

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และบทบาทในการสนับสนุน “คอนเทนต์อินดัสตรี”

ดร. ชำนาญ งามมณีอุดม

รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

อุตสาหกรรมคอนเทนต์ ในมุมมองของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

- คอนเทนต์ หรือเนื้อหา

เป็นข้อมูลที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้ ข่าวสาร หรือความบันเทิงแก่ผู้ชม สามารถมีได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง หรือ สื่อผสมเชิงโต้ตอบ (Interactive Media) สามารถใช้ในบริบทต่าง ๆ มากมาย เช่น การตลาด สื่อสารมวลชน การศึกษา และความบันเทิง





อุตสาหกรรมคอนเทนต์ ในมุมมองของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

- อุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

อุตสาหกรรมสื่อ เป็นศัพท์ที่ใช้อธิบายความหมายโดยกว้าง (Umbrella Term) ที่หมายรวมถึงสื่อมวลชน สื่อหนังสือพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ ตลอดจนหน่วยงานที่เป็นเจ้าของและให้บริการด้านเนื้อหาสื่อและข้อมูลสารสนเทศ (Media Metadata) และครอบคลุมถึงเนื้อหาบันเทิง อาทิ งานวรรณกรรม ดนตรี การแสดง ภาพยนตร์ และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

อุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา (The Media and Content Industries) จึงหมายถึงอุตสาหกรรมด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ดนตรี หนังสือพิมพ์ และอุตสาหกรรมวิดีโอเกม เป็นต้น (Simon J, Bogdanowicz M., 2012. The Digital Shift in the Media and Content Industries: Policy Brief.)

อุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา จึงเป็นสิ่งที่หลายประเทศมุ่งที่จะพัฒนา เพราะนอกจากจะก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมแล้ว ยังสร้างรายได้ให้แก่ประเทศและเป็นการสร้างงานที่มีคุณภาพและรายได้สูง โดยเป็นการสร้างภาพลักษณ์ และนวัตกรรมจากวัฒนธรรมของชาติเพื่อทำรายได้เข้าประเทศได้อีกทางหนึ่ง

ความสำคัญของการส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

1

การสร้างรายได้และต่อยอดทางเศรษฐกิจ:

การเติบโต:

อุตสาหกรรมคอนเทนต์ดิจิทัล: ในภาพรวมคาดการณ์ว่า จะเติบโตร้อยละ 9.5 ต่อปี จนถึงปี 2028 และมูลค่าประมาณ 27.73 พันล้านเหรียญ USD (ประมาณ 1 ล้านล้านบาท) โดยในประเทศไทย มีการประเมินว่าจะเติบโตถึงร้อยละ 4 ต่อปี และมีมูลค่า 44,983 ล้านบาท ภายในปี 2025

อุตสาหกรรม OTT: เป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตสูงในหลายประเทศกำลังพัฒนา (กว่าร้อยละ 40 ในประเทศอินโดนีเซีย) และคาดการณ์ว่า จะเติบโตร้อยละ 7.7 ต่อปี ไปจนถึงปี ค.ศ. 2027

อุตสาหกรรมเกม: เป็นอุตสาหกรรมเนื้อหาที่มีการเติบโตสูงสุดกว่า ร้อยละ 7.9 จนถึงปี 2027 และคาดการณ์ว่า จะมีมูลค่าถึง 3.12 แสนล้านบาท ในปีดังกล่าว

ความสำคัญทางเศรษฐกิจ:

อุตสาหกรรมเนื้อหา (เช่น ศิลปะ ดนตรี ภาพยนตร์ และ Fandom) เป็นอุตสาหกรรมส่งออกที่สำคัญในหลายประเทศ เช่น ในสหรัฐฯ เป็นอุตสาหกรรมส่งออกที่มีมูลค่าสูงเป็นอันดับ 3



ความสำคัญของการส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

2

สังคม :

มีโอกาสรายได้สูงแต่สร้างความเหลื่อมล้ำ: สามารถสร้างรายได้ระดับสูง (ร้อยละ 19 ของผู้ผลิตเนื้อหาดิจิทัลเป็นอาชีพหลัก) สามารถสร้างรายได้มากกว่า 1 แสนเหรียญ USD ต่อปี (TILT, 2022) แต่ร้อยละ 47 ไม่สามารถสร้างรายได้เพียงพอต่อค่าใช้จ่ายเลี้ยงดูตนเอง และถึงแม้ว่ากว่าร้อยละ 80 จะพึงพอใจต่องานที่ทำ เนื่องจากความสนุก ความยืดหยุ่นของชั่วโมงทำงาน และความเป็นอิสระ เป็นเจ้านายตนเอง แต่กว่าร้อยละ 57 ของผู้ผลิตเนื้อหาดิจิทัลที่เป็นอาชีพหลัก มีรายได้ไม่มากกว่างานแบบดั้งเดิม

อาชีพด้านเนื้อหาที่สร้างรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก ในสหรัฐอเมริกา ประกอบด้วย 1) รองประธานบริษัท (157532 เหรียญ USD ต่อปี) 2) ผู้บริหารด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ (154062 เหรียญ USD ต่อปี) 3) ผู้บริหารสตูดิโอ (147403 เหรียญ USD ต่อปี) 4) ผู้จัดการบริหารจัดคิวศิลปิน/ดารา (127453 เหรียญ USD ต่อปี) และ 5) ผู้อำนวยการผลิต (123552 เหรียญ USD ต่อปี) ข้อมูลจากปี 2023

ความสำคัญของการส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

3

วัฒนธรรม :

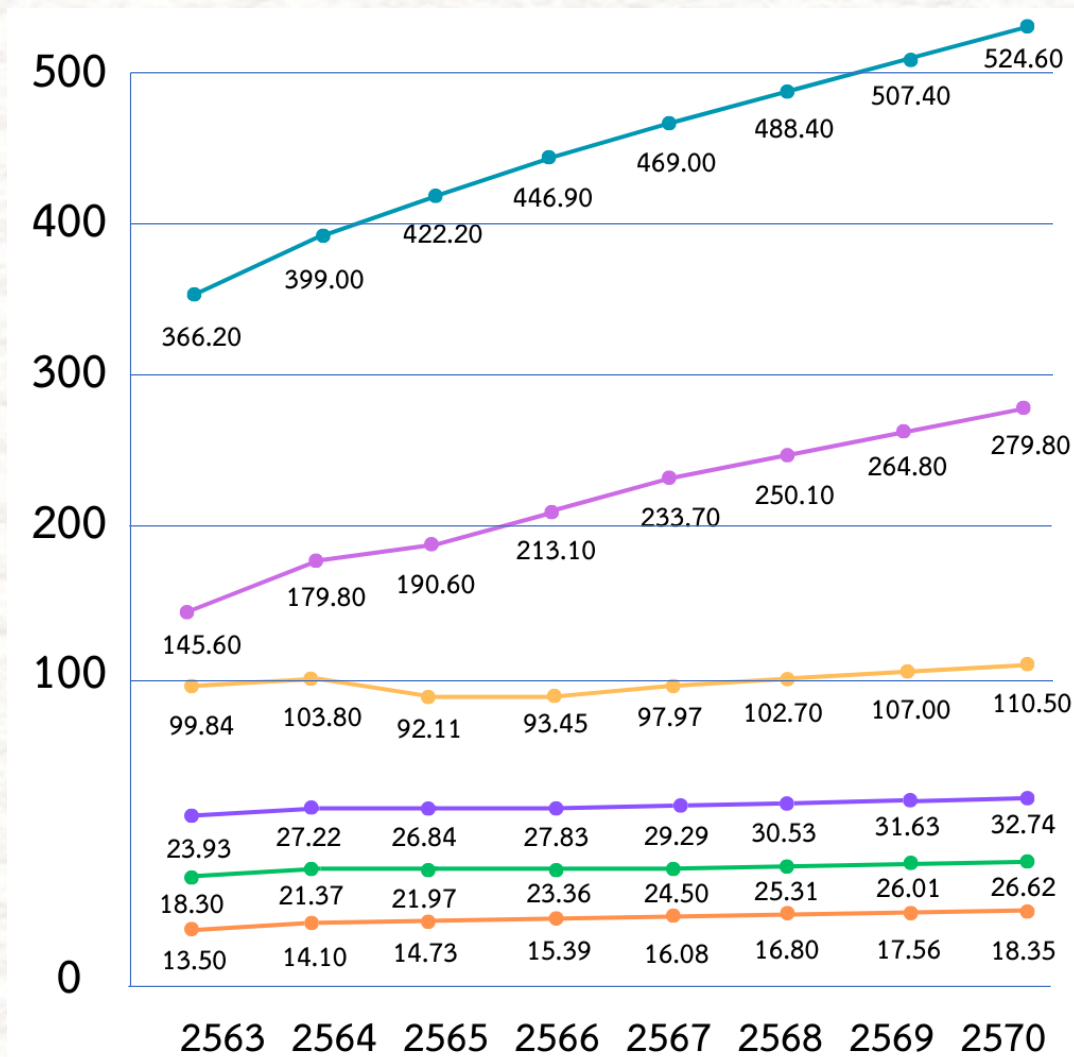
ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและความสนใจในวัฒนธรรมของประเทศ เช่น ความสำเร็จของ K POP และ K Drama ส่งผลให้ภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีใต้ ได้รับความสนใจจากนักเรียนทั่วโลก โดยในสหรัฐฯ การเรียนภาษาเกาหลีเป็นภาษาที่สอง มีการเติบโตสูงสุด ถึงร้อยละ 38 ต่อปี (ค.ศ. 2023)







ในประเทศไทย การเรียนภาษาเกาหลีในระดับมหาวิทยาลัย เป็นอันดับที่ 2 (ร้อยละ 19.8 ของนักเรียนที่เลือกเรียนด้านภาษาต่างประเทศ) รองจากภาษาจีน ที่เป็นอันดับ 1 (ร้อยละ 39) และตามมาด้วยภาษาญี่ปุ่น เป็นอันดับ 3 (ร้อยละ 18.9) และภาษาฝรั่งเศส เป็นอันดับ 4 (ร้อยละ 11.6) โดยจำนวนนักเรียนที่เข้าทดสอบภาษาเกาหลี เติบโตเฉลี่ยร้อยละ 6.3 ต่อปี (ค.ศ.2023)



ภาพรวมมูลค่าอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

หน่วย : Billion USD (US\$ พันล้าน)



- 1  AMERICA
- 2  CHINA
- 3  JAPAN
- 4  SOUTH KOREA
- 5  INDIA
- 6  THAILAND

อ้างอิง : <https://www.statista.com>

<https://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2021/press-release-30-07-21-th.html>

ภาพรวมมูลค่าอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา

(จำแนกรายประเทศ)

หน่วย : Billion USD (US\$ พันล้าน)

สหรัฐอเมริกา		สาธารณรัฐประชาชนจีน		ญี่ปุ่น		สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)		อินเดีย		ไทย	
ปี	มูลค่าตลาด	ปี	มูลค่าตลาด	ปี	มูลค่าตลาด	ปี	มูลค่าตลาด	ปี	มูลค่าตลาด	ปี	มูลค่าตลาด
2563	366.20	2563	145.60	2563	99.84	2563	23.93	2563	18.30	2563	13.50
2564	399.00	2564	179.80	2564	103.80	2564	27.22	2564	21.37	2564	14.10
2565	422.20	2565	190.60	2565	92.11	2565	26.84	2565	21.92	2565	14.73
2566	446.90	2566	213.10	2566	93.45	2566	27.83	2566	23.36	2566	15.39
2567	469.00	2567	233.70	2567	97.97	2567	29.29	2567	24.50	2567	16.08
2568	488.40	2568	250.10	2568	102.70	2568	30.53	2568	25.31	2568	16.80
2569	507.40	2569	264.80	2569	107.00	2569	31.63	2569	26.01	2569	17.56
2570	524.60	2570	279.80	2570	110.50	2570	32.74	2570	26.62	2570	18.35

อ้างอิง : <https://www.statista.com>

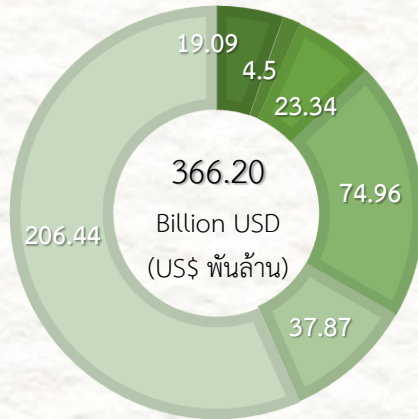
<https://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2021/press-release-30-07-21-th.html>

ภาพรวมมูลค่าอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา ปี 2563

(จำแนกรายประเทศ)



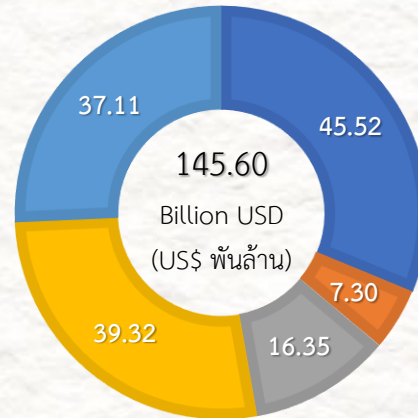
AMERICA



	อุตสาหกรรมโทรศัพท์	19.09
	อุตสาหกรรมภาพยนตร์	4.5
	อุตสาหกรรมเพลง	23.34
	อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	74.96
	เกมออนไลน์	37.87
	อื่นๆ	206.44



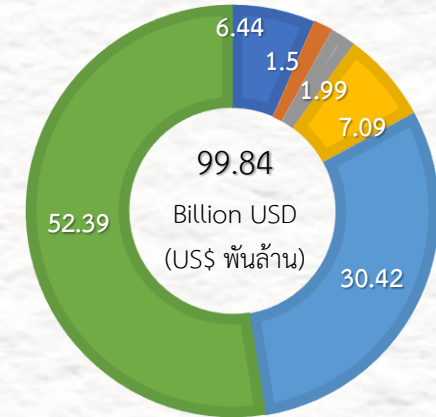
CHINA



	อุตสาหกรรมโทรศัพท์	45.52
	อุตสาหกรรมภาพยนตร์	7.3
	อุตสาหกรรมเพลง	16.35
	อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	39.32
	เกมออนไลน์	37.11
	อื่นๆ	-



JAPAN



	อุตสาหกรรมโทรศัพท์	6.44
	อุตสาหกรรมภาพยนตร์	1.5
	อุตสาหกรรมเพลง	1.99
	อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	7.091
	เกมออนไลน์	30.42
	อื่นๆ	52.399

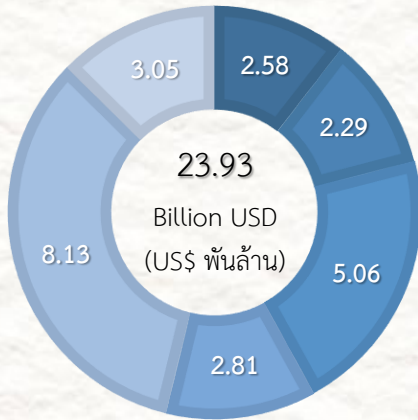
หน่วย : Billion USD (US\$ พันล้านบาท)

ภาพรวมมูลค่าอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา ปี 2563

(จำแนกรายประเทศ)



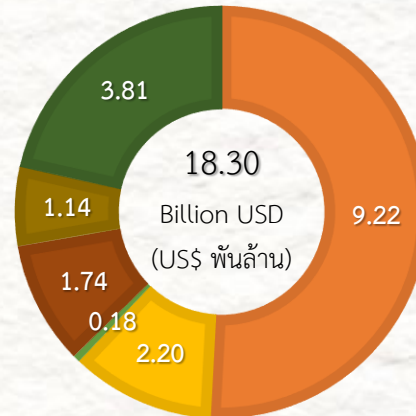
SOUTH KOREA



อุตสาหกรรมโทรทัศน์	2.58
อุตสาหกรรมภาพยนตร์	2.29
อุตสาหกรรมเพลง	5.06
อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	2.81
เกมออนไลน์	8.135
อื่นๆ	3.053



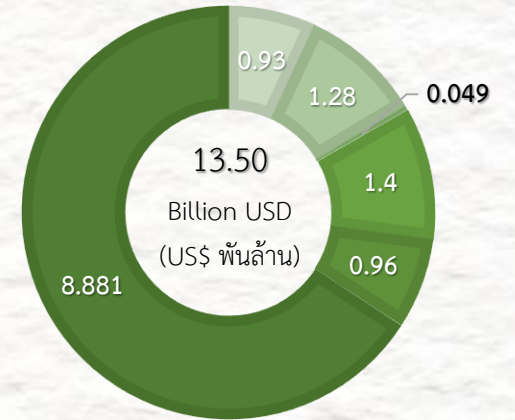
INDIA



อุตสาหกรรมโทรทัศน์	9.22
อุตสาหกรรมภาพยนตร์	2.20
อุตสาหกรรมเพลง	0.18
อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	1.74
เกมออนไลน์	1.146
อื่นๆ	3.814



THAILAND



อุตสาหกรรมโทรทัศน์	0.93
อุตสาหกรรมภาพยนตร์	1.28
อุตสาหกรรมเพลง	0.049
อุตสาหกรรม OTT และที่เกี่ยวข้อง	1.40
เกมออนไลน์	0.96
อื่นๆ	8.881

หน่วย : Billion USD (US\$ พันล้าน)

มาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา ในแต่ละขั้นตอนของห่วงโซ่อุปทาน



PRE - PRODUCTION

การพัฒนาศักยภาพด้านการผลิตสื่อ

- การอบรมนักเขียนบท FDC Screenwriters' Lab
- Film and Television Institute of India
- สถาบันเรียนด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์โดยเฉพาะ
- การสนับสนุนด้านการวิจัยและพัฒนา
- สถาบันเรียนด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์โดยเฉพาะ
- แผนการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์เมืองเซี่ยเหมิน
- จัดตั้งศูนย์ฝึกอบรมเพื่อเป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้และยกระดับทักษะบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์
- อบรมแรงงานด้านการผลิตภาพยนตร์ โดยรัฐบาลกลาง และรัฐบาลในแต่ละรัฐ
- สถาบันด้านการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์ที่หลากหลาย

PRODUCTION

กองทุนและการสนับสนุนเงินทุนโดยหน่วยงานรัฐ และสมาคมวิชาชีพต่างๆ

- National Film Development Corporation of India (NFDC)
- Prasat Film and TV Foundation
- Korean Film Council (KOFIC)
- กองทุนสภาภาพยนตร์เกาหลี
- กองทุน AND Asia Project ที่สนับสนุนภาพยนตร์แนวสารคดี และ KOCCA
- องค์กรกองทุนเพื่อพัฒนาศิลปะแห่งชาติ National Endowment for the Arts
- สถาบันชั้นแดนซ์, สถาบันกอร์แฮม
- องค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรอื่นๆ และสมาคมผู้ผลิตสื่อต่างๆ
- อบรมพัฒนาทักษะวิชาชีพ ทั้ง โดยสมาคมวิชาชีพ รัฐบาลกลาง และรัฐบาลมลรัฐ

POST - PRODUCTION

การพัฒนาเทคโนโลยีในการผลิตสื่อ

- พื้นที่กลางและสาธารณูปโภคสำหรับการถ่ายทำ 360 องศา AR และ VR
- การส่งเสริมการทำงานร่วมกันในการผลิตสื่อผ่านระบบคลาวด์
- In-camera SPX

SELF - REGULATION

การจัดเรตในลักษณะการกำกับดูแลกันเอง

มีระบบกำหนดระดับความเหมาะสมของเนื้อหารายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ เพื่อแจ้งให้ผู้ชมทราบถึงความเหมาะสมของรายการหรือภาพยนตร์สำหรับเด็กและวัยรุ่น โดยสมาคมภาพยนตร์แห่งอเมริกา (The Motion Picture Association -MPAA) และหลักเกณฑ์สำหรับผู้ปกครองทางโทรทัศน์ (TVPG)

Distribution

ระบบเครดิตภาษี/สิทธิพิเศษจูงใจการลงทุนด้านสื่อ/จับคู่ธุรกิจ

- เครดิตภาษีภาพยนตร์ เครดิตภาษีโทรทัศน์ และเครดิตภาษีสื่อดิจิทัล
- แรงจูงใจด้านภาษีของรัฐบาลกลางสำหรับธุรกิจที่ลงทุนในด้านต่าง ๆ โครงการอนุรักษ์ภาพยนตร์
- เทศกาลภาพยนตร์ชั้นแดนซ์ ,ออสการ์
- การลดอัตราภาษีนิติบุคคล การหักค่าเสื่อมราคา และการยกเว้นภาษีมูลค่าเพิ่ม เขตการค้าเสรีหลายแห่ง
- มีการยกเว้นภาษีสำหรับสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้า และเครดิตภาษีสำหรับบริษัทที่ลงทุนในธุรกิจร่วมลงทุน
- เทศกาลภาพยนตร์ Osaka Asian Film Festival
- เทศกาลภาพยนตร์ Fukuoka International Film Festival
- มีนโยบายเสนอสิ่งจูงใจทางภาษี แก่ผู้ลงทุนในอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิง
- ตลาดภาพยนตร์ Film Bazaar
- โครงการ India Films Project
- การจัดเทศกาลภาพยนตร์ปูซาน Busan International Films Festival

ตัวอย่าง การส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา โดยกองทุนฯ ในแต่ละขั้นตอนของห่วงโซ่อุปทาน



PRE - PRODUCTION

การพัฒนาศักยภาพด้านการผลิตสื่อ



TMF Media Forum 2022
World Collaboration



2022 International Broadcasting
Leadership Program

หลักสูตรพัฒนาผู้ผลิตสื่อระดับกลาง
WISE CREATORS
เรียนรู้ ร่วมสร้าง สื่อสร้างสรรค์

กองทุนพัฒนาสื่อ
THAI MEDIA FUND

ต่อยอด
การผลิตสื่อ...
เข้าใจเทรนด์
ตระหนักถึงผลกระทบ
ส่งต่องานสื่อ
เชิงสร้างสรรค์

**เนื้อหาหลักสูตร
การอบรม**

แนวทศวรรษแห่งวงการสื่อและสร้างสรรค์
บทวิเคราะห์แนวโน้มอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์
HOW TO TIP: เคล็ดลับที่จะฝ่าฟันและอยู่รอดใน
ตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสร้างสรรค์
ประสบการณ์ของสื่อทีวีดิจิทัลและสื่อผ่านสาย 4.0
ถอดรหัสแนวโน้มที่เปลี่ยนโฉมวงการสื่อและสร้างสรรค์
การใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาสื่อและสร้างสรรค์

**อบรมระหว่างวันที่ 19-27 พฤษภาคม 2566
(ในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์)**

ณ โรงแรม ฮิลตัน กรุงเทพฯ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

อนุพันธ์ ไม่เสียค่าใช้จ่าย

กองทุนพัฒนาสื่อและสร้างสรรค์
ส่วนกลาง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ติดต่อสอบถาม โทร. 160-1000
เว็บไซต์: www.tmf.or.th

WISE CREATORS...
เรียนรู้ ร่วมสร้าง สื่อสร้างสรรค์

**KOREAN-THAI
SOFT
POWER
EXCHANGE
DAY 2023**

02 NOVEMBER 2023

10:30 - 10:40 : Opening Ceremony
10:40 - 10:50 : Session 1 by Korea Cultural Center
11:00 - 11:30 : Session 2 by Thai Media Fund
11:30 - 11:40 : Session 3 by KOCCA Thailand
11:40 - 12:00 : Session 4 by Creative Economy Agency
12:00 - 12:30 : Session 5 by Digital Economy Promotion Agency
12:00 - 12:30 : Ending

PARK WOONG-JIN
Managing Director
KOCCA, Thailand

Dr. Sakkaew Yorsaeng
Vice President
Department of Digital Innovation
and Industry Promotion

Chakrit Pichyengkul
Executive Director
Creative Agency KCCA

Dhanokorn Srisooksa, PhD
Chief Executive Officer
The Korea Trade & Investment
Promotion Agency

CHO JAEL
Director of Korean Cultural
Center in Thailand

SCAN HERE

KOCCA KOCCA THAILAND DEPA

Korean-Thai Soft Power
Exchange Day 2023



อบรมเพื่อผลิตชิ้นงานสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
สำหรับนักเขียนบทละครโทรทัศน์มืออาชีพ

EAC

ไม่ว่าคุณจะเป็นใคร
หรืออยู่ขอบไหนของ
Start-up / SMEs

**โอกาสของคุณ
มาถึงแล้ว...**

แข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัล
และทุนพัฒนาผู้ประกอบการรายใหม่
"Thai Media Fund Hackathon 2023"
มูลค่าเงินรางวัลรวม **1,000,000** บาท
สมัครตั้งแต่วันที่ **3** ตุลาคม

THAI MEDIA FUND

TMF Hackathon 2023

ตัวอย่าง การส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา โดยกองทุนฯ ในแต่ละขั้นตอนของห่วงโซ่อุปทาน

* ผ่านกลไกการจัดสรรทุน ปีละ 300 ล้านบาท



PRODUCTION

กองทุนและการสนับสนุนเงินทุนโดยหน่วยงานรัฐ

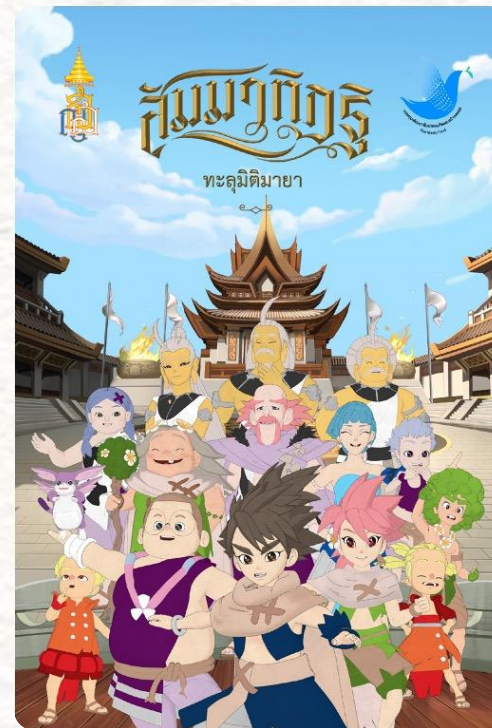
ภาพยนตร์
Hanuman White Monkey



ภาพยนตร์
A Time Fly (บินล่าฝัน)



แอนิเมชัน
สัมมาทิฎฐิ ทะลุมิติมายา



สารคดี
น้ำหนึ่งไทยเดียว



ตัวอย่าง การส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหา โดยกองทุนฯ ในแต่ละขั้นตอนของห่วงโซ่อุปทาน



งานนิทรรศการ K-EXPO Thailand 2023

MOU

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และสื่อต่างๆ



TMF ร่วมกับ KOCCA



TMF ร่วมกับ ARIRANG



TMF ร่วมกับ MCOT



TMF ร่วมกับ THAI PBS

Distribution

การพัฒนาความร่วมมือ การลงทุนด้านสื่อ/จับคู่ธุรกิจ และ
ช่องทางการเผยแพร่



TMF Channel

แนวทางการดำเนินงานส่งเสริมอุตสาหกรรมสื่อและเนื้อหาในอนาคต

1

จัดเวทีรับฟังความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้อง

อาทิ สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ สมาคมผู้กำกับ สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย สมาคมการค้าผู้ผลิตภาพยนตร์สารคดีไทย ฯลฯ

2

จัดงบประมาณสนับสนุนการผลิตสื่อ เช่น ละครชุด ภาพยนตร์ ฯลฯ

3

การอบรมพัฒนาศักยภาพตลอดห่วงโซ่คุณค่าการผลิตสื่อ

อาทิ การพัฒนาภาพยนตร์ไปสู่เวทีโลก จัดการพัฒนาผู้ประกอบการ อบรมพัฒนานักเขียน/ผู้เขียนบท ร่วมกับนักเขียน/ผู้เขียนบทชั้นนำของโลก อบรมพัฒนานักสร้าง/นักดนตรี/นักเต้น ร่วมกับศิลปินนักสร้าง/นักดนตรี/นักเต้นชั้นนำของโลก เป็นต้น

4

การสนับสนุนการผลิตสื่อร่วมกับผู้ผลิตสื่อชั้นนำของโลก (Co-Production)

5

การสนับสนุนการผลิต/ถ่ายทำสื่อในประเทศไทย โดยมีศูนย์ให้บริการเบ็ดเสร็จจุดเดียว (One Stop Service)

6

ส่งเสริมการจัดตั้งกองทุนร่วมลงทุนในการผลิตสื่อ

มีสิทธิพิเศษทางภาษี และไม่มีการเก็บภาษีจากกำไรของส่วนต่างที่เกิดขึ้น (Capital Gain Tax)

7

หารือกับคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) และคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI)

8

ส่งเสริมให้มีเขตเศรษฐกิจพิเศษสำหรับการผลิตสื่อ

เช่น ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล ยกเว้นภาษีอากรนำเข้าสำหรับอุปกรณ์ และเทคโนโลยีทันสมัยในการผลิตสื่อ สิทธิพิเศษด้านการตรวจคนเข้าเมือง ด้านวีซ่าเพื่อเข้ามาทำงาน

9

สนับสนุนการประชาสัมพันธ์ และการส่งภาพยนตร์ไทยไปประกวดในเวทีระดับโลก

10

การประสาน และจัดตั้งหน่วยงานการตลาดสำหรับประชาสัมพันธ์ และจัดจำหน่ายผลงานสื่อ (Media Distribution)

11

การส่งเสริมตลาดรอง (Secondary Market) สำหรับผลงานสื่อที่เผยแพร่ไปแล้ว เพื่อให้มีรายได้กลับมายังศิลปิน/ผู้ผลิตสื่ออื่นๆ อย่างต่อเนื่อง

12

การส่งเสริมให้ศิลปินด้านสื่อ ผู้ผลิตสื่อ และแรงงานด้านสื่อ รวมตัวเป็นสหภาพ (Union) เพื่อกำหนดมาตรฐานทางวิชาชีพ ตีกรอบด้านการจ้างงาน รายได้ และส่วนแบ่งลิขสิทธิ์/ทรัพย์สินทางปัญญา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

13

ส่งเสริมการรวมกลุ่มเพื่อกำกับดูแลเนื้อหาในธุรกิจภาพยนตร์กันเอง (Self Regulation)



กองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์
THAI MEDIA FUND



Thai Media Fund Official



Thai Media Fund



@thaimediafund



www.thaimediafund.or.th



0-2273-0116-9