บทบาทของนักสารสนเทศในสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
(Information Professionals in the Creative Economy)

รศ.ดร.น้ำทิพย์ วิภาวิน*

บทคัดย่อ

บทบาทของนักสารสนเทศเปลี่ยนจากการบริการเชิงรับเป็นการบริการเชิงรุกมากขึ้น ความจำเป็นในการพัฒนาแหล่งความรู้ให้กลายเป็นแหล่งความคิดมากขึ้น เพราะการสร้างปัญญา ความคิดและจินตนาการเป็นสิ่งที่สังคมยุคใหม่ต้องการ เพื่อพัฒนานวัตกรรมให้เกิดความเจริญในสังคมและพัฒนาเศรษฐกิจของชาติให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้นในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาจึงมีการกำหนดสมรรถนะสำหรับนักสารสนเทศ ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มความสามารถหลัก กลุ่มความสามารถทางวิชาชีพ และกลุ่มความสามารถส่วนบุคคล และในการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น การสร้างมูลค่าเพิ่มที่เกิดจากความคิดใหม่ๆของมนุษย์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะนำไปสู่ภาคของการผลิตและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การสร้างความคิดให้เป็นนวัตกรรมที่นำรายได้เข้าสู่ประเทศในระยะยาว การพัฒนาการศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นเรื่องพื้นฐานที่สำคัญยิ่ง นักสารสนเทศจึงต้องเตรียมความพร้อมในการพัฒนาศูนย์รวมความรู้ให้เป็นศูนย์รวมความคิดสร้างสรรค์ในสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้และสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

คำสำคัญ : สมรรถนะนักสารสนเทศ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

* รองศาสตราจารย์ประจำแขวงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

บทบาทของนักสารสนเทศในสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Knowledge economy) หมายถึงกลุ่มอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักในการผลิตสินค้าและบริการ ซึ่งประกอบด้วย อุตสาหกรรมจากงานฝีมือและหัตถกรรม งานออกแบบ แฟชั่น ภาพยนตร์ การกระจายเสียง ศิลปะการแสดง โฆษณา การพิมพ์ สถาปัตยกรรมและเทคโนโลยี เมื่อพิจารณาจากมูลค่าทางเศรษฐกิจแล้ว การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในสถานการณ์เศรษฐกิจโลกปัจจุบัน ดังนั้นบทบาทของนักสารสนเทศจึงมีความสำคัญในการพัฒนาระบบความรู้ที่ตอบสนองการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสังคม

สมรรถนะของนักสารสนเทศ

สมาคมห้องสมุดเฉพาะของสหรัฐอเมริกา ได้ศึกษาความสามารถเชิงสมรรถนะสำหรับนักสารสนเทศ (Abels 2003) โดยกำหนดว่านักสารสนเทศ ต้องมีความสามารถในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการด้านสารสนเทศ โดยมีทักษะการจัดการองค์กรสารสนเทศ ทักษะการจัดการทรัพยากรสารสนเทศ ทักษะการบริการสารสนเทศ และมีทักษะในการประยุกต์ใช้เครื่องมือสารสนเทศและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เพื่อความสำเร็จในการใช้สารสนเทศตามวัตถุประสงค์ขององค์กร โดยจำแนกตามกลุ่มความสามารถ ได้ดังนี้

1. กลุ่มความสามารถหลัก (Core Competencies) เป็นกลุ่มความสามารถที่นักสารสนเทศทุกคนต้องถือปฏิบัติ คือ

1) นักสารสนเทศต้องช่วยสนับสนุนการพัฒนาฐานความรู้ในวิชาชีพ โดยสนับสนุนให้มีการแบ่งปันแนวปฏิบัติที่ดี แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สนับสนุนการพัฒนาผลผลิตด้านสารสนเทศ บริการสารสนเทศ และการบริหารในงานที่รับผิดชอบ

2) นักสารสนเทศต้องสนับสนุนการสร้างความเป็นเลิศในวิชาชีพ และการสร้างจริยธรรมทางวิชาชีพ และพัฒนาคุณค่าตามหลักการทางวิชาชีพ

2. กลุ่มความสามารถด้านเทคนิคหรือด้านวิชาชีพ (Professional Competencies) เกี่ยวข้องกับความรู้ของผู้ปฏิบัติงานด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการเข้าถึง เทคโนโลยีและการบริหาร และเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ในการให้บริการสารสนเทศที่มีคุณภาพ ได้แก่

2.1) ทักษะการจัดการองค์กรสารสนเทศ (Managing Information Organizations)

นักสารสนเทศทำหน้าที่จัดการองค์กรที่มีบุคลากรตั้งแต่ 1 คนจนถึงหลายร้อยคน ไม่ว่าองค์กรนั้นจะเป็นองค์กรทางธุรกิจ การศึกษา รัฐบาล หรือเอกชน นักสารสนเทศจะทำหน้าที่จัดการองค์กรเพื่อมุ่งพัฒนาความสำเร็จขององค์กร เช่น

2.1.1 ร่วมมือกับองค์กรที่สนับสนุนทิศทางเชิงกลยุทธ์ขององค์กรหลัก ผ่านกลุ่มเครือข่ายพันธมิตร

2.1.2 เข้าถึงและสร้างสรรค์คุณค่าขององค์กรสารสนเทศ การประยุกต์ พัฒนาแผนกลยุทธ์และแผนธุรกิจที่สนับสนุนการดำเนินงานขององค์กร

2.2) ทักษะการจัดการทรัพยากรสารสนเทศ (Managing Information Resources)

นักสารสนเทศมีความเชี่ยวชาญในการบริหารคุณภาพของทรัพยากรสารสนเทศ ที่รวมถึงการระบุความต้องการ การเลือก การประเมินผล การรักษาและการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ ที่อาจอยู่ในรูปแบบของสื่อแต่ละประเภท นักสารสนเทศจึงให้ความสำคัญต่อคนว่าเป็นทรัพยากรสารสนเทศที่มีค่ามากที่สุด

2.3) ทักษะการจัดการงานบริการสารสนเทศ (Managing Information Services)

นักสารสนเทศมีความเชี่ยวชาญในการบริการสารสนเทศ โดยสามารถชี้แนะเนื้อหาสารสนเทศที่ผู้ใช้ต้องการและเป็นตัวกลางในการเข้าถึงสารสนเทศที่น่าเชื่อถือ โดยยึดหลักหัวใจบริการ

2.4) ทักษะการประยุกต์ใช้เครื่องมือสารสนเทศและเทคโนโลยี (Applying Information Tools & Techniques)

3. กลุ่มความสามารถด้านความสามารถส่วนบุคคล (Personal Competencies) เป็นกลุ่มของทัศนคติ ทักษะ และคุณค่าที่ช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสนับสนุนเป้าหมายขององค์กร ดังนั้น นักสารสนเทศทุกคนจะต้องมีคุณลักษณะสำคัญ เช่น

1. ค้นหาความท้าทายและโอกาสใหม่ๆ
2. มองเห็นภาพรวม
3. มีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
4. เสนอความคิดชัดเจนและมีการเจรจาอย่างมั่นใจ
5. สร้างการมีส่วนร่วมและพันธมิตร
6. สร้างสภาพแวดล้อมของการเคารพซึ่งกันและกัน และการสร้างความเชื่อมั่น การเคารพคุณค่าที่แตกต่าง
7. สร้างทีมงานและประสานความร่วมมือ

ขอบข่ายงานของนักสารสนเทศ

ผลการวิจัยจากการสำรวจความคิดเห็นของนักวิชาการด้านสารสนเทศศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้องจำนวน 57 คนจาก 16 ประเทศในปี พ.ศ.2546-2548 (Zins 2007) ได้สรุปขอบข่ายของงานด้านสารสนเทศศาสตร์ว่าเป็นวิชาการด้านการจัดการความรู้ของมนุษย์ โครงสร้างความรู้ การเรียนรู้และการเผยแพร่ความรู้ โดยกำหนดเป็นแผนภูมิความรู้ด้านสารสนเทศศาสตร์ ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 10 ประการ ได้แก่

1. **ความรู้พื้นฐาน/ความเข้าใจในในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศศาสตร์** (Foundation) รวมถึงทฤษฎีสารสนเทศ งานวิจัย การศึกษาและฝึกอบรม และพัฒนาการ ประวัติความเป็นมา ได้แก่ มานุษยวิทยา การสื่อสาร นิเทศศาสตร์ คอมพิวเตอร์ศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เศรษฐศาสตร์ การศึกษา ประวัติศาสตร์ กฎหมาย ภาษาศาสตร์ ปรัชญา รัฐศาสตร์ จิตวิทยา สังคมวิทยา บรรณารักษศาสตร์ และการวิจัย

2. **ด้านสภาพแวดล้อมทางสารสนเทศ** (Environment) เป็นประเด็นทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับนโยบายสารสนเทศ การเข้าถึงสารสนเทศ จริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา

3. **ทรัพยากรสารสนเทศ** (Resource) เป็นการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรสารสนเทศในระดับปฐมภูมิ ทุติยภูมิ และตติยภูมิ สื่อการอ่านหรือสื่อการเรียนรู้

4. **ด้านเนื้อหาความรู้**(Content) เป็นการอธิบายโครงสร้างเนื้อหา การวิเคราะห์เนื้อหาทรัพยากร การจัดหมวดหมู่เนื้อหา การให้หัวเรื่อง และการทำดัชนี ทั้งในส่วนของเนื้อหาที่เป็นสิ่งพิมพ์และอยู่ในรูปดิจิทัล

5. **ด้านกระบวนการและวิธีการทำงาน** (Operations & Processe) เป็นกระบวนการดำเนินงานจัดการสารสนเทศและวิธีทำงานที่เป็นสื่อกลางระหว่างผู้ใช้และเนื้อหาความรู้ การจัดระบบเอกสาร การแทนค่า การประมวลผล การเผยแพร่ การตีพิมพ์ การจัดเก็บ ปรับเปลี่ยน ประเมินผล การวัดผล การสืบค้นและการค้นคืนสารสนเทศ

6. **นักสารสนเทศหรือผู้ที่ทำงานด้านความรู้** (Knowledge workers) เป็นผู้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการจัดการและเผยแพร่ความรู้ เป็นผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพเฉพาะด้าน รวมถึงนักการศึกษา บรรณารักษ์ นักจดหมายเหตุ และวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง เช่น นักอ่าน นักเขียน และผู้ใช้สารสนเทศ

7. **ด้านโปรแกรมประยุกต์ใช้งาน** (Applications) เป็นการพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้งานในระบบการแบ่งกลุ่มและจำแนกประเภทของโปรแกรมประยุกต์

8. **ด้านเทคโนโลยี** (Technology) เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหน้าจอแสดงผล การแบ่งกลุ่มเทคโนโลยีด้านการจัดเก็นความรู้ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อสิ่งพิมพ์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง เช่น การค้นคืนสารสนเทศ การออกแบบและการจัดการฐานข้อมูล ห้องสมุดดิจิทัล การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

9. **ด้านองค์กรสารสนเทศ** (Organizations) เป็นองค์กรสารสนเทศของหน่วยงานรัฐ และเอกชน การเป็นองค์กรคลังสมองและองค์กรบริการสารสนเทศ เช่น ห้องสมุด ศูนย์ข้อมูล ศูนย์สารสนเทศ ศูนย์การเรียนรู้ หน่วยงานด้านสารสนเทศทุกรูปแบบ

10. **ด้านผู้ใช้สารสนเทศ** (Users) เป็นการศึกษาความต้องการของผู้ใช้ พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ กลยุทธ์การสืบค้น ของแต่ละบุคคล และแต่ละกลุ่ม ตามวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน

การเตรียมสารสนเทศเพื่อสนับสนุนสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นักสารสนเทศทำหน้าที่บริการสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการพัฒนาสังคมเศรษฐกิจความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คำว่าเศรษฐกิจความรู้ (Knowledge-Based Economy : KBE)หมายถึง การใช้ความรู้เพื่อเป็นแรงขับเคลื่อนของการพัฒนาสังคมในระยะยาวและอย่างยั่งยืน และเป็นปัจจัยสำคัญเพื่อการแข่งขัน นักสารสนเทศจึงมีหน้าที่สำคัญในการต่อเติมช่องว่างทางความรู้เพื่อลดการแบ่งแยกทางสังคม และลดความแตกต่างของคุณภาพและปริมาณในการเข้าถึงความรู้

ส่วนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นการสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ เพื่อไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries หรือ CI) ซึ่งหมายถึงกลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ UNCTAD แบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) **ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม** (Heritage or Cultural Heritage) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวเนื่องกับประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และสภาพสังคม เป็นต้น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional Cultural Expression) เช่น ศิลปะและงานฝีมือ เทศกาลงานและงานฉลอง เป็นต้น และกลุ่มที่ตั้งทางวัฒนธรรม (Cultural Sites) เช่น โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุดและการแสดงนิทรรศการ เป็นต้น

2) **ประเภทศิลปะ** (Arts) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปะ และวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 กุล่ม คือ งานศิลปะ (Visual Arts) เช่น ภาพวาด รูปปั้น ภาพถ่าย และวัตถุโบราณ เป็นต้น รวมทั้งศิลปะการแสดง (Performing Arts) เช่น การแสดงดนตรี การแสดงละคร การเต้นรำ ละครสัตว์ และการเชิดหุ่นกระบอก เป็นต้น

3) **ประเภทสื่อ** (Media) เป็นกลุ่มสื่อผลิตงานสร้างสรรค์ที่สื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ งานสื่อสิ่งพิมพ์ (Publishing and Printed Media) เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ และสิ่งตีพิมพ์อื่นๆ เป็นต้น และงานโสตทัศน (Audiovisual) เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ และการออกอากาศอื่นๆ เป็นต้น

4) ประเภท Functional Creation เป็นกลุ่มของสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าที่แตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มการออกแบบ (Design) เช่น การออกแบบภายใน กราฟิค แฟชั่น อัญมณี และของเด็กเล่น เป็นต้น ส่วนกลุ่ม New Media ได้แก่ ซอฟต์แวร์ วิดีโอเกม และเนื้อหาดิจิทัล เป็นต้น และกลุ่มบริการทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative Services) ได้แก่ บริการทางสถาปัตยกรรม โฆษณา วัฒนธรรม และนันทนาการ งานวิจัยและพัฒนา และบริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล และความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

นอกจากนี้นักสารสนเทศยังสามารถเน้นการจัดระบบความรู้ใน 9 กลุ่ม ตามที่สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้จัดกลุ่มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามลักษณะของบัญชีรายได้ประชาชาติ โดยแบ่งออกเป็น 9 กลุ่มได้แก่

1) งานฝีมือและหัตถกรรม (Crafts)
2) งานออกแบบ (Design)
3) แฟชั่น (Fashion)
4) ภาพยนตร์และวิดีโอ (Film & Video)
5) การกระจายเสียง (Broadcasting)
6) ศิลปะการแสดง (Performing Arts)
7) ธุรกิจโฆษณา (Advertising)
8) ธุรกิจการพิมพ์ (Publishing)
9) สถาปัตยกรรม (Architecture)

ตัวอย่างประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประชากรนิวยอร์คสหรัฐอเมริกาในปี 2002 เป็นดังนี้

New York City's Creative Economy, Total Workers, 2002

Industry	Description	People Working Within Firms With Employees	Sole Proprietors	Total
Publishing	Periodical, book, newspaper publishers	48,872	3,747	52,619
Film and Video	Motion picture and video production, distribution	11,987	3,761	15,748
Music Production	Record production and distribution, sound recording, music publishers	5,969	908	6,877
Broadcasting	Cable networks, television and radio broadcasting, news syndicates	37,592	0	37,592
Architecture	Architecture, landscape architecture services	10,807	2,925	13,732
Applied Design	Specialized design, photographic services	14,112	13,872	27,984
Advertising	Advertising agencies, direct mail, display, other services	33,175	4,745	37,920
Performing Arts	Theater, dance, performing arts companies and musical groups	22,847	1,764	24,611
Visual Arts	Museums, art dealers	9,929	1,195	11,124
Other	Independent artists, writers and performers in creative industries	3,337	46,844	50,181
Total Workers in Creative Industries		198,627	79,761	278,388

Source: Center for an Urban Future, 2005

ประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (http://www.trfund.com/resource/downloads/creativity/Economy.pdf)

ข้อมูลของสำนักบัญชีประชาชาติปี 2549 ระบุว่ามูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของทั้ง 9 กลุ่มข้างต้น คิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 10.4 ของ GDP โดยมีมูลค่ารวมประมาณ 848,000 ล้านบาท และมีมูลค่าการส่งออกในปี 2549 ประมาณ 289,000 ล้านบาท ประเทศไทยมีวัตถุดิบที่สามารถพัฒนาขึ้นเป็นสินทรัพย์สร้างสรรค์ (Creative Assets)

ดังนั้นนักสารสนเทศจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของการจัดการความรู้และการจัดการสารสนเทศตามประเภทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยเน้นการรวบรวมข้อมูลในแต่ละเรื่อง(subject) เพื่อการจัดระบบและบริการสารสนเทศเฉพาะด้าน ตัวอย่างการจัดกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่นักสารสนเทศสามารถดำเนินการได้มีดังนี้

กลุ่มความสามารถด้านเทคนิคหรือด้านวิชาชีพ	ประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
1) ทักษะการจัดการองค์กรสารสนเทศ	1) ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage)
2) ทักษะการจัดการทรัพยากรสารสนเทศ	2) ประเภทศิลปะ (Arts)
3) ทักษะการจัดการงานบริการสารสนเทศ	3) ประเภทสื่อ (Media)
4) ทักษะการประยุกต์ใช้เครื่องมือสารสนเทศและเทคโนโลยี	4) ประเภทกลุ่มการออกแบบ (Functional Creation)

สรุปได้ว่าการที่ประเทศไทยจะเป็นสังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้นั้น จึงต้องส่งเสริมและพัฒนาระบบการศึกษา วิธีการเรียนรู้ ระบบสารสนเทศ การจัดการความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจาก

1. ความเชื่อมั่นในตนเอง
2. พรสวรรค์ ความอยากรู้อยากเห็น ความคิดหลากหลาย
3. ความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลง กล้าถาม กล้าค้นหา กล้าประดิษฐ์คิดค้น

กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (จอห์น ฮาวกินส์ 2007) ที่เป็นส่วนผสมของความฝันกับการวิเคราะห์การหยั่งรู้ที่เกิดขึ้นในใจ และการคำนวนอย่างง่ายๆ สรุปออกมาเป็นคำว่า RIDER ประกอบด้วย

การทบทวน (Review) เป็นกระบวนการตรวจสอบความเชื่อมโยงของส่วนต่างๆว่าอะไรและทำไม เป็นการศึกษาสภาพของวัตถุดิบในปัจจุบัน

การบ่มเพาะ (Incubation) เป็นการบ่มเพาะให้ความคิดจัดเรียงตนเอง

ความฝัน (Dreams) เป็นการท่องไปในจิตไร้สำนึก เป็นการสำรวจและทดสอบความเชื่อ

ความตื่นเต้น (Excitement) เป็นการก้าวกระโดดของการหยั่งรู้ที่เกิดขึ้นในจิตใจ

การทดสอบความเป็นไปได้จริง(Reality Checks) เพื่อให้รู้ว่าความฝันกับการหยั่งรู้ไม่ไกลเกินความเป็นจริง

ซึ่งลักษณะ 6 ประการของผู้สร้างสรรค์ มีลักษณะ ดังนี้

การสร้างสรรค์คือ องค์ประกอบพื้นฐานของชีวิต

การสร้างสรรค์เป็นพรสวรรค์สากล

การสร้างสรรค์เป็นเรื่องสนุก คนที่สร้างสรรค์อาจมีความสามารถในการแข่งขันสูงมาก ขณะใช้พรสวรรค์ด้านการสร้างสรรค์อยู่นั้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มักแสดงลักษณะเฉพาะตัวหลายอย่างที่เห็นได้ชัดออกมา

การสร้างสรรค์ยังเป็นสิ่งเหนือความคาดหมาย

การสร้างมูลค่าเพิ่มที่เกิดจากความคิดใหม่ๆของมนุษย์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะนำไปสู่ภาคของการผลิตและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประเทศไทยยังมีความหวังที่จะสร้างความคิดให้เป็นนวัตกรรมที่นำรายได้เข้าสู่ประเทศในระยะยาว

การพัฒนาการศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นเรื่องพื้นฐานที่สำคัญยิ่ง นักสารสนเทศจึงต้องเตรียมความพร้อมในการพัฒนาศูนย์รวมความรู้และศูนย์รวมความคิดในการสนับสนุนให้สังคมไทยเป็นสังคมเศรษฐกิจความรู้และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างแท้จริงในอนาคต

บรรณานุกรม

จอห์น ฮาวกินส์ (2007) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เขามั่งคั่งจากความคิดกันอย่างไร กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ

รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2009) กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ

วรากรณ์ สามโกเศศ (2552) รู้จักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) มติชนรายวัน วันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2552 ปีที่ 32 ฉบับที่ 11422 ค้นคืนจาก http://km.ru.ac.th/computer/?p=148

Dicken, Peter (2007) Global Shift : Mapping the Changing Contours of the World Economy. New York: Guilford Press.

❐ ❐ ❐