

# จากเศรษฐกิจความรู้ไปสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์: จุดเปลี่ยนของระบบนวัตกรรมไทย<sup>1</sup>

พันธ์ุอาจ ชัยรัตน์<sup>2</sup> อภิวัฒน์ รัตนวราหะ<sup>3</sup> ดวงหทัย เพ็ญตระกูล<sup>4</sup>  
และกิตติพงษ์ จันทรสกุล<sup>5</sup>

## บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอวิวัฒนาการของระบบนวัตกรรมของประเทศไทยจากมุมมองด้านพัฒนาการเศรษฐกิจฐานความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยนำเสนอมิติ 4 ด้านที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ในกรอบพัฒนาการเชิงระบบของนวัตกรรม ได้แก่ ความเป็นเมือง ความเป็นภูมิภาค ความเป็นนานาชาติ และความเป็นประชาธิปไตย บทความยังวิพากษ์พัฒนาการในช่วงรอยต่อระหว่างเศรษฐกิจทั้งสองรูปแบบ ซึ่งเป็นช่วงกำเนิดนโยบายและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยโดยได้พัฒนา “ระบบการจำแนกอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย” ขึ้น โดยมีสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นธุรกิจบริการที่ใช้ความรู้เข้มข้น สืบจากสิบห้ากลุ่มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย รวมถึงทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม โฆษณา และซอฟต์แวร์ ซึ่งสามารถจำแนกเป็น “ธุรกิจบริการที่ใช้ความรู้เข้มข้นในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้

---

<sup>1</sup> เอกสารนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานทางวิชาการจากโครงการ Towards Innovative, Liveable, and Prosperous Asian Megacities โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณระยะเวลา 3 ปี (พ.ศ. 2551 – 2554) จาก International Development Research Centre (IDRC) of Canada สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ [www.cisasia.net](http://www.cisasia.net)

<sup>2</sup> หัวหน้าโครงการร่วม Asia City Innovation Systems Initiative และอาจารย์พิเศษ สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม (สหสาขา) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>3</sup> หัวหน้าโครงการร่วม Asia City Innovation Systems Initiative และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>4</sup> เลขาธิการหลักสูตร สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม (สหสาขา) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

<sup>5</sup> นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม (สหสาขา) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1. บทนำ

ประเทศไทยเป็นเศรษฐกิจกำลังพัฒนาสำคัญในภาคพื้นเอเชีย ในทางภูมิศาสตร์นั้น ประเทศไทยตั้งอยู่ในใจกลางของทวีป ช่วงเริ่มต้นของศตวรรษที่ 1960 ประเทศไทยเป็นเพียงประเทศผู้ส่งออกผลิตภัณฑ์เกษตร ดังจะเห็นได้จากแรงงานกว่าร้อยละ 80 และสินค้าส่งออกกว่าร้อยละ 85 อยู่ในภาคเกษตรกรรม (Lauridsen, 2000) จากพัฒนาการทางเศรษฐกิจในช่วง 40 ปีที่ผ่านมาประเทศไทยได้กลายมาเป็นศูนย์กลางการส่งออกอาหารในเขตร้อน การบริการด้านสุขภาพ และการบริการและต้อนรับ การคมนาคมทางอากาศ และการประกอบอิเล็กทรอนิกส์และยานยนต์ของโลกตั้งแต่เริ่มสหัสวรรษใหม่

แนวความคิดและแบบจำลองพัฒนาการของระบบนวัตกรรม (Innovation systems) ได้ถูกพัฒนา เผยแพร่ และเริ่มมีอิทธิพลต่อนโยบายนวัตกรรมเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของนโยบายสาธารณะ อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์และการให้ความสำคัญในขอบเขตของระบบนวัตกรรมในประเทศไทยและชาติชั้นนำอื่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตลอดจนเป้าหมายของเครื่องมือนโยบายยังคงมุ่งไปที่ระดับชาติ คือระบบนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation System - NIS) ระดับภูมิภาค (Regional Innovation System - RIS) และในระดับสาขาการผลิต (Sectoral Innovation System - SIS)

เป็นที่ทราบว่าเป็นความจริง กิจกรรมทางนวัตกรรมเกิดเริ่มแรกที่ระดับเมืองซึ่งมีภาคบริการสนับสนุนนวัตกรรมตั้งอยู่ และยังเป็นแหล่งที่กิจกรรมทางเศรษฐกิจหลักเกิดขึ้น นอกจากนี้กลไกการแพร่เชิงพลวัต (Dynamic diffusion mechanism) ต่อนวัตกรรมระดับท้องถิ่นยังกระตุ้นกระบวนการของการพัฒนาความสามารถนวัตกรรม และขับเคลื่อนความเป็นนวัตกรรมระดับนานาชาติไปพร้อมกัน การปฏิรูปโครงสร้างการผลิตของสินค้าและบริการสำหรับการสร้างมูลค่าบนพื้นฐานความรู้และนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมความเชื่อมโยงระหว่างภาคการผลิต เพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มเป็นองค์ประกอบวัตถุประสงค์สำหรับทิศทางการปรับตัว ส่งผลให้มีการรณรงค์ส่งเสริมความสร้างสรรค์ นวัตกรรม และความรู้โดยหน่วยงานของรัฐบาลไทยที่หลากหลาย เนื่องจากความสร้างสรรค์และกิจกรรมความรู้เข้มข้นเป็นบริการที่เกิดขึ้นส่วนมากในเมือง มีความสำคัญว่าแนวคิดของระบบนวัตกรรมถูกขยายเพื่อเข้าถึงลักษณะที่สำคัญดังกล่าว

ในช่วงระยะหลัง แนวความคิดเศรษฐกิจใหม่สองแนวคิดได้รับความนิยมกล่าวถึงมากขึ้น คือเศรษฐกิจความรู้ (Knowledge Economy) และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งในประเทศไทยได้เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2533 และมีผลกระทบต่อการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไทย การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า “เมือง” และ “การบริการ” ได้ยิ่ง

เป็นสองปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อวิวัฒนาการของความคิดร่วมสมัยเกี่ยวกับระบบนวัตกรรมในประเทศไทยในแถบภูมิภาคเอเชีย

บทความนี้เสนอกรอบความคิดทางเลือกเพื่อวิเคราะห์ระบบนวัตกรรม ผ่านทฤษฎีนวัตกรรม การศึกษาเมืองและการวางแผนนโยบาย บทความนี้ทบทวนการพัฒนาของเศรษฐกิจฐานความรู้และสร้างสรรค์ รวมถึงธุรกิจบริการที่ใช้ความรู้เข้มข้น (Knowledge-Intensive Business Service - KIBS) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย ทบทวนบริบทที่สำคัญในมิติของความเป็นเมือง (urbanization) ความเป็นภูมิภาค (regionalization) ความเป็นนานาชาติ (internationalization) และความเป็นประชาธิปไตย (democratization) เพื่อตอบเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ว่าการปฏิรูปทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเกี่ยวข้องกับและกระทบวิวัฒนาการของเศรษฐกิจฐานความรู้และสร้างสรรค์ในประเทศไทยอย่างไร และระบบนวัตกรรมเมืองมีความสำคัญกับเศรษฐกิจที่เพิ่งเริ่มในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้อย่างไร ในส่วนท้ายของบทความนี้นำเสนอกลุ่มของแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ “นวัตกรรมเมือง” และ “ระบบนวัตกรรมเมือง”

## 2. การเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจสังคมในประเทศไทย

จุดเปลี่ยนทางการเมือง สังคม และ เศรษฐกิจไทย ในช่วงรอยต่อปี พ.ศ.2533-2543 มีคลื่นการเปลี่ยนแปลงสำคัญสองระลอก กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงในโครงสร้างสังคม-การเมืองไทย สำหรับความเป็นประชาธิปไตยและความเป็นภูมิภาค และฐานสังคม-เศรษฐกิจสำหรับความเป็นเมืองและความเป็นนานาชาติ พุทธภทมิพ (พ.ศ.2535) เป็นคลื่นการปฏิรูปการเมืองและสังคมครั้งยิ่งใหญ่ของประเทศไทย และวิกฤตการเงินของเอเชีย (พ.ศ.2540) เป็นการปฏิรูปทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีกระทบโดยตรงกับโครงสร้างระบบนวัตกรรมชาติของประเทศไทย โดยเฉพาะ ต่อ “แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ”<sup>6</sup> ในส่วนนี้จะอธิบายวิวัฒนาการที่สำคัญของสี่แง่มุมหลัก ได้แก่ ความเป็นเมือง ความเป็นภูมิภาค ความเป็นนานาชาติ และความเป็นประชาธิปไตยในประเทศไทยตั้งแต่เริ่มต้นของทศวรรษ 1990

### 2.1. ความเป็นเมือง (Urbanization)

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีอัตราการกลายเป็นเมืองที่ร้อยละ 32 ในปี 2543 เพิ่มขึ้นร้อยละ 45 ในปี 2549 และเป็นภูมิภาคที่มีการขยายตัวของเมืองสูงสุดในโลกในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา (UNESCAP, 2007) ภูมิภาคดังกล่าวเป็นภูมิภาคที่ประสบกับปรากฏการณ์การอพยพของประชาชนจากชนบทสู่เมืองในอัตราที่สูงมาก

<sup>6</sup> อ่านเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลากหลายมุมมองเกี่ยวกับการพัฒนาที่ไม่สมดุลในประเทศไทย Parnwell and Schmidt, 1996, and Chairatana, 2006

ในทศวรรษ 1990 (พ.ศ.2533–2543) อัตราการเติบโตของประชากรเมืองประจำปีเฉลี่ยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อยู่ที่ 4 และตกลงเหลือ 3.45 ระหว่าง 2000-2006 ขณะที่อัตราของแอฟริกาอยู่ที่ 3.85 และ 3.5 ตามลำดับ ขณะที่อัตราการเติบโตของภูมิภาคในปี 2006 อย่างเดียวอยู่ที่ 3.3 ในแอฟริกาใต้ เอเชียกลาง และลาตินอเมริกาและคาริเบียนอยู่ที่ 2.6, 1 และ 1.7 ตามลำดับ ประชากรเมืองของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จะเพิ่มมากกว่า 500 ล้านคนภายในปี 2003 และมีอัตราการกลายเป็นเมืองสูงสุดในโลกเมื่อเทียบกับภูมิภาคที่กำลังพัฒนา<sup>7</sup> มีโครงการที่ว่าประชากรประมาณสามในสี่ในบรูไน อินโดนีเซีย มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ จะอยู่ในเมืองภายในปี 2015 ขณะที่ประเทศที่เหลือในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จะมีประชากรเมืองร้อยละ 31.

จากการคาดการณ์อนาคตเมืองมหานครในกลุ่มความร่วมมือทางเศรษฐกิจ-เอเชียแปซิฟิก (Asia-Pacific Economic Cooperation - APEC) พบว่าการอพยพและเคลื่อนตัวของประชากรจะมีส่วนผลักดันสำคัญต่อการกลายเป็นเมืองอย่างรวดเร็วสำหรับเมืองที่มีรายได้ปานกลางในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในอีก 25 ปีข้างหน้า<sup>8</sup> แผนการของการเติบโตของเมืองในภูมิภาคนั้นถูกยืนยันโดยอัตราการเติบโตของประชากรเมืองประจำปีเฉลี่ย

ตัวเลขที่น่าสนใจอีกชุดหนึ่งคืออัตราการลดลงของประชากรในชุมชนแออัด (UNESCAP, 2007) โดยทั่วไปอัตราดังกล่าวหากเปรียบเทียบระหว่างเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กับแอฟริกาที่มีอัตราการเติบโตของเมืองใกล้เคียงที่สุด ปรากฏว่าสัดส่วนของประชากรชุมชนแออัดของแอฟริกาประมาณเกือบสองเท่าของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในปี 2543 ประชากรชุมชนแออัดอยู่ที่ 62.9 และ 39.4 ของประชากรเมืองทั้งหมดในแอฟริกาและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตามลำดับ ขณะที่ภูมิภาคประสบความสำเร็จในการลดประชากรชุมชนแออัดลงเหลือ 29.5 ในปี 2001 ร้อยละในแอฟริกาลดลงแค่ร้อยละ 1.5 ประเทศไทยมีสัดส่วนประชากรชุมชนแออัดอยู่ที่ 19.5 ลดเหลือ 2.0 ในปี 2544 นับเป็นประเทศที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดที่ลดชุมชนแออัดในเมืองใหญ่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นอกจากนี้ เวียดนาม พม่า และอินโดนีเซีย มีการลดลงของประชากรชุมชนแออัดอย่างมีนัย ขณะที่ตัวเลขที่สูงของอินโดนีเซียที่ 66.1 คงที่กัมพูชาเป็นประเทศเดียวที่ประชากรชุมชนแออัดเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจาก 71.7 ในปี 2543 เป็น 72.7 ในปี 2544

จากตัวเลขข้างต้น แสดงนัยว่าถึงแม้ภูมิภาคจะเคลื่อนที่ไปสู่เมืองที่ใหญ่ขึ้น ช่องว่างของความสำเร็จในการแก้ปัญหาของความไม่เท่ากันของเมือง ซึ่งนวัตกรรมเทคโนโลยีสังคมจะมีบทบาทสำคัญ

<sup>7</sup> World Bank (2007)

<sup>8</sup> APEC Centre for Technology Foresight (2000)

## 2.2. ความเป็นภูมิภาค (Regionalization)

ความแตกต่างของภูมิภาคในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการผลิต กิจกรรมทางเศรษฐกิจ การกระจายของรายได้ การจัดหาโครงสร้างพื้นฐาน สาธารณูปโภคภาครัฐและภาคบริการ พื้นฐานนั้นชัดเจนมาก พื้นที่เขตกรุงเทพและภาคกลางเป็นพื้นที่ที่มีพัฒนาการในระดับเศรษฐกิจอุตสาหกรรมใหม่ภายในประเทศด้วยพัฒนา ความแตกต่างดังกล่าวเป็นภาพฉายที่สามารถเห็นได้ทั่วไปในประเทศกำลังพัฒนาที่เขตเมืองหลวงจะได้รับประโยชน์จากนโยบายรัฐบาลก่อนภูมิภาคอื่น ยกตัวอย่างเช่น ภายใต้แผนการพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 (2530-2536) พื้นที่เขตกรุงเทพ แห่งเดียวมีการลงทุนเชิงโครงสร้างทั้งหมด 92% และร้อยละ 96 ในการขนส่งของทั้งประเทศ ในปี 2007 กรุงเทพและปริมณฑลมีโครงสร้างการผลิตแห่งชาติร้อยละ 44.2 (สศช, 2550)

หลังจากพรรคไทยรักไทยชนะการเลือกตั้งในปี 2544 พรรคพัฒนาวิธีการใหม่สำหรับ ฝ่ายบริหารงานท้องถิ่นโดยแนะนำโปรแกรมผู้ว่า CEO และชักจูงใจผู้ว่าราชการจังหวัดที่ได้รับเลือกให้ปฏิบัติและจัดการในรูปแบบ CEO โปรแกรมมีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของหน่วยงานท้องถิ่นให้จัดการกับโลกาภิวัตน์ ในการดำเนินการดังกล่าว ตามคำแนะนำของไมเคิล พอเตอร์ (Michael Porter) รัฐบาลระบุกลุ่มจังหวัดตามความพิเศษท้องถิ่น รากฐานทางวัฒนธรรม และกิจกรรมธุรกิจ เป็น 19 กลุ่มจังหวัด การแบ่งประเภทขึ้นกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ระดับเศรษฐกิจ และความเหมือนทางภูมิศาสตร์ กลุ่มดังกล่าวเรียกว่า “กลุ่มจังหวัด”

นอกจากนี้ประเทศไทยนับเป็นประตูของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และส่วนที่เหลือของเอเชีย มีโปรแกรมความร่วมมือระดับภูมิภาคจำนวนมาก ตั้งแต่จากเกษตรกรรมและการค้า วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีนวัตกรรม

## 2.3. ความเป็นนานาชาติ (Internationalization)

ประเทศไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้เร่งบูรณาการทางเศรษฐกิจด้วยการค้าและการลงทุนระหว่างสมาชิกอาเซียนที่เพิ่มขึ้นอย่างมากในสองทศวรรษที่ผ่านมา คาดหวังได้ว่ากรอบสถาบันภูมิภาครวมถึงความคิตรีเริ่มใหม่ๆ เช่น พื้นที่การค้าเสรีอาเซียน (ASEAN Free Trade Area - AFTA) และกลุ่มเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community - AEC) ไม่ช้าไม่นานจะเป็นรูปเป็นร่าง โดยที่ละประเทศจะเริ่มประนีประนอมและแก้ไขข้อขัดแย้งในเรื่องการค้า ในปัจจุบันของข้อตกลงทวิภาคี แต่รูปแบบของระดับนานาชาติอาจจะไม่แพร่กระจายอย่างเท่าเทียมกัน องค์การภูมิภาคค่อนข้างมีแนวโน้มที่จะยังรวบรวมการปกครองเหมือนสถานะสำหรับการบูรณาการระดับภูมิภาคในแง่มุมที่สำคัญต่างๆ เศรษฐกิจ สังคม การเมืองหรือสถาบัน

## 2.4. ความเป็นประชาธิปไตย (Democratization)

ในบริบทนี้มิติของความเป็นประชาธิปไตยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือความเป็นประชาธิปไตยจากทัศนคติการเมืองและการผลิตและเผยแพร่นวัตกรรม ในส่วนของทัศนคติทางการเมือง รัฐธรรมนูญและกลไกการกระจายอำนาจ รวมทั้งกลุ่มผลประโยชน์ ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อระบบนวัตกรรมทั้งระบบ ยกตัวอย่างเช่น ระหว่างปี 2531 และ 2547 ประเทศไทยมีการเลือกตั้งรัฐสภาอย่างสม่ำเสมอ พรรคการเมืองหลายสิบพรรค โดยมีกรอบโครงสร้างที่หลากหลาย ตั้งแต่กลุ่มนายทุน ที่เข้าร่วมในการเลือกตั้ง การซื้อเสียงในเขตชนบทและการเลือกตั้งก่อนรัฐธรรมนูญปี 2540 มักได้รัฐบาลผสมที่ไม่มั่นคง เนื่องจากไม่มีพรรคเดียวที่สามารถมีเสียงข้างมากในสภา (Ungpakorn 1999) ก่อนปี 2540 รัฐธรรมนูญที่ไม่มีรัฐบาลสามารถอยู่ได้จนครบวาระ อาจเนื่องจากการทุจริตหรือการทะเลาะวิวาทระหว่างสมาชิกรัฐบาลผสม ความเป็นเอกลักษณ์ของรัฐธรรมนูญเพื่อเพิ่มความมั่นคงของรัฐบาลโดยสนับสนุนพรรคใหญ่ (ผ่านระบบการออกเสียง แบบกึ่ง “รายชื่อสมาชิกพรรค (party list)”) และโดยการทำให้การล้มรัฐบาลระหว่างวาระทำได้ยากขึ้น และการกระจายอำนาจการควบคุมรัฐบาลกลาง ตั้งแต่การแนะนำรัฐธรรมนูญนี้ เชื่อว่าสองฝ่ายหลักจะเกิดขึ้น-พรรคไทยรักไทยและพรรคประชาธิปัตย์ เป็นครั้งแรกที่นโยบายพรรคการเมืองมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ส่วนร่วมของสังคม ซึ่งนับเป็นระเบียบการในแง่บวกต่อสังคมความรู้ แม้ในขณะนี้ระบบการเมืองในประเทศไทยนั้นถูกกำหนดโดยกลุ่มและกลุ่มเล็กกลุ่มน้อย (Ungpakorn 1999 และ Stern 2007)

ทัศนคตินวัตกรรมของประชาชนโดยเฉพาะในเมืองใหญ่และเมืองหลักในภูมิภาคจะมีผลต่อกระบวนการสร้างและเผยแพร่นวัตกรรม โดยเฉพาะนวัตกรรมบริการและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์สังคมเศรษฐกิจ ตามแนวคิดของ Von Hippel (2007) นวัตกรรมกลายเป็นประชาธิปไตยอย่างรวดเร็ว ผู้ใช้ช่วยกันพัฒนาเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และการติดต่อสื่อสาร สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการเพิ่มขึ้น ผู้ใช้ที่มีนวัตกรรม-ทั้งเฉพาะรายและบริษัท-บ่อยครั้งที่จะแบ่งปันนวัตกรรมซึ่งกันและกัน สร้างชุมชนผู้ใช้นวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญาร่วมกัน ความต่างของการพัฒนาและเล่นเกมส์ทางการเมืองในประเทศไทยหลังจากปี 2550 ได้สร้างความกดดันอย่างสูงต่อระบบสังคม-การเมืองไทย การปฏิรูปประชาธิปไตยมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตประชาชนในการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ทั้งในเมืองและชนบท

### 3. การพัฒนาเศรษฐกิจความรู้ในประเทศไทย

ประเทศไทยเข้าสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ หลังจากปี 2540 วิกฤตการณ์ทางการเงิน ประเทศไทยได้นำเอาต้นแบบเอเปค (APEC model) มาใช้ตั้งแต่ปี 2543 โดยมีเสาหลักในการพัฒนา 4 เสาได้แก่

1. ระบบนวัตกรรม เน้นความร่วมมือระหว่างองค์กรรัฐและเอกชนเพื่อสร้างหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ทั้งเครือข่ายของสถาบันในภาครัฐและเอกชนซึ่งกิจกรรมและความสัมพันธ์เริ่มต้น นำเข้า การดัดแปร และการแพร่กระจายเทคโนโลยีและการปฏิบัติการใหม่
2. การพัฒนาบุคลากร โดยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อให้ชีวิตการทำงานของบุคคลมีมาตรฐานสูง อย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง
3. เทคโนโลยีข้อมูลและการติดต่อสื่อสารเพิ่มความเข้มแข็งทางธุรกิจผ่านข้อมูลทั่วโลก และ E-commerce โดยมีโครงสร้างพื้นฐานที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งทำให้ประชาชนและธุรกิจเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากทั่วโลก
4. โครงสร้างพื้นฐานของสภาวะแวดล้อมทางธุรกิจ การสร้างหุ้นส่วนระหว่างรัฐกับเอกชน เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาและการเติบโตของเศรษฐกิจไทย โดยการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจและกฎหมายของรัฐบาล และการร่วมทำงานขององค์กรที่ดำเนินการในเศรษฐกิจนั้นให้ความสนับสนุนองค์กรและนวัตกรรม

หน่วยงานที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานความรู้ที่สำคัญ ได้แก่ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (National Science and Technology Development Agency - NSTDA) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronic and Computer Technology Center - NECTEC) และสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (Office of National Economic and Social Development Board - NESDB) ในปลายระบบทักษิณ สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (Office of National Education Commission - ONEC) ได้รับมอบหมายให้ติดตามและการเข้าถึงของการพัฒนาของเศรษฐกิจฐานความรู้

อีกหน่วยงานในระบบเศรษฐกิจความรู้คือสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (Office of Knowledge Management and Development - OKMD) ที่ก่อตั้งในปี 2004 ระหว่างแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9 (2002-2006) ภายใต้รัฐบาลทักษิณ ชินวัตร OKMD เป็นองค์กรภาครัฐขึ้นกับสำนักนายกรัฐมนตรีเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยผ่านระเบียบ

การและการแบ่งปันโอกาสและปัญญาสู่สังคมไทยเพื่อกระตุ้นความคิดใหม่และดลใจให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีเจ็ดหน่วยงานที่อยู่ภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ได้แก่

- สถาบันแห่งชาติที่มีการเรียนรู้อาศัยความคิด (National Institute for Brain-Based Learning - NBL)
- วิจัยแห่งชาติที่มีพรสวรรค์และความสามารถ (National Centre for the Gifted and Talented - NGT)
- อุทยานการเรียนรู้ (Thailand Knowledge Park - TK Park)
- สถาบันพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้แห่งชาติ (National Discovery Museum Institute - NDMI)
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative and Design Centre - TCDC)
- ศูนย์ความเป็นเลิศด้านชีววิทยาศาสตร์ของประเทศไทย (Thailand Centre of Excellence for Life Sciences - TCEL) และ
- ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (Centre for the Promotion of National Strength on Moral Ethics and Values, Moral Center)

### 3.1. ระบบนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Systems)

โลกาภิวัตน์ของเทคโนโลยีและการปล่อยเสรีทางการค้านำประเทศไทยไปสู่ความขัดแย้งทางสังคม-การเมืองที่แตกแยกและการปฏิรูปเศรษฐกิจทางการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบนวัตกรรมแห่งชาติ ระบบนวัตกรรมแห่งชาติของประเทศไทยนั้นอ่อนแอและแบ่งแยก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้มีบทบาทในระบบมีความสามารถที่แยและไม่เชื่อมโยงกับความเชื่อมโยง (Intarakumnerd et al. 2002 และ Intarakumnerd and Chairatana, 2008).

จากการสำรวจในปี 1999 โดย NSTDA ค่าใช้จ่ายในการวิจัยและพัฒนา (R&D) อยู่ที่ประมาณร้อยละ 0.26 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (gross domestic product - GDP) ซึ่งค่อนข้างต่ำเมื่อเทียบกับประเทศกำลังพัฒนาที่มีระดับการพัฒนาเศรษฐกิจที่ใกล้เคียงกัน ในคู่มือการแข่งขันระดับโลก พิมพ์โดยสถาบันการพัฒนาการจัดการ (Institute for Management Development - IMD) หน่วยงานไม่คำกำไร อยู่ที่สวิตเซอร์แลนด์ ประเทศไทยอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำมากในเทอมของการแข่งขันทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีระหว่างประเทศ

### 3.2. การพัฒนาบุคคลากร (Human Resource Development)

ในปี 1999 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติถูกประกาศเหมือนกฎหมายหลักของประเทศทางการศึกษา ซึ่งให้กรอบสำหรับการปฏิรูปการศึกษา แก่มุมหลักของการปฏิรูป คือ ปฏิรูปการเรียนรู้ ปฏิรูปการบริหาร และขอบเขตกฎหมายและระเบียบต้องถูกเตรียม และ/หรือแก้ไข อย่างไรก็ตาม บทบาทหลักของรัฐบาลไทยในการแก้ปัญหา การปฏิรูปการศึกษามีประวัติศาสตร์การล้มเหลวที่ยาวนาน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติถูกกำหนดเป็นพื้นฐานสำหรับความพยายามปฏิรูปเพื่อเตรียมประชาชนสำหรับความต้องการทางสังคมใหม่ และส่งเสริมความเป็นไทยเพื่อพัฒนาไปสู่ความคิดเป็นอิสระและวิเคราะห์ที่มากขึ้น

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในประเทศไทยในปัจจุบันนั้นไม่เหมาะสมเพื่อนำเศรษฐกิจไทยไปสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ อุปสรรคหลักที่รับผิดชอบสำหรับอุปสรรครวมถึงความอ่อนแอ การตลาดแรงงานที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่อ่อนแอ ระดับการวิจัยและพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ต่ำ และกำลังคนทาง ICT ที่มีคุณภาพตามต้องการไม่เพียงพอ นอกจากนี้ ดังที่กล่าวข้างต้น การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นั้นยิ่งแย่กว่าในภูมิภาคอื่นเมื่อเทียบกับพื้นที่กรุงเทพและปริมณฑล

### 3.3. โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในปี 2539 ประเทศไทยแนะนำนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแรก รู้จักกันว่า IT 2000 ระหว่างช่วงห้าปีภายใต้ IT 2000 คณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (National Information Technology Committee - NITC) ส่งเสริมและผลักดันการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศระดับชาติ วัตถุประสงค์เพื่อสร้างพื้นฐานต่างๆ เกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานของสารสนเทศ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการปกครองที่ดี ต่อมาในปี 2545 นโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศวิสัยทัศน์สู่สังคมฐานความรู้ (2001-2010) หรือ IT 2010 ถูกแนะนำ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจ ความสามารถในการแข่งขันระดับประเทศและมาตรฐานความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นด้วยช่องว่างการกระจายรายได้ที่น้อย IT 2010 ถูกพัฒนาเพื่อสนับสนุนสามองค์ประกอบหลัก ได้แก่ การสร้างทุนทางบุคลากรฐานความรู้ ส่งเสริมนวัตกรรมในระบบเศรษฐกิจและสังคม และเพิ่มความเข้มแข็งโครงสร้างพื้นฐานและอุตสาหกรรมสารสนเทศ

หลังจากสหัสวรรษ นโยบายรัฐที่หลากหลายเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศบนพื้นฐานนโยบายที่ประกาศโดยรัฐบาลทักษิณถูกพัฒนาแนวนโยบายการพัฒนาซึ่งเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศไปสู่อุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกกำหนดกลยุทธ์ใน 5 เขตของโครงสร้างพื้นฐานของสารสนเทศ ได้แก่ E-government, E-industry, E-society, E-education และ E-commerce

### 3.4. สภาวะแวดล้อมทางธุรกิจ (Business environment)

ในสาเหนี้ ประเทศไทยเน้นสามเขต ได้แก่ ระบบการค้า การลงทุนและกฎหมาย E-commerce และการประสานกันของนโยบาย เนื่องจากประเทศขึ้นกับการลงทุนโดยตรงจากต่างชาติ การค้า เครื่องมือระบบการลงทุนและกฎหมายในประเทศไทยในรูปแบบของข้อตกลงพหุภาคีสำหรับการอำนวยความสะดวกในการลงทุนในภูมิภาค การพัฒนาระดับของความคล่องตัวในเรื่องเอกสาร เกี่ยวกับการลงทุน สร้างหน่วยงานที่ส่งเสริมการลงทุนเพื่อสร้างและกระจาย “ตัวอย่างที่ดีที่สุด (best practices)” ในระบบกฎหมาย การพัฒนา E-Commerce เพื่อปรับปรุงระดับโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้องในแต่ละเศรษฐกิจ จัดตั้งและประสานระบบกฎหมายให้เหมาะกับ E-Commerce จัดตั้งระบบ E-payment และการประสานนโยบาย พัฒนาระดับคอมพิวเตอร์ ภายในเศรษฐกิจ APEC และสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างรัฐบาล พัฒนาประสิทธิภาพในการจัดการเนื้อหาผ่านมาตรฐานในการจัดตั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในภูมิภาคเอเปค โดยใช้ World Wide Web ประสานนโยบายสำหรับส่งเสริมธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็ก ในเศรษฐกิจภูมิภาค จัดตั้งโปรแกรม (รวมถึงการศึกษาและฝึกฝน) เพื่อช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของสมาชิกไปสู่เศรษฐกิจฐานความรู้

## 4. วิวัฒนาการของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

### 4.1 การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย

ในปี 2005 สำนักงานที่ประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD) ได้รวบรวมและให้นิยามของคำว่า “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ว่าหมายถึงกรอบแนวคิดในการพัฒนาซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการใช้สินทรัพย์สร้างสรรค์ (creative asset) ในการสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (UNCTAD, 2005: 15) จากรายงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ปี 2008 ที่เผยแพร่โดยการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา สามารถถูกใช้ในการสร้างความเข้าใจในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี<sup>9</sup> นอกจากนี้แล้วการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนาได้สร้างกรอบเพื่อแสดงให้เห็นถึงมิติของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ด้วยกัน 4 มิติได้แก่

- เป็นตัวขับเคลื่อนในการสร้างรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากการส่งออก ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการส่งเสริมการรวมกันทางสังคม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

---

<sup>9</sup> United Nations Conference on Trade and Development (2008). “Creative Economy Report 2008”, United Nation 2008

- เป็นตัวเชื่อมทางด้านเศรษฐกิจ มุมมองทางด้านวัฒนธรรม และสังคมต่อการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างจุดมุ่งหมายทางด้านเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญา และการท่องเที่ยว
- เป็นฐานสำหรับกลุ่มของกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้ กับมิติของการพัฒนา และความเชื่อมโยงของทางเศรษฐกิจตั้งแต่ระดับจุลภาค มหภาค ไปจนถึงภาพรวมทั้งหมดทางเศรษฐกิจ
- การพัฒนาที่เหมาะสมสำหรับการตอบสนองต่อการเกิดนวัตกรรม นโยบายต่าง ๆ ตลอดจนความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานอื่นๆ ของรัฐ

ปัจจุบันสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้ให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือความหมายของคำว่า *การใช้ความรู้ การศึกษา แรงงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างและการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเกี่ยวข้องกับรากฐานทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แต่ดั้งเดิม การสังสรรค์ความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมเพื่อที่จะขับเคลื่อนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ*<sup>10</sup>

การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทยได้เกิดสองระลอก ได้แก่การสร้างมูลค่าด้วยความเป็นไทย (2004–2007) และการถือกำเนิด Creative Thailand (2008-ปัจจุบัน)

#### 4.2 การสร้างมูลค่าความเป็นไทย

นายพันธุ์ศักดิ์ วิญญูรัตน์ ประธานที่ปรึกษานโยบายของพันธมิตรวิจัยโททักซิธ ซินวัตร นายกรัฐมนตรี เป็นผู้ริเริ่มโครงการการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ซึ่งให้เห็นว่าพฤติกรรมบริโภคของคนไทยนั้นได้รับอิทธิพลจากแนวโน้มการบริโภคในประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยเฉพาะกลุ่มประเทศตะวันตก โดยเห็นว่าผู้บริโภคทั้งคนไทยและชาวต่างชาติจะมีความต้องการในสินค้าและบริการที่นำเสนอความเป็นตัวตนและรสนิยมของลูกค้า นอกจากนี้ในด้านของการดำเนินธุรกิจค้าปลีก ผู้ประกอบการควรที่จะมีการปรับรูปแบบของสินค้าที่นำเสนอและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการโดยมุ่งเน้นการออกแบบและนวัตกรรม

ภายใต้โครงสร้างของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand creative and Design Centre - TCDC) ได้มีการสนับสนุนและส่งเสริม *ความเป็นไทย* และ *การสร้างมูลค่า* ทั้งนี้ในมุมมองของคุณพันธุ์ศักดิ์ “ความเป็นไทย” มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยที่ซึ่งสะท้อนต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ คุณพันธุ์ศักดิ์ได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้ออกแบบ (เป็นกลุ่ม

<sup>10</sup> Bangkok Post (2552) “Can a creative economy produce sustainable development?” available in <http://www.bangkokpost.com/opinion/opinion/154815/can-a-creative-economy-produce-sustainable-development>

ของนวัตกรรมในเมือง) ที่สามารถทำให้การออกแบบสินค้าหรือบริการนั้นเหมาะสมกับวิถีชีวิตของ คนหนุ่มมากในตลาด และสามารถทำให้สินค้าขายได้ยิ่งขึ้น

TCDC ได้ทำการพัฒนาแนวคิด “เศรษฐกิจการสร้างมูลค่า” (Value creation economy) เพื่อขับเคลื่อนและยกระดับประเทศจากการใช้ประโยชน์ด้านความรู้ และธุรกิจสร้างสรรค์ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในบริบทนี้จะหมายถึงผู้ประกอบการที่ใช้ประโยชน์จากความรู้ สิทธิทรัพย์สินทางวัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ และการบริหารการออกแบบในการสร้างมูลค่า

นอกเหนือจากนั้นแล้ว ระหว่างปี 2003 และ 2006 กระทรวงอุตสาหกรรม ภายใต้การบริหารงานของนายกรัฐมนตรี ทักษิณ ชินวัตร ได้มีการรณรงค์เกี่ยวกับ “กรุงเทพเมืองแฟชั่น” เพื่อสร้างให้กรุงเทพกลายเป็นศูนย์กลางทางด้านแฟชั่น และกลายเป็นผู้นำทางด้านแฟชั่นของโลก โดยในช่วงแรกของการดำเนินการประกอบไปด้วยโครงการย่อย 9 โครงการด้วยกัน โดยได้มีการดำเนินการแล้วเสร็จจำนวน 7 โครงการ ภายหลังจากรัฐบาลของนายกรัฐมนตรีทักษิณ สิ้น สภาพลในปี 2006 โครงการดังกล่าวก็ไม่ได้มีการดำเนินการต่อแต่อย่างใด

#### 4.3 การถือกำเนิดของ Creative Thailand

ในเดือนตุลาคม ปี 2552 รัฐบาลภายใต้การนำของนายกรัฐมนตรี อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ได้มีการ จัดตั้งคณะกรรมการนโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อกำหนดแนวทางสำหรับนโยบาย ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และติดตามการนำนโยบายไปปฏิบัติ ทั้งนี้ คณะกรรมการฯ ดังกล่าว ถูกจัดตั้งขึ้นในการประชุมคณะกรรมการนโยบายด้านทรัพย์สินทางปัญญาแห่งชาติ การประชุม เกิดหลังจากการเริ่มโครงการ “Creative Thailand” ในเดือนสิงหาคม 2552

คณะกรรมการนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งชาติมีนายกรัฐมนตรีเป็นประธาน และมี ที่ปรึกษานายกรัฐมนตรี นายอภิรักษ์ โกษะโยธิน เป็นที่ปรึกษา รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวง พาณิชย เป็นกรรมการและเลขานุการ และเลขานุการสภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ และอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา เป็นกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ ของคณะกรรมการฯ ดังกล่าวเพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจว่าจะได้มีการใช้ประโยชน์จากเศรษฐกิจ สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคณะกรรมการฯ จะมีการรายงานผลการดำเนินงานให้ คณะรัฐมนตรีทราบเป็นระยะ นอกจากนี้คณะอนุกรรมการด้านนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งมีรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์เป็นประธานจะร่วมมือในการดำเนินการโครงการและ กิจกรรมให้เป็นไปตามเงื่อนไขข้อตกลง Creative Thailand

ภายใต้ข้อตกลงดังกล่าวประกอบด้วย 12 หัวข้อ ซึ่งครอบคลุมประเด็นที่สำคัญ 4 ประการ ประกอบด้วย

- การยกระดับโครงสร้างพื้นฐานเพื่อส่งเสริม และให้ความช่วยเหลือระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- นำเสนอการดำเนินการพื้นฐานสำหรับความคิดที่สร้างสรรค์ในระบบการศึกษาของไทย
- สนับสนุนทุกภาคอุตสาหกรรมให้เห็นความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ส่งเสริม และสนับสนุนธุรกิจและอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากการประชุมของคณะกรรมการฯ ดังกล่าวได้ให้ความเห็นชอบในหลักการการจัดตั้งสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ให้เป็นองค์กรอิสระภายใน 6 เดือน โดยมีสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์ และเพิ่มมูลค่าสินค้า กรมส่งเสริมการส่งออก และศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญา กรมทรัพย์สินทางปัญญาจะเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์

หน่วยงานของรัฐบาล และองค์กรเอกชนหลายหน่วยงานได้มีการเสนอโครงการที่เกี่ยวข้องกับนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยได้มีการจัดสรรเงินงบประมาณจากโครงการไทยเข้มแข็ง ยกตัวอย่างเช่น กระทรวงวัฒนธรรมได้มีการนำเสนอโครงการทั้งสิ้น 17 โครงการมูลค่า 6,172 ล้านบาท โดยโครงการบางส่วนนั้นจะดำเนินการเพื่อการพัฒนาศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทยสำหรับการให้บริการในด้านของวัฒนธรรมระหว่างประเทศ และภาพยนตร์ภายในประเทศ

#### 4.4 ธุรกิจภาคบริการที่ใช้ความรู้เข้มในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทย

ถึงแม้ว่าจะมีการให้ความสนใจกับกิจกรรมการบริการที่ใช้ความรู้เข้มข้นในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แต่ยังไม่ค่อยมีใครทราบถึงกระบวนการ เครื่องมือ ฐานการเรียนรู้ และเครื่องมือด้านนโยบาย ที่จะถูกนำมาใช้เพื่อรวบรวมความเชี่ยวชาญของภาครัฐ และภาคเอกชนเข้ามาในขอบเขตที่น่าสนใจแห่งนี้ (Chairatana, 2552)

ในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา ประเทศกำลังพัฒนาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้ดำเนินการตามกระบวนการทัศน์ของการพัฒนาอุตสาหกรรม จากการที่มีประเทศที่พัฒนาแล้วเพิ่มมากขึ้น โดยได้ให้ความสำคัญกับการผลิตและการบริหารจัดการองค์ความรู้ รวมถึงการแสวงหาประโยชน์และการประยุกต์ใช้ทุนที่จับต้องไม่ได้ (Intangible capital) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดูดซับความรู้ด้านวิทยาศาสตร์จากภายนอกประเทศ และการค้นพบเทคโนโลยีใหม่ ตลอดจนการรวบรวมความรู้ด้านศิลปะของชุมชน ดังนั้นจึงเห็นได้ชัดว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์กลายมาเป็นทางเลือกสำหรับนโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศกำลังพัฒนาในหลายๆ ประเทศ

กล่าวได้ว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลุ่มของกิจกรรมที่อยู่บนฐานความรู้ที่มีการเชื่อมโยงกันระหว่างเศรษฐกิจโดยรวม ซึ่งรวมถึงสินค้าที่จับต้องได้ และบริการที่ไม่สามารถจับ

ต้องได้ โดยเป็นการสร้างสรรค์ในเนื้อหา มูลค่าทางเศรษฐกิจ และวัตถุประสงค์ทางการตลาด เพื่ออธิบายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้เป็นอุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจของโลก การปฏิบัติงานเฉพาะกิจด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของรัฐบาลสหราชอาณาจักร โดยกรมวัฒนธรรม การสื่อสาร และกีฬา (UK DCMS) ได้ให้คำจำกัดความของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่า “อุตสาหกรรมที่มีแหล่งกำเนิดจากการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ทักษะ พรสวรรค์ และมีความสามารถในการสร้างความมั่งคั่ง และสร้างงานรวมถึงการสร้าง และใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา” (DCMS, 2001: 4)<sup>11</sup> ในขณะเดียวกันการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา ได้ให้นิยามอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ว่าเป็นวงจรแห่งการสร้างสรรค์ การผลิต และการกระจายสินค้าและบริการที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และทุนทางปัญญา ซึ่งถูกใช้เป็นวัตถุดิบขั้นต้นต่อการสร้างรายได้จากการค้า และลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะประกอบด้วยสินค้าที่จับต้องได้ และการให้บริการด้านศิลปะซึ่งจับต้องไม่ได้ด้วยกันกับการสร้างสรรค์ในเนื้อหา การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และวัตถุประสงค์ทางการตลาด และนอกจากนั้นแล้วอุตสาหกรรมนี้ยังเป็นสะพานเชื่อมต่อระหว่างศิลปิน บริการ และภาคอุตสาหกรรม (UNCTAD, 2008: 13)<sup>12</sup>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ รายงานว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีสัดส่วนประมาณร้อยละ 10.7 ของ GDP ในปี 2549 หรือคิดเป็น 22,190 ล้านบาท (ไม่รวมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว) ซึ่งสภาพัฒน์ ได้ประยุกต์โมเดลของ UK DCMS, Symbolic texts model, Concentric circles model, World Intellectual Property organization copyright model, UNCTAD model สำหรับการแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 อุตสาหกรรมหลัก 15 อุตสาหกรรมย่อย<sup>13</sup> ได้แก่

---

<sup>11</sup> Department of Culture, Media and Sport (2001) “Creative Industries Mapping Document 2001” (2 ed.), London UK

<sup>12</sup> United Nations Conference on Trade and Development (2008). “Creative Economy Report 2008”, United Nation

<sup>13</sup> National Economic and Social Development Board and Thailand Creative & Design Centre (2552) “The Creative Economy” B C Press (Bunchin) Limited

การสืบทอดทางวัฒนธรรม	ศิลปะ	สื่อ	งานสร้างสรรค์แบ่งตามลักษณะของงาน
<ul style="list-style-type: none"> <li>- งานฝีมือและหัตถกรรม</li> <li>- การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม</li> <li>- การแพทย์แผนไทย</li> <li>- อาหารไทย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ศิลปะการแสดง</li> <li>- ทศนศิลป์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพิมพ์ และสื่อการพิมพ์</li> <li>- การกระจายเสียง</li> <li>- ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์</li> <li>- ดนตรี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- งานออกแบบ</li> <li>- แฟชั่น</li> <li>- งานโฆษณา</li> <li>- สถาปัตยกรรม</li> <li>- ซอฟต์แวร์</li> </ul>

เพื่อทำความเข้าใจกับการแบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบริการที่ใช้ความรู้เข้ม หรือ KIBS รายงานฉบับนี้ได้แบ่งประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยโดยการประยุกต์เข้ากับการจัดแบ่งประเภทอุตสาหกรรมทางเศรษฐกิจทุกประเภทตามมาตรฐานสากลฉบับปรับปรุงครั้งที่ 3.1 และครั้งที่ 4 (International Standard Industrial Classification of all economic activities: ISIC) และ Nomenclature of Economic Activities (NACE) Rev 1.1 ซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยที่ 72 คอมพิวเตอร์ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง และหน่วยที่ 74 กิจกรรมทางธุรกิจอื่นๆ การประยุกต์ใช้ข้อเสนอของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยภายในของเขตของกิจกรรมทางด้านบริการที่ใช้ความรู้เข้มข้น ซึ่งประกอบไปด้วย 4 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ ทศนศิลป์ (visual arts) สถาปัตยกรรม (architecture) โฆษณา (advertising) และ ซอฟต์แวร์ (software)

อย่างไรก็ตามสำหรับอุตสาหกรรม KIBS ที่อยู่บนพื้นฐานของ ISIC Rev 4 นั้น พบว่ามี 7 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย ศิลปะการแสดง (Performing Arts) ภาพยนตร์และวีดิโอ (Film and Video) ธุรกิจการพิมพ์ (Publishing) การกระจายเสียง (Broadcasting) สถาปัตยกรรม (Architecture) ธุรกิจโฆษณา (Advertising) และซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งสัมพันธ์กับ ISIC Rev 4 code 90 - กิจกรรมสร้างสรรค์ ศิลปะ และบันเทิง (Creative, arts and entertainment activities), 59 ภาพเคลื่อนไหว, การผลิตวีดิโอและรายการโทรทัศน์, การอัดเสียง และดนตรี (Motion picture, video and television programmed picture), 58 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์ (Publishing Activities), 60 กิจกรรมที่เกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ และการกระจายเสียง (Programming and broadcasting activities), 71 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรม และวิศวกรรม (Architectural and engineering activities), 73 ธุรกิจโฆษณา และการทำวิจัยตลาด (Advertising and market research) และ 62 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การให้คำปรึกษา และกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (Computer programming, consultancy and related activities)

จากตารางที่ 1 NACE Rev 1.1 มากกว่าครึ่งหนึ่งของอุตสาหกรรมภายใต้ Functional Creation เกี่ยวข้องกับ KIBS ซึ่งประกอบไปด้วย สถาบันยกรรรม ธุรกิจโฆษณา และซอฟต์แวร์ ในทางกลับกันสำหรับ ISIC Rev 4 พบว่าสามในสี่ของสี่นั้นเกี่ยวข้องกับ KIBS ซึ่งประกอบไปด้วยภาพยนตร์ และวิดีโอ ธุรกิจการพิมพ์ และการกระจายเสียง

ตาราง 1

การแบ่งหมวดหมู่ของ อุตสาหกรรม	KIBS ที่อยู่บนพื้นฐานของ SIC Rev 4	KIBS ที่อยู่บนพื้นฐานสำหรับ NACE Rev 1.1 nomenclature
ศิลปะ - ทัศนศิลป์		74.80 กิจกรรมที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ
งานสร้างสรรค์แบ่งตาม ลักษณะของงาน - สถาบันยกรรรม - งานโฆษณา - ซอฟต์แวร์	71 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันยกรรรม และวิศวกรรม 72 ธุรกิจโฆษณา และการทำวิจัยตลาด 62 การทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การให้คำปรึกษา และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง	74.20 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถาบันยกรรรม และวิศวกรรม 74.40 ธุรกิจโฆษณา 72.20 การให้คำปรึกษาที่เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ และการจำหน่าย 72.30 การจัดทำข้อมูล 72.40 กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล 72.50 การบำรุงรักษา และซ่อมแซมเครื่องคอมพิวเตอร์ 72.60 กิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

ในขณะที่รัฐบาลได้ตระหนักถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมความรู้เข้มข้นและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นนั้น รัฐบาลยังละเลยการให้ความสำคัญกับภาคการบริการและเมือง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการเสริมสร้างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดังกล่าว

## 5. เมืองและการบริการ: จุดเริ่มต้นของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจฐานความรู้

เมืองได้ก่อให้เกิดความสำเร็จในระดับที่แตกต่างกันไปสำหรับการพัฒนาไปสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ ทั้งนี้ความเป็นเมืองได้เป็นสิ่งที่มีผลกีดกันศักยภาพและขีดความสามารถต่อการจัดสรรปัจจัยแวดล้อมที่สมบูรณ์แบบสำหรับการเกิดนวัตกรรม เนื่องจากเมืองมีความหนาแน่นและ

ความหลากหลายของผู้คน โดยที่เมืองใหญ่ๆ จะมีการรวมตัวกันทางเศรษฐกิจเพื่อส่งเสริมให้เกิดการแพร่กระจายความรู้ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนให้เกิดนวัตกรรม (Florida, 2002, 2005 และ 2008) นอกจากนี้ กิจกรรมทางด้านความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และ ธุรกิจในประเทศเศรษฐกิจใหม่ต่างๆ ล้วนเกิดขึ้นจากบรรดาเมืองใหญ่ๆ ในประเทศเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาคการบริการได้กลายมามีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมในแถบภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมทั้งการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) กำลังก่อให้เกิดสังคมและเศรษฐกิจทั้งในลักษณะเฉพาะรายบุคคลและการสร้างสังคมเครือข่าย (Ubiquitous network society) ในเมืองใหญ่ของภูมิภาคนี้อีกด้วย

นอกเหนือจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) แล้ว การดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ในประเทศไทยทั้งเทคโนโลยีชีวภาพ และนาโนเทคโนโลยี ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนไทยในวงกว้างด้วยเช่นกัน

### 5.1 แนวคิดระบบนวัตกรรมเมือง

นวัตกรรมเมือง (City innovation) นับเป็นแนวทางใหม่ซึ่งได้สร้างคุณค่าเพิ่มให้แก่ผู้คนในเมือง โดยมุ่งเน้นความท้าทายของเมือง โดยที่การสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ หรือนวัตกรรมนั้น ไม่ใช่เป็นแค่เพียงความคิดใหม่ๆ เท่านั้น แต่ยังเป็นการแสดงออกและการนำความคิดดังกล่าวทำให้เกิดผลเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ การเกิดขึ้นของนวัตกรรมโดยทั่วไปเริ่มต้นจากการริเริ่มทางความคิด (idea conception) และนำไปสู่การลองผิดลองถูกโดยนักนวัตกรรม (trial and error) หลังจากนั้นเป็นการนำเอาสิ่งที่คิดค้นขึ้นใหม่มาใช้งาน (early adoption) จนกระทั่งมาสู่ขั้นตอนที่ทุกคนสามารถนำไปใช้ได้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากนวัตกรรมได้กลายเป็นสิ่งมาตรฐานที่เกิดขึ้น ความคิดและนวัตกรรมใหม่ๆ ต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่มาทดแทนสิ่งเก่า เมื่อเป็นเช่นนี้ นวัตกรรมซึ่งเป็นการเสริมสร้างคุณค่าให้แก่ผู้คนในเมืองจึงไม่ใช่หมายถึงผลผลิตหรือผลิตภัณฑ์ในเชิงพาณิชย์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงนวัตกรรมทางสังคมด้วย หรืออีกนัยหนึ่ง นวัตกรรม เป็นสิ่งที่ให้ความสำคัญกับคน

นิยามที่กล่าวมาข้างต้นเป็นนิยามกว้างๆ ของคำว่า “นวัตกรรมเมือง” อย่างไรก็ตาม นวัตกรรมเมืองยังสามารถเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี กลุ่มสถาบันหรือองค์กร การเมืองและการบริหารจัดการ การเงินและเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ตราบเท่าที่นวัตกรรมดังกล่าวได้สร้างคุณค่าให้แก่เมืองในด้านความเจริญรุ่งเรือง ความน่าอยู่ ตลอดจนจนความเป็นธรรมทางสังคม นอกจากนี้ นวัตกรรมเมืองยังมีความหมายรวมถึง นวัตกรรมเชิงสังคม (Social innovation) และ นวัตกรรมเชิงพาณิชย์ (Commercial innovation) ด้วยเช่นกัน ดังนั้นนวัตกรรมเมืองจึงเป็นการเปลี่ยนแปลงใหม่ที่เกิดขึ้นที่ช่วยส่งเสริมให้เมืองมีความน่าอยู่ เจริญรุ่งเรือง และเป็นธรรม

ตามที่ได้อธิบายในวรรณกรรมเรื่องระบบนวัตกรรม ระบบสถิตย์ (static system) ประกอบด้วยผู้มีบทบาทและ หน่วยงานสถาบัน ในขณะที่บทบาทความฉับนี้จะนำเสนอถึงระบบนวัตกรรมในเชิงพลวัต โดยจะเห็นได้ว่าระบบนวัตกรรมเมืองเป็นการจัดรูปแบบโครงสร้าง หน่วยงานสถาบันทั้งลักษณะเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เช่นเดียวกันกับการปฏิสัมพันธ์พลวัตซึ่งส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ การยอมรับ และการเผยแพร่ของนวัตกรรมเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งนวัตกรรมที่มุ่งเน้นความท้าทายของเมืองในนครใหญ่

นอกจากองค์กรหรือหน่วยงานทางการ เช่น สถาบันวิจัย หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา บริษัทห้างร้าน แล้ว ผู้เขียนยังรวมถึงรูปแบบของหน่วยงานของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่นๆ ซึ่งได้อธิบายไว้แล้วในบทบทวนวรรณกรรมเรื่องการวางแผนด้วย อย่างไรก็ตาม เราจะต้องให้ความสำคัญกับลักษณะตัวตนและสังคมของนวัตกรรม (innovators) เช่นกัน ซึ่งรวมถึงกลุ่มคนที่ไม่แสวงหากำไรและกลุ่มรากหญ้า ตลอดจนกลุ่มสื่อสารมวลชนซึ่งเป็นคนที่บทบาทสำคัญต่อกระบวนการวางแผน ตลอดจนการนำเสนอแนวทางและสิ่งใหม่ไปสู่ผู้คนในชุมชนเมือง

พื้นฐานของ “นวัตกรรมเมือง” ประกอบด้วยกรอบแนวคิด 2 ประการ ดังนี้ กรอบแนวคิดทางนวัตกรรม 6 มิติ และกรอบแนวคิดนวัตกรรมพื้นที่ว่าง 3 ประการ

มิติ 6 ด้านของนวัตกรรมเมือง ได้แก่ ผลผลิตภัณฑ์ กระบวนการ ตำแหน่ง (position) กระบวนทัศน์ (paradigm) สถาบัน (institution) และบริการ ทั้งนี้ มิติทั้ง 6 ด้านนี้จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกัน เพื่อนำไปสู่นวัตกรรมของเมือง ตัวอย่างเช่น ความคิดหลักของการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ๆ คือ ผลผลิตภัณฑ์หรือสินค้า ในขณะที่เดียวกันมิติด้านอื่นๆที่เหลืออีก 5 ด้านก็จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน เพื่อที่ความคิดดังกล่าวจะถูกนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ มิติทั้ง 6 ด้านยังรวมถึง นวัตกรรมกระบวนการ (process innovation) นวัตกรรมบริการ (service innovation) นวัตกรรมเชิงสถาบันและองค์กร (Organizational and institutional innovation) วิธีการคิดและการดำเนินการ (paradigm innovation) ตำแหน่ง นวัตกรรมสินค้าหรือบริการที่เคยออกสู่ตลาดมาแล้วให้รับรู้ใหม่ (positioning innovation) อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า กรอบแนวคิดของนวัตกรรมเมืองใน 6 มิติสามารถที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของนวัตกรรมเมืองได้อย่างกว้างขวาง

## 5.2 นวัตกรรมและที่ตั้ง

ในขณะที่กรอบแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นเป็นการพิจารณามิติด้านต่างๆ ของนวัตกรรมเมือง อย่างไรก็ตาม กรอบแนวคิดดังกล่าวก็ยังไม่สามารถที่จะอธิบายได้ว่านวัตกรรมเมืองเกิดขึ้นได้จากที่ใดและเกิดขึ้นได้อย่างไร ดังนั้น สำหรับการวิเคราะห์ประเด็นเรื่อง “สถานที่” และ “นวัตกรรมเมือง” ผู้เขียนจึงได้นำเสนอกรอบแนวคิดที่เรียกว่า สามมิติแห่งพื้นที่นวัตกรรม ซึ่ง

เป็นการอธิบายว่านวัตกรรมเมื่อนั้นเกิดขึ้นในขอบเขตพื้นที่ 3 ประเภท คือ พื้นที่กระบวนการ การรับรู้และความคิด (Cognitive space) พื้นที่ทางด้านข้อมูลข่าวสาร (Information space) และพื้นที่ทางด้านกายภาพ (Physical space)

1. พื้นที่กระบวนการการรับรู้และความคิด (Cognitive space) ซึ่งก็คือ พื้นที่การทำงานของจิตใจ โดยหมายความว่า การไตร่ตรอง ความจำ และ ความคิด ภายใต้การทำงานของจิตใจดังกล่าว นับเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดนวัตกรรม ทั้งนี้จุดเริ่มต้นของขอบเขตการรับรู้เป็นเรื่องของบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพต่างๆ รอบตัว ตลอดจนเกิดการเรียนรู้ผ่านขอบเขตทางด้านข้อมูลข่าวสาร สำหรับพื้นที่กระบวนการรับรู้และความคิดนั้นประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบทางสังคม และองค์ประกอบทางความคิด ทั้งสององค์ประกอบรวมถึงการแลกเปลี่ยนทัศนคติ สัญลักษณ์ ภาษา และการดำเนินการเรื่องต่างๆ โดยมีแนวความคิดการเรียนรู้ภายใต้กระบวนการรับรู้และความคิดในระบบนวัตกรรมดังกล่าว 3 แนวคิด ดังนี้

- พหุปัญญา (Multiple Intelligence) ทฤษฎีของ Gardner's อธิบายว่าสติปัญญาไม่สามารถแสดงออกถึงความสามารถของมนุษย์ได้เพียงพอ แต่ละบุคคลจะมีสติปัญญาที่แตกต่างกัน โดย Gardner ได้เสนอการพัฒนาปัญญาที่สำคัญ 8 ด้าน คือ ตรรกะ/คณิตศาสตร์ การพูด/ภาษา การมองเห็นจินตนาการ การเคลื่อนไหว ดนตรี/การเข้าจังหวะ มนุษย์สัมพันธ์และการเข้าใจผู้อื่น การเข้าใจตนเอง และการเข้าใจธรรมชาติ
- วัฏจักรการเรียนรู้ (Learning cycle) ทฤษฎีของ David Kolb (1984) กล่าวว่าประสบการณ์เป็นแหล่งของการเรียนรู้และการพัฒนา โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Concrete experience) การเรียนรู้จากความคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract conceptualization) การเรียนรู้จากการสังเกตและไตร่ตรอง (Reflective Observation) และ การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation)
- รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Style) แต่ละคนมีรูปแบบกระบวนการเรียนรู้และรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกัน ตามแนวทฤษฎีของ Honey และ Mumford (1982) แบ่งคนเป็น 4 รูปแบบ คือ นักไตร่ตรอง นักทฤษฎี นักปฏิบัติ และนักกิจกรรม

2. พื้นที่ทางด้านข้อมูลข่าวสาร (Information space) ซึ่งเป็นแหล่งสำหรับการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดของบุคคล ทั้งนี้ตามหลักแล้ว มนุษย์จะติดต่อสื่อสารผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ วิธีการตามธรรมชาติ (Natural mode) เช่น การพูดคุย และวิธีการจากสิ่งประดิษฐ์ (Man mode) เช่น โทรศัพท์ และ อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้

โครงสร้างและองค์ประกอบของพื้นที่ด้านข้อมูลข่าวสารมาจากการไหลของข้อมูลและความรู้ของคนในระบบนวัตกรรมเมือง

- พื้นที่ทางด้านกายภาพ (Physical space) ซึ่งรวมถึงสภาพแวดล้อมจากธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่ถูกสรรค์สร้างขึ้นในมิติ 3 ด้าน ซึ่งถูกรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส กลิ่น และรสชาติ ทั้งนี้การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสดังกล่าวก่อให้เกิดนวัตกรรม วิธีการที่จะพิจารณาตรวจสอบพื้นที่ทางกายภาพสำหรับนวัตกรรมเมืองนี้ คือ การค้นหาสถานที่ของสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้น บุคคลที่คิดค้นสิ่งใหม่ๆ เหล่านั้น รวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆ ในระบบนวัตกรรม อีกวิธีการหนึ่งคือการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งมีความเกี่ยวพันทางใดทางหนึ่งกับกิจกรรมด้านนวัตกรรม

จากความเข้าใจของพื้นที่ทั้งสามด้านทำให้ต้องพิจารณาทั้งสิ่งที่เป็นนวัตกรรม และนวัตกรรมไปถึงคนอื่นๆ ที่อยู่ชุมชนสังคมของระบบนวัตกรรมด้วย

ตารางที่ 2 พื้นที่ของระบบนวัตกรรม

พื้นที่กระบวนการรับรู้และความคิด	พื้นที่ด้านข้อมูลข่าวสาร	พื้นที่ทางด้านกายภาพ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นแนวทางของแต่ละบุคคลที่จะซึมซับและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความคิดกับคนอื่น ๆ</li> <li>- การเรียนรู้ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญ รูปแบบการ ,พหุปัญญา) (เรียนรู้ และวัฏจักรการเรียนรู้</li> <li>- รูปแบบของการศึกษา กระบวนการรับรู้และการเรียนรู้ ทั้งระดับบุคคลและกลุ่มจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการนวัตกรรม เช่นเดียวกับวิธีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอกของพื้นที่ทางด้านกายภาพและพื้นที่ด้านข้อมูลข่าวสาร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นสถานที่ซึ่งคนจะมีการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกัน</li> <li>- พื้นที่ทางด้านข้อมูลข่าวสารส่งผลต่อวิธีการและระดับของการสื่อสารของคนที่ได้อย่างไร</li> <li>- เป็นสถานที่ซึ่งนำเอาความคิดมาประยุกต์ใช้ให้เกิดรูปธรรมเพื่อนำไปสู่นวัตกรรม และท้ายสุดจะกลายเป็นสินค้ามาตรฐานโดยทั่วไป</li> <li>- การพิจารณากลไกการแพร่หลายของนวัตกรรม เช่น นวัตกรรมและผู้ใช้ (Innovator/user) มีความเกี่ยวข้องกับด้านข้อมูลข่าวสารสำหรับการเกิดการสร้างสรรค์ การยอมรับนำไปใช้ และการแพร่หลายของนวัตกรรมเมืองได้อย่างไร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้นซึ่งก่อให้เกิดนวัตกรรม ผ่านการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประการ คือ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส กลิ่น และรสชาติ</li> <li>- การพิจารณาว่านวัตกรรมเมืองมีจุดเริ่มต้นและเกิดขึ้นจากแหล่งใด และลักษณะของสิ่งแวดล้อมในเมืองซึ่งนำไปสู่การเกิดความสร้างสรรค์ การยอมรับและนำไปใช้ และการแพร่หลายของนวัตกรรมเมือง ตลอดจนการเกิดคำถามว่ารูปแบบทางด้านภูมิศาสตร์ของนวัตกรรม คนคิดค้นนวัตกรรม และคนอื่นๆที่เกี่ยวข้องคืออะไร</li> </ul>

### 5.3 ภาคบริการในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

จากส่วนแบ่งภาคการบริการในเศรษฐกิจโลกมีการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการเชื่อมโยง และการเข้าถึงของส่วนประกอบเหล่านี้ในเศรษฐกิจที่จับต้องไม่ได้กับภาคอุตสาหกรรมทางเศรษฐกิจที่จับต้องได้ มีการขยายตัวและรวมตัวกันมากขึ้น โดยตั้งแต่ศตวรรษที่ 90 เป็นต้นมา การบริการถือได้ว่าเป็นหัวใจของการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเมื่อเวลาผ่านไป แหล่งที่มาของการสร้างมูลค่าเพิ่มได้เปลี่ยนแปลงจากการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ที่จับต้องได้ เช่น ที่ดิน ทรัพยากรธรรมชาติ และเครื่องจักร ในภาคการเกษตร และภาคอุตสาหกรรมการผลิต ไปสู่การเพิ่มขึ้นของการใช้ประโยชน์จากสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความรู้ ตราสินค้า ทุนมนุษย์ และทุนทางปัญญา ในอุตสาหกรรมบริการ

ผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศในด้านมูลค่าเพิ่มของอุตสาหกรรมบริการในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 40.6 ในปี 2543 เป็นร้อยละ 42.4 ในปี 2006 ในขณะที่ภาคอุตสาหกรรมการผลิตมีอัตราการเพิ่มขึ้นใกล้เคียงกับอุตสาหกรรมบริการ คือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 44.5 ในปี 2000 เป็นร้อยละ 46.0 2006 (World Bank 2006) เช่นเดียวกับกับกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป ภาคการบริการในประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีบทบาทที่สำคัญทั้งอัตราการเติบโต GDP และการจ้างงาน ในปี 2004 ภาคบริการมีสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 40 ของ GDP ในหลายประเทศของภูมิภาค โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศสิงคโปร์มีส่วนแบ่งของภาคบริการสูงที่สุดประมาณร้อยละ 67 ซึ่งสูงที่สุดในภูมิภาคนี้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถือได้ว่าเป็นตลาดที่สำคัญสำหรับการค้าในด้านบริการ โดยมูลค่าการส่งออกสินค้าบริการไปยังตลาดโลกได้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 54.8 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 1998 เพิ่มสูงขึ้นเป็น 97.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2004 ทั้งนี้ ในปี 2006 การส่งออกสินค้าบริการมีมูลค่าสูงถึง 120.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในทางเดียวกันประเทศในกลุ่มอาเซียน มีการนำเข้าสินค้าบริการเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 1998 อาเซียนนำเข้าประมาณ 60.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ และเพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 122 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2004 (ASEAN Statistical Yearbook, 2006) นอกจากนั้นแล้วภาคบริการยังเป็นแหล่งดึงดูดแรงงานเป็นจำนวนมากในประเทศ สิงคโปร์ มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ โดยประเทศสิงคโปร์มีสัดส่วนการเจริญเติบโตของ GDP ที่ ร้อยละ 67 ดังเช่น ในปี 2006 ภาคการบริการของประเทศสิงคโปร์ มีการจ้างงานร้อยละ 70.2 ของแรงงานทั้งหมด ซึ่งคิดเป็น ร้อยละ 66.9 ของมูลค่าเพิ่มรวม (ร้อยละ 30 เป็นของภาคอุตสาหกรรมโดยมีมูลค่าเพิ่มประมาณร้อยละ 33) จากตัวเลขการเติบโตดังกล่าว จะเห็นได้ว่า เศรษฐกิจของประเทศสิงคโปร์ถูกขับเคลื่อนโดยธุรกิจการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ

ในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ มาเลเซีย สิงคโปร์ และไทย ตามมาด้วย อินโดนีเซีย เวียดนาม และบรูไน ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐกิจอุตสาหกรรมเป็นเศรษฐกิจบริการ เช่น การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ จะช่วยในการส่งเสริมให้เกิดวิวัฒนาการของระบบเมืองที่มีความซับซ้อนในเมืองใหญ่ และในเขตชุมชนของกลุ่มประเทศอาเซียน ปรากฏการณ์เหล่านี้ทำให้เกิดหน้าที่พิเศษเฉพาะขึ้น เพื่อช่วยเหลือเมืองในการเปลี่ยนแปลงไป ยังกิจกรรมการบริการที่มีมูลค่าเพิ่มสูงซึ่งมีความหลากหลาย ซึ่งสามารถเห็นได้จากผลกระทบอย่างต่อเนื่องจากข้อตกลงเรื่องการแข่งขันภายในระบบเศรษฐกิจบนพื้นฐานความรู้

ในกรณีของการพัฒนานโยบายระดับชาติในประเทศสมาชิกที่ได้เลือกมานั้น ประเทศไทยเป็นประเทศล่าสุดที่ได้มีการนำเอาการบริการความรู้เข้มข้น (KIS) มาดำเนินการใช้ในเดือนสิงหาคม ปี 2550 การปรับปรุงช่วยทำให้ในครั้งนั้นอนุมัตินโยบายระดับชาติสำหรับการสร้างเศรษฐกิจฐานความรู้ และความร่วมมือกันในวงกว้างของเอเปค ใน 5 กลยุทธ์ ได้แก่ การสร้างแผนงานในการพัฒนา นโยบายเศรษฐกิจฐานความรู้ การพัฒนาระบบนวัตกรรมแห่งชาติ การจัดการความรู้ องค์กรแห่งการเรียนรู้ และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ สำหรับประเทศมาเลเซียได้มีการนำเสนอโครงการขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Multimedia Super Corridor เพื่อที่จะช่วยในการพัฒนาธุรกิจที่ใช้ความรู้อย่างเข้มข้นในช่วยเริ่มแรกของกิจการ ในขณะที่ประเทศสิงคโปร์ได้เปลี่ยนจากการเป็นประเทศอุตสาหกรรมหลัก และศูนย์รวมของการบริการของภูมิภาค ไปยังการสร้างแผนงานทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญกับการบริการในการสร้างมูลค่า ท่ามกลางการเจริญเติบโตของภาคบริการ และเครื่องมือทางดำเนินนโยบายระดับชาติในภูมิภาค อย่างไรก็ตาม ข้อมูลยังคงไม่เพียงพอต่อความต้องการ รวมทั้งการศึกษาถึงบทบาทของการบริการความรู้เข้มข้นในภูมิภาคแห่งนี้

## 6. สรุป

รัฐบาลไทยได้เริ่มที่จะมีความตระหนักถึงความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมที่ใช้ความรู้อย่างเข้มข้น หน่วยงานของรัฐบาลหลายหน่วยงานได้คิด และประยุกต์ใช้นโยบายที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามนโยบายยังคงให้ความสำคัญกับเฉพาะในระดับธุรกิจ โดยยังคงอาศัยนโยบายที่ได้เคยดำเนินการมา เช่น การให้สินเชื่อ นอกจากนี้แล้วยังคงมีความเข้าใจเพียงเล็กน้อยในความจริงที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ และกิจกรรมที่ใช้ความรู้เข้มข้นนั้นยังต้องอาศัย กระบวนการคิดที่เฉพาะเจาะจง ข้อมูล และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีความจำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนอย่างเหมาะสม ข้อเสนอของรายงานฉบับนี้ในเรื่องของนวัตกรรมเมือง และระบบนวัตกรรม เช่นเดียวกันกับกรอบความคิดเกี่ยวกับพื้นที่สามมิติของนวัตกรรม อาจสามารถใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างกรอบนโยบายสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมที่ใช้ความรู้อย่างเข้มข้นได้

## 7. รายการอ้างอิง

- APEC EC. 2000. *Towards Knowledge-based economies in APEC*, Singapore.
- Baars, B. J. 1998. *Consciousness and attention in the brain: A global workspace approach. Integrative Physiological and Behavioral Science*, 33(1), pp. 86-87.
- Chairatana, P.-A. 2002. *'Learning and Evolution of Innovation Systems in Less Successful Developing Economies: Lesson from Thailand'*,
- Chairatana, P.-A. 2552. *'Knowledge, Innovation, and Service System in Latecoming Southeast Asia'*, *Asian Journal of Technology Innovation*, Vol. 17, No. 1, pp. 143-163.
- Florida, R. L. 2002. *The Rise of The Creative Class*, New York: Basic Books.
- Florida, R. L. 2005. *The Flight of the Creative Class*, New York: HarperBusiness.
- Florida, R. L. 2008. *Who's Your City?*, New York: Basic Books.
- Gardner, H. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Honey, P. and Mumford, A. 1982. *The Manual of Learning Styles. Maidenhead*, UK: Peter Honey Publications.
- Intarakumnerd, P., Chairatana, P.-A., and Tangchitpiboon, T. 2002. *'National innovation system in less successful developing countries: the case study of Thailand'*, *Research Policy*, Vols. 8–9, pp.1445–1457.
- Kolb, D. 1984. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Lauridsen, L. 2000. *"Industrial Policies, Political Institutions and Industrial Development in Thailand 1959-1991," Working Paper No. 21, International Development Studies*, Roskilde University, Roskilde.
- Lauridsen, L. 2002. *'Coping with the triple challenge of globalisation, liberalisation and crisis: the role of industrial technology policies and technology institutions in Thailand'*, *The European Journal of Development Research*, Vol. 14, No. 1, pp.101–125.
- Lundvall, B.-Å. 2005. *Interactive learning, social capital and economic performance Advancing Knowledge and the Knowledge Economy Washington January 10-11, 2005*, Conference organized by EC, OECD and NSF-US.

- National Economic and Social Development Board. 2008. Gross Regional and Provincial Products 2007 Edition (in Thai).
- National Electronics and Computer Technology Center. 2003. Information Technology Policy Framework 2001-2010: Thailand Vision Towards a Knowledge-Based Economy, Bangkok.
- Parnwell, M.J.G. 1996. Uneven Development in Thailand. Aldershot: Avebury.
- Phongpaichit, P. and Baker, C. 1995. Thailand: Economy and Politics. Oxford: Oxford University Press.
- Peeverelli, P.J. 2000. Cognitive Space - A social cognitive approach to Sino-Western cooperation. Delft: Eburon.
- Schmidt, J.D. 1996. 'Paternalism and planning in Thailand: Facilitating growth without social benefits'. In Parnwell, M.J.G. (ed.) (1996), Uneven Development in Thailand, Aldershot: Avebury.
- Stern, A. 2006. "The limitations of Democratization in Thailand through the Lens of the 2006 Military Coup", Taiwan Journal of Democracy, Vol. 3, 1. pp. 127-141.
- Thailand Creative and Design Center. 2007. TCDC Annual Report 2007, Bangkok.
- Ungpakorn, J., G. 1999. Thailand: Class Struggle in an Era of Economic Crisis, Faculty of Political Science, Chulalongkorn University, Bangkok.
- Von Hippel, E. A. 2005. Democratizing Innovation, MIT Press, Cambridge, MA.