

# การพัฒนาตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์

## ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร

### The Development of "Creative City of Design"

#### Indicators for Bangkok

พิเชษฐ มุสิกะโปดก<sup>1</sup>

กรมศิลปากร<sup>2</sup>

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร ซึ่งจากการวิจัยพบว่าองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานครที่สำคัญมีดังนี้ 1) ด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม 2) ด้านการเงินและงบประมาณ 3) ด้านการเผยแพร่และการส่งเสริมทางวัฒนธรรม 4) ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และคลัสเตอร์ 5) ด้านการรับรู้ของสาธารณชน 6) ด้านการสร้างสรรค์ร่วมสมัย 7) ด้านการศึกษา/การวิจัยการเสริมสร้างศักยภาพ 8) ด้านการบริหารจัดการเมือง 9) ด้านประชากรศาสตร์และการย้ายถิ่น และ 10) ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

#### Abstract

The objective of this research was to develop indicators of Creative City of Design for Bangkok. The finding has indicated that there were ten aspects of characteristics of the creative city in the design as follows: 1) The structure of cultural infrastructure 2) Finances and budgets 3) The dissemination and promotion of culture

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาลัยบัณฑิต (การจัดการ) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กรุงเทพมหานคร 10160

<sup>2</sup>อาจารย์พิเศษ วิทยาลัยบัณฑิต (การจัดการ) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กรุงเทพมหานคร 10160

- 4) The creative industries and the cluster
- 5) The perception of the public or public awareness
- 6) A contemporary Arts creation
- 7) Education / research / capacity building
- 8) Management of the city or city administration
- 9) The demographic and migration and
- 10) The innovation and creativity

## 1. บทนำ

ในปัจจุบัน กระแสการพัฒนาประเทศได้มุ่งสู่การขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเห็นได้จางตั้งแต่ปี 1990 เป็นต้นมา ความได้เปรียบทางการแข่งขัน จะเริ่มเปลี่ยนจากเดิมมุ่งเน้นการสร้างความรู้ได้เปรียบทางการแข่งขันจากควมมีประสิทธิภาพและผลิตภาพ (Efficiency and Productivity) ไปเป็น การมุ่งเน้นการสร้างความรู้ได้เปรียบทางการแข่งขันจากนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovation and Creativity) โดยจะเห็นได้ชัดเจนมากขึ้นว่ามูลค่าของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เพิ่มสูงมากขึ้นเรื่อยๆนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1996 เป็นต้นมา

ดังปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 และมีเป้าหมายสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียน (Creative Hub of ASEAN) และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากร้อยละ 12 ของ GDP เป็นร้อยละ 20 ภายในปี 2555 ประเด็นสำคัญคือ ในแผนงาน พัฒนา เศรษฐกิจ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของ ประเทศ ได้กำหนด โครงการ พัฒนา เมืองสร้างสรรค์ หรือ Creative City เพื่อรองรับแผนงาน ดังกล่าว ขึ้นโดยอยู่ภายใต้ ความรับผิดชอบของศูนย์สร้างสรรค์งาน ออกแบบ หรือ TCDC ในสังกัด ของ สถาบันบริหาร และ พัฒนา องค์การ รัฐบาล (สปร.) สำนัก นายกรัฐมนตรีและ ได้ กำหนด ให้ กรุงเทพฯ เป็น เมือง สร้างสรรค์ต้นแบบแห่งแรก ใน ประเทศไทย โครงการ เมืองสร้างสรรค์ หรือ Creative City มา จาก นโยบาย สำคัญของภาครัฐ เมือง Creative Economy หรือ เศรษฐกิจ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ประเทศไทยได้ดำเนินนโยบายนี้มา ตั้งแต่ 4-5 ปี ที่ แล้ว โดยใน สมัย อดีตรัฐบาลของ พ.ต.ท.ดร.ทักษิณ ชินวัตรเป็นนายกรัฐมนตรีจะให้ความสำคัญกับมุ่งเน้นการสร้างมูลค่า (Value Creation) โดยพยายามส่งเสริม ผลักดันให้ ผู้ประกอบการนำ สิ่งที เป็นจุดเด่นของตนเอง มาผสมผสานกับสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยี เพื่อสร้างให้เกิดเป็นนวัตกรรม เป็น ธุรกิจใหม่ สินค้าใหม่หรือบริการใหม่ให้เกิดขึ้นซึ่งจะมี ผลการ ที่ง่ายมาก คือ หักคะแนนกับเทคนิคพิเศษของตนเอง และ บวกด้วยเทคโนโลยีผสมจะได้เป็นธุรกิจ และบริการ

อย่างไรก็ตาม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จะเกิดขึ้นไม่ได้ หาก "เมือง" ที่ เป็นแหล่งทำงานักสร้างสรรค์ (Create Worker) ไม่ได้มีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างสรรค์ถึงเวลาแล้วที่จะ ค้นหาส่วนผสมของจังหวัดหรือเมืองแห่งการสร้างสรรค์ Creative City'

บรรยากาศของเมืองที่เอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์หรือ Creative City ซึ่งเป็นโมเดลที่มีรัฐบาลให้ความสำคัญ โดยที่มีเป้าหมายในการดึงดูดผู้มีความคิดสร้างสรรค์หรือบริษัทต่างๆ ให้เข้ามาอาศัยและประกอบธุรกิจในเมืองดังกล่าว อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเมืองเพื่อดึงดูดบริษัทที่ให้ความสำคัญคิดสร้างสรรค์ให้มาลงทุนทำธุรกิจนั้น จะอาศัยเพียงชื่อเสียงหรือชุมชนบางแห่งก็อาจไม่เพียงพอ แต่ต้องมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการประกอบธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้และเทคโนโลยีเพื่อรองรับการเติบโตของธุรกิจด้วย ดังนั้น หากเรามุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่ต้องพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) และครอบคลุมไปถึงการพัฒนาทางด้านกายภาพ เศรษฐกิจดิจิทัล โครงสร้างพื้นฐาน ทางเทคโนโลยีการสื่อสาร การคมนาคม ระบบลอจิสติกส์ต่างๆ ที่เอื้ออำนวยต่อการใช้ชีวิต ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีจุดเด่นและความสามารถในอุตสาหกรรมหลายแขนง แต่ในการพัฒนาประเทศไทยไปสู่เมืองสร้างสรรค์นั้น จะต้องตอบคำถามที่สำคัญมากว่า ประเทศไทยจะพัฒนาเมืองต่างๆ ในประเทศไทยไปสู่การเป็นเมืองสร้างสรรค์ประเภทใด เพราะเนื่องจาก ปัจจุบัน UNESCO ซึ่งมีองค์การระหว่างประเทศเพียงองค์การเดียวในการรับรองความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ได้แบ่งประเภทของเมืองสร้างสรรค์ออกเป็น 7 ประเภทได้แก่ (1) เมืองแห่งงานออกแบบ (2) เมืองแห่งอาหารการกิน (3) เมืองแห่งภาพยนตร์ (4) เมืองแห่งดนตรี (5) เมืองแห่งสื่อศิลปะ (6) เมืองแห่งวรรณกรรม (7) เมืองแห่งหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน ซึ่งเมื่อพิจารณาจากการศึกษาของสำนักงานเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) พบว่า สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดแบ่งอุตสาหกรรมที่มีความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Cultural Heritage) 2 กลุ่มศิลปะ (Arts) 3 กลุ่มสื่อ (Media) 4 กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) จากข้อมูลผู้วิจัยจึงเห็นว่า ประเทศไทย ควรจะพัฒนาไปสู่การเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ (City of Design) ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่เข้มแข็งและมีศักยภาพ นอกจากนี้จากการทบทวนวรรณกรรมต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ยังไม่พบรายงานการศึกษาตัวชี้วัดการเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ ๑) เพราะจะเป็นแบบใดมีแต่เพียงกรอบการประเมินความเป็นเมืองสร้างสรรค์ต่างๆ 7 ด้าน ของ UNESCO ดังนี้

- 1) โครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม
- 2) การเงิน
- 3) การเผยแพร่และการส่งเสริมทางวัฒนธรรม
- 4) อุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- 5) ทหารู้ทางสถาปัตยกรรม
- 6) การสร้างสรรค์ร่วมสมัย
- 7) การศึกษา / การวิจัย / การเสริมสร้างศักยภาพ

ในงานงานศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือโครงการที่จะพัฒนาตัวชี้วัดที่วัดความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ โดยยึดกรอบการประเมิน ทั้ง 7 ด้าน ของ UNESCO เป็นหลักแล้วดึงเอาจากกรณีศึกษา ที่เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ (City of Design) ที่ UNESCO ให้ความสำคัญรองว่ามีลักษณะเด่นอะไรบ้าง รวมทั้งงานวิจัยต่างๆ แล้ว นำมาพัฒนาเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบ ของกรุงเทพมหานคร ต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

- 1) เพื่อศึกษา วิเคราะห์ องค์ประกอบและปัจจัยต่างๆที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ
- 2) เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ด้านการออกแบบ ของกรุงเทพมหานคร

## 3. ระเบียบวิธีวิจัย

### 3.1. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้กระบวนการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร ด้วยแบบสอบถาม และใช้เทคนิคการรวบรวมข้อมูลแบบเดลฟายซึ่งมีการรวบรวมความคิดเห็นทั้งหมด 3 ครั้ง โดยเป็นการรวบรวมความคิดเห็นที่สอดคล้องกันเป็นอันหนึ่งอันเดียว (Linstone and Turoff, 1975) ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในเรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร

### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 60 คน และวิธีการเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่างเองตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

คุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ มีดังต่อไปนี้

3.2.1 หน่วยงานเกี่ยวกับองค์กรที่เกี่ยวข้องกับกำหนดนโยบายและการปฏิบัติ ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์

3.2.1.1 ภาครัฐ ก็จะเป็นองค์กรหลักและองค์กรสนับสนุนที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกันเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์

3.2.1.2 ภาคเอกชน ต้องเป็นองค์การหน่วยงานที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับ  
เศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์

3.2.1.3 ภาคการศึกษา ต้องต้องเป็นองค์การหน่วยงานที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับ  
กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์

### 3.2.2 หน้าที่ที่ดังต่อไปนี้

3.2.2.1 เป็นผู้เกี่ยวข้องกับกำหนดนโยบายและกฎปฏิบัติด้านเศรษฐกิจ  
สร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์หรือ

3.2.2.2 เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรที่  
เกี่ยวข้องกับด้านการกำหนดนโยบายและการปฏิบัติด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมือง  
สร้างสรรค์ หรือ

3.2.2.3 เป็นนักวิชาการหรือนักวิชาชีพที่สนใจและมีความรู้เกี่ยวกับ  
เศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์

3.2.3 สามารถใช้เวลากับการตอบแบบสอบถามตลอดระยะเวลา  
ดำเนินการวิจัยด้วยความสมัครใจ

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Technique) ซึ่งมี  
การวิจัยแบบสอบถามจำนวน 3 ชุด ดังนี้ ชุดที่ 1 แบบสอบถามสำหรับกรวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย  
รอบที่ 1 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด เป็นแบบสอบถามที่พัฒนามาจากกรอบทฤษฎีที่อ้างถึงในบท  
ที่ 2 และข้อแก้ไขจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน 5 คน เมื่อผ่าน  
การยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยแล้ว จึงนำแบบสอบถามไปใช้กับผู้เชี่ยวชาญที่  
มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดให้เบื้องต้น จำนวน 3 คนแรก โดยเปิดโอกาสให้แสดงความ  
คิดเห็นอย่างเสรี ไม่ชี้นำ แบบสอบถามชุดที่ 2 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด แบบประมาณค่า 5  
ระดับ ซึ่งข้อความที่นำมาใช้จะได้มาจากคำตอบของผู้เชี่ยวชาญจากกรอบแบบสอบถามใน  
รอบที่ 1 พร้อมทั้งนำแบบสอบถามชุดที่ 2 ไปใช้กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 6 คนแรก และ กลุ่ม  
ผู้เชี่ยวชาญที่ได้จากการคัดเลือกแบบเจาะจงเพิ่มเติมโดยการบอกละ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญกลุ่มแรก  
รวมจำนวน 60 คน และแบบสอบถามชุดที่ 3 เป็นแบบสอบถามปลายเปิด แบบประมาณค่า 5  
ระดับ ซึ่งมีข้อความเหมือนกับแบบสอบถามในรอบที่ 2 ซึ่งเพิ่มเติมในส่วนของ การแสดงคำสถิติ  
ได้แก่ คำนิยามฐานที่เป็นกลุ่มคำตอบของผู้เชี่ยวชาญ และคำพิสัยระหว่างสวอโพล เพื่อแสดงความ  
คิดเห็นที่สอดคล้องกันของคำตอบ ที่คำนวณได้จากคำตอบของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในรอบที่ 2 พร้อม  
ทั้งแสดงตำแหน่งคำตอบของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้เห็นว่ามี คำตอบของกลุ่ม  
ความสอดคล้องกันอย่างไร หากไม่ตรงกับความคิดเห็นของตน ก็สามารถเปลี่ยนแปลงคำตอบหรือ

ยังเป็นคำตอบแบบเดิมของตนได้ การที่ชนชั้นกลางคิดเห็นเลียมที่ไม่ตรงกับความคิดเห็นของกลุ่มนั้น ผู้วิจัย จะเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นพร้อมทั้งบอกเหตุผลประกอบถ้ามีตาราง ซึ่ง ถ้าผู้เชี่ยวชาญคน ใด มีความคิดเห็นไม่ตรงกับกลุ่มและไม่มีเหตุผลอธิบายประกอบความคิดเห็นของตน ถือว่าเป็นการ บัญญัติและเห็นด้วยกับความคิดเห็นของกลุ่มส่วนใหญ่

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความวิชาการ และ เอกสารวิชาการ และรวบรวมความคิดเห็นโดยสำรวจผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่ กำหนดให้มีทั้งสิ้น จากการใช้แบบสอบถามที่จัดส่งโดยผ่านตามขั้นตอนการจัดส่งเอกสารด้วย ตนเอง โดยผู้วิจัยจะติดต่อถึงผู้เชี่ยวชาญทุกคนเพื่อติดตามผลและเก็บแบบสอบถามกลับคืนด้วย ตนเองการรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนแรก พร้อมทั้งขอให้เสนอรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ท่านอื่นๆ ที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 60 คน จากการรวบรวม ข้อมูลในรอบที่ 1 ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายเปิด จำนวน 5 ฉบับ ได้รับกลับคืนจำนวน 5 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวนแบบสอบถามที่ส่งไปในรอบที่ 2 ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายเปิด จำนวน 60 ฉบับ ได้รับกลับคืนมาจำนวน 49 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 81.67 และแบบสอบถามใน รอบที่ 3 ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิด (รวมสุดท้าย) จำนวน 60 ฉบับ ได้รับกลับคืนมา จำนวน 47 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 78.33

## 4. ผลการวิจัย

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ เทคนิคการวิจัยแบบเดลฟายโดยอาศัยการทบทวนทฤษฎีที่มีผู้ศึกษาไว้จึงรวบรวมกลุ่มด้านต่างๆ โดยสรุป ผลการวิจัย ดังนี้

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเมืองสร้างสรรค์ พบว่า ในรอบที่ 1 เป็นแบบสอบถามชนิดปลายเปิด จำนวน 5 ฉบับ ได้รับกลับคืนจำนวน 5 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวน ในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 49 คน จาก จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 81.67 ส่วนใหญ่เป็นผู้ชายจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 63.30 ผู้ที่มีอายุระหว่าง 36-39 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28.5 สถานภาพการสมรส ส่วนใหญ่ โสด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 55.10 ระดับการศึกษา ปริญญาโท จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อย ละ 59.20 ส่วนเรื่องอาชีพ ส่วนใหญ่เป็นข้าราชการ มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 57.10 และ รายได้ต่อเดือน 50,000 บาทขึ้นไป จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30.60

## ผลการวิเคราะห์กรอบการประเมิน

รูปที่ 1. จากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจากการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามปลายเปิดและการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคลากรในกรอบที่ 1 จำนวน 5 คน สามารถสรุปเลือกองค์ประกอบหรือเกณฑ์และตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ตามกรอบแบบของกรุงเทพมหานคร ได้ดังนี้ 1) โครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม 2) การเงินและงบประมาณ 3) การเกษตรและกิจการส่งเสริมทางวัฒนธรรม 4) จุดสนใจหรือมรดกสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ 5) การรับรู้ของสาธารณชน 6) การสร้างสรรค์ร่วมสมัย 7) การศึกษา/การวิจัย/การเสริมสร้างศักยภาพ 8) การบริหารจัดการเมือง 9) ประชาชนศาสตร์และการศึกษา 10) นวัตกรรม โดยในแต่ละองค์ประกอบ มีรายละเอียดตัวบ่งชี้ทั้งสิ้น 36 ตัวบ่งชี้ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1. สรุปองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพฯ

องค์ประกอบหลัก	ตัวบ่งชี้
1. โครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม เป็นเมืองที่มีบรรยากาศการชื่นชมศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์โดยมีเวทีเปิดกว้างให้แสดงความคิดและริเริ่มต่อกัน	1. จำนวนพิพิธภัณฑ์ของแสดงภาพ 2. จำนวนศูนย์วัฒนธรรม 3. จำนวนหอสมุด 4. จำนวนโรงละครสถานที่แสดงงาน ฯลฯ
2. การเงินและงบประมาณ เป็นเมืองที่มีงบประมาณหรือแหล่งเงินทุนที่สนับสนุนการดำเนินโครงการและกิจการรวมทั้งรัฐวิสาหกิจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	5. งบประมาณรายจ่าย 6. จำนวนแหล่งเงินทุนหรือทุนภาคส่วน
3. การเกษตรและการส่งเสริมทางวัฒนธรรม เป็นเมืองที่มีการจัดกิจกรรมต่างๆเพื่อเผยแพร่ความดีของงานของผลงานแสดงออกต่างๆของชุมชนสร้างสรรค์	7. จำนวนงานอีเวนต์กิจกรรมเกี่ยวกับงานออกแบบสร้างสรรค์ 8. ประเภทของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย 9. จำนวนการแสดงผลหรือนิทรรศการเกี่ยวกับผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นภายในเมือง
4. จุดสนใจหรือมรดกสร้างสรรค์และเอกลักษณ์ เป็นเมืองที่มีการร่วมคิดร่วมสร้างสรรค์กับองค์กรและจุดสนใจหรือมรดกสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับจุดสนใจหรือมรดกที่เกี่ยวเนื่อง	10. จำนวนปริมาณของจุดสนใจหรือมรดกออกแบบสร้างสรรค์ 11. จำนวนปฏิคมของบริษัท/ผู้ประกอบการที่มีรางวัลการออกแบบสร้างสรรค์ 12. จำนวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของจุดสนใจหรือมรดกที่เกี่ยวเนื่องการออกแบบสร้างสรรค์ที่สำคัญ 13. จำนวนนักออกแบบสร้างสรรค์ที่ปรึกษาที่ปรึกษา 14. จำนวนรางวัลสร้างสรรค์และผลการดำเนินงาน 15. มูลค่าการเชื่อมโยงระหว่างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 16. มูลค่าการตลาดจากงานสร้างสรรค์ที่





งานสำรวจสามารถสรุปได้ว่าตัวบ่งชี้หนึ่งซึ่งดัชนีชี้วัดความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการ ออกแบบของกรุงเทพมหานครของแต่ละรายการประเมินค่าที่ได้จากการสัมภาษณ์ (ประเมินด้วย เกณฑ์ จำนวน 10 ด้านหลัก 38 ตัวบ่งชี้ย่อย)

รอบที่ 2 และรอบที่ 3 จากทางวิเคราะห์ความวิตกของผู้เชี่ยวชาญคือ "ตัวบ่งชี้ ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร" ของแต่ละรายการ ประเมินค่าที่ผู้วิจัยได้กำหนดจากการสัมภาษณ์ ย่อคือ ๒๖รอบหรือเกณฑ์จำนวน 10 ด้าน 38 ตัวบ่งชี้ พบว่ามีตัวบ่งชี้ที่มีค่าทางสถิติขึ้นไปตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ กล่าวคือ มีค่ามัธยฐาน (MD) ตั้งแต่ 1.50 ขึ้นไป โดยมีค่าพิสัยระหว่างควartil ไม่เกิน 1.50 (IR) และค่าสัมบูรณ์ของผลต่างระหว่าง ค่ามัธยฐานและค่าฐานนิยมมีค่าไม่เกิน 1 มีองค์ประกอบหรือเกณฑ์ ที่ผ่าน จำนวน จำนวนทั้งสิ้น 10 ด้าน และมีตัวบ่งชี้ 26 ตัวบ่งชี้ ส่วนข้อที่ไม่เป็นเกณฑ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นข้อมูลเพื่อ การขมิปลายผลการวิจัยต่อไป ทั้งนี้ ตัวบ่งชี้เชิงปริมาณและตัวบ่งชี้เชิงคุณภาพ ทั้ง 26 ตัวบ่งชี้ ดังกล่าวมีคุณภาพด้านเที่ยงตรงเชิงสอคล้อง (Consensual Validity) และความเที่ยงตรงเชิง เนื้อหา(Content Validity) เหมาะสมในการดำเนินการพัฒนาขึ้นต่อไปได้ ทั้งนี้ แยกเป็นแต่ละ รายการได้ดังนี้

ตารางที่ 2 สรุปองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพฯ

องค์ประกอบ หลัก	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 2	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 3
1. โครงสร้าง พื้นฐานทาง วัฒนธรรม	1. จำนวนพิพิธภัณฑ์และสถานที่ 2. จำนวนศูนย์วัฒนธรรม 3. จำนวนหอศิลป์ 4. จำนวนโรงละครเวทีที่ได้รับรางวัล	1. จำนวนพิพิธภัณฑ์และสถานที่ 2. จำนวนศูนย์วัฒนธรรม 3. จำนวนหอศิลป์
2. การเงินและ งบประมาณ	5. งบประมาณรายจ่าย 6. จำนวนแหล่งเงินทุนสนับสนุนจากภาคต่าง	4. จำนวนแหล่งเงินทุนสนับสนุนจากภาคต่าง
3. ความหมายแห่ง และ การ พึ่งเสริมทาง วัฒนธรรม	7. จำนวนงานนิทรรศการที่จัดขึ้นโดยภาค ราชการ 8. ประเภทของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ หลากหลาย 9. จำนวนความเคลื่อนไหวทางวิชาการที่จัดขึ้นโดย ภาคราชการ 10. จำนวนงานสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นภายในเมือง	5. จำนวนงานนิทรรศการที่จัดขึ้นโดยภาค ราชการ 6. ประเภทของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่ หลากหลาย

องค์ประกอบหลัก	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 2	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 3
4. ยุทธศาสตร์รวม สร้างเสริม และผลิตบุคลากร	<p>10. จำนวนผู้มีปริมาณของบุคลากรที่มีเกี่ยวข้องกับ 04ของระบบสร้างเสริม</p> <p>11. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครหรือใบสมัครที่ เกี่ยวข้องกับระบบสร้างเสริม</p> <p>12. จำนวนบุคลากรที่มีใบสมัครของบุคลากร ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบสร้างเสริมที่สมัคร</p> <p>13. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครหรือใบสมัครที่สมัคร สมัคร</p> <p>14. สัดส่วนของงานวิจัยหรือโครงการในการจ้างงาน</p> <p>15. ผู้สมัครงานหรือผู้สมัครบุคลากรที่มีสมัคร</p> <p>16. ยอดขายของบุคลากรที่มีสมัคร</p>	<p>7. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับ ของระบบสร้างเสริม</p> <p>8. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร เกี่ยวข้องกับบุคลากรที่มีสมัคร</p> <p>9. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>11. ยอดขายของบุคลากรที่มีสมัคร</p> <p>12. ยอดขายของบุคลากรที่มีสมัคร</p>
5. การจับคู่ของ บุคลากร	<p>17. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร ที่สมัครงานหรือสมัครงาน</p> <p>18. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>19. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>	<p>13. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>
6. การ สร้างเสริม สมัย	<p>20. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>21. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>22. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>	<p>14. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>15. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>16. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>
7. การศึกษา การวิจัย เสริมสร้าง คุณภาพ	<p>23. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>24. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>25. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>26. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>27. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>28. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>	<p>17. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>18. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>19. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>20. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p> <p>21. จำนวนผู้ที่ได้รับใบสมัครของบุคลากรที่มีสมัคร สมัคร</p>

องค์ประกอบ หลัก	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 2	ตัวบ่งชี้ครั้งที่ 3
8. การบริหารจัดการ กิจการเมือง	29. นโยบายและแผนยุทธศาสตร์ในการบริหาร เมือง 30. การปฏิบัติ วิสัยทัศน์และภาพบริหารกิจการเมือง 31. หน้าที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ควรสร้าง สำหรับชาวเมือง เช่น ธนาคาร โรงเรียนบ้านเด็ก ร้านขายยาและคลินิก สถานฝึกอบรมสถานฝึกอบรม นิทรรศการพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์ 32. นโยบายและกลยุทธ์การวางผังเมือง 33. ภารกิจและยุทธศาสตร์ ด้านการยุติธรรมและการ ปกครองของประชาชนในเมือง	22. นโยบายและแผนยุทธศาสตร์ในการบริหารเมือง 23. ภาระผู้นำ วิสัยทัศน์และภาพบริหารกิจการเมือง 24. หน้าที่และวิสัยทัศน์และภาพบริหารกิจการเมือง ด้านสาธารณะ เช่น ธนาคาร โรงเรียนบ้านเด็ก/ ร้านขายยาและคลินิก สถานฝึกอบรมสถานฝึกอบรม นิทรรศการพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์
9 ประชากรศาสตร์ และการดำรงชีพ	34. จำนวนประชากรที่ว่างในเมือง 35. ความหลากหลายของประชากรตามอาชีพ/รายได้	35. ความหลากหลายของประชากรตามอาชีพ/รายได้
10. นวัตกรรม	36. การมุ่งเน้นนวัตกรรม	26. การมุ่งเน้นนวัตกรรม

หมายเหตุ : 8-9 จำนวนประชากร หมายถึง ตัวบ่งชี้ที่ผูกติดอยู่กับในกรณีศึกษาครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3

จากตารางที่ 5.2 เมื่อพิจารณาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาตัวบ่งชี้ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านกรอบออกแบบของกรุงเทพมหานครจากแบบฉบับตามรอบที่ส่งและถาม พบว่า ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีความสอดคล้องกัน คือ 1) ด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรม คือ (1) จำนวนพิพิธภัณฑ์/ห้องแสดงภาพ และ (2) จำนวนศูนย์วัฒนธรรม (3) จำนวนหอสมุด (2) ด้านการเงินและงบประมาณ คือ (4) จำนวนแหล่งเงินทุนสนับสนุนจากทุกภาคส่วน (3) ด้านการเผยแพร่และการส่งเสริมทางวัฒนธรรมคือ (5) จำนวนงานเชิงวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องกับการออกแบบสร้างสรรค์และ (6) ประเภทของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย (4) ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และคลัสเตอร์ คือ (7) จำนวน/หลักสูตร/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ (8) จำนวน/หลักสูตร/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบสร้างสรรค์ (9) จำนวนปริมาณของบริษัท/ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ (10) จำนวนนักออกแบบสร้างสรรค์หรือฟรีแลนซ์ และ (11) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (12) ยอดขายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ปี 5) ด้านการรับรู้ของสาธารณชน คือ (13) จำนวนสื่อ/สิ่งพิมพ์ท้องถิ่น/ภายในประเทศที่เกี่ยวข้อง (6) ด้านการสร้างสรรค์ร่วมสมัย คือ (14) รายชื่อของนักออกแบบสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงของเมือง (15) จำนวนผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การออกแบบสร้างสรรค์ และ (16) จำนวนผลงานการออกแบบสร้างสรรค์เชิงสัญลักษณ์/ศิลปะ ที่ถูกสร้างขึ้นใน 5 ปีล่าสุด 7) ด้านการศึกษา/การวิจัย/การเสริมสร้างศักยภาพ คือ (17) จำนวนหลักสูตร/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ

การออกแบบสร้างสรรค (18) จำนวนและรายชื่อสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนหลักสูตร (19) จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาในแต่ละปีในหลักสูตร (20) ศาสตราจารย์ที่ได้รับรางวัลหรือชื่อเสียง ในภาคการสร้างสรรค ชื่อสื่อระดับนานาชาติ และ (21) จำนวนโครงการ/กิจกรรมการฝึกอบรม แสงการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ 8) ด้านการบริหารจัดการเมือง คือ (22) นโยบายและ แผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเมือง (23) ภาพผู้นำ วิสัยทัศน์และการบริหารจัดการเมือง (24) พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก/โครงสร้างพื้นฐานของเมือง เช่น ธนาคาร โรงแรม/ร้านค้า/ ร้านอาหารแหล่งบันเทิง สถานีโทรทัศน์/สถานีวิทยุ บริการโทรทัศน์มีเดีย อินเทอร์เน็ต 9) ด้าน ประชากรศาสตร์และการย้ายถิ่น คือ (25) ความหลากหลายของประชากรตามชาติพันธุ์ 10) ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ คือ (26) การมุ่งเน้นนวัตกรรมและความคิด สร้างสรรค

## 5. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้รวบรวมประเด็นจากกรอบข้อมูลที่ครอบคลุมด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ กรุงเทพมหานคร มีฐานะเป็นเมืองหลวงของประเทศมาช้านานมากกว่า 200 ปี บท เส้นทางของกาลเวลาได้สร้างความเจริญเติบโต การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงให้แก่มหานคร แห่งนี้อย่างมากมาย หลากหลายมิติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. ด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรมของกรุงเทพมหานคร

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านโครงสร้างพื้นฐานทางวัฒนธรรมมีความ เหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) จำนวนพิพิธภัณฑ์/ห้องแสดงภาพ และ (2) จำนวนศูนย์วัฒนธรรม (3) จำนวนหอสมุด ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของกรุงเทพมหานคร และยัง สอดคล้องกับแนวคิด ของ ชาร์ล แลนดี้ ซึ่งกล่าวว่า ตัวบ่งชี้ที่สำคัญ ในการเป็นเมืองสร้างสรรค์ คือ เรื่อง สถานที่ และ กระบวนการสร้างสรรค์พื้นที่ให้มีความน่าสนใจ (The Place and Placemaking) รวมทั้ง สอดคล้องตาม กรอบในการพิจารณาเมืองต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของกรมพลภัยสันทางปัญญา เรื่องระบบการบริหารจัดการและการวางแผน ด้วย

### 2. ด้านการเงินและงบประมาณ

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านการเงินและงบประมาณ มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) จำนวนแหล่งเงินทุนสนับสนุนจากทุกภาคส่วน ซึ่ง สอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของเซี่ยงไฮ้ ในเรื่อง การระดมทุนในหลายช่องทางโดย รัฐบาล

### 3. ด้านการเผยแพร่และการส่งเสริมทางวัฒนธรรม

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านการเผยแพร่และการส่งเสริมทางวัฒนธรรม มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติในระดับมาก คือ (1) จำนวนงานอีเว้นท์กิจกรรมเกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรค์ (2) ประเภทของกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของเชียงใหม่ คือ งานอีเว้นท์เกี่ยวกับการออกแบบและการแลกเปลี่ยนกันระหว่าง นอกจากนี้ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังสอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของเมืองโกเบ กิจกรรมการออกแบบ ในเรื่อง กิจกรรมการออกแบบ

### 4. ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และคลัสเตอร์

จากผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และคลัสเตอร์ มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) จำนวน/หลักสูตร/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ (2) จำนวน/หลักสูตร/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ (3) จำนวน/ปริมาณของบริษัท/ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์ (4) จำนวนนักออกแบบสร้างสรรค์หรือครีเอทีฟดีไซเนอร์ และ (5) มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (6) ยอดขายของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฯ ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของเชียงใหม่ และสอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของเซี่ยงไฮ้ เรื่อง การทำงานและผลโลกการค้าเงินลงทุนสำหรับอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์

### 5. ด้านการรับรู้ของสาธารณชน

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านการรับรู้ของสาธารณชน มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) จำนวนสื่อ/สิ่งพิมพ์ที่ลงพิมพ์ภายในประเทศที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับกรณีศึกษาเมืองสร้างสรรค์ ของนครวีน ที่มิโนโดยสารที่แสดงถึงวิถีชีวิตเกี่ยวกับการออกแบบและแฟชั่น

### 6. ด้านการสร้างสรรค์ร่วมสมัย

จากผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ร่วมสมัย มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) รายชื่อของนักออกแบบสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงของเมือง (2) จำนวนผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสร้างสรรค์ และ (3) จำนวนผลงานการออกแบบ

สร้างสรรค์/สิ่งศิลปะ/สิ่งศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นใน 5 ปีล่าสุด ซึ่งสอดคล้องกับนิเวศของ  
กรุงเทพมหานคร

#### 7. ด้านการศึกษา/การวิจัย/การเสริมสร้างศักยภาพ

จากผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านการจัดการเชิงวิชาการ/การเสริมสร้างศักยภาพและ  
ตัวบ่งชี้ (1) จำนวนแหล่งข้อมูล/โปรแกรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์  
(2) จำนวนและวิชาชีพสถานประกอบการที่มีคอนเทนต์หลักสูตร (3) จำนวนผู้สำเร็จการศึกษาในแต่ละ  
ปีในหลักสูตร (4) ศาสตราจารย์ที่ได้รับรางวัลหรือมีชื่อเสียงในภาคการสร้างสรรค์ ชื่อเสียง  
ระดับนานาชาติ และ (5) จำนวนโครงการ/กิจกรรมการฝึกอบรมและการศึกษาเกี่ยวกับการ  
ออกแบบ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ร่วมกับหน่วย  
วิจัยเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทำการศึกษา  
ศักยภาพเชิงพื้นที่อุตสาหกรรมแฟชั่นเมืองใหม่ในกรุงเทพมหานคร

#### 8. ด้านการบริหารจัดการเมือง

จากผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบด้านการบริหารจัดการเมืองและตัวบ่งชี้เรื่อง  
(1) นโยบายและแผนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเมือง (2) ภาวะผู้นำ วิสัยทัศน์และการบริหารจั  
การเมืองและ (3) พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก/โครงสร้างพื้นฐานของเมือง เช่น สนาม  
วิ่งแรม/ร้านค้า/ร้านอาหารแหล่งบันเทิง สภาอิโพรทัศน์/สถานีวิทยุ บริการโทรทัศน์พหุสื่อ  
ดิเนลครีเน็ท มีความเหมาะสมที่จะเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ของ  
กรุงเทพมหานคร ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของกรุงเทพมหานคร  
และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสำนักส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาด  
ย่อย เรื่องลักษณะ SME ไทย ด้วย และสอดคล้องกับแนวคิด ของ ชาวิท แลนด์ยี่ ซึ่งกล่าวว่  
ตัวบ่งชี้ที่สำคัญ ในการเป็นเมืองสร้างสรรค์ ตัวหนึ่งคือ เรื่องการเป็นผู้นำเชิงกลยุทธ์ ความรวดเร็ว  
ของใจ และวิสัยทัศน์ (Strategic Leadership, Agility and Vision) นอกจากนี้ผลการวิจัยยัง  
สอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพ 5 ประการ (อภิสิทธิ์ ไส้ตุรโกด, 2553) ที่อ้างในบทที่ 2 เรื่อง  
ผู้นำของเมืองและประเทศยังต้องมีวิสัยทัศน์ที่จะเข้าใจถึงกระบวนการสร้างเมืองให้มี  
สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์ การประกอบธุรกิจและการอยู่อาศัย รวมถึง  
การส่งเสริมวัฒนธรรมที่ยั่งยืนให้เป็นรากฐานของการสร้างแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์  
และการมีในทางที่จรรยาบรรณต้นแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของกรมทรัพย์สินทางปัญญา เรื่อง  
ระบบการบริหารจัดการและการวางแผน

ซึ่งองค์ประกอบหรือเกณฑ์ในด้านนี้ เป็นข้อค้นพบใหม่ จากการศึกษาริเจียนนอกเหนือจากกรอบการพิจารณาเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO ทั้ง 7 ด้าน

#### 9. ด้านประชากรศาสตร์และการย้ายถิ่น

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านองค์ประกอบด้านประชากรศาสตร์และการย้ายถิ่น มีความเหมาะสมมาก และตัวบ่งชี้ที่มีความเหมาะสม คือ (1) ความหลากหลายของประชากรตามชาติพันธุ์ ซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ แนวคิดเรื่องเมืองสร้างสรรค์และตัวชี้วัดความเป็นเมืองสร้างสรรค์ ของ British Council ใช้อ้างไว้ในบทที่ 2 ซึ่งกล่าวถึง เรื่อง Inclusive Cities : การสำรวจความเปลี่ยนแปลงจากการย้ายถิ่นฐานของคนเข้ามาในเมืองใหญ่ ซึ่งน่าจะส่งผลทำให้เมืองนี้มีอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ใหม่และหลายหลายขึ้น

ซึ่งองค์ประกอบหรือเกณฑ์ในด้านนี้ เป็นข้อค้นพบใหม่ จากการศึกษาริเจียนนอกเหนือจากกรอบการพิจารณาเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO ทั้ง 7 ด้าน

#### 10. ด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์

จากผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบด้านนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์และตัวบ่งชี้เรื่อง (1) การมุ่งเน้นนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งองค์ประกอบหรือเกณฑ์ในด้านนี้ เป็นข้อค้นพบใหม่ จากการศึกษาริเจียนนอกเหนือจากกรอบการพิจารณาเมืองสร้างสรรค์ของ UNESCO ทั้ง 7 ด้าน

### 6. ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง "การพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร" ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่คิดเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. ควรมีการนำผลการศึกษาในครั้งนี้ไปพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานครและเมืองอื่นๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างจริงจัง โดยอาศัยผลการวิจัยจากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เกี่ยวข้องที่มีประสบการณ์
2. ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาตัวบ่งชี้ลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของกรุงเทพมหานครและด้านอื่นๆ ของกรุงเทพมหานครและประเทศไทย
3. รัฐบาลควรกำหนดให้กรุงเทพพัฒนาสู่เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบและแฟชั่น โดยทำสิ่งต่อไปนี้

3.1. หน่วยงานภาครัฐและเอกชนต้องมีการบูรณาการแผนยุทธศาสตร์และการดำเนินงานร่วมกัน เพื่อบริบทสิ่งแวดล้อมเมืองสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นเต็มผลเป็นรูปธรรมอย่างยั่งยืน

3.2. ควรจะมีการทำ Best Practice จากประเทศเมืองที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนามาใช้เป็นต้นแบบหรือแนวทางในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ของประเทศไทยต่อไป

3.3. ควรเน้นให้เว็บไซต์ขององค์กร นวัตกรรมในรูปแบบใดๆ เพื่อปรับปรุงทัศนคติของกรทลอมลอมเยาฯของไทยให้มีควมกล้าคิดกล้าแสดงออกในรูปแบบและภาวะที่ถูกต้อง และส่งเสริม Cultural Literacy ให้แก่ประชาชนชุมชน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

### บรรณานุกรม

- Bayliss, D. (2007). The rise of the creative city: Culture and creativity in copenhagen. *European Planning Studies*, 15(7), 889-903.
- Berger, M. (2005). *Upgrading the system of innovation in late-industrialising countries- the role of transnational corporations in Thailand's Manufacturing Sector*, in Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Kiel Christian-Albrechts-Universitat
- Bergall, H. (2011). *Struggling with diversity in 'the creative cities' of Oslo and Marseille*. Retrieved from <http://ruconf.tuc.dk/index.php/ngm/ngm2011/paper/view/350>
- Catungal, J.P., and Leslie, D. (2009). Placing power in the creative city: Governmentalities and subjectivities in Liberty Village, Toronto. *Environment and Planning*, 41(11), 2576 – 2594.
- \_\_\_\_\_, and Hui, Y. (2009). Geographies of displacement in the creative city: The case of liberty village, Toronto. *Urban Studies*, 46(5-6), 1095-1114.
- Chang, T.C., and Teo, P. (2009). The Shophouse hotel: Vernacular heritage in a creative city. *Urban Studies*, 46(2), 341-367.
- City of Toronto by AuthenticCity/February 2008. (2008). *Creative city planning framework a supporting document to the agenda for prosperity. Prospectus for a great city*. Retrieved from [www.toronto.ca/creative-city-planning-framework-fe...](http://www.toronto.ca/creative-city-planning-framework-fe...)



- Cohendet, P., Grantham, D. and Simon, J. (2010). The anatomy of the creative city. *Industry & Innovation*, 17(3), 91-111.
- Comanar, R. (2011). Rethinking the creative city: The role of complexity, networks and interactions in the urban creative economy. *Urban Studies*, 48(6), 1157-1179.
- Department of Culture, Media and Sport. (2001). *Creative industries mapping Document 2001*. Retrieved from [www.culture.gov.uk/reference\\_library/publications/4632.aspx](http://www.culture.gov.uk/reference_library/publications/4632.aspx).
- Dobbin, M. (2009). *Urban design and people*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Donegan, M. and Lowe, N. (2008). Inequality in the creative city: Is there still a place for 'old-fashioned' institutions?. *Economic Development Quarterly*, 22(1), 46-62.
- Flew, T. (2010). Toward a cultural economic geography of creative industries and urban development: Introduction to the special issue on creative industries and urban development. *The Information Society*, 26(2), 85-91.
- \_\_\_\_\_ and Cunningham, S. (2010). Creative industries after the first decade of debate. *The Information Society - Creative Industries and Urban Development*, 26(2), 113-123.
- Florida, R. (1993, July-August). The new age of capitalism: innovation-mediated production. *The Journal of Forecasting and Planning*, 25(6), 37-651.
- \_\_\_\_\_ (2008). *Resilience & recession*. Retrieved from [http://www.creativeclass.com/creative\\_class/2008/10/09/resilience-and-recession/](http://www.creativeclass.com/creative_class/2008/10/09/resilience-and-recession/).
- Friedman, T.L. (2009). *MNC software companies are in India for IQ Suck*. Retrieved from <http://www.outlookindia.com/article.aspx?228948>.
- Heidrick and Struggles. (2007). *Mapping global talent, essays and insights*. The economist intelligence unit Ltd and heidrick & struggles international. Retrieved from <http://www.heidrick.com/PublicationsReports/PublicationsReports/MappingTalentGlobal.pdf>.
- Hofstede, G. (2009). *Geert-hofstede™ cultural dimensions*. Retrieved from [http://www.geert-hofstede.com/hofstede\\_dimensions.php](http://www.geert-hofstede.com/hofstede_dimensions.php).

- Hong, R.Y., Wu, X.B. and Peng, X. (2008). Intellectual capital and firm performance in Chinese creative industry firms. In *IEEE international conference on industrial engineering and engineering management* (pp. 867-871). Singapore: n.p.
- Interbrand (2009). *Best global brands*. Retrieved from <http://www.interbrand.com/best-global-brands.aspx>
- Ionescu, V. R. (2007). Romanian framework for creative industries and virtual incubators. *Acta Universitatis Danubius*, 3(1), 7-15.
- Keamey, A.T. (2009). *The shifting geography of offshoring*. Retrieved from <http://www.reuters.com/article/2009/05/18/idUS137043+18-May-2009#PRN20090518>
- Lange, B., Kalandides, A., Stöber, B. and Mieg, H.A. (2008). Berlin's Creative Industries: Governing Creativity?. *Industry & Innovation*, 15(5), 531-548.
- Lazzaretti, L., Boix, R. and Capone, F. (2008). *Do creative industries cluster? Mapping Creative Local Production Systems in Italy and Spain*. Retrieved from <http://www.ecop.uab.es/RePEc/doc/wpdea0805.pdf>
- Landry, C.F.B. (1995). *The creative city*. London: Demos.
- Lange, B., Kalandides, A., Stöber, B. and Mieg, H.A. (2008). Berlin's creative industries: Governing creativity?. *Industry & Innovation*, 5(5), 531-548.
- Lazzaretti, L., Boix, R. and Capone, F. (2009). *Why do creative industries cluster? An analysis of the determinants of clustering of creative industries* (Working Paper 2009). Frederiksberg Denmark, CBS - Copenhagen Business School.
- Li, J., Han, Y., and Zhu, J. (2009). Research on staff loyalty of creative industries enterprise from the perspective of stakeholder. *Management Science and Engineering*, 3(2), 16-22.
- McKinney, P. *The Creative Economy*. (2008). *Business alliance bootcamp for growing companies and entrepreneurs-tysons corner, Virginia*. Retrieved from [www.creativethailand.org/en/articles/article\\_detail.php?id=22](http://www.creativethailand.org/en/articles/article_detail.php?id=22)
- Müller, A.L. (2009). *Be creative: City planning in the 21st century*. Retrieved from [http://www.cityfutures.2009.com/PDF/11\\_Mueller\\_Anna\\_Lisa.pdf](http://www.cityfutures.2009.com/PDF/11_Mueller_Anna_Lisa.pdf)

- Mullis, I.V.S., Martin, M.O., and Fay, P. (2008). *TIMSS 2007 international mathematics report: Findings from IEA's trends in international mathematics and science study of the fourth and eighth grades*. Chestnut Hill, MA: TIMSS & PIRLS International Study Center, Boston College.
- Ponzini, D., and Rossi, U. (2010). Becoming a creative city: The Entrepreneurial mayor, network politics and the promise of an urban renaissance. *Urban Studies*, 47(5), 1037-1057.
- Quick, L. (2004). *Creating 21<sup>st</sup>-century capable innovation systems, unleashing creativity through open platform innovation*. Pawtucket, RI: New Commons.
- Qianfang, Y. (2009). Talking about design and cultural and creative industry. In *IEEE 10th international conference on computer-aided industrial design & conceptual design* (pp. 2159-2162). Wenzhou: Wenzhou University.
- Romein, A., and Trip, J.J. (2011). *Economic downturn: A threat for creative city policy (or a blessing in disguise?)*. Retrieved from <http://www.regional-studies-assoc.ac.uk/events/2011/april-newcastle/papers/Romein.pdf>.
- Russel, N. (2007). *What foreign companies want from Thai schools*. In *Thai-American business*. Retrieved from [www.creativethailand.org/en/articles/article\\_detail.php?id=22](http://www.creativethailand.org/en/articles/article_detail.php?id=22).
- Scott, A.J. (2006). Creative cities: Conceptual issues and policy questions. *Journal of Urban Affairs*, 28(1), 1-17. DOI: 10.1111/j.0735-2166.2006.00256.x
- Srisanongam. (2009). "Creative economy" Lecture note prepared for Korean Study Programme, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Swards, J., and Wray, F. (2010). The connectivity of the creative industries in North East England - the problems of physical and relational distance. *Local Economy*, 25(4), pp. 305-318.
- The United Nations Conference on Trade and Development. (2008). *Creative Economy Report 2008*. Geneva: UNCTAD.
- Twinnley, B., Beech, N., and McKintay, A. (2009). Managing in the creative industries: Managing the motley crew. *Human Relations*, 62(7), 939-962.

- Troxler, P. (2009). Open content in the creative industries: A source for service innovation? In Patricia Wolf (Eds.) *Supporting Service Innovation through Knowledge Management*. Retrieved from <http://www.com/abstract=1597357>.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2009). *10 Things to know about BERLIN UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001838/183824e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2009). *10 Things to know about KOBE UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001838/183832e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2009). *10 Things to know about MONTREAL UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001838/183835e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2009). *10 Things to know about NAGOYA UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001838/183836e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2009). *10 Things to know about SHENZHEN UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001841/1184151e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2011). *How to apply to UNESCO's Creative Cities Network?*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001598/159841e.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2011). *10 Things to know about SHANGHAI UNESCO City of Design*. Retrieved from <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001917/191772e.pdf>
- Wikipedia. (n.d). Absorptive capacity. Retrieved August 19, 2011, from [http://en.wikipedia.org/wiki/Absorptive\\_capacity](http://en.wikipedia.org/wiki/Absorptive_capacity)
- \_\_\_\_\_. (n.d). Global labour arbitrage. Retrieved July 5, 2011, from [http://en.wikipedia.org/wiki/Criticisms\\_of\\_globalization](http://en.wikipedia.org/wiki/Criticisms_of_globalization)
- World Intellectual Property Organization [WIPO]. (2003). *Guide on surveying the economic contribution of the copyright-based industries*. n.p.
- Zhang, M., and Li, X. (2008). The research on creative city based on the triple helix mode. In *International conference on information management, innovation management and industrial engineering 2008 (ICII'08)* (pp. 430-433). Taipei: n.p.