

ข้อเสนอโครงการวิจัยเรื่อง

“แนวปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย:
บทเรียนจากความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น”

“Best Practice for the Success of Thai Character Business Development:
Lessons from Successful Japanese Character Business”

เสนอต่อ สกว. ฝ่าย 1

๑ ชื่อโครงการ (ภาษาไทย) “แนวปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย: บทเรียนจากความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น”

(ภาษาอังกฤษ) “Best Practice for the Success of Thai Cartoon Character Business Development: Lessons from Successful Japanese Cartoon Character Business”

คำสำคัญ แนวปฏิบัติที่ดี, ธุรกิจคาแรกเตอร์, ความได้เปรียบในการแข่งขัน

Keywords Best Practice, Cartoon Character Business, Competitive Advantage

๒ ชื่อหัวหน้าโครงการ หน่วยงานสังกัด ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และ e-mail

ชื่อ-สกุล นายศุภเจตน์ จันทร์สาส์น

ชื่อ-สกุล Mr. Supachet Chansarn

คุณวุฒิ ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ประชากรศาสตร์), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง (ทางวิชาการ/ราชการ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์

หน่วยงาน คณะเศรษฐศาสตร์ ภาควิชา เศรษฐศาสตร์ระหว่างประเทศและเศรษฐกิจศาสตร์ธุรกิจ

ที่อยู่ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถนนพระราม 4 คลองเตย กรุงเทพฯ 10310

โทรศัพท์/โทรสาร 02-350-3500 ต่อ 1516 / 02-350-3690 E-mail supachet.c@bu.ac.th

ลงนาม (ลายเซ็น) ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น

๓ ชื่อและสถานที่ติดต่อของนักวิจัย หน่วยงานสังกัด ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และ email

ชื่อ-สกุล นายศุภเจตน์ จันทร์สาส์น

ชื่อ-สกุล Mr. Supachet Chansarn

คุณวุฒิ ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ประชากรศาสตร์), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง (ทางวิชาการ/ราชการ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์

หน่วยงาน คณะเศรษฐศาสตร์ ภาควิชา เศรษฐศาสตร์ระหว่างประเทศและเศรษฐกิจศาสตร์ธุรกิจ

ที่อยู่ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถนนพระราม 4 คลองเตย กรุงเทพฯ 10310

โทรศัพท์/โทรสาร 02-350-3500 ต่อ 1516 / 02-350-3690 E-mail supachet.c@bu.ac.th

ชื่อ-สกุล นางศศิประภา พันธนาเสวี

ชื่อ-สกุล Mrs.Sasiprapa Phanthanasaewee

คุณวุฒิ Ph.D. (International Business Management), Asian Institute of Technology

ตำแหน่ง (ทางวิชาการ/ราชการ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์

หน่วยงาน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ที่อยู่ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถนนพระราม 4 คลองเตย กรุงเทพฯ 10310

โทรศัพท์/โทรสาร 02-350-3500 ต่อ 1640 E-mail sasiprapa.c@bu.ac.th



ชื่อและสถานที่ติดต่อของผู้บังคับบัญชาของหน่วยงานของหัวหน้าโครงการ

ชื่อ-สกุล รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ วงศ์เจริญ

ตำแหน่ง รองอธิการบดีอาวุโสฝ่ายวิชาการ

หน่วยงาน มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ที่อยู่ 9/1 หมู่ที่ 5 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

โทรศัพท์/โทรสาร 02-9020299 ต่อ 2162 E-mail tipparat.w@bu.ac.th



ลักษณะของงานวิจัย

☐ เป็นงานวิจัยพื้นฐานหรือใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ

☒ เป็นงานวิจัยเชิงนโยบาย

☐ เป็นงานวิจัยที่สร้างการตระหนักรู้/การเรียนรู้ของสังคม



ได้เสนอโครงการนี้ หรือโครงการที่มีส่วนเหมือนกับเรื่องนี้บางส่วนเพื่อขอทุนต่อแหล่งอื่นที่ได้บ้าง

☒ ไม่ได้เสนอต่อแหล่งทุนอื่น

☐ เสนอต่อ

☐ ชื่อโครงการที่เสนอ

☐ กำหนดทราบผล (หรือสถานภาพเท่าที่ทราบ)



งบประมาณทั้งโครงการ 742,300 บาท (เจ็ดแสนสี่หมื่นสองพันสามร้อยบาท)

จาก สกว. 742,300 บาท (เจ็ดแสนสี่หมื่นสองพันสามร้อยบาท)

จากหน่วยงานร่วมโครงการ ____บาท



ระยะเวลาดำเนินงาน 12 เดือน

เสนอต่อ สกว. เมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2558

ลงนาม ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น ผู้เสนอโครงการ
(นายศุภเจตน์ จันทร์สาส์น)

รายละเอียดของข้อเสนอโครงการ

1. บทสรุปย่อสำหรับผู้บริหาร (Executive Summary)

ประเทศไทยมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาตัวเองไปสู่การเป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ หรือ Creativity Driven Economy หรืออีกนัยหนึ่งคือการพัฒนาไปสู่การเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เพื่อชดเชยความเสียเปรียบที่เกิดขึ้นจากต้นทุนการผลิตที่มีระดับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และการลดลงของสัดส่วนกำลังแรงงานอันเป็นผลมาจากปัญหาสังคมสูงวัย (Ageing Society) ดังนั้น ปัจจัยสำคัญจึงอยู่ที่การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) ในประเทศ โดยได้พบว่า อุตสาหกรรมงานสร้างสรรค์และออกแบบคืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าผลผลิตสูงสุด สะท้อนความสามารถในด้านการงานสร้างสรรค์และการออกแบบของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี งานวิจัยเรื่องนี้ได้เล็งเห็นความสำเร็จในธุรกิจค้าปลีกเตอร์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มและการยอมรับในตลาดโลกได้เป็นอย่างมากในหลากหลายสินค้าและบริการ จึงเชื่อมั่นว่าการเรียนรู้จากความสำเร็จของธุรกิจค้าปลีกเตอร์ญี่ปุ่นจะสามารถเป็นประโยชน์ต่อการสร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันและการยกระดับมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจค้าปลีกเตอร์ไทย นำไปสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจค้าปลีกเตอร์ไทย ช่วยส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืนของประเทศไทยต่อไป

2. ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่อง

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยได้รับอิทธิพลเป็นอย่างมากจากการเติบโตของการค้าระหว่างประเทศซึ่งมีความได้เปรียบจากการมีปัจจัยการผลิตที่มีต้นทุนต่ำ จนอาจกล่าวได้ว่าประเทศไทยคือเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยปัจจัยการผลิต หรือ Factor Driven Economy อย่างไรก็ตามในปัจจุบัน ต้นทุนการผลิตของประเทศไทยมีระดับสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องตามระดับการพัฒนาเศรษฐกิจ ทั้งต้นทุนของปัจจัยการผลิตและต้นทุนค่าจ้างแรงงาน อีกทั้งยังต้องเผชิญกับปัญหาสังคมสูงวัย (Ageing Society) ซึ่งทำให้สัดส่วนกำลังแรงงานของประเทศลดลง ส่งผลให้ความได้เปรียบในการแข่งขันในตลาดโลกของประเทศไทยมีแนวโน้มลดต่ำลงและอาจส่งผลเสียต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทยในระยะยาวได้ ดังนั้น ประเทศไทยมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาตัวเองไปสู่การเป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ หรือ Creativity Driven Economy หรืออีกนัยหนึ่งคือการพัฒนาไปสู่การเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) นั่นเอง

ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) ในประเทศ ซึ่งหมายถึงอุตสาหกรรมที่ทำการผลิตสินค้าและบริการที่มีพื้นฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์และภูมิปัญญา หรืออีกนัยหนึ่งคือ เป็นอุตสาหกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ความคิดสร้างสรรค์และภูมิปัญญา ทำให้เกิดสินค้าและบริการของประเทศที่เป็นเอกลักษณ์และมีความได้เปรียบในการแข่งขันในตลาดโลก ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ หรือ สศช. ได้แบ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ (1) มรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ (Cultural Heritage and Nature) (2) ศิลปะ (Arts) (3) สื่อ (Media) และ (4) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) โดยพบว่าอุตสาหกรรมงานสร้างสรรค์และออกแบบคืออุตสาหกรรมที่มีมูลค่าผลผลิตสูงสุด สะท้อนความสามารถในด้านการงานสร้างสรรค์และการออกแบบของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยเรื่องนี้ได้เล็งเห็นความสำเร็จในธุรกิจค้าปลีกเตอร์ของประเทศญี่ปุ่น อาทิเช่น Hello Kitty และคาแรกเตอร์อื่นๆ ของบริษัท Sanrio Cony Bunny และ Brown Bear ใน Line Application

Doraemon และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มและการยอมรับในตลาดโลกได้เป็นอย่างมากในหลากหลายสินค้าและบริการ ทั้งธุรกิจการออกแบบและตกแต่งสินค้า ยานพาหนะ และไอเท็มต่างๆ ธุรกิจร้านอาหาร ตลอดจนธุรกิจโรงแรมและที่พัก กลายเป็นสินค้าส่งออกที่เป็นอัตลักษณ์ของประเทศ รวมทั้งได้เล็งเห็นว่าคนไทยมีความสามารถในการออกแบบคาแรกเตอร์เป็นอย่างสูงแต่มีข้อจำกัดในการสร้างความได้เปรียบและการยอมรับให้แก่คาแรกเตอร์ ทำให้ธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยยังไม่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้อย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้นจึงเชื่อมั่นว่าการเรียนรู้จากความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นจะสามารถเป็นประโยชน์ต่อการสร้างแนวปฏิบัติที่ดีในการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันและการยกระดับมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย นำไปสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย ช่วยส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการพัฒนาเศรษฐกิจที่ยั่งยืนของประเทศไทยต่อไป

ทั้งนี้ ในการวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันและการยกระดับมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยโดยอาศัยธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นเป็นกรณีศึกษานั้น มีประเด็นที่ควรทำการศึกษาอยู่หลายประเด็น ตัวอย่างเช่น การศึกษาสถานการณ์ทางธุรกิจ การกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จและความล้มเหลวของธุรกิจ การวิเคราะห์กระบวนการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันและยกระดับมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจ รวมทั้งการศึกษาด้านภาพทางเศรษฐกิจของธุรกิจ ทั้งกรณีธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยและธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย โดยอาศัยความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นเป็นแนวทางเป็นหลัก จึงมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะสถานการณ์ทางธุรกิจ แผนที่คลัสเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จและความล้มเหลวของธุรกิจ และกระบวนการพัฒนาความสามารถในการแข่งขันและยกระดับมูลค่าเพิ่มให้แก่ธุรกิจเท่านั้น สำหรับสถานการณ์ทางเศรษฐกิจในเชิงลึกของธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยและญี่ปุ่นอาจมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในอนาคตต่อไป

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยจำนวน 4 ประการ ได้แก่

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น
2. เพื่อจำแนกลักษณะและกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจของคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น
4. เพื่อนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย

4. กิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยแต่ละข้อ

4.1 แผนกิจกรรมหลักที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ รวมทั้งผลลัพธ์ (Output) ที่คาดว่าจะได้รับ

วัตถุประสงค์	กิจกรรมหลัก	ช่วงระยะเวลาดำเนินการ	จำนวนวันที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น	ศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ทางธุรกิจของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นในเชิงลึก เพื่อนำไปสู่การรายงานข้อมูลต่างๆ ในภาพรวมของสถานการณ์และแนวโน้มทางธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น	เดือนที่ 1-3	60 วัน	ผศ.ดร.ศุภเจตน์ ผศ.ดร.ศศิประภา

วัตถุประสงค์	กิจกรรมหลัก	ช่วงระยะเวลา ดำเนินการ	จำนวน วันที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
2. เพื่อจำแนก ลักษณะและ กำหนดแผนที่คลัส เตอร์ของธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่ง	ศึกษาและจำแนกลักษณะของ ธุรกิจค้าปลีกค้าส่ง เพื่อ นำไปสู่การกำหนดแผนที่คลัส เตอร์ของธุรกิจค้าปลีกค้าส่ง และธุรกิจค้าปลีกค้าส่งไทย	เดือนที่ 4-6	60 วัน	ผศ.ดร.ศุภเจตน์ ผศ.ดร.ศศิประภา
3. เพื่อวิเคราะห์ ปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อความสำเร็จของ ธุรกิจค้าปลีกค้า ส่ง	ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่ง เพื่อนำมาเป็น ต้นแบบในการส่งเสริมโอกาส และจัดอุปสรรคต่อการพัฒนา ธุรกิจค้าปลีกค้าส่งไทย	เดือน 5-7	60 วัน	ผศ.ดร.ศุภเจตน์ ผศ.ดร.ศศิประภา
4. เพื่อนำเสนอ แนวปฏิบัติที่ดีสู่ ความสำเร็จในการ พัฒนาธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่งไทย	นำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการในการพัฒนา ธุรกิจค้าปลีกค้าส่งไทย เพื่อให้ สามารถกำหนดกรอบนโยบาย และแผนปฏิบัติการที่เป็น รูปธรรมที่สอดคล้องกับโอกาสใน การพัฒนาธุรกิจค้าปลีกค้าส่งไทย ทั้งในประเทศและในระดับ นานาชาติ	เดือน 8-11	80 วัน	ผศ.ดร.ศุภเจตน์ ผศ.ดร.ศศิประภา

หมายเหตุ จำนวนวันที่ใช้เป็นการคาดการณ์จำนวนเวลาที่จะต้องดำเนินการจริง โดยเทียบ 1 วันเท่ากับ 8 ชั่วโมง

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลา

ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลามีรายละเอียดดังนี้

เดือนที่	กิจกรรม (activities)	ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ (outputs)
6 เดือนแรก	ศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ของธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่งในเชิงลึก เพื่อนำไปสู่การ รายงานข้อมูลต่างๆ ในภาพรวมของ สถานการณ์และแนวโน้มทางธุรกิจค้า ปลีกค้าส่ง	รายงานข้อมูลสถานการณ์ทางในธุรกิจเชิง ลึกของธุรกิจค้าปลีกค้าส่งทั้งข้อมูล ทางด้านการผลิตและการตลาดซึ่งสะท้อน ศักยภาพของธุรกิจในการเป็นกลไก ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการ มีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจของประเทศ
	ศึกษาและจำแนกลักษณะของธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่ง เพื่อนำไปสู่การกำหนด แผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจค้าปลีก ค้าส่งและธุรกิจค้าปลีกค้าส่งไทย	รายงานข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางธุรกิจ ของค้าปลีกค้าส่ง รวมทั้งแผนที่คลัส เตอร์ของธุรกิจค้าปลีกค้าส่งและธุรกิจ ค้าปลีกค้าส่งไทย

เดือนที่	กิจกรรม (activities)	ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ (outputs)
6 เดือนสุดท้าย	ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นเพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทย	รายงานข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นทั้งปัจจัยด้านตลาดและกลยุทธ์องค์กร ปัจจัยด้านความต้องการของตลาด ปัจจัยด้านปัจจัยในการดำเนินงาน และปัจจัยด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานสนับสนุน และหน่วยงานภาครัฐ
	พัฒนาและนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการในการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทย เพื่อให้สามารถกำหนดกรอบนโยบายและแผนปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรมที่สอดคล้องกับโอกาสในการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยทั้งในประเทศและในระดับนานาชาติ	รายงานแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการเพื่อนำไปปรับใช้กับการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยให้มีความได้เปรียบในการแข่งขันและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงธุรกิจได้มากยิ่งขึ้น

6. แนวทาง/ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในส่วนนี้จะนำเสนอขอบเขตการดำเนินงานของโครงการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วนใหญ่ ได้แก่ (1) ขอบเขตของการศึกษา (2) กรอบแนวคิดในการวิจัย (3) กระบวนการวิจัย และ (4) ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขอบเขตของการศึกษา

1. ธุรกิจแรกเตอร์ (Character Business) ในงานวิจัยเรื่องนี้ หมายถึง ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ตัวการ์แรกเตอร์ ซึ่งครอบคลุมคาแรกเตอร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นในเกมส์ การ์ตูน และแอปพลิเคชันต่างๆ รวมทั้งธุรกิจที่สร้างสรรค์ตัวการ์แรกเตอร์เพื่อการพาณิชย์โดยเฉพาะ โดยมุ่งเน้นศึกษาคาแรกเตอร์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้โดยการขยายขอบเขตธุรกิจไปสู่การเป็นสินค้าหรือบริการอื่นๆ ได้

2. ธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่จะทำการศึกษานในงานวิจัยเรื่องนี้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

2.1. คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในเกมส์

หมายถึง คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์เฉพาะในเกมส์ ต่อมาได้รับความนิยมและถูกพัฒนาไปสู่สินค้าและบริการอื่นๆ ได้

2.2. คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในแอปพลิเคชัน

หมายถึง คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์เฉพาะในแอปพลิเคชันในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ต่อมาได้รับความนิยมและถูกพัฒนาไปสู่สินค้าและบริการอื่นๆ ได้

2.3. คาแรกเตอร์ที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้น

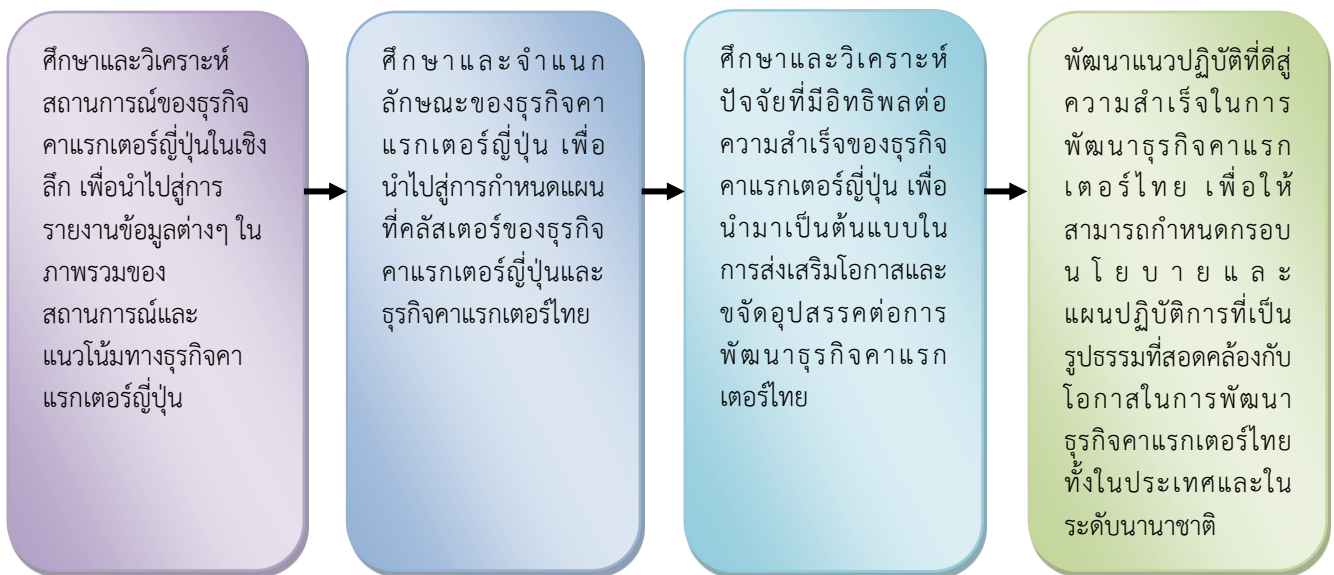
หมายถึง คาแรกเตอร์ที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้น โดยถูกนำไปใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการต่างๆ เป็นหลัก

3. ธุรกิจแรกเตอร์ไทยที่จะทำการศึกษานในงานวิจัยเรื่องนี้จะมีเพียง 1 กลุ่ม นั่นคือ คาแรกเตอร์ที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม ช่วงว่างความรู้ และคำถามการวิจัยข้างต้นทำให้สามารถกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังรูปที่ 1 โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ทางธุรกิจของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นในเชิงลึก เพื่อนำไปสู่การรายงานข้อมูลต่างๆ ในภาพรวมของสถานการณ์และแนวโน้มทางธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น
2. ศึกษาและจำแนกลักษณะของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น เพื่อนำไปสู่การกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ต่อไป
3. ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น เพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย
4. พัฒนาแนวปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย เพื่อให้สามารถกำหนดกรอบนโยบายและแผนปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรมที่สอดคล้องกับโอกาสในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยทั้งในประเทศและในระดับนานาชาติ



รูปที่ 1: กรอบแนวคิดในการวิจัย

กระบวนการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยกระบวนการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. ศึกษาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ประกอบด้วย รายงานของหน่วยงานรัฐบาล สมาคม บริษัท สำนักงานวิจัย นักวิจัย วารสารหรือหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับสถานการณ์ทางธุรกิจของคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น
2. ศึกษาจากแนวปฏิบัติของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีผ่านการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและคาแรกเตอร์ไทย ทั้งตัวแทนผู้ประกอบการ ตัวแทนสมาคมวิชาชีพ ตัวแทนสถาบันการศึกษาและตัวแทนภาครัฐ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานตามโครงการศึกษาเรื่องนี้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ตามกรอบแนวคิดของการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ข้างต้น รายละเอียดมีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นในเชิงลึก เพื่อนำไปสู่การรายงานข้อมูลต่างๆ ในภาพรวมของสถานการณ์และแนวโน้มทางธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น

ขั้นตอนการศึกษามีดังนี้

1. ทำการทบทวนและศึกษาเอกสารและงานวิจัยในอดีต รวมทั้งค่าสถิติต่างๆ ที่ได้จากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิที่ประกอบด้วย รายงานของหน่วยงานรัฐบาล สมาคม บริษัท สำนักงานวิจัย นักวิจัย วารสารหรือหนังสือพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางธุรกิจของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นในเชิงลึก รวมทั้งศึกษาสถานการณ์ในเบื้องต้นของธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ
2. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และค่าสถิติต่างๆ เพื่อนำไปสู่การรายงานข้อมูลเชิงลึกในภาพรวมของสถานการณ์และแนวโน้มทางธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น รวมทั้งรายงานการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย

ขั้นตอนที่ 2: ศึกษาและจำแนกลักษณะของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น เพื่อนำไปสู่การกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย

ขั้นตอนการศึกษามีดังนี้

1. ทำการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจคาแรกเตอร์ในประเทศไทยที่มีแนวโน้มเป็นผู้ใช้ประโยชน์จากงานวิจัย ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการ และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจคาแรกเตอร์ เพื่อขอความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการวิจัยเพื่อพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยโดยอาศัยธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นเป็นแนวปฏิบัติที่ดี
2. ทำการทบทวนและศึกษาเอกสาร งานวิจัยในอดีต รวมทั้งค่าสถิติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อศึกษาและจำแนกลักษณะทางธุรกิจและที่มาของคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น ทั้งนี้ในเบื้องต้นสามารถแบ่งขอบเขตกรณีศึกษาได้เป็น 3 กรณี ดังนี้
 - 2.1. คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในเกมส์
กรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์โปเกมอน (Pokemon: ポケモン)
 - 2.2. คาแรกเตอร์ที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในแอปพลิเคชัน
กรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์โคนิบันนี่ และบราวน์แบร์ ในแอปพลิเคชัน LINE
 - 2.3. คาแรกเตอร์ที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้น
กรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์ของบริษัท Sanrio (株式会社サンリオ) ทั้งนี้ งานวิจัยเรื่องนี้จะพิจารณาเลือกคาแรกเตอร์ของบริษัท Sanrio โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่ (1) คาแรกเตอร์ที่ประสบความสำเร็จ และ (2) คาแรกเตอร์ที่ไม่ประสบความสำเร็จ

สำหรับคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่กำหนดให้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้ดังที่นำเสนอข้างต้นนั้นเป็นเพียงการนำเสนอในเบื้องต้น ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม และข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล

3. ทำการทบทวนและศึกษาเอกสาร งานวิจัยในอดีต รวมทั้งค่าสถิติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ โดยในเบื้องต้นสามารถกำหนดธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยที่เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้ได้แก่ คาแรกเตอร์มะม่วง ทั้งนี้คาแรกเตอร์มะม่วงที่กำหนดให้เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัย

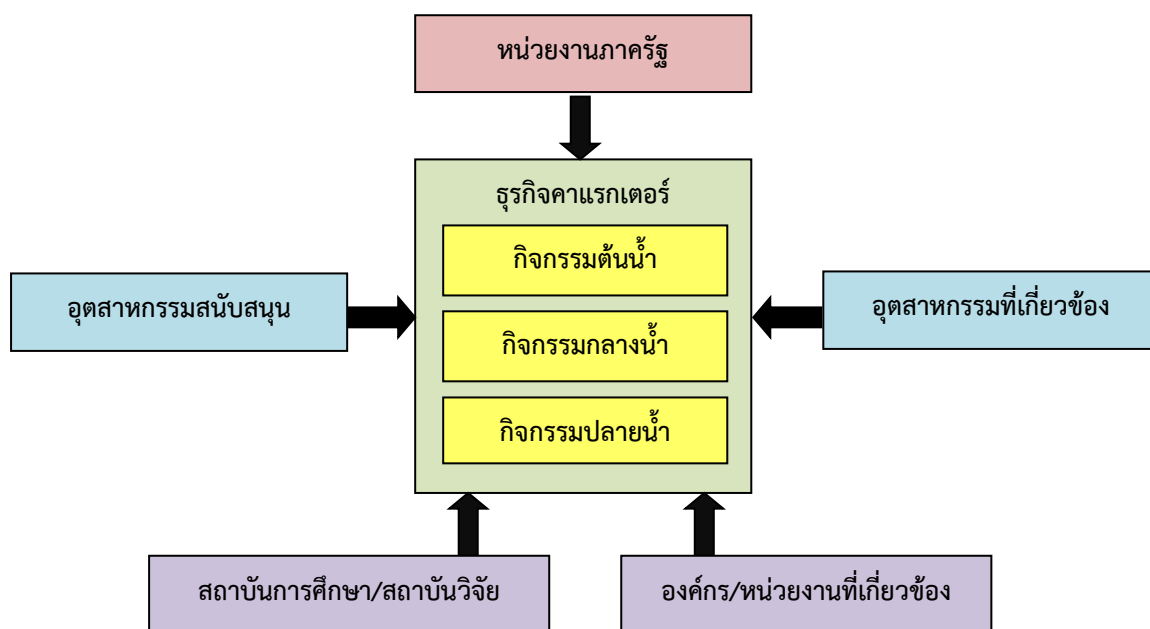
เรื่องนี้นำเสนอนั้นเป็นเพียงการนำเสนอในเบื้องต้น ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม และข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล

4. ทำการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจแวกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจแวกเตอร์ไทยในเชิงลึก เพื่อศึกษาลักษณะทางธุรกิจและแนวทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาธุรกิจแวกเตอร์ ตลอดจนความเชื่อมโยงของธุรกิจแวกเตอร์กับอุตสาหกรรมและหน่วยงานอื่นๆ ได้แก่ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง อุตสาหกรรมสนับสนุน หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษาและสถาบันวิจัย ตลอดจนองค์กร/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

5. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และค่าสถิติต่างๆ ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจแวกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจแวกเตอร์ไทย ทั้งนี้เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแวกเตอร์ต่อไป

แผนที่คลัสเตอร์

แผนที่คลัสเตอร์ (Cluster Map) คือแผนภาพที่แสดงความเชื่อมโยงระหว่างอุตสาหกรรมหลัก (ในที่นี้คือ ธุรกิจแวกเตอร์) กับอุตสาหกรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ซึ่งประกอบด้วย อุตสาหกรรมสนับสนุน อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา/สถาบันวิจัย และองค์กร/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ โดยแผนที่คลัสเตอร์นี้จะเป็นกรอบในการวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมโดยอาศัยแบบจำลอง Dynamic Diamond Model ต่อไป (ศุภเจตน์ จันทร์สาสน์ และคณะ, 2558)¹ โดยสามารถแสดงได้ดังรูปที่ 2



รูปที่ 2: แผนที่คลัสเตอร์

ในเบื้องต้น งานวิจัยเรื่องนี้จะกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ (Cluster Map) ของธุรกิจแวกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจแวกเตอร์ไทยโดยอาศัยการวิเคราะห์ค่าแวกเตอร์ที่เป็นกรณีศึกษา โดยจะแบ่งออกเป็น 4 แผนที่คลัสเตอร์ ได้แก่

¹ ศุภเจตน์ จันทร์สาสน์, อรยา สิงห์สง, กาญจนา ส่งวัฒนา, ปณิญา ภักขา และปาน จินดาพล. 2558. การยกระดับความได้เปรียบของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยภายใต้การค้าเสรี. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

5.1. แผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในเกมส์ โดยอาศัยกรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์โปเกมอน (Pokemon: ポケモン)

5.2. แผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในแอปพลิเคชัน โดยอาศัยกรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์โคนิบันนี่ และบราวน์แบร์ ในแอปพลิเคชัน LINE

5.3. แผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้น โดยอาศัยกรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์ของบริษัท Sanrio (株式会社サンリオ)

5.4. แผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย โดยอาศัยกรณีศึกษาได้แก่ คาแรกเตอร์มะม่วง ทั้งนี้ ขั้นตอนในการกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ในที่นี่จะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์และกำหนดห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ของธุรกิจคาแรกเตอร์ก่อน จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์และกำหนดอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง อุตสาหกรรมสนับสนุน หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา/สถาบันวิจัย และองค์กร/หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขั้นตอนที่ 3: ศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น เพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย

ขั้นตอนการศึกษามีดังนี้

1. ทำการทบทวนและศึกษาเอกสาร งานวิจัยในอดีต รวมทั้งคำสถิติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อศึกษาและจำแนกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นออกตามกรณีตัวอย่าง ผ่านแบบจำลอง Dynamic Diamond Model ของ Michael E. Porter สำหรับการวิเคราะห์ความสามารถทางธุรกิจ โดยจะเป็นการประเมินถึงสถานการณ์ในปัจจุบันของปัจจัยแวดล้อมทางธุรกิจที่สำคัญที่มีผลกระทบต่อความสามารถในการเพิ่มศักยภาพของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถทางธุรกิจในระดับชาติและนานาชาติ (Porter, 1990)²

แบบจำลอง Dynamic Diamond Model คือกรอบแนวคิดสำหรับการวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจ โดยพิจารณาจากสถานการณ์ปัจจุบันของปัจจัยแวดล้อมทางธุรกิจที่สำคัญ 4 ด้านที่จะมีผลกระทบต่อความสามารถในการเพิ่มผลิตภาพ (Productivity) ของธุรกิจนั้นๆ โดยจะประเมินว่าสถานการณ์เหล่านั้นมีลักษณะที่จะเป็นการเอื้อหรือจะเป็นอุปสรรคต่อการยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจนั้นๆหรือไม่ อย่างไร และมากน้อยเพียงใด รวมไปถึงการวิเคราะห์บทบาทของภาครัฐที่จะมีผลต่อปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ทั้ง 4 ด้าน นั้นด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าหากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งในสี่ประการนี้ดีขึ้นย่อมส่งผลดีต่อการยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของตนเอง ทั้งนี้ปัจจัยดังกล่าวประกอบไปด้วย

(1) ปัจจัยการดำเนินงาน (Factor Condition): วิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิตของธุรกิจคาแรกเตอร์ซึ่งมีผลต่อความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจ

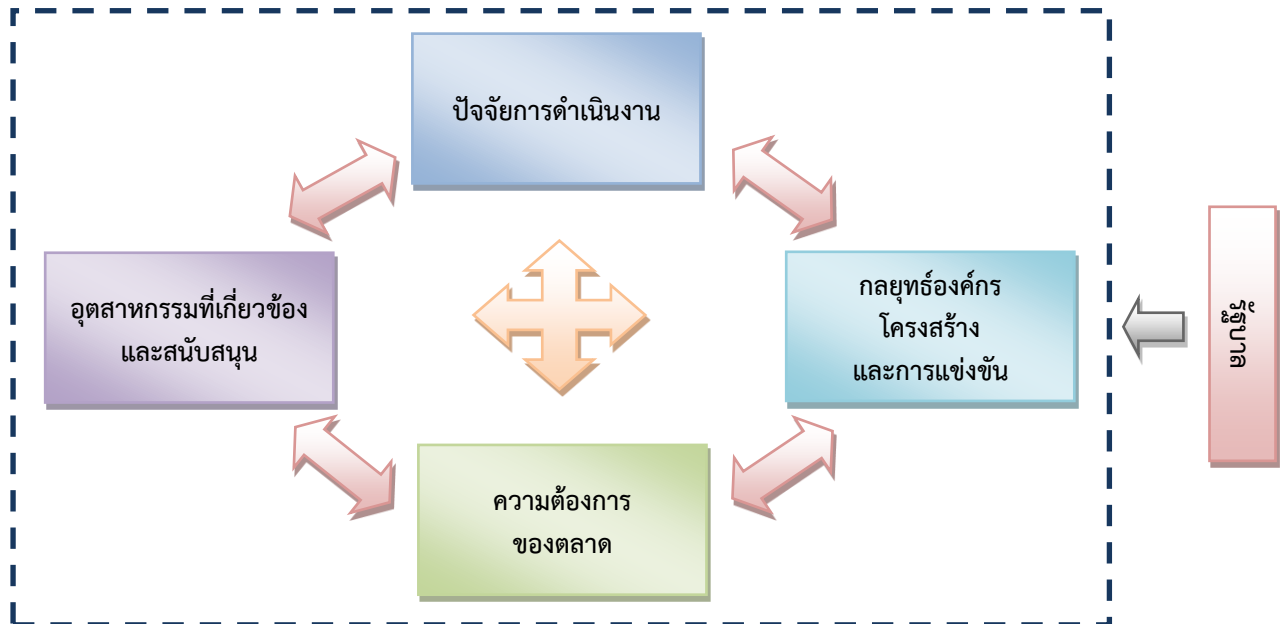
(2) ความต้องการของตลาด (Demand Condition): วิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์ของผู้บริโภคซึ่งมีผลต่อความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจคาแรกเตอร์

(3) อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานสนับสนุน และหน่วยงานภาครัฐ (Related and Supporting Industries): วิเคราะห์บทบาทของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานสนับสนุน และหน่วยงานภาครัฐที่มีต่อการส่งเสริมและสนับสนุนความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจคาแรกเตอร์

² Porter, M. 1990. *Competitive Advantage of Nations*. New York, The Free Press.

(4) กลยุทธ์องค์กร โครงสร้าง และการแข่งขัน (Firm Strategy, Structure and Rivalry): วิเคราะห์โครงสร้างการแข่งขันในธุรกิจตลอดจนกลยุทธ์องค์กรในธุรกิจแรกเตอร์ซึ่งมีผลต่อความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจ

ทั้งนี้ สามารถนำเสนอแผนภาพในเบื้องต้นของแบบจำลอง Dynamic Diamond Model ได้ดังรูปที่ 3 ดังนี้



รูปที่ 3: แบบจำลอง Dynamic Diamond Model

งานวิจัยเรื่องนี้ได้เลือกแบบจำลอง Dynamic Diamond Model เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่น เนื่องจากแบบจำลองดังกล่าวสามารถช่วยให้เข้าใจถึงบทบาทของปัจจัยแวดล้อมแต่ละด้านที่ส่งผลต่อการพัฒนาความได้เปรียบในการแข่งขันในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจน ทำให้สามารถนำมาสังเคราะห์เพื่อพัฒนาต้นแบบในการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยได้

ทั้งนี้ งานวิจัยเรื่องนี้จะอาศัยแบบจำลอง Dynamic Diamond Model เพื่อวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจแรกเตอร์ไทย เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแรกเตอร์ โดยแบ่งออกเป็น 5 กรณี ได้แก่

1.1. ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในเกมส์

1.2. ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่เริ่มต้นจากการเป็นคาแรกเตอร์ในแอปพลิเคชัน

1.3. ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้นและประสบความสำเร็จ

1.4. ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าคาแรกเตอร์ตั้งแต่เริ่มต้นแต่ไม่ประสบความสำเร็จ

1.5. ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ไทย

อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญที่ถือเป็นขอบเขตในการวิเคราะห์แบบจำลอง Dynamic Diamond Model ในงานวิจัยเรื่องนี้ ประกอบด้วย

- แบบจำลอง Dynamic Diamond Model ตามแนวคิดของ Porter (1990) เป็นแบบจำลองที่เน้นวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมในภาพรวมเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเรื่องนี้มุ่งเน้นประยุกต์ นำเสนอ และวิเคราะห์แบบจำลอง Dynamic Diamond Model บนพื้นฐานของธุรกิจที่เป็นกรณีศึกษาเป็นหลัก เนื่องจากธุรกิจแรกเตอร์ถือเป็นธุรกิจที่ค่อนข้างใหม่และกำหนดขอบเขตอุตสาหกรรมได้ค่อนข้างยาก

- แบบจำลอง Dynamic Diamond Model ตามแนวคิดของ Porter (1990) เป็นแบบจำลองที่เน้นวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมภายในประเทศ (Domestic Industry) เป็นหลัก อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเรื่องนี้มุ่งขยายการวิเคราะห์ไปสู่ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ในระดับนานาชาติ (Global Level) เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไปสู่การเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศต่อไป

สำหรับการวิเคราะห์ความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นแต่ละกลุ่มและธุรกิจแรกเตอร์ไทยตามแบบจำลอง Dynamic Diamond Model ในงานวิจัยเรื่องนี้จะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์บทบาทของกลยุทธ์องค์กรและโครงสร้างตลาดในธุรกิจแรกเตอร์ นั่นคือ ทำการวิเคราะห์โครงสร้างตลาด สภาพการแข่งขัน กลยุทธ์ที่องค์กรใช้ในการแข่งขัน ฯลฯ จากนั้นจะทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการผลิตและการดำเนินงาน ตัวอย่างเช่น บุคลากร เครื่องมือและอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และทำการวิเคราะห์บทบาทของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของตลาดและผู้บริโภคทั้งในประเทศญี่ปุ่นและประเทศไทย จากนั้นในขั้นตอนสุดท้ายจึงเป็นการวิเคราะห์บทบาทของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและสนับสนุนกับธุรกิจแรกเตอร์ ได้แก่ อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องและให้การสนับสนุนการดำเนินธุรกิจแรกเตอร์ หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา/สถาบันวิจัย และองค์กร/หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยจะทำการวิเคราะห์ว่าปัจจัยแต่ละด้านมีอิทธิพลในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อการยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของธุรกิจแรกเตอร์อย่างไรบ้าง

2. ทำการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจแรกเตอร์ในเชิงลึก เพื่อศึกษาและระบุถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจแรกเตอร์ไทย

3. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และค่าสถิติต่างๆ ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดต้นแบบสำหรับการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทย

ขั้นตอนที่ 4: พัฒนาและนำเสนอแนวปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทย เพื่อให้สามารถกำหนดกรอบนโยบายและแผนปฏิบัติการที่เป็นรูปธรรมที่สอดคล้องกับโอกาสในการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยทั้งในประเทศและในระดับนานาชาติ

ในขั้นตอนสุดท้ายนี้จะเป็นการนำเอาข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องในธุรกิจแรกเตอร์ญี่ปุ่นจากในขั้นตอนที่ 1-3 มาทำการเสนอเป็นแนวทางในการผลักดันยุทธศาสตร์เพื่อการกำหนดนโยบายและแผนปฏิบัติการเพื่อการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยเน้นที่ความเป็นไปได้และตรงกับบริบทความต้องการในการส่งเสริมโอกาสและจัดอุปสรรคต่อการพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทยทั้งในระดับประเทศและในระดับนานาชาติ

ทั้งนี้จะมีการสัมภาษณ์เชิงลึกต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจแรกเตอร์ในประเทศไทยเพื่อรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการเพื่อพัฒนาธุรกิจแรกเตอร์ไทย และจะนำเอา

ความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องดังกล่าวมาปรับปรุงแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการเพื่อพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นต่อไป

7. แผนการทำงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

โครงการศึกษาวิจัยเรื่องนี้คาดว่าจะใช้เวลาใช้เวลาดำเนินงาน 12 เดือน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

กิจกรรมดำเนินงาน	เดือนที่											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. ประชุมวางแผนงาน รายละเอียดโครงการ และหน้าที่รับผิดชอบ												
2. ศึกษาและทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น												
3. วิเคราะห์สถานการณ์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นในเชิงลึก												
4. ศึกษาและทบทวนเอกสารเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดีของธุรกิจของคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น												
5. ศึกษาและทบทวนเอกสารเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น												
6. สัมภาษณ์เชิงลึกต่อผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
7. วิเคราะห์และกำหนดแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
8. ส่งรายงานความก้าวหน้า 6 เดือน ซึ่งประกอบด้วย - รายงานข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับสถานการณ์และแนวโน้มของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น - ข้อมูลแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
9. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
10. พัฒนาแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
11. สัมภาษณ์เชิงลึกต่อผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยเพื่อรับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
12. ปรับปรุงแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการในการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย												
13. จัดทำและนำเสนอรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์												

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับเมื่อการดำเนินงานเสร็จสิ้นที่เป็นรูปธรรมและตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รายงานข้อมูลสถานการณ์ในเชิงลึกเกี่ยวกับธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น ทั้งข้อมูลทางด้านการผลิตและการตลาดซึ่งสะท้อนศักยภาพของธุรกิจในการเป็นกลไกขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจของประเทศ
2. ได้รายงานข้อมูลแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่น รวมทั้งแผนที่คลัสเตอร์ของธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย เพื่อเป็นกรอบในการวางแผนพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยต่อไป
3. ได้รายงานข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของธุรกิจคาแรกเตอร์ญี่ปุ่นและธุรกิจคาแรกเตอร์ไทย ทั้งปัจจัยด้านกลยุทธ์องค์กรและโครงสร้างการแข่งขัน ปัจจัยด้านความต้องการของตลาด ปัจจัยด้านปัจจัยในการดำเนินงาน และปัจจัยด้านอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานสนับสนุน และหน่วยงานภาครัฐ
4. ได้รายงานแนวปฏิบัติที่ดี นโยบาย และแผนปฏิบัติการเพื่อนำไปปรับใช้กับการพัฒนาธุรกิจคาแรกเตอร์ไทยให้มีความได้เปรียบในการแข่งขันและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงธุรกิจได้มากยิ่งขึ้น

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. ผลงานวิจัยได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการที่มี Peer-Reviewed หรือ การนำเสนอในการประชุมวิชาการ อย่างน้อย 1 เรื่อง
2. ผลงานวิจัยถูกนำไปใช้ประโยชน์โดยหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง

9. USER ของงานวิจัย (บุคคล / หน่วยงาน)

1. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงอุตสาหกรรม เป็นต้น
2. ผู้ประกอบการในประเทศไทยที่มีการพัฒนาคาแรกเตอร์เพื่อการพาณิชย์
3. นักออกแบบและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคาแรกเตอร์ในประเทศไทย
4. นักวิชาการและนักศึกษาในสาขาการออกแบบ

10. แนวทาง/กระบวนการผลักดันผลงานวิจัยให้เกิดการใช้ประโยชน์

1. ตีพิมพ์ผลงานวิจัยในวารสารวิชาการที่มี Peer-Reviewed ระดับชาติหรือระดับนานาชาติ
2. นำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการระดับชาติหรือระดับนานาชาติ
3. จัดทำรายงานข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อนำเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงอุตสาหกรรม ฯลฯ
4. จัดทำรายงานแนวปฏิบัติที่ดีเพื่อนำเสนอต่อผู้ประกอบการ

11. ผลงานที่ส่งต่อ สกว. (ผลงานสมบูรณ์ที่ใช้ในการตรวจรับงาน)

1. รายงานความก้าวหน้า 6 เดือน
2. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

12. งบประมาณของโครงการ สกว. แบ่งงบประมาณออกเป็นหมวดใหญ่ ๆ ดังนี้ คือ

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1. ค่าตอบแทนนักวิจัย | 360,000 บาท |
| 2. ค่าจ้าง | 48,000 บาท |
| 3. ค่าใช้สอย | 115,000 บาท |
| 4. ค่าวัสดุ | 20,000 บาท |
| 5. ค่าเดินทางต่างประเทศ | 145,000 บาท |
| 6. ค่าอุดหนุนสถาบัน | 54,300 บาท |

13. แผนการใช้งบประมาณ

โครงการวิจัยเรื่องนี้คาดว่าจะใช้งบประมาณทั้งสิ้น 742,300 บาท (เจ็ดแสนสี่หมื่นสองพันสามร้อย บาท) โดยมีรายละเอียดค่าใช้จ่ายดังนี้

ก. ส่วนที่โครงการบริหาร

	งวดที่ 1	งวดที่ 2	งวดที่ 3	งวดพิเศษ	รวม	%
1. หมวดค่าตอบแทน						
1.1 ค่าตอบแทน ผศ.ดร.ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น 15,000 บาท x 12 เดือน	90,000	45,000	45,000		180,000	
1.2 ค่าตอบแทน ผศ.ดร.ศศิประภา พันธนาเสวี 15,000 บาท x 12 เดือน	90,000	45,000	45,000		180,000	
รวมค่าตอบแทน	180,000	90,000	90,000		360,000	48.5
2. หมวดค่าจ้าง						
2.1 ค่าจ้างผู้ช่วยนักวิจัยระดับปริญญาโท 8,000 x 6 เดือน	24,000	24,000			48,000	
รวมค่าจ้าง	24,000	24,000			48,000	6.5
3. หมวดค่าใช้สอย						
3.1 ค่าใช้จ่ายในการสัมภาษณ์เชิงลึก	40,000	10,000			50,000	
3.2 ค่าติดต่อสื่อสาร	15,000	10,000			25,000	
3.3 ค่าหนังสือและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	20,000				20,000	
3.4 ค่าถ่ายเอกสารและค่าจัดทำรายงานวิจัย	10,000	10,000			20,000	
รวมค่าใช้สอย	85,000	30,000			115,000	15.5
4. หมวดค่าวัสดุ						
4.1 ค่าวัสดุสำนักงาน	12,000	8,000			20,000	
รวมค่าวัสดุ	12,000	8,000			20,000	2.7
รวมค่าใช้จ่ายส่วนที่โครงการบริหาร	301,000	152,000	90,000		543,000	

ข. ส่วนที่บริหารโดย สกว.

5. หมวดค่าเดินทางต่างประเทศ งวดพิเศษ ง.						
5.1 ค่าตัวเครื่องบิน ไป-กลับ กรุงเทพฯ - ญี่ปุ่น (2 คน x 22,500 บาท)				45,000	45,000	
5.2 ค่าเดินทางในประเทศญี่ปุ่น (5,000 บาท x 5 วัน)				25,000	25,000	
5.3 ค่าที่พักในมิยาเกะ (5 คืน x 2 คน x 5,000 บาท)				50,000	50,000	
5.4 ค่าเบี้ยเลี้ยง (5 วัน x 2 คน x 2,500 บาท)				25,000	25,000	
รวมค่าเดินทางต่างประเทศ				145,000	145,000	19.5
6. หมวดค่าอุดหนุนสถาบัน (งวดพิเศษ ก.)						
6.1 ค่าอุดหนุนสถาบัน				54,300	54,300	
รวมค่าใช้จ่าย งวดพิเศษ ก.				54,300	54,300	
รวมค่าใช้จ่ายส่วนที่บริหารโดย สกว.				199,300	199,300	7.3

7. สรุปค่าใช้จ่าย

7.1 ค่าใช้จ่ายส่วนที่บริหารโดยโครงการ					543,000	
7.2 ค่าใช้จ่ายส่วนที่บริหารโดย สกว.					199,300	
รวมทั้งสิ้น	301,000	152,000	90,000	199,300	742,300	100

ประวัติบุคคล

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นายศุภเจตน์ จันทร์สาสน์
(ภาษาอังกฤษ) Mr. Supachet Chansarn
เพศชาย..... วันเดือนปีเกิด 31 สิงหาคม พ.ศ.2522
ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ติดต่อ (ที่ทำงาน) คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถนนพระราม 4 คลองเตย กรุงเทพฯ 10110
โทรศัพท์/โทรสาร 02-350-3500 ต่อ.1516 / 02-350-3690
E-mail – address supachet.c@bu.ac.th
ที่อยู่ (ที่บ้าน) 232 ซอยลาดพร้าว 96 ถนนลาดพร้าว แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
โทรศัพท์/โทรสาร 081-733-5448 / 02-514-2056

ประวัติการศึกษา (ปริญญาตรี – เอก ; สาขา และสถาบัน)

เศรษฐศาสตรบัณฑิต (เศรษฐศาสตร์ระหว่างประเทศ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Master of Economics (Applied Economics) North Carolina State University, NC, USA
ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ประชากรศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลงานวิจัย

ก. ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติและนานาชาติ
วารสารระดับนานาชาติ

Chansarn, S. 2013. Educational Attainment and Its Contribution to Labor Productivity Growth in Thailand. *Journal of Population and Social Studies*, 21(2), 189 – 207.
Chansarn, S. 2012. The Role of Education in Compensating the Shrinking Workforce and Creating the Economic Growth under Ageing Population in Thailand. *European Journal of Economics, Finance and Administrative Sciences*, Issue 53, 15 – 25.
Chansarn, S. 2012. Active Ageing of Elderly People and Its Determinants: Empirical Evidence from Thailand. *Asia-Pacific Social Science Review*, 12(1), 1 – 21.
Chansarn, S. 2011. Indebtedness of Working-Age Population Aged 55 - 59 Years Old in Thailand. *European Journal of Economics, Finance and Administrative Sciences*, Issue 39, 114 – 123.
Chansarn, S. 2010. Operating Efficiency of Life Insurance Business in Thailand. *Kasetsart Journal*, 31(3), 1 – 51.
Chansarn, S. 2010. Labor Productivity, Education, Health and Technological Progress: A Cross-Country Analysis. *Economic Analysis and Policy*, 40(2), 249 – 261.

วารสารระดับชาติ

Chansarn, S. 2012. Education and Return on Education of Employees in Thailand: Is There the Gender Disparity. *Journal of Demography*, 28(2), 1 – 21.

- Chansarn, S. 2012. Labor Productivity, Education and Their Linkage: Evidence from Thailand. *NIDA Development Journal*, 52(4), 39 – 54.
- Chansarn, S. 2011. Labor Productivity and Economic Prospects in an Ageing Society: Empirical Evidence from Thailand and Singapore. *Journal of Demography*, 27(1), 1 – 18.
- Chansarn, S. 2010. Capitalizing on Two Demographic Dividends and Improving the Standard of Living in Thailand. *Journal of Demography*, 26(1), 1 – 21.
- Chansarn, S. 2009. The Capitalization on the Demographic Dividend: A Cross-Country Empirical Study. *Journal of the National Research Council of Thailand*, 41(2), 53 – 70.

ข. ผลงานวิจัยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

โครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” ใช้ประโยชน์โดย สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

ค. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ

ตำรา

ศุภเจตน์ จันทร์สาสน์. 2551. เศรษฐศาสตร์เพื่อชีวิตประจำวัน. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ศุภเจตน์ จันทร์สาสน์. 2549. สถิติสำหรับเศรษฐศาสตร์และธุรกิจ. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

โครงการวิจัย

การยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยภายใต้การค้าเสรี (หัวหน้าโครงการ) สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ปี พ.ศ.2556

สถานการณ์และพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวของชาวต่างประเทศ ที่เป็นคนพิการและผู้สูงอายุ ประจำปี พ.ศ. 2556 ภายใต้โครงการพัฒนาการท่องเที่ยวที่ปราศจากอุปสรรคสำหรับคนทั้งมวล ประจำปี พ.ศ. 2556” (นักวิจัยร่วม) สนับสนุนโดยกรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี พ.ศ.2556

สถานภาพของความรู้ด้านเศรษฐกิจการศึกษา” (นักวิจัยร่วม) สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ปี พ.ศ.2556

การพัฒนาองค์ความรู้และแหล่งเรียนรู้เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” (นักวิจัยร่วม) สนับสนุนโดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ปี พ.ศ.2555

บทความ

Chansarn, S. 2011. Well-Being of Senior Citizens in Ageing Families in Thailand. *Panyapiwat Journal*, 4(2), 92 – 103.

Chansarn, S. 2013. Human Capital and Sustainable Development of Thailand. *Sripatum Review*, 13(2), 72 – 82.

Chansarn, S. 2012. Opportunities and Challenges for Youth Empowerment in Thailand. *HCU Journal*, 16(31), 131 – 144.

Chansarn, S., 2012, Active Ageing of Thai Elderly People, The Demographic Dividends and Thailand's Economic Prospect in an Ageing Society, *Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Society)*, 4(7), 201 – 214.

ง. รางวัลผลงานวิจัยที่เคยได้รับ

1. รางวัล “บุคลากรดีเด่นด้านวิชาการ (นักวิจัยรุ่นใหม่) ประจำปี 2553” จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
2. รางวัล “นักวิจัยรุ่นใหม่ บุคลากรดีเด่นด้านวิชาการ ประจำปี 2553” จากสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย
3. รางวัล “สกววิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2553: รางวัลวิทยานิพนธ์ ระดับดี” จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

จ. สาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 สาขา)

เศรษฐศาสตร์มหภาค เศรษฐศาสตร์การพัฒนาศาสตร์ประชากร และเศรษฐศาสตร์แรงงาน

ฉ. การงานในปัจจุบัน

งานประจำ คณะบดีคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

งานวิจัยที่รับผิดชอบในปัจจุบัน ไม่มี

ประวัติบุคคล

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวศิริประภา พันธนาเสวี

(ภาษาอังกฤษ) Mrs. Sasiprapa Phanthanasaewee

เพศหญิง..... วันเดือนปีเกิด 3 มกราคม พ.ศ. 2522

ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สถานที่ติดต่อ (ที่ทำงาน) คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ถนนพระราม 4 คลองเตย กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์/โทรสาร 02-350-3500 ต่อ. 1640

E-mail – address sasiprapa.c@bu.ac.th

ที่อยู่ (ที่บ้าน) 17 เฉลิมพระเกียรติ ร.9 ซ. 62 แยก 6 แขวงดอกไม้ เขตประเวศ กทม. 10250

โทรศัพท์/โทรสาร 081-841-2323 / 02-726-8008

ประวัติการศึกษา (ปริญญาตรี – เอก ; สาขา และสถาบัน)

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, หลักสูตรธุรกิจระหว่างประเทศ, สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย

ผลงานวิจัย

จ. ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติและนานาชาติ

วารสารระดับนานาชาติ

1. Chaiprasit, S. and Swierczek, W.F. (2011). Competitiveness, Globalization and Technology Development in Thai Firms. *Competitiveness Review: An International Business Journal*. 21(2).
2. Chaiprasit, S. (2009). Strategic Direction, Competencies and Going Global on Global Performance and Development in Thai Firms: The Pilot Study. *The Business Review, Cambridge*. 13(1), 142-148.
3. Chaiprasit, S. (2008). The effect of Corporate Strategy on Level of Globalization and Technology Development in Thai Firm. *The Business Review, Cambridge*. 11(2), 99-106.
4. Chaiprasit, S. (2011). The Globalization Strategies of Thai Corporations. *Journal of International Business and Economics*. 11(2).
5. Chaiprasit, S. (2011). The Corporate Strategies and Technology Development of Thai Firms in Globalization Edge: Expert Interviews. *Journal of International Business and Economics*. 11(2).
6. Chaiprasit, S. and Santimeathakul, N. (2013). The Impact of Product Components Strategies on Tourist's Purchasing Thai Souvenir Products. *International Journal of Multidisciplinary Thought*. 3(1), 287-302.

วารสารระดับชาติ

1. ตริทิพ. บุญแย้ม และ ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. (2551). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในงานขายของนักศึกษาฝึกงานภาคฤดูร้อน. บริษัทจำลองรีจอยซ์. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. *BU Academic Review*. 7(2). 22 – 30.
 2. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. บุญรอด. วุฒิสาสตร์กุล. และเกวณีน. ช่วยบำรุง. (2553). Mobile Marketing กับการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. *BU Academic Review*. ...
 3. บุญรอด. วุฒิสาสตร์กุล. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และคณะ. (2553). ความพึงพอใจของลูกค้าต่อการให้บริการธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด. (มหาชน). ในเขตกรุงเทพมหานคร. *BU Academic Review*. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม – ธันวาคม.
 4. บุญรอด. วุฒิสาสตร์กุล. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์² และคณะ. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อการซื้ออาคารชุดในย่านถนนรัชดาภิเษกในเขตกรุงเทพมหานคร. *BU Academic Review*. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม – ธันวาคม.
 5. บุญรอด. วุฒิสาสตร์กุล. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และคณะ. (2554). ความพึงพอใจของผู้โดยสารต่อการบริการของรถไฟฟ้าใต้ดินในกรุงเทพมหานคร. *วารสารสมาคมนักวิจัย*. ปีที่ 16 ฉบับที่ 1. มกราคม – เมษายน.
 6. บุญรอด. วุฒิสาสตร์กุล. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และคณะ. (2554). ความพึงพอใจของลูกค้าต่อคุณภาพการให้บริการของศูนย์บริการซ่อมรถยนต์ทั่วไปในจังหวัดสมุทรปราการ. *BU Academic Review*. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1. มกราคม – มิถุนายน.
 7. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และ พัทธธีรา. สุธยอด. (2554). อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางของผู้ชายในเขตกรุงเทพมหานคร. *BU Academic Review*. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม – ธันวาคม. หน้า 104 – 112
 8. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และ อธิรญา. อินเงิน. (2555). การสื่อสารทางการตลาดแบบบูรณาการ (IMC) ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์นั่งขนาดเล็ก (City Car) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร*. ปีที่ 9 ฉบับที่ 2. กรกฎาคม – ธันวาคม.
 9. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และ วริษฐา. ภัทรเสนี. (2556). อิทธิพลของการตลาดที่ไม่ใช้สื่อ (Below the Line Marketing) ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อรถยนต์มือสองของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการ สมาคมสถาบันศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*. ปีที่ 19 ฉบับที่ 1. พฤษภาคม.
 10. ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. และ สุพจน์. ไพบูลย์พุฒิพงศ์. (2556). ความมีอิทธิพลของการเป็นผู้สนับสนุนด้านกีฬา (Sports Sponsorship) ต่อการจดจำตราสินค้าของผู้เข้าชมการแข่งขันฟุตบอลไทยแลนด์พรีเมียร์ลีกในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร*. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1. มกราคม – มิถุนายน.
 11. ภัสราพร. รัตนชาติ. และ ศศิประภา. ชัยประสิทธิ์. (2557). ภาพลักษณ์ความน่าเชื่อถือของบุคคลที่มีชื่อเสียงและกลยุทธ์การค้าปลีกที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องสำอางบนห้างสรรพสินค้าของผู้หญิงวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารสุทธิปริทัศน์*. ปีที่ 28 ฉบับที่ 88. ตุลาคม – ธันวาคม.
- ฉ. ผลงานวิจัยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
1. โครงการศึกษาและจัดหาช่องทางในการจัดจำหน่ายต้นแบบภายใต้กิจกรรมศึกษาและพัฒนาช่องทางในการจัดจำหน่ายเพิ่มเติมของสำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (องค์การมหาชน) หรือ สผภ. ปี 2557

2. โครงการศึกษาความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของกองทัพเรือ กระทรวงกลาโหม ในปี พ.ศ. 2554
 3. โครงการวิจัยเพื่อศึกษาถึงผลกระทบขององค์ประกอบของผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าอัตลักษณ์ชุมชน: กรณีศึกษาผลิตภัณฑ์ตะลิงปลิงแอ้ม โดยดำเนินการวิจัยให้กับกลุ่มเกษตรกรจังหวัดปทุมธานีของผู้บริโภคชาวต่างชาติ ปี 2555
 4. โครงการศึกษาถึงการตระหนักรู้ที่ส่งผลต่อความพร้อมในการก้าวไปสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนวัดคลองชัน ปี 2555
 5. โครงการวิจัยเพื่อศึกษาถึงผลกระทบของคุณภาพการบริการที่ส่งผลต่อความภักดีของลูกค้า โดยดำเนินการวิจัยให้กับร้านอาหารอิมปลาเพา ปี 2555
 6. โครงการวิจัยเพื่อศึกษาถึงผลกระทบของปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการเซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ของผู้บริโภค ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดระยอง โดยดำเนินการวิจัยให้กับเดอะ พาร์ค เอเวนิว เซอร์วิส เรสซิเดนซ์ จังหวัดระยอง ปี 2555
 7. โครงการศึกษาถึงปัจจัยการออกแบบ Design factors ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อคอมพิวเตอร์ Hand made ของผู้บริโภคชาวต่างชาติและชาวไทย โดยดำเนินการวิจัยให้กับร้าน Passion Light by Palita ปี 2556
 8. โครงการศึกษาถึงปัจจัยด้านเนื้อหาและการออกแบบที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร โดยดำเนินการวิจัยให้กับบริษัท Wargaming
- ข. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ
- บทความวิชาการ
1. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2548). กลยุทธ์การสร้างรายได้เปรียบทางการแข่งขันในเศรษฐกิจยุคใหม่. วารสารนักบริหาร. 25(2): 43 – 49.
 2. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2553). องค์การแห่งนวัตกรรม: ทางเลือกของผู้ประกอบการยุคใหม่. วารสารนักบริหาร. 30(2): 60-63.
 3. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์ และ ชีริน เซ็นเสถียร. (2553). ประเทศไทยกับการก้าวสู่การเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. วารสารนักบริหาร. 30(3): 43-47.
 4. จิตติมา แซ่เต๋ นัฐสินี วงษ์นาค และ ดร.ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2553). ระบบการศึกษาไทยภายใต้กรอบเสรีแห่งอาเซียน: ทนทางสู่การสร้างนวัตกรรมทางสังคม. วารสารนักบริหาร. 30(4): 146-149.
 5. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2553). การสร้างขีดความสามารถทางการแข่งขันของประเทศไทยในเวทีการค้าโลก. วารสารนักบริหาร. ฉบับพิเศษ.
 6. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2554). การเตรียมความพร้อมของผู้ประกอบการท่องเที่ยวไทยต่ออนาคตแห่งการเป็นประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. วารสารนักบริหาร. 31(1): 76-82.
 7. ศศิประภา ชัยประสิทธิ์. (2554). กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาด: เคล็ดลับแห่งการอยู่รอดของผู้ประกอบการปัจจุบัน. วารสารนักบริหาร. 31(2): 51-54.
- ข. รางวัลผลงานวิจัยที่เคยได้รับ
- ไม่มี

จ. สาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (สามารถตอบได้มากกว่า 1 สาขา)

การตลาด การจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ การตลาดระหว่างประเทศ

ฉ. ภาระงานในปัจจุบัน

งานประจำ ผู้ช่วยคณบดีและรักษาการหัวหน้าภาควิชาการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ คณะ
บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

งานวิจัยที่รับผิดชอบในปัจจุบัน ไม่มี