

มาตรการการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์: กรณีศึกษาของประเทศไทย ประเทศเกาหลีใต้ และประเทศฝรั่งเศส

นางสาวอัญญา ยศสุนทร^๑

เมื่อกล่าวถึงภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละคร นิทรรศการ พิพิธภัณฑสถาน ศิลปะ หนังสือ ศูนย์วัฒนธรรม แพลตฟอร์มสตรีมมิงออนไลน์ เกมส์ คนทั่วไปมักนึกถึงแค่ภาพของความสวยงาม นักแสดง ความสนุกสนาน การเล่าเรื่องราว เสียงดนตรี ความรื่นรมย์ หรือศิลปะที่ช่วยสร้างความสุข เสียงหัวเราะ



Source: © Goldmedia

และความสุนทรีย์ให้แก่สังคม แต่หากพิจารณาให้ดี อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ (Cultural and Creative industries: CCI) เป็นภาคเศรษฐกิจที่มีการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ ระหว่างปี ค.ศ. ๒๐๐๒ และปี ค.ศ. ๒๐๑๕ ขนาดของตลาดการขายสินค้าสร้างสรรค์ (creative goods) ของทั่วโลก ขยายตัวขึ้นสองเท่าและมีมูลค่ากว่า ๕๐๐,๐๐๐ ล้านดอลลาร์สหรัฐ

ตัวเลขดังกล่าวยังไม่รวมถึงตลาดการให้บริการด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative services) ซึ่งยังขาดการรวบรวมตัวเลขในระดับสากล นอกจากนี้ จากข้อมูลของประเทศกลุ่ม G20 ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่เศรษฐกิจถึงร้อยละสาม และเป็นที่มาของการจ้างงานกว่าร้อยละหนึ่งถึงสอง โดยตัวเลขดังกล่าวยังไม่รวมถึงการจ้างงานในบางภาคส่วน เช่น สถาปัตยกรรม การออกแบบ การศึกษาด้านวัฒนธรรม และยังไม่รวมถึงงานการออกแบบในภาคส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการสร้างสรรค์ เช่น งานออกแบบในอุตสาหกรรมรถยนต์ ในบางประเทศที่มีการจัดทำตัวเลข เช่น สหราชอาณาจักร ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ ๖ ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) ในขณะที่สาธารณรัฐอินโดนีเซีย คิดเป็นร้อยละ ๗.๔ ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ^๒

นอกจากจะสร้างผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สร้างรายได้ และเป็นแหล่งการจ้างงานที่สำคัญของประเทศแล้ว อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ยังส่งผลกระทบต่อเนื่อง (Spillover Effects) ต่อเศรษฐกิจในภาพรวมด้วย ไม่ว่าจะเป็นการขับเคลื่อนนวัตกรรมใหม่ ๆ การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ และช่วยกระตุ้นภาคเศรษฐกิจอื่น เช่น การท่องเที่ยว เป็นต้น อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ยังส่งผลกระทบในเชิงบวกทางสังคมอย่างมีนัยยะสำคัญ โดยการสนับสนุนสุขภาพและสุขภาวะที่ดี ส่งเสริมความครอบคลุมทางสังคม (Social inclusion) และสร้างทุนทางสังคม^๓ ดังนั้น ผู้กำหนดนโยบายจึงต้องตระหนักว่า การสนับสนุนภาควัฒนธรรม

^๑นักกฎหมายกฤษฎีกาชำนาญการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (พฤษภาคม ๒๕๖๙)

บทความนี้เป็นความเห็นทางวิชาการของผู้เขียน สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา ไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วย

^๒Economic and social impact of cultural and creative sectors. Note for Italy G20 Presidency Culture Working Group. 2021 (<https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/topics/policy-sub-issues/culture,-creative-industries-and-sports/pdf/OECD-G20-Culture-July-2021.pdf>) (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

^๓โปรดดูเชิงอรรถที่ ๒, ข้างต้น

และการสร้างสรรค์มิใช่เพียงการสร้างรายจ่ายเท่านั้น (Cost) แต่เป็นการลงทุนทางเศรษฐกิจและสังคม (Economic and social Investment) หากมีการกำหนดนโยบายส่งเสริมการลงทุนดังกล่าวอย่างเหมาะสมและตรงจุด ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์จะเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

อย่างไรก็ดี ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ (Cultural and creative sectors: CCS) มีความแตกต่างจากภาคอุตสาหกรรมอื่นหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นขอบเขตที่ไม่แน่นอน ความหลากหลายของรูปแบบของการดำเนินการ ความหลากหลายของผู้ประกอบการและผู้ที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องในกิจการวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นแรงงาน ภาครัฐ ภาคธุรกิจ ธุรกิจเงินร่วมลงทุน (Venture Capital) รวมถึง “ระบบนิเวศ” ที่อาจจะแตกต่างจากภาคธุรกิจโดยทั่วไป เนื่องจากมีการผสมผสานแหล่งเงินทุนทั้งจากรัฐ ภาคเอกชน ภาคการกุศล และอาจรวมถึงประชาชนทั่วไป ผู้กำหนดนโยบายจึงมีความจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะดังกล่าวเพื่อให้สามารถออกแบบกลไกส่งเสริมการลงทุนที่เหมาะสม ด้วยการกำหนดมาตรการที่เสริมสร้างระบบนิเวศที่มีความสมดุลและตอบโจทย์ของอุตสาหกรรม

ในบทความนี้ จะได้ทำการศึกษามาตรการการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์ของประเทศเกาหลีใต้และประเทศฝรั่งเศส เพื่อศึกษาถึงแนวทาง จุดแข็ง จุดอ่อน และวิเคราะห์แนวทางที่น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายในการพัฒนาอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม และการสร้างสรรค์ของประเทศไทยต่อไป โดยในลำดับแรก จะได้ทำการศึกษาลักษณะเฉพาะของอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ (CCI) เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวภาคอุตสาหกรรมดังกล่าวในเบื้องต้น และในลำดับต่อไป จะได้วิเคราะห์ในรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรการต่าง ๆ ของประเทศที่ทำการศึกษาต่อไป

บทนำ : ลักษณะเฉพาะของอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์

ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ (Cultural and creative sectors: CCS) มีความแตกต่างจากภาคอุตสาหกรรมอื่น โดยผู้กำหนดนโยบายมีความจำเป็นต้องเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะเพื่อให้สามารถออกแบบมาตรการส่งเสริมการลงทุนที่เหมาะสมและตอบโจทย์ของอุตสาหกรรม โดยเราอาจสรุปลักษณะเฉพาะของภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ประการแรก ขอบเขตที่ไม่ชัดเจนของภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ทำให้การกำหนดนโยบายและการเปรียบเทียบข้อมูลในระดับสากลกระทำได้ยาก ในระดับสากล ปัจจุบันไม่มีคำนิยามกลาง โดยองค์การระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องมีการใช้ถ้อยคำและมีขอบเขตความหมายแตกต่างกัน เช่น Cultural and Creative sectors (OECD)^๔ Creative economy (UNCTAD)^๕ แต่เราอาจสรุปได้ว่า CCS ได้แก่ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำให้เกิดการสร้างสรรค์ การผลิต การแสดง การรับรู้ การส่งต่อ หรือการบริโภคหรือการเข้าร่วม

^๔ OECD (2022), *The Culture Fix: Creative People, Places and Industries*, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>.

^๕ <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024>

ในสินค้าหรือกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรม^{๖๗} ในระดับประเทศ ประเทศต่าง ๆ มีการกำหนดนิยามและขอบเขตของ CCS ที่แตกต่างกัน เช่น บางประเทศอาจรวมบริการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) และการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วย ในขณะที่ประเทศอื่น อาจรวมเฉพาะการพัฒนาวิดีโอเกมส์เท่านั้น บางประเทศอาจรวมถึงสวนสนุก การศึกษาเชิงวัฒนธรรม (cultural education) กีฬา การท่องเที่ยว อาหาร (gastronomy) ในขณะที่บางประเทศไม่รวมถึงภาคส่วนเหล่านี้^{๖๘} ตารางด้านล่างเป็นตัวอย่งให้เห็นถึงความหลากหลายของนิยามของ CCS ของแต่ละประเทศ^{๖๙}

ตารางเปรียบเทียบขอบเขตของ CCS ของประเทศต่าง ๆ

ประเทศ	ขอบเขตของ CCS
ฝรั่งเศส	Advertising; Architecture; Artistic crafts; Books and press; Audiovisual and multimedia (including computer games publishing, film and cinema, television, radio and parts of music); Cultural education; Heritage (including libraries, museums and historic sites); Visual arts (including design, photography and visual arts)
เกาหลี	Advertising; Crafts; Film and broadcasting; Cultural heritage and cultural facilities; Gaming; Literature and Publishing; Music; Performing arts; Visual arts; Visual graphics and characters
สหราชอาณาจักร	Advertising and marketing; Architecture; Product design, graphic design and fashion design; Crafts; Film, TV, video, radio and photography; IT, software, video games and computer services; Publishing and translation; Museums, galleries and libraries; Music, performing arts, visual arts and cultural education
สหรัฐอเมริกา	Core arts and cultural production (including Arts education; Design services; Performing arts; Museums); Supporting arts and cultural production (including Arts support services; Construction; Information services; Manufacturing; Retail; Wholesale and transportation;)

^{๖๖}“relevant activities being those which contribute to the creation, production, dissemination, exhibition/reception/transmission or consumption/participation of cultural products and services”

^{๖๗}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

^{๖๘}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

^{๖๙}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

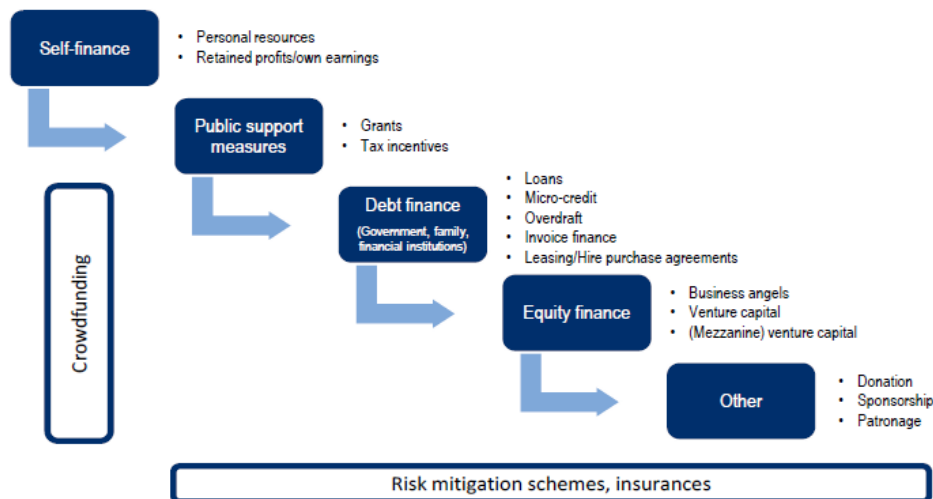
ประเทศไทย	งานฝีมือและหัตถกรรม ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ ภาพยนตร์ การแพร่ภาพและกระจายเสียง การพิมพ์ ซอฟต์แวร์ การโฆษณา การออกแบบ การให้บริการด้าน สถาปัตยกรรม แฟชั่น อาหารไทย การแพทย์แผนไทย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) และสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ)
-----------	--

ที่มา OECD (2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>.

ขอบเขตของนิยามที่แตกต่างกันของประเทศต่าง ๆ อาจทำให้การเปรียบเทียบตัวเลขเกี่ยวกับ CCS กระทำได้ยาก และการดำเนินนโยบายส่งเสริมการลงทุนที่เกี่ยวกับ CCS ในระดับระหว่างประเทศจะต้องกระทำโดยคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าว

ประการที่สอง ความหลากหลายของรูปแบบของการดำเนินการด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ การดำเนินการทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อาจมาจากการดำเนินการโดยตรงของภาครัฐ เช่น พิพิธภัณฑ์ โรงละครแห่งชาติ ที่มุ่งเน้นประโยชน์สาธารณะเป็นสำคัญ หรือมาจากการดำเนินการของภาคเอกชนซึ่งอาจมีการดำเนินการ ๒ รูปแบบที่มีความแตกต่างกัน ได้แก่ การดำเนินการในเชิงธุรกิจและการดำเนินการในเชิงการกุศล ดังนั้น เพื่อให้การกำหนดมาตรการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพ ภาครัฐต้องคำนึงถึงความซับซ้อนของรูปแบบการดำเนินการและที่มาของแหล่งเงินทุนดังกล่าวด้วย^{๑๐}

Figure 5.15. Typology of funding sources

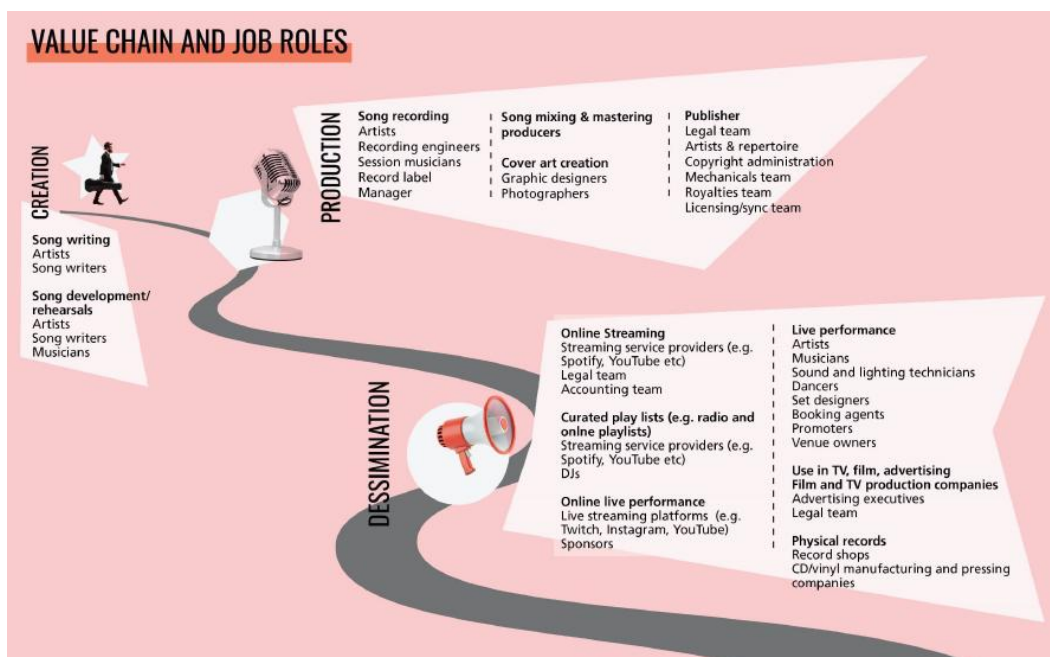


Source: OMC (2016^[18]), *Towards More Efficient Financial Ecosystems*, <http://dx.doi.org/10.2766/59318>.

ที่มา OECD (2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

^{๑๐}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

ประการที่สาม ความหลากหลายของผู้ประกอบการและผู้ที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องในภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นแรงงาน ภาคธุรกิจ ธุรกิจเงินร่วมลงทุน (Venture Capital) เช่น ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดนตรี (The music ecosystem) ครอบคลุมขอบเขตที่กว้างขวางมาก ตั้งแต่ผู้สร้างผลงาน (creator) อันได้แก่ นักดนตรี ผู้แต่งเพลง ผู้แต่งทำนองเพลง วาทยกร เป็นต้น ผู้จัดการ บริษัทบันทึกเสียง ผู้เผยแพร่ผลงานดนตรี ผู้เก็บรักษางานดนตรี และยิ่งรวมถึงธุรกิจในการเผยแพร่ดนตรีด้วย เช่น สถานีวิทยุ ร้านค้าเกี่ยวกับดนตรี แพลตฟอร์มออนไลน์ ภาคธุรกิจที่เกี่ยวกับการจัดแสดงสด และธุรกิจเกี่ยวกับเครื่องดนตรี เทคโนโลยีทางด้านดนตรี สินค้าที่เกี่ยวข้องกับดนตรี นอกจากนี้ ธุรกิจดนตรียังเป็นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อื่นอีก เช่น ธุรกิจการผลิตสื่อ ภาพยนตร์ โฆษณา วิดีโอเกมส์ และยังเกี่ยวข้องกับการตลาด การถ่ายภาพ การออกแบบ จากตัวอย่างของภาพที่แสดงด้านล่าง^{๑๑)} จะเห็นได้ถึงความซับซ้อนของระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดนตรี



ที่มา OECD (2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

๓.๑ แนวทางการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์

การลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ส่งผลดีทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อเศรษฐกิจและสังคม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงาน การเพิ่มรายได้ทางภาษีให้แก่รัฐ การส่งเสริมนวัตกรรมที่จะสามารถนำไปต่อยอดได้ในภาคอุตสาหกรรมอื่น ๆ รวมถึงส่งเสริมการยอมรับความแตกต่างและการนับรวมทุกกลุ่มคน (Inclusivity) ในสังคม ภาครัฐจึงสมควรสนับสนุนการดำเนินการดังกล่าว ไม่ว่าจะโดยการจัดสรรเงินสนับสนุนโดยตรงหรือกำหนดนโยบายเพื่อส่งเสริมให้เกิดการลงทุนทางด้านวัฒนธรรม^{๑๒)}

^{๑๑)}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

^{๑๒)}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

๓.๑.๑ วิวัฒนาการของรูปแบบการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์

ในอดีต ศิลปะและวัฒนธรรมได้รับสนับสนุนจากการอุปถัมภ์ของมหาเศรษฐีในยุคนั้น ๆ เพื่อสร้างสรรค์งานสะสมส่วนบุคคลหรือเพื่อประโยชน์ของชุมชน ต่อมา เมื่อมีการประดิษฐ์แทนพิมพ์ขึ้น งานเชิงศิลปะและวัฒนธรรมจึงกลายเป็นสินค้าโภคภัณฑ์ (Commodity) และได้รับการเผยแพร่หรือจำหน่ายให้แก่สาธารณชนทั่วไป ต่อมา ในช่วงศตวรรษที่ ๒๐ ภาครัฐจึงเข้ามามีบทบาทมากขึ้น โดยนโยบายและการจัดสรรงบประมาณเพื่อการส่งเสริมวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ถูกมองเป็นการดำเนินการเพื่อส่งเสริม “สินค้าที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวม” (Merit goods) ในลักษณะเดียวกับการส่งเสริมด้านการศึกษา หรือการสาธารณสุข^{๑๓} โดยการส่งเสริมมักจะเป็นลักษณะของการจัดสรรเงินอุดหนุนให้โดยตรง จนกระทั่ง ในช่วงกลางปี ค.ศ. ๑๙๘๐ ผู้กำหนดนโยบายในหลายประเทศเริ่มตระหนักถึงความสำคัญทางด้านเศรษฐกิจของภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์และบทบาทของภาคเอกชนในภาคอุตสาหกรรมดังกล่าว การเข้าใจถึงระบบนิเวศ โครงสร้างแหล่งเงินทุน รวมถึงการพัฒนาการจัดเก็บข้อมูลและตัวเลขทางเศรษฐกิจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ทำให้มีการเปลี่ยนแนวทางการส่งเสริมไปเป็นการกำหนดนโยบายเพื่อส่งเสริมบทบาทของภาคเอกชนในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าวมากขึ้น โดยในหลายประเทศปัจจุบัน ได้มีการเปลี่ยนจากการให้การสนับสนุนโดยตรง (direct support) เป็นการทำหน้าที่ตัวกลาง (intermediation) เพื่อสนับสนุนการลงทุนของผู้ประกอบการและผู้ลงทุนภาคเอกชนมากขึ้น การสนับสนุนโดยตรงแก่ภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อาจเป็นการจัดสรรเงินอุดหนุน การให้สิทธิยกเว้นหรือลดหย่อนภาษี การสนับสนุนการลงทุนภาคเอกชนผ่านกลไกต่าง ๆ เช่น การใช้สถาบันการเงินของรัฐเข้าไปค้ำประกัน หรือกำหนดกลไกเพื่อสนับสนุนการร่วมลงทุนระหว่างภาคเอกชนต่าง ๆ การเป็นหุ้นส่วนและการเป็นพันธมิตรคือหัวใจของการสนับสนุนระบบนิเวศด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเป็นหุ้นส่วนระหว่างรัฐบาลกลาง องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคการกุศล เพื่อส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ^{๑๔}

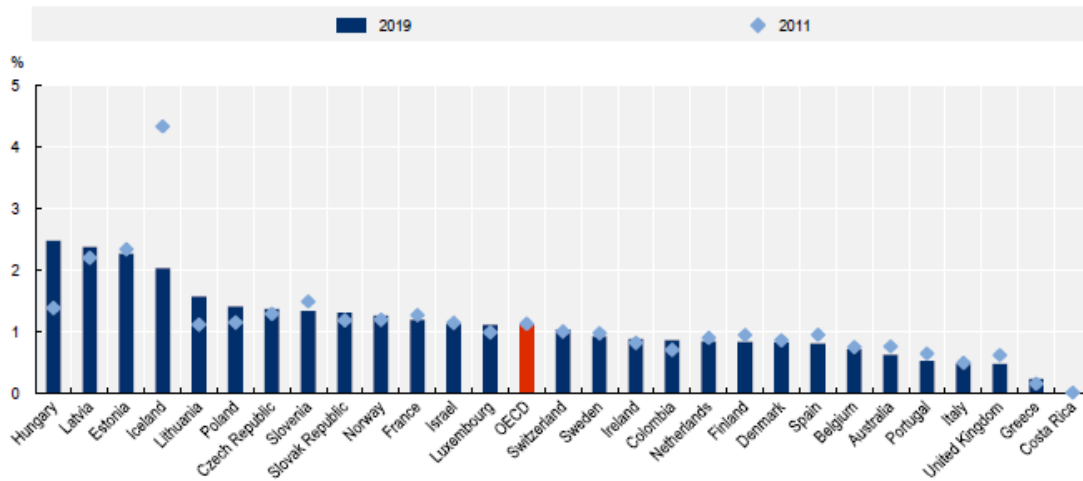
จากข้อมูลของกลุ่มประเทศ OECD ในปี ค.ศ. ๒๐๑๙ รายงานจ่ายภาครัฐในส่วนที่เกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรม (Cultural services)^{๑๕} เฉลี่ยอยู่ที่ประมาณร้อยละ ๑.๒ ของรายจ่ายภาครัฐทั้งหมด

^{๑๓}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

^{๑๔}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

^{๑๕}รายงานดังกล่าวครอบคลุมการบริหารจัดการด้านวัฒนธรรม การกำกับดูแลและบริหารสิ่งอำนวยความสะดวกและสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม การดำเนินการหรือการสนับสนุนสิ่งอำนวยความสะดวกและสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ โรงละคร หอแสดงงานนิทรรศการ อนุสาวรีย์ สวนสัตว์ สวนพฤกษศาสตร์ การผลิต การดำเนินการ การสนับสนุนกิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น งานแสดงดนตรี การผลิตภาพยนตร์ การแสดงศิลปะ การให้เงินอุดหนุนหรือการให้กู้ยืมเงินเพื่อสนับสนุนศิลปิน นักเขียน นักออกแบบ นักแต่งเพลง และกิจกรรมอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมวัฒนธรรม ไม่ว่าจะในระดับชาติหรือระดับท้องถิ่น ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เฉพาะการดึงดูดนักท่องเที่ยวเท่านั้น

Figure 5.1. Cultural services as a share of total government spending, 2011 and 2019



ที่มา OECD (2022), The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED), OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>

๓.๑.๒ รูปแบบการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์โดยภาครัฐ

กิจกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์หลายประเภทมีศักยภาพที่จะสร้างรายได้ด้วยตนเอง เช่น สมาคมที่มีการจัดเก็บค่าธรรมเนียมจากสมาชิก การจัดแสดงด้านวัฒนธรรมที่มีการขายตั๋ว ได้รับการสปอนเซอร์จากภาคเอกชน หรือการจัดขายอาหารหรือเครื่องดื่มภายในงาน รายได้ของกิจกรรมด้านวัฒนธรรมอาจมาจากการขายสินค้า (asset sale) เช่น หนังสือ เพอร์นิเจอร์ ภาพวาด หรือจากค่าธรรมเนียมการใช้บริการ (usage fee) เช่น ค่าธรรมเนียมจากการใช้บริการสตรีมมิงภาพยนตร์หรือดนตรี อย่างไรก็ตาม กิจกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์หลายประเภทอาจยังต้องพึ่งพาการส่งเสริมและสนับสนุนภาครัฐด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ โดยภาครัฐ ซึ่งอาจกระทำได้หลายรูปแบบ ดังนี้^{๑๖}

๑. การสนับสนุนงบประมาณโดยตรง ได้แก่ การจัดสรรเงินอุดหนุนให้แก่บุคคลหรือนิติบุคคล เพื่อดำเนินกิจกรรมตามที่กำหนดโดยไม่มีเงื่อนไขในการคืนเงินเป็นหนึ่งในกลไกที่มีการใช้มากที่สุดเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการลงทุนทางด้านวัฒนธรรม โดยมักเป็นการแก้ไขปัญหาการขาดการลงทุนของภาคเอกชนซึ่งถือเป็นความล้มเหลวของตลาด โดยเน้นการสนับสนุนไปที่กิจกรรมที่มีผลกระทบทางสังคมมากที่สุดหรือที่ตอบโจทย์เชิงยุทธศาสตร์ของนโยบายด้านวัฒนธรรมของประเทศ และมักจะเป็นการกำหนดโครงการ ประกอบด้วยเงื่อนไขและวัตถุประสงค์ของโครงการ เพื่อให้บุคคลและนิติบุคคลยื่นข้อเสนอขอรับการจัดสรรเงินอุดหนุนดังกล่าว การจัดสรรเงินอุดหนุนอาจมีที่มาจากรัฐบาล องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานอื่นของรัฐ หรือองค์การระหว่างประเทศ เช่น สหภาพยุโรป เป็นต้น

๒. การสนับสนุนทางอ้อม

๒.๑ รายจ่ายทางภาษีอันเนื่องมาจากการยกเว้นหรือลดหย่อนภาษี การส่งเสริมโดยการยกเว้นและลดหย่อนภาษีถือเป็น “รายจ่าย” ของรัฐบาลประเภทหนึ่งเนื่องจากมีผลเป็นการทำให้รัฐสูญเสียรายได้สำหรับกลไกการสนับสนุนในรูปแบบนี้มีความแตกต่างจากการจัดสรรเงินอุดหนุนที่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาการขาด

^{๑๖}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

การลงทุนจากภาคเอกชน การให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีมักจะเป็นการส่งเสริมให้ภาคเอกชน โดยเฉพาะ บริษัทเอกชน ทำการลงทุนเพิ่มเติมในกิจกรรมหรือภาคส่วนที่กำหนด การให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีอาจทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการลดหย่อน การยกเว้นภาษี การให้เครดิตภาษี เช่น ในปี ค.ศ. ๒๐๑๔ ประเทศอิตาลี ให้เครดิตภาษีในอัตราร้อยละ ๖๕ ของเงินบริจาคที่บุคคลหรือนิติบุคคลบริจาคเพื่อการเก็บรักษามรดกทางด้านวัฒนธรรมของประเทศ อย่างไรก็ตาม การออกแบบการให้สิทธิประโยชน์ดังกล่าวให้ประสบความสำเร็จมีปัจจัยประกอบด้วยกันหลายอย่าง เช่น เป้าหมายของนโยบายด้านวัฒนธรรม เป้าหมายของนโยบายด้านเศรษฐกิจ กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ การให้คูปองเพื่อใช้บริการทางด้านวัฒนธรรม หลายประเทศ เช่น สหราชอาณาจักร โปรตุเกส สโลวาเกีย เบลเยียม ออสเตรีย มีการให้คูปองแก่บริษัทขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) เพื่อใช้บริการด้านการสร้างสรรค์ เนื่องจากบริษัท SMEs มักไม่มีเงินเพียงพอเพื่อลงทุนทางด้านนวัตกรรม การให้คูปองในลักษณะดังกล่าว ได้ประโยชน์ทั้งในแง่ของ SMEs ในการเพิ่มศักยภาพทางด้านนวัตกรรม พัฒนาความร่วมมือใหม่ ๆ และส่งเสริมการแข่งขัน และสำหรับบริษัทในภาควัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ที่จะมีผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้น และพัฒนาความร่วมมือกับผู้ประกอบการอื่น ๆ

๒.๓ การจัดตั้งกองทุนเพื่อสนับสนุนภาคอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ แม้กิจกรรมทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์สามารถสร้างรายได้ได้ด้วยตนเองแต่ในหลายครั้ง รายได้ดังกล่าวอาจยังไม่เพียงพอสำหรับการดำเนินการ โดยอาจจะต้องมีการกู้เงินเพื่อใช้ชั่วคราวเพื่อเสริมสภาพคล่องหรือเพื่อใช้ในการลงทุนด้วยเช่นกัน ปัญหาสำคัญสำหรับอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์คือกิจการนั้นพึ่งพาสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible assets) ซึ่งทำให้ยากต่อการกำหนดประเมินราคาตลาดหรือมูลค่าของสินทรัพย์นั้นและทำให้ผู้ประกอบการประสบปัญหาในการดำเนินการขอสินเชื่อตามกลไกปกติ ด้วยเหตุนี้รัฐบาลจึงต้องเข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยเหลือผู้ประกอบการในส่วนนี้ เช่น ในสหราชอาณาจักร มีการจัดตั้ง Creative England Investment programme ที่ให้สินเชื่อแก่บริษัทสตาร์ทอัพที่ประกอบกิจการด้านการสร้างสรรค์ (creative industries)

๓.๒ กรณีศึกษาของประเทศต่าง ๆ

๓.๒.๑ กรณีศึกษาของประเทศเกาหลีใต้ : The Motae Fund

ประเทศเกาหลีใต้เป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจมากสำหรับการดำเนินมาตรการส่งเสริมการลงทุนด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ลักษณะเด่นของประเทศเกาหลีใต้คือการที่รัฐเข้าไปมีบทบาทเชิงรุกในการดำเนินนโยบายด้านอุตสาหกรรมทางด้านวัฒนธรรม รัฐบาลเกาหลีใต้ดำเนินการในรูปแบบของ “มือที่มองเห็นได้ (a visible hand)^{๑๗}” เพื่อเข้าไปส่งเสริมและสนับสนุนการลงทุนในตลาดวัฒนธรรม โดยใช้กลไกหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็น เงินอุดหนุน การสนับสนุนการส่งออก และที่สำคัญรัฐบาลเกาหลีใต้ได้ใช้นโยบายการเงิน (policy finance) เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนนโยบายทางด้านวัฒนธรรม ผ่านการลงทุนในกองทุนธุรกิจร่วมลงทุน (venture capital: VC)

^{๑๗}Hye-Kyung Lee (2022) Supporting the cultural industries using venture capital: a policy experiment from South Korea, Cultural Trends, 31:1, 47-67.

ในปี ค.ศ. ๒๐๐๕ รัฐบาลเกาหลีใต้ได้ตั้ง Korea Venture Investment Corporation^{๑๘} ซึ่งเป็นกองทุนธุรกิจร่วมลงทุนขนาดใหญ่ที่มักเรียกว่า “The Motae Fund” (หรือ กองทุนแม่ (mother fund) ในภาษาเกาหลี) โดยกองทุน Motae เน้นไปที่การสนับสนุน SMEs และ Start-ups ที่ดำเนินการในสาขาเฉพาะด้านที่กำหนดไว้ เช่น เทคโนโลยีชีวภาพ สุขภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ภาพยนตร์และวัฒนธรรม โดยในสาขาด้านภาพยนตร์ กองทุนจะดำเนินการโดยจัดทำข้อเสนอการร่วมลงทุนกับนักลงทุนเอกชนเพื่อสร้างโครงการร่วมลงทุนระหว่างเงินทุนของรัฐและเอกชน (hybrid private-public capital investment) โดยทั่วไปแล้ว กองทุน Motae จะลงทุนเป็นเม็ดเงินประมาณร้อยละ ๕๐-๖๐ และนักลงทุนเอกชน (ประมาณสามถึงสี่ราย) จะลงทุนประมาณร้อยละ ๔๐ และบริษัทเงินร่วมลงทุน (Venture Capital) จะลงทุนในสัดส่วนที่เหลือประมาณร้อยละ ๑-๑๐ โดยกองทุนจะลงทุนทั้งในระดับโครงการและในระดับบริษัท เช่น ในกรณีบริษัทผู้พัฒนาวิดีโอเกมส์หรือบริษัทเอเยนต์ของนักร้องและนักแสดง K-pop^{๑๙} โครงการจะได้รับการบริหารจัดการโดยผู้จัดการกองทุนเป็นระยะเวลาห้าปี

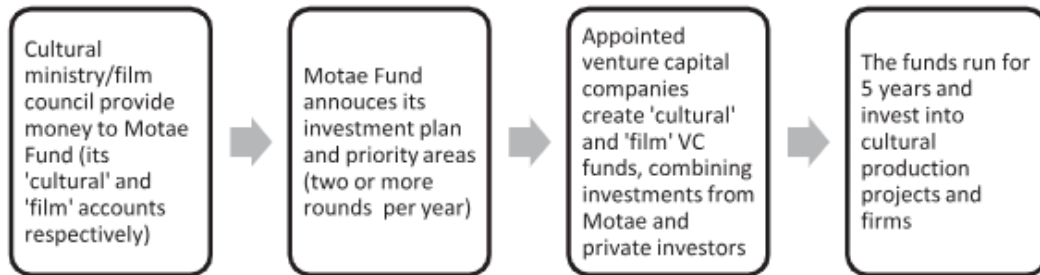


Figure 1. The creation of cultural and film VC funds.

ที่มา Hye-Kyung Lee (2022) Supporting the cultural industries using venture capital: a policy experiment from South Korea, *Cultural Trends*, 31:1, 47-67.

รูปแบบการร่วมลงทุนดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ผ่านการที่รัฐเข้าไปช่วยแบกรับความเสี่ยงร่วมกับภาคเอกชนและเข้าไปสนับสนุนการจับคู่ (Matching) เอกชนที่มีความสนใจในการลงทุนด้านวัฒนธรรม แนวทางการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมนี้แตกต่างจากแนวทางของประเทศอื่น ๆ เช่น กรณีของประเทศฝรั่งเศสที่เน้นไปที่การให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีในรูปแบบของการลดหย่อนภาษีแก่ผู้ลงทุนใน SOFICA (กลไกการลงทุนเพื่อสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์และการผลิตสื่อโทรทัศน์) หรือกรณีของสหราชอาณาจักรที่ให้สิทธิประโยชน์สำหรับผู้ลงทุนในโครงการ Enterprise Investment Scheme (EIS) เพื่อส่งเสริมให้ธุรกิจร่วมลงทุนเข้าไปลงทุนในบริษัทด้านวัฒนธรรมที่มีความเสี่ยงสูง เช่น บริษัทผลิตภาพยนตร์ รัฐบาลเกาหลีดำเนินการร่วมลงทุนกับเอกชนและเข้าไปกำกับดูแลและติดตามตรวจสอบ

^{๑๘}<https://www.kvic.or.kr/en/matching-fund/angel-matching-fund/overview> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

^{๑๙}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๔, ข้างต้น

การดำเนินการของโครงการร่วมลงทุนแต่ละโครงการอย่างใกล้ชิด โดยเป็นไปตามกฎหมายส่งเสริมกิจการ
เงินร่วมลงทุนที่ (VENTURE INVESTMENT PROMOTION ACT (Act No. 19990, Jan. 9, 2024)^{๒๐})^{๒๑}

Venture Capital ที่เข้ามาร่วมลงทุนกับกองทุน Motae เป็น VC ที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยว
ภาพยนตร์และวัฒนธรรมอยู่แล้ว โดยมีประมาณ ๒๐ กองทุน โดยมีผู้จัดการกองทุนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ
ในการลงทุนด้านวัฒนธรรมและมีพื้นฐานเกี่ยวกับธุรกิจที่ต้องเข้าไปดูแล กองทุนเหล่านี้มักได้รับเลือกให้เข้ามาร่วม
ลงทุนในโครงการต่าง ๆ เสมอจนมีการพัฒนาความสัมพันธ์กับรัฐบาลและสภาพยนตร์มาอย่างต่อเนื่อง^{๒๒}

Table 1. VC funds under Motae's cultural account 2006–2016 (unit: 100 million won).¹⁴

	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	Total
No. of newly created funds	7	8	7	7	4	7	3	4	5	9	6	67
Total amount of the funds	1,027	1,445	1,399	1,376	821	2,260	625	765	1,796	2,203	1,456	15,173
Contributions from Motae ¹⁵	316	500	452	432	375	900	368	480	890	800	670	6,183

Source: MCST (2017).

ที่มา Hye-Kyung Lee (2022) Supporting the cultural industries using venture capital: a policy experiment from South Korea, Cultural Trends, 31:1, 47-67.

นับตั้งแต่ปี ค.ศ. ๒๐๐๖ ถึงปี ค.ศ. ๒๐๑๖ กองทุน Motae ได้ลงทุนไปกว่า ๑,๖๐๐
ล้านดอลลาร์สหรัฐ และกระตุ้นให้เกิดการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อย่างมีนัยยะสำคัญ
และส่งเสริมให้ภาคอุตสาหกรรมภาพยนตร์ขยายตัวกว่าร้อยละ ๘๙๐ กิจการแพร่ภาพและกระจายเสียง
(broadcasting) กว่าร้อยละ ๖๒๕ ภาคอุตสาหกรรมดนตรี กว่าร้อยละ ๑,๖๐๕ และภาคอุตสาหกรรมเกม
กว่าร้อยละ ๑,๕๘๕ นับตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๙ ถึงปี ค.ศ. ๒๐๑๘ แม้แนวทางการส่งเสริมการลงทุนทางด้าน
วัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ผ่านการใช้กลไกทางการเงินโดยรัฐบาลเข้าไปร่วมลงทุนจะส่งเสริมให้เกิดการขยายตัว
ของการลงทุนอย่างมีนัยยะสำคัญ อย่างไรก็ตาม นักวิชาการได้ตั้งข้อสังเกตว่า การใช้กลไกทางการเงินเป็นตัวนำ
นโยบายด้านวัฒนธรรมก็ทำให้เกิดประเด็นปัญหาเช่นเดียวกัน เนื่องจากการประเมินผลการดำเนินนโยบาย
ก็มักจะต้องยึดโยงกับการได้รับผลตอบแทนเป็นตัวเงินของกองทุนเป็นสำคัญ ในขณะที่วัตถุประสงค์ของการดำเนิน
นโยบายทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์มีความหลากหลายและซับซ้อนมากกว่านั้น^{๒๓}

๓.๒.๒ กรณีศึกษาประเทศฝรั่งเศส : La French Touch

ในปี ค.ศ. ๒๐๒๔ อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ของฝรั่งเศสสร้างรายได้กว่า
หนึ่งแสนสองพันเจ็ดร้อยล้านยูโร หรือเท่ากับร้อยละ ๒.๙ ของ GDP เป็นมูลค่าเพิ่มต่อเศรษฐกิจโดยตรงกว่าสี่หมื่น
สามพันล้านยูโร และสร้างงานประจำกว่าห้าแสนแปดหมื่นหกพันตำแหน่ง^{๒๔} ดังนั้น อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม
และการสร้างสรรค์ของฝรั่งเศสจึงมีความสำคัญมากและได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากภาครัฐ อย่างไรก็ตาม
สำหรับประเทศฝรั่งเศส อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ไม่ใช่แค่ภาคอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญ

^{๒๐} https://elaw.klri.re.kr/eng_service/lawView.do?hseq=68194&lang=ENG (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑
พฤษภาคม ๒๕๖๙)

^{๒๑}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๑๗, ข้างต้น

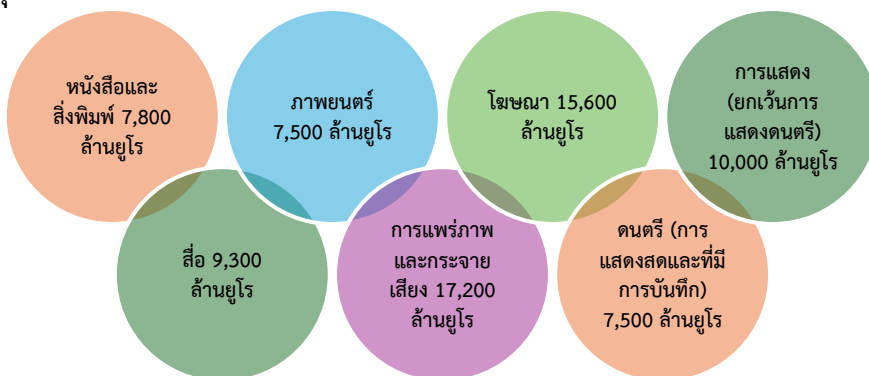
^{๒๒}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๑๗, ข้างต้น

^{๒๓}โปรดดูเชิงอรรถที่ ๑๗, ข้างต้น

^{๒๔}We are_creative, EY, Panorama des Industries Culturelles et Créatives-2025 L'économie
culturelle et créative, catalyseur de croissance d'innovation et d'influence, Rapport final, 10 décembre 2025
<https://www.weare.sh/we-are-creative/> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

ทางด้านเศรษฐกิจที่ควรส่งเสริมเพื่อสนับสนุนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศเท่านั้น แต่เป็นหนึ่งในเครื่องมือทางการทูตเพื่อขยายอิทธิพลของประเทศฝรั่งเศส (la diplomatie d'influence)^{๒๕} หน่วยงานที่รับผิดชอบในการสนับสนุน จึงมีได้มีแค่กระทรวงวัฒนธรรม (Ministry of Culture) เท่านั้น แต่ยังรวมถึงกระทรวงยุโรปและการต่างประเทศ (Ministry of Europe and Foreign Affairs) ด้วย

รายได้ของอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ในปี ค.ศ. ๒๐๒๔ แยกรายสาขา



ที่มา We are_creative, EY, Panorama des Industries Culturelles et Créatives-2025 L'économie culturelle et créative, catalyseur de croissance d'innovation et d'influence, Rapport final, 10 décembre 2025

ในปี ค.ศ. ๑๙๕๕ ประเทศฝรั่งเศสได้มีการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรมขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อให้มีการกำหนดนโยบายด้านวัฒนธรรม โดยเน้นไปที่การส่งเสริมศิลปะที่ต้องมีการอนุรักษ์หรือการเก็บรักษามรดกทางวัฒนธรรม แต่นับตั้งแต่ปี ๑๙๘๐ ประเทศฝรั่งเศสได้มีการขยายการส่งเสริมไปถึงงานศิลปะร่วมสมัย โดยการเปิดให้ประชาชนสามารถเข้าถึงวัฒนธรรมได้มากขึ้น โดยการจัดกิจกรรม การโฆษณา การเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ และการลดราคาการเข้าสถานที่ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ รัฐยังให้การสนับสนุนโดยตรงแก่ผู้ประกอบการและศิลปินเพื่อให้มีการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นการจัดตั้งระบบประกันสังคมเฉพาะ รวมถึงการสนับสนุนตลาดการค้าศิลปะผ่านนโยบายการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐ

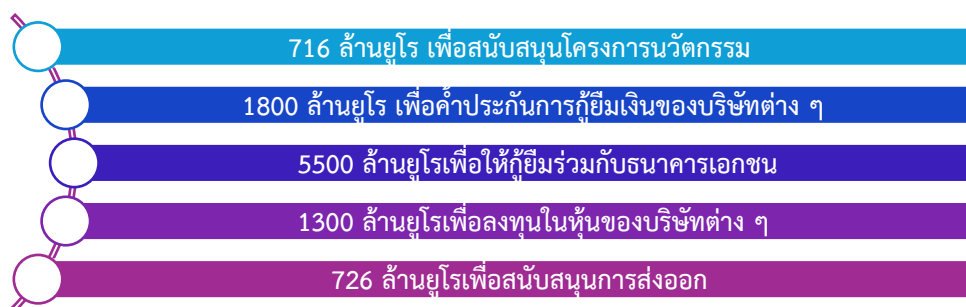
รูปแบบการส่งเสริมภาคอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์โดยรัฐฝรั่งเศสมีความครอบคลุมเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการจัดตั้งองค์การมหาชนที่รับผิดชอบรายสาขาเพื่อทำการสนับสนุนศิลปินและผู้ประกอบการ การให้เงินอุดหนุนแก่ศิลปิน การกำหนดนโยบายในการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐเพื่อทำการสนับสนุนให้ในการสร้างสิ่งก่อสร้างสาธารณะ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย พิพิธภัณฑ์ ที่มีขนาดใหญ่ จะต้องมีการจัดเงินจำนวนร้อยละหนึ่งของมูลค่างานก่อสร้างให้แก่การจัดซื้อหรือการจ้างสร้างงานศิลปะขึ้นในพื้นที่ดังกล่าว การปรับปรุงกฎหมายเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน การกำหนดมาตรการทางภาษี เช่น การลดอัตราภาษีมูลค่าเพิ่มให้แก่การขายงานทัศนศิลป์หรือการขายลิขสิทธิ์ และยังรวมถึงการสนับสนุนเผยแพร่ผลงานในต่างประเทศด้วย^{๒๖}

^{๒๕}<https://www.institutfrancais.com/fr/magazine/architecture/picc-dix-projets-du-reseau-culturel-francais> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

^{๒๖}Coalition française pour la diversité culturelle, Les politiques culturelles en France https://www.coalitionfrancaise.org/wp-content/uploads/pol_cult_fr.pdf (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

นอกเหนือจากมาตรการส่งเสริมภาคอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ข้างต้น ตั้งแต่ปี ค.ศ. ๒๐๒๐ รัฐบาลฝรั่งเศสได้มีการดำเนินโครงการ “La French Touch” ผ่านธนาคารการลงทุนของรัฐ (BPIFrance^{๒๗}) เพื่อสนับสนุนการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ โดยครอบคลุม ๖ สาขาที่มีศักยภาพสูง ได้แก่ ดนตรีและการแสดง ภาพยนตร์และสื่อสตรีทอาร์ต แฟชั่นและการสร้างสรรค์ วิดีโอเกมส์ และสิ่งพิมพ์ โดยมีทั้งการสนับสนุนโครงการที่มีการใช้วัตรกรรมผ่านการให้เงินช่วยเหลือ การให้กู้เงิน การให้เงินอุดหนุนผ่านการจัดทำข้อเสนอตามแผนงานของโครงการ France 2030 การค้าประกันเงินกู้ การร่วมลงทุนกับธนาคารเอกชนอื่น ๆ การลงทุนในบริษัทต่าง ๆ การให้เงินสนับสนุนการส่งออก การจัดทีมสนับสนุนการส่งออก เป็นต้น^{๒๘}

การดำเนินการตามโครงการ French Touch นับตั้งแต่ปี ค.ศ. ๒๐๒๐



ที่มา <https://presse.bpifrance.fr/french-touch-de-bpifrance-bilan-et-horizons-de-developpement-du-plan-french-touch-10-mdseur-deployes-depuis-2020-et-20-mdseur-dici-2030/?lang=fra> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

การดำเนินการของ La French Touch จะเป็นการดำเนินการร่วมกับสถาบันเพื่อการสนับสนุนทางการเงินแก่ภาพยนตร์และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles (IFCIC)) ที่จัดตั้งขึ้นจากความร่วมมือระหว่างรัฐบาลฝรั่งเศสและธนาคารขนาดใหญ่เมื่อปี ค.ศ. ๑๙๘๓ โดยเป็นบริษัทที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื่องจากการจัดตั้งร่วมกันระหว่างรัฐบาลฝรั่งเศสและธนาคารเอกชนขนาดใหญ่ของฝรั่งเศส แต่ภารกิจหลักของ IFCIC คือการให้บริการสาธารณะเพื่อสนับสนุนธุรกิจด้านวัฒนธรรมและสร้างสรรค์ที่อยู่ในขอบอำนาจของกระทรวงวัฒนธรรม โดยเป็นสถาบันสินเชื่อที่ได้รับอนุญาตจากหน่วยงานกำกับดูแลสถาบันการเงิน (Autorité de contrôle prudentiel et de résolution) และเงินทุนส่วนใหญ่ของบริษัทจะมาจากการสนับสนุนของภาครัฐ ปัจจุบัน IFCIC จึงให้การสนับสนุนทางการเงินแก่ธุรกิจด้านวัฒนธรรมกว่า ๒,๐๐๐ แห่ง ในทุกการดำเนินการของธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นในขั้นตอนการสร้างสรรค์ การพัฒนา การผลิต การจัดจำหน่าย การส่งเสริม การจัดโครงสร้าง และการถ่ายโอน IFCIC เป็นข้อต่อสำคัญที่เชื่อมโยงระหว่างภาคการธนาคารและโลกแห่งวัฒนธรรมและศิลปะสร้างสรรค์ และบูรณาการเข้ากับระบบนิเวศที่กว้างขึ้นของการจัดหาเงินทุนและการสนับสนุนทางวัฒนธรรมทั้งโดยภาครัฐและเอกชน^{๒๙}

^{๒๗}Banque Publique d’investissement française จัดตั้งขึ้นโดยรัฐบัญญัติลงวันที่ ๓๑ ธันวาคม ค.ศ. ๒๐๑๒ ในรูปของบริษัท (Société anonyme) เพื่อสนับสนุนการลงทุนและการพัฒนาของบริษัทต่าง ๆ โดยเฉพาะบริษัทขนาดกลางและขนาดย่อม รวมถึงบริษัทด้านนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนนโยบายของภาครัฐ

^{๒๘} <https://presse.bpifrance.fr/french-touch-de-bpifrance-bilan-et-horizons-de-developpement-du-plan-french-touch-10-mdseur-deployes-depuis-2020-et-20-mdseur-dici-2030/?lang=fra> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

^{๒๙}<https://www.ifcic.fr/lifcic/qui-sommes-nous/> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)

โครงการที่ประสบความสำเร็จที่ผ่านมา ได้แก่ โครงการ mk2.Alt ซึ่งเป็นโครงการของกลุ่มธุรกิจ mk2 ที่เป็นกลุ่มธุรกิจที่เชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ และการพัฒนาเทคโนโลยี ประสบการณ์สมจริง (Immersive Experience) โดยได้จัดทำข้อเสนอขอรับการสนับสนุนร่วมกับ Mino Auditoriums ภายใต้โครงการ France 2030 เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีประสบการณ์สมจริง (Immersive Experience) ที่สามารถนำมาใช้กับอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม โดยจะรวมโรงภาพยนตร์สองโรงเพื่อสร้างพื้นที่การจัดแสดงนิทรรศการประสบการณ์สมจริงเพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปินต่าง ๆ



mk2



PERROTIN

สามารถนำมาเสนองานในรูปแบบใหม่ที่ผสมผสานภาพยนตร์ เสียง ภาพถ่าย การแสดง เป็นต้น หรือการร่วมกับภาคเอกชนเพื่อสนับสนุนเงินลงทุนให้แก่กลุ่ม Perrotin (Groupe Perrotin) ที่เป็นกลุ่มแกลอรีงานแสดงศิลปะร่วมสมัยที่มีแกลเลอรีกว่า ๑๓ แห่งทั่วโลก เพื่อเปิดแกลเลอรีแห่งใหม่ในประเทศต่าง ๆ และจัดงานแสดงศิลปะที่มีความหลากหลายมากขึ้น^{๓๐}

บทสรุป

จากการศึกษาข้างต้น จะเห็นได้ว่าในหลายประเทศปัจจุบัน ได้มีการเปลี่ยนจากการให้การสนับสนุนโดยตรง (direct support) ผ่านการให้เงินอุดหนุน มาเป็นการทำหน้าที่ตัวกลาง (intermediation) เพื่อสนับสนุนการลงทุนของผู้ประกอบการและผู้ลงทุนภาคเอกชนมากขึ้น เช่น การใช้สถาบันการเงินของรัฐเข้าไปค้ำประกัน หรือกำหนดกลไกเพื่อสนับสนุนการร่วมลงทุนระหว่างภาคเอกชนต่าง ๆ การเป็นหุ้นส่วนและการเป็นพันธมิตรคือหัวใจของการสนับสนุนระบบนิเวศด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการเป็นหุ้นส่วนระหว่างรัฐบาลกลาง องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคการกุศล เพื่อส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงส่งเสริมให้อุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์สามารถเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาแต่เงินอุดหนุนจากภาครัฐ กรณีศึกษาดังกล่าวจึงอาจเป็นประโยชน์สำหรับประเทศไทยในการพิจารณาปรับปรุงแนวทางในการส่งเสริมการลงทุนทางด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ในอนาคตต่อไป

^{๓๐} <https://presse.bpifrance.fr/french-touch-de-bpifrance-bilan-et-horizons-de-developpement-du-plan-french-touch-10-mdseur-deployes-depuis-2020-et-20-mdseur-dici-2030/?lang=fra> (สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ พฤษภาคม ๒๕๖๙)