ๒๒) ความเพียร และ ๒๓) รู้รัก สามัคคี

๖.๑.๖ ความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ

การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์เวอร์ชันนั้นมีความเชื่อมโยงกับแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติ ดังนี้

๑) แผนระดับหนึ่ง คือ ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) โดยสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน (ยุทธศาสตร์ด้านที่ ๒) ที่มุ่งเพิ่มผลิตภาพการผลิต (Productivity) โดยใช้วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี วิจัย พัฒนาและนวัตกรรมไทยในทุกสาขาของ ภาคการผลิตและบริการที่เป็นฐานรายได้เดิมและต่อยอดเป็นฐานรายได้ใหม่ ซึ่งจะนำมาสู่ การเปลี่ยนแปลงด้านประสิทธิภาพ (Efficiency) และการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการจากความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม (Value Creation)

๒) แผนระดับสอง ประกอบด้วย

๒.๑) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งประเด็นด้านซอฟต์แวร์เวอร์ชันเกี่ยวข้องกับแผนแม่บทฯ จำนวน ๓ ประเด็น ได้แก่ (๑) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นการท่องเที่ยว (๒) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นผู้ประกอบการและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ยุคใหม่ และ (๓) แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ

๒.๒) แผนการปฏิรูปประเทศ ซึ่งมีประเด็นด้านซอฟต์แวร์เวอร์ชันเกี่ยวข้องกับแผนการ ปฏิรูปประเทศ จำนวน ๑ แผน คือ แผนการปฏิรูปประเทศด้านวัฒนธรรม กีฬา แรงงาน และการพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์

๒.๓) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยอยู่ระหว่าง การดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) มีแนวคิด การพัฒนาเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน เศรษฐกิจสีเขียว โดยให้ความสำคัญกับ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้าง มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการรักษาความสมดุลระหว่างการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากฐาน ทรัพยากรธรรมชาติและความหลากหลายทางชีวภาพ รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบการผลิต การให้บริการ และการบริโภคเพื่อลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

๓) แผนระดับสาม ประกอบด้วย

๓.๑) แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ.๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)

๓.๒) ยุทธศาสตร์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ระยะที่ ๔ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

๓.๓) แผนปฏิบัติการด้านส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

๓.๔) แผนปฏิบัติการเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐)

๓.๕) ฯลฯ

๔) นโยบายประเทศไทย ๔.๐ เป็นแนวนโยบายเพื่อพัฒนากลไกขับเคลื่อนชุดใหม่ ซึ่ง หนึ่งในนั้นเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูง

๖.๒ ผลการวิเคราะห์

จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งวิเคราะห์ SWOT ออกมา พบว่า ประเทศไทยมีศักยภาพที่จะขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ เนื่องจากจุดแข็งภายในที่สำคัญ คือ “ความ หลากหลายของทุนทางวัฒนธรรม” ที่มีอยู่ภายในประเทศ ถือเป็นจุดเด่นสำคัญที่สามารถนำมาต่อยอด ให้เกิดประโยชน์ทั้งในทางเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงได้ในระยะยาว ประกอบกับ โอกาสจาก ภายนอก คือ เศรษฐกิจโลกที่กำลังฟื้นตัวหลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-๑๙) ส่งผลให้การท่องเที่ยวกำลังฟื้นตัวตามไปด้วย ซึ่งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการ นำเสนอซอฟต์แวร์ของไทยออกสู่สายตาชาวโลกและสร้างภาพลักษณ์ที่น่าจดจำให้กับประเทศไทย ดังนั้น เพื่อเตรียมความพร้อมต่อการดังกล่าว และสร้างความยั่งยืนให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ ของไทยในระยะยาว ประเทศไทยจะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน และเร่งสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) เพื่อรองรับการดำเนินการทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

กล่าวได้ว่าหัวใจสำคัญ ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คือ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และอาหารไทย โดยมีองค์ประกอบร่วม ได้แก่ ศิลปะการแสดง การโฆษณา และซอฟต์แวร์ กิจกรรมเพื่อสุขภาพ (นวด สปา การออกกำลังกาย การกีฬา และอื่นๆ) รวมถึงการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม ความเอื้ออาทร และความเป็นมิตรของคนไทย

สำหรับประเด็นที่ยังเป็นจุดอ่อน/อุปสรรค ที่สมควรเร่งรัดปรับปรุงแก้ไข เช่น การสร้างความตระหนักรู้ร่วมกันของคนในชาติ การสร้างระบบนิเวศน์ที่เอื้อต่อการสืบสาน และสร้างสรรค์ซอฟต์แวร์ การปรับปรุงกฎหมาย และกฎระเบียบที่ไม่เอื้อต่อการขับเคลื่อน และการมอบหมายหน่วยงานภาคเอกชน และภาคประชาสังคม เข้ามาเป็นกำลังสำคัญในการดำเนินกลยุทธ์ ภายใต้การสนับสนุนทรัพยากรจากภาครัฐอย่างพอเพียง เป็นต้น

๖.๓ สมมติฐาน

การขับเคลื่อนตามแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ ตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่าประเทศไทยจะต้องไม่เกิดเหตุการณ์วิกฤติ ในด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม รวมถึงไม่เกิดสภาวะสงครามหรือการระบาดของโรคร้ายแรง ความขัดแย้งรุนแรงทางความคิดของคนในสังคมไทย และมีทรัพยากรที่เหมาะสมเพียงพอต่อการดำเนินการขับเคลื่อนตามแผนกลยุทธ์ดังกล่าว

๖.๔ วิสัยทัศน์

สืบสาน สร้างสรรค์ และส่งเสริมภูมิพลวัฒนธรรมไทย ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าต่อสังคม และความมั่นคงของชาติอย่างยั่งยืน

๖.๕ พันธกิจ

๑) สร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) อาทิ การพัฒนาทักษะบุคลากร การปรับปรุงกฎหมาย และการใช้มาตรการจูงใจทางภาษี ที่เหมาะสมให้กับประเทศไทยในการผลิตงานสร้างสรรค์บนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ รวมถึงให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มแข็ง

๒) อนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่เวทีโลก เพื่อให้นานาชาติได้รู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ไทย รวมถึงมีฐานข้อมูลกลางเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้แก่ทุกช่วงวัย

๓) สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์ของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยและอัตลักษณ์ไทยที่โดดเด่นออกสู่สากล โดยมีแบรนด์ระดับชาติที่ชัดเจน เป็นที่จดจำและรู้จักไปทั่วโลก ครอบคลุมซอฟต์แวร์ของไทยในด้านต่าง ๆ

๔) ส่งเสริมให้คนไทยมีความรักและภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต และสังคมไทยมีความสุขและเป็นที่ยอมรับของนานาชาติประเทศมากขึ้น

๖.๖ กลุ่มเป้าหมายของการขับเคลื่อนกลยุทธ์

๑) ผู้ที่อยู่ในแต่ละกระบวนการในห่วงโซ่คุณค่าของมิติซอฟต์แวร์ทั้ง ๕F และ ๑๑ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

๒) ลูกค้า ผู้อุปโภค และผู้บริโภคของมิติซอฟต์แวร์ทั้ง ๕F และ ๑๑ กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

๓) ภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติ

๔) ประชาชนในทุกภาคส่วน

๖.๗ ประเด็นกลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ การสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เหมาะสมในการส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย ทั้งในรูปแบบของงานที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ รวมถึงให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มแข็ง

รายละเอียดกลยุทธ์

๑. พัฒนาทักษะบุคลากรทั้งการสร้างบุคลากรรุ่นใหม่ การพัฒนาทักษะบุคลากรที่มีอยู่เดิม และการส่งเสริมวิสาหกิจใหม่ ๆ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์ และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย

๒. ปรับปรุงกฎหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์ และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย

๓. ใช้มาตรการจูงใจทางภาษีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์ และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย

๔. วางระบบโครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การผลิตงานสร้างสรรค์ และการบริการบนฐานของศิลปวัฒนธรรมและระบบภูมิปัญญาของไทย

กลยุทธ์ที่ ๒ การอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดมรดกวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าของไทย พร้อมทั้งนำเสนอออกสู่สากล เพื่อให้คนไทยตระหนักและภาคภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งนานาประเทศได้รู้จักและยอมรับในอัตลักษณ์ไทย ตลอดจนสนับสนุนให้มีข้อมูลกลางเพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกช่องทางตลอดเวลา และทุกช่วงวัย

รายละเอียดกลยุทธ์

๑. รวบรวมองค์ความรู้มรดกวัฒนธรรมของไทยทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้อย่างเป็นระบบ และนำเสนอด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และภาษาสากล เพื่อเผยแพร่ออกสู่สากล

๒. ส่งเสริมการท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ของไทย เช่น พิพิธภัณฑ์ อุทยานประวัติศาสตร์ โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ หอศิลป์ อุทยานแห่งชาติ เป็นต้น

๓. ส่งเสริมการจัดงานเทศกาลประเพณีทั้งในระดับชาติ เช่น เทศกาลมหาสงกรานต์ เทศกาลลอยกระทง เป็นต้น รวมทั้งเทศกาลประเพณีในท้องถิ่นที่จัดขึ้นในแต่ละพื้นที่และในช่วงเวลาต่าง ๆ ตลอดทั้งปี

๔. ผลักดันอาหารไทยที่มีวัตถุดิบจากพื้นที่ชุมชนของประเทศไทย พร้อมบอกเล่าคุณประโยชน์ของวัตถุดิบและความเป็นมาที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตผ่านอาหารไทย

๕. นำเสนอเรื่องราวที่ดึงดูดใจของประเทศไทยสู่เวทีต่างประเทศ โดยนำเสนอผ่านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เช่น ละคร ซีรีส์ เกม เป็นต้น

กลยุทธ์ที่ ๓ การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานสร้างสรรค์และงานด้านภูมิปัญญาของไทยทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวความเป็นไทยและอัตลักษณ์ไทยที่โดดเด่นออกสู่สากล โดยมีตราสัญลักษณ์ระดับชาติที่ชัดเจน เป็นที่รับรู้อย่างแพร่หลายในระดับสากลที่ครอบคลุมซอฟต์แวร์ของไทยในทุกด้าน

รายละเอียดกลยุทธ์

๑. พัฒนางานฝีมือ งานศิลปะแขนงต่าง ๆ และการออกแบบที่สร้างสรรค์ โดยเน้นสะท้อนอัตลักษณ์ไทยทั้งในเชิงวิถีชีวิตและภูมิปัญญา

๒. ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันมวยไทยชิงแชมป์โลก หรือจัดงานที่เกี่ยวข้องกับมิติต่าง ๆ ของมวยไทย อาทิ การแต่งกาย ศิลปะแม่ไม้มวยไทย ในระดับนานาชาติ

๓. ผลักดันอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงในประเทศไทยให้ไปจัดจำหน่ายในตลาดต่างประเทศ

๔. ส่งเสริมตรารับรองคุณภาพ Thai Select ให้เป็นที่รู้จักในต่างประเทศมากยิ่งขึ้น

๕. ส่งเสริมสินค้าสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของไทย อาทิ เครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย ยาสมุนไพรไทย ให้สามารถสร้างแบรนด์ที่ต่างชาติให้ความสนใจ

กลยุทธ์ที่ ๔ การส่งเสริมความรัก ความสามัคคี ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รวมทั้งส่งเสริมการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต ทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ ให้เป็นที่ยอมรับของนานาชาติอย่างแพร่หลาย

รายละเอียดกลยุทธ์

๑. ขับเคลื่อนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นค่านิยมหลักของประเทศไทย และส่งเสริมเผยแพร่ไปยังต่างประเทศ

๒. ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการฝึกสมาธิของโลก เพื่อดึงดูดให้ชาวไทยและชาวต่างชาติมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน

๓. ผลักดันให้มีสถาบันภูมิภาษาและปัญญาแผ่นดิน เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ของความเป็นไทยอย่างเป็นระบบ

๖.๘ การขับเคลื่อนตามประเด็นกลยุทธ์

ในการจะบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจ ในแต่ละกิจการมีการดำเนินการ ดังนี้

(๑) ด้านอาหารไทย ประกอบด้วย อาหาร สมุนไพร ฯลฯ

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งดำเนินการให้อาหารไทยเป็นที่นิยมของผู้บริโภคทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดโอกาสในการสร้างรายได้ในหลายรูปแบบ อาทิ การจำหน่ายวัตถุดิบในการทำอาหาร การทำอาหารขาย การสอนการทำอาหาร การเปิดร้านอาหารไทย และการแปรรูปอาหาร เป็นต้น โดยดำเนินการผ่านการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทย เช่น เทศกาลอาหารไทย การแข่งขันทำอาหารไทย เวทีแสดงอาหารไทยในงานสำคัญระดับนานาชาติต่าง ๆ

๒) ด้านสังคม มุ่งดำเนินการสนับสนุนการรักษาและต่อยอดภูมิปัญญาด้านอาหารไทยที่สามารถสะท้อนทั้งวัฒนธรรมท้องถิ่น การเป็นพหุสังคม และสภาพทางภูมิศาสตร์ของแต่ละพื้นที่ เพื่อให้คนไทยภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของการสืบทอดความรู้และพัฒนาทักษะในการทำอาหารไทยด้วยความสมัครใจอย่างต่อเนื่อง ทั้งในระดับครัวเรือน ชุมชน ท้องถิ่น จนถึงระดับประเทศ ซึ่งนอกจากจะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญาให้กับชุมชน ยังเปิดโอกาสให้มีการเรียนรู้แลกเปลี่ยนร่วมกันในสังคม

ระหว่างกลุ่มผู้สูงวัยและกลุ่มวัยอื่น ๆ ในการทำอาหาร ซึ่งจะทำให้ประชาชนได้มีทักษะในการทำอาหารที่สามารถช่วยสร้างรายได้ให้กับตนเองหรือชุมชนได้ เช่น การสร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน ร้านอาหาร โรงแรม สร้างชุมชนคนรักอาหารไทยและให้การส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมของชุมชนดังกล่าวที่เกี่ยวข้อง

๓) ด้านความมั่นคง มุ่งดำเนินการให้เห็นว่าการบริโภคอาหารถิ่น สะท้อนถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นของบรรพบุรุษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการบริโภคอาหารตามฤดูกาล นอกจากจะดีต่อสุขภาพแล้วยังเป็นวิธีการที่ช่วยรักษาความหลากหลายทางชีวภาพของพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งจะเกิดประโยชน์ต่อการพิทักษ์และฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และท้ายสุดจะเชื่อมโยงถึงเรื่องความมั่นคงทางอาหารที่ประเทศไทยยังสามารถรักษาศักยภาพของการเป็นหนึ่งในแหล่งผลิตอาหารให้กับคนในประเทศและต่างประเทศได้อย่างเพียงพอตลอดไป โดยรูปแบบของการจัดกิจกรรมที่ดำเนินการ เช่น โดยการวิจัยและพัฒนาอาหารไทยที่สามารถพัฒนาไปในทิศทางใหม่ ๆ และพัฒนาอาหารไทยที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกาย รวมถึงการพัฒนาอาหารไทยประยุกต์

(๒) ด้านภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ประกอบด้วยภาพยนตร์ ละคร วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ดนตรี โฆษณา เกม ดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์ ฯลฯ

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งดำเนินการให้ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ที่ผลิตโดยคนไทยเป็นที่นิยมของคนไทยและชาวต่างประเทศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อขยายตลาดให้กับภาพยนตร์ของคนไทยสู่สากลมากขึ้น โดยรวมถึงการสร้างรายได้จากการเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ การพัฒนาและผลิตบุคลากรในสาขานี้ให้มีขีดความสามารถในการแข่งขันกับตลาดต่างประเทศได้ในทุกมิติที่อยู่ใน supply chain ของสาขาสื่อภาพยนตร์และวิดิทัศน์ โดยตัวอย่างกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น การผลักดันรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อวิดีโอที่มีเนื้อหาที่ดึงดูดและน่าประทับใจ มีความทันสมัย โดยมีเนื้อหาที่เข้าถึงง่าย สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย สำหรับผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ การส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยวในสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับฉากถ่ายทำภาพยนตร์ (ตามรอยภาพยนตร์) รวมถึงให้ความสำคัญต่อการป้องกันปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง บังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มแข็ง เพื่อส่งเสริมให้เกิดการลงทุนในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาในสื่อภาพยนตร์ ละคร วรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ดนตรี โฆษณา เกม ดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์ ตลอดจนการแก้ไขพ.ร.บ.ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และให้ภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการกำหนดระดับความเหมาะสมของภาพยนตร์

๒) ด้านสังคม มุ่งดำเนินการใช้สื่อภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ทำให้คนไทยเกิดความเข้าใจและภาคภูมิใจในการสืบทอดวิถีการใช้ชีวิตในสังคมไทยที่เป็นแบบอย่างที่ดีของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งรวมถึงการสะท้อนให้เห็นความเสมอภาคของคนทุกเพศสภาพในสังคม และการนำเสนอเรื่องราว

ที่ให้ความรู้ที่ถูกต้องในการดำรงชีวิตโดยใช้ปัญญา ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างสังคมที่ดี ลดความขัดแย้ง ทำให้เกิดความสามัคคีภายในประเทศ และระหว่างประเทศ โดยตัวอย่างกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น ส่งเสริมและสนับสนุนผู้กำกับ นักเขียนบท นักแสดง และทีมงานในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพ และน่าสนใจซึ่งมีเรื่องราวและคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย

๓) ด้านความมั่นคง มุ่งดำเนินการใช้สื่อภาพยนตร์และวิทัศน์ในการให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับสามสถาบันหลัก คือ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ อย่างแยบคาย เพื่อทำให้คนไทยมีความภาคภูมิใจและมีความสนใจที่จะร่วมกันธำรงรักษา ๓ สถาบันหลักให้ดำรงอยู่สืบไป รวมทั้งให้ชาวต่างชาติเกิดความเข้าใจวิถีการใช้ชีวิตของคนไทย และความเป็นมาของประเทศอย่างถูกต้อง จนทำให้เกิดความประทับใจและมีความรู้สึกเชิงบวกกับประเทศไทย รวมทั้งคนไทย ตลอดจนใช้ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นปัญหาทางลบของสังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้และพร้อมที่จะมีส่วนร่วมในการดูแลรักษา หรือ แก้ไขให้อยู่ในสภาพที่ดีตลอดไป โดยตัวอย่างกิจกรรมที่ควรดำเนินการ

(๓) ด้านแฟชั่น ประกอบด้วย เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย ศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย หัตถกรรม การออกแบบ และสถาปัตยกรรม ฯลฯ

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งดำเนินการเพื่อให้คนไทยและชาวต่างประเทศนิยมแต่งกายด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประดับที่ออกแบบโดยคนไทย รวมทั้งการใช้วัสดุที่ผลิตจากวัตถุดิบในประเทศไทย ซึ่งครอบคลุมถึงเรื่องลิขสิทธิ์การออกแบบ /ทรัพย์สินทางปัญญาด้วย โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น การสื่อสารและโปรโมทแฟชั่นไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคุณค่าเกี่ยวกับแฟชั่นไทยบนสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มอื่น ๆ โดยใช้นักแสดงและบุคคลที่มีชื่อเสียงในการส่งเสริมสินค้าแฟชั่นไทย

๒) ด้านสังคม มุ่งดำเนินการเพื่อให้คนไทยและชาวต่างประเทศนิยมการสวมใส่เสื้อผ้าและเครื่องประดับไทย ที่เป็นทั้งการฟื้นฟู อนุรักษ์การแต่งกายในอดีตและที่มีการพัฒนาสร้างสรรค์มาจนถึงปัจจุบันด้วยความภาคภูมิใจ โดยเฉพาะการรักษาความรู้ และทักษะในการทอผ้า ของชุมชนหรือท้องถิ่นต่าง ๆ ที่มีเอกลักษณ์ของตนเองและเชื่อมโยงกับวิถีความเป็นอยู่ของแต่ละชุมชนให้คงอยู่อย่างต่อเนื่องในแต่ละยุคสมัย เพื่อให้สามารถรักษาภูมิปัญญาของชุมชนได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งให้ได้รับการชื่นชมและยอมรับจากชาวต่างประเทศ ซึ่งไม่เพียงเป็นการเพิ่มโอกาสในการขยายตลาดเสื้อผ้าของคนไทยสู่สากลมากยิ่งขึ้น แต่จะสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนไทยอีกด้วย โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น เป็นตัวกลางประสานงานความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน ในการสนับสนุนและสร้างภาพลักษณ์แฟชั่นไทย ทำงานร่วมกับนักออกแบบและบริษัทแฟชั่นที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ สร้างพันธมิตรกับองค์กรและบุคคลที่มีอิทธิพลในวงการแฟชั่น

๓) ด้านความมั่นคง มุ่งดำเนินการให้การแต่งกายของไทยทั้งการตัดเย็บ การออกแบบ ช่วยสร้างความภาคภูมิใจให้กับคนในประเทศ และเชื่อมโยงไปสู่การรักษา หรือ พัฒนาพืชเศรษฐกิจท้องถิ่นที่เหมาะสมกับสภาพภูมิประเทศของแต่ละท้องถิ่นที่เป็นวัตถุดิบในการทอผ้า เพื่อรักษาต้นทุนการผลิตทั้งสายการผลิตให้เกิดประโยชน์กับคนในชาติมากที่สุด ซึ่งรวมถึงการดูแลเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาและลิขสิทธิ์ของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สะท้อนเอกลักษณ์ของประเทศ โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น การสร้างตรารับรองสินค้าแฟชั่นไทยที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ โดยมีตราสัญลักษณ์และสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ สร้างภาพจำในหมู่ผู้บริโภคและผู้สนใจในด้านแฟชั่นว่า "Made in Thailand" คือสิ่งที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานสากล มีคุณภาพและเป็นเลิศ

(๔) ด้านกีฬา ประกอบด้วย กีฬามวยไทย การละเล่นของชนเผ่า การละเล่นว่าวไทย ฯลฯ

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งดำเนินการให้กีฬาไทยที่ถูกคัดเลือก ได้รับความนิยมทั้งจากคนไทยและชาวต่างประเทศเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของกีฬาพื้นเมือง เป็นโอกาสที่จะได้ฟื้นฟูและอนุรักษ์ รวมทั้ง นำเรื่องราวความเป็นมาของประเภทกีฬานั้น ๆ มาเพิ่มความน่าสนใจและคุณค่าของกีฬา โดยลงทุนเรื่องการสร้างนักกีฬาให้เป็นนักกีฬาอาชีพ จนสามารถจัดการแข่งขันในระดับต่าง ๆ ที่สามารถเก็บค่าเข้าชมได้ ซึ่งรวมถึงการผลิตอุปกรณ์ที่ใช้ในกีฬานั้น ๆ เพื่อจำหน่าย โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น จัดแข่งขันกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ กีฬาอาชีพ และกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและนันทนาการ (Sport Tourism) หรือจัดแสดงมวยไทย โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความสะดวกในการรับชมทางระบบออนไลน์ถ่ายทอดสดไปทั่วโลก ส่งเสริมหรือสนับสนุนการส่งออกสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย รวมทั้งการสร้างมูลค่าเพิ่มในมิติอื่น ๆ อาทิ การสร้างความนิยม กลุ่มแฟนคลับกีฬา โดยเฉพาะมวยไทยทั้งในและต่างประเทศ การสร้างภาพยนตร์ และการทำเกม e-sport

๒) ด้านสังคม มุ่งดำเนินการส่งเสริมกีฬาที่ถูกคัดเลือก ให้ได้รับความนิยมจากคนไทยและชาวต่างประเทศเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะการฟื้นฟูและอนุรักษ์กีฬาพื้นบ้าน เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันภูมิปัญญาของชุมชน ซึ่งจะช่วยสร้างความผูกพัน ความภูมิใจให้กับชุมชน จากการมีเรื่องราวความเป็นมา โดยการส่งเสริมการเล่นกีฬาจะช่วยทั้งเรื่องการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ และการพัฒนาให้มีทักษะจนถึงระดับที่เป็นอาชีพได้ ซึ่งรวมถึงทักษะในการผลิตอุปกรณ์การเล่นกีฬานั้น ๆ เพื่อจำหน่าย โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น สร้างสถานศึกษาหรือศูนย์ฝึกอบรมที่ถ่ายทอดทักษะมวยไทยให้แก่ประชาชนหรือผู้สนใจ ถ่ายทอดศิลปะมวยไทย และใช้เป็นสื่อในการสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์และเครื่องยึดเหนี่ยวโน้มน้าวให้รัก ห่วงแหน และเกิดความสามัคคีของคนไทยชาติ รวมทั้งสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรมประเพณีของไทยผ่านเอกลักษณ์การไหว้ครู ซึ่งเป็นความอ่อนน้อมที่เป็นเอกลักษณ์ของไทยไปสู่ชาวต่างชาติ

๓) ด้านความมั่นคง มุ่งดำเนินการส่งเสริมกีฬาของไทยทั้งที่ได้รับความนิยมอยู่แล้วและที่ยังไม่เป็นที่รู้จัก ให้ได้รับความนิยมจากทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเพิ่มขึ้น โดยให้ความสำคัญ

กับการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนาต่อยอดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการดูแลสภาพให้แข็งแรงจากการเล่นกีฬา โดยควรให้ความสำคัญกับเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาของกีฬาที่จะส่งเสริมเพื่อรักษาต้นทุนทางวัฒนธรรมของประเทศผ่านประเภทกีฬาที่คนไทยเป็นผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นอาชีพการทำงานได้ โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น ส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย พัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฝนและการแข่งขันมวยไทย พัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมที่มีมาตรฐานสากลเพื่อเสริมสร้างทักษะและความสามารถของนักมวยไทย รวมทั้งใช้ประโยชน์จากองค์กรและชมรมมวยไทยทั้งในและต่างประเทศ ที่เป็นการรวมกลุ่มคนที่มีความชอบ ความเชื่อ และทัศนคติที่คล้ายคลึงกัน เพื่อถ่ายทอดความเป็นไทยไปยังกลุ่มคนดังกล่าว ผ่านการดูกีฬา รวมตลอดถึงการจัดตั้งหน่วยงานกลางที่ดูแลสิทธิประโยชน์ทั้งในด้านสวัสดิการ ทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมการรวมกลุ่มของกีฬาที่ถูกคัดเลือก เช่น การจัดตั้งสถาบันมวยไทยแห่งชาติ เป็นต้น

(๕) ด้านประเพณีไทย ประกอบด้วย ประเพณี วัฒนธรรม วิถีชีวิต การละเล่น มรดกทางวัฒนธรรม สถาปัตยกรรมไทย นวดเสริมความงาม มรดกโลก การท่องเที่ยวที่มีความสำคัญกับแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา แหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ แหล่งท่องเที่ยวศูนย์การเรียนรู้ศาสตร์พระราชาและโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร ฯลฯ

๑) ด้านเศรษฐกิจ มุ่งดำเนินการส่งเสริมเทศกาลงานประเพณี ให้เป็นที่นิยมของคนไทยและชาวต่างประเทศ โดยรวมถึงการฟื้นฟูและอนุรักษ์ประเพณีที่กำลังจะสูญหาย เพราะไม่มีการสืบทอด โดยขยายผลในการสร้างความน่าสนใจและคุณค่าของประเพณีนั้น ๆ ผ่านการนำเสนอเรื่องราวความเป็นมาที่มีเอกลักษณ์ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้คนไทยและชาวต่างประเทศประสงค์จะมีประสบการณ์ร่วม ซึ่งสามารถพัฒนาให้เป็นจุดขายด้านการท่องเที่ยวได้ตลอดทั้งปี โดยตัวอย่างของกิจกรรมที่ควรดำเนินการ เช่น การพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญทางวัฒนธรรม และมีการรวบรวมข้อมูลประเพณีไทยในลักษณะของแผนที่ (Festival Mapping) เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มีทางเลือกในการเดินทางที่หลากหลาย และเดินทางในช่วงเวลาที่เหมาะสมของแต่ละประเพณี

๒) ด้านสังคม มุ่งดำเนินการส่งเสริมเทศกาลงานประเพณี โดยเฉพาะประเพณีท้องถิ่นที่กำลังจะสูญหาย ให้เป็นที่สนใจจากทั้งคนไทยและชาวต่างประเทศ ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวที่มา ซึ่งนอกจากจะสามารถพัฒนาเป็นจุดขายด้านการท่องเที่ยว ยังเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้ภูมิปัญญาชุมชน สร้างความภาคภูมิใจ และความสามัคคีตั้งแต่ระดับชุมชน ท้องถิ่น ภูมิภาค จนถึงระดับประเทศ โดยตัวอย่างของโครงการที่ควรดำเนินการ เช่น สนับสนุนให้มีหลักสูตรในสถานศึกษา ที่เน้นให้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมไทยอย่างถูกต้อง สร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมไทย รวมทั้งศึกษาความสนใจของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ที่มีต่อประเทศไทย เพื่อวิเคราะห์และขยายผลหรือเชื่อมโยงความสนใจดังกล่าวกับเรื่อง Soft Power

๓) ด้านความมั่นคง มุ่งดำเนินการให้เทศกาลงานประเพณีของไทยได้รับความนิยมนำขึ้นจากคนไทยและชาวต่างประเทศ โดยการเพิ่มเรื่องราวความเป็นมา ทั้งนี้ ควรให้ความสำคัญกับการคัดสรร หรือ คัดเลือกงานประเพณีที่มีความเป็นมาเชื่อมโยงกับ ๓ สถาบันหลัก คือ ชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมตระหนักถึงความสำคัญของ ๓ เสาหลักต่อความเป็นปึกแผ่นของประเทศ และมีความสนใจในการช่วยสืบสานงานประเพณี ซึ่งรวมถึงการจัดทำหรือนำเสนอเทศกาลประเพณีร่วมระหว่างประเทศ เพื่อกระชับความสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยตัวอย่างแนวทางที่ควรดำเนินการ เช่น การสร้างศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชนที่เน้นการศึกษา รวบรวมข้อมูลและสืบสานประเพณีไทย ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการที่ทำให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมไทย โดยภาครัฐมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการดำเนินงานของศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชนอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม

๖.๙ ข้อเสนอโมเดลโครงการการขับเคลื่อน

๖.๙.๑ โมเดลโครงการด้านศิลปะ และศิลปะร่วมสมัย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับศิลปะไทยผ่านสื่อต่าง ๆ

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการพื้นที่นิคมศิลปินเพื่อการบูรณาการ

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

ใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสื่อสารและโปรโมทศิลปะไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคุณค่าเกี่ยวกับศิลปะไทยบนสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มอื่น ๆ โดยใช้นักแสดงและบุคคลที่มีชื่อเสียงในการส่งเสริมศิลปะไทย

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

กำหนดรูปแบบการตั้งพื้นที่นิคมศิลปิน คัดเลือกพื้นที่ต้นแบบสำหรับจัดตั้งนิคมศิลปิน ประชาสัมพันธ์ให้ศิลปินทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติมาพำนักในพื้นที่นิคมศิลปิน จัดกิจกรรมภายในพื้นที่นิคมศิลปิน เช่น การจัดนิทรรศการ การ Coaching ให้กับศิลปินรุ่นใหม่ ๆ เป็นต้น ตลอดจนนำเสนองานศิลปะของศิลปินภายในนิคมศิลปิน โดยอาจจะผลิตเป็นสินค้าของที่ระลึก และส่งเสริมให้พื้นที่นิคมศิลปินเป็นแหล่งท่องเที่ยว

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะไทย

๒. สังคม งานฝีมือ งานศิลปะแขนงต่าง ๆ และการออกแบบสร้างสรรค์ มีมูลค่าเพิ่ม

๓. มั่นคง

- ความเป็นไทยและศิลปะไทยได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้ในระดับสากล

- การบริหารจัดการความมั่นคงให้อื้ออานวยต่อการพัฒนาประเทศในมิติอื่น ๆ

๖.๙.๒ โมเดลโครงการด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับ

มอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณีไทย

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการเทศกาลประเพณีไทยระดับชาติที่โดดเด่น

แผนงานที่ ๒ โครงการท่องเที่ยวเชิงประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการสร้างความร่วมมือกับองค์กรระดับนานาชาติ

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งเสริมสนับสนุนการส่งออกสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณีไทย

แผนงานที่ ๒ โครงการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณีไทย

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. จัดงานกิจกรรมในต่างประเทศที่เน้นประเพณีไทยหรือเทศกาลที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ เช่น งานเทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง หรือประเพณีไทยต่าง ๆ ที่น่าสนใจ โดยเน้นให้ผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสร้างความรู้สึกลอยตาม เพื่อสร้างการรับรู้และภาพจำให้แก่ชาวต่างประเทศ

๒. ส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศที่เน้นการเรียนรู้ประเพณีและวัฒนธรรมไทย เพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติได้มีโอกาสเพิ่มประสบการณ์และเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ที่น่าสนใจ เช่น การวาดลวดลายไทย การลองสวมผ้าไทย หรือเรียนรู้การทำอาหารไทย รวมถึงการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์ วัด หรือพื้นที่เชิงประวัติศาสตร์

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

ส่งเสริมและสนับสนุนในการสร้างความร่วมมือกับองค์กรระดับนานาชาติ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อสร้างโอกาสในการนำเสนอข้อมูลกิจกรรมประเพณีไทยที่น่าสนใจ

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับประเพณีไทย เช่น เสื้อผ้าท้องถิ่นของที่ระลึก หรือสินค้าเชิงศิลปะชนิดต่าง ๆ ที่สะท้อนประเพณีวัฒนธรรมไทย และทำให้สินค้าเหล่านี้สามารถเข้าถึงได้โดยง่ายผ่านตัวแทนจำหน่ายประเทศต่าง ๆ

๒. ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีหลักสูตรในสถานศึกษา ที่เน้นให้ความรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมไทยอย่างถูกต้อง สร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าในการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมไทย

๓. สร้างศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชนที่เน้นการศึกษา รวบรวมข้อมูลและสืบสานประเพณีไทย ส่งเสริมและสนับสนุนโครงการที่ทำให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ประเพณีและวัฒนธรรมไทยโดยภาครัฐมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการดำเนินงานของศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชนอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี

๒. สังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต เทศกาลประเพณีไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง

- เกิดการร่วมมือทางการพัฒนากับประเทศเพื่อนบ้าน ภูมิภาค โลก รวมถึงองค์กรภาครัฐและที่มิใช่ภาครัฐ

- เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของท้องถิ่นตนเอง

๖.๙.๓ โมเดลโครงการด้านหัตถกรรม

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับหัตถกรรมไทยหรือสิ่งที่จะส่งเสริมเป็นซอฟต์แวร์ผ่านภาพยนตร์ไทยหรือสื่ออื่นต่าง ๆ

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของนักออกแบบ

แผนงานที่ ๒ โครงการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

ใช้โซเชียลมีเดียเพื่อสื่อสารและโปรโมทหัตถกรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ โดยสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคุณค่าเกี่ยวกับหัตถกรรมไทยบนสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มอื่น ๆ โดยใช้นักแสดงและบุคคลที่มีชื่อเสียงในการส่งเสริมหัตถกรรมไทย

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ส่งเสริมการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของช่างฝีมือไทยในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพและได้มาตรฐาน เพื่อเพิ่มความเชี่ยวชาญและความสามารถของช่างฝีมือไทย รวมถึงสร้างสถาบันการศึกษาและการอบรมที่มีมาตรฐาน

๒. ให้การสนับสนุนทางการเงินหรือโอกาสเข้าถึงเงินทุน ช่วยหาตลาดในการสร้างแบรนด์หัตถกรรมไทยให้แก่ช่างฝีมือหรือผู้ประกอบการ

๓. สร้างสถาบันการรับรองและมาตรฐานคุณภาพในการผลิตงานหัตถกรรม

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดความเชื่อมั่นในตราสัญลักษณ์สินค้าหัตถกรรมของไทย

๒. สังคม งานหัตถกรรมต่าง ๆ และการออกแบบสร้างสรรค์ มีมูลค่าเพิ่ม

๓. มั่นคง

- ความเป็นไทยและหัตถกรรมไทยได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้ในระดับสากล

- การบริหารจัดการความมั่นคงให้อ่อนแอต่อการพัฒนาประเทศในมิติอื่น ๆ

๖.๙.๔ โมเดลโครงการด้านเสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับเสื้อผ้า และการออกแบบแฟชั่นไทย กระตุ้นการใช้จ่าย สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าหรือผลิตภัณฑ์

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการงานออกแบบสร้างสรรค์ระดับชาติ

แผนงานที่ ๒ โครงการสร้างตรารับรองแบรนด์แฟชั่นไทยที่มีคุณภาพ

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการจัดตั้งองค์กรกลางในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. จัดกิจกรรมแฟชั่นที่สร้างบรรยากาศและพื้นที่ในการแสดงความสามารถของนักออกแบบและแบรนด์ไทย เช่น งานแสดงแฟชั่นทั้งในประเทศหรือระดับนานาชาติ หรือจัดการแข่งขันหรือประกวดที่ส่งเสริมนักออกแบบหรือบุคคลในวงการแฟชั่นไทย เพื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

๒. ตั้งคณะกรรมการพัฒนาตรารับรองให้งานฝีมือไทย โดยกำหนดมาตรฐานงานฝีมือไทยเพื่อนำเสนอออกสู่ต่างประเทศ เพื่อสร้างตรารับรองแบรนด์แฟชั่นไทยที่มีคุณภาพและสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้ โดยมีตราสัญลักษณ์และสโลโก้ที่เป็นเอกลักษณ์ สร้างภาพจำในหมู่ผู้บริโภคและผู้สนใจในด้านแฟชั่นว่า "Made in Thailand" คือสิ่งที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานสากล มีคุณภาพและเป็นเลิศ

ระยะยาว (๑๐ ปี)

ตั้งคณะกรรมการจัดตั้งองค์กรกลางฯ โดยศึกษารูปแบบ หน้าที่และอำนาจ และโครงสร้างขององค์กรกลางฯ ยกร่าง/แก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เสนอหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพิจารณาประกาศใช้เป็นกฎหมายเพื่อดำเนินการ

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดความเชื่อมั่นในตราสัญลักษณ์สินค้าแฟชั่นของไทย
๒. สังคม งานฝีมือ งานศิลปะแขนงต่าง ๆ และการออกแบบสร้างสรรค์ มีมูลค่าเพิ่ม
๓. มั่นคง
 - ความเป็นไทยและแฟชั่นไทยได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้ในระดับสากล
 - การบริหารจัดการความมั่นคงให้อื้ออำนาจต่อการพัฒนาประเทศในมิติอื่น ๆ

๖.๙.๕ โครงการด้านวรรณกรรม ภาษา สิ่งพิมพ์ และดนตรี

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑.. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง

วัตถุประสงค์

มีกลไกการรวบรวมองค์ความรู้ด้านภาษาและวรรณกรรม ตลอดจนวิถีชีวิต ความเป็นไทยในการส่งเสริมการใช้ซอฟต์แวร์

แผนงาน

ระยะสั้น – ยาว (๑ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการจัดตั้งสถาบันภูมิภาษาและปัญญาแผ่นดิน

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. กำหนดมาตรการส่งเสริมการอ่านสาธารณะ

๒. จัดตั้งสถาบันภูมิภาษาและปัญญาแผ่นดิน ลักษณะเดียวกับสถาบันขงจื้อ สถาบันเกอเจ่ ฯลฯ

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

๑. กำหนดมาตรการส่งเสริมผู้ผลิตหนังสือทั้งในรูปแบบหนังสือกระดาษและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

๒. ผลักดันสถาบันภูมิภาษาและปัญญาแผ่นดิน ไปจัดตั้งในต่างประเทศ ลักษณะเดียวกับสถาบันขงจื้อ สถาบันเกอเจ่ ฯลฯ

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ส่งเสริมการตลาดหนังสือและวรรณกรรมไทยทั้งในและต่างประเทศ

๒. ต่อยอดการผลักดันสถาบันภูมิภาษาและปัญญาแผ่นดิน ไปจัดตั้งในต่างประเทศ ลักษณะเดียวกับสถาบันขงจื้อ สถาบันเกอเจ่ ฯลฯ

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายและเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้แก่สินค้าที่เกี่ยวข้อง

๒. สังคม ภูมิปัญญาและงานวรรณกรรมไทยเป็นที่รับรู้ในต่างประเทศ

๓. มั่นคง คนไทยมีความรักและหวงแหนภูมิปัญญาของแผ่นดิน

๖.๙.๖ โมเดลโครงการด้านอาหาร

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับ

มอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

วัตถุประสงค์

๑. สร้างภาพจำที่ดีเกี่ยวกับอาหารไทย

๒. สร้างการรับรู้เกี่ยวกับอาหารไทยในตลาดโลก

๓. สร้างความร่วมมือ ความรักสามัคคีกันภายในกลุ่มที่เกี่ยวข้อง

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาหารไทย

แผนงานที่ ๒ โครงการผลิตสื่อที่ไม่มีข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์

แผนงานที่ ๓ โครงการเทศกาลอาหารไทย

แผนงานที่ ๔ โครงการพัฒนาและสร้างแบรนด์ของอาหารไทยที่มีคุณภาพและมาตรฐาน

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งออกอาหารไทยที่มีวัตถุดิบท้องถิ่นไทย และการบอกเล่าเรื่องราวของประเทศไทย

แผนงานที่ ๒ โครงการส่งเสริมความร่วมมือด้านอาหาร

แผนงานที่ ๓ โครงการสร้างกลุ่มความร่วมมือกับสถาบันการศึกษา

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งเสริมและสนับสนุนร้านอาหารไทยในต่างประเทศที่มีมาตรฐาน

แผนงานที่ ๒ โครงการส่งเสริมและสนับสนุนเชฟหรือผู้ประกอบการอาหารไทย

แผนงานที่ ๓ โครงการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานสำหรับอาหารไทยในต่างประเทศ

แผนงานที่ ๔ โครงการส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยวในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทย

แผนงานที่ ๕ โครงการวิจัยและพัฒนาอาหารไทย

แผนงานที่ ๖ โครงการส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการอาหารไทยในการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าอาหาร

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. การใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น YouTube Instagram Facebook TikTok และเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาหารไทย ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายน้อยในด้านการตลาด เพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ของอาหารไทยไปทั่วโลก แบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับอาหารไทย และเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบอาหารไทย โดยใช้สื่อที่ดึงดูดความสนใจแก่ผู้รับชม เช่น วิดีโอแนะนำการทำอาหาร บทความเกี่ยวกับอาหารไทยที่มีภาพประกอบสวยงาม และรีวิวร้านอาหารไทยทั้งในประเทศไทยและที่มีอยู่ในต่างประเทศ หรือร่วมมือกับสื่อมวลชนและบุคคลมีชื่อเสียงในการช่วยประชาสัมพันธ์ สร้างการรับรู้และติดตามเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารไทย

๒. ผลิตสื่อที่ไม่มีข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์ สำหรับให้หน่วยงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปใช้ประชาสัมพันธ์และสร้างความรู้จักเกี่ยวกับอาหารไทยไปในภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก

๓. จัดกิจกรรมหรืออีเวนต์เพื่อกระตุ้นการรับรู้และภาพจำ โดยจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น เทศกาลอาหารไทย เวทีแสดงอาหารไทยในงานสำคัญระดับนานาชาติต่าง ๆ การแข่งขันทำอาหารไทย หรือการนำเสนอคุณค่าและประโยชน์ของอาหารไทยว่ามีคุณค่าทางโภชนาการสูงและรสชาติอร่อย เช่น อาหารต้ม ผัด ส่วนผสมในอาหารไทยที่ประกอบด้วยสมุนไพรที่มีประโยชน์แก่สุขภาพร่างกาย รวมทั้งสอนวิธีการทำอาหารไทยให้กับชาวต่างชาติผ่านคอร์สออนไลน์หรือโรงเรียนทำอาหารเพื่อให้ชาวต่างชาติรู้จักอาหารไทยมากขึ้น

๔. สนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาและสร้างแบรนด์ของอาหารไทยที่มีคุณภาพและมาตรฐาน สร้างความน่าเชื่อถือให้เป็นที่รู้จักในตลาดโลก รวมทั้งช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์แบรนด์ของอาหารไทยที่มีคุณภาพและมีความน่าเชื่อถืออยู่แล้วให้เป็นที่รู้จักในตลาดโลกมากยิ่งขึ้น

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

๑. สร้างชุมชนคนรักอาหารไทยในทั่วโลกและให้การส่งเสริมและสนับสนุนกิจกรรมของชุมชนดังกล่าวที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทยในต่างประเทศ

๒. เข้าเป็นสมาชิกเครือข่ายอาหารระดับนานาชาติ เช่น เข้าร่วมและสนับสนุนกิจกรรมของสถาบันหรือองค์กรระดับนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับด้านอาหาร เพื่อสร้างโอกาสในการนำเสนออาหารไทยในเวทีโลก

๓. สร้างความร่วมมือกับภาคเอกชน ร้านอาหาร โรงแรม และบริษัทในต่างประเทศ เพื่อหาโอกาสส่งเสริมและประชาสัมพันธ์อาหารไทยให้แพร่หลายทุกช่องทาง

๔. สร้างความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันการศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญในด้านอาหารไทย เพื่อรับการถ่ายทอดองค์ความรู้ และนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านอาหาร ตลอดจนช่วยส่งเสริมด้านการศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารไทย

๕. คัดเลือกข้อมูลวัตถุดิบอาหารไทยที่โดดเด่น ส่งเสริมผู้ประกอบการอาหารไทย ร้านอาหารไทย ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยอย่างชัดเจน - พัฒนาออกแบบ Packaging สดุดอาหารไทย ที่ชนะการแข่งขัน เพื่อส่งออกต่างประเทศโดยดึงภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วม และทำการตลาดด้วยการนำเสนอเรื่องราวประเทศไทย และเปิดตลาดส่งออกอาหารไทยในประเทศต่าง ๆ

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ให้การส่งเสริมและสนับสนุนร้านอาหารไทยในต่างประเทศที่มีมาตรฐาน ถูกสุขลักษณะ มีคุณภาพ โดยกำหนดมาตรการจูงใจให้แก่ร้านอาหารไทยดังกล่าวอย่างเหมาะสม เช่น ภาครัฐช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ร้านอาหารไทยในต่างประเทศให้อย่างต่อเนื่อง

๒. ให้การส่งเสริมและสนับสนุนเชฟหรือผู้ประกอบการอาหารไทย หรือร้านอาหารไทย ในต่างประเทศที่มีความสามารถในการนำเสนอและสร้างสรรค์เมนูอาหารไทยที่น่าสนใจ ถ่ายทอด อัตลักษณ์ความเป็นไทยไว้ในอาหารได้อย่างน่าดึงดูดและมีระดับ ฝึกอบรมและการพัฒนาทักษะ ของผู้ประกอบการอาหารไทยในต่างประเทศ เพื่อให้มีคุณภาพมาตรฐานและสร้างความประทับใจผู้บริโภค

๓. จัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานสำหรับอาหารไทยในต่างประเทศ เช่น สร้างสถานที่หรือ พื้นที่สาธารณะเป็นศูนย์กลางของอาหารไทย เช่น ตลาดจำหน่ายอาหาร ศูนย์อาหารไทยในต่างประเทศ หรือเขตพื้นที่พิเศษที่มีร้านอาหารไทย เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับอาหารไทยให้แก่ชาวต่างชาติ

๔. ให้การส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยวในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับอาหารไทย รวมถึงจัดตั้งศูนย์สอนทำอาหารไทยสำหรับนักท่องเที่ยวที่สนใจในอาหารไทย

๕. วิจัยและพัฒนาอาหารไทยที่สามารถพัฒนาไปในทิศทางใหม่ ๆ และพัฒนาอาหาร ไทยที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกาย รวมถึงการพัฒนาอาหารไทยประยุกต์ ผ่านการให้ทุน โดยหน่วยงานวิจัยหรือเงินกองทุนที่เกี่ยวข้อง

๖. ส่งเสริมและสนับสนุนผู้ประกอบการอาหารไทยในการเข้าร่วมงานแสดงสินค้าอาหาร การประชุม หรืออีเวนต์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารในระดับนานาชาติ เพื่อรับการถ่ายทอดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในการพัฒนาปรับปรุงอาหารไทยในอนาคต

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ กระตุ้นการใช้จ่ายในพื้นที่กิจกรรมโดยตรง และสร้างมูลค่าเพิ่มแก่อาหาร ไทยทางอ้อม

๒. สังคม อาหารไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม เกิดความร่วมมือในภาคส่วนที่ เกี่ยวข้อง สร้างความสามัคคี

๓. มั่นคง ประเทศไทยมีความมั่นคงด้านอาหาร ประชาชนมีความอยู่ดีกินดี

๖.๙.๗ โมเดลโครงการด้านสมุนไพร นวดไทย และสปา

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

วัตถุประสงค์

สร้างภาพจำที่ดีเกี่ยวกับสมุนไพรไทย

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพรไทย

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น YouTube Instagram Facebook TikTok และเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสมุนไพรไทย ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายน้อยในด้านการตลาด เพื่อส่งเสริมและสร้างภาพลักษณ์ของสมุนไพรไทยไปทั่วโลก แบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับสมุนไพรไทย และเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่นที่เป็นต้นแบบสมุนไพรไทย โดยใช้สื่อที่ดึงดูดความสนใจแก่ผู้รับชม

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ กระตุ้นการใช้จ่ายในพื้นที่กิจกรรมโดยตรง และสร้างมูลค่าเพิ่มแก่สมุนไพรไทยทางอ้อม

๒. สังคม สมุนไพรไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม เกิดความร่วมมือในภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง สร้างความสามัคคี

๓. มั่นคง ประเทศไทยมีความมั่นคงด้านสมุนไพร ประชาชนมีความอยู่ดีกินดี

๖.๙.๘ โมเดลโครงการด้านการออกแบบ และสถาปัตยกรรม

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับการออกแบบ และสถาปัตยกรรมไทยหรือสิ่งที่จะส่งเสริมเป็นซอฟต์แวร์ผ่านสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการงานออกแบบสร้างสรรค์ระดับชาติ

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของนักออกแบบ

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

จัดกิจกรรมแพชั่นที่สร้างบรรยากาศและพื้นที่ในการแสดงความสามารถของนักออกแบบและแบรนด์ไทย เช่น งานแสดงแพชั่นทั้งในประเทศหรือระดับนานาชาติ หรือจัดการแข่งขันหรือประกวดที่ส่งเสริมนักออกแบบหรือบุคคลในวงการแพชั่นไทย เพื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

ระยะยาว (๑๐ ปี)

ส่งเสริมการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะของนักออกแบบในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพ และได้มาตรฐาน เพื่อเพิ่มความเชี่ยวชาญและความสามารถของนักออกแบบและผู้ทำงานในอุตสาหกรรมแพชั่น รวมถึงสร้างสถาบันการศึกษาและการอบรมที่มีมาตรฐานสากลในสาขาแพชั่น

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดความเชื่อมั่นในตราสัญลักษณ์สินค้าแพชั่นของไทย

๒. สังคม งานฝีมือ งานศิลปะแขนงต่าง ๆ และการออกแบบสร้างสรรค์ มีมูลค่าเพิ่ม

๓. มั่นคง

- ความเป็นไทยและศิลปะไทยได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้ในระดับสากล
- การบริหารจัดการความมั่นคงให้อื้ออานวยต่อการพัฒนาประเทศในมิติอื่น ๆ

๖.๙.๙ โมเดลโครงการด้านภาพยนตร์ ดิจิทัลคอนเทนต์ ซอฟต์แวร์ และการโฆษณา

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทยหรือสิ่งที่จะส่งเสริมเป็นซอฟต์แวร์ผ่านภาพยนตร์ไทยหรือสื่อบันเทิงต่าง ๆ

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการผลิตรายการหรือสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหาที่ดึงดูดและน่าประทับใจ

แผนงานที่ ๒ โครงการงานแสดงภาพยนตร์นานาชาติ

แผนงานที่ ๓ โครงการส่งเสริมการลงทุนด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการสื่อกลางประสานงานเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

แผนงานที่ ๒ โครงการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานสำหรับภาพยนตร์และวีดิทัศน์

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งเสริมและสนับสนุนภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวและคุณค่า

แผนงานที่ ๒ โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรตลอดห่วงโซ่คุณค่า

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. จัดเวทีรับฟังความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้อง อาทิ สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ สมาคมผู้กำกับ สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย สมาคมการค้าผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดีไทย เพื่อกำหนดทิศทางในการนำเสนอเรื่องราวของประเทศไทยผ่านภาพยนตร์และวีดิทัศน์

๒. สนับสนุนการผลิต/ถ่ายทำสื่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในประเทศไทย โดยมีศูนย์ให้บริการเบ็ดเสร็จจุดเดียว (One Stop Service) ในการประสานงานเกี่ยวกับการถ่ายทำสื่อในประเทศไทย

(การตรวจคนเข้าเมือง การขออนุญาตแรงงาน การขออนุญาตใช้พื้นที่ถ่ายทำ การขนส่ง ระบบสาธารณูปโภค ที่พัก อาหาร ฯลฯ)

๓. ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น YouTube Netflix หรือสื่อโซเชียลมีเดีย แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง หรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในการโปรโมทและกระจายผลงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

๔. ผลิตรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อวิดีโอที่มีเนื้อหาที่ดึงดูดและน่าประทับใจ มีความทันสมัย โดยมีเนื้อหาที่เข้าถึงง่าย สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย เพราะจะช่วยให้สื่อสารความเป็นไทยออกไปได้ทั่วโลก

๕. จัดกิจกรรมงานแสดงภาพยนตร์นานาชาติในประเทศไทย จัดงานเทศกาลภาพยนตร์ระหว่างกันในประเทศพันธมิตร โดยจัดแสดงภาพยนตร์ไทยที่มีเอกลักษณ์ มีคุณค่าโดดเด่น และเชิญบุคคลในอุตสาหกรรมภาพยนตร์จากต่างประเทศหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงเข้าร่วมงานดังกล่าว เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่รู้จัก

๖. จัดงบประมาณสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์สั้น ทีเซอร์ (Teaser) ละครชุด และภาพยนตร์

๗. ส่งเสริมการจัดตั้งกองทุนร่วมลงทุนในการผลิตสื่อ เปิดโอกาสให้นักลงทุนต่างชาติและนักลงทุนไทย ร่วมกันจัดตั้งกองทุนเพื่อการลงทุนในการผลิตสื่อเพื่อการส่งออก

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

๑. ส่งเสริม สนับสนุน เป็นสื่อกลางและช่วยประสานงานให้นักแสดงและผู้กำกับไทยได้มีโอกาสเข้าร่วมในงานแสดงภาพยนตร์ระดับโลก และให้เหล่านักสร้างภาพยนตร์ไทยมีโอกาสแสดงผลงานที่สามารถนำเสนอในระดับโลกได้ รวมถึงสร้างความร่วมมือและแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ทำงานในวงการภาพยนตร์ระดับโลก เช่น ส่งเสริมให้ศิลปินด้านสื่อ ผู้ผลิตสื่อ และแรงงานด้านสื่อรวมตัวเป็นสหภาพ (Union) เพื่อสามารถกำหนดมาตรฐานทางวิชาชีพ ตีกรอบด้านการจ้างงาน รายได้ และส่วนแบ่งลิขสิทธิ์/ทรัพย์สินทางปัญญา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงส่งเสริมการรวมกลุ่มเพื่อกำกับดูแลเนื้อหาในธุรกิจภาพยนตร์กันเอง (Self-Regulation) โดยเปิดโอกาสให้สภา สมาพันธ์ สมาคมภาพยนตร์ และสื่อต่าง ๆ ร่วมมือกันจัดเรตติ้งภาพยนตร์ได้เองผ่านการรวมกลุ่มของผู้ประกอบการ

๒. จัดตั้งเขตเศรษฐกิจพิเศษสำหรับการผลิตสื่อ ส่งเสริมให้มีการลงทุนในการผลิตสื่อ การจัดตั้งสตูดิโอสำหรับการผลิตสื่อ การถ่ายทำในประเทศไทยเพื่อการส่งออก โดยประกาศให้มีเขตเศรษฐกิจพิเศษสำหรับการผลิตสื่อ

๓. จัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานสำหรับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ เช่น จัดเตรียมสถานที่ที่เป็นศูนย์กลางสำหรับผู้ทำงานในอุตสาหกรรมนี้เพื่อสนับสนุนการรวมกลุ่มในการพัฒนาและนำเสนอผลงาน จัดกิจกรรมที่มีการพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอยู่เสมอ หรือสร้างโรงถ่ายทำเพื่อสนับสนุนการพัฒนาและผลิตผลงานทางด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่น่าสนใจและมีคุณค่า

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ให้การส่งเสริมและสนับสนุนภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวและคุณค่า เล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจและเป็นที่ยอมรับสำหรับผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยจัดเวทีประกวดภาพยนตร์/ละครระดับนานาชาติในประเทศไทย ประจำปีทุกปี แล้วส่งผลงานไปแข่งขันในงานภาพยนตร์ระดับโลก ทั้งในเทศกาลภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและงานแสดงระดับโลก

๒. ให้การส่งเสริมและสนับสนุนผู้กำกับ นักเขียนบท นักแสดง และทีมงานในการสร้างผลงานที่มีคุณภาพและน่าสนใจซึ่งมีเรื่องราวและคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย ด้วยการให้ยืมใช้อุปกรณ์ให้เข้าไปใช้สถานที่ราชการเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ให้เงินทุนสนับสนุนหรือช่วยประสานงานกับภาคเอกชนหรือบริษัทที่ให้เงินทุน รวมถึงฝึกอบรมทักษะเพิ่มเติมเทคนิคในด้านภาพยนตร์และวิดิทัศน์อย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มทักษะและความเชี่ยวชาญของบุคลากรในอุตสาหกรรมนี้

๓. ส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยวทางภาพยนตร์ในสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับฉากทำภาพยนตร์ (ตามรอยหนัง) โดยเน้นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นชาวต่างประเทศ เพื่อสร้างภาพจำที่น่าประทับใจให้แก่ชาวต่างประเทศที่ชมภาพยนตร์ไทย

๔. จัดอบรมพัฒนาศักยภาพตลอดห่วงโซ่คุณค่าการผลิตสื่อ เช่น จัดอบรมพัฒนานักเขียน/ผู้เขียนบท ร่วมกับนักเขียน/ผู้เขียนบทชั้นนำของโลก จัดอบรมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematography) ร่วมกับผู้กำกับชั้นนำ จัดอบรมเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของผลงานสื่อในระดับสากล เป็นต้น

๕. สนับสนุนการผลิตสื่อร่วมกับผู้ผลิตสื่อชั้นนำของโลก (Co-Production) โดยเชิญผู้ผลิตสื่อชื่อดังของโลกร่วมกับผู้ผลิตสื่อในประเทศไทยผลิตผลงานไปสู่ตลาดระดับสากล และเป็นโครงการเรียนรู้ให้กับประเทศไทยในด้านเทคนิค กระบวนการ วิธีการ และความเชี่ยวชาญ เป็นการเผยแพร่ความรู้การผลิตสื่อชั้นนำของโลกมาสู่วงการสื่อไทย

ผลกระทบ

๑. **เศรษฐกิจ** ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ของไทยเป็นที่รู้จักในเวทีโลก และมีช่องทางการจัดจำหน่ายเพิ่มขึ้น

๒. **สังคม** ประเทศไทยเป็นที่รู้จักผ่านสื่อภาพยนตร์และวิดิทัศน์

๓. **มั่นคง**

- ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมไทยเป็นที่ยอมรับและชื่นชมในระดับสากล
- การบริหารจัดการความมั่นคงให้อ่อนแอต่อการพัฒนาประเทศในมิติอื่น ๆ

๖.๙.๑๐ โมเดลโครงการด้านกีฬามวยไทย

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับ

มอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับมวยไทย เกิดการใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้อง

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ เพื่อสร้างการรับรู้และ
ประชาสัมพันธ์

แผนงานที่ ๒ โครงการแข่งขันมวยไทยระดับนานาชาติ

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการสื่อกลางประสานงานเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการพัฒนาทักษะและการสร้างเสริมศักยภาพของนักมวยไทย

แผนงานที่ ๒ โครงการจัดเตรียมโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย

แผนงานที่ ๓ โครงการส่งเสริมสนับสนุนการส่งออกสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย

แผนงานที่ ๔ โครงการยกย่องเชิดชูเกียรติคุณนักมวยไทยที่สร้างชื่อเสียง

แผนงานที่ ๕ โครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมมวยไทย

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ รวมถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงในการเผยแพร่ข้อมูล
และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย จัดทำสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจเกี่ยวกับมวยไทย ทั้งในรูปแบบของ
วิดีโอ บทความ รูปภาพ เช่น วิดีโอฝึกซ้อม การแข่งขันมวยไทย ประวัติศาสตร์มวยไทย และนักมวยไทย

ที่มีชื่อเสียง เพื่อสร้างความน่าสนใจ ความประทับใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับมวยไทยให้แก่ผู้ชม

๒. การจัดแข่งขันมวยไทยหรือการจัดแสดงมวยไทยในต่างประเทศ หรือจัดงานแข่งขันมวยไทยในระดับนานาชาติในประเทศไทย โดยใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความสะดวกในการรับชมการแข่งขันและมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยผ่านทางระบบออนไลน์ถ่ายทอดสดไปทั่วโลกโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างประสบการณ์และดึงดูดความสนใจจากทั่วโลก

๓. ส่งนักกีฬามวยไทยไปร่วมการแข่งขันระดับโลก เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์และสร้างโอกาสให้นักมวยไทยแสดงความสามารถ ทำให้ต่างชาติได้รู้จักและค้นพบว่ามวยไทยเป็นกีฬาที่มีเสน่ห์และน่าสนใจ

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

๑. จัดโครงการแลกเปลี่ยนนักมวยและโค้ชระหว่างประเทศ ซึ่งอาจเป็นในลักษณะการแลกเปลี่ยนเชิงวิชาการระหว่างโค้ช หรือการฝึกอบรมพัฒนาทักษะ สมรรถภาพระหว่างนักมวยไทยกับนักมวยจากต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและความร่วมมือในระดับนานาชาติ

๒. สร้างเวทีหรือพื้นที่การแลกเปลี่ยนข้อมูล องค์ความรู้ เครือข่ายประสานงานระหว่างคนรักมวยไทย ซึ่งอาจอยู่ในลักษณะชุมชนออนไลน์หรือจัดพื้นที่ทางกายภาพ

๓. ส่งเสริม สนับสนุน ช่วยประสานหรือสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐบาลกับชมรม/สมาคมมวยไทย สมาคมกีฬา ภาคเอกชน สถาบันและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยในต่างประเทศ เพื่อสนับสนุนโครงการที่เกี่ยวข้องกับมวยไทยในระดับนานาชาติ

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ส่งเสริมการฝึกฝน พัฒนาทักษะและการสร้างเสริมศักยภาพของนักมวยไทยในการแข่งขันและต่อสู้ระดับโลก โดยสนับสนุนทางการเงินและอุปกรณ์ที่มีคุณภาพ มีโปรแกรมการฝึกฝนที่มีมาตรฐานสากลและเสริมสร้างสุขภาพและสมรรถนะทางกายของนักมวย

๒. จัดเตรียมสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่ช่วยสนับสนุนในการฝึกฝนมวยไทยให้นักกีฬามวยไทยมีสถานที่ฝึกซ้อมมวยไทยที่มีมาตรฐาน โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายหรือคิดค่าใช้จ่ายน้อยที่สุดอย่างเหมาะสม

๓. สนับสนุนการสร้างสถานศึกษาหรือศูนย์ฝึกอบรมที่ถ่ายทอดทักษะมวยไทยให้แก่ประชาชนหรือผู้สนใจ มีฐานข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับมวยไทยที่สามารถให้บริการแก่นักกีฬามวยไทย นักศึกษา นักวิจัย และนักส่งเสริมสุขภาพทั่วไปได้ศึกษาใช้งาน

๔. ให้การส่งเสริมหรือสนับสนุนการส่งออกสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย เช่น ชุดกีฬามวยไทย อุปกรณ์สำหรับการฝึกซ้อม หรือสินค้าที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของมวยไทย

๕. ปรับปรุงสถานที่จัดแข่งขันมวยไทยในประเทศไทย ให้มีมาตรฐานและมีความสะดวกสบายสำหรับนักมวยไทยและผู้ชม เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีสำหรับนักท่อยมวยไทยและต่างประเทศ เกิดความประทับใจในการรับชมมวยไทย

๖. ยกย่อง เชิดชู ประกาศเกียรติคุณ หรือมีมาตรการจูงใจต่าง ๆ ที่ส่งเสริมตำแหน่งของนักมวยไทยที่มีผลงานโดดเด่นในระดับนานาชาติ เพื่อส่งเสริมและแสดงให้เห็นว่าภาครัฐให้ความสำคัญที่จะผลักดันกีฬามวยไทยให้แพร่หลายสู่สากล

๗. จัดเตรียมพื้นที่หรือศูนย์แสดงนิทรรศการและงานศิลปะทางมวยไทย เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับมวยไทย สร้างสถานที่ท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย เช่น ห้องแสดงมวย, พิพิธภัณฑ์มวย, หรือการแสดงมวยไทยสด

๘. ส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย เช่น วิทยาศาสตร์การกีฬาที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งของกล้ามเนื้อให้นักมวย การพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการฝึกฝนและการแข่งขันมวยไทย การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมที่มีมาตรฐานสากลเพื่อเสริมสร้างทักษะและความสามารถของนักมวยไทยให้เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด เพื่อให้ นักมวยได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่ในเวทีโลก สร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมมวยไทย เกิดภาพจำในเชิงบวก

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย

๒. สังคม มวยไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง เกิดการร่วมมือทางการพัฒนากับประเทศเพื่อนบ้าน ภูมิภาค โลก รวมถึงองค์กรภาครัฐและที่มีใช้ภาครัฐ

๖.๙.๑๑ โมเดลโครงการด้านการละเล่นพื้นเมือง

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับ

มอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองของไทย

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ เพื่อสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ รวมถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงในการเผยแพร่ข้อมูลและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นเมืองของไทย จัดทำสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจเกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองของไทย ทั้งในรูปแบบของวิดีโอ บทความ รูปภาพ เพื่อสร้างความน่าสนใจ ความประทับใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการละเล่นพื้นเมืองของไทยให้แก่ผู้ชม

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นเมืองของไทย

๒. สังคม การละเล่นพื้นเมืองของไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง เกิดการร่วมมือทางการพัฒนากับประเทศเพื่อนบ้าน ภูมิภาค โลก รวมถึงองค์กรภาครัฐและที่มิใช่ภาครัฐ

๖.๙.๑๒ โมเดลโครงการด้านศิลปะการต่อสู้

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับ

มอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้ของไทย

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ เพื่อสร้างการรับรู้และประชาสัมพันธ์

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการสื่อกลางประสานงานเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

ใช้สื่อสังคมออนไลน์หรือพื้นที่อื่น ๆ รวมถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงในการเผยแพร่ข้อมูลและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการต่อสู้ของไทย จัดทำสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจเกี่ยวกับมวยไทย ทั้งในรูปแบบของวิดีโอ บทความ รูปภาพ เช่น วิดีโอฝึกซ้อม การแข่งขันมวยไทย ประวัติศาสตร์มวยไทย และนักมวยไทยที่มีชื่อเสียง เพื่อสร้างความน่าสนใจ ความประทับใจ และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับมวยไทยให้แก่ผู้ชม

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

สร้างเวทีหรือพื้นที่การแลกเปลี่ยนข้อมูล องค์ความรู้ เครือข่ายประสานงานระหว่างคนรักศิลปะการต่อสู้ของไทย ซึ่งอาจอยู่ในลักษณะชุมชนออนไลน์หรือจัดพื้นที่ทางกายภาพ

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการต่อสู้ของไทย

๒. สังคม ศิลปะการต่อสู้ของไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง เกิดการร่วมมือทางการพัฒนากับประเทศเพื่อนบ้าน ภูมิภาค โลก รวมถึงองค์กรภาครัฐและที่มีใช้ภาครัฐ

๖.๙.๑๓ โมเดลโครงการด้านการท่องเที่ยว

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง

วัตถุประสงค์

การท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นที่รู้จักและยอมรับ รวมทั้งสร้างรายได้ให้ประชาชนในพื้นที่

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ของไทย

ระยะยาว (๕ – ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการจัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ประกอบการเยี่ยมชมแหล่งเรียนรู้ของไทย

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

จัดนิทรรศการหมุนเวียน/เทศกาล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแหล่งเรียนรู้ของไทย

ระยะยาว (๑๐ ปี)

ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ใช้ระบบเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยในการนำเสนอ

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้คนในชุมชนพื้นที่

๒. สังคม การท่องเที่ยวในแหล่งเรียนรู้ของไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง ประชาชนในพื้นที่มีรายได้เหมาะสมต่อการดำรงชีพ

๖.๙.๑๔ โมเดลโครงการด้านแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๓. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

วัตถุประสงค์

สร้างการรับรู้ไปทั่วโลกเกี่ยวกับแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติของไทยหรือสิ่งที่จะส่งเสริมเป็นซอฟต์แวร์ผ่านภาพยนตร์ไทยหรือสื่อบันเทิงต่าง ๆ

แผนงาน

ระยะสั้น (๑ – ๓ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มากที่สุด

แผนงานที่ ๑ โครงการท่องเที่ยวเชิงประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ระยะกลาง (๓ – ๕ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : มาก

แผนงานที่ ๑ โครงการสร้างความร่วมมือกับองค์กรระดับนานาชาติ

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

ส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศที่เน้นการเรียนรู้ประเพณีและวัฒนธรรมไทย เพื่อให้นักท่องเที่ยวต่างชาติได้มีโอกาสเพิ่มประสบการณ์และเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมไทยที่น่าสนใจ เช่น การวาดลวดลายไทย การลองสวมผ้าไทย หรือเรียนรู้การทำอาหารไทย รวมถึงการพัฒนาสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญทางวัฒนธรรม เช่น พิพิธภัณฑ์ วัด หรือพื้นที่เชิงประวัติศาสตร์

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

ส่งเสริมและสนับสนุนในการสร้างความร่วมมือกับองค์กรระดับนานาชาติ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อสร้างโอกาสในการนำเสนอข้อมูลแหล่งมรดกโลกในมิติของวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติของไทยที่น่าสนใจ

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับมวยไทย

๒. สังคม มวยไทยเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม

๓. มั่นคง

- เกิดการร่วมมือทางการพัฒนากับประเทศเพื่อนบ้าน ภูมิภาค โลก รวมถึงองค์กรภาครัฐและที่มีใช้ภาครัฐ

- เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของท้องถิ่นตนเอง

๖.๙.๑๕ โมเดลโครงการด้านการเป็นศูนย์กลางปัญญารธรรม

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

๑. หน่วยงานเจ้าของโครงการ ส่วนราชการที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรง

๒. หน่วยงานดำเนินการ หน่วยงานหรือองค์กรกำกับดูแลของรัฐ หรือภาคเอกชนที่ได้รับมอบอำนาจจากส่วนราชการเจ้าของโครงการ

ยุทธศาสตร์หรือนโยบายที่เกี่ยวข้อง

๑. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๒. ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

วัตถุประสงค์

ประเทศไทยเป็นที่ยอมรับในฐานะของการเป็นศูนย์กลางการเจริญสติ

แผนงาน

ระยะสั้น - ยาว (๑ - ๑๐ ปี) ความสำคัญ/เร่งด่วน : ปานกลาง

แผนงานที่ ๑ โครงการส่งเสริมศูนย์กลางการฝึกสมาธิของโลก

กิจกรรม

ระยะสั้น (ภายใน ๓ ปี)

๑. กำหนดมาตรฐานศูนย์ฝึกสมาธิและหลักสูตรการฝึกสมาธิที่เหมาะสมกับผู้คนทุกชาติ สํารวจและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์ฝึกสมาธิในประเทศไทย

ระยะปานกลาง (๕ ปี)

๑. กำหนดปฏิทินการจัดอบรมสมาธิในช่วงเวลาต่าง ๆ นำเสนอผ่านช่องทางต่าง ๆ ให้ผู้คนรับรู้ในวงกว้าง จัดกิจกรรมส่งเสริมการฝึกสมาธิอย่างสม่ำเสมอ โดยมีทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเข้าร่วมกิจกรรม เก็บรวบรวมข้อมูลผู้เข้าร่วมฝึกสมาธิในแต่ละปี

ระยะยาว (๑๐ ปี)

๑. ปรับปรุงมาตรฐานศูนย์ฝึกสมาธิและหลักสูตรการฝึกสมาธิที่เหมาะสมกับผู้คนทุกชาติ เพิ่มรูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมการฝึกสมาธิอย่างสม่ำเสมอ โดยมีทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติเข้าร่วมกิจกรรม

ผลกระทบ

๑. เศรษฐกิจ เกิดการใช้จ่ายในพื้นที่เกี่ยวข้องกับศูนย์ฝึกสมาธิ

๒. สังคม ประเทศไทยเป็นที่รับรู้ถึงความเป็นต้นแบบของการฝึกสมาธิ

๓. มั่นคง คนไทยมีความมั่นคงทางจิตใจและสติปัญญา

เอกสารอ้างอิง

- รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ (เล่ม ๑/๕)
- รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (เล่ม ๔/๕)
- รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ ด้านกีฬา ศิลปะ การต่อสู้ การท่องเที่ยว (เล่ม ๕/๕)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก. คำสั่งแต่งตั้งคณะทำงานฯ

ภาคผนวก ข. ตัวอย่างการวิเคราะห์ผลกระทบจากแนวทางการดำเนินการ ตามแผนกลยุทธ์ที่ ๑ – ๔

รายละเอียดข้อเสนอแผนกลยุทธ์ฉบับสมบูรณ์ สามารถศึกษาได้จากเอกสาร
“แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ”

ฉบับ ๒/๕

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กชธมน วงศ์คำ และคณะ. (๒๕๖๓). รูปแบบการจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืนบ้าน

ดอนบม ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. สืบค้นจาก <http://research.rmu.ac.th/rdi-mis//upload/fullreport/1632283709.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

กรมการท่องเที่ยว. (๒๕๕๘). คู่มือการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ : กรมการท่องเที่ยว.

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (๒๕๕๙). กีฬากฎมปัญญาไทย : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ.

สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(2\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(2).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(3\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(3).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). งานช่างฝีมือดั้งเดิม : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(4\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(4).pdf) เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล. สืบค้นจาก http://book.culture.go.th/ich_social/mobile/index.html#p=1. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ภาษา. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(5\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(5).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). วรรณกรรมพื้นบ้าน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(6\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(6).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๕๙). ศิลปะการแสดง. สืบค้นจาก [http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20\(7\).pdf](http://qrcode.culture.go.th/pdfbook/ich%20(7).pdf). เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๔). แผนยุทธศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. ๒๕๖๔ – ๒๕๗๐). กรุงเทพฯ : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

_____. (๒๕๖๖). แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. สืบค้นจาก <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/140D075S0000000002700.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๓ ธันวาคม ๒๕๖๖.

กระทรวงวัฒนธรรม. (๒๕๕๖). มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. สืบค้นจาก <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2013.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

- _____. (๒๕๖๐). **ศาสนาในประเทศไทย**. สืบค้นจาก <https://www.dra.go.th/files/knowledge/5bda6ca834d63.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ มกราคม ๒๕๖๗.
- กฤษพนธ์ ศรีอ่วม. (๒๕๖๔). **การสำรวจปัญหาและแนวทางการพัฒนานโยบายเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม
คาแรคเตอร์ไทยผ่านมุมมองซอฟต์แวร์** (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤตพร แซ่อึ้ง. (๒๕๖๒). **บทความวิจัย เรื่อง นโยบาย Soft power กับการส่งออกวัฒนธรรมของ
เกาหลีใต้ ค.ศ.๑๙๙๗ - ปัจจุบัน**. หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (เอกสารอัดสำเนา).
- กฤษณา วงษาสันต์ และคณะ. (๒๕๔๒). **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ : เฮิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น. สืบค้นจาก
<https://traditionofthailand.blogspot.com/2012/11/tradition-of-thailand.html>. เมื่อ
วันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- กันตลักษณ์. (๒๕๖๕). **Soft power ตามแนวคิดของ Joseph Nye**. นาวีกาธิปัตย์สาร : คลังปัญญา
พัฒนาผู้นำ. สืบค้นจาก <https://www.navedu.navy.mi.th/stg/tnssc/pdf/84-sp.pdf>. เมื่อ
วันที่ ๔ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (๒๕๖๖). **มวยไทยอนุรักษ์**. (เอกสารอัดสำเนา).
- กิตติพันธ์ เสาร์แก้ว. (๒๕๖๕). **การบริหารจัดการมวยไทยเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนในจังหวัด
เชียงใหม่**. มหาวิทยาลัยแม่โจ้. สืบค้นจาก <http://ir.mju.ac.th/dspace/bitstream/123456789/924/1/6205405012.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. **วรรณกรรมปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๑๗.
- โครงการพัฒนาธุรกิจและผลิตภัณฑ์สู่ตลาดสากล. ข้อมูลจากเว็บไซต์ [https://www.cea.or.th/en/
single-project/change-๒๐๒๐](https://www.cea.or.th/en/single-project/change-๒๐๒๐) สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (๒๕๖๑). **คำศัพท์จิตวิทยา Mindfulness**. สืบค้นจาก [http://psy.chula.
ac.th/th/feature-articles/mindfulness](http://psy.chula.ac.th/th/feature-articles/mindfulness). เมื่อวันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๗.
- ชนะ ฤทธิธรรม และคณะ. (๒๕๖๔). **การพัฒนาโปรแกรมการออกกำลังกายด้วยศิลปะการต่อสู้ประจำ
ชาติไทยแบบดาบสองมือที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**.
วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. ปีที่ ๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม
– มิถุนายน ๒๕๖๔) สืบค้นจาก [https://li01.tci-thaijo.org/index.php/STJS/article/view/
250986/171641](https://li01.tci-thaijo.org/index.php/STJS/article/view/250986/171641). เมื่อวันที่ ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.
- ชัยยะ ฤตินิยวุฒิ. (๒๕๖๔). **SOFT POWER คืออะไร? พลังซอฟต์แวร์ ที่ไม่ซอฟต์แวร์เสมอไป พลังที่กระตุ้นจิต
กระซกใจคนทั่วโลก**. สืบค้นจาก [https://www.brandthink.me/content/whatis
softpower](https://www.brandthink.me/content/whatissoftpower). เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.
- ธัญยศ โลพัฒนานนท์, สถาบันขงจื้อในประเทศไทย. ออนไลน์.
<https://www.dpu.ac.th/msrci/about.php>

ฐปนัท แก้วปาน, สราวุธ อิศรานุวัฒน์} และจรียา แผลงนอก, หลักการและแนวคิดในการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ปีที่ ๒๒ ฉบับที่
๒ (๒๕๖๓) : กรกฎาคม-ธันวาคม, ๑๖๔.

ณรงค์วัฒน์ มิ่งมิตร และชลลดา พงศ์พัฒนโยธิน. (๒๕๖๕) ศาสตร์พระราชา : องค์ความรู้ในการพัฒนา
ประเทศอย่างยั่งยืน. ครุศาสตร์สาร ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๖.
สืบค้นจาก file:///C:/Users/User/Downloads/2.-%E0%B8%A8%E0%B8%B2%E0%B8
%AA%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8
B0%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%B2.pdf. เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม
๒๕๖๖.

ณิชาภัทร ธรณีทอง. (๒๕๖๐). มุมมองของนักศึกษาชาวญี่ปุ่นในประเทศไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวของ
ประเทศไทย : กรณีศึกษา การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติของประเทศไทย. สืบค้นจาก
<http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2560/geography/05570607.pdf>. เมื่อ
วันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ หรือ Bangkok Design Week (BKGDW) ข้อมูลจากเว็บไซต์
<https://www.bangkokdesignweek.com/bkkdw๒๐๒๓> สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
ธนศ มหัทธนาลัย. นักวิเคราะห์อาวุโส., แนวโน้มธุรกิจ/อุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๖-๒๕๖๘ ธุรกิจบริการ
ดิจิทัลและซอฟต์แวร์. มีนาคม ๒๕๖๖, วิจัยกรุงศรี

นิติราษฎร์ บุญโย. (๒๕๖๕). Soft Power นิยามภาษาไทย มุมมอง "นายกรัฐมนตรีตยสภา. สืบค้น
จาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/health/education/1042654>. เมื่อวันที่
๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.

บทวิทยุรายการ “รู้ รัก ภาษาไทย” ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่
๑๕ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๐ เวลา ๗.๐๐-๗.๓๐ น.สืบค้นจากเว็บไซต์
<https://www.brandbuffet.in.th/๒๐๒๒/๐๒/mi-group-forecast-media-industry-spending-y>
๒๐๒๒/

ปิยะวัฒน์ กรมระรวย. (๒๕๖๐). โมเดลเชิงสาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อจิตวิญญาณความเป็นครู.
(วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา ภาควิชาพื้นฐาน
ทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร). นครปฐม : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙. สืบค้นจาก
<http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2559.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

พระอธิการยอด ปญฺญาวชิโร (คำหล้า). (๒๕๖๕). การวิเคราะห์เส้นทางท่องเที่ยวเชิงวิถีพุทธในจังหวัด
เชียงราย. สืบค้นจาก <https://e-thesis.mcu.ac.th/storage/pbF909IIQQLsrMfn2LCxbfi>
kCDvERf5mAVjX3PT.pdf. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

พีระ เจริญวัฒนกุล. (๒๕๖๕). ยุทธศาสตร์ Soft Power ของไทย และความสนใจในการสร้าง Moral Authority ด้านการต่างประเทศ. วิเทศปริทัศน์ ศูนย์ศึกษาการต่างประเทศ. ฉบับที่ ๖/๒๕๖๕, พฤษภาคม ๒๕๖๕. (เอกสารอัดสำเนา).

ภิญโญ สุวรรณคีรี. (๒๕๖๖). **ตำนานว่าวไทย**. สืบค้นจาก <https://www.stou.ac.th/study/projects/training/culture/content/net1-55/page2-1-55.html>. เมื่อวันที่ ๑๒ ธันวาคม ๒๕๖๖.

มณีวรรณ พูลสวัสดิ์. (๒๕๖๕). **ศิลปะมวยไทย : รูปแบบการเรียนรู้ และการสร้างเครือข่ายทางสังคมเชิงสร้างสรรค์**. สืบค้นจาก <https://e-thesis.mcu.ac.th/storage/yJQOHLkBBJMUdyXk2uphEPN1yKOX8TtRwuywaA9i.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖.

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐. ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม ๑๓๔ ตอนที่ ๔๐ ก, ๖ เมษายน ๒๕๖๐.

ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๖ ก). **ประกาศคณะกรรมการนโยบายการกีฬาแห่งชาติ เรื่อง แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๗๕ ง., ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.

_____. (๒๕๖๖ ข). **ประกาศคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ เรื่อง แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๗๐)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๗๐ ง., ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.

_____. (๒๕๖๖ ค). **ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๖ – ๒๕๘๐) (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม)**. เล่ม ๑๔๐ ตอนพิเศษ ๕๑ ง., ๗ มีนาคม ๒๕๖๖. กรุงเทพฯ : ราชกิจจานุเบกษา.

รายงานการศึกษาพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การพิมพ์, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) , ๒๕๖๔.

รายงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ข้อมูล ณ วันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๖

รายงานประจำปี กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม ปี ๒๕๖๕

โรจน์ คุณเอนก. (๒๕๖๖). **Soft Power ไทย อย่างหยุดแค่ 5F**. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1080609>. เมื่อวันที่ ๓๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.

ลักษณะวัต เจริญพงศ์. (๒๕๔๑). **ความรู้ในพุทธปรัชญา**. พุทธศาสนศึกษา พฤษภาคม – ธันวาคม ๒๕๔๑. สืบค้นจาก file:///C:/Users/lenovo/Downloads/tci_admin,+Journal+manager ,+70-76.pdf. เมื่อวันที่ ๑๑ มกราคม ๒๕๖๗.

วริศรา ภาคมาลี. (๒๕๖๓). **การทูตสาธารณะ เครื่องมือ Soft Power ของเกาหลีใต้ กรณีศึกษาการทูตวัฒนธรรม**. หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต (การเมืองการปกครอง) สาขาวิชาการเมืองการปกครอง สำหรับนักบริหาร คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก

https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2020/TU_2020_6203011439_13304_13622.pdf. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

วิไลศักดิ์ กิ่งคำ ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ ๑. ปีที่พิมพ์, ๒๕๕๙.

ศูนย์ให้คำปรึกษาทางธุรกิจ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ธุรกิจให้บริการด้าน สถาปัตยกรรม. โครงการพัฒนาระบบตลาดและเพิ่มศักยภาพธุรกิจบริการไทย กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ (๒๐๐๙).

สถาบันวัฒนธรรมและนิพนธ์จากการ์ตา (Dewan Kesenian Jakatar). (๒๐๒๑). แนวทางการทำงานสภาศิลปะจากการ์ตา. เอกสารอัดสำเนา (แปล)

สถาบันภาษาและห้องสมุด เดวัน บฮาซา แดน ปุสตากา แห่งมาเลเซีย. (Dewan Bahasa dan Pustaka: DBP). กรณีศึกษาการก่อตั้งและพัฒนาสถาบันภาษาและห้องสมุด เดวัน บฮาซา แดน ปุสตากา แห่งมาเลเซีย (Dewan Bahasa dan Pustaka). เอกสารอัดสำเนา. ๒๑
พระราชบัญญัติเดวัน บฮาซา แดน ปุสตากา พ.ศ. ๒๕๐๒ (Dewan Bahasa dan Pustaka Act, ๑๙๕๙) มาตรา ๑๙

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๑). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.

๒๕๖๑ - ๒๕๘๐. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร.). หลักการทรงงาน. สืบค้นจาก <https://www.rdpb.go.th/th/King/%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-c24>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. โครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. สืบค้นจาก <https://www.rdpb.go.th/th/Projects>. เมื่อวันที่ ๑ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๖๓). หลักการทรงงานในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร. (พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ : บริษัท ธารณการพิมพ์ จำกัด.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (๒๕๕๔). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน เล่ม ๓. สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th/> เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (๒๕๕๙). พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. ๒๕๕๙. สืบค้นจาก <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2559.pdf>. เมื่อวันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๖.

_____. (๒๕๖๖). คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา. กรุงเทพฯ : สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี.

สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (๒๕๖๒). รายงานการศึกษาเรื่อง การเสนอให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลาง
สมาธิโลก. กรุงเทพฯ : สำนักการพิมพ์ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.

ข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://www.dataxet.co/media-landscape/๒๐๒๓-th/print-media> สืบค้น
เมื่อวันที่ ๒๐ ตุลาคม ๒๕๖๖

ข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://mgronline.com/business/detail/๙๖๖๐๐๐๐๐๘๒๕๗๔> สืบค้นเมื่อวันที่
๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๖.

ข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://www.thaipbs.or.th/news/content/๓๓๓๙๙๗> สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๕
พฤศจิกายน ๒๕๖๖.

ข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://happeningandfriends.com/article-detail/๓๗๗?lang=th> สืบค้นเมื่อ
วันที่ ๑๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๖

ภาษาอังกฤษ

Arunima Gupta. (2560). **Creative Economy is pivotal in shaping soft power.** From
uscpublicdiplomacy.org, retrieved on 10 December 2023.

Brand Finance. (2565). **Global Rankings.** From <https://brandirectory.com/rankings>,
retrieved on 10 December 2023.

_____. (2564). **Vietnam: Building nation brand through soft power.** From
[https://brandfinance.com/insights/vietnam-building-nation-brand-through-soft-](https://brandfinance.com/insights/vietnam-building-nation-brand-through-soft-power)
power, retrieved on 10 December 2023.

Council on Foreign Relations. (2561). **China's Big Bet on Soft Power.** From
<https://www.cfr.org/background/chinas-big-bet-soft-power>, retrieved on 10
December 2023.

Joseph S. Nye. (2560). **Soft power: the origins and political progress of a concept.**
From <https://www.nature.com/articles/palcomms20178>, retrieved on 4
December 2023,

_____. (2564). **Soft power: the evolution of a concept, Journal of Political
Power.** From [https://www.softpowerclub.org/wp-content/uploads/2021/03/Nye-](https://www.softpowerclub.org/wp-content/uploads/2021/03/Nye-Soft-power-the-evolution-of-a-concept-1.pdf)
Soft-power-the-evolution-of-a-concept-1.pdf, retrieved on 10 December 2023.

UNESCO. (2550). **UNESCO's Soft Power Today : Fostering Women's Empowerment
and Leadership.** Paris, France : UNESCO.

_____. (2560). **World needs 'soft power' of education, culture, sciences, to
combat 'ancient hatreds' .** From [https://news.un.org/en/story/](https://news.un.org/en/story/2017/05/556682)
2017/05/556682, retrieved on 4 December 2023.

USC University of Southern Californai. (2017). **JAPANESE STRENGTH IN SOFT POWER FOREIGN POLICY**. From <https://uscpublicdiplomacy.org/blog/japanese-strength-soft-power-foreign-policy>, retrieved on 12 December 2023.

Wikipedia. (2566). **Soft power**. From https://en.wikipedia.org/wiki/Soft_power. retrieved on 7 December 2023.

ภาคผนวก

- ภาคผนวก ก คำสั่งคณะกรรมการวิชาการวิสามัญ
- ภาคผนวก ข ข้อมูลและรายละเอียดองค์ความรู้จากการนำเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ
- ภาคผนวก ค รายงานการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (คณะอนุฯ ที่ ๑)
- ภาคผนวก ง รายงานการพิจารณาศึกษาของคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว (คณะอนุฯ ที่ ๒)
- ภาคผนวก จ แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
- ภาคผนวก ฉ ข้อเสนอแนะการส่งออกวัฒนธรรมไทย โดยกลุ่มเยาวชน “SEED”
- ภาคผนวก ช กรณียศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ
- ภาคผนวก ซ เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

QR Code ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

คำสั่งคณะกรรมการการวิสามัญ



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา

ที่ ก.๑/๒๕๖๖

เรื่อง กำหนดหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณา
เสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

.....

ตามที่ที่ประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖
ที่ประชุมมีมติตั้งคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริม
ซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ขึ้น

ในคราวประชุมคณะกรรมการการวิสามัญ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖
ที่ประชุมได้มีมติเลือกตำแหน่งต่าง ๆ ตลอดจนกำหนดหน้าที่และอำนาจของคณะกรรมการการวิสามัญ
ศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์
ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญ
บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

คณะกรรมการการวิสามัญ

๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง
๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์
๓. นายดวง อันทะไชย
๔. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
๕. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร
๖. นายสมชาย เสี่ยงหลาย
๗. นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์
๘. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน
๙. นายประชุม บุญเทียม
๑๐. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา
๑๑. นายชำนาญ งามมณีอุดม
๑๒. นางรุณนิวรรณ กุลมงคล
๑๓. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์
๑๔. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
๑๕. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร
๑๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป
๑๗. รองศาสตราจารย์พาสีทธิ์ หล่อธีรพงศ์

ประธานคณะกรรมการการวิสามัญ

- รองประธานคณะกรรมการการวิสามัญ คนที่หนึ่ง
- รองประธานคณะกรรมการการวิสามัญ คนที่สอง
- รองประธานคณะกรรมการการวิสามัญ คนที่สาม
- รองประธานคณะกรรมการการวิสามัญ คนที่สี่
- เลขานุการคณะกรรมการการวิสามัญ
- รองเลขานุการคณะกรรมการการวิสามัญ
- โฆษกคณะกรรมการการวิสามัญ
- รองโฆษกคณะกรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ
- กรรมการการวิสามัญ

๑๘. พลเอก...

- ๒ -

๑๘. พลเอก ไพชนต์ คำพันเจริญ	กรรมการวิสามัญ
๑๙. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	กรรมการวิสามัญ
๒๐. นายวีระศักดิ์ พุตระกูล	กรรมการวิสามัญ
๒๑. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย	กรรมการวิสามัญ
๒๒. นางสาวศิรินา ปวโรฬารวิทยา	กรรมการวิสามัญ
๒๓. นางสาวศิริอร หริมปรานี	กรรมการวิสามัญ
๒๔. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	กรรมการวิสามัญ
๒๕. นายสุกษม อามระดิษ	กรรมการวิสามัญ
๒๖. นายออน กาจกระโทก	กรรมการวิสามัญ
๒๗. นายอำพล จินดาวัฒนะ	กรรมการวิสามัญ

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. ศึกษาข้อมูล องค์ความรู้ ปัจจัยความสำเร็จในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ด้านต่าง ๆ ที่สำคัญ
๒. วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลที่ได้รับ
๓. จัดทำเอกสารรายงานเสนอต่อที่ประชุมวุฒิสภาเพื่อขอความเห็นชอบและส่งไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการต่อไป

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก



(ประจัน จันทอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการอุดมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา

ที่ ๑/๒๕๖๖

เรื่อง ตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ตามที่ที่ประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมมีมติตั้งคณะกรรมการการอุดมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ขึ้น

ในคราวประชุมคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษาจากสมาชิกวุฒิสภาผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ เพื่อให้คำปรึกษา ข้อมูลข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของคณะกรรมการการอุดมศึกษาได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช	ที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา
๒. นายวัลลภ ตังคณานุก์	ที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา
๓. นายสถิตย์ ลิ้มพงศ์พันธุ์	ที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา
๔. นายสมชาย แสงวงการ	ที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา
๕. นายเจตน์ ศิรธรานนท์	ที่ปรึกษาคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๗ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก

(ประจักษ์ จันทอง)

ประธานคณะกรรมการการอุดมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา
ที่ ๘/๒๕๖๖

เรื่อง ตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ (เพิ่มเติม)

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา
ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ
จากสมาชิกวุฒิสภาผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ เพื่อให้คำปรึกษา ข้อมูล
ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญ
ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
ได้รับรายละเอียดข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงเห็นสมควรตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ
(เพิ่มเติม) คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิสิทธิ์ เกษมผลกุล เป็นที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๔ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก

(ประจัน จันทอง)

ประธานคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา
ที่ ๑๑/๒๕๖๖

เรื่อง ตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ (เพิ่มเติม)

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา
ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ
จากสมาชิกวุฒิสภาผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์ เพื่อให้คำปรึกษา ข้อมูล
ข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญ
ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
ได้รับรายละเอียดข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงเห็นสมควรตั้งที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ
(เพิ่มเติม) คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์ เป็นที่ปรึกษาคณะกรรมการการวิสามัญ

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่นี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก

(ประจักษ์ จันทอง)

ประธานคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา

ที่ ๗/๒๕๖๖

เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

.....

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริม
ซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้มีคำสั่งตั้ง
คณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ขึ้นแล้ว นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงเห็นสมควร
ปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม
ประเพณี เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการศึกษามัธยมศึกษาบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

คณะกรรมการ

๑. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	ประธานคณะกรรมการ
๒. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง และโฆษกคณะกรรมการ
๔. นางชนัญญา ชัยสุวรรณ	
๕. นางฐนิวรรณ กุลมงคล	
๖. นายทองเลี่ยม พุกทอง	
๗. นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	
๘. นางสาวศิริอร หริมปรานิ	
๙. นายสุกษม อามระดิษ	
๑๐. นางสาวณิษฐ์ ชุ่มวรรณ	
๑๑. นางสาวนฤติ ภูรัตนรักษ์	
๑๒. นางสาววิไลลักษณ์ อรินทะพงษ์	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

๑. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
๒. นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา
๓. นายสมชาย เสี่ยงหลาย
๔. นายสถิตย์ ลิ่มพงศ์พันธุ์
๕. นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง
๖. นายพลเดช ปิ่นประทีป
๗. นายวิทยา ผิวผ่อง
๘. นางประยูร เหล่าสายเชื้อ
๙. นางอุมาพร พุทธระกุล

ผู้ช่วยเลขา...

- ๒ -

ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการอาหาร

๑. นางยุวดี รูปขจร
๒. นางกุลนิธิ อัสวโกวิท
๓. นายสุเมธี พิสิฐเฉลิมพงศ์

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปะ ศิลปะร่วมสมัย วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต หัตถกรรม วรรณกรรม ภาพยนตร์ ละคร อาหาร เสื้อผ้า เครื่องใช้ เครื่องประดับที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย สถาปัตยกรรมไทย สมุนไพร และตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง
 ๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อน และส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบ เป้าหมาย/โครงการของรัฐบาลในด้านอาหาร ภาพยนตร์/วิถีทัศน์ การออกแบบแฟชั่นไทย ศิลปะ การป้องกันตัวแบบไทย เทศกาลประเพณีไทย เพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่างๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
 ๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการวิสามัญ
 ๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญ
 ๕. ดำเนินงานอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย
- ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก



(ประจัน จันทอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ
สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา

ที่ ๙/๒๕๖๖

เรื่อง ปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์
ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

ตามที่ที่ประชุมคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ได้มีคำสั่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว ขึ้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการวิสามัญเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงเห็นสมควรปรับปรุงคำสั่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการวิสามัญบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

คณะกรรมการ

๑. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	ประธานคณะกรรมการ
๒. นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง
๓. นางกอบกุล อาภากร ณ อยุธยา	รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง
๔. นายอนันต์ กาจกระโทก	โฆษกคณะกรรมการ
๕. รองศาสตราจารย์พาสีทธิ์ หล่อธีรพงศ์	อนุกรรมการ
๖. นายชำนาญ งามมณีอุดม	อนุกรรมการ
๗. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	อนุกรรมการ
๘. นายประชุม บุญเทียม	อนุกรรมการ
๙. นายพัฒพงศ์ พงษ์สกุล	อนุกรรมการ
๑๐. นางสาวสุพมาล ผดุงศิลป์	อนุกรรมการ
๑๑. นายสุรวิชัย อัครวรรมาศ	อนุกรรมการ
๑๒. นางสาวดารณี อรุณวรารักษ์	อนุกรรมการและเลขานุการ

ที่ปรึกษาคณะกรรมการ

๑. นายดวง อันทะไชย
๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ
๓. พลเอก ไพบยน์ ค้ำตันเจริญ
๔. นายศักดิ์ชัย ธนบุญชัย
๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
๖. นายอนุสิษฐ์ คุณากร
๗. นายอนุพร อรุณรัตน์
๘. นายวีระศักดิ์ พุทธะกุล
๙. นางดวงพร รอดพยาริ

ผู้ช่วยเลขานุการ...

- ๒ -

ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษา

๑. นางสาวมาณริกา จันทาโ
๒. นางสาวสุดารัตน์ หมาดอินทร์
๓. นายวีระพงษ์ อุ่เจริญ
๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์

ให้คณะกรรมการมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง รายละเอียด องค์ความรู้เกี่ยวกับกีฬา กีฬาพื้นเมือง การละเล่น การท่องเที่ยวและแหล่งท่องเที่ยวทางศาสนา มรดกทางวัฒนธรรม มรดกโลก และในเชิงประวัติศาสตร์ ศูนย์การเรียนรู้และโครงการตามพระราชดำริ ตลอดจนเรื่องที่เกี่ยวข้อง

๒. รวบรวมข้อมูลข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อน และส่งเสริมซอฟต์แวร์ตามข้อ ๑. ที่ประสบความสำเร็จของต่างประเทศ และเปรียบเทียบเป้าหมาย และการดำเนินการของรัฐบาลในส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๓. พิจารณาศึกษา ปรับปรุงแก้ไขร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ของคณะทำงานให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับข้อ ๑. เพื่อจัดทำเป็นรายงานผลการพิจารณาศึกษาเสนอต่อ คณะกรรมการการศึกษา

๔. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการการศึกษา

๕. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการศึกษามอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๔ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก



(ประจักษ์ จันทอง)

ประธานคณะกรรมการการศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์

การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการอุดมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ
วุฒิสภา

ที่ ๔/๒๕๖๖

เรื่อง ตั้งคณะทำงานพิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติ
ด้านเศรษฐกิจ

.....

ตามที่ที่ประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมมีมติตั้งคณะกรรมการการอุดมศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ขึ้น

ในคราวประชุมคณะกรรมการการอุดมศึกษา ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งคณะทำงานพิจารณายกร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการอุดมศึกษาบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	ที่ปรึกษาคณะทำงาน
๒. นายพลเดช ปิ่นประทีป	ที่ปรึกษาคณะทำงาน
๓. นางสาววิบูลย์ลักษณ์ ร่วมรักษ์	ที่ปรึกษาคณะทำงาน
๔. นายสมชาย เสี่ยงหลาย	ประธานคณะทำงาน
๕. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	รองประธานคณะทำงาน
๖. รองศาสตราจารย์พาสีธี หล่อธีรพงศ์	คณะทำงาน
๗. นางจันทิรา ยิมเรวัต วิวัฒน์รัตน์	คณะทำงาน
๘. นายชำนาญ งามมณีอุดม	คณะทำงาน
๙. นายไชยวัฒน์ สุโขทัยน	คณะทำงาน
๑๐. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	คณะทำงาน
๑๑. นายประชุม บุญเทียม	คณะทำงาน
๑๒. นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์	คณะทำงาน
๑๓. นายสุทธิพงศ์ ชาญชยานนท์	คณะทำงาน
๑๔. นายสุรวัช อัครวรรมาศ	คณะทำงาน
๑๕. นางอุมพร พุตระกูล	คณะทำงาน
๑๖. นางสาววิไลลักษณ์ อรินทมะพงษ์	คณะทำงานและเลขานุการ
๑๗. นายวรศักดิ์ จันทร์ภักดี	ผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน

ให้คณะทำงาน...

- ๒ -

ให้คณะทำงานมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ ผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ฯ ของคณะกรรมการธิการเพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านเศรษฐกิจ อันประกอบด้วยแผนกลยุทธ์ระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว ให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศ รวมถึงเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

๒. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญผ่านคณะกรรมการธิการ

๓. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๑๘ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก



(ประจักษ์ จันทอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์

การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา



คำสั่ง

คณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์
การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ

วุฒิสภา

ที่ ๑๐/๒๕๖๖

เรื่อง ตั้งคณะกรรมการพิจารณาการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ
ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ

.....

ตามที่ที่ประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๒๑ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมมีมติตั้งคณะกรรมการการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา ขึ้น

ในคราวประชุมคณะกรรมการการวิสามัญ ครั้งที่ ๑/๒๕๖๖ เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม ๒๕๖๖ ที่ประชุมได้มีมติตั้งคณะกรรมการพิจารณาการร่างแผนกลยุทธ์การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการการวิสามัญบรรลุตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑. นายดวง อันทะไชย	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
๒. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
๓. พลเอก เลิศรัตน์ รัตนวานิช	ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
๔. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ	ประธานคณะกรรมการ
๕. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ	รองประธานคณะกรรมการ
๖. นายออน กาจกระโทก	คณะกรรมการ
๗. นายอนุสิษฐ์ คุณากร	คณะกรรมการ
๘. รองศาสตราจารย์พาสีทิพย์ หล่อธีรพงศ์	คณะกรรมการ
๙. นายชำนาญ งามมณีอุดม	คณะกรรมการ
๑๐. นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	คณะกรรมการ
๑๑. นายประชุม บุญเทียม	คณะกรรมการ
๑๒. นางสาวสุพมาล ผดุงศิลป์	คณะกรรมการ
๑๓. นายอนุพร อรุณรัตน์	คณะกรรมการ
๑๔. นายสมชาย ชาญณรงค์กุล	คณะกรรมการและเลขานุการ
๑๕. นางสาววิมา อยู่นาน	ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ
๑๖. นายวีระพงษ์ อยู่เจริญ	ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ
๑๗. นางสาวดวงดาว ศิลาอาสน์	ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

ให้คณะกรรมการ...

ให้คณะทำงานมีหน้าที่และอำนาจ ดังนี้

๑. รวบรวม/เรียบเรียงข้อมูล ข้อเท็จจริง องค์ความรู้ ผลการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แนวทางการขับเคลื่อนและส่งเสริมซอฟต์แวร์ฯ ของคณะกรรมการวิชาการเพื่อจัดทำแผนกลยุทธ์ การใช้ซอฟต์แวร์แห่งชาติฯ ด้านสังคมและความมั่นคงแห่งชาติ อันประกอบด้วยแผนกลยุทธ์ระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว ให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศ รวมถึงเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

๒. รายงานผลการดำเนินการต่อคณะกรรมการวิสามัญผ่านคณะกรรมการวิชาการ

๓. ดำเนินงานอื่นใดตามที่คณะกรรมการวิสามัญมอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

พลอากาศเอก



(ประจักษ์ จันทอง)

ประธานคณะกรรมการวิสามัญศึกษาและพิจารณาเสนอแนะแผนกลยุทธ์

การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ วุฒิสภา

ภาคผนวก ข

ข้อมูลและรายละเอียดองค์ความรู้จากการนำเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ

ลำดับ	ผู้ทรงคุณวุฒิ	ข้อมูลและรายละเอียดเรื่อง
๑.	นางสาวศิริอร หริมปราณี	ซอฟต์แวร์พาวเวอร์กับการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
๒.	นายสุกษม อามระดิช	สปป. นวดแผนไทย สมุนไพร ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของไทย ที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยว
๓.	นางสาวสุชมาล ผดุงศิลป์	บทบาทและมุมมองด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของมิวเซียมสยาม
๔.	นางน้ำฝน บุญยะวัฒน์	บทบาทและมุมมองด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของการท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย
๕.	นายดวง อันทะไชย	มุมมองด้านซอฟต์แวร์พาวเวอร์ไทย
๖.	นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร	การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ผ่านภาพยนตร์ไทย
๗.	นายชำนาญ งามมณีอุดม	สื่อสร้างสรรค์กับการส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์
๘.	นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์	ภูมิพลังวัฒนธรรมไทย ด้านดนตรี คีตศิลป์ และด้านหนังสือ วัฒนธรรม
๙.	นางศิรินา ปวโรฬารวิทยา	การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ผ่านแฟชั่นไทย
๑๐.	ผศ.รุ่งโรจน์ โชคงามวงศ์	การศึกษาวิจัยเรื่องซอฟต์แวร์พาวเวอร์ไทย
๑๑.	นายชาญวิทย์ ผลชีวิน	การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ผ่านกีฬาไทย
๑๒.	นายพลเดช ปิ่นประทีป	แนวทางการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์พาวเวอร์ไทย
๑๓.	นายประชุม บุญเทียม	การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ผ่านกีฬาไทย
๑๔.	นายออน กาจกระโทก	การส่งเสริมซอฟต์แวร์พาวเวอร์ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
๑๕.	วีระศักดิ์ โควสุรัตน์	มุมมองและทิศทางซอฟต์แวร์พาวเวอร์แห่งชาติ (Thai Soft Power)

QR Code ภาคผนวก ข



ภาคผนวก ค

รายงานการศึกษาคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี (คณะอนุฯ ที่ ๑)



รายงานการศึกษาคณะอนุกรรมการ
การขับเคลื่อนและส่งเสริม
ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม
ประเพณี

โดยคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี

สำนักกรรมการ ๓
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา



ภาคผนวก ง

รายงานการศึกษาคณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์
ซอฟต์แวร์เวอร์ชันด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว (คณะอนุฯ ที่ ๒)



ภาคผนวก จ

แผนกลยุทธ์การส่งเสริมซอฟต์แวร์แห่งชาติเพื่อประโยชน์
ด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงแห่งชาติ



ภาคผนวก จ

ข้อเสนอแนะการส่งออกวัฒนธรรมไทย โดยกลุ่มเยาวชน “SEED”



ภาคผนวก ช

กรณีศึกษาแนวทางการปฏิบัติของต่างประเทศ



ภาคผนวก ซ

เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง



รายชื่อคณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

๑. พลอากาศเอก ประจิน จั่นตอง	กรรมการวิสามัญ
๒. นายวีระศักดิ์ โควสุรัตน์	กรรมการวิสามัญ
๓. นางฉวีรัตน์ เกษตรสุนทร	กรรมการวิสามัญ
๔. นายทอง อันทะไชย	กรรมการวิสามัญ

คณะผู้จัดทำ

๑. นายสมชาย เสี่ยงหลาย	กรรมการวิสามัญและเลขานุการ
๒. นางสาววิไลลักษณ์ อรินทะพะวงษ์	อนุกรรมการและเลขานุการ (คณะอนุฯ ๑)*
๓. นางสาวดารณี อรุณวรากรณ์	อนุกรรมการและเลขานุการ (คณะอนุฯ ๒)
๔. นางสาวจริยัญญา ชุ่มวรรณ	อนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๑)
๕. นางสาวนฤติ ภูรัตนรักษ์	อนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๑)
๖. นายภาสสันต์ เกาสุภณ	ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ คนที่หนึ่ง
๗. นายวรวิทย์ ศิริมหาพฤกษ์	ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการวิสามัญ คนที่สอง
๘. นางยุวดี รูปขจร	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๑)
๙. นางกุลณี อัครโกวิท	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๑)
๑๐. นายสุเมธี พิสิฐเฉลิมพงศ์	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๑)
๑๑. นางสาวมาณริกา จันทาโก	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๒)
๑๒. นางสาวสุดารัตน์ หมวดอินทร์	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๒)
๑๓. นายวีระพงษ์ อุ้งเจริญ	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๒)
๑๔. นางสาวดวงดาว ศิลาอาศน์	ผู้ช่วยเลขานุการคณะอนุกรรมการ (คณะอนุฯ ๒)

ออกแบบปก

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)

* คณะอนุฯ ๑ = คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี
คณะอนุฯ ๒ = คณะอนุกรรมการพิจารณาศึกษาแผนกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ด้านกีฬา ศิลปะการต่อสู้ การท่องเที่ยว

