

TCDC OUTLOOK

จับกระแสนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | กรกฎาคม - ธันวาคม 2560

04

กับตัวกรวยได้ปานกลาง

CREATIVE ECONOMY
AND
MIDDLE INCOME TRAP

เศรษฐกิจสร้างสรรค์และ

ISSN 2586-8888





สำนักนายกรัฐมนตรี

okmd



แนะนำ TCDC

TCDC (Thailand Creative & Design Center หรือ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ) ก่อตั้งขึ้นเพื่อเป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้และแหล่งค้นคว้าข้อมูลด้านการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ให้กับสังคมไทย ตลอดจนเพิ่มขีดความสามารถของนักออกแบบและผู้ประกอบการไทยให้สามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างภาคภูมิ

TCDC เปิดให้บริการที่กรุงเทพฯ ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2548 และที่เชียงใหม่ ตั้งแต่เดือนเมษายน 2556 โดยเป็นหนึ่งในหน่วยงานภายใต้สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี

TCDC OUTLOOK

จับกระแสนาคตเศรษฐกิจสร้างสรรค์ | กรกฎาคม - ธันวาคม 2560

04

กับตัวกรวยได้ปานกลาง

CREATIVE ECONOMY
AND
MIDDLE INCOME TRAP

เศรษฐกิจสร้างสรรค์และ



ที่ปรึกษา

อภิสิทธิ์ ไส้สัตุโกล

กองบรรณาธิการ

มนทิณี ยงวิกุล
ศิริอร หริมปราณี
พัฒน์นิตา มิตรภักดี
พงษ์ธร วราศัย
บัณฑิต จันทรโรจนกิจ
สิทธิกร นิพภยะ
วินัย หอมสมบัติ
นรา แป้นประหยัด
ณัฐสร ตันพิชัย
นรุตม์ รัตนสวัสดิ์

ออกแบบ

พจน์ องค์กรวิเกียรติ
บัญชา หลีกพาน

แปล

วาสนา หิรัญถาวร

จัดทำโดย

TCDC
ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ
อาคารไปรษณีย์กลาง
1160 ถนนเจริญกรุง แขวงบางรัก
เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10501
ประเทศไทย
โทรศัพท์ 02 105 7400
โทรสาร 02 105 7450
WWW.TCDC.OR.TH

โรงพิมพ์

บริษัท ชันต่ำการพิมพ์ จำกัด



សម្រាប់ការសិក្សាស្រាវជ្រាវ និងការងារស្រាវជ្រាវ
ក្នុងវិស័យសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ

04
Volume



สาเหตุของการเข้าสู่กับดักรายได้ปานกลาง

หน้า
12

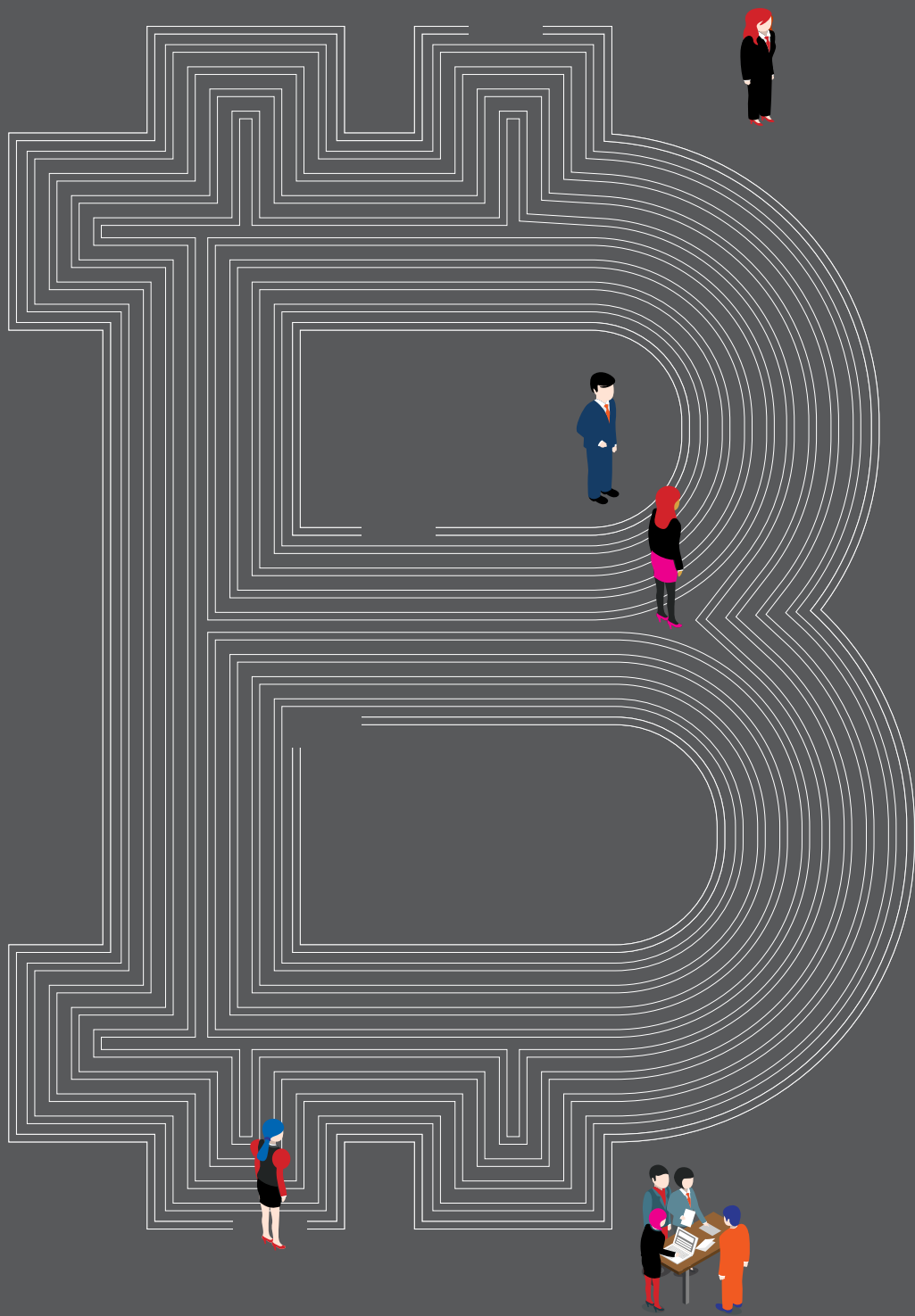
ประเทศไทยจะหลุดพ้น
กับดักรายได้ปานกลางเมื่อใด?

20

คุณูปการทางเศรษฐกิจ
ของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

24





บทนำ

ในอดีตประเทศไทยเป็นเป้าหมายในการย้ายฐานการผลิตจากประเทศต่างๆ ด้วยต้นทุนค่าแรงที่ยังต่ำและแผนการส่งเสริมการลงทุนของภาครัฐ จนทำให้ระบบการผลิตของไทยย้ายจากภาคเกษตรมาสู่ภาคอุตสาหกรรมอย่างเต็มตัว ส่งผลให้เศรษฐกิจของไทยมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและทำให้ต้นทุนค่าแรงเพิ่มสูงขึ้น ขณะเดียวกัน การพึ่งพาฐานการผลิตจากต่างประเทศทำให้ภาคอุตสาหกรรมเน้นการนำเข้ามากกว่าการพัฒนาเพื่อเป็นเจ้าของเทคโนโลยีเอง จึงทำให้ประเทศไทยตกอยู่ระหว่างกึ่งกลาง โดยไม่สามารถแข่งขันกับประเทศที่ค่าแรงต่ำกว่า ขณะเดียวกันก็ไม่สามารถยกระดับขึ้นไปแข่งขันในกลุ่มอุตสาหกรรมเทคโนโลยีขั้นสูง ถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีรายได้ต่อหัวประชากรระดับปานกลาง ระหว่าง 1,000 - 12,000 เหรียญสหรัฐ ตามคำนิยามของธนาคารโลก หรือที่เรียกว่าการติดกับดักประเทศรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap)

ปัจจุบัน รัฐบาลได้กำหนดยุทธศาสตร์ Thailand 4.0 โดยมีเป้าหมายการทำให้ประเทศไทยหลุดพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลาง ด้วยการจัดทำแผนพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรมที่จะเป็นเครื่องยนต์ใหม่ในการผลักดันให้เศรษฐกิจเติบโตและรายได้ต่อหัวประชากรเพิ่มขึ้น ทั้งในกลุ่มอุตสาหกรรมนวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ได้แก่ สมาร์ทฟาร์ม หุ่นยนต์ และเทคโนโลยีชีวภาพ และกลุ่มอุตสาหกรรมที่สร้างมูลค่าสูงจากนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีกระบวนการคิดและผลิตที่แตกต่างจากระบบอุตสาหกรรมเดิม จึงจำเป็นต้องมีการจัดทำเครื่องมือเพื่อการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจใหม่ TCDC Outlook ฉบับนี้ ด้วยการสนับสนุนของศูนย์สร้างสร้งงานออกแบบ และทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ที่มวิจัยจากคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้นำเสนอแบบจำลองดุลยภาพทั่วไป (Dynamic Computable General Equilibrium Model: CGE Model) ภายใต้พลวัตสำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในการประเมินผลจากการดำเนินนโยบายภาครัฐหรือการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่ส่งผลให้ระดับรายได้ประชาชาติสูงขึ้น เพื่อให้การกำหนดทิศทางและนโยบายการหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางมองเห็นแนวทางที่ชัดเจนและสามารถทำให้ประเทศไทยหลุดพ้นกับดักรายได้ปานกลางได้ในที่สุด

กิตติรัตน์ ปิติพานิช
รองผู้อำนวยการศูนย์สร้างสร้งงานออกแบบ

สาเหตุการเข้าสู่

กับดัก
รายได้
ปานกลาง

นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นยุคแห่งการพัฒนาทางเศรษฐกิจที่ก้าวกระโดดทั่วโลก ประเทศมากมายที่เคยถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีรายได้น้อย รวมถึงประเทศไทยดำเนินแผนพัฒนาเศรษฐกิจที่ประสบความสำเร็จจนสามารถยกระดับประเทศให้ขึ้นมาอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีรายได้ปานกลาง แต่หลังจากนั้น ประเทศกลุ่มรายได้ปานกลางเหล่านี้ต้องเผชิญกับอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ถดถอย เนื่องจากไม่สามารถแข่งขันกับประเทศอื่นหรือประเทศที่มีรายได้น้อยที่มีต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่า ขณะเดียวกันก็ไม่สามารถพัฒนาขึ้นไปแข่งขันในระดับเดียวกับกลุ่มประเทศผู้มียาได้สูงได้ ทำให้รายได้ต่อหัวของประชากรอยู่ระหว่าง 1,000 - 12,000 ดอลลาร์สหรัฐ (ตาราง 1) ติดอยู่ตรงกลางหรือที่เรียกว่า “ปัญหากับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap)”



นอกจากนี้ ในการจำแนกว่าประเทศใดติดอยู่ในกับดักรายได้ปานกลางนั้น มีดัชนีที่ใช้อย่างแพร่หลายคือ การเปรียบเทียบรายได้ประชาชาติต่อหัว (Gross National Income per Capita: GNI per capita) ของประเทศกับประเทศสหรัฐอเมริการะหว่างปี 1960 กับ 2008 (ภาพที่ 1) จะเห็นได้ว่า ประเทศที่ติดอยู่ในช่องกลาง ซึ่งมีประเทศไทยรวมอยู่ด้วย คือ ประเทศที่ตั้งแต่ปี 1960 จนกระทั่งปี 2008 ซึ่งผ่านมาแล้วกว่า 48 ปียังคงมีรายได้ปานกลางอยู่ ฉะนั้นประเทศกลุ่มนี้ถือว่าติดอยู่ในกับดักรายได้ปานกลาง

ตารางที่ 1 การจำแนกประเทศตามระดับรายได้

ประเทศจำแนกตามระดับรายได้	รายได้ประชาชาติต่อหัว (หน่วย: ดอลลาร์ สหรัฐ)
ประเทศรายได้ต่ำ LOW INCOME	< 1,005
ประเทศรายได้ปานกลางระดับต่ำ LOWER-MIDDLE INCOME	1,006 - 3,955
ประเทศรายได้ปานกลางระดับสูง UPPER-MIDDLE INCOME	3,956 - 12,235
ประเทศรายได้สูง HIGH INCOME	> 12,235

ที่มา: World Bank¹



¹Team, W. B. (2017, July 01). New country classifications by income level: 2017-2018. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://blogs.worldbank.org/opendata/new-country-classifications-income-level-2017-2018>

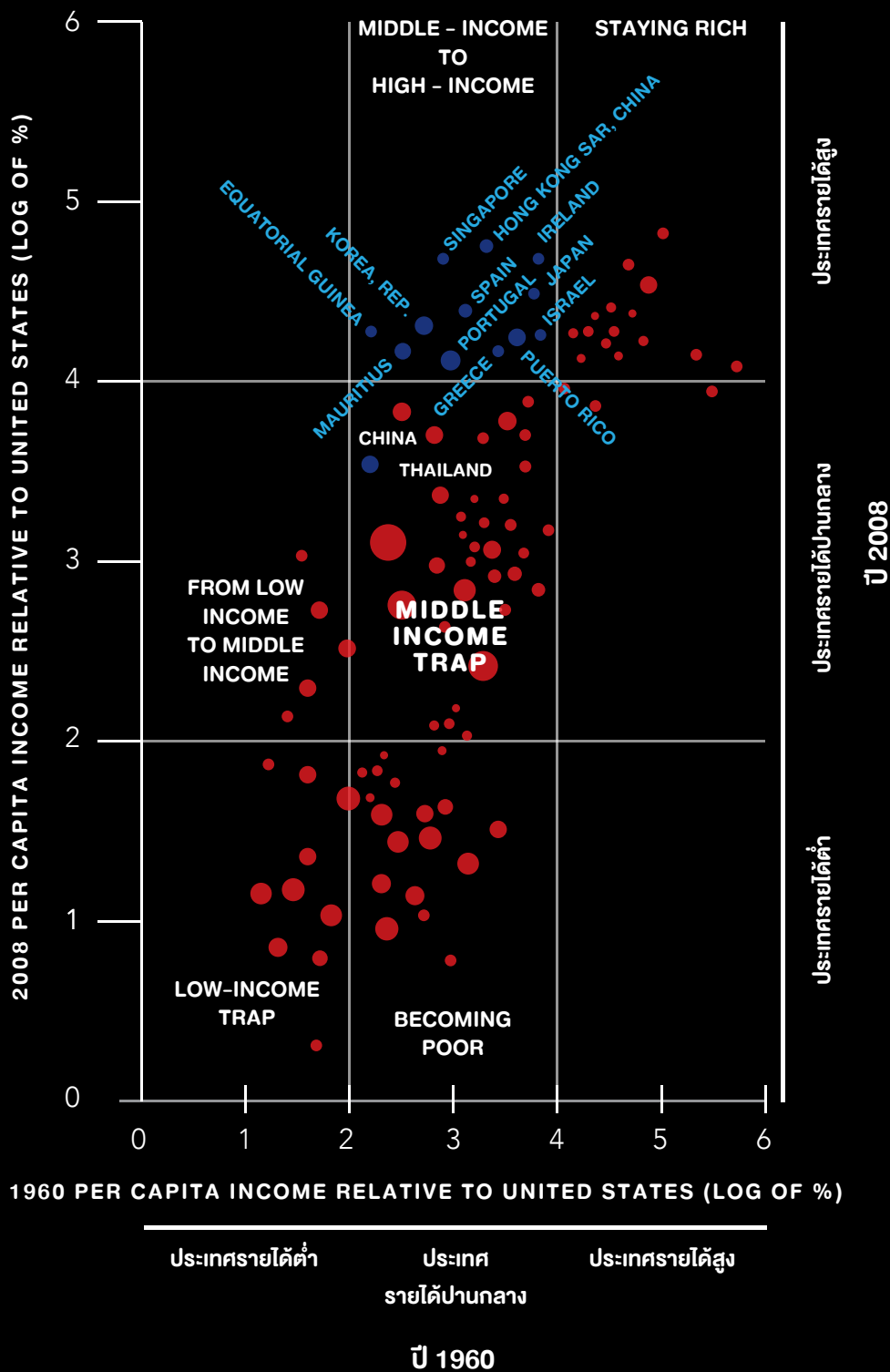
²Felipe, J, Kumar, U, and Galope, R. 2014: Middle-Income Transitions: Trap or Myth? ADB Working Paper No. 421.

ทั้งนี้ ในการจะระบุระยะเวลาในการติดกับดักรายได้ปานกลางที่แน่นอนเป็นไปได้ยาก นักวิชาการและนักวิจัยจึงพัฒนาดัชนีต่าง ๆ เพื่อใช้ในการจำแนกกลุ่มประเทศที่ติดกับดักรายได้ปานกลาง เช่น จากการศึกษาของ Filipe ประเทศส่วนใหญ่ติดระดับรายได้ปานกลางเป็นระยะเวลาโดยเฉลี่ย 42 ปี (ติดอยู่ ณ รายได้ปานกลางกลุ่มต่ำ 28 ปีโดยเฉลี่ย และกลุ่มสูงอีก 14 ปีโดยเฉลี่ย) จึงจะพัฒนาสู่ประเทศรายได้สูงได้ ถ้าหากติดอยู่นานกว่านี้จะถือว่า ติดกับดักรายได้ปานกลาง และเมื่อนำจำนวนปีมาคำนวณเป็นอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ จะพบว่าประเทศหนึ่งๆจำเป็นต้องมีอัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างน้อยที่เฉลี่ยร้อยละ 4.7 และ 3.5 เมื่ออยู่ ณ ระดับรายได้กลางกลุ่มต่ำและรายได้ปานกลางกลุ่มสูงตามลำดับ จึงจะหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลาง



รถโดยสารขนาดเล็ก
ดำเนินการโดย บริษัท

ภาพที่ 1 GNI ต่อหัวเปรียบเทียบกับสหรัฐอเมริกา (ปี 1960 กับ 2008)



จากภาพที่ 1 จะพบว่าไม่ใช่ประเทศไทยประเทศเดียวที่กำลังประสบปัญหาติดกับดัก รายได้ปานกลาง แต่ยังมีประเทศในกลุ่มรายได้ปานกลางไม่สามารถที่จะพัฒนาตนเอง ให้เข้าสู่กลุ่มประเทศที่มีรายได้สูงและต้องติดอยู่ ณ ระดับรายได้ปานกลางเป็นระยะ เวลานาน โดยตั้งแต่ปี 1960 ถึง ปี 2008 ในจำนวนนี้มีเพียง 13 ประเทศ (จุดสีฟ้า) จาก 101 ประเทศที่สามารถพัฒนาเป็นประเทศกลุ่มรายได้ระดับสูงได้ สะท้อนให้เห็นว่าปัญหากับดักรายได้ปานกลางสามารถที่จะแก้ไขได้ แต่สาเหตุสำคัญหลักที่ทำให้ไม่สามารถหลุดพ้น สามารถสรุปได้สองประเด็นหลัก ดังนี้

1. การใช้ยุทธศาสตร์การพัฒนาแบบเดิม

ในอดีตการวางแผนยุทธศาสตร์เรื่องกับดักทางรายได้จะเน้นไปที่การแก้ปัญหาคความยากจนจากการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน การพัฒนาระบบสาธารณูปโภค เช่น การคมนาคม การขนส่ง การสื่อสาร ระบบไฟฟ้า เป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามจากบทเรียนการพัฒนาของประเทศรายได้สูงจะพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้คือ แนวทางการกำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งจะต้องมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มมูลค่า หรือเพิ่มศักยภาพในการผลิตสินค้าเพื่อเพิ่มผลผลิตของประเทศได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว หรืออาจกล่าวได้ว่าประเทศที่ประสบปัญหากับความยากจน และ/หรือกับดักรายได้ปานกลางจะต้องขยายมุมมองต่อการพัฒนาให้ครอบคลุมปัจจัยที่จะสร้างหลักประกันให้การผลิตสามารถสร้างรายได้ได้อย่างยั่งยืนอย่าง เช่น การลงทุนในทรัพยากรมนุษย์และการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีทางการผลิตเพื่อสร้างฐานนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะนโยบายเชิงผสมผสานมากกว่า การพัฒนาแยกส่วนไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีหรือการลงทุนเพื่อสร้างโครงสร้างพื้นฐานเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ภาคการผลิตเท่านั้น



ทั้งนี้ การเพิ่มมูลค่า การเพิ่มผลผลิต ที่กล่าวถึงนั้น จะต้องคำนึงถึงศักยภาพที่มีอยู่เดิมของประเทศก่อนเป็นอันดับแรกเพื่อให้สามารถกำหนดวิธีการเพิ่มมูลค่าได้อย่างเหมาะสม มิเช่นนั้นการจับเป้าหมาย (Catching-up) ที่ไม่สอดคล้องกับนิเวศทางเศรษฐกิจ (Ecosystem) ย่อมเป็นการเพิ่มต้นทุนในการพัฒนาไปอย่างน่าเสียดาย ทั้งยังลุ่มเสี่ยงอันนำไปสู่ความล้มเหลวเชิงนโยบายในที่สุด

³ Pierre-Richard Agnor, Otaviano Canuto, and Michael Jelenic. 2012. "Avoiding Middle-Income Growth Traps" Policy Research Working Paper 16954, World Bank, Washington DC



2. การหลุดกรอบสงครามราคาเข้าสู่การแข่งขันด้วยคุณภาพ

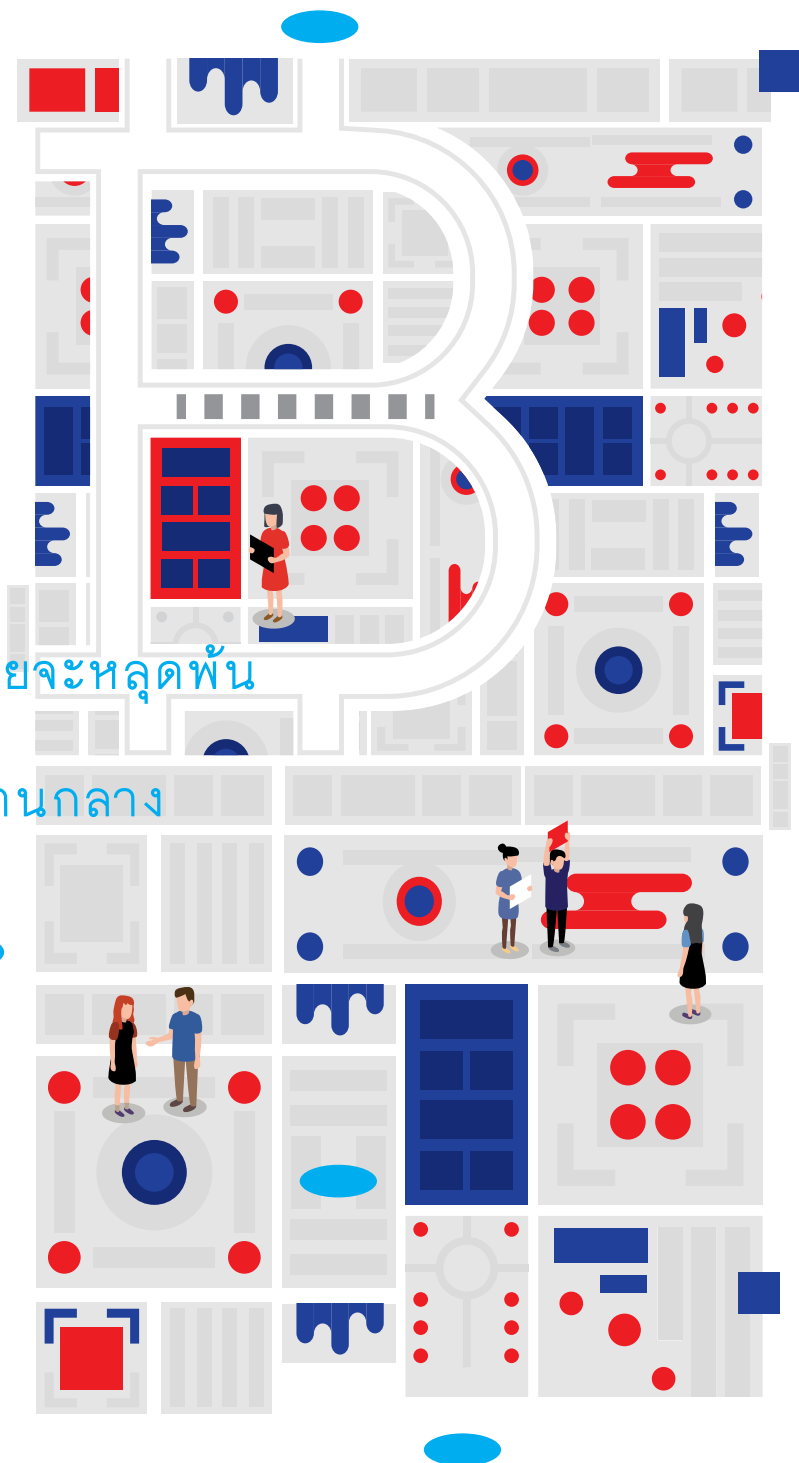
กระบวนการผลิตสินค้าในกลุ่มประเทศพัฒนาแล้วมักมุ่งเน้นไปในการผลิตที่มีห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ที่ยาว ซึ่งการจะทำให้โครงสร้างการผลิตเป็นเช่นนั้นได้ สินค้าที่ผลิตขึ้นย่อมเป็นสินค้าซับซ้อนและหลากหลาย เพื่อให้เกิดการเชื่อมต่อหรือต่อยอดให้สินค้าอื่น ๆ ได้ ด้วยความเชื่อมโยงที่หลากหลายนี้เองเป็นกลไกในการเพิ่มผลผลิตมวลรวม และสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ให้กับประเทศได้อย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้ไม่สามารถลอกเลียนแบบได้โดยง่าย เพราะว่าการบวนการผลิตสินค้าดังกล่าวจำเป็นที่จะต้องมีการลงทุนและพัฒนาในระดับสูง โดยเฉพาะสินค้าที่จำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ต้องลงทุนในทรัพยากรมนุษย์ เช่น การผลิตซอฟต์แวร์ เกม เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาด้านการออกแบบ แม้ว่า ในกรณีของประเทศซึ่งติดกับดักรายได้ปานกลางมักพบ

ว่าไม่มีการปรับตัวเพื่อพัฒนาการผลิตเท่าที่ควร เนื่องจากเป็นระบบเศรษฐกิจที่เติบโตแบบพึ่งพาทรัพยากรเป็นหลัก หรือ “ใช้ทรัพยากรมาก แต่ได้ผลผลิตน้อย” เช่น การพึ่งพาการผลิตโดยแรงงานฝีมือต่ำ การไม่นำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อเพิ่มผลผลิตภาพ หรือ “ใช้ทรัพยากรน้อย แต่ได้ผลผลิตมาก” เช่น การพัฒนานวัตกรรมทำให้ผลิตได้มากขึ้น การพัฒนาสินค้าให้มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น

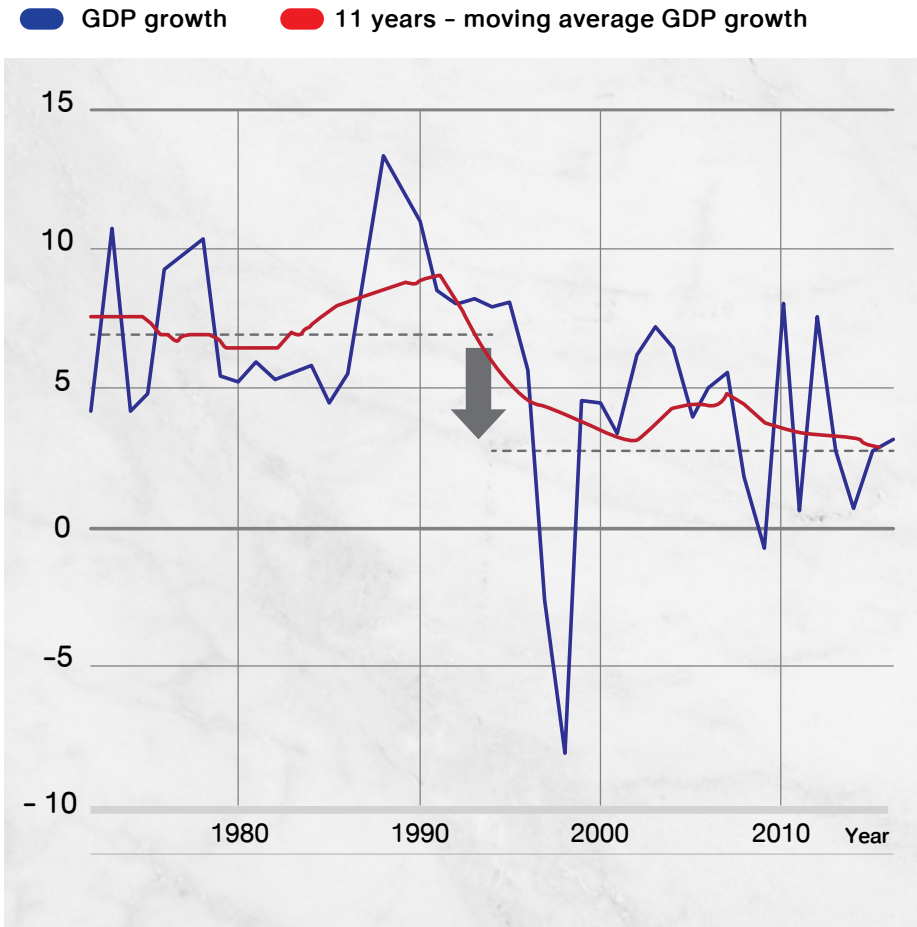
ด้วยเหตุนี้เองประเทศติดกับดักรายได้ปานกลางจึงสูญเสียความสามารถทางการแข่งขันในตลาดโลกไปเรื่อย ๆ เพราะต้องเผชิญกับ “สงครามราคา” จากกลุ่มประเทศรายได้น้อยที่มีค่าแรงต่ำกว่า “สงครามคุณภาพ” ที่คุณภาพของสินค้าก็ไม่อาจทัดเทียมกับกลุ่มประเทศรายได้สูงที่มีความได้เปรียบทางด้านเทคโนโลยี จากสงครามทั้ง 2 ฝ่ายสุดท้ายจึงทำให้ไม่สามารถเพิ่มอัตราการเจริญเติบโตได้



ประเทศไทยจะหลุดพ้น
กับดัก
รายได้ปานกลาง
เมื่อใด?



ภาพที่ 2 อัตราการเติบโตผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศไทยรายปี
และค่าเฉลี่ยเคลื่อนที่ 11 ปี



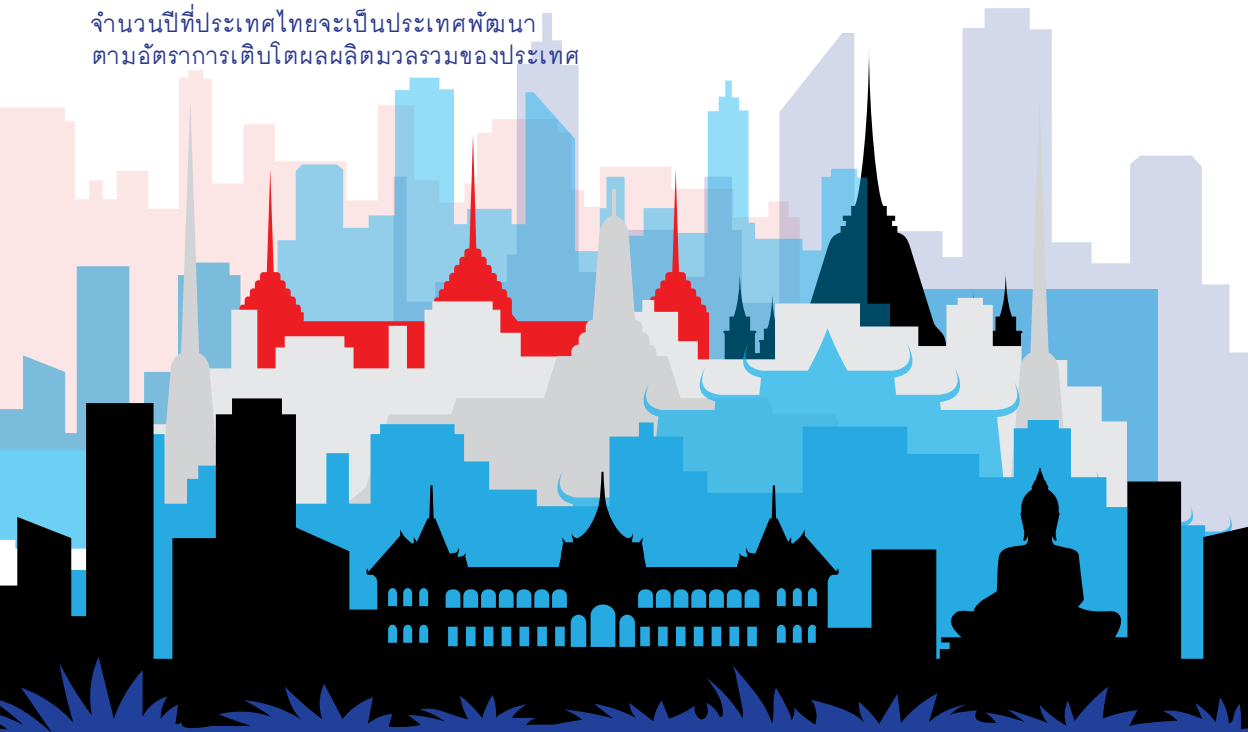
ที่มา: DataBank, World Bank (2017) ⁴

จากข้อมูลสถิติของอัตราการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจไทย (ภาพที่ 2) จะเห็นได้ว่าตั้งแต่หลังวิกฤติต้มยำกุ้ง ประเทศไทยอัตราการเจริญเติบโตมีการลดลงเฉลี่ยอยู่เพียงร้อยละ 3-4 ซึ่งหากต้องการจะหลุดออกจากกับดักรายได้ปานกลางอาจจะต้องใช้เวลากว่า 26 ปี หรืออาจมากกว่านั้น หากมีปัจจัยทางลบมากระทบระบบเศรษฐกิจ เช่น วิกฤตเศรษฐกิจ มาตรการสิ่งแวดล้อมที่เข้มงวดในประชาคมโลก หรือปัญหาสังคมสูงวัย เป็นต้น

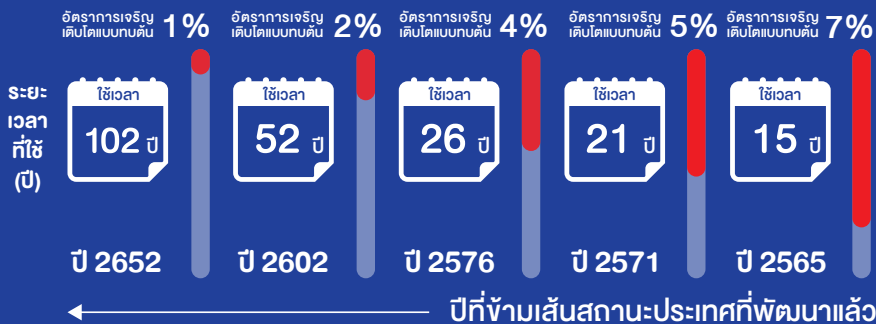
⁴ World development indicator.(n.d.).(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://databank.worldbank.org/data/reports.aspx?source=2&country=THA#>

ตารางที่ 2

จำนวนปีที่ประเทศไทยจะเป็นประเทศพัฒนา
ตามอัตราการเติบโตผลผลิตมวลรวมของประเทศ



อัตราเจริญเติบโตแบบทบต้น



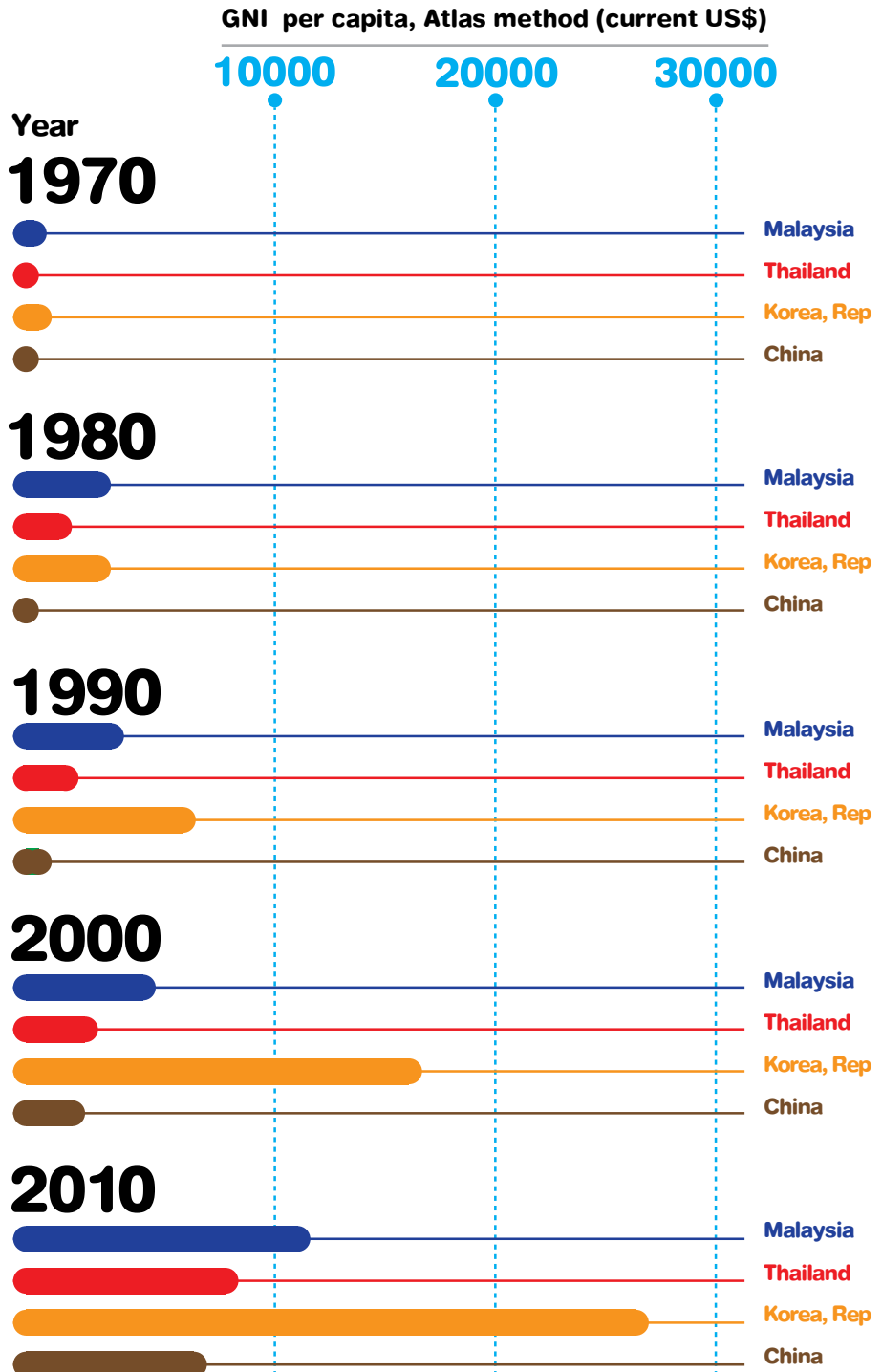
ที่มา : สมชัย จิตสุชน และคณะ (2565) ⁵

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าถ้าหากประเทศไทยจะใช้เวลาในการหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางโดยใช้เวลาเร็วขึ้น หรือภายในเวลา 15 ปี ประเทศไทยจำเป็นต้องมีอัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอยู่ที่ร้อยละ 7 ที่ต้องการเครื่องยนต์ใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่มีแรงมากพอที่จะผลักดันให้เศรษฐกิจไทยเติบโตเหมือนดังเช่นที่ประเทศเกาหลีใต้ใช้ “ความคิดสร้างสรรค์” ในการพัฒนาประเทศและสามารถยกระดับรายได้ได้อย่างก้าวกระโดด

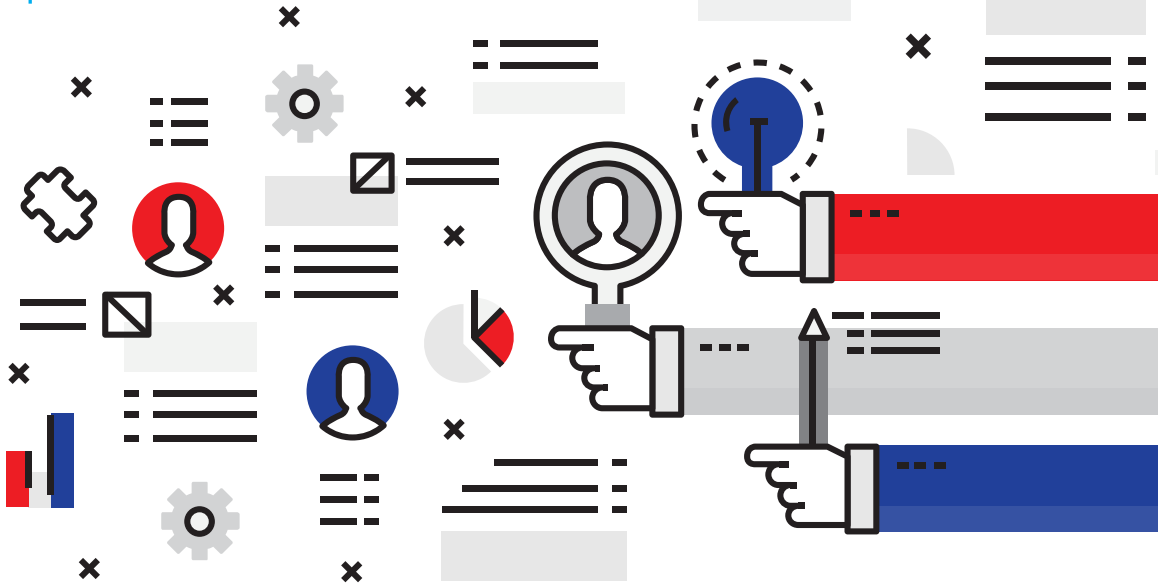
⁵ สมชัย จิตสุชน นณริฏ พิศลยบุตร ยศ วัชรเศวต และนันทร เมธาคุณวุฒิ. 2565. โครงการวิจัยนโยบายสาธารณะเพื่อยกระดับประเทศให้ก้าวพ้นกับดักรายได้ปานกลาง. มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.

ภาพที่ 3

รายได้เปรียบเทียบของประเทศไทย จีน มาเลเซีย และเกาหลี
ระหว่างปี 1976 - 2015



คุณูปการทางเศรษฐกิจของ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์



ภายหลังจากวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง แนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย มีความชัดเจนมากขึ้นในการให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถของประเทศ อีกทั้งค่าแรงขั้นต่ำประเทศไทยมีแนวโน้มสูงขึ้นจากค่าครองชีพที่ปรับตัวสูงขึ้น และแรงกดดันจากปัญหาสังคมสูงวัยที่ทำให้จำนวนแรงงานในตลาดจะมีขนาดลดลงในอนาคต ทำให้ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” กลายเป็นนโยบายที่รัฐให้ความสนใจและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) สนับสนุนการสร้างเศรษฐกิจบนพื้นฐานความรู้และการสร้างปัจจัยแวดล้อม เช่น นิเวศสร้างสรรค์ (Creative

Ecology) การต่อยอดองค์ความรู้ให้สามารถสนับสนุนการสร้างมูลค่าในการปรับโครงสร้างภาคการผลิตและบริการในทุกขั้นตอนตลอดห่วงโซ่อุปทาน เพื่อให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม ส่วนในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) เน้น “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” ให้มีศักยภาพ มีทักษะที่รอบด้าน มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในภาคอุตสาหกรรม และภาคบริการ พร้อมส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์มาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการขับเคลื่อนภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อให้หลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลางสู่รายได้สูง





อย่างไรก็ดี “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” เป็นระบบเศรษฐกิจที่แตกต่างจากฐานเดิมของประเทศไทยที่เน้นการใช้ทรัพยากรและแรงงานต้นทุนต่ำ ในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างมาสู่การใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยการผลิต หรือที่เรียกว่า “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” และการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์สู่ภาคการผลิตไม่เพียงต้องจัดทำนโยบายที่ทุกภาคส่วนเข้าใจและมองเห็นเส้นทางพัฒนาร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผล แต่ในปัจจุบันยังไม่มีการจัดทำฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในเชิงสถิติอย่างเป็นระบบ เช่น มูลค่าจากห่วงโซ่การผลิต จำนวนแรงงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผลการดำเนินนโยบายในเชิงมหภาคเพื่อให้การกำหนดนโยบายมองเห็นเป้าหมายชัดเจนในใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยในการกระตุ้นอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ทำให้ประเทศไทยหลุดพ้นกับดักรายได้ปานกลางได้

คณะผู้วิจัยจากคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงได้เสนอกรอบงานวิจัยเบื้องต้น ในการจัดทำฐานข้อมูลอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แรงงานสร้างสรรค์ พร้อมกับศึกษาคุณูปการทางเศรษฐกิจ (Economic Contribution) ของแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ เพื่อคัดเลือกลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมายที่จะใช้เป็นหัวหอกหลักในการผลักดันนำประเทศไทยก้าวพ้นกับดักรายได้ปานกลาง

ในการศึกษาคุณูปการทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้น นอกจากการจัดทำฐานข้อมูลแล้ว แต่ยังต้องมีการปรับปรุงการวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจ ที่ปกติจะใช้แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป (Computable General Equilibrium Model: CGE Model) ที่มีการพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือคำนวณขนาดและทิศทางของผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการดำเนินนโยบายภาครัฐหรือการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ทางเศรษฐกิจหรือสังคม

จากภาวะสมดุลง (Shock) ทั้งผลกระทบต่อภาคเศรษฐกิจมหภาคโดยส่วนรวม (Aggregate Level) การวิเคราะห์ลงลึกไปถึงระดับอุตสาหกรรม (Industry level) ระดับหน่วยเศรษฐกิจหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจส่วนย่อย เช่น การบริโภค หรือการลงทุน เป็นต้น

แต่ทว่าแบบจำลองดังกล่าวยังมีข้อจำกัดมักใช้เพียงการวิเคราะห์ในภาวะสถิต (Static Analysis) เท่านั้น กล่าวคือวิเคราะห์ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงตัวแปรหนึ่งเพียงตัวเดียว ขณะที่ตัวแปรอื่นถูกกำหนดให้คงที่ รวมทั้งวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้น ณ ขณะใดขณะหนึ่ง (One point of Time) แต่โดยข้อเท็จจริงแล้ว การเปลี่ยนแปลงตัวแปรหนึ่งอาจเกิดขึ้นร่วมกับการเปลี่ยนแปลงตัวแปรอื่นในขณะเดียวกัน (Simultaneous) ตัวแปรเศรษฐกิจมหภาคหลายตัวยังอาศัยเวลาในการปรับเปลี่ยน (Lagged Response) ดังนั้น ในการศึกษาคุณูปการทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จึงพัฒนาแบบจำลองดุลยภาพทั่วไปให้มีสภาพพลวัต (Dynamic CGE Model) เพื่อให้สามารถอธิบายผลกระทบทางเศรษฐกิจของตัวแปรต่างๆ พร้อมกัน รวมทั้งยังอธิบายกระบวนการการส่งผ่านของการเปลี่ยนแปลงไปยังตัวแปรเศรษฐกิจมหภาคที่ใช้เวลาในการปรับตัว (Frictional Variables) เช่น ระดับค่าจ้าง ระดับราคา ระดับการผลิต หรือภาวะอัตราดอกเบี้ย และอัตราแลกเปลี่ยนโดยใช้เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการศึกษาผลกระทบของการใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการยกระดับรายได้ประชาชาติให้ข้ามพ้นกับดักรายได้ปานกลาง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงระดับรายได้ประชาชาติไปสู่การเป็นประเทศที่มีรายได้สูงซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (Structural Change) ต้องอาศัยเวลาในการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งตัวแปรเศรษฐกิจมหภาคต่างปรับเปลี่ยนเชื่อมโยงกันเป็นระบบ

องค์ประกอบของการวิเคราะห์การศึกษาลักษณะของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามแบบจำลองดุลยภาพทั่วไปภายใต้สภาพพลวัต (Dynamic Computable General Equilibrium Model) สามารถสรุปได้ในแต่ละส่วน ดังนี้

1 บัญชีเมตริกซ์สังคมที่ผนวกกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์ประกอบหลักของแบบจำลองดุลยภาพทั่วไป คือ บัญชีเมตริกซ์สังคม (Social Accounting Matrices: SAM) ที่เชื่อมโยงตารางอุปทานและอุปสงค์ (Supply and Use Table) จำแนกรายสถาบันเศรษฐกิจ ได้แก่ หน่วยครัวเรือน หน่วยธุรกิจ ภาครัฐบาล และภาคต่างประเทศ บัญชีเมตริกซ์สังคมช่วยแสดงการไหลเวียนของกระแสรายได้และรายจ่ายในระบบเศรษฐกิจ การใช้ปัจจัยการผลิต และการกระจายผลตอบแทนปัจจัยการผลิต

ตารางที่ 4 โครงสร้างของบัญชีเมตริกซ์สังคมที่ผนวกกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

		ปัจจัยการผลิต				การลงทุน			
		การผลิต	แรงงาน	ทุน	นวัตกรรม	สถาบัน	ทุนทางกายภาพ	ทุนทางปัญญา	ภาษี
การผลิต									
ปัจจัยการผลิต	แรงงาน								
	ทุน								
	นวัตกรรม								
สถาบัน									
การลงทุน	ทุนทางกายภาพ								
	ทุนทางปัญญา								
ภาษี									
ต่างประเทศ									

2 โครงสร้างของแบบจำลองการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจากภายใน (ENDOGENOUS GROWTH MODEL)

แบบจำลองพหุสาขาการผลิตภายใต้สภาพพลวัต (Dynamic Multi-sector Model) อนุญาตให้มีการเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรม (Innovation) อันเป็นแรงจูงใจให้เกิดการออกแบบ วิจัยและพัฒนาสิ่งใหม่ ที่จะสร้างผลกำไรเกินปกติภายใต้สภาพการแข่งขันไม่สมบูรณ์ ในที่นี่ได้สร้างแบบจำลองภายใต้พื้นฐานของทฤษฎีการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจากภายใน (Endogenous growth Model) ดังปรากฏในงานของ Romer (1990) และ Aghion and Howitt (1992) รวมทั้งแบบจำลองดุลยภาพทั่วไปของ Otto et al (2007) และ Krashkova (2012) เป็นต้น ส่วนหลักของแบบจำลอง สรุปได้ย่อได้แก่

ภาคครัวเรือน

ครัวเรือนตัวแทนแสวงหาอรรถประโยชน์สูงสุด
ภายในช่วงเวลา T

$$U = \sum_{t=0}^T \left(\frac{1}{1+\rho} \right)^t u(C_t)$$

โดยที่ $u(C_t)$ คือ การบริโภคสินค้าและบริการชั้น
สุดท้าย ρ คือ ปัจจัยหักลด (Discount factor) และ
สมมติให้ฟังก์ชันอรรถประโยชน์ครัวเรือน มีค่าความ
ยืดหยุ่นของการทดแทนการข้ามเวลาแบบคงที่
(Constant Elasticity of Intertemporal Substitution)

ภาคการผลิต

ภาคการผลิตมุ่งลดต้นทุนให้ต่ำที่สุด การใช้นวัตกรรมจะช่วยให้เพิ่มผลิตภาพการผลิตและสร้างผลกำไร ครอบคลุมเท่าที่รายใหม่ยังไม่สามารถผลิตสินค้าออกมาทดแทนกันได้ การผลิตสินค้าใช้ทุนทางกายภาพและทุนทางปัญญา

$$Y_T = H_t \left[\eta H_t^{\frac{\sigma-1}{\sigma}} + (1+\eta) V A_t^{\frac{\sigma-1}{\sigma}} \right]^{\frac{\sigma(1-\gamma)}{\sigma}}$$

โดยที่ H_t คือ ทุนทางปัญญา $V A_t$ คือ มูลค่าเพิ่มจากการผลิตแบบ Cobb-Douglas หรือ $V A_t = K_t^\alpha L_t^{1-\alpha}$ ส่วน σ คือ ความยืดหยุ่นของการทดแทนระหว่างทุนทางปัญญากับมูลค่าเพิ่มจากการผลิตโดยใช้ทุนทางกายภาพและแรงงาน γ คือ ผลิตภาพหน่วยสุดท้ายในการผลิต

กระบวนการสะสมทุนทางกายภาพ และทุนทางปัญญา

การสะสมทุนทางกายภาพและทุนทางปัญญา ประเมินจาก
มูลค่าของทุนปรับด้วยค่าเสื่อมราคาและรวมมูลค่าการ
ลงทุนใหม่

$$K_{t+1} = (1 - \delta_k)K_t + IK_t$$

$$H_{t+1} = (1 - \delta_h)H_t + IR_t$$

โดยที่ δ_k คือ ค่าเสื่อมราคาของทุนทางกายภาพ

δ_h คือ ค่าเสื่อมราคาของทุนทางปัญญา

IK_t คือ การลงทุนทางกายภาพ

IR_t คือ การลงทุนทางปัญญาหรือนวัตกรรม

3 การประเมินผลกระทบจากนวัตกรรมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง

การวัดผลกระทบจากนวัตกรรมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อการความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจนั้น จะเริ่มจากการเปรียบเทียบสถานการณ์ (Scenario) ระหว่าง (1) แบบจำลองดุลยภาพทั่วไปที่มีตัวแปรทุนทางปัญญาและนวัตกรรม กับ (2) แบบจำลองดุลยภาพทั่วไปที่ไม่มีตัวแปรทุนทางปัญญาและนวัตกรรม หากแต่มีเพียงการลงทุนกายภาพ ซึ่งใช้ปัจจัยทุนและปัจจัยแรงงานเพียงสองอย่างเท่านั้น ทั้งนี้มีสมมติฐานว่าทุนทางปัญญาและนวัตกรรมจะช่วยเพิ่มระดับรายได้ประชาชาติให้สูงกว่าการผลิตภายใต้ปัจจัยทุนและแรงงานเท่านั้น

ขณะที่การประเมินผลกระทบจากกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อการก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลางจะจำลอง (Simulation) การเปลี่ยนแปลงรายได้ประชาชาติภายหลังการเปลี่ยนแปลง (Shock) มูลค่าการลงทุนทางปัญญาให้เพิ่มขึ้น โดยเปรียบเทียบมูลค่ารายได้ประชาชาติที่เปลี่ยนแปลงรวมถึงเวลาที่ใช้ในการยกระดับรายได้ให้ก้าวผ่านกับดักรายได้ปานกลาง

4 ข้อมูลและการประมาณค่าพารามิเตอร์

การจัดทำบัญชีเมตริกซ์สังคม (Social Accounting Matrices: SAM) ซึ่งเป็นเครื่องมือหลักในประมาณค่าพารามิเตอร์ของการศึกษานี้จะยึดกรอบตารางปัจจัยการผลิตและผลผลิต (Input-Output Table) ปี พ.ศ. 2553 ของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเป็นหลัก และนำมาจัดหมวดหมู่ใหม่ให้สอดคล้องกับการแบ่งหมวดหมู่ของกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตลอดจนใช้ข้อมูลจาก Global Trade Analysis Project: GTAP เป็นฐานในการประมาณค่าพารามิเตอร์ในภาคต่างประเทศ ส่วนการประมาณค่าพารามิเตอร์ของสมการพฤติกรรม (Behavioral Parameters of CGE Model) จะประมาณการค่าโดยวิธี Generalized Method of Moments (GMM) รวมทั้งการปรับใช้ข้อมูลจากแบบจำลองเชิงประจักษ์อื่น (Stylized Fact) ในประเทศไทย

5 การเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กับกำลังแรงงานในสาขาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เพื่อเชื่อมโยงกับแบบจำลองดุลยภาพทั่วไปแบบพลวัต (Dynamic CGE) ฐานข้อมูลด้านแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีเพื่อการศึกษาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ในอนาคต จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า

กรณีของประเทศไทย

มีการ Mapping แรงงานสร้างสรรค์ (Department for Culture Media & Sport, 2016) โดยใช้ความเกี่ยวข้องกัน (Relevance) ของประเภทอุตสาหกรรมและประเภทมาตรฐานอาชีพ ซึ่งใช้ข้อมูลระบบจำแนกประเภทอุตสาหกรรม (Standard Industrial Classification: SIC) โดยใช้ตัวเลข 4 ตัวเป็นรหัส (Code) กำหนดประเภทอุตสาหกรรมตามกิจกรรมทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จับคู่ (Mapping) กับ ข้อมูลการจัดประเภทมาตรฐานอาชีพ (Standard Occupational Classification: SOC 2010) ของสหราชอาณาจักร รหัส 4 หลัก เพื่อแจกแจงสายอาชีพที่ควรจะเป็นสายอาชีพสร้างสรรค์ (Creative Occupations) และสามารถประมาณการณจำนวนแรงงานอาชีพสร้างสรรค์ โดยมีการคำนวณ “ความเข้มข้นของการสร้างสรรค์” (Creative Intensity) หรือ สัดส่วนของแรงงานสร้างสรรค์ในทุกรายภาคอุตสาหกรรม เพื่อแยกแยะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกจากอุตสาหกรรมอื่น โดยพิจารณาจากระดับความเข้มข้นของการสร้างสรรค์ หากภาคอุตสาหกรรมใดมีระดับความเข้มข้นของการสร้างสรรค์สูงกว่าค่ามาตรฐานจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งประเทศอเมริกาได้นำแนวคิดนี้ไปใช้เช่นเดียวกัน





unsplash.com/alexandre-debieve



กรณีของประเทศไทย

มีการศึกษาและจัดรายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ The Creative Economy ที่จัดทำโดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ร่วมกับศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่จัดทำขึ้นในปี พ.ศ. 2552 นับเป็นเอกสาร Mapping ฉบับแรกของไทย ที่มีการจัดทำนิยามและขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การจัดประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สถานภาพและปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในต่างประเทศ และข้อเสนอแนะการดำเนินงานในระยะต่อไป คณะผู้วิจัยฯ ได้ Mapping แรงงานสร้างสรรค์ โดยอาศัยข้อมูลการจัดตามประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรม (ประเทศไทย) ปี 2552 (TSIC ปี 2552) จับคู่ประเภทอาชีพตามมาตรฐานสากล (International Standard Classification of Occupations: ISCO-08) โดยได้ปรึกษาและขอคำแนะนำจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (National Statistic Office) ประเทศไทย ซึ่งเป็นเจ้าของข้อมูลและเป็นผู้รัยละเอียด Code มาตรฐานของประเภทอุตสาหกรรมและประเภทอาชีพในประเทศไทย โดยในการ Mapping แรงงานสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องกับ Code อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตามประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรม (ประเทศไทย) ปี 2552 (TSIC 2552) ซึ่งมีการคำนวณจำนวนแรงงานในอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย จากข้อมูลการสำรวจสถานะการทำงานของประชากร (Labor Force Survey) ซึ่งจัดทำโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งในการสำรวจดังกล่าว ทางสำนักงานสถิติแห่งชาติ มีการจัดประเภทอาชีพตามมาตรฐานสากล (International Standard Classification of Occupations: ISCO-08) ทำให้สามารถวิเคราะห์กำลังแรงงานแยกตามสาขาอุตสาหกรรมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ วิเคราะห์อุปทานแรงงาน (Supply for Labor) แยกตามสาขาอุตสาหกรรม เพื่อนำไปวิเคราะห์และวางแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา การเพิ่มทักษะและพัฒนาแรงงานให้เป็นแรงงานมีฝีมือ เพื่อพัฒนาให้สาขาอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถขับเคลื่อน สนับสนุน ผลักดันเศรษฐกิจไทยให้มีการเจริญเติบโตจนสามารถหลุดพ้นกับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap: MIT) นอกจากสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์เชิงลึกในการวางแผนและกำหนดยุทธศาสตร์รองรับการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจของประเทศไทยให้มีการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป





ปัจจุบัน คณะผู้วิจัยฯ อยู่ในช่วงการรวบรวมฐานข้อมูลจากภาครัฐเพื่อนำมาใช้ในแบบจำลองดุลยภาพทั่วไปให้มีสภาพพลวัต เพื่อค้นหาอุตสาหกรรมเป้าหมายและนำเสนอแผนนโยบายและยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเป้าหมายนั้นๆ โดยใช้การวิเคราะห์ SWOT ของอุตสาหกรรมเป้าหมาย ในสี่ประเด็นหลักกล่าวคือ โครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเติบโตของอุตสาหกรรม การเข้าถึงแหล่งเงินทุน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของผู้ประกอบการ และทรัพย์สินทางปัญญา และเมื่อได้ตารางผลการวิเคราะห์ตามขอบเขตปัจจัยตามกรอบ SWOT แล้ว ผลที่ได้จะนำมาจัดทำเป็น TOWS Matrix เพื่อเสนอแนะนโยบายและกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป้าหมายต่อไป



อ้างอิง

Aghion, P and Howitt, P. 1992. "A Model of Growth through Creative Destruction" *Econometrica*. 60(2), 323-351

Felipe, J, Kumar, U, and Galope, R. 2014: Middle-Income Transitions: Trap or Myth? ADB Working Paper No. 421.

Pierre-Richard Agénor, Otaviano Canuto, and Michael Jelenic. 2012. "Avoiding Middle-Income Growth Traps" Policy Research Working Paper 16954, World Bank, Washington DC.

Romer, P. 1990 "Endogenous Technological Change" *Journal of Political Economy*. 77(2), 56-62

Somchai Chitsuchon, Nanarit Pisolyaboot, Yod Watcharakhoob, and Nanthaphon Methakunnawut. 2012. The Research of Public Policy to Upgrade the Country to Get Out of the Middle Income Trap, the Research Institute Foundation for Thailand Development.

Team, W. B. (2017, July 01). New country classifications by income level: 2017-2018. [Online]. accessible from: <https://blogs.worldbank.org/opendata/new-country-classifications-income-level-2017-2018>.

World development indicator. (n.d.). [Online]. Accessible from <http://databank.worldbank.org/data/reports.aspx?source=2&country=THA#>.

