ข่าวประชาสัมพันธ์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ http://news.swu.ac.th/newsclips/

ข่าวจากหนังสือพิมพ์ข่าวสด ฉบับประจำวันที่ 30 เดือนกันยายน พ.ศ.2564 หน้า 3 มูลค่าข่าว 242,777.-

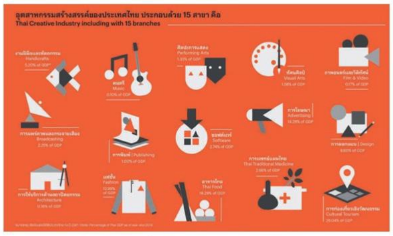
CEA ผนึก 8 องค์กร ชูพลังซอฟต์เพาเวอร์ ดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์

CEA พร้อมเดินหน้าจัดกิจกรรม CEA : Creative Industries Program ผนึก 8 องค์กร สร้างเครือข่ายสร้างสรรค์ นำพลังซอฟต์เพาเวอร์ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย ดันอุตสาหกรรมดนตรี ซีรีส์วาย เกม หนังสือ โฆษณาและศิลปะ สู่ตลาดโลกผ่าน NFT คาดการณ์มั่นใจปี 2564 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สร้างมูลค่ากว่า 1.45 ล้านล้านบาท และปี 2565 คาดว่าเพิ่มขึ้น 3.57% หรือ 1.51 ล้านล้านบาท

นายอภิสิทธิ์ ไล่สัตรูไกล ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เปิดเผยว่า CEA ในฐานะองค์กรหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาและยกระดับเศรษฐกิจของประเทศไทย จึงร่วมกับสมาคม สมาพันธ์ สถาบันการศึกษา ตลอดจนภาคเอกชนในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยจัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) กับ 7 องค์กร ได้แก่ สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) สมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย (AAT) สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์ (ASA) สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชั่นและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย สมาคมการค้าส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (CCI by SWU) และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ เพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเร่งยกระดับขีดความสามารถด้านการแข่งขันเชิงธุรกิจ รวมถึงร่วมมือกับสมาคมสินทรัพย์ดิจิทัลไทย บุกตลาด NFT (Non-Fungible Token) เพื่อสนับสนุนวงการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในยุคปัจจุบันสู่ตลาดศิลปะดิจิทัล

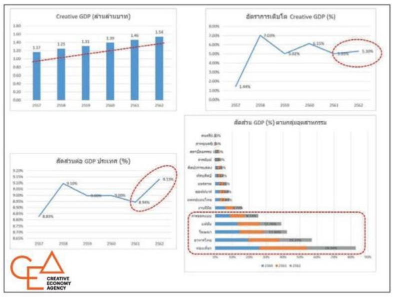
นายอภิสิทธิ์ กล่าวอีกว่า แนวทางการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในปี 2564 CEA ได้จัดกิจกรรม CEA : Creative Industries Program เพื่อส่งเสริมศักยภาพและยกระดับขีดความสามารถทางธุรกิจสร้างสรรค์ผ่านอุตสาหกรรมดนตรี ภาพยนตร์ โฆษณา และศิลปะในรูปแบบ Soft Power กำหนดจัดขึ้นระหว่างเดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2564 แบ่งการจัดกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มรากฐานทางวัฒนธรรม (Creative Originals) งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ และกลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (Creative Content and Media) ภาพยนตร์ การกระจายเสียง การพิมพ์และซอฟต์แวร์

สำหรับอุตสาหกรรมดนตรี ศิลปะการแสดง CEA ได้จัดทำโครงการ CEA Live House ปี 2 เปิดโอกาสให้ศิลปินหน้าใหม่ได้ทำการบันทึกการแสดงสดอย่างเต็มรูปแบบ Live Recording Sessions ในแบบมาตรฐานสากล เพื่อร่วมสนับสนุนในการยกระดับความสามารถของศิลปินไทยให้ทัดเทียมกับนานาชาติ โดยในปีนี้มีผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 36 การแสดงดนตรี และ 13 การแสดงกลุ่มศิลปะการแสดง (Performing Arts) พร้อมร่วมกับภาคเอกชน ผลักดันอุตสาหกรรมดนตรี เพื่อยกระดับวงการ T-POP สู่ตลาดโลก โดยคาดว่าจะสามารถดำเนินการได้ในช่วงปลายปี 2564


อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 15 สาขา คือ
Thai Creative Industry including with 15 branches
Handicrafts
ดนตรี
Music
ศิลปะการแสดง
Performing Arts
ทัศนศิลป์
Visual Arts
ภาพยนตร์และวีดิทัศน์
Film & Video
การแพร่ภาพและกระจายเสียง
Broadcasting
การพิมพ์ | Publishing
ซอฟต์แวร์
Software
การโฆษณา
Advertising
การออกแบบ | Design
การแพทย์แผนไทย
Thai Traditional Medicine
การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม
Architecture
แฟชั่น
Fashion
อาหารไทย
Thai Food
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
Cultural Tourism

ส่วนกลุ่มคอนเทนต์และสื่อสร้างสรรค์ (Creative Content and Media) : ภาพยนตร์ การกระจายเสียง การพิมพ์และซอฟต์แวร์ จัดทำแพลตฟอร์มออนไลน์สิ่งพิมพ์ Thai Book Fair Web Archive ในรูปแบบของฐานข้อมูล (Archive) ที่เกี่ยวกับการพิมพ์ร่วมกับสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) เพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาอื่น ๆ เช่น ละครโทรทัศน์ พร้อมกันนี้ยังร่วมกับสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย พัฒนาแพลตฟอร์มผลงานโฆษณาของไทย (Adman, Ad Fest, Cannes Lions Web Archive) รวมผลงานโฆษณาฝีมือคนไทยที่เคยคว้ารางวัลระดับโลก เพื่อเชิญชวนนักลงทุนให้เห็นถึงศักยภาพของอุตสาหกรรมโฆษณาไทย

ด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้มีการจัดทำ Series Y Documentary ร่วมกับภาคเอกชนจัดทำสารคดีสั้นเจาะลึกเบื้องหลังวงการ ซีรีส์ประเภท BoysLove หรือซีรีส์วาย (Y) ที่สร้างรายได้อย่างมหาศาลทั้งตลาดในประเทศและต่างประเทศ



เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ โดยได้เจาะลึกทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน (pre-production) การถ่ายทำซีรีส์ (production) และการประชาสัมพันธ์ (post-production) พัฒนาต่อยอดสู่การจัดอีเว้นต์ระดับนานาชาติ

นายอภิสิทธิ์ กล่าวต่อว่า CEA ได้จัดกิจกรรมส่งเสริมองค์ความรู้ NFT หรือ Non-Fungible Token "สินทรัพย์ดิจิทัล" ร่วมกับสมาคมสินทรัพย์ดิจิทัลไทย ที่สามารถเปลี่ยนงานศิลปะ บทเพลง ฯลฯ มาซื้อขายบน "โลกดิจิทัล" เพื่อสนับสนุนวงการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยสู่ตลาดศิลปะดิจิทัล ได้แก่ โครงการสรรสร้างโอกาสในตลาดดิจิทัลอาร์ตไปกับ NFT, สัมมนาเชิงปฏิบัติการ NFT สำหรับนักสร้างสรรค์และกิจกรรมส่งเสริมรายได้ให้ นักร้อง นักดนตรี นักแต่งเพลง โดยการสร้างผลงานในกลุ่มผู้ฟังที่หลากหลายไร้พรหมแดน รวมทั้งจัดทำ Webinar และ Online Workshop ร่วมกับสมาคม TAGCA, DCAT, TGA และ Bangkok ACM Siggraph เพื่อถ่ายทอดความรู้นวัตกรรมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาซอฟต์แวร์ ในกลุ่มเกมและแอนิเมชันในงาน Bangkok International Digital Content Festival 2021 (BIDC)

"เราคาดหวังจะให้เป็นต้นแบบในการให้กลุ่มคนในแรงงานสร้างสรรค์ผ่านการขับเคลื่อน 15 อุตสาหกรรม และขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย ภายในปี 2565 ตามแผนที่วางไว้ โดยในปี 2564 คาดว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจกว่า 1.45 ล้านล้านบาท และในปี 2565 คาดว่าจะมีมูลค่าสูงถึง 1.51 ล้านล้านบาท เพิ่มขึ้น 3.57%" นายอภิสิทธิ์ กล่าวย้ำ

ด้าน นายเนนิน อนันต์บัญชาชัย นายกสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (Thai Game Software Industry association : TGA) กล่าวว่า ปัจจุบันตลาดเกมโลกมีมูลค่าสูงถึง 1.5 แสนล้านเหรียญสหรัฐ มีขนาดใหญ่กว่าอุตสาหกรรมกีฬาและภาพยนตร์ ขณะที่ตลาดเกมไทยมีมูลค่าตลาดปีที่ผ่านมาประมาณ 2.9 หมื่นล้านบาท แบ่งเป็นเกมบนมือถือ 67% บนพีซีกว่า 20% และเกมคอนโซล 10% แต่ในจำนวนทั้งหมดนี้ เกมไทยครองส่วนแบ่งรายได้ 3% เท่านั้น โดยส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ของเกมฟอร์มใหญ่จากต่างประเทศ เช่น จีน เกาหลี ญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามจุดแข็งของอุตสาหกรรมเกมไทยคือ "คน" มีความสามารถด้านครีเอทีฟ มีนักออกแบบเกม (Game Artist) ที่เก่งทั้ง 2D และ 3D ขณะเดียวกัน ในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา มีสัญญาณที่ดีของผู้พัฒนาเกมไทยที่เห็นเกมคนไทยได้รับรางวัลระดับสากลมากขึ้น มี 1-3 เกมต่อปีต่อเนื่อง แสดงศักยภาพให้เห็นว่า สตูดิโอผู้ผลิตเกมของไทยทำผลงานมีคุณภาพและได้รับการยอมรับในตลาดต่างประเทศ มีเกมที่ออกตลาดต่างประเทศได้ เช่น Home Sweet Home, TimeLie, Fallen Knight และ Bounty Brawl หรืออย่าง Kingdom Reborn เกมไทยล่าสุดที่ได้รับรางวัล BIDC ซึ่งวางขายบน Steam มียอดขายเกือบ 100 ล้านบาทภายในเวลาไม่ถึง 1 ปี

ติดตามความเคลื่อนไหว CEA : Creative Industries Program ได้ที่ www.cea.or.th, Facebook : Creative Economy Agency, Youtube: Creative Economy Agency #CEA #CreativeEconomyAgency #CreativeIndustries