



การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยเศรษฐา ทวีสิน พ.ศ. 2566–2567

THE IMPLEMENTATION OF THAILAND'S SOFT POWER POLICY DURING THE
ADMINISTRATION OF PRIME MINISTER SRETTHA THAVISIN (2023–2024)

นฤมล กำขุน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยเศรษฐกิจทวิสิน พ.ศ. 2566–2567



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการทูตและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE IMPLEMENTATION OF THAILAND'S SOFT POWER POLICY DURING THE
ADMINISTRATION OF PRIME MINISTER SRETTHA THAVISIN (2023–2024)



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF POLITICAL SCIENCE
(Diplomacy and International Relations)
Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University

2024

Copyright of Srinakharinwirot University

การค้นคว้าอิสระ

เรื่อง

การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยเศรษฐกิจ ทวีสิน พ.ศ. 2566–2567

ของ

นฤมล กำขุน

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการทูตและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จิตร์ชัย เอกปัญญากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าการค้นคว้าอิสระ

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพล ชมภูพันธ์)

ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ เจริญวัฒน์นุกุล)

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ ดำจันทร์)

ชื่อเรื่อง	การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยเศรษฐกิจ ทวิสิน พ.ศ. 2566-2567
ผู้วิจัย	นฤมล กำขุน
ปริญญา	รัฐศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพล ชมภูพันธ์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สาเหตุที่รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวิสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะนโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ซอฟต์แวร์ ซึ่งเป็นนโยบายหาเสียงของพรรคเพื่อไทยที่ได้รับการผลักดันอย่างเป็นรูปธรรม โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีระบบในการวิเคราะห์ปัจจัยนำเข้าที่ส่งผลต่อการกำหนดนโยบาย การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์นโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ซอฟต์แวร์ เป็นกรณีหลัก ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ในสมัยรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวิสิน ประกอบด้วย 1) สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ที่ส่งผลให้รัฐบาลต้องเร่งฟื้นฟูเศรษฐกิจผ่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 2) ปัจจัยผู้นำ โดยเฉพาะบทบาทของนายกรัฐมนตรีเศรษฐกิจ ทวิสิน ซึ่งมีวิสัยทัศน์และประสบการณ์ในการดำเนินธุรกิจจึงมุ่งเน้นที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนโยบายซอฟต์แวร์ 3) ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ โดยใช้ทรัพยากร คือ วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือ 4) ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน ทั้งนี้ การจัดตั้งกลไกขับเคลื่อนเชิงโครงสร้าง ได้แก่ คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ และสำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์มีส่วนช่วยให้เกิดการเปลี่ยนนโยบายจากพรรคการเมืองสู่การบริหารจัดการระดับรัฐอย่างเป็นรูปธรรม

คำสำคัญ: ซอฟต์แวร์, นโยบาย 1 ครอบคลุม 1 ซอฟต์แวร์, พรรคเพื่อไทย, เศรษฐกิจ ทวิสิน, ทฤษฎีระบบ

Title	THE IMPLEMENTATION OF THAILAND'S SOFT POWER POLICY DURING THE ADMINISTRATION OF PRIME MINISTER SRETTHA THAVISIN (2023–2024)
Author	NARUMON KAMCHUN
Degree	MASTER OF POLITICAL SCIENCE
Academic Year	2024
Advisor	Assistant Professor Siwapon Chompupun, Ph.D.

บทคัดย่อ

This research aims to analyze the reasons why the Srettha Thavisin administration placed importance on driving soft power policy, particularly the “One Family One Soft Power” initiative, which originated as an election campaign policy of the Pheu Thai Party and was later concretely implemented. The study applies the systems theory framework to examine input factors that influenced policy formulation. This study employed a qualitative approach, with a primary focus on the “One Family One Soft Power” policy as the case study. The findings reveal that several factors contributed to the advancement of soft power policy under the Srettha Thavisin government: 1) Economic conditions following the COVID-19 pandemic, which prompted the government to prioritize economic recovery through the creative economy; 2) Particularly the role of Prime Minister Srettha Thavisin, whose vision and business experience led to a strategic emphasis on soft power as a tool for driving the creative economy; 3) Efforts to enhance the country's image on the international stage by utilizing cultural resources as instruments; and 4) Policy continuity from the Pheu Thai Party, which is rooted in the concept of workforce skill development. Furthermore, the establishment of structural mechanisms—namely, the National Soft Power Strategy Committee and the Thailand Creative Culture Agency—has played a crucial role in transforming party-level policies into formal state administration.

Keywords: Soft Power, One Family One Soft Power Policy, Pheu Thai Party, Srettha Thavisin, System Theory

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยเศรษฐกิจ ทวีสิน พ.ศ. 2566-2567 ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวพล ชมภูพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่กรุณาให้คำแนะนำ คำปรึกษา แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขการค้นคว้าอิสระครั้งนี้ให้มีความสมบูรณ์เรียบร้อย ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญยิ่ง ที่ทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ เจริญวัฒนกุล ประธานกรรมการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ คำจันทร์ คณะกรรมการ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ให้การค้นคว้าอิสระ นี้มีความสมบูรณ์เรียบร้อยมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพิมพ์ ศรีปลั่ง ปธานหลักสูตร อาจารย์ ดร.กุลนันท์ คันธิก และอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่คอยให้ความช่วยเหลือในทุกด้าน คอยรับฟัง และให้กำลังใจข้าพเจ้ามาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยเป็นกำลังใจ ให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำ และให้ความช่วยเหลือเต็มที่ตลอดมา ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุน คอยเป็นกำลังใจและแรงผลักดันที่ดีมาโดยตลอด ซึ่งอยู่เบื้องหลังความสำเร็จในครั้งนี้ รวมถึงผู้มีพระคุณคนอื่น ๆ ที่มีอาภรณ์นามได้ทั้งหมด ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ “ตัวเอง” ที่มานะ อดทน จนสำเร็จการศึกษาระดับมหาบัณฑิตท่ามกลางพายุอุปสรรค และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจได้ไม่มากนักน้อย หากการศึกษาค้นคว้าอิสระนี้มีข้อบกพร่องประการใด ข้าพเจ้าน้อมรับไว้เพียงผู้เดียวและขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้

นฤมล กำชุน

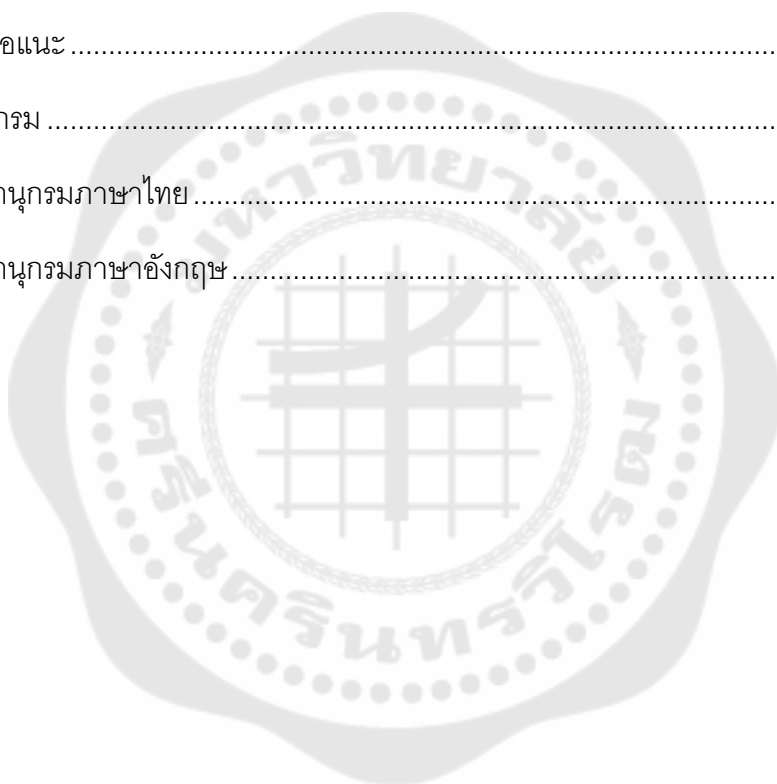
สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ	1
คำถามวิจัย.....	3
สมมติฐาน.....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ขอบเขตการศึกษา	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
เค้าโครงการนำเสนอ	4
บทที่ 1 บทนำ.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	4
บทที่ 4 ผลการศึกษา	4
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
แนวคิด ทฤษฎี.....	5
ทฤษฎีระบบ (system theory).....	5

การทูตวัฒนธรรม (cultural diplomacy)	7
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ของรัฐต่าง ๆ.....	8
งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ในบริบทไทย.....	9
งานที่ศึกษาทักษะในการวิเคราะห์ผู้นำ.....	10
กรอบแนวคิดในการวิจัย	11
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	12
แหล่งข้อมูล	12
การเข้าถึงข้อมูล.....	12
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	12
การนำเสนอข้อมูล.....	13
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	14
แรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อน	
นโยบายซอฟต์แวร์.....	14
สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19	14
ปัจจัยผู้นำ.....	16
ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ	17
ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน.....	19
แนวทางและกลไกการดำเนินงานของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์	
ภายใต้นโยบาย OFOS ผ่านทุกระบบ	20
ปัจจัยนำเข้า (inputs)	20
กระบวนการ (Processes)	21
ผลลัพธ์ (Outputs)	23
สาระสำคัญการประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ	25

การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1/2566	25
การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1/2567	26
การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2567	27
บทที่ 5 อภิปรายผล สรุปผล และข้อเสนอแนะ	29
บทสรุป.....	29
อภิปรายผล	31
ข้อเสนอแนะ	32
บรรณานุกรม	34
บรรณานุกรมภาษาไทย.....	34
บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ.....	37



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบัน ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและการทูต (Saaida, 2023) แนวคิดนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่การใช้กำลังทางทหารหรือเศรษฐกิจ (Hard Power) แต่รวมถึงการใช้อิทธิพลทางวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายต่างประเทศเพื่อดึงดูดและสร้างความชื่นชม ตัวอย่างความสำเร็จจากการใช้ซอฟต์พาวเวอร์ปรากฏชัดในหลายประเทศ เช่น เกาหลีใต้ที่หันมาใช้ซอฟต์พาวเวอร์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเศรษฐกิจหลังวิกฤตการณ์ทางการเงินในเอเชียปี 1997 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากความสำเร็จของอุตสาหกรรมบันเทิงอเมริกา ซึ่งเห็นได้จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง Jurassic Park ที่สร้างรายได้มหาศาลเทียบเท่ากับการผลิตรถยนต์ฮุนได 1.5 ล้านคัน (ชินภา อิศรางกูร ณ อยุธยา และคณะ, 2566)

เช่นเดียวกับญี่ปุ่นที่เผชิญวิกฤติเศรษฐกิจในปี 1990 จากข้อตกลง "Plaza Accord" กับสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้การส่งออกลดลงอย่างมาก ญี่ปุ่นจึงแก้ไขปัญหานี้ด้วยนโยบาย "Cool Japan" ซึ่งเน้นการส่งออกสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และประสบความสำเร็จในการพลิกฟื้นเศรษฐกิจ (ชินภา อิศรางกูร ณ อยุธยา และคณะ, 2566) นอกจากนี้ ประธานาธิบดีหูจิ่นเทาของจีนยังได้ประกาศยกระดับวัฒนธรรมจีนให้เป็นส่วนหนึ่งของซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศ และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมเพื่อขยายอิทธิพลในระดับโลกในการประชุมใหญ่พรรคคอมมิวนิสต์ครั้งที่ 17 ปี 2007 (กนกภรณ์ จิตร์จินดา, 2566)

เมื่อพิจารณาบริบทของประเทศไทย พบว่าไทยมีทรัพยากรซอฟต์พาวเวอร์ที่โดดเด่นและเป็นที่รู้จักในระดับสากลเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม การท่องเที่ยว ทรัพยากรบุคคลที่มีศักยภาพ การกีฬา หรืออุตสาหกรรมบันเทิง (รญาภรณ์ สุคนธ์ทรัพย์, 2561) ไทยได้นำเสนอทรัพยากรเหล่านี้เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ ประชาสัมพันธ์ และสร้างกระแสความนิยม เพื่อแปลงความนิยมให้เกิดประโยชน์ด้านการค้า การลงทุน และการท่องเที่ยว โดยดำเนินการผ่านกลไกทางการทูตรูปแบบต่าง ๆ เช่น การทูตสาธารณะ การทูตวัฒนธรรม การทูตดิจิทัล การทูตแบบกองโจร และการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม (รญาภรณ์ สุคนธ์ทรัพย์, 2561)

จากศักยภาพดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการประกาศนโยบาย "1 ครอบครัว 1 ซอฟต์พาวเวอร์" (One Family One Soft Power: OFOS) ภายใต้การนำของพรรคเพื่อไทย โดยมองว่าวัฒนธรรมไทยเป็น "ชุมทรัพย์" และ "ภูมิปัญญา" ที่ยังขาดการบริหารจัดการอย่างเป็นรูปธรรม รัฐบาลไทยได้นิยามซอฟต์พาวเวอร์ไว้ว่า เป็นการใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสร้างการยอมรับ เพื่อ

ส่งเสริมอาหารไทย ละครไทย หรือกีฬาไทย ให้เป็นวัฒนธรรมที่มีพลังสูง เป็นทักษะสร้างสรรค์ และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ นโยบาย OFOS เปรียบเทียบกระบวนการดำเนินงานด้านซอฟต์แวร์กับการ "ต่อจิ๊กซอว์ให้ครบ" ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ โดยเน้นการสร้าง "นักบรซอฟต์แวร์" (ต้นน้ำ) การพัฒนา "อาวุธยุทธโศภณ" หรืออุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง (กลางน้ำ) และการผลักดันผ่านนโยบายต่างประเทศและการทูตวัฒนธรรม (ปลายน้ำ) โดยมีสำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Thailand Creative Culture Agency: THACCA) ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานกลาง (หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ, 2566) จุดยืนของนโยบาย OFOS คือการมุ่งพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งแตกต่างจากโครงการ "1 ตำบล 1 ผลิตภัณฑ์" (One Tambol One Product - OTOP) ของรัฐบาลทักษิณ ชินวัตร ที่เน้นส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น (หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ, 2566)

นโยบาย OFOS ของพรรคเพื่อไทยที่ใช้ในการหาเสียงเลือกตั้งได้นำไปสู่การกำหนดและดำเนินนโยบายที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน โดยมีแผนขับเคลื่อน 3 ขั้นตอน: (1) การพัฒนาคนผ่านการส่งเสริมบ่มเพาะศักยภาพ (2) การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 11 สาขา (อาหาร กีฬา เฟสติวัล ท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะ การออกแบบ และแฟชั่น) และ (3) การนำอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์สู่เวทีโลก (ไทยพีบีเอส, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ยังมีการจัดตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ โดยมีเศรษฐา ทวีสิน เป็นประธาน เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ นโยบาย แผนงาน และมาตรการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง (สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศยุทธศาสตร์ชาติและการสร้างความสามัคคีปรองดอง, 2566) รวมถึงการจัดตั้ง THACCA เพื่อเป็นหน่วยงานกลางที่บูรณาการการสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ภาครัฐ เชื่อมโยงวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและทุนมนุษย์เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด ยกระดับอุตสาหกรรม และส่งเสริมบทบาทของไทยในเวทีระหว่างประเทศ (สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์, ม.ป.ป.)

จากปรากฏการณ์การนำเสนอนโยบาย OFOS ในระหว่างการหาเสียงเลือกตั้ง และการขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรมเมื่อพรรคเพื่อไทยได้จัดตั้งรัฐบาลขึ้นในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ทำให้เกิดคำถามที่น่าสนใจว่า เพราะเหตุใดรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน จึงให้ความสนใจและขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์อย่างจริงจัง การวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาการดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน พ.ศ.2566-2567 เพื่อทำความเข้าใจถึงปัจจัยและกลไกที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนนโยบายนี้ในปัจจุบัน

คำถามวิจัย

1. อะไรคือ แรงจูงใจและปัจจัยสำคัญ ที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์
2. รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน มีแนวทางและกลไกการดำเนินงาน อย่างไรในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS

สมมติฐาน

มูลเหตุและแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสินผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ คือ นโยบายหาเสียงพรรคเพื่อไทยและปัจจัยเรื่องสภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ปัจจัยผู้นำ ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงานโดยรัฐบาลใช้แนวทางผลักดันผ่านกลไกการจัดตั้ง THACCA โดยออกนโยบายการขับเคลื่อนภายใต้นโยบาย OFOS

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษา แรงจูงใจและปัจจัย ที่ผลักดันให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสนใจและดำเนินการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์
2. เพื่อวิเคราะห์ แนวทางการดำเนินงานและกลไก ที่รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ใช้ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ผ่านนโยบาย OFOS

ขอบเขตการศึกษา

ที่มาของนโยบาย OFOS ของพรรคเพื่อไทย และการดำเนินนโยบาย OFOS ในสมัยรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน พ.ศ. 2566–2567

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจแรงจูงใจและปัจจัยสำคัญ ที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์
2. เข้าใจแนวทางและกลไกการดำเนินงานรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS

เค้าโครงการนำเสนอ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 5 ส่วน ประกอบด้วย

บทที่ 1 บทนำ

กล่าวถึงที่มาและความสำคัญของปัญหา คำถามการวิจัย สมมติฐานการวิจัยวัตถุประสงค์ การวิจัย ขอบเขตการศึกษา ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และเค้าโครงการนำเสนอ

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาทฤษฎีระบบ (system theory) การทูตวัฒนธรรม (cultural diplomacy) งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ของรัฐต่าง ๆ งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ในบริบทไทย งานที่ศึกษาทักษะในการวิเคราะห์ผู้นำ และกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเชิงกรณีศึกษา (case study research method) แหล่งข้อมูล การเข้าถึงข้อมูล วิธีการสืบค้นข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล

บทที่ 4 ผลการศึกษา

อธิบายผลการศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ และผลการศึกษาแนวทางและกลไกการดำเนินงานในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ผ่านทฤษฎีระบบ

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาในบทข้างต้นและข้อค้นพบจากการวิจัยที่ได้ดำเนินการมา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานโยบายที่รัฐบาลภายใต้การนำของนายเศรษฐา ทวีสิน ให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะนโยบาย “หนึ่งครอบครัว หนึ่งซอฟต์แวร์” (One Family One Soft Power: OFOS) จำเป็นต้องอาศัยกรอบแนวคิดที่สามารถสะท้อนปัจจัยเชิงระบบและบริบทแวดล้อมที่ส่งผลต่อกระบวนการกำหนดและดำเนินนโยบายดังกล่าว

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมุ่งเน้นการอธิบายลักษณะและกลไกของนโยบายสาธารณะ โดยเฉพาะ ทฤษฎีระบบ (System Theory) ซึ่งเป็นกรอบวิเคราะห์สำคัญในการทำความเข้าใจการดำเนินนโยบายในฐานะที่เป็นกระบวนการเชิงพลวัต นอกจากนี้ยังกล่าวถึงแนวคิดด้านการทูตวัฒนธรรม (Cultural Diplomacy) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการสื่อสารทางวัฒนธรรม

ท้ายที่สุด บทนี้ยังได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายต่างประเทศ และซอฟต์แวร์ในบริบทของไทย เพื่อสร้างฐานความเข้าใจและกรอบอ้างอิงสำหรับการวิเคราะห์กรณีศึกษานโยบายซอฟต์แวร์ในรัฐบาลชุดปัจจุบันอย่างมีระบบและรอบด้าน

แนวคิด ทฤษฎี

ทฤษฎีระบบ (system theory)

ทฤษฎีระบบของเดวิด อีสตัน (David Easton) (1971) อธิบายว่า องค์การสามารถเปรียบได้กับระบบเปิดที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอกอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการรับข้อมูล การตอบสนอง และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นรอบด้าน ระบบภายในองค์การประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่ต้องทำงานเชื่อมโยงกันในลักษณะองค์รวม โดยเทคโนโลยีและกระบวนการบริหารควรมีความสอดคล้องกับบริบทภายนอก เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานและการจัดการอย่างเป็นระบบ

แนวคิดระบบสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์การในลักษณะองค์รวม (Holistic Management) โดยให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในองค์การที่มีความเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างเป็นระบบ

การดำเนินงานภายใต้แนวคิดเชิงระบบจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และสร้างกลไกการเชื่อมโยงระหว่างหน่วยงานหรือส่วนงานย่อยภายในองค์การให้สามารถทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันอย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพ เพื่อ

สนับสนุนการตัดสินใจและการดำเนินการในแต่ละระดับ ทั้งนี้เพื่อให้การขับเคลื่อนองค์กรเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความสอดคล้องในภาพรวมการประยุกต์ใช้แนวทางเชิงระบบในการกำหนดและดำเนินนโยบาย มีข้อดีที่เด่นชัดในการสนับสนุนให้กระบวนการดำเนินงานเป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอนและมีโครงสร้างที่ชัดเจน ซึ่งช่วยลดความซ้ำซ้อนในการทำงาน และเอื้อต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ของนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถใช้ทรัพยากรด้านเวลา งบประมาณ และบุคลากรได้อย่างเหมาะสมและคุ้มค่า

หนึ่งในกรอบแนวคิดเชิงระบบที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในด้านรัฐศาสตร์และการวิเคราะห์นโยบาย คือ ทฤษฎีระบบของเดวิด อีสตัน ซึ่งเสนอว่าระบบทางการเมืองทำงานในลักษณะของระบบที่มีการป้อนข้อมูล การแปรสภาพ และการตอบสนอง โดยประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

ปัจจัยนำเข้า (Input)

หมายถึง ข้อเรียกร้อง (Demands) และการสนับสนุน (Support) ที่ประชาชนส่งเข้าสู่ระบบการเมือง เพื่อให้หน่วยงานของรัฐรับทราบและพิจารณาดำเนินการตามความคาดหวังของสังคม

กระบวนการแปรสภาพ (Process/Conversion)

เป็นขั้นตอนที่กลไกของรัฐ เช่น หน่วยงานราชการหรือฝ่ายนิติบัญญัติ ใช้ในการพิจารณาตัดสินใจ และจัดการกับข้อเรียกร้องที่ได้รับ เพื่อนำไปสู่การกำหนดนโยบายหรือการดำเนินการที่เหมาะสม

ผลผลิต (Output)

คือ ผลลัพธ์จากกระบวนการตัดสินใจของรัฐ เช่น การประกาศใช้นโยบาย กฎหมาย หรือคำสั่ง ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อรองรับข้อเรียกร้องและแก้ไขปัญหาของประชาชน

การป้อนกลับ (Feedback)

เป็นปฏิกิริยาหรือข้อคิดเห็นจากประชาชนที่มีต่อผลผลิตของรัฐ ซึ่งอาจอยู่ในรูปของการสนับสนุนหรือข้อร้องเรียนใหม่ โดยข้อมูลเหล่านี้จะย้อนกลับเข้าสู่ระบบอีกครั้ง และกลายเป็นปัจจัยนำเข้าในรอบถัดไป

แนวคิดของอีสตันจึงช่วยให้สามารถวิเคราะห์นโยบายสาธารณะในเชิงพลวัต โดยมองเห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างรัฐกับประชาชนในลักษณะของระบบเปิดที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลอย่างต่อเนื่อง (กิ่งกาญจน์ อยู่เกตุ และคณะ, 2567)

ในแง่ของการกำหนดนโยบายต่างประเทศ แนวคิดของเดวิด อีสตันยังคงเป็นรากฐานสำคัญที่ถูกนำมาใช้วิเคราะห์กระบวนการเชิงนโยบายอย่างแพร่หลาย โดยเขาได้พัฒนาแนวคิด

“ทฤษฎีระบบ” เพื่ออธิบายกระบวนการออกนโยบายในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ซึ่งประกอบด้วย การรับข้อมูลหรือแรงกดดันจากภายนอกเข้าสู่ระบบ (inputs) การพิจารณาและตัดสินใจภายในระบบ (process) การออกมาเป็นนโยบายหรือมาตรการ (outputs) และการตอบสนองจากภายนอกกลับเข้าสู่ระบบอีกครั้งในรูปของการป้อนกลับ (feedback) ซึ่งกระบวนการนี้จะเกิดขึ้นเป็นวัฏจักรอย่างต่อเนื่อง (นฤตม์ เจริญศรี, 2566)

การทูตวัฒนธรรม (cultural diplomacy)

การทูตวัฒนธรรมถือเป็นองค์ประกอบหลักของการทูตสาธารณะ (public diplomacy) ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยเฉพาะในบริบทของโลกาภิวัตน์ที่การเชื่อมโยงระหว่างประเทศเข้มข้นมากยิ่งขึ้น กลยุทธ์นี้เน้นการสร้าง ความเข้าใจและความร่วมมือผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น ศิลปะ ภาษา และค่านิยมทางสังคม แทนการใช้อำนาจในลักษณะบีบบังคับแบบ hard power จุดมุ่งหมายสำคัญของการทูตวัฒนธรรมคือการเข้าถึงจิตใจและความรู้สึก (hearts and minds) ของประชาชนในประเทศเป้าหมาย เพื่อสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกและลดอคติระหว่างกัน

ตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้การทูตวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพคือกรณีของสหรัฐอเมริกาหลังเหตุการณ์ 11 กันยายน พ.ศ. 2544 ซึ่งหันมาใช้ซอฟต์แวร์ผ่านสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อสื่อสารกับคนรุ่นใหม่และฟื้นฟูภาพลักษณ์ในเวทีโลก อย่างไรก็ตาม การใช้การทูตวัฒนธรรมจำเป็นต้องดำเนินการด้วยความจริงจัง มิฉะนั้นอาจถูกมองว่าเป็นการโฆษณาชวนเชื่อหรือชักจูงโดยมีเงื่อนไข สำหรับประเทศไทย แม้จะมีความโดดเด่นด้านวัฒนธรรม แต่ยังคงขาดกลไกการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม ทำให้ผลลัพธ์ของการทูตวัฒนธรรมยังไม่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น การสร้างความร่วมมือเชิงบูรณาการ (synergy) ถือเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับวัฒนธรรมไทยสู่เวทีระหว่างประเทศ (รญาภรณ์ สุคนธ์ทรัพย์, 2552)

เป้าหมายหลักของการทูตวัฒนธรรม คือการสร้างอิทธิพลทางความคิดและทัศนคติในระยะยาวต่อประชาชนต่างชาติ ผ่านกระบวนการสื่อสารที่ไม่ใช่การบังคับ เพื่อสนับสนุนทิศทางของนโยบายระหว่างประเทศ การโน้มน้าวในลักษณะนี้มุ่งหวังให้เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อประเทศผู้ส่งสาร อันนำไปสู่ความร่วมมือที่ยั่งยืนระหว่างรัฐ อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นกลไกในการเปลี่ยนแปลงแนวโน้มนโยบายหรือบริบททางการเมืองของประเทศเป้าหมาย รวมถึงช่วยลดความตึงเครียดและจัดการกับความขัดแย้งระหว่างประเทศได้อย่างสันติ (ณัฐริกา กระแสร์สาร, 2565)

กระทรวงการต่างประเทศของไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาและเผยแพร่ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ในระดับนโยบายอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการส่งเสริมอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเพิ่มความนิยมต่อประเทศไทยในเวทีระหว่างประเทศ ทั้งในด้านสินค้า บริการ และการท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการดำเนินความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเชิงสร้างสรรค์ รวมถึงการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรมแก่ประเทศพันธมิตร และเปิดโอกาสให้คนไทยสามารถแสดงศักยภาพในระดับโลก โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างสถานะของไทยให้มีเกียรติภูมิ มีอำนาจในการเจรจาต่อรอง และได้รับการยอมรับในระดับสากล อันเป็นการปกป้องและขยายผลประโยชน์แห่งชาติในทุกมิติ (กระทรวงการต่างประเทศ, 2564)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของรัฐต่าง ๆ

ในยุคปัจจุบัน หลายรัฐได้นำแนวคิดซอฟต์แวร์พาวเวอร์มาใช้เป็นกลยุทธ์สำคัญในการดำเนินนโยบายต่างประเทศ เพื่อเสริมสร้างความไว้วางใจ ความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น และส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ โดยอาศัยแรงดึงดูดเชิงวัฒนธรรมและค่านิยมร่วมเป็นเครื่องมือในการโน้มน้าวใจคู่สัมพันธ์ ทั้งนี้ ซอฟต์แวร์พาวเวอร์จึงถือเป็นกลไกทางการทูตร่วมสมัยที่มีบทบาทควบคู่กับอำนาจแบบบังคับหรือ hard power อย่างมีนัยสำคัญ (Saaida, 2023) ตามแนวคิดของโจเซฟ นาย (Joseph Nye) ซึ่งได้นำเสนอไว้ในหนังสือ Soft Power: The Means to Success in World Politics ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของรัฐมีพื้นฐานอยู่บนทรัพยากรสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ หนึ่ง วัฒนธรรมของประเทศที่มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจจากต่างชาติ สอง ค่านิยมทางการเมืองที่รัฐยึดถือและปฏิบัติอย่างสอดคล้องทั้งในระดับภายในประเทศและเวทีระหว่างประเทศ และสาม นโยบายต่างประเทศที่ได้รับการยอมรับในเชิงความชอบธรรมและสะท้อนจริยธรรมของรัฐอย่างชัดเจน (Nye, 2004) นักวิชาการบางท่านได้วิเคราะห์ว่า การสร้างซอฟต์แวร์พาวเวอร์อย่างมีประสิทธิภาพของไทยจำเป็นต้องประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่ (1) วิธีการดำเนินการ ซึ่งต้องเป็นการจูงใจโดยปราศจากการบังคับ ใช้แนวทางที่เน้นการสร้าง ความขึ้นชอบมากกว่าการกดดัน (2) ทรัพยากรที่ใช้ ซึ่งอาจเป็นวัฒนธรรม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือคุณค่าที่สามารถถ่ายทอดได้ในลักษณะของการเป็นแบบอย่าง และ (3) การประเมินผล ว่าผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของผู้ใช้นโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์ได้หรือไม่ กล่าวได้ว่า การใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ไม่ใช่เพียงแค่การเผยแพร่ผลิตภัณฑ์หรือวัฒนธรรมออกไป แต่ควรมีเป้าหมายที่ชัดเจน มีองค์ประกอบสนับสนุนที่ครบถ้วน และมีการประเมินความสำเร็จอย่างรอบด้าน (พีระ เจริญวัฒนกุล, 2565)

ในอีกมุมหนึ่ง มีข้อเสนอทางวิชาการที่ชี้ให้เห็นว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับประชาชน และไม่ควรตกอยู่ภายใต้การควบคุมหรือจัดการโดยรัฐในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงเนื้อหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าเพียงอย่างเดียว รัฐควรมีบทบาทในฐานะผู้สนับสนุนและส่งเสริมให้วัฒนธรรมของประเทศสามารถมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนนโยบายต่างประเทศได้อย่างเหมาะสม หรืออย่างน้อยที่สุดไม่ควรปล่อยให้วัฒนธรรมกลายเป็นอุปสรรคต่อการสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ (สมเกียรติ อ่อนวิมล, ม.ป.ป)

งานที่ศึกษาการใช้ซอฟต์แวร์ในบริบทไทย

จากมุมมองด้านการจัดการทรัพยากรเชิงยุทธศาสตร์ พบว่าไทยมีองค์ประกอบด้านซอฟต์แวร์ที่โดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ ไม่ว่าจะเป็นมรดกทางวัฒนธรรม อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว บุคลากรที่มีศักยภาพในเวทีโลก กีฬา และวงการบันเทิง ด้วยทรัพยากรเหล่านี้ ไทยจึงมีความสามารถในการสร้างภาพลักษณ์และกระแสมโนทัศน์ในระดับสากล ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่ผลประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ เช่น การค้า การลงทุน และการขยายตลาดท่องเที่ยว โดยกลุ่มเป้าหมายหลักคือประชาชนต่างชาติ การดำเนินการดังกล่าวสามารถขับเคลื่อนผ่านกลยุทธ์ทางการทูตหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การทูตสาธารณะ การทูตเชิงวัฒนธรรม การทูตดิจิทัล การทูตเชิงสร้างสรรค์แบบกองโจร และการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม (รญาภรณ์ สุคนธ์ทรัพย์, 2561)

ผลการศึกษาหนึ่งที่สำรวจมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติซึ่งเดินทางมายังอำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า การรับรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของไทยอยู่ในระดับปานกลาง โดยพิจารณาใน 5 มิติหลัก ได้แก่ มวยไทย อาหารไทย ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ผ้าไทย และภาพยนตร์ไทย เมื่อวิเคราะห์เชิงรายด้าน พบว่า มวยไทยได้รับการยอมรับสูงสุดในแง่ของศิลปะการป้องกันตัว ขณะที่อาหารไทยโดดเด่นในด้านความหลากหลาย สำหรับด้านวัฒนธรรม ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับมารยาทและไมตรีจิตของคนไทยเป็นหลัก ส่วนด้านผ้าไทยมีการยกย่องในเรื่องของการออกแบบ และสุดท้าย ภาพยนตร์ไทยถูกจดจำผ่านทัศนียภาพที่ปรากฏในเนื้อหา (ชูศักดิ์ ชูศรี, 2567)

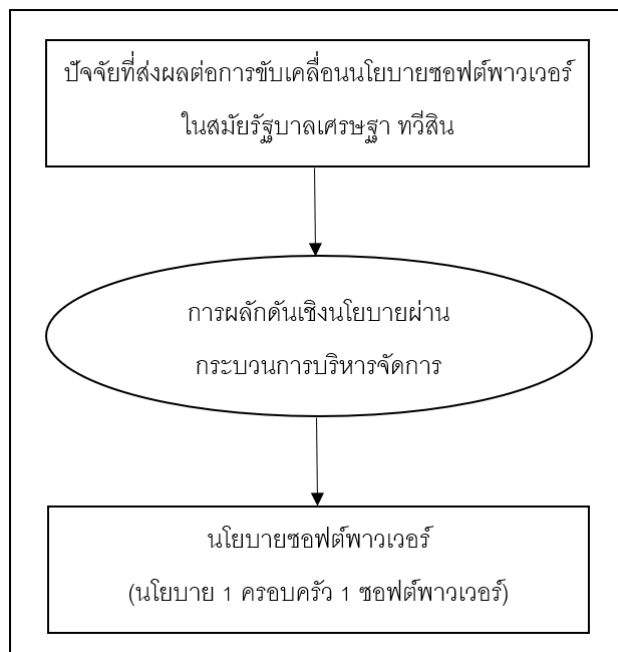
งานศึกษาบางฉบับที่มุ่งวิเคราะห์นโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนผ่านซอฟต์แวร์ในมิติของความยั่งยืน ได้สะท้อนให้เห็นข้อจำกัดสำคัญ โดยเฉพาะในประเด็นของการยกระดับศักยภาพของกลุ่มประชากรรายได้ต่ำ ซึ่งส่วนใหญ่ยังขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และมีข้อจำกัดด้านการศึกษาและทักษะ นอกจากนี้ การบริหารนโยบายที่มาจากส่วนกลางมักไม่

สอดคล้องกับความแตกต่างของบริบทในแต่ละพื้นที่ ส่งผลให้การพัฒนาไม่เกิดขึ้นอย่างทั่วถึง ดังนั้น การขับเคลื่อนนโยบายที่ใช้ซอฟต์แวร์ในระดับชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาขีดความสามารถของประชาชนเป็นอันดับแรก โดยเริ่มจากการพัฒนาทุนมนุษย์และนำองค์ความรู้ท้องถิ่นหรือสินทรัพย์ทางปัญญา มาสร้างมูลค่าในระดับโลก ทั้งนี้ กระบวนการพัฒนาเหล่านี้ควรครอบคลุมตั้งแต่ระดับต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ ผ่านกลไกสำคัญ เช่น การเข้าถึงปัจจัยการผลิต การเสริมสร้างองค์ความรู้ การจัดการด้านตลาด การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจ และการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างรายได้ และความยั่งยืนในระยะยาว (สุเทพ ดีเยี่ยม, 2567) ทั้งหมดที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มียานเขียนที่ศึกษาการกำหนดนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีติยาผ่านทฤษฎีระบบ

งานที่ศึกษาทักษะในการวิเคราะห์ผู้นำ

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าหลายงานศึกษานำเสนอกรอบวิเคราะห์ที่มุ่งทำความเข้าใจพฤติกรรมของรัฐในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านกระบวนการกำหนดนโยบาย ซึ่งมักพิจารณาทักษะของผู้มีบทบาทในการตัดสินใจเชิงนโยบาย แนวคิดดังกล่าวช่วยให้เห็นถึงวัตถุประสงค์เชิงยุทธศาสตร์และทางเลือกที่รัฐใช้ในการตอบสนองต่อบริบทแวดล้อมระหว่างประเทศอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ (ทวิพร สุพร, 2556) นอกจากนี้ การเลือกใช้การวิเคราะห์ลักษณะความเป็นผู้นำ (Leadership Trait Analysis: LTA) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า บุคลิกภาพและความเชื่อทางการเมืองของผู้นำ โดยเฉพาะในแง่ของการรับรู้ภัยคุกคาม มีอิทธิพลต่อรูปแบบการตัดสินใจเชิงนโยบายอย่างมีนัยสำคัญ ขณะเดียวกัน แนวทางการวิเคราะห์นโยบายต่างประเทศ (Foreign Policy Analysis: FPA) ก็ได้เน้นบทบาทของปัจเจกบุคคลในการกำหนดทิศทางนโยบาย ซึ่งช่วยสะท้อนให้เห็นว่า บุคคลระดับผู้นำสามารถมีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจของรัฐในเวทีระหว่างประเทศได้อย่างชัดเจน (Schotthöfer, 2024) และบางงานเขียนได้มีการศึกษาว่าการรับรู้และพฤติกรรม ตลอดจนการสร้างแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการและโครงสร้างประเภทต่างๆ สำหรับวิธีการและความขัดแย้งของความเป็นผู้นำในนโยบายต่างประเทศ (Aggestam & Johansson, 2017)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



การศึกษาครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์นโยบายซอฟต์พาวเวอร์ของรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน โดยเฉพาะนโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์พาวเวอร์ (One Family One Soft Power: OFOS) ซึ่งเป็นนโยบายที่รัฐบาลให้ความสำคัญในการยกระดับขีดความสามารถของทุนมนุษย์และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของทฤษฎีระบบ (system theory) และการทูตวัฒนธรรม (cultural diplomacy) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยมุ่งเน้นที่จะศึกษาองค์ประกอบของนโยบายดังกล่าวอย่างเป็นระบบ ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (inputs) กระบวนการ (processes) และผลลัพธ์ (outputs)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเป็นการวิจัยเชิงกรณีศึกษา (case study research method) เป็นระเบียบวิธีวิจัยวิธีหนึ่งที่ใช้ตอบคำถามที่มุ่งเน้นหาเหตุผล (why) ของผลลัพธ์ หรือ วิธีการ หรือ กระบวนการ (how) ในการก่อให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าว (ดิชพงศ์ พงศ์ภัทรชัย, 2556) กรณีศึกษาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์แวร์ภายใต้รัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน พ.ศ. 2566–2567

แหล่งข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) ซึ่งได้มาจากเอกสารบทความทางวิชาการ เอกสารราชการ ข่าวสารจากสื่อมวลชน ตลอดจนบทสัมภาษณ์และแถลงการณ์ของผู้นำรัฐบาล โดยแหล่งข้อมูลหลัก ได้แก่ หนังสือจากหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เว็บไซต์ทางการของรัฐบาลไทย และเว็บไซต์ข่าวออนไลน์ต่าง ๆ

การเข้าถึงข้อมูล

ผู้วิจัยเข้าถึงข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ของแหล่งข้อมูลที่เปิดเผยต่อสาธารณะ เช่น ฐานข้อมูลห้องสมุดออนไลน์ ฐานข้อมูลวิชาการ (Google Scholar, ThaiJO) เว็บไซต์ราชการ และสื่อมวลชน โดยคัดเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย ได้แก่ ซอฟต์แวร์ภายใต้รัฐบาลไทย นโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน นโยบายของพรรคเพื่อไทย และสถานการณ์เศรษฐกิจภายหลังจากโรคระบาดโควิด-19

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการมุ่งเน้นหาเหตุผล (why) ของผลลัพธ์ หรือ วิธีการ หรือ กระบวนการ (how) ในการก่อให้เกิดผลลัพธ์ดังกล่าว (ดิชพงศ์ พงศ์ภัทรชัย, 2556) โดยวิเคราะห์จากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยเพื่อมุ่งศึกษาวิเคราะห์สาเหตุที่รัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ที่ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะนโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์แวร์

การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบการพรรณนา โดยจัดเรียงตามปัจจัยที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน



บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย 1) สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 2) ปัจจัยผู้นำ 3) ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ 4) ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน และผลการศึกษาแนวทางและกลไกการดำเนินงานในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้กรอบนโยบาย OFOS ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ผ่านทฤษฎีระบบ พบว่า การดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีระบบ โดยมีปัจจัยนำเข้า เช่น นโยบายหาเสียง, ศักยภาพซอฟต์แวร์ของไทย; กระบวนการ เช่น การจัดตั้ง THACCA, คณะกรรมการซอฟต์แวร์; และ ผลลัพธ์ เช่น การขับเคลื่อน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ โดยสามารถอธิบายได้ ดังนี้

แรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์

สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19

หลังวิกฤตการแพร่ระบาดของโควิด-19 ภาคธุรกิจไทยได้รับผลกระทบในหลายมิติ โดยจากการวิเคราะห์ข้อมูลงบการเงินของบริษัทจดทะเบียนในไทยระหว่างปี พ.ศ. 2560–2564 โดยกลุ่มงาน Economic Intelligence Center (EIC) ของธนาคารไทยพาณิชย์ พบว่า ความสามารถในการทำกำไรและสภาพคล่องของธุรกิจโดยรวมลดลงอย่างมีนัยสำคัญ กลุ่มที่ได้รับผลกระทบหนักที่สุดคือธุรกิจโรงแรมและร้านอาหาร โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ประกอบการขนาดเล็กซึ่งมีแนวโน้มฟื้นตัวช้ากว่ากลุ่มธุรกิจขนาดกลางและขนาดใหญ่อย่างชัดเจน ทั้งนี้ บริษัทขนาดใหญ่สามารถปรับตัวและฟื้นตัวได้เร็วขึ้นเนื่องจากมีความสามารถในการเข้าถึงแหล่งทุนและกระจายความเสี่ยงได้หลากหลาย ขณะที่ผู้ประกอบการขนาดเล็กยังเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงสภาพคล่อง แม้ว่าจะได้รับความช่วยเหลือบางส่วนจากภาครัฐและสถาบันการเงินแล้วก็ตาม (บุญยวัฒน์ ศรีสิงห์ และ ปางอุบล อำนวยสิทธิ, 2566) และเมื่อพิจารณารายงานแนวโน้มธุรกิจของธนาคารแห่งประเทศไทยในช่วงไตรมาสสุดท้ายของปี พ.ศ. 2564 ระบุว่า แม้เศรษฐกิจไทยยังคงหดตัวเล็กน้อยเมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อนหน้า แต่ก็มีสัญญาณการฟื้นตัวที่ชัดเจนจากไตรมาสก่อน สาเหตุหลักมาจากการผ่อนคลายมาตรการควบคุมโรคและการเปิดประเทศอย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งส่งผลใน

ทางบวกต่อภาคธุรกิจ โดยเฉพาะกลุ่มบริการ เช่น โรงแรมและร้านอาหาร ที่มีรายได้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยบางรายงานชี้ว่า รายได้ในภาคนี้ฟื้นตัวขึ้นถึงร้อยละ 80 จากแรงสนับสนุนของนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เริ่มเดินทางเข้ามามากขึ้น (ธนาคารแห่งประเทศไทย, ม.ป.ป)

สถานการณ์เศรษฐกิจหลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้แสดงให้เห็นถึงทิศทางการฟื้นตัวของภาคธุรกิจ ซึ่งมีปัจจัยเกื้อหนุนจากการผ่อนคลายมาตรการควบคุมโรคและการเปิดประเทศ อย่างไรก็ตาม ในช่วงวิกฤตที่ผ่านมา งานวิจัยบางชิ้นได้ชี้ให้เห็นอีกมุมหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับการใช้วัคซีนโควิด-19 เป็นเครื่องมือทางการทูต โดยเฉพาะในบริบทของการทูตสาธารณะในประเทศกำลังพัฒนา พบว่า วัคซีนถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอิทธิพลต่อการรับรู้ของประชาชนในต่างประเทศ เสริมสร้างความสัมพันธ์กับพันธมิตร หรือแม้กระทั่งลดทอนอำนาจของฝ่ายตรงข้ามบนเวทีระหว่างประเทศ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ในบางกรณี การจัดสรรวัคซีนมีมิติของซอฟต์แวร์พาวเวอร์แฝงอยู่ โดยเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการบรรลุวัตถุประสงค์ด้านนโยบายต่างประเทศ (Antwi-Boasiako, 2022) กล่าวคือ วัคซีนโควิด-19 ที่ผลิตในประเทศต่าง ๆ ไม่เพียงแต่มีบทบาทในด้านสาธารณสุขเท่านั้น แต่ยังกลายเป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ในการสร้างภาพลักษณ์ของรัฐผ่านกระบวนการสร้างซอฟต์แวร์พาวเวอร์ ตัวอย่างเช่น กรณีของจีนซึ่งมีความพยายามดำเนินนโยบายการทูตวัคซีนในระดับทวิภาคี โดยใช้การจัดส่งวัคซีนไปยังประเทศกำลังพัฒนาเป็นกลไกหนึ่งในการเสริมสร้างอิทธิพลระดับโลก งานศึกษาที่เกี่ยวข้องชี้ว่า วัคซีนของจีนไม่เพียงแต่สะท้อนความทะเยอทะยานในเชิงภูมิรัฐศาสตร์ แต่ยังช่วยขยายขอบเขตของพลังอ่อนในด้านต่าง ๆ เช่น การทูตสุขภาพ การวิจัยวิทยาศาสตร์ และการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม แม้ว่าจะมีข้อกังวลในบางประเทศเกี่ยวกับประสิทธิภาพและข้อมูลความปลอดภัยของวัคซีนจีน แต่ในอีกด้านหนึ่ง จีนก็ได้รับผลลัพธ์ในเชิงบวกจากการถูกมองว่าเป็นรัฐที่มีศักยภาพทางวิทยาศาสตร์ และมีบทบาทด้านจริยธรรมในฐานะผู้จัดหาสินค้าสาธารณะระดับโลกให้แก่ประเทศที่ได้รับผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงวัคซีน (Lee, 2023)

ปัจจัยผู้นำ

ในช่วงการหาเสียงของพรรคเพื่อไทย นายเศรษฐา ทวีสิน ได้แสดงวิสัยทัศน์ด้านการส่งเสริมซอฟต์แวร์โดยยกตัวอย่างจากสินค้าท้องถิ่นของไทย เช่น ไก่ย่างเขาสวนกวาง ซึ่งถูกนำเสนอว่าเป็นตัวอย่างหนึ่งของอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สามารถต่อยอดเชิงเศรษฐกิจผ่านการผลักดันสู่ตลาดต่างประเทศ แนวคิดดังกล่าวสะท้อนถึงความพยายามของผู้นำพรรคในการใช้ทุนวัฒนธรรมของไทยเป็นกลไกสร้างรายได้ เสริมสร้างความนิยม และขยายอิทธิพลของประเทศในเวทีโลกผ่านช่องทางซอฟต์แวร์ (THE MOMENTUM TEAM, 2566) อีกตัวอย่างหนึ่งของการแสดงวิสัยทัศน์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์ของนายเศรษฐา ทวีสิน ปรากฏในช่วงที่เข้าร่วมกิจกรรมรับชมภาพยนตร์ไทยเรื่อง สัปเหร่อ ซึ่งได้เชิญชวนให้ประชาชนแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายไทย เช่น ผ้าขาวม้าหรือโจงกระเบน เพื่อร่วมสร้างบรรยากาศที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น แนวคิดดังกล่าวสะท้อนถึงความพยายามในการเชื่อมโยงวัฒนธรรมพื้นถิ่นเข้ากับกิจกรรมสาธารณะ เพื่อส่งเสริมซอฟต์แวร์ในระดับปฏิบัติการ ผ่านการมีส่วนร่วมของประชาชน (นุรพา เล็กล้วนงาม, 2566) ภายหลังจากที่พรรคเพื่อไทยได้รับการจัดตั้งรัฐบาล นายเศรษฐา ทวีสิน ได้สานต่อนโยบายซอฟต์แวร์อย่างเป็นรูปธรรม โดยในพิธีเปิดงาน THACCA SPLASH – Soft Power Forum 2024 ได้แสดงจุดยืนของรัฐบาลในการสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ให้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์หลักของประเทศ ทั้งนี้ รัฐบาลตระหนักถึงข้อจำกัดของโครงสร้างเศรษฐกิจที่พึ่งพาภาคการผลิตและการเกษตรซึ่งมีความไม่แน่นอนสูงจากปัจจัยด้านสภาพอากาศและฤดูกาล สถานการณ์ดังกล่าวยังสะท้อนผ่านระดับหนี้ครัวเรือนต่อ GDP ที่อยู่ในระดับสูง รัฐบาลจึงมีความมุ่งหวังที่จะยกระดับศักยภาพของแรงงานไทย โดยส่งเสริมทักษะที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล เช่น การเขียนโปรแกรม และการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ซอฟต์แวร์ถูกวางบทบาทให้เป็นกลไกในการกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างอาชีพ และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนบนพื้นฐานของทุนวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย

นโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้รัฐบาลชุดปัจจุบันถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกับการพัฒนาอุตสาหกรรมในลักษณะครบวงจร โดยเริ่มจากระยะต้นน้ำซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ผ่านนโยบาย OFOS ที่มีเป้าหมายในการค้นหาและส่งเสริมศักยภาพของแต่ละครอบครัวเพื่อผลิตบุคลากรที่มีทักษะตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในระยะกลาง รัฐบาลมีแผนจัดตั้ง THACCA เพื่อทำหน้าที่เป็นกลไกกลางในการประสานงาน สนับสนุน และอำนวยความสะดวกด้านข้อมูลและกฎระเบียบแก่ผู้ประกอบการ โดยครอบคลุมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ทั้ง 11 สาขา และในระยะปลายน้ำ หน่วยงานดังกล่าวจะมีบทบาทในการกำหนด

ยุทธศาสตร์ระดับประเทศ พร้อมทั้งประสานความร่วมมือระหว่างประเทศ เพื่อขยายอิทธิพลของซอฟต์แวร์ไทยสู่ตลาดโลกอย่างเป็นระบบ (วิลาสินี ฉายรัตน์ตระกูล, 2567) คณะกรรมการพัฒนาซอฟต์แวร์แห่งชาติได้อนุมัติงบประมาณจำนวนกว่า 5,000 ล้านบาท เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยใน 11 สาขาหลัก โดยมุ่งส่งเสริมให้ซอฟต์แวร์กลายเป็นกลไกใหม่ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในระดับสากล (ธนธร จิรจุไรเวช, 2567)

จากแนวทางการดำเนินนโยบายของนายเศรษฐา ทวีสิน สามารถสะท้อนถึงวิสัยทัศน์ที่ให้ความสำคัญกับซอฟต์แวร์ในฐานะเครื่องมือยุทธศาสตร์ทางเศรษฐกิจและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ซึ่งอาจเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในภาคธุรกิจที่สั่งสมมายาวนาน โดยเฉพาะบทบาทในการบริหารธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ระดับประเทศ ที่เขาได้ขับเคลื่อนองค์กรให้มีความทันสมัย เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ และคำนึงถึงหลักความยั่งยืน ทั้งยังส่งเสริมแนวคิดความเท่าเทียมในองค์กร อันเป็นองค์ประกอบที่สอดคล้องกับคุณค่าพื้นฐานของซอฟต์แวร์ นอกจากนี้ พื้นฐานทางการศึกษาด้านการเงินและการเริ่มต้นอาชีพในบริษัทระดับโลก ยังช่วยหล่อหลอมแนวคิดเชิงนโยบายที่เน้นทั้งประสิทธิภาพและความสร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏให้เห็นในนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลชุดปัจจุบัน (ไทยรัฐออนไลน์, 2566) นอกเหนือจากธุรกิจด้านอสังหาริมทรัพย์ นายเศรษฐา ทวีสิน ยังมีความเกี่ยวข้องกับกิจการในหลากหลายอุตสาหกรรม ทั้งด้านการเงิน การลงทุน ธุรกิจประกันภัย อุตสาหกรรมบรรจภัณฑ์ รวมถึงธุรกิจโรงแรมและการท่องเที่ยว โดยมีบทบาทในการบริหารหรือถือหุ้นในกลุ่มบริษัทที่ดำเนินกิจการเกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพย์สิน การให้บริการด้านการเงิน การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ และการผลิตผลิตภัณฑ์ที่ใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ตลอดจนการดำเนินธุรกิจโรงแรม รีสอร์ท และบรรจภัณฑ์ การมีส่วนร่วมในธุรกิจที่หลากหลายเหล่านี้สะท้อนถึงแนวโน้มการลงทุนที่มุ่งสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจทั้งในระดับชาติและระดับสากล ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ของเขาในการส่งเสริมนโยบายซอฟต์แวร์ในฐานะเครื่องมือสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันของประเทศ (Sanook, 2566) ทั้งหมดที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นว่า เศรษฐา ทวีสิน มีวิสัยทัศน์และประสบการณ์ในการดำเนินธุรกิจจึงมุ่งเน้นที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนโยบายซอฟต์แวร์

ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ

แนวคิดซอฟต์แวร์ของไทยมักถูกนิยามว่าเป็น “พลังแห่งความนิยม” ซึ่งสะท้อนถึงการใช้ศิลปวัฒนธรรม ความบันเทิง และความเป็นไทยในเชิงบวกเป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริม

เศรษฐกิจ สร้างภาพลักษณ์ และเพิ่มความน่าดึงดูดใจในเวทีระหว่างประเทศ มากกว่าการใช้
อำนาจทางการเมืองแบบดั้งเดิม หนึ่งในยุทธศาสตร์ที่สำคัญคือการดำเนินการทูตผ่านสื่อบันเทิง
(entertainment diplomacy) ที่ต้องอาศัยการลงทุนในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านการผลิตเนื้อหา การกระจายช่องทาง และการสร้างการรับรู้ในระดับ
นานาชาติ เพื่อผลักดันอิทธิพลทางวัฒนธรรมของไทยให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืน (สุณยศ โล่ห์พัฒนา
นนท์ และ ภาสวรรณ กรกษมาศ, 2567) โดยพลังแห่งความนิยมในแบบไทยมีรากฐานที่เชื่อมโยง
กับแนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” ซึ่งเริ่มถูกจัดวางและสถาปนาอย่างเป็นระบบในช่วงปลายสมัย
รัชกาลที่ 5 ต่อเนื่องถึงรัชกาลที่ 6 อันเป็นยุคที่เกิดกระบวนการรวมศูนย์อำนาจเข้าสู่ส่วนกลาง และ
มีความพยายามสร้างอัตลักษณ์ร่วมของชาติภายใต้บริบทของรัฐสมัยใหม่ นับแต่นั้นมา
ความหมายของ “ความเป็นไทย” ได้ถูกตีความและปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย โดยมักสะท้อนออก
ผ่านกลุ่มที่มีบทบาทในการกำหนดทิศทางของรัฐ ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายการเมืองหรือกลุ่มผู้มีอิทธิพลใน
เชิงนโยบาย ซึ่งล้วนมีส่วนร่วมในการนิยามและสื่อสารความเป็นไทยในรูปแบบต่าง ๆ ผ่าน
ช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ (อนุธิร์ เดชเทวพร, 2555) และในบริบทที่ภาพลักษณ์ของประเทศไทย
ในเวทีระหว่างประเทศได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองภายในประเทศและการ
เติบโตทางเศรษฐกิจที่ชะลอตัวเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในภูมิภาค รัฐไทยได้หันมาให้ความสำคัญ
กับการใช้มรดกทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ประจำชาติเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างความ
น่าสนใจและความไว้วางใจต่อสาธารณชนโลก โดยเฉพาะในภาคการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นหนึ่งในเสา
หลักทางเศรษฐกิจของประเทศ และมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างรายได้ให้กับประชาชนจำนวน
มาก ภาพลักษณ์ในเชิงบวกของประเทศจึงถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าอย่างยิ่งในการ
ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ด้านซอฟต์แวร์ (Farrelly, 2016)

กระทรวงการต่างประเทศของไทยได้ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์อย่าง
เป็นระบบ โดยเน้นการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ท้องถิ่น และภูมิปัญญาไทยสู่เวที
นานาชาติ ทั้งในรูปแบบของสินค้า บริการ และกิจกรรมทางวัฒนธรรม นโยบายต่างประเทศจึงถูก
ออกแบบให้มีความสร้างสรรค์ เปิดกว้าง และคำนึงถึงบทบาทด้านมนุษยธรรม เพื่อสะท้อน
ภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือของประเทศ พร้อมทั้งสนับสนุนการแสดงศักยภาพของประชาชนไทยใน
ระดับโลก โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเจรจาต่อรอง และสร้างการยอมรับใน
ระดับสากล ซึ่งล้วนเป็นส่วนสำคัญในการธำรงรักษาและเสริมสร้างผลประโยชน์แห่งชาติใน
หลากหลายมิติ (กระทรวงการต่างประเทศ, 2564) โดยการส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทยอาศัย
ช่องทางต่าง ๆ เช่น เทศกาลไทยในต่างประเทศ (กระทรวงการต่างประเทศ, 2567) กล่าวคือ

เทศกาลไทยถือเป็นกลยุทธ์สำคัญในการดำเนินการทูตเชิงวัฒนธรรมของไทย ซึ่งดำเนินมาอย่างต่อเนื่องภายใต้การสนับสนุนทั้งเชิงนโยบายและงบประมาณจากกระทรวงการต่างประเทศ โดยกิจกรรมดังกล่าวได้รับการตอบรับอย่างดีในหลายประเทศ และได้รับการยอมรับว่าเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศในลักษณะของงานส่งเสริมการตลาดระดับนานาชาติ เทศกาลไทยมักจัดขึ้นโดยสถานเอกอัครราชทูตหรือสถานกงสุลใหญ่ของไทยในประเทศต่าง ๆ โดยมีลักษณะเป็นงานส่งเสริมประสบการณ์แบบองค์รวมเกี่ยวกับประเทศไทย ครอบคลุมทั้งศิลปะ วัฒนธรรม อาหาร การท่องเที่ยว และสินค้าไทย โดยรูปแบบที่นิยม ได้แก่ การออกร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์และการจัดแสดงศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยและดั้งเดิม (พิมพ์พิริย์ มณีรัตน์, 2565)

ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน

นโยบาย “หนึ่งครอบครัว หนึ่งซอฟต์แวร์” ที่รัฐบาลภายใต้การนำของพรรคเพื่อไทยผลักดัน สะท้อนวิสัยทัศน์ในการเน้นการพัฒนาศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งถือเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่ โดยมีเป้าหมายในการยกระดับแรงงานไทยให้มีทักษะสูงในภาคอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผ่านการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะทักษะที่เข้าถึงได้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับชุมชนจนถึงระดับชาติ ประชาชนแต่ละครอบครัวจะได้รับโอกาสในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะเฉพาะทาง เช่น ด้านศิลปะ ดนตรี การประกอบอาหาร กีฬา และสื่อสร้างสรรค์ต่าง ๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ทั้งนี้ รัฐบาลตั้งเป้าเพิ่มจำนวนแรงงานฝีมือเข้าสู่อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์อย่างมีคุณภาพ และส่งเสริมโอกาสการมีงานทำในระดับประเทศ ควบคู่กับการส่งเสริมด้านกฎหมาย การเปิดเสรีด้านการผลิตและเผยแพร่คอนเทนต์ การสนับสนุนเงินทุน และการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศผ่านนโยบายระหว่างประเทศ (พรรคเพื่อไทย, ม.ป.ป)

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา พรรคเพื่อไทยได้แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องของวิสัยทัศน์เชิงนโยบายที่เน้นการยกระดับศักยภาพของแรงงานผ่านการพัฒนาซอฟต์แวร์ โดยเน้นว่าการขับเคลื่อนพลังอำนาจเชิงวัฒนธรรมของไทยมิได้จำกัดอยู่เพียงการส่งออกวัฒนธรรมหรือการส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เท่านั้น หากแต่ต้องมีการบูรณาการกับการพัฒนาทักษะของทรัพยากรมนุษย์อย่างเป็นระบบผ่านนโยบาย OFOS ซึ่งมุ่งเน้นให้แรงงานในระดับครัวเรือนสามารถเข้าถึงการฝึกฝนด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางเศรษฐกิจ เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติและนำพาเศรษฐกิจไทยให้ก้าวข้ามภาวะรายได้ปานกลางไปสู่ความมั่นคงอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ พรรคยังได้ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐหลายกระทรวง อาทิ กระทรวงการต่างประเทศในการขับเคลื่อนการทูตวัฒนธรรม

กระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนากำลังคนสร้างสรรค์ และกระทรวงพาณิชย์ในการขยายช่องทางทางการตลาด พร้อมเชื่อมโยงกับภาคเอกชนเพื่อพัฒนาระบบนิเวศที่เอื้อต่อแรงงานเชิงสร้างสรรค์ทุกระดับ ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าพรรคเพื่อไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทุนมนุษย์ในฐานะรากฐานสำคัญของการเปลี่ยนผ่านโครงสร้างเศรษฐกิจและสังคมของไทยในระยะยาว (THE Nation, 2023)

แนวทางและกลไกการดำเนินงานของรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ไทยภายใต้นโยบาย OFOS ผ่านทฤษฎีระบบ

ผลการศึกษาแนวทางและกลไกการดำเนินงานของรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ไทยภายใต้นโยบาย OFOS ผ่านทฤษฎีระบบ พบว่า การดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีระบบ โดยมีปัจจัยนำเข้า (inputs) เช่น นโยบายหาเสียง, ศักยภาพซอฟต์แวร์ของไทย; กระบวนการ (processes) เช่น การจัดตั้ง THACCA, คณะกรรมการซอฟต์แวร์; และ ผลลัพธ์ (outputs) เช่น การขับเคลื่อน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ กล่าวคือ

ปัจจัยนำเข้า (inputs)

นโยบาย OFOS ถือเป็นหนึ่งในนโยบายสำคัญที่พรรคเพื่อไทยได้นำมาใช้ในการหาเสียงเลือกตั้ง พร้อมทั้งให้คำมั่นว่า หากได้รับโอกาสจัดตั้งรัฐบาล จะผลักดันการดำเนินนโยบายดังกล่าวอย่างจริงจังในสามประเด็นหลัก ได้แก่ (1) การพัฒนาศักยภาพของประชาชนผ่านการจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะในชุมชน เพื่อถ่ายทอดทักษะด้านต่าง ๆ อาทิ การประกอบอาหาร แฟชั่น กีฬา การเขียนโปรแกรม และกีฬาอีสปอร์ต โดยให้บริการโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย และผลักดันให้ผู้ที่มีศักยภาพสามารถต่อยอดสู่เวทีระดับประเทศและระดับนานาชาติ (2) การสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยการปรับปรุงกฎหมายที่เป็นอุปสรรค เปิดพื้นที่สำหรับการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงภาคเอกชนกับภาคประชาชน เพื่อให้การผลิตสามารถเข้าถึงทรัพยากรต้นทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ (3) การออกแบบนโยบายต่างประเทศที่มุ่งส่งเสริมการส่งออกสินค้าและบริการทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งใช้กลไกการทูตเพื่อเปิดตลาดใหม่ ๆ ให้กับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ภายใต้แนวคิดที่ว่า ศักยภาพของแต่ละบุคคลสามารถได้รับการพัฒนาให้กลายเป็นรายได้และโอกาสทางเศรษฐกิจอย่างไม่มีขีดจำกัด (แพทองธาร ชินวัตร, 2565)

การที่พรรคเพื่อไทยผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ไทยภายใต้นโยบาย OFOS สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของซอฟต์แวร์ไทยที่มุ่งพัฒนาอย่างเป็นระบบ ผ่านการวางแผนทั้งระยะสั้น กลาง

และยาว โดยเน้นการยกระดับทุนวัฒนธรรมที่เข้มแข็งควบคู่กับการพัฒนาทุนมนุษย์ให้ตอบสนองต่อความต้องการของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคใหม่ เป้าหมายสำคัญของนโยบายนี้ คือ การผลิตแรงงานทักษะสูงจำนวน 20 ล้านคน พร้อมกับการยกระดับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยให้มีความสามารถในการแข่งขันในระดับนานาชาติ ทั้งนี้ ภายใต้การนำของนายกรัฐมนตรีเศรษฐา ทวีสิน นโยบายซอฟต์แวร์ไทยได้ถูกแปรสภาพจากแนวคิดเชิงนามธรรมสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม อาทิ การแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ การเปิดรับลงทะเบียนประชาชนเพื่อเข้าร่วมพัฒนาทักษะ การจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะในระดับชุมชน ตลอดจนการใช้โครงสร้างพื้นฐานของสถาบันอาชีวศึกษาทั่วประเทศเป็นฐานในการอบรมทักษะแรกเริ่ม อีกทั้งยังมีการจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะทาง คือ สำนักงานพัฒนาซอฟต์แวร์ไทย (THACCA) เพื่อเป็นกลไกถาวรในการผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในทุกมิติ ดังนั้น ศักยภาพของซอฟต์แวร์ไทยจึงตั้งอยู่บนความพร้อมทั้งในด้านทุนวัฒนธรรม (cultural capital) ทุนมนุษย์ (human capital) และเจตจำนงทางการเมืองระดับสูง (political will) ที่สามารถหลอมรวมกันเป็นพลังขับเคลื่อนประเทศในระยะยาว (หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ, 2566)

กระบวนการ (Processes)

รัฐบาลภายใต้การนำของนายกรัฐมนตรีเศรษฐา ทวีสิน ได้แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ไทยอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีการดำเนินการสำคัญในสองประเด็นหลัก ได้แก่ การจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Thailand Creative Culture Agency: THACCA) และการแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อทำหน้าที่เป็นกลไกหลักในการผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ไทยภายใต้นโยบาย “หนึ่งครอบครัว หนึ่งทักษะซอฟต์แวร์” (One Family One Soft Power: OFOS) โดย THACCA ถูกจัดตั้งขึ้นให้เป็นหน่วยงานกลางที่มีบทบาทในการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์แบบครบวงจร ทำหน้าที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมที่มีความเข้มแข็งกับทุนมนุษย์ที่มีศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด ทั้งยังช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยในระดับนานาชาติ และส่งเสริมบทบาทความเป็นผู้นำของประเทศไทยในเวทีโลกอย่างมีนัยสำคัญ ดังนี้

- 1) การจัดทำแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์อย่างมีทิศทาง

- 2) สนับสนุนทางการเงินผ่านกองทุนส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยอาจใช้รูปแบบเงินอุดหนุน เงินกู้ยืม การลงทุน หรือการร่วมทุนกับภาคส่วนต่าง ๆ
- 3) พัฒนาทักษะแรงงานในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะผ่านนโยบาย OFOS
- 4) คุ้มครองสิทธิและสวัสดิการแรงงานในอุตสาหกรรมดังกล่าวให้เกิดความเป็นธรรมและยั่งยืน
- 5) จัดทำฐานข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนและตัดสินใจเชิงนโยบายอย่างมีประสิทธิภาพ
- 6) กำหนดสิทธิประโยชน์ทางภาษี และส่งเสริมการแข่งขันทางการค้าให้เป็นไปอย่างเสรีและเป็นธรรม
- 7) การให้คำปรึกษาและส่งเสริมการประกอบธุรกิจในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถดำเนินกิจการได้อย่างเข้มแข็งและยั่งยืน
- 8) การรับรองมาตรฐานคุณภาพของสินค้าและบริการ ตลอดจนส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของท้องถิ่นให้สามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้
- 9) สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถของผลิตภัณฑ์และบริการในอุตสาหกรรมดังกล่าว
- 10) การลดขั้นตอนทางกฎหมายรวมถึงอำนวยความสะดวกในการออกใบอนุญาตผ่านศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ (One-Stop Service) (สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์, ม.ป.ป-a)

นอกจากนี้ เพื่อให้การดำเนินงานด้านซอฟต์แวร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาของประเทศ รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวิสินจึงเห็นสมควรแต่งตั้ง “คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ” ขึ้น เพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลการกำหนดยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของไทยในด้านต่าง ๆ ให้ชัดเจน รวมถึงการกำหนดเป้าหมายในการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาลให้ครอบคลุมทั้งในระยะสั้น กลาง และยาว อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญในการบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานราชการและภาคเอกชนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถเสริมสร้างศักยภาพของประเทศไทยในการแข่งขันในเวทีระหว่างประเทศได้อย่างยั่งยืน โดยคณะกรรมการดังกล่าวได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่และใช้อำนาจภายใต้กรอบที่กำหนดไว้ในเชิงนโยบายอย่างชัดเจน ดังนี้

โดยคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติได้รับมอบหมายให้มีอำนาจหน้าที่สำคัญในการกำหนดทิศทางนโยบายระดับชาติด้านซอฟต์แวร์ อาทิ การจัดทำยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศ รวมถึงนโยบายและแผนระดับชาติเพื่อเสนอให้คณะรัฐมนตรีพิจารณาเห็นชอบ อีกทั้งยังมีบทบาทในการเสนอแนะทิศทางการเงิน การคลัง การลงทุน มาตรการจูงใจ และสิทธิประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมซอฟต์แวร์ ตลอดจนการเสนอแนวทางปรับปรุงกฎหมายหรือระเบียบที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศต่อคณะรัฐมนตรี นอกจากนี้ คณะกรรมการยังทำหน้าที่ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ ภาคเอกชน องค์กรระหว่างประเทศ และองค์กรภาคประชาสังคมทั้งในและต่างประเทศ เพื่อสร้างกลไกการขับเคลื่อนที่เป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีหน้าที่ในการรายงานผลการดำเนินงานต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณามีมติให้การดำเนินการเป็นไปตามนโยบายและแผนที่กำหนดไว้ อีกทั้งสามารถแต่งตั้งคณะอนุกรรมการ คณะทำงาน หรือที่ปรึกษาเพื่อสนับสนุนภารกิจได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ ภารกิจทั้งหมดมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับภูมิปัญญาไทยให้กลายเป็นวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ส่งเสริมการพัฒนาทักษะของประชาชน ปลดล็อกศักยภาพของแรงงานไทย และเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ ตลอดจนการผลักดันให้ประเทศไทยมีบทบาทนำในเวทีระหว่างประเทศอย่างยั่งยืน (สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์, ม.ป.ป-b)

ผลลัพธ์ (Outputs)

จากปัจจัยนำเข้า กระบวนการในการกำหนดแนวทางและกลไกการดำเนินงานของรัฐบาล เศรษฐา ทวีสิน ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS ผ่านทฤษฎีระบบ ทำให้ได้ผลลัพธ์ คือ นโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS ดังคำแถลงนโยบายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี ที่แถลงต่อรัฐสภา กล่าวถึงการดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ไว้ว่า “นโยบายสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ ซอฟต์แวร์ของประเทศเพื่อยกระดับและพัฒนาความสามารถด้านความรู้ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยให้สร้างมูลค่าและสร้างรายได้รวมทั้งการอนุรักษ์ ฟื้นฟูและพัฒนาต่อยอดศิลปะ วัฒนธรรม และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาต่อยอดในการสร้างมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้รัฐบาลจะสร้างงานสร้างรายได้ผ่านการส่งเสริม 1 ครอบครัว 1 ทักษะซอฟต์แวร์ ตลอดจนการส่งเสริมและพัฒนาด้านกีฬาอย่างเป็นระบบ ที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีของประชาชนแล้ว ยังสามารถพัฒนาเป็นอาชีพทั้งในบทบาทที่เป็นนักกีฬา ผู้ฝึกสอน และผู้มีวิชาชีพด้านการสนับสนุนของวงการกีฬาที่

สามารถสร้างรายได้ โดยเฉพาะกีฬาที่เป็นที่นิยมในระดับสากล” เพื่อเป็นไปตาม มาตรา 57 หมวด 5 หน้าที่ของรัฐตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยรัฐต้อง (1) อนุรักษ์ฟื้นฟูและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและจารีตประเพณีอันดีงามของท้องถิ่นและของชาติ และจัดให้มีพื้นที่สาธารณะสำหรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน ชุมชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้ใช้สิทธิและมีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, 2566)

โดยมีการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์พาวเวอร์ภายใต้นโยบาย OFOS ผ่าน 11 อุตสาหกรรม ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ ประกอบด้วย

1) ด้านภาพยนตร์ ผ่านนโยบายจัดตั้งกองทุนสนับสนุนผู้ผลิตภาพยนตร์ที่ครอบคลุมทั้งภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์อิสระ จัดหาแหล่งเงินทุนหรือสินเชื่อดอกเบี้ยต่ำ ทบทุนมาตรการเซนเซอร์เนื้อหา จัดตั้งสหภาพคนทำงานภาพยนตร์ สนับสนุนด้วยการเข้าโรงภาพยนตร์ของเอกชนเพื่อฉายภาพยนตร์ไทย-ภาพยนตร์ท้องถิ่น และขยายตลาดภาพยนตร์ไทยไปสู่เทศกาลภาพยนตร์ระดับโลก

2) ด้านศิลปะ ผ่านนโยบายปรับปรุงกองทุนส่งเสริมศิลปะร่วมสมัย แก่กฎหมายและระเบียบที่เป็นอุปสรรค ลดภาษีอุปกรณ์ศิลปะให้เหลือร้อยละศูนย์ แจกคู่มือท่องเที่ยวให้แก่เยาวชน เพื่อศึกษาดูงานสร้างสรรค์ และขับเคลื่อน 1 ตำบล 1 ลานสร้างสรรค์

3) ด้านหนังสือ ผ่านนโยบายลดภาษีมูลค่าเพิ่มกระดาษให้เหลือร้อยละศูนย์เพื่อลดต้นทุนในการพิมพ์ ไม่ปิดกั้นเสรีภาพของผู้เขียน พัฒนาห้องสมุดและขยายห้องสมุดให้ครอบคลุมทั่วประเทศ จัดตั้งกองทุนพัฒนาหนังสือ สนับสนุนทุนในการแปลหนังสือไทยเป็นภาษาต่างประเทศ และส่งออกหนังสือไทยสู่ตลาดหนังสือโลก

4) ด้านอาหาร ผ่านนโยบายสร้างเครือข่ายร้านอาหารไทยในต่างประเทศ เพิ่มการส่งออกและวัตถุดิบจากไทย ให้ทุนและเงินกู้ดอกเบี้ยต่ำแก่ธุรกิจอาหารและร้านอาหารไทยทั้งในและต่างประเทศ ปลอดภัยสุราชุมชนจากสินค้าเกษตรไทย ขยายพื้นที่และยกระดับมาตรฐานความสะอาดของ Street Food

5) ด้านดนตรีและเทศกาล ผ่านนโยบายอำนวยความสะดวกแบบเบ็ดเสร็จให้ผู้ประกอบการลดต้นทุนแฝงของผู้ประกอบการ ปลอดภัยธุรกิจสุราให้เป็นสปอนเซอร์ธุรกิจดนตรีได้ ปลอดภัยช่วงเวลาซื้อขายแอลกอฮอล์ ปลอดภัยช่วงเปิดปิดธุรกิจกลางคืน เปิดพื้นที่สาธารณะในการแสดงดนตรี และสนับสนุนดนตรีอย่างครอบคลุมและเท่าเทียมทั้งดนตรีไทยเดิมและดนตรีร่วมสมัย

6) ด้านการท่องเที่ยว ผ่านนโยบายเร่งผลักดันการท่องเที่ยวศักยภาพสูง ได้แก่ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Wellness Tourism) การท่องเที่ยวทางน้ำ (Cruises) และธุรกิจสร้างสรรค์งานจัดประชุม (MICE) ให้ธุรกิจท่องเที่ยวเข้าถึงแหล่งทุนและประกันความเสี่ยงกรณีเกิดวิกฤต ทบทุนกฎหมายที่เป็นอุปสรรค ขยายสนามบินสุวรรณภูมิให้สามารถรองรับนักท่องเที่ยวจากทั่วโลก 100 ล้านคนต่อปี และเร่งลงทุนในระบบขนส่ง ถนน ราง เรือ

7) ด้านกีฬา ผ่านนโยบายยกระดับมวยไทยและบอลไทยไปเวทีโลก ดึงดูดการแข่งขันและการจัดประชุมเสวนากีฬาระดับโลกในประเทศไทย ยกย่องระดับสวัสดิการนักกีฬาอาชีพและขยายสู่นักกีฬาสัมผัสเล่น สร้างความร่วมมือให้รัฐวิสาหกิจที่มีกำไรและหน่วยงานรัฐ-เอกชนมาสนับสนุนสมาคมกีฬา และเพิ่มความยืดหยุ่นให้กองทุนสามารถสนับสนุนนักกีฬาไทยไปแข่งขันในเวทีต่างประเทศ

8) ด้านการออกแบบ ผ่านนโยบายสร้างศูนย์สร้างสรรค์และออกแบบ (TCDC) ให้ครบทุกจังหวัดทั่วประเทศเพื่อพัฒนาการออกแบบและบ่มเพาะนักออกแบบรุ่นใหม่ สนับสนุนภาคเอกชนในการส่งออกผลงาน สินค้าออกแบบและจัดแสดงงานในต่างประเทศ

9) ด้านละครและละครชุด (Series) ผ่านนโยบายอำนวยความสะดวกเรื่องสถานที่ถ่ายทำ ทบทุนเรื่องการห้ามขายและเช่าเซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ และส่งออกละครและละครชุดไทยไปยังตลาดโลก

10) ด้านเกม ผ่านนโยบายพัฒนาหลักสูตร ส่งเสริมผู้ประกอบการ จัดตั้งกองทุน และสร้างสนามกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

11) ด้านแฟชั่น ผ่านนโยบายพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ เตรียมความพร้อมผู้ประกอบการ และส่งเสริมการแสดงสินค้าในต่างประเทศ (วิลาสิณี ฉายรัตน์ตระกูล, 2567)

สาระสำคัญการประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ

การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1/2566

เมื่อวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ได้มีการจัดประชุม ณ ตึกสันติไมตรี ทำเนียบรัฐบาล โดยมี นายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี เป็นประธานในพิธี พร้อมทั้งประกาศแต่งตั้ง คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ของประเทศ โดยนายกรัฐมนตรีดำรงตำแหน่ง ประธานกรรมการ และ นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ดำรงตำแหน่ง รองประธานกรรมการ

คณะกรรมการฯ ได้แต่งตั้ง คณะอนุกรรมการผู้รับผิดชอบหลักของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 11 สาขา ได้แก่ อาหาร กีฬา เทศกาล การท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะไทย การออกแบบ แฟชั่น ภายในการประชุม มีการแถลงแผนภาพรวม แผนงาน “Quick Win” และ

นโยบายใน 3 ระยะเวลา ได้แก่ ระยะ 100 วัน ระยะ 6 เดือน และระยะ 1 ปี โดยมีมุ่งหมายให้การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ทั้ง 11 สาขานั้นเป็นไปอย่างมี ฐปรธรม สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่ของประเทศไทยในระยะยาว

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ในฐานะหน่วยงานภาครัฐที่มีพันธกิจในการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเป็นหนึ่งในคณะกรรมการรวมถึงผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ได้ดำเนินการเผยแพร่สาระสำคัญของแผนงานจาก 11 อุตสาหกรรมสู่สาธารณะ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมจาก นักสร้างสรรค์ ภาคธุรกิจ และภาคประชาชน ในการขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ไทยให้เติบโตอย่าง ยั่งยืน ทั้งในระดับประเทศ และระดับสากล อันสะท้อนถึงทิศทางนโยบายที่มีความ ต่อเนื่อง ชัดเจน และมีวิสัยทัศน์ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2566)

การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1/2567

ในการประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ได้มีการพิจารณาแผนงานและโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 และ 2568 โดยมีมุ่งเน้นการส่งเสริมศักยภาพของซอฟต์แวร์ไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ และปรับเปลี่ยนให้เกิดผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม โดยที่ประชุมมีมติเห็นชอบในประเด็นสำคัญ ได้แก่

- 1) การอนุมัติโครงการหลักใน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ เช่น อาหาร ดนตรี ศิลปะ ภาพยนตร์ การท่องเที่ยว กีฬา และเกม เป็นต้น พร้อมมอบหมายให้สำนักงานงบประมาณร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพิจารณางบประมาณที่เหมาะสม
- 2) การอนุมัติวงเงิน 3 ล้านบาท เพื่อสนับสนุนผู้ประกอบการเข้าร่วมเทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ 3 เทศกาล ผ่านกลไกการดำเนินงานของกระทรวงวัฒนธรรม
- 3) การเห็นชอบโครงการ Maha Songkran World Water Festival 2567 ซึ่งเป็นงานระดับชาติที่นายกรัฐมนตรีเน้นให้เตรียมความพร้อมด้านโลจิสติกส์ การเดินทาง และการคมนาคมรองรับนักท่องเที่ยว โดยเน้นความคุ้มค่าของงบประมาณเป็นหลัก
- 4) การมอบหมายให้สำนักงาน ป.ย.ป. เป็นหน่วยงานหลักในการบูรณาการ ยุทธศาสตร์ การจัดทำแผน การจัดสรรงบประมาณ และการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ รวมทั้งการสื่อสารสาธารณะและการประชาสัมพันธ์เชิงนโยบาย

5) การแต่งตั้งคณะกรรมการเพิ่มเติม เช่น ผู้อำนวยการสำนักงานงบประมาณ เลขาธิการคณะกรรมการกฤษฎีกา ปลัดกระทรวงมหาดไทย และผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล เข้าเป็นคณะกรรมการร่วมในคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ เพื่อให้การขับเคลื่อนนโยบายเป็นไปอย่างมีบูรณาการในระดับโครงสร้าง

จากทั้งหมดข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงเจตจำนงทางการเมืองของรัฐบาลในการ ผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ให้เกิดผลจริงผ่านกลไกบริหารจัดการในระดับนโยบาย การเงิน กฎหมาย และการสื่อสารสาธารณะ โดยเชื่อมโยงกับการปฏิรูปเชิงโครงสร้างทั้งในระดับราชการ ภาคเอกชน และภาคประชาชน เพื่อยกระดับประเทศไทยในฐานะผู้นำด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในเวทีโลก (กรมประชาสัมพันธ์, 2567)

การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2567

จากการประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ มีมติเห็นชอบในประเด็นสำคัญ 3 ประการ ซึ่งสะท้อนการดำเนินงานเชิงรุกของรัฐบาลในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1) เห็นชอบการจัดประชุมนานาชาติ SPLASH (Soft Power, Lifestyle, Arts, Society & Humanity) ในหัวข้อ “Culture as a Future” ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ระหว่างวันที่ 28–30 มิถุนายน 2567 ซึ่งเป็นเวทีสำคัญในการแสดงศักยภาพด้านซอฟต์แวร์ของไทย ทั้งในด้านการสื่อสารนโยบายต่อสาธารณะ การแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เชี่ยวชาญจากนานาชาติ และการเปิดพื้นที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับประชาชนทั่วไป โดยคาดว่าจะมีผู้เข้าร่วมงานกว่า 200,000 คน (ต่างชาติ 20% คนไทย 80%) และจะเปิดกว้างให้ทุกภาคส่วนเข้าร่วมงานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย รัฐบาลได้มอบหมายให้สำนักงานงบประมาณและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการตามเป้าหมายให้สำเร็จ

2) เห็นชอบกรอบงบประมาณและโครงการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ 11 สาขา สำหรับปีงบประมาณ 2567 โดยเน้นการพัฒนาทักษะของประชาชนในด้านต่าง ๆ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ เกม การออกแบบ กีฬา ศิลปะ และอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมศักยภาพการแข่งขันทางเศรษฐกิจของไทย ผ่านกลไกซอฟต์แวร์ รัฐบาลมอบหมายให้สำนักงานงบประมาณและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเร่งผลักดันโครงการให้เกิดผลตามเป้าหมาย

3) รับทราบความคืบหน้าของโครงการ “1 ครอบครัว 1 ซอฟต์แวร์ (OFOS)” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทุนมนุษย์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยในปี 2567 มีเป้าหมายฝึกอบรมทักษะให้กับประชาชนอย่างน้อย 260,000 คน ผ่านหลักสูตรด้านอาหาร ดนตรี กีฬา การ

ออกแบบ ฯลฯ เพื่อเป็นกลไกขยายสู่ประชากรอีกกว่า 20 ล้านคนในระยะเวลา 4 ปี และนำไปสู่การวางระบบอบรมที่เข้าถึงง่าย มีความหลากหลาย และคุ้มค่าต่อการลงทุนของรัฐ (กองยุทธศาสตร์และประสานการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน, 2567)

การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติทั้ง 3 ครั้ง สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของรัฐบาลในการผลักดันนโยบายซอฟต์แวร์ให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีเป้าหมาย คือ การยกระดับขีดความสามารถทางเศรษฐกิจของประเทศผ่านการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 11 สาขา ภายใต้นโยบาย OFOS ที่เน้นการเสริมสร้างทักษะแก่ประชาชนทุกระดับ การประชุมฯ ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงการดำเนินนโยบายอย่างเป็นรูปธรรม การจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ และการเชื่อมโยงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการริเริ่มและขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ในเชิงยุทธศาสตร์ ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ อันจะนำไปสู่การสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ และส่งเสริมภาพลักษณ์ของไทยบนเวทีโลกในระยะยาว



บทที่ 5

อภิปรายผล สรุปผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ระหว่างปี พ.ศ. 2566–2567 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลการศึกษาโดยอ้างอิงทฤษฎีที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า ทั้งนี้ สามารถสรุปผลการดำเนินนโยบายที่สำคัญได้ดังต่อไปนี้

บทสรุป

การศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

1) สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ภาคธุรกิจโดยรวมได้รับผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญจากโรคระบาดโควิด-19 ทั้งในด้านความสามารถในการทำกำไรและปัญหาสภาพคล่องที่ถดถอยลงอย่างชัดเจน โดยเฉพาะกลุ่มธุรกิจโรงแรมและร้านอาหาร ซึ่งได้รับผลกระทบรุนแรงเป็นพิเศษ แต่หลังจากปลายปี 2564 ภาคธุรกิจมีแนวโน้มที่ฟื้นตัวได้มากขึ้น โดยเฉพาะรายได้จากบริการในกลุ่มโรงแรม ร้านอาหาร ได้เพิ่มสูงขึ้น 80% ทั้งนี้ เป็นผลมาจากแรงหนุนของนักท่องเที่ยวต่างชาติ (ธนาคารแห่งประเทศไทย, ม.ป.ป) แต่ในขณะเดียวกันในช่วงโรคระบาดโควิด-19 ที่ผ่านมา ภารกิจที่ศึกษาแรงจูงใจและพลวัตของผู้บริจาคและซัพพลายเออร์เวียดนาม-19 ให้กับประเทศกำลังพัฒนาในบริบทของการทูตสาธารณะเพื่อใช้ซอฟต์แวร์พบว่าประเทศผู้ผลิตอาจใช้เวียดนามเพื่อกำหนดความคิดเห็นของสาธารณชนต่างประเทศที่เป็นเป้าหมายรักษาพันธมิตร และเอาชนะศัตรูทั่วโลก ผู้ประกอบการรายใหญ่ใช้เวียดนามมาหลายปีเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ด้านนโยบายต่างประเทศในประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (Antwi-Boasiako, 2022)

2) ปัจจัยผู้นำ เศรษฐา ทวีสิน มีความพยายามที่จะนำสินค้าไทยส่งออกไปยังตลาดต่างประเทศ โดยได้การกล่าวถึงซอฟต์แวร์ในขณะหาเสียงและบทสัมภาษณ์สื่อต่าง ๆ และเมื่อพรรคเพื่อไทยได้รับเลือกตั้งก็ได้สานต่อนโยบายซอฟต์แวร์ และเมื่อย้อนศึกษาประสบการณ์ในการดำเนินธุรกิจ พบว่า เศรษฐา ทวีสินสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ด้านการเงินจาก Claremont Graduate School ประเทศสหรัฐอเมริกา และเริ่มทำงานในปี 2529 ในตำแหน่งผู้ช่วยผู้จัดการผลิตภัณฑ์ บริษัท P&G ประเทศไทย (จำกัด) ก่อนจะเริ่มดำเนินธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ นอกจากนี้ เศรษฐา ทวีสินยังเป็นผู้นำทางความคิดที่ขับเคลื่อนแนวคิดใหม่ ๆ ให้กับวงการ

อสังหาริมทรัพย์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า เศรษฐกิจ ทวีติยา มีวิสัยทัศน์และประสบการณ์ในการดำเนินธุรกิจจึงมุ่งเน้นที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนโยบายซอฟต์แวร์

3) ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ โดยกระทรวงการต่างประเทศให้ความสำคัญกับการส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทยอย่างเป็นระบบผ่านการเผยแพร่เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อสร้างความนิยมไทยในต่างประเทศ รวมถึงในสินค้าและบริการของไทย การดำเนินนโยบายต่างประเทศที่สร้างสรรค์ รวมถึงการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรมแก่มิตรประเทศ และการสนับสนุนโอกาสของประเทศไทยและคนไทยในการแสดงศักยภาพในเวทีระหว่างประเทศ เพื่อให้ไทยมี “เกียรติภูมิ มีอำนาจต่อรอง และได้รับการยอมรับในสากล เพื่อปกป้องรักษา และเพิ่มพูนผลประโยชน์แห่งชาติในทุกมิติ” (กระทรวงการต่างประเทศ, 2564) โดยการส่งเสริมซอฟต์แวร์ของไทยอาศัยช่องทางต่าง ๆ เช่น เทศกาลไทยในต่างประเทศ (กระทรวงการต่างประเทศ, 2567)

4) ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน กล่าวคือ นโยบาย OFOS ของรัฐบาลภายใต้การนำของพรรคเพื่อไทย สะท้อนฐานคิดที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพของคน ซึ่งถือเป็นปัจจัยพื้นฐานของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจยุคใหม่ โดยนโยบายดังกล่าวมุ่งยกระดับแรงงานไทยให้มีทักษะสูงในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industries) ผ่านการจัดตั้ง ศูนย์บ่มเพาะทักษะสร้างสรรค์ ที่เข้าถึงได้ในทุกระดับ (พรรคเพื่อไทย, ม.ป.ป.)

ผลการศึกษาแนวทางและกลไกการดำเนินงานของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีติยา ในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้กรอบนโยบาย OFOS ผ่านทฤษฎีระบบ พบว่า การดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีติยา สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีระบบ โดยมีปัจจัยนำเข้า (Inputs) เช่น นโยบายหาเสียง นโยบาย OFOS เป็นอีกหนึ่งนโยบายสำคัญที่พรรคเพื่อไทยได้ใช้ในการหาเสียงเลือกตั้ง โดยมีหลักคิดที่สำคัญ คือ การมองว่าศักยภาพของทุกคนสามารถพัฒนาและสร้างเป็นรายได้อย่างไม่สิ้นสุด (แพทองธาร ชินวัตร, 2565) ศักยภาพซอฟต์แวร์ของไทย ซอฟต์แวร์ของไทยไม่ได้มีเพียงแค่มรดกทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง หากแต่ยังมีทุนมนุษย์ที่พร้อมถูกพัฒนาอย่างเป็นระบบเพื่อรองรับความต้องการของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคใหม่ โดยมีเป้าหมายที่จะสร้างแรงงานทักษะสูงจำนวน 20 ล้านคน และยกระดับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย กระบวนการ (Processes) เช่น การจัดตั้ง THACCA เป็นหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ทั้งระบบ ทำหน้าที่เชื่อมโยงพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและทุนมนุษย์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด ยกระดับ

อุตสาหกรรมและพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ส่งเสริมบทบาทความเป็นผู้นำของประเทศไทยในเวทีระหว่างประเทศ คณะกรรมการซอฟต์แวร์ เพื่อกำกับการกำหนดยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์ของประเทศในด้านต่าง ๆ กำหนดเป้าหมายการขับเคลื่อนนโยบายรัฐบาล บูรณาการการดำเนินงานของส่วนราชการและภาคเอกชนให้มีประสิทธิภาพและมีความสอดคล้องกับการพัฒนาศักยภาพของประเทศไทยไปสู่นานาชาติ และ ผลลัพธ์ (Outputs) เช่น การขับเคลื่อน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

อภิปรายผล

จากบทสรุปข้างต้นได้สะท้อนให้เห็นถึงผลการศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย 1) สภาพเศรษฐกิจภายหลังจากการเกิดโรคระบาดโควิด-19 2) ปัจจัยผู้นำ 3) ความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ 4) ความต่อเนื่องของนโยบายจากพรรคเพื่อไทยที่มีฐานคิดด้านการยกระดับทักษะแรงงาน และผลการศึกษาแนวทางและกลไกการดำเนินงานในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้ต้นนโยบาย OFOS ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน ผ่านทฤษฎีระบบ พบว่า การดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ของรัฐบาลเศรษฐกิจ ทวีสิน สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีระบบ โดยมี ปัจจัยนำเข้า (Inputs) เช่น นโยบายหาเสียง, ศักยภาพซอฟต์แวร์ของไทย; กระบวนการ (Processes) เช่น การจัดตั้ง THACCA, คณะกรรมการซอฟต์แวร์; และ ผลลัพธ์ (Outputs) เช่น การขับเคลื่อน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ แต่แม้ว่ากระบวนการของการกำหนดนโยบายและดำเนินนโยบายจะดำเนินการภายใต้กรอบที่ชัดเจน แต่การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของไทยก็ถูกตั้งข้อสังเกตจากนักวิชาการในหลายแง่มุม เช่น การมองว่าคนไทยยังไม่เข้าใจนิยามของซอฟต์แวร์ของไทยที่แท้จริง ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความสับสนระหว่างคำว่าซอฟต์แวร์ของไทยกับความภาคภูมิใจของชาติ หรือการดำเนินนโยบายของรัฐบาลอาจเป็นเพียงความพยายามในการนำเสนอความเป็นไทย เพราะมองว่าการมีซอฟต์แวร์ของไทยได้จะต้องมียุทธศาสตร์ มีความชัดเจนในเป้าหมาย และมีวิธีการดำเนินยุทธศาสตร์และขั้นตอนที่ชัดเจน (ThaiPBS The Active, 2566) เช่นเดียวกับการเสนอว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกิดซอฟต์แวร์มี 3 ประการ ได้แก่ วิธีการ ทรัพยากร และการประเมินผลลัพธ์ (พีระ เจริญวัฒนกุล, 2565) นอกจากนี้ รัฐไม่ควรและต้องไม่เข้าไปแทรกแซงจัดการใหม่ให้กลายเป็นสินค้าส่งขายชาวต่างชาติ แต่รัฐอาจพยายามช่วยสนับสนุนระดับประคองให้วัฒนธรรมของชาติสามารถมีส่วนช่วยเสริมนโยบายต่างประเทศได้ หรืออย่างน้อย ๆ ก็พยายามไม่ให้วัฒนธรรมเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินนโยบายต่างประเทศ (สมเกียรติ อ่อนวิมล, ม.ป.ป) ซึ่งความคลุมเครือทั้งหมดที่กล่าวมานี้

อาจเป็นอีกหนึ่งประเด็นที่รัฐต้องตระหนักและให้ความสำคัญในการกำหนดและดำเนินนโยบาย โดยการใช้เครื่องมือซอฟต์แวร์ของไทยอย่างเป็นรูปธรรม

เมื่อเปรียบเทียบการดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ระหว่างรัฐบาลพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา กับรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน พบว่า ในช่วงรัฐบาลที่มีพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ดำรงตำแหน่ง นายกรัฐมนตรี (พ.ศ. 2557–2566) ได้มีความพยายามส่งเสริมการใช้ซอฟต์แวร์ของไทยผ่านแนวคิด “5F” ซึ่งประกอบด้วย อาหาร ภาพยนตร์และวิดิทัศน์ แฟชั่น ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย และเทศกาลประเพณี โดยมุ่งหวังที่จะเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของไทยสู่นานาชาติผ่านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แต่การดำเนินงานในช่วงเวลาดังกล่าวยังขาดความเชื่อมโยงและการบูรณาการเชิงยุทธศาสตร์ เนื่องจากมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหลากหลายและไม่มีหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่กำหนดทิศทางหรือกำกับติดตามนโยบายอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ของไทยยังไม่ปรากฏผลลัพธ์ที่ชัดเจนในระดับประเทศ (วิลาสิณี ฉายรัตน์ตระกูล, 2567) แต่ต่อมาในสมัยรัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน ได้มีการจัดตั้ง THACCA และคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ ด้วยเหตุนี้รัฐบาลเศรษฐา ทวีสิน จึงนับเป็นครั้งแรกที่มีการดำเนินนโยบายในลักษณะบูรณาการและเป็นรูปธรรม ครอบคลุมทั้งระดับนโยบาย ยุทธศาสตร์งบประมาณ และการพัฒนาศักยภาพประชาชนในวงกว้าง

ผลการศึกษาจึงมีคุณูปการต่อการขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับนโยบายซอฟต์แวร์ในบริบทการเมืองไทย โดยชี้ให้เห็นถึงการดำเนินนโยบายซอฟต์แวร์ภายใต้นโยบาย OFOS ในฐานะเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ทางเศรษฐกิจและการต่างประเทศ ซึ่งเน้นความเป็นระบบ การมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน และการวัดผลในเชิงรูปธรรมมากขึ้น ถือเป็นพัฒนาการสำคัญที่ช่วยเติมเต็มช่องว่างทางวิชาการเกี่ยวกับการนำนโยบายซอฟต์แวร์ไปใช้ในเชิงปฏิบัติจริงภายในบริบทการเมืองไทย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาพบว่า การดำเนินนโยบายด้านซอฟต์แวร์ของรัฐบาลไทยในสมัยนายกรัฐมนตรีเศรษฐา ทวีสิน (พ.ศ. 2566–2567) มีความชัดเจนในเชิงกลไกภาครัฐ โดยเฉพาะบทบาทของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ การจัดตั้งสำนักงาน THACCA และการผลักดันนโยบาย OFOS ที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมศักยภาพทุนมนุษย์ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้เน้นการวิเคราะห์ในระดับนโยบายของรัฐและโครงสร้างภาครัฐเป็นหลัก ซึ่งยังไม่ครอบคลุมในแง่มุมมองของปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มผลประโยชน์ที่มีส่วนร่วมใน

การกำหนดและผลักดันนโยบายโดยตรง ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตควรขยายการศึกษาไปสู่การวิเคราะห์ในระดับปัจเจกบุคคล โดยเฉพาะการศึกษาบทบาทของผู้นำทางการเมือง นักธุรกิจผู้มีบทบาทในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ หรือผู้ทรงอิทธิพลทางวัฒนธรรม (cultural influencers) ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนนโยบายซอฟต์แวร์ของไทยในทางปฏิบัติ นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาผลลัพธ์ของนโยบายในระยะยาว โดยวิเคราะห์ผลกระทบของนโยบาย OFOS ที่มีต่อการสร้างรายได้ สร้างงาน หรือยกระดับศักยภาพแรงงานไทยในแต่ละอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นข้อมูลสำคัญในการปรับปรุงนโยบายให้สอดคล้องกับเป้าหมายของซอฟต์แวร์ไทยในบริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



บรรณานุกรม

บรรณานุกรมภาษาไทย

- กนกภรณ์ ฉัตรจินดา. (2566). บทบาทการส่งออกอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม ประเภทภาพยนตร์
สู่สากลในฐานะเครื่องมือการส่งเสริม Soft Power ภายใต้ยุครัฐบาลประธานาธิบดีสีจิ้นผิง
[ปริญญาานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Theses and
Dissertations (Chula ETD). <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/10843/>
- กรมประชาสัมพันธ์. (2567). นายกษ ประชุม คกก.ยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1/67
ติดตามการดำเนินงานขับเคลื่อนซอฟต์แวร์ เห็นชอบหลักการและกรอบวงเงินการ
ดำเนินกิจกรรมที่สำคัญ.
<https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/39/iid/248617>
- กระทรวงการต่างประเทศ. (2564). รายงานประจำปี. Retrieved from
<https://www.mfa.go.th/th/content-category/รายงานประจำปี>
- กระทรวงการต่างประเทศ. (2567, 19 กันยายน). รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศพบปะ
กับสื่อมวลชนไทยและสื่อมวลชนต่างประเทศในงาน “Meet the Press #2”.
[https://www.mfa.go.th/th/content/fm-meet-the-press-
2?menu=5d5bd3c915e39c306002a905&page=5d5bd3c915e39c306002a904&](https://www.mfa.go.th/th/content/fm-meet-the-press-2?menu=5d5bd3c915e39c306002a905&page=5d5bd3c915e39c306002a904&)
- กองยุทธศาสตร์และประสานการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน. (2567, 26 เมษายน).
การประชุมคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2567. สำนักงาน
สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=14969&filename=index#
- กึ่งกาญจน์ อยู่เกตุ และคณะ. (2567). การจัดการเครือข่ายทางการท่องเที่ยวในเขตพัฒนาการ
ท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนาเพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน ภายใต้กรอบการศึกษารัฐศาสตร์เชิง
ระบบของเดวิด ฮีลตัน. 14(2), 426-438. [https://so05.tci-
thaijo.org/index.php/phdssj/article/view/268625/183410](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/phdssj/article/view/268625/183410)
- ชินภา อิศรางกูร ณ อยุธยา และคณะ. (2566). Soft Power : The factors of the Republic of
Korea's development. *Journal of Humanities and Social Sciences Prince of*

- Songkla University, 19(2), 1-49. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/eJHUSO/article/view/268017>
- ชูศักดิ์ ชูศรี. (2567). การรับรู้รูปแบบอำนาจละมุน (Soft Power) ในมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เข้ามาท่องเที่ยวในพื้นที่อำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 8(7), 152-161. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/275568/184350>
- ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์ และ ภาสวรรณ กรกขมาศ. (2567). A Pathway to Thai Soft Power: An Exploration of Soft Power Proposals in Post-COVID Thailand. *Journal of Business, Innovation and Sustainability (JBIS)*, 20(1), 94-109. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/BECJournal/article/view/273991/184284>
- ทวิพร สุพร. (2556). ย้อนพินิจการรับรู้ของทักษิณ ชินวัตรต่อสงครามต่อต้านการก่อการร้าย: การหวนคืนของสายสัมพันธ์กรุงเทพฯ-วอชิงตันในยุคหลัง 9/11*. วารสารสังคมศาสตร์, 9(1), 53-79. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jssnu/article/download/210775/145968/>
- ณัฐจิรา กระแสร์สาร. (2565). การใช้การทูตวัฒนธรรมส่งเสริมผลประโยชน์ด้านเศรษฐกิจของไทยในจีน ระหว่างปี 2561-2564 <https://image.mfa.go.th/mfa/0/yZ0EO327fd/เอกสาร/nbt/nbt14/IS/14015.pdf>
- ดิชพงศ์ พงศ์ภักตร์ชัย. (2556). วิจัยเชิงกรณีศึกษา อีกทางเลือกของวิจัย. 9(24), 85-102. <http://www.jap.tbs.tu.ac.th/files/Article/Jap24/Full/Jap24Dichapong.pdf>
- ไทยพีบีเอส. (ม.ป.ป.). ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power). <https://policywatch.thaipbs.or.th/policy/economy-4>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566, 22 สิงหาคม). เปิดประวัติ เศรษฐา ทวีสิน จากเจ้าพ่อ อสังหาฯ สู่นายกรัฐมนตรี คนที่ 30. <https://www.thairath.co.th/news/politic/2711773>
- ธนธร จิรจุไร. (2567, 14 มีนาคม). 6 เดือน รัฐบาลเศรษฐา 'นโยบาย' คืบหน้าไปถึงไหนแล้ว. Thai PBS The ACTIVE. <https://theactive.thaipbs.or.th/data/six-month-policy-watch>
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป.). รายงานแนวโน้มธุรกิจ. <https://www.bot.or.th/th/thai-economy/econ-publication/blp-business-liaison-program.html>

สำนักงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศยุทธศาสตร์ชาติและการสร้างความสามัคคีปรองดอง.

(2566). คำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ. 13 กันยายน.

https://sto.go.th/about-sto/related-law/soft_power/

สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์. (ม.ป.ป.-a). เกี่ยวกับเรา. <https://thacca.go.th/about/>

สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์. (ม.ป.ป.-b). คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์

แห่งชาติ. <https://thacca.go.th/committee/strategic-committee/>

สำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์. (ม.ป.ป.). ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) คืออะไร.

<https://thacca.go.th/about/>

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566, 3 ตุลาคม). เริ่มแล้ว! ประชุมบอร์ดซอฟต์พาวเวอร์

แห่งชาติครั้งแรก นำเสนอแผนขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ 11 สาขา.

<https://www.cea.or.th/en/news-updates/soft-power-board-meeting>

สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (2566). คำแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรี นายเศรษฐา ทวีสิน

นายกรัฐมนตรี แถลงต่อรัฐสภา. [https://www.soc.go.th/wp-](https://www.soc.go.th/wp-content/uploads/2023/09/history_66.pdf)

[content/uploads/2023/09/history_66.pdf](https://www.soc.go.th/wp-content/uploads/2023/09/history_66.pdf)

สุเทพ ดิเญยม. (2567). นโยบายการขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน ด้วย Soft Power เพื่อการพัฒนาที่

ยั่งยืน. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 8(5), 27-38. [https://so06.tci-](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/272908/183129)

[thaijo.org/index.php/JSC/article/view/272908/183129](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/272908/183129)

หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ. (2566, 23 กันยายน). ซอฟต์พาวเวอร์(เพื่อ)ไทย นโยบายที่ สุรพงษ์ สืบ

วงศ์ลี การันต์ว่า “คิดครบ ทำได้”. <https://www.bbc.com/thai/articles/czqe6x074d2o>

อนุธิ์ เดชเทพพร. (2555). “ความเป็นไทย” หลายหน้า: การแย่งชิงและแบ่งปันพื้นที่นิยาม. 5.

<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/28244>

บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ

Aggestam, L., & Johansson, M. (2017). The leadership paradox in EU foreign policy.

JCMS: Journal of common market studies, 55(6), 1203-1220.

Farrelly, N. (2016). BEING THAI: A Narrow Identity in a Wide World. 331-344.

<https://www.jstor.org/stable/26466934>

Nye, J. S., Jr. (2004). *Soft Power: the means to success in world politics*

Saaida, M. (2023). The Role of Soft Power in Contemporary Diplomacy. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 4, 3119-3130.

<https://doi.org/10.55248/gengpi.4.423.36302>

Sanook. (2566, 22 สิงหาคม). เศรษฐา ทวีสิน กับพอร์ตหุ้น-ทรัพย์สินที่รวมโหด ก่อนเข้าสู่สนามการเมืองเต็มตัว. <https://www.sanook.com/money/884367>

Schotthöfer, A. (2024). Individuals in Securitization: Explaining US Presidents' Choice to (De) Securitise North Korea. *Foreign Policy Analysis*, 20(3), orae011.

ThaiPBS The Active. (2566, 15 กันยายน). Soft Power ไทย ได้รัฐบาลใหม่ เอาใจต่อ....
<https://theactive.thaipbs.or.th/data/soft-power-policy?utm>

THE MOMENTUM TEAM. (2566, 26 ตุลาคม). พินิจแนวรบทางวัฒนธรรม สำนวนนิยม Soft Power ในสายตา 'รัฐบาล'. <https://themomentum.co/feature-thai-softpower/>

THE Nation. (2023, september 15,). *Pheu Thai gets to work on soft power development*.
<https://www.nationthailand.com/thailand/politics/40031062>