

การอภิปรายเรื่อง “กรอบแนวคิดเศรษฐกิจนิเวศดิจิทัลประเทศไทย” ครั้งที่ 57

โดย ร้อยโท ดร.เจษฎา ศิวรักษ์

เลขานุการประจำรองประธานกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์

และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.)

ในการประชุมสภามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ครั้งที่ 188

วันพุธที่ 11 มีนาคม 2558

ณ ห้องประชุมประกาย ประจักษ์ศุภนิตี อาคารสำนักงานอธิการบดี ชั้น 9

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

.....

“นิเวศ” หรือ “นิเวศน์” คือ สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวประกอบด้วยสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สิ่งมีชีวิตจะพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันและสัมพันธ์กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต มีการใช้พลังงานและแลกเปลี่ยนสารอาหารซึ่งดำเนินไปภายใต้ความสมดุล ปัจจุบันมีระบบ Digital Economy หรือเรียกว่า เศรษฐกิจนิเวศดิจิทัล เป็นระบบเศรษฐกิจที่เห็นความสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลที่อยู่รอบตัว ซึ่งนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์และช่วยแก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจ

พื้นฐานเดิมของระบบเศรษฐกิจนิเวศดิจิทัลประเทศไทย มีสิ่งที่ผลักดันภาคเศรษฐกิจ 2 ระบบ คือ

1. การผลักดันโดยภาคเอกชน ภาคเอกชนเป็นผู้ลงทุน มุ่งเรื่องผลประโยชน์หรือกำไรสูงสุด
2. การผลักดันโดยระบบการลงทูนภาครัฐ เศรษฐกิจภาครัฐเป็นการลงทุนที่อาศัยงบประมาณ เน้นการสร้าง

บริการสาธารณะที่ประชาชนเป็นผู้บริโภค

หลายปีที่ผ่านมาเกิดระบบเศรษฐกิจแบบที่ 3 คือ ระบบเศรษฐกิจเอื้อส่วนรวม : Social Economy เป็นระบบเศรษฐกิจที่สร้างขึ้นมาจากความหลากหลายของโครงสร้างเศรษฐกิจภายใต้วัฒนธรรมและกฎระเบียบที่แตกต่างกัน วัตถุประสงค์ขององค์กรจะสนใจเรื่องผลกระทบ ผลประโยชน์ต่อชุมชนหรือสังคมเป็นอันดับแรกมากกว่าผลกำไร เป็นระบบที่เชื่อถือได้ โปร่งใส สร้างนวัตกรรม สร้างรายได้และผลประโยชน์ที่พอเพียง ดังตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงปี 1970 ของรัฐคิวเบก ประเทศแคนาดา มีการรวมตัวกันของเจ้าของกิจการที่ผลิตสินค้าและบริการโดยใช้ทรัพยากร วัตถุดิบในท้องถิ่น ชุมชน เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นโดยเน้นประโยชน์ต่อชุมชนเป็นอันดับแรก

เหตุการณ์ปี 1965 : Seikatsu Club ในประเทศญี่ปุ่น เกิดจากอาสาสมัครแม่บ้านในโตเกียวจำนวน 200 คน มีความคิดให้สมาชิกภายในครอบครัวได้ใช้หรือบริโภคผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดี มีประโยชน์ จึงเกิดการรวมตัวเพื่อซื้ออาหารอินทรีย์ (Organic Food) โดยไปเจรจาต่อรองกับเกษตรกรผู้ผลิตเพื่อร้องขอให้มีการเคมีน้อยที่สุด และจะทำสัญญารับซื้อสินค้าจากเกษตรกรตามจำนวนที่กำหนดโดยไม่ต่อรองในเรื่องความไม่สวยงามของผลผลิต นอกจากนี้กลุ่มแม่บ้านจะเป็นแรงงานพิเศษช่วยเหลือเกษตรกรในกรณีที่แรงงานไม่เพียงพอในการทำการเกษตรอินทรีย์ จะเห็นว่าระบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นเน้นประโยชน์ของชุมชนเป็นหลัก

รูปแบบของ Social Economy มีหลายรูปแบบ ได้แก่

- Non-profit sector : องค์กรที่ไม่แสวงหากำไร
- Not-for-profit sector : องค์กรหากำไรได้แต่ไม่ใช่ปัจจัยหลักในการทำธุรกิจ
- Solidarity economy : ระบบเศรษฐกิจสนับสนุนคนที่ขาดแคลนในสังคมเพื่อสร้างโอกาสให้มีความเท่าเทียมในการแข่งขัน

- Alternative economy : ระบบเศรษฐกิจสร้างแรงจูงใจในธุรกิจทางเลือก เช่น การรักษาสุขภาพแวดล้อม
- Third System : ระบบเศรษฐกิจทางเลือกที่สาม ซึ่งไม่ใช่เศรษฐกิจภาคเอกชนที่มุ่งเน้นกำไร และเศรษฐกิจภาครัฐที่เน้นบริการสาธารณะจากรัฐ

ความเชื่อมโยงตามระบบเศรษฐกิจแบบที่ 3(Social Economy) นี้ ดำเนินการในรูปแบบอินเทอร์เน็ตเห็นความเร็วสูง ผู้ที่มีเรื่องราวดี ๆ จะนำมาแบ่งปันให้ผู้อื่นได้ใช้ ได้รับรู้ ทุกคนจะได้ประโยชน์ เป็นการให้บริการจากการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การให้บริการของ Google, Hotmail, Instagram, Facebook, Alibaba.com เป็นระบบที่จัดทำขึ้นโดยไม่แสวงหากำไร เน้นให้ทุกคนสามารถเข้าถึงการให้บริการ การแบ่งปันข้อมูล แต่ต่อมากการให้บริการเหล่านี้ทำให้เกิดธุรกิจในรูปแบบที่มีกำไรเข้ามาเกี่ยวข้อง จึงมีคำว่า Internet Economy และ Digital Economy ที่แปลว่า เศรษฐกิจนิเวศดิจิทัล

นาย Don Tapscott's ผู้บัญญัติศัพท์ Digital Economy ได้เขียนหนังสือ "The Digital Economy: Promise and Peril In The Age of Networked Intelligence" ในปี 1995 โดยมีหลักการสำคัญคือ "how the internet would change the way we did business" เรื่องธุรกิจจะเปลี่ยนรูปแบบของ Internet ทั้งหมด Internet จะเปิดเผยแหล่งที่มา เป็นที่มาของระบบเศรษฐกิจที่ให้ทุกคนได้ร่วมกันทำ ร่วมกันแบ่งปัน มากกว่าที่จะดำเนินการเพียงผู้เดียว เป็นการเปลี่ยนวิธีการแบบเดิมไปสู่แนวความคิดใหม่

- สิ่งที่ได้จากการเปิดเผยข้อมูล แหล่งที่มา ความคิด ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ ทำให้เกิดผลดีดังนี้
- การให้ความร่วมมือ การให้ความช่วยเหลือ (Collaboration)
- ความโปร่งใส ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ (Transparency)
- เกิดการแชร์ การแบ่งปันข้อมูล การให้ข้อมูลกลับไปสู่ทุกคน (Sharing)
- ข้อมูลที่ได้จากการแชร์ การแบ่งปัน สามารถนำไปใช้ประกอบในการตัดสินใจได้ (Empowerment)

Organisation for Economic Co-operation and Development (องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา หรือ OECD) กล่าวถึงระบบ Digital Economy ว่าเป็นการสร้างกลไกตลาดบนพื้นฐานของเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยให้มีการขายสินค้าและบริการผ่านระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีต้นทุนต่ำ ขนาดตลาดกว้าง ดำเนินการได้รวดเร็ว การเติบโตของธุรกิจดิจิทัลจะเป็นพลังขับเคลื่อนหลักของเศรษฐกิจ และวิวัฒนาการเข้าสู่โลกดิจิทัลไม่ได้มีผลเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่จะส่งผลกระทบต่อสังคมและเศรษฐกิจในทุกภาคส่วนของแต่ละประเทศ

สำหรับความหมายของ Digital Economy ที่เชื่อมโยงเรื่อง Social Economy เป็นการกล่าวถึงระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการแบ่งปันโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้สามารถติดต่อกับกลุ่มคนหลากหลายต่างจากเดิมซึ่งแบ่งปันกันภายในชุมชนเท่านั้น ความหมายของ Digital Sharing Economy เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Platform) เช่น อินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ยุคที่ 3 – 4 ในการส่งเสริมการดำเนินการร่วมกันของชุมชน (Communities) ชุมชนจะนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมเหล่านี้โดยเป็นผู้ออกแบบและสร้าง Platform ร่วมกันโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล

#### ลักษณะของตลาดดิจิทัล

ตลาดดิจิทัลมีลักษณะแตกต่างจากตลาดทั่วไป ดังนี้

1. การแข่งขันในตลาดดิจิทัล ลักษณะตลาดดิจิทัลจะเป็น Layer ไม่มีการแข่งขันในรูปแบบระดับเดียวกัน เช่น การให้บริการอินเทอร์เน็ต ตลาดผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตอยู่ภายใต้ตลาดผู้ให้บริการโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคม ตลาดผู้ให้บริการ Application อยู่ภายใต้ตลาดผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต การแข่งขันจะมีการสร้างรูปแบบใหม่ๆ ในทางธุรกิจเกิดขึ้นตลอดเวลา สร้าง Winner Platform จนกว่าจะมีผู้ที่สามารถสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ๆ ขึ้นมาแทนที่ได้

2. คำนี้ถึงผลกระทบเครือข่าย (Network Effects) มูลค่าของสินค้าและบริการหนึ่งมีผลกระทบจากจำนวนของผู้ใช้สินค้าและบริการอีกชนิดหนึ่ง ถ้านำเสนอสินค้าหรือบริการไปอยู่ในกลุ่มตลาดดิจิทัลซึ่งไม่เป็นที่นิยม อาจเป็นการลดมูลค่าของสินค้าและบริการนั้นได้ เช่น Facebook เป็นที่นิยมในประเทศหนึ่ง แต่บางประเทศอาจไม่ได้รับความนิยมหากนำเสนอสินค้าหรือบริการผ่านเครือข่าย Facebook ในกลุ่มประเทศที่ไม่นิยมการเล่น Facebook แล้ว จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าสินค้าและบริการนั้นได้

3. มีลักษณะเป็น Two (or Multi) - Sided Market คือ มีกลุ่มผู้ใช้หรือผู้ซื้อสินค้าในตลาดดิจิทัลตั้งแต่สองกลุ่มขึ้นไปได้รับประโยชน์จากการใช้ Digital Platform เช่น การนำคำซึ่งเป็น Key Word ไปจับคู่กับธุรกิจที่อยู่ในชุมชนนั้น เมื่อมีการค้นหาข้อมูลผลิตภัณฑ์ใน Google จะปรากฏตัวสินค้าและสิ่งที่มีความใกล้เคียงกับสินค้าและบริการของผู้ค้า เช่น ทราบข้อมูลสินค้าพร้อมทั้งข้อมูลชุมชนที่ผลิตสินค้า

ระบบ Digital Economy เชื่อมโยงเรื่อง Digital Market จึงเกิดแนวคิดแบบใหม่ โดยปัจจุบันการใช้หรือบริโภคทรัพยากรสิ้นเปลือง ไม่คุ้มค่า มีการครอบครองมากกว่าการใช้งาน เช่น การซื้อรถยนต์ซึ่งต้องนำมาใช้งานอย่างคุ้มค่า แต่มีการใช้ประโยชน์จากรถยนต์เพียงไม่กี่ชั่วโมง นอกนั้นจอดอยู่กับที่ จึงมีการสร้างรูปแบบเศรษฐกิจที่เรียกว่า Product Service System คือ การไปหา Platform ทำให้บุคคลที่สนใจได้ใช้ประโยชน์ มีการแบ่งปันการใช้ โดยเจ้าของรถยนต์เป็นทั้งผู้บริโภคและผู้ให้บริการ หรือกรณีที่พักอาศัย หากใครมีห้องพักในเมืองแต่ไม่ได้ใช้ประโยชน์อาจนำมาให้เช่าห้องพักได้

ในต่างประเทศมีการสร้างรูปแบบโดยการเปิด Web Site เช่น Taskrabit เป็นการรวมตัวกันในเรื่องความถนัด ความเชี่ยวชาญ ในกิจกรรมหรืองานต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล เพื่อให้ผู้สนใจเข้ามาใช้บริการ ก่อให้เกิดการสร้างรายได้เพิ่มขึ้น เป็น Platform ที่ทำให้ Demand และ Supply พบกัน ทั้งนี้ การบริการทางอินเทอร์เน็ตไม่มีค่าใช้จ่าย หรือหากมีก็น้อยมาก

โครงสร้างพื้นฐานของการใช้บริการอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย ค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ต (Network Prices) ถ้าค่าบริการแพง อาจจะไม่ทั่วถึง นอกจากนี้ยังมี Local Content/Local Talent คือ การสื่อสารข้อมูลข่าวสารโดยคนในชุมชน ใช้ภาษาท้องถิ่นและมีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับชุมชน ซึ่งประเด็นปัญหาของการขาดแคลน Local Content ได้แก่

1. ขาดจำกัดเรื่องเงินทุนในประเทศกำลังพัฒนาเพื่อผลักดันการสร้างสรรค์ Local Content
2. การขาดแคลนหรือความไม่เหมาะสมของการฝึกฝนเพื่อเปิดโอกาสให้กับนักพัฒนา Local Content
3. ขาดการเข้าถึงเทคโนโลยีทันสมัยในการสร้าง Local Content (สตูดิโอโปรดักชั่น กล้องดิจิทัล คุณภาพสูง Digital Studio)
4. ขาดแรงจูงใจและการผลักดันจากผู้ที่มีความสนใจในการปรับเปลี่ยนสถานภาพปัจจุบัน
5. สภาพตลาดที่ไม่เอื้อ (ขนาดของตลาดต่อความหลากหลายจะมีขนาดเล็กเกินไปต่อการได้ผลกำไรทางธุรกิจ) ต่อการส่งเสริมการยอมรับให้เกิดความหลากหลายของ Local Content

ระบบอินเทอร์เน็ตจะสนับสนุน Local Content ใน 4 เรื่อง ดังนี้

1. การสร้าง (Creation)
2. การเก็บรักษา (Preservation)
3. สามารถกระจายได้ (Dissemination)
4. สามารถเรียกมาใช้งานได้ (Utilization)

การให้บริการบรอดแบนด์อาจไม่จำเป็นต้องรอการดำเนินการจากส่วนกลาง รัฐวิสาหกิจผู้ให้บริการ หรือผู้ประกอบการขนาดใหญ่ที่มีการลงทุนโครงข่ายให้ครอบคลุมทั่วประเทศ แนวทางเลือกคือการทำชุมชนหรือส่วนปกครองท้องถิ่นทำการพัฒนาโครงข่ายบรอดแบนด์เพื่อให้บริการ โดยถือว่าเป็นหนึ่งในบริการพื้นฐานที่คนในชุมชนสมควรจะได้รับ

### ปัจจัยการไปสู่บรอดแบนด์ชุมชน

1. ชุมชนเชื่อในการพึ่งพาตนเองที่จะสร้างบริการบรอดแบนด์ได้ตรงต่อความต้องการของคนในชุมชน
2. ชุมชนสามารถเป็นเจ้าของโครงข่ายได้ และสามารถดูแลและดำเนินการได้ด้วยบุคลากรภายในชุมชน เนื่องจากเทคโนโลยีบรอดแบนด์มีราคาถูกลง การดูแลและปฏิบัติการเริ่มง่ายขึ้น
3. ชุมชนจะได้ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ผลประโยชน์จะหมุนเวียนอยู่ในชุมชน การจ้างงานในชุมชนเพิ่มขึ้น บริการบรอดแบนด์ที่ได้จะมีคุณภาพดีและราคาประหยัดต่อคนในชุมชน

### สรุปการอภิปรายของกรรมการสภามหาวิทยาลัย

1. การแชร์ข้อมูลเป็นสิ่งที่ดี สามารถนำไปสู่ระบบเศรษฐกิจร่วมกันระหว่างประเทศ แต่ประเทศไทยมีความพร้อมเพียงใด เพราะบางเรื่องอาจเป็นผลดีหรือไม่ดี เช่น ความไม่ปลอดภัย ในอนาคตรัฐอาจเป็นผู้สร้าง Platform โดยไม่เน้นเพียงการให้บริการสาธารณะ หรืออาจไม่จำเป็นต้องเป็นภาครัฐ สารสำคัญคือผู้ใดสามารถสร้างแล้วทำให้คนเชื่อถือ นำมาใช้ได้อย่างปลอดภัย ดังนั้น การสร้าง Platform ต้องมีการบันทึกร่องรอยการใช้งาน ทำให้ผู้เข้ามาใช้บริการทราบว่าข้อมูลเชื่อถือได้หรือไม่เพื่อประกอบการตัดสินใจที่จะซื้อสินค้า/บริการ ปัจจุบันประเทศไทยยังขาดการสร้าง Platform การแชร์ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและปลอดภัย

2. อุปสรรคของการไปสู่ระบบ Digital Economy ส่วนหนึ่งเกิดจากข้อจำกัดภาครัฐ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น การให้บริการอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ชุมชน ชุมชนต้องพึ่งพาตนเองให้บริการเอง ถ้าไม่ดำเนินการเองต้องขออนุญาตจากรัฐซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการหลายขั้นตอน ทำให้ไม่สามารถสร้างเศรษฐกิจชุมชน หรือ Social Economy ได้ รัฐมีแนวคิดเรื่องการควบคุมซึ่งต้องเปลี่ยนเป็นผู้ให้การสนับสนุน ประชาชนสามารถรวมตัวเพื่อสร้างบริการได้

การเปิดโอกาสให้ชุมชนหรือพลเมืองเข้ามามีส่วนร่วม อยู่ระหว่างดำเนินการ โดยอาจเกิดขึ้นจากจุดเริ่มต้นเล็กๆ เช่น รูปแบบชุมชนในมหาวิทยาลัย

3. ข้อกฎหมายต่าง ๆ เป็นอุปสรรคต่อการเข้าสู่ระบบ Digital Economy ถึงแม้ช่วงนี้เป็นช่วงปฏิรูปประเทศแต่ไม่ควรรอให้มีการปฏิรูปกฎหมายเพื่อเข้าสู่ระบบ Digital Economy สิ่งที่ทำได้ง่ายที่สุด คือ การแชร์ข้อมูล/ความคิด เพราะถ้าเป็นสิ่งที่ดีจะมีคนที่มีความเห็นร่วมกันทำ Platform นี้มากขึ้น ข้อมูลอาจส่งต่อไปยังกลุ่มคนที่มิอำนาจ อาจมีการปรับเปลี่ยนหรือผ่อนปรนเรื่องข้อจำกัดของกฎหมาย ดังนั้น ประเด็นสำคัญ คือ การเปลี่ยนแนวคิดภาครัฐจากการควบคุม การลงทุนเพื่อให้ประชาชนได้รับบริการจากรัฐ เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ดำเนินการเอง ชุมชนต้องพึ่งตัวเอง สร้างบริการ สร้างผลกำไร รัฐเป็นเพียงศูนย์การเรียนรู้ที่บ่มเพาะ แนะนำให้การสนับสนุนไม่ใช่บังคับหรือสั่งการให้ดำเนินการ

4. ระบบ Digital Economy ของประเทศถูกจำกัดด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ ค่อนข้างมาก และยังไม่มีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี ทำให้มีการออกกฎหมายที่หน่วยงานในประเทศไทยไม่สามารถทำตามได้ทุกข้อ สำหรับการแชร์ข้อมูล/ความคิด เพื่อให้กลุ่มคนที่มีความเห็นร่วมกันได้ทำ Platform นั้น อาจไม่สามารถแชร์ได้ทั้งหมด เพราะผิดกฎหมาย ซึ่งเป็นข้อจำกัดในการดำเนินการมากมาย อย่างไรก็ตามกฎหมายที่อยู่ระหว่างการปรับแก้ 10 ฉบับจะต้องช่วยกันแสดงความคิดเห็น หากกฎหมายยังเป็นเช่นนี้ ระบบ Digital Economy หรือ Social Economy เกิดขึ้นได้ยาก

ร้อยโท ดร.เจษฎา ศิวรักษ์ ชี้แจงว่า ประเทศไทยสูญเสียโอกาสโดยเฉพาะเรื่องการสื่อสารระบบ  
โทรคมนาคม อินเทอร์เน็ต จึงควรปรับแนวความคิดหรือเตรียมการเพื่อให้ประเทศไทยสามารถเจรจาต่อรองหรือ  
เป็นศูนย์กลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลของอาเซียนได้

รศ.ดร.หริส สุตะบุตร ปฏิบัติหน้าที่แทนนายกสภามหาวิทยาลัย ขอขอบคุณ ร้อยโท ดร.เจษฎา ศิวรักษ์ ที่ให้  
ความรู้และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในเรื่อง Digital Economy

---