

การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา  
ของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่  
ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)

๑. นิยามศัพท์

แพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน  
(Calories Credit Challenge: CCC) หมายถึง แพลตฟอร์มจัดเก็บข้อมูลการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา  
และกิจกรรมทางกายในรูปแบบต่างๆ ซึ่งสามารถกระตุ้นให้ประชาชนทุกช่วงวัยเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดูแล  
สุขภาพออกกำลังกายและเล่นกีฬาสม่ำเสมอ และเป็นวิถีชีวิต รวมทั้งมีระบบกระบวนการในการสร้างแรงจูงใจให้ของรางวัล  
ในรูปแบบต่างๆ การร่วมบริจาคการช่วยเหลือสังคม

การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา  
ของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน  
(Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) หมายถึง แพลตฟอร์ม CCC ที่เชื่อมโยงแนวคิดโมเดล  
เศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (CCC x Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) เพื่อยกระดับอุตสาหกรรม  
การท่องเที่ยวและการกีฬาเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืนควบคู่ไปพร้อมกับการมี สุขภาพกายดี  
สุขภาพปัญญาดี การมีสังคมที่ดี และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

๒. ความสำคัญของปัญหา

ประชากรในประเทศไทยแนวโน้มมีการเสียชีวิตด้วยโรคไม่ติดต่อเรื้อรังเพิ่มมากขึ้น ซึ่งโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เป็น  
สาเหตุของการเสียชีวิตประมาณ ๓๒๐,๐๐๐ คนต่อปีในประเทศไทย (ข้อมูล ณ ปี ๒๕๖๓) คิดเป็นร้อยละ ๗๕ ของ  
สาเหตุการเสียชีวิตทั้งหมด โดยมีสาเหตุจากโรคหลอดเลือดสมองเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือโรคหัวใจขาดเลือด  
โรคทางเดินหายใจอุดกั้นเรื้อรัง เบาหวานและความดันโลหิตสูง ตามลำดับ ปัจจัยเสี่ยงสำคัญ ได้แก่ การรับประทานอาหาร  
อาหารหวาน มัน เค็ม การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ และการมีกิจกรรมทางกายไม่เพียงพอ โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง  
สามารถลดอุบัติการณ์ได้จากการปรับพฤติกรรมของประชาชน ได้แก่ การออกกำลังกายสม่ำเสมอรวมถึง  
การรับประทานอาหารที่เหมาะสม

จากสถิติการออกกำลังกายของประชากรในประเทศไทยของกรมพลศึกษา<sup>๒</sup> พบว่า มีประชากรในประเทศไทย  
เพียงร้อยละ ๓๙.๑๘ ที่มีการออกกำลังกายสม่ำเสมอ ซึ่งยังถือว่าเป็นตัวเลขที่น้อยมากและสามารถเพิ่มสูงขึ้นได้  
ทั้งนี้จากบทความวิจัยของ Rand พบว่า การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอของประชากรในประเทศ นอกจากทำให้

<sup>๑</sup> กรมอนามัย. (๒๕๖๓). โครงการ ๑๐ ล้านครอบครัวไทยออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ. กรุงเทพฯ: เอกสารอัดสำเนา.

<sup>๒</sup> กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๔). รายงานผลการสำรวจข้อมูลการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาของ  
ประชาชน ประจำปี ๒๕๖๔. สืบค้นเมื่อวันที่ ๒๑ ตุลาคม ๒๕๖๕, จาก <https://www.dpe.go.th/manual-files-๔๓๒๘๙๑๗๙๑๗๙๓>

1 ประชากรในประเทศมีสุขภาพที่ดีขึ้นแล้วยังสามารถลดระดับค่าใช้จ่ายทางสาธารณสุขของประเทศลงได้ ซึ่งจากข้อมูล  
2 งานวิจัย ประเทศไทยสามารถลดค่าใช้จ่ายลงได้ประมาณหนึ่งพันสามร้อยล้านบาท นอกจากนี้การที่ประชากรออก  
3 กำลังกายสม่ำเสมอยังสามารถเพิ่มผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศขึ้นได้ประมาณร้อยละ ๐.๕ ต่อปี หรือประมาณ  
4 แปดหมื่นหนึ่งพันล้านบาท<sup>๓</sup>

5 การทำให้ประชากรในประเทศออกกำลังกายมากขึ้นจึงเป็นเป้าหมายที่สำคัญยิ่งในระดับประเทศทั้งในแง่ การ  
6 ประหยัดค่าใช้จ่ายทางด้านสาธารณสุข และการเพิ่มผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ ดังนั้นจึงเป็นเรื่อง  
7 ที่มี ความท้าทายอย่างมากในการหาวิธีที่ทำให้ประชาชนไทยออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น รวมถึงการสร้างแรงจูงใจ  
8 ให้ประชาชนไทยออกกำลังกายสม่ำเสมอ จึงต้องใช้เครื่องมือหลายรูปแบบรวมถึงการวางกลยุทธ์ระยะสั้น ระยะยาว  
9 และการวัดผลอย่างต่อเนื่อง

10 เมื่อมีนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์เพิ่มมากขึ้นทุกวัน แนวโน้มในการ  
11 โกล์ชีวิตกับโลกออนไลน์ มีแนวโน้มของการใช้เครื่องมือสื่อสารอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น  
12 เพราะเป็นการดำเนินชีวิตส่วนตัว มีการติดต่อสื่อสาร การปฏิบัติงานในลักษณะ Work From Home การเรียน  
13 การศึกษา การทำธุรกรรมทางการเงิน การจับจ่ายใช้สอย และการค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจ ส่งผลให้ผู้คนจำนวนไม่น้อยที่  
14 ในอดีตไม่คุ้นเคยกับโลกออนไลน์ ต้องหันมาเรียนรู้ ใช้บริการและใช้ชีวิตจนกลายเป็นเรื่องปกติ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง  
15 ที่จะต้องพัฒนารูปแบบและทัศนคติของการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาให้เหมาะสมกับสถานที่ เวลา และการ  
16 ดำรงชีวิตเพื่อให้เกิดความสม่ำเสมอ และเหมาะสมกับข้อจำกัดของสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้าสู่สังคมดิจิทัล  
17 ในยุคปัจจุบันซึ่งสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารรูปแบบใหม่มาประยุกต์ใช้กับนวัตกรรม  
18 ทางการศึกษาและการออกกำลังกาย เช่น การสอนออกกำลังกายในรูปแบบออนไลน์วิดีโอในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่างๆ  
19 เช่น ยูทูบ (YouTube) เฟสบุ๊ก (Facebook) และอินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น การมีแอปพลิเคชันที่ช่วยในเรื่อง  
20 สุขภาพ การออกกำลังกายและเล่นกีฬา ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวส่งผลให้ประชาชนสามารถออกกำลังกาย เล่นกีฬา หรือทำ  
21 กิจกรรม ทางกายได้อย่างสะดวกและสามารถออกกำลังกายที่บ้านได้ อีกทั้งยังมีเทคโนโลยีในสมาร์ตโฟน แอปพลิเคชันที่  
22 ช่วยในการเก็บข้อมูลการออกกำลังกาย และนาฬิกาสมาร์ทวอตช์ (Smart Watch) ที่เป็นอุปกรณ์สวมใส่  
23 (Wearable Device) และเครื่องประดับติดตัวในเวลาเดียวกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการออกกำลัง  
24 กายได้เป็นอย่างดี

25 ด้วยสถานการณ์ปัจจุบันและความท้าทายที่ทุกประเทศต้องเผชิญบวกกับการมีเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่างๆ ที่  
26 ช่วยในเรื่องการออกกำลังกายทำให้ทุกประเทศทั่วโลกเริ่มเล็งเห็นถึงความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุน การ  
27 ออกกำลังกายมากขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ประชาชนตื่นตัวและเห็นความสำคัญของการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอและ  
28 เป็นวิถีชีวิต ตัวอย่างเช่น **ประเทศสหรัฐอเมริกา** ความพยายามที่จะส่งเสริมการใช้ชีวิตของพลเมืองให้มีสุขภาพที่ดีขึ้น  
29 ผ่านแพลตฟอร์ม LifeCoin ถือเป็นแอปพลิเคชันดูแลสุขภาพที่ติดตามก้าวเดินของผู้ใช้งานโดยมีโทเคนของ LifeCoin  
30 ที่สามารถนำไปแลกเปลี่ยนหรือใช้เป็นส่วนลดในการซื้อสินค้าและบริการต่างๆ ผู้ใช้งานแพลตฟอร์ม LifeCoin ยังมีสิทธิ์ในการ  
31 ลุ้นรับโทเคนผ่านการร่วมกิจกรรมและการเชิญชวนเพื่อน หรือครอบครัวให้เข้ามาใช้แอปพลิเคชัน โดยกลุ่มผู้ใช้งาน

<sup>๓</sup> Hafner, M. et al. (2019). *The economic benefits of a more physically active population: an international analysis*. Santa Monica, CA: RAND Corporation.

1 ที่ได้ทำการลงทะเบียนกับทางแอปพลิเคชันเท่านั้นที่จะสามารถแลกกับ LifeCoin ได้สูงสุด ๑๐ LifeCoin ต่อวัน ในส่วนของ  
2 สมาชิกที่ลงทะเบียนฟรีจะได้รับ LifeCoin สูงสุดต่อวันเพียงแค่ 5 LifeCoin เท่านั้น ซึ่ง ๑ LifeCoin จะมีค่าเท่ากับก้าวเดิน  
3 จำนวน ๑,๐๐๐ ก้าว<sup>๔</sup> **รัฐบาลของสิงคโปร์** ได้ร่วมมือกับ Fitbit เพื่อเสนอเครื่องมือติดตามการออกกำลังกายให้กับ  
4 ประชาชนโดยไม่มีค่าใช้จ่ายภายใต้โครงการสุขภาพแห่งชาติของประเทศ “Live Healthy SG”<sup>๕</sup> **สาธารณรัฐเกาหลี**  
5 **(เกาหลีใต้)** ได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันในการส่งเสริมการออกกำลังกาย Cash walk ที่ใช้การนับจำนวนก้าวของผู้ใช้งานใน  
6 แต่ละวันให้กลายเป็นแต้มสะสมเพื่อนำไปแลกเป็นอาหาร เครื่องดื่ม รวมไปถึงเครื่องสำอางแบรนด์ยอดนิยม<sup>๖</sup> **ประเทศญี่ปุ่น**  
7 ซึ่งเป็นประเทศที่มีผู้สูงอายุมากที่สุดในโลก และมีอัตราเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทุกปี ได้คิดค้นโครงการ Six-City-Partnership Smart  
8 Wellness Point Project โดยเป็นการใช้แอปพลิเคชันสะสมแต้มสุขภาพ โดยนับจากก้าวเดิน การลดลงของ BMI เป็นต้น  
9 โดยสามารถนำแต้มไปแลกของรางวัลมากที่สุดปีละ ๒๔,๐๐๐ เยน หรือประมาณ ๗,๖๘๐ บาท ซึ่งรูปแบบของการจูงใจให้  
10 ประชาชนมาออกกำลังกายโดยมีของรางวัล หรือสิทธิประโยชน์ต่างๆ นั้นสามารถจูงใจให้ผู้ที่ไม่สนใจในการออกกำลังกายมา  
11 เข้าร่วมโครงการจากผู้เข้าร่วมประมาณ ๑๒,๖๐๐ คน ร้อยละ ๗๖ เป็นผู้ที่ไม่สนใจการออกกำลังกาย  
12 เช่น ผู้ที่ไม่ได้ออกกำลังกายเป็นประจำ (ไม่มีกลุ่มออกกำลังกาย) หรือผู้ที่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมสุขภาพ แต่ออกกำลังกาย  
13 ไม่เพียงพอ โครงการนี้แสดงให้เห็นว่าการให้สิ่งจูงใจแก่ผู้เข้าร่วมการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมสามารถกระตุ้น  
14 ให้เกิดการออกกำลังกายมากขึ้นและส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มผู้ที่ไม่สนใจการออกกำลังกายส่งผล  
15 ให้มีการออกกำลังกายเพิ่มขึ้นและต่อเนื่อง<sup>๗</sup>

16 จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ข้างต้น หลายประเทศทั่วโลกต่างมีความตระหนักและ  
17 มุ่งเน้นในเรื่องของการดูแลสุขภาพและพัฒนาสุขภาพและพลานามัยที่ดีของประชาชนเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์  
18 แข็งแรง ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ นำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีของคนในชาติ ซึ่งเมื่อคนในชาติมีคุณภาพดี  
19 ก็จะเป็นผู้ที่พัฒนาประเทศชาติให้มีความเข้มแข็ง เจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน ทั้งนี้จากการศึกษาของต่างประเทศ  
20 ซึ่งพบว่า หากมีการผลักดันให้คนในประเทศมีการออกกำลังกายอย่างเหมาะสมเพื่อสุขภาพที่ดีขึ้นในจำนวน  
21 ที่มากขึ้นจะส่งผลให้เกิดประโยชน์ ๒ ด้าน ได้แก่ (๑) การเพิ่ม GDP ในประเทศด้วยการออกกำลังกายจะทำให้  
22 ประชาชนมีสุขภาพที่แข็งแรง ลดการเจ็บป่วยและการเสียชีวิตก่อนวัยอันควรจะสามารถเพิ่ม GDP ของประเทศ  
23 ได้ร้อยละ ๐.๓ - ๑.๐ ต่อปี (๒) การลดค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลซึ่งการออกกำลังกายจะสามารถลดอาการ  
24 เจ็บป่วยจากโรคที่เกี่ยวข้องได้ เช่น โรคหัวใจ เบาหวาน หลอดเลือดสมอง เป็นต้น จากผลการศึกษาแสดงให้เห็น

<sup>๔</sup> CryptoSiam. (๒๕๖๔). *รวมแอป Exercise to earn ที่น่าสนใจไม่แพ้เกม P2E*. สืบค้นเมื่อ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <https://cryptosiam.com/news/4-exercise-to-earn-apps-for-crypto-users>

<sup>๕</sup> SINGSAVER TEAM. (๒๐๑๙). *Live Healthy SG: What Is It and When Can Singaporeans Sign Up?*. สืบค้นเมื่อ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <https://www.singsaver.com.sg/blog/live-healthy-sg-hpb-fitbit-partnership-to-improve-health-of-singaporeans>

<sup>๖</sup> INNO4TEACH. (๒๕๖๕). *Cash Walk Korea Helps You Earn Money for Walking*. สืบค้นเมื่อ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <https://inno4teach.com/community/profile/garlandf๓๑๓๐๑๑๔/>

<sup>๗</sup> Kume. (๒๐๑๗). *Let's Enjoy Walking for the Benefits of Better Health -- Smart Wellness Point Project*. สืบค้นเมื่อ ๒๓ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก [https://www.japanfs.org/en/news/archives/news\\_id๐๓๕๕๔.html](https://www.japanfs.org/en/news/archives/news_id๐๓๕๕๔.html)

1 ข้อมูลทางสถิติว่า การที่ประชาชนออกกำลังกายมากขึ้นจะสามารถลดค่าใช้จ่ายทางสาธารณสุขได้สูงมาก  
2 โดยในกรณีของประเทศไทย หากมีคนออกกำลังกายมากขึ้นจะสามารถลดค่าใช้จ่ายสาธารณสุขของประเทศในปี  
3 ๒๕๖๘ ได้ประมาณ ๑,๓๐๐ ล้านบาท<sup>๔</sup>

4 ดังนั้น การจัดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือรูปแบบการออกกำลังกาย และปัญหาในการมีกิจกรรมทางกาย  
5 ไม่เพียงพอของประชาชนควรมีการสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนมีความตื่นตัวต่อการออกกำลังกาย การเล่น  
6 กีฬา และกิจกรรมทางกายอย่างสม่ำเสมอจนเป็นวิถีชีวิต โดยทำให้ประชาชนทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัยมีความรู้ มีความ  
7 เข้าใจกับการมีสุขภาพที่ดี และสนับสนุนให้เกิดการกำหนดข้อเสนอเชิงนโยบายเกี่ยวกับการปรับพฤติกรรมและ  
8 ความต้องการของประชาชน ให้มีความตระหนักในการรักษาสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงและเป็นการพัฒนาการกีฬา  
9 ของชาติต่อไป

### 10 ๓. สถานการณ์และแนวโน้ม

11 ทิศทางการขับเคลื่อนศักยภาพการกีฬา ในแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) จะ  
12 มุ่งเน้นการส่งเสริมการใช้กิจกรรมกีฬาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างสุขภาวะของประชาชนอย่างครบวงจรและมี  
13 คุณภาพมาตรฐานรวมทั้งการพัฒนาทักษะด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพในระดับนานาชาติในการ  
14 สร้างชื่อเสียงและเกียรติภูมิของประเทศชาติเพื่อรองรับอุตสาหกรรมกีฬา โดยแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ  
15 ประเด็นศักยภาพการกีฬา ประกอบด้วย ๓ แผนย่อย ได้แก่ ๑) การส่งเสริมการออกกำลังกาย และกีฬาขั้นพื้นฐาน  
16 ให้กลายเป็นวิถีชีวิตและการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกายกีฬา และนันทนาการ  
17 ๒) การส่งเสริมการกีฬาเพื่อพัฒนาสู่ระดับอาชีพ และ ๓) การพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและนันทนาการ

18 กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในฐานะหน่วยงานเจ้าภาพในการขับเคลื่อนประเด็นแผนแม่บทภายใต้  
19 ยุทธศาสตร์ชาติซึ่งทำหน้าที่ในการประสานและบูรณาการการดำเนินงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง  
20 เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ ๑๔  
21 ศักยภาพการกีฬาที่กำหนดเป้าหมายให้คนไทยมีสุขภาพดีขึ้น มีน้ำใจนักกีฬา และมีวินัย เคารพกฎกติกามากขึ้นด้วย  
22 กีฬาโดยในประเด็นศักยภาพการกีฬาในแผนย่อยการส่งเสริมการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐานให้กลายเป็นวิถี  
23 ชีวิตและการส่งเสริมให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬา และนันทนาการโดยส่งเสริมให้เด็ก  
24 เยาวชน ประชาชนทั่วไป บุคคลกลุ่มพิเศษ และผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ ความเข้าใจ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการ  
25 ออกกำลังกาย การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และการเล่นกีฬาบางชนิดที่มีความจำเป็นต่อทักษะในการดำรงชีวิต  
26 รวมทั้งการมีอิสระในการประกอบกิจกรรมนันทนาการตามความถนัดหรือความสนใจเฉพาะบุคคล และปฏิบัติอย่าง  
27 ต่อเนื่องจนกลายเป็นวิถีชีวิตโดยมีเป้าหมายให้คนไทยออกกำลังกาย เล่นกีฬา และนันทนาการอย่างสม่ำเสมอ  
28 เพิ่มขึ้นและตัวชี้วัดประชาชนทุกภาคส่วนของประชากรทั้งหมด ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอไม่น้อยกว่าร้อยละ  
29 ๕๐ ในปี ๒๕๗๐ รวมถึงการที่กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มุ่ง “สร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจ มีแนวคิด  
30 ที่จะพัฒนาการท่องเที่ยวและกีฬาให้สะอาด สะดวก ปลอดภัย เป็นธรรม และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม” คือการ  
31 มุ่งเน้นนำแนวคิด Bio-Circular-Green Economy: BCG Model ส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ผ่านการ

<sup>๔</sup> Hafner, M. et al. (๒๐๑๙). The economic benefits of a more physically active population: an international analysis. Santa Monica, CA: RAND Corporation.

1 ท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศตามแนวคิด Bio-Circular-Green  
2 Economy: BCG Model โดยมุ่งเน้นการสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจด้วยแนวคิดที่จะพัฒนาการท่องเที่ยวและ  
3 กีฬามาเป็นแนวทางในการดำเนินโครงการการท่องเที่ยวและการกีฬา เพื่อให้เกิดการผลักดันอุตสาหกรรม  
4 ท่องเที่ยวและกีฬาไทยอย่างเป็นรูปธรรมโดยมีเป้าหมายสูงสุด คือการสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจผ่านการ  
5 ท่องเที่ยวและกีฬาอย่างยั่งยืน<sup>๙</sup>

6 เพื่อดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยสำนักปลัดกระทรวง  
7 การท่องเที่ยวและกีฬาจึงได้ดำเนินโครงการพัฒนาแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการเล่นกีฬา  
8 การออกกำลังกาย และกิจกรรมทางกายของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) เป็นแพลตฟอร์มกลาง  
9 ที่กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลการออกกำลังกาย  
10 และเล่นกีฬาจากทุกหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อรวบรวมเป็นข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) พฤติกรรม  
11 การออกกำลังกายและเล่นกีฬาของคนไทยทั้งประเทศ รวมทั้งข้อมูลกิจกรรมทางกาย และข้อมูลการออกกำลังกาย  
12 ระหว่างการเดินทางท่องเที่ยวพร้อมทั้งประมวลผลข้อมูลในรูปแบบ Dashboard สถิติการออกกำลังกาย และเล่นกีฬา  
13 จำแนกตามพื้นที่ กลุ่มวัย และรูปแบบการออกกำลังกาย ทำให้สามารถติดตามประเมินผลเป็นรายพื้นที่และจะเป็นข้อมูล  
14 ที่นำไปสนับสนุนให้แม่นยำตรงเป้าเพื่อให้บรรลุเป้าหมายประชากรออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอไม่น้อยกว่าร้อยละ  
15 ๕๐ ในปี ๒๕๗๐

16 แอปพลิเคชัน CCC เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้น จูงใจ ส่งเสริมให้ทุกคนอยากออกกำลังกาย  
17 อย่างมีเป้าหมายด้วยการสะสมแคลอรีของตนเอง โดยที่ทุกองค์กร ทุกหน่วยงานสามารถใช้ CCC ในการส่งเสริมให้  
18 บุคลากรในหน่วยงานออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อพัฒนาตนเองและใช้ CCC Point เป็นเกณฑ์ในการให้ของรางวัล  
19 และสิทธิประโยชน์ต่างๆ โดยมีเป้าหมายให้ CCC เป็นเครื่องมือในการบูรณาการให้ทุกหน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน  
20 และภาคประชาสังคมร่วมกันส่งเสริมให้คนไทยออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอเป็นวิถีชีวิตไม่น้อยกว่า ร้อยละ  
21 ๕๐ ในปี ๒๕๗๐ เช่น สะสมแคลอรีผ่านแอปพลิเคชัน CCC ภายใต้โครงการแสงนำใจไทยทั้งชาติ เดิน วิ่ง ปั่น ป้องกัน  
22 อัมพาต ครั้งที่ ๘ เฉลิมพระเกียรติ โครงการรณรงค์เดิน-วิ่ง เพื่อสุขภาพกำลังพล ทอ. (Air Force Virtual Run x CCC)

23 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นภาคส่วนที่มีความสำคัญต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศไทย  
24 โดยในปี ๒๕๖๒ ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวสูงถึง ๓.๐๓ ล้านล้านบาท ก่อให้เกิดการจ้างงานภายใน  
25 ระบบถึง ๔,๓๖๖,๓๙๒ คน<sup>๑๐</sup> ในขณะเดียวกันความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวของประเทศไทย  
26 ปรากฏชัด จากผลการจัดอันดับ Travel and Tourism Competitiveness Index ในปี ๒๐๑๙ โดย World  
27 Economic Forum ได้จัดให้ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ ๓๑ จาก ๑๔๐ ประเทศทั่วโลก

<sup>๙</sup> สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๔). แผนกลยุทธ์เพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวสีเขียวภายใต้โมเดลเศรษฐกิจ BCG พ.ศ. ๒๕๖๔-๒๕๖๕. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

<sup>๑๐</sup> สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๓). รายงานสรุปการจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว โครงการพัฒนาและจัดทำบัญชีประชาชาติด้านการท่องเที่ยว (Tourism Satellite Account: TSA). กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

1           อย่างไรก็ตาม การเจริญเติบโตด้านการท่องเที่ยวในช่วงเวลาที่ผ่านมาได้ส่งผลกระทบต่อ  
2           ต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างมีนัยสำคัญจนเกิดกระแสความกังวลจากภาคส่วนต่างๆ นำไปสู่การมุ่งเน้น ที่  
3           จะปรับทัศนคติต่อแนวทางในการพัฒนาการท่องเที่ยวไปสู่เป้าหมายที่เน้นเชิงคุณภาพมากกว่าปริมาณเพื่อให้  
4           เกิดการพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างสมดุลทั้งด้านเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องตามแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน  
5           ขององค์การสหประชาชาติ (SDGs) โดยสะท้อนผ่านแผนยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการ  
6           ปฏิรูปประเทศ และแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ที่ล้วนมุ่งให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน กระทรวงการท่องเที่ยวและ  
7           กีฬาในฐานะหน่วยงานหลัก ในการขับเคลื่อนการพัฒนาการท่องเที่ยวของประเทศไทยได้ตระหนักในความสำคัญของการ  
8           มุ่งเน้นการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนเพื่อตอบสนองต่อความจำเป็นทั้งในเชิงการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม  
9           เชิงนโยบายทั้งระดับสากลและระดับชาติ รวมไปถึงตอบสนองต่อกระแสนิยมนักท่องเที่ยวสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญ  
10           กับการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ การพัฒนาการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้าง  
11           ประโยชน์ทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมให้กับประเทศไทย ส่วนของภาคการท่องเที่ยวมีบทบาทอย่างสำคัญในการ  
12           ขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศตามโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)  
13           โดยในด้านอุปทาน (Supply Side) ผู้ประกอบการสามารถปรับตัวและนำโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน  
14           (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) มาใช้เป็นแนวทางในการผลิตสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยว และใน  
15           ด้านอุปสงค์ (Demand Side) การท่องเที่ยวสามารถสร้างอุปสงค์ในระบบเศรษฐกิจ Bio-Circular-Green Economy:  
16           BCG Model ผ่านการบริโภคของนักท่องเที่ยว<sup>๑๑</sup>

17           นอกจากนั้น การให้ความสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยโดยนำ Bio-Circular-Green Economy:  
18           BCG Model เข้ามาใช้ ซึ่งประกอบด้วย เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio-Economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)  
19           และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ยังคงเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่ผนวกกับการใช้แพลตฟอร์มเชื่อมโยง และ  
20           บูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) ในการ  
21           พัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาอย่างยั่งยืน ไปพร้อมกับการมีสุขภาพที่ดี การมีสังคมที่ดี การมี  
22           สิ่งแวดล้อมที่ดี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้ผู้จัดกิจกรรมการออกกำลังกาย และกีฬาที่มีคุณภาพตามแนวคิด  
23           Bio-Circular-Green Economy: BCG Model พร้อมทั้งสร้างจิตสำนึกให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย และ  
24           เล่นกีฬาให้เห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้การสร้าง ผู้จัดกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา  
25           และกิจกรรมทางกายที่ดีมีเกณฑ์มาตรฐานและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมจะเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการกระตุ้นให้  
26           นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างชาติได้มาท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดที่มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา  
27           และกิจกรรมทางกายเพิ่มมากขึ้น

## 28           โมเดลเศรษฐกิจ BCG ในมิติด้านการท่องเที่ยว

29           *Bio Economy* ในมิติด้านการท่องเที่ยว คือ การท่องเที่ยวที่เน้นการอนุรักษ์ธรรมชาติ การนำทุน ธรรมชาติ  
30           และความหลากหลายทางชีวภาพมาสร้างคุณค่าและรายได้ให้กับกลุ่มสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่เป็น           อัตลักษณ์  
31           ของท้องถิ่นชุมชน ตลอดจนทัศนียภาพที่สวยงามของพื้นที่ วิว ทิวทัศน์ สัตว์หายาก รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น การ

<sup>๑๑</sup> สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๔). *แผนกลยุทธ์เพื่อการขับเคลื่อนการท่องเที่ยวสีเขียวภายใต้โมเดลเศรษฐกิจ BCG พ.ศ. ๒๕๖๔-๒๕๖๕*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

1 ท่องเที่ยวชีวภาพเป็นการตลาดแบบ Outside In คือ การสร้างหรือสื่อสารความน่าสนใจของพื้นที่ชุมชนและดึงดูด  
2 ให้คนภายนอกเข้ามาสัมผัสเยี่ยมชมสถานที่ วิถีชุมชน เลือกชมสินค้า และบริการทำให้สินค้า จากภูมิปัญญาและ  
3 ทรัพยากรชีวภาพมีปริมาณและมูลค่าเพิ่มขึ้น รวมทั้งสินค้าประเภทบริการที่สร้างเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้ เมื่อ  
4 ชุมชนมีรายได้จากทรัพยากรในท้องถิ่นตนเองก็จะกระตุ้นให้ชุมชนแบ่งผลกำไรหรือรายได้มาทำกิจกรรมอนุรักษ์  
5 พื้นที่ทรัพยากรธรรมชาติให้มีความยั่งยืน

6 *Circular Economy ในมิติด้านการท่องเที่ยว* คือ การวางแผนใช้ทรัพยากรของผู้ประกอบการ  
7 ด้านการท่องเที่ยว อาทิ การบริการโรงแรมและที่พัก การบริการอาหารและเครื่องดื่ม การขนส่งผู้โดยสารทางอากาศ  
8 เพื่อให้ทรัพยากรดังกล่าวสามารถกลับคืนสู่สภาพเดิมและนำกลับมาใช้ใหม่ได้ เช่น ส่งเสริมการใช้ซ้ำและลดของเหลือทิ้ง  
9 ในปริมาณที่ต่ำที่สุด การให้ความสำคัญกับการจัดการของเสียจากการผลิตและบริการทั้งระบบ เป็นต้น

10 *Green Economy ในมิติด้านการท่องเที่ยว* คือ การดำเนินกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างสมดุลทั้ง ๓ ด้าน  
11 ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาการท่องเที่ยวไปสู่ความยั่งยืน

12 ตามนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวและกีฬา (Sport and Tourism) การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของ  
13 การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ การท่องเที่ยวเน้นคุณค่าและความยั่งยืน มีจุดเด่นด้านการท่องเที่ยวรูปแบบเฉพาะ กิจกรรม  
14 หลากหลาย เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวคุณภาพ มีรายได้จากการท่องเที่ยวกระจายสู่เมืองรอง ชุมชน และผู้ประกอบการ  
15 รายย่อย และสามารถใช้การจัดการแข่งขันกีฬา นันทนาการ มาเป็นเครื่องมือในการดึงดูดและส่งเสริม การท่องเที่ยว  
16 เชิงกีฬาและสุขภาพเพื่อเพิ่มคุณค่าและมูลค่าของเศรษฐกิจของประเทศ<sup>๑๒</sup>

17 สำนักงานปลัดกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา ในฐานะหน่วยงานที่มีภารกิจในการพัฒนาและส่งเสริมอุตสาหกรรม  
18 ท่องเที่ยว อุตสาหกรรมกีฬา และการส่งเสริมการออกกำลังกายของคนในประเทศได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการ  
19 ขับเคลื่อนนโยบายการส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา รวมถึงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาให้เป็นนโยบาย  
20 สาธารณะ จึงพัฒนาข้อเสนอประเด็น “การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย  
21 และการเล่นกีฬาของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน  
22 Bio-Circular-Green Economy: BCG Model” โดยใช้เครื่องมือ “สมัชชาสุขภาพ” เป็นกระบวนการพัฒนาและขับเคลื่อน  
23 นโยบายสาธารณะต่อไป

24 ตาม พ.ร.บ.สุขภาพแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๐ สมัชชาสุขภาพ คือ กระบวนการพัฒนาและขับเคลื่อนนโยบาย  
25 สาธารณะเพื่อสุขภาพ ที่เน้นให้ทุกภาคส่วนได้เข้ามาทำงานด้วยกัน ตามแนวทางการปฏิรูประบบสุขภาพที่เน้น  
26 “สร้างนำซ่อม” ซึ่งมี “(ร่าง) ธรรมนูญว่าด้วยระบบสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ พ.ศ. ....” เป็นกรอบและแนวทาง  
27 ในการกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และการดำเนินงานด้านสุขภาพของประเทศ เพื่อให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วม  
28 ขับเคลื่อนไปสู่เป้าหมาย “ระบบสุขภาพที่เป็นธรรม” และในมาตรา ๒๕(๓) และมาตรา ๔๑ ของ พ.ร.บ.สุขภาพ  
29 แห่งชาติฯ ได้กำหนดให้คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (คสช.) จัดให้มีสมัชชาสุขภาพแห่งชาติอย่างน้อยปีละหนึ่ง  
30 ครั้ง โดยที่ผ่านมามี ๔ มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ที่มีความสอดคล้องกับการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยง  
31 และบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรมทางกายของประชาชนภายใต้แนวคิด

<sup>๑๒</sup> กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (๒๕๖๕). นโยบายกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. สืบค้นเมื่อ ๒๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <http://www.oic.go.th/FILEWEB/CABINFOCENTER3/DRAWER065/GENERAL/DATA๐๐๐๐/๐๐๐๐๓๕๖.PDF>

1 โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) คือ มติสมัชชาสุขภาพ  
2 แห่งชาติ ครั้งที่ ๕ พ.ศ. ๒๕๕๕ การจัดระบบและโครงสร้างเพื่อส่งเสริมการเดินและการใช้จักรยานใน  
3 ชีวิตประจำวันมุ่งเน้นให้เกิดการสร้างความตระหนักและร่วมกันสร้างระบบและโครงสร้าง การเดินและใช้จักรยาน  
4 เดินทางในระยะทางสั้นๆ มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๐ พ.ศ. ๒๕๖๐ การส่งเสริมให้คนไทยทุกช่วงวัยมี  
5 กิจกรรมทางกายเพิ่มขึ้น ได้แก่ การสร้างความรู้ ความเข้าใจ การจัดการความรู้ สร้างนวัตกรรมและการสื่อสารการ  
6 พัฒนาความสามารถของคน องค์กร เครือข่ายการสร้างพื้นที่ที่เอื้อต่อการมีกิจกรรมทางกายๆ มติสมัชชาสุขภาพ  
7 แห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ.๒๕๖๑ การร่วมสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะในเขตเมืองเพื่อสุขภาวะสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน  
8 (Co-Creating Public Spaces for Healthy Cities Towards Sustainable Development) และความรอบรู้  
9 ด้านสุขภาพเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาโรคไม่ติดต่อ (Health Literacy for NCDs Prevention and  
10 Management)

11 การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย การเล่นเกมและกิจกรรม  
12 ทางกายของประชาชนภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG  
13 Model) สอดคล้องกับปรัชญาและแนวคิดหลักในการสร้างเสริมระบบสุขภาพที่ระบุไว้ใน (ร่าง) ธรรมนูญว่าด้วย  
14 ระบบสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ พ.ศ. .... ตามสาระสำคัญ ว่าด้วยการพัฒนากระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาค  
15 ส่วน ทั้งภาครัฐ/การเมือง ภาควิชาการ/วิชาชีพ และภาคประชาสังคม/เอกชน การทำสภาพแวดล้อมและระบบ  
16 นิเวศให้เอื้อ (Enabling and Empowering Environment/Ecosystem) ต่อการมีสุขภาพดี โดยการสร้างเสริม  
17 สุขภาพที่รวมถึงการจัดการปัจจัยสังคมที่กำหนดสุขภาพ หรือปัจจัยที่กำหนดสุขภาพด้านอื่นๆ เพื่อเอื้อให้เกิดการมี  
18 สุขภาพที่ดี และการให้ความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ในทุกกลุ่มวัยและทุกระดับ ทั้งในด้านทักษะต่าง ๆ  
19 เช่น ความรอบรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) ความรอบรู้ด้านดิจิทัล (Digital Literacy) ความรอบรู้ด้าน  
20 สิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy) และด้านการพัฒนาศักยภาพคนสู่ความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ มีส่วนร่วมรับ  
21 รับผิดชอบต่อสังคม (Active Citizen) เพื่อให้ประชาชน ชุมชน และสังคมมีความรู้เท่าทัน ตระหนักรู้ในสิทธิหน้าที่  
22 ด้านสุขภาพ และมีบทบาทในการดูแลสุขภาพตนเอง ครอบครัวและชุมชนได้ สามารถหลีกเลี่ยงพฤติกรรมสุขภาพที่  
23 ไม่เหมาะสมและเป็นพลเมืองที่มีความร่วมรับผิดชอบ รับชอบต่อสังคมในด้านสุขภาพ นอกจากนี้ ประชาชนต้องได้รับ  
24 ข้อมูลที่ถูกต้องเพียงพอสามารถเข้ามามีบทบาท ได้รับการสนับสนุน และปฏิบัติอย่างภาคภูมิใจ

25 ดังนั้น การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการ  
26 ทำกิจกรรมทางกายของประชาชนภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green  
27 Economy: BCG Model) จึงเป็นเครื่องมือที่ดีในการส่งเสริมระบบสุขภาพที่พึงประสงค์ โดยนำเรื่องการออกกำลังกาย  
28 การเล่นเกม และกิจกรรมทางกายมาเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงให้เกิดเศรษฐกิจใหม่เพื่อยกระดับ  
29 อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมการศึกษาเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืน

#### 30 ๔. นโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนที่เกี่ยวข้อง

31 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) เป็นกลไกที่สำคัญในการแปลง  
32 ยุทธศาสตร์ชาติไปสู่การปฏิบัติ เพื่อให้การดำเนินงานของภาคีการพัฒนาที่เกี่ยวข้องสามารถสนับสนุนการบรรลุ  
33 เป้าหมายตามยุทธศาสตร์ชาติตามกรอบระยะเวลาที่คาดหวังไว้ได้ โดยในการกำหนดทิศทางของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๓  
34 ให้ประเทศสามารถก้าวข้ามความท้าทายต่างๆ เพื่อให้ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว

1 ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ตามเจตนารมณ์ของยุทธศาสตร์ชาติ โดยในประเด็นการพัฒนา  
2 ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการ ข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา  
3 ของประชาชนภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) จะมี  
4 ความเชื่อมโยงกับหมุดหมายการพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ หมุดหมายที่ ๒ ไทยเป็นจุดหมายของการท่องเที่ยวที่เน้นคุณภาพ  
5 และความยั่งยืน ซึ่งเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน ที่มุ่งเน้นการสร้าง  
6 หลากหลายด้านการท่องเที่ยว รักษาการเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญของการท่องเที่ยวระดับโลกที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว  
7 ทุกระดับ และเพิ่มสัดส่วนของนักท่องเที่ยวที่มีคุณภาพสูง และหมุดหมายที่ ๔ ไทยเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์และ  
8 สุขภาพมูลค่าสูง ซึ่งเชื่อมโยงกับการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศเพื่อสนับสนุนบริการทางการแพทย์  
9 ด้วยการจัดทำฐานข้อมูลกลางด้านสุขภาพของประเทศ โดยสร้างความร่วมมือระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการทำ  
10 ข้อตกลงร่วมกันที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแพลตฟอร์มกลางในการเชื่อมโยงข้อมูลพื้นฐานของหน่วยงานภาครัฐให้  
11 สามารถใช้ร่วมกันได้ โดยคำนึงถึงการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล<sup>๑๓</sup>

#### 12 ๔.๑ แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐

13 ปัจจุบันกระแสของการเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Disruption) ต่อการให้บริการและ  
14 การดำเนินธุรกรรมต่างๆ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของประชาชน และการประกอบกิจการต่างๆ มากยิ่งขึ้น  
15 อย่างก้าวกระโดด ดังจะเห็นได้จากผลสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากถึง  
16 ร้อยละ ๖๙.๕ เมื่อเทียบกับประชากรทั้งประเทศและเป็นสัดส่วนที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกที่มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย  
17 ร้อยละ ๕๙.๕ จากการสำรวจผ่านรายงาน Digital2021 Global Overview Report<sup>๑๔</sup> ที่ได้มีการรายงานจำนวน  
18 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่อยู่ในระดับสูง ซึ่งทำให้สัดส่วนของการดำเนินธุรกรรม  
19 ผ่านช่องทางออนไลน์ การชำระค่าสินค้าและบริการ การซื้อสินค้าและบริการ การสั่งอาหาร รวมถึงการรับบริการ  
20 จากภาครัฐในสัดส่วนที่เพิ่มขึ้น<sup>๑๕</sup> จากบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่กล่าวมานี้ ทำให้ภาครัฐ  
21 เล็งเห็นความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้หน่วยงานภาครัฐ ซึ่งรวมทั้งการให้บริการ และ  
22 กระบวนการทำงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Transformation) เพื่อรองรับกับพฤติกรรมและสถานการณ์  
23 ในความต้องการรับบริการผ่านช่องทางออนไลน์ของประชาชน และภาคธุรกิจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการที่จะทำให้เกิดการ  
24 ปรับเปลี่ยนรูปแบบนี้อย่างเป็นรูปธรรม รัฐบาลจึงได้มีการตราพระราชบัญญัติการบริหารงานและการให้บริการ  
25 ภาครัฐผ่านช่องทางดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ ซึ่งได้มีการกำหนดให้มีการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย  
26 เพื่อรองรับการดำเนินการปรับเปลี่ยนกระบวนการให้บริการและการทำงานของภาครัฐ ให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์  
27 ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและแผนดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

<sup>๑๓</sup> ราชกิจจานุเบกษา. (๒๕๖๕). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐). ราชกิจจานุเบกษา.  
เล่ม ๑๓๙

<sup>๑๔</sup> Marketeeronline. (๒๕๖๔). *Internet User ในประเทศไทย ๒๕๖๔ ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไทยมากแค่ไหนเมื่อเทียบกับโลก*.  
สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <https://marketeeronline.co/archives/208372>

<sup>๑๕</sup> สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (๒๕๖๔). *ความเป็นมาแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของ ประเทศไทย พ.ศ.๒๕๖๓-๒๕๖๕*. สืบค้นเมื่อ  
๖ กรกฎาคม ๒๕๖๕, จาก <https://www.dga.or.th/policy-standard/policy-regulation/dga-๐๑๙/dga-๐๒๔/dga-๐๒๗/>

1 ด้วยเหตุนี้ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัลจึงได้ดำเนินการจัดทำแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย  
2 ๒๕๖๖-๒๕๗๐ โดยมีวัตถุประสงค์หลัก ๓ ประการ ได้แก่ (๑) เพื่อพัฒนาบริการของรัฐ ที่มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพ  
3 และเป็นที่ยอมรับของประชาชน พร้อมสร้างการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน (๒) เพื่อเป็นแนวทางสนับสนุน  
4 ให้องค์กรภาครัฐนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินการ (๓) เพื่อเป็น  
5 กรอบแนวทางให้หน่วยงานภาครัฐจัดทำแผนการดำเนินงานที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการบริหารงานและ  
6 การให้บริการภาครัฐผ่านระบบดิจิทัล พ.ศ. ๒๕๖๒ และสร้างความต่อเนื่อง ในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล  
7 ของประเทศไทย

8 โดยแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลได้มุ่งยกระดับภาครัฐไทยสู่เป้าหมายการให้บริการที่ตอบสนองประชาชน และ  
9 ลดความเหลื่อมล้ำ การเพิ่มความสามารถและศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ การสร้างความโปร่งใส ที่เน้นการ  
10 เปิดเผยข้อมูลแก่ประชาชนโดยไม่ต้องร้องขอและการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชน และการเป็นภาครัฐ  
11 ที่ปรับตัวทันการณณ์ ซึ่งแผนได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ไว้ ๔ ยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย  
12 ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบบริการที่สะดวกและเข้าถึงง่าย ยุทธศาสตร์ที่ ๒ สร้างมูลค่าเพิ่มและอำนวยความสะดวกแก่  
13 ภาคธุรกิจ ยุทธศาสตร์ที่ ๓ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และเปิดเผยข้อมูลภาครัฐ ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ยกระดับ  
14 การเปลี่ยนผ่านดิจิทัลภาครัฐ เพื่อการบริหารงานที่ยืดหยุ่น คล่องตัว และขยายสู่หน่วยงานภาครัฐระดับท้องถิ่น<sup>๑๖</sup>

#### 15 ๔.๒ นโยบายเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

16 องค์การสหประชาชาติให้ความสนใจเรื่องการพัฒนาอย่างยั่งยืนมาตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. ๒๕๑๕ โดยมีการจัดการ  
17 ประชุมเรื่องสิ่งแวดล้อมในระดับโลกขึ้นเป็นครั้งแรกที่กรุงสตอกโฮล์ม ประเทศสวีเดน และในปี ๒๕๒๖ ได้จัดตั้ง  
18 คณะกรรมาธิการโลกในเรื่องสิ่งแวดล้อมและการพัฒนา (World Commission on Environment and  
19 Development) เพื่อทำการศึกษารายงานเรื่องการพัฒนาความสมดุลระหว่างสิ่งแวดล้อมกับการพัฒนา และต่อมาได้  
20 เผยแพร่เอกสารชื่อ Our Common Future เรียกร้องให้ชาวโลกเปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินชีวิตที่ฟุ่มเฟือย เพื่อให้  
21 มีการพัฒนาที่ปลอดภัยต่อสิ่งแวดล้อม เอกสารฉบับนี้มีส่วนสำคัญต่อการประชุมสุดยอดของโลก หรือ The Earth  
22 Summit ที่กรุงริโอเดอจาเนโร ประเทศบราซิล เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๓๕ ซึ่งในการประชุมครั้งนั้นมีหนังสือประกอบการ  
23 ประชุมเล่มหนึ่งที่เรียกว่า Brundtland Report ได้ให้คำจำกัดความคำว่าพัฒนาที่ยั่งยืน ไว้ดังนี้ “การพัฒนาที่  
24 ยั่งยืน เป็นการพัฒนาที่ตอบสนองความจำเป็นของคนยุคปัจจุบันโดยไม่ลดขีดความสามารถ ในการตอบสนอง  
25 ความจำเป็นของคนยุคต่อไป”<sup>๑๗</sup> แผนการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับประเทศไทย (Thailand’s  
26 SDG Roadmap) โดยในการดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน นอกจากต้องอาศัยความร่วมมือและ  
27 การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนแล้ว ยังต้องมีการดำเนินการทั้งในระดับประเทศ ระดับชุมชน และท้องถิ่นที่เข้มแข็ง

<sup>๑๖</sup> สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (๒๕๖๕). (ร่าง) แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของ ประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐. สืบค้นเมื่อ ๒๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๕, จาก <https://www.dga.or.th/wp-content/uploads/๒๐๒๒/๐๘/ร่างแผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัล-๖๖-๗๐-V ๕.๓.๑.pdf>

<sup>๑๗</sup> Dai, J., & Menhas, R. (๒๐๒๐). Sustainable development goals, sports and physical activity: the localization of health-related sustainable development goals through sports in China: a narrative review. *Risk management and healthcare policy*, ๑๓, ๑๔๑๙.

1 โดยมีแผนการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับประเทศไทย (Thailand's SDG Roadmap) ผ่านการ  
2 จัดกลุ่มจังหวัดเป็น ๔ ระดับ จำแนกตามระดับการพัฒนา ได้แก่ กลุ่มที่ ๑ เป็นพื้นที่/จังหวัดที่มีความเหลื่อมล้ำสูง  
3 ยังขาดความพร้อม และต้องได้รับการสนับสนุนอย่างเร่งด่วน กลุ่มที่ ๒ เป็นพื้นที่/จังหวัดที่มีศักยภาพ แต่ยังมี  
4 ข้อจำกัดในการพัฒนา กลุ่มที่ ๓ เป็นพื้นที่/จังหวัดที่มีศักยภาพและ พร้อมที่จะพัฒนา และกลุ่มที่ ๔ เป็นพื้นที่/  
5 จังหวัดที่มีความเข้มแข็ง และพร้อมขยายผลไปภายนอก ซึ่งในแผนดังกล่าวจะครอบคลุมการดำเนินการใน ๖ ด้าน  
6 หลัก ได้แก่ (๑) การสร้างการตระหนักรู้ (๒) การเชื่อมโยงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนกับแผน ๓ ของระดับประเทศ  
7 (๓) กลไกการขับเคลื่อนการพัฒนาที่ยั่งยืน (๔) การดำเนินงาน เพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (๕) ความ  
8 ร่วมมือกับภาคีการพัฒนา และ (๖) การติดตามประเมินผล การขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดย กพย.  
9 ได้มอบหมายให้สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ในฐานะสำนักงานเลขานุการของ  
10 กพย. ให้ดำเนินการตามแผนการขับเคลื่อนฯ ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ต่อไป

11 การขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนในช่วง ๑๐ ปีต่อจากนี้ ซึ่งสหประชาชาติได้กำหนดให้เป็น“ทศวรรษ  
12 แห่งการดำเนินการอย่างจริงจัง” หรือ “Decade of Action” จะต้องให้ความสำคัญในหลายประเด็น โดยมุ่งให้เกิด  
13 ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อประชาชนและประเทศชาติส่วนร่วม โดยมีข้อเสนอแนะการดำเนินการที่  
14 สำคัญ<sup>๑๔</sup> ได้แก่ บูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพื่อดำเนินมาตรการที่มีประสิทธิภาพและเกิดผลเป็นรูปธรรม  
15 ภายใต้งบประมาณและทรัพยากรที่จำกัด การพัฒนาระบบฐานข้อมูลกลางและระบบการติดตามประเมินผลให้มี  
16 มาตรฐานสากล โดยเฉพาะการจัดเก็บข้อมูลแบบจำแนกแยกประเภท และข้อมูลที่สามารถสะท้อนบริบทการพัฒนาของ  
17 ประเทศได้อย่างครอบคลุม โดยนำใช้เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งสนับสนุน  
18 การเชื่อมโยงฐานข้อมูลทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อสนับสนุนให้มีการออกแบบนโยบายและมาตรการ  
19 ที่เหมาะสมและบูรณาการบนพื้นฐานของข้อมูลเชิงประจักษ์ ตลอดจนมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน  
20 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันต่อสถานการณ์มากยิ่งขึ้น

### 21 ๔.๓ ยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนประเทศไทยด้วยโมเดลเศรษฐกิจ BCG พ.ศ. ๒๕๖๔-๒๕๗๐

22 โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ  
23 แบบองค์รวมที่จะพัฒนาเศรษฐกิจ ๓ มิติ ไปพร้อมกัน ได้แก่ เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) ระบบเศรษฐกิจชีวภาพ  
24 มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรชีวภาพเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยเน้นการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์มูลค่าสูงเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจ  
25 หมุนเวียน (Circular Economy) คำนึงถึงการนำวัสดุต่างๆ กลับมาใช้ประโยชน์ให้มากที่สุด และทั้ง ๒ เศรษฐกิจนี้อยู่  
26 ภายใต้เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) ซึ่งเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการพัฒนาเศรษฐกิจเท่านั้น  
27 แต่ต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาสังคมและการรักษาสิ่งแวดล้อมได้อย่างสมดุลให้เกิดความมั่นคงและยั่งยืนไปพร้อม  
28 กัน โดยเปลี่ยนข้อได้เปรียบที่ไทยมีจากความหลากหลายทางชีวภาพและวัฒนธรรม ให้เป็นความสามารถในการแข่งขัน  
29 ด้วยนวัตกรรมเพื่อให้เกิด Bio-Circular-Green Economy: BCG Model ที่เติบโต แข่งขันได้ในระดับโลก เกิดการ  
30 กระจายรายได้ลงสู่ชุมชน ลดความเหลื่อมล้ำ ชุมชนเข้มแข็ง มีความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาที่ยั่งยืน โดย  
31 หลักในการดำเนินงานร่วมกันระหว่างหลายภาคส่วนให้เป็นไปได้โดยมีเอกภาพและมีพลังแต่ละภาคส่วนจะให้ความสำคัญ

<sup>๑๔</sup> สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๔). รายงานความก้าวหน้าเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๙-๒๕๖๓. กรุงเทพฯ: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

1 กั้บทั้งการแข่งขันได้ในระดับโลกและการส่งต่อผลประโยชน์สู่ชุมชน และขับเคลื่อนโดยกลไกการทำงานแบบจตุภาคี  
2 (Quadruple Helix) ผ่านการผสมผสานพลังภาคเอกชน ภาครัฐ มหาวิทยาลัย และชุมชน รวมทั้งการใช้ประโยชน์จาก  
3 พันธมิตรความร่วมมือในระดับโลก<sup>๑๙</sup>

#### 4 ๔.๓.๑ ระบบเศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy)

5 เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เป็นระบบเศรษฐกิจที่นำความรู้และนวัตกรรม โดยเฉพาะวิทยาศาสตร์  
6 ชีวภาพมาช่วยพัฒนาต่อยอด สร้างมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรชีวภาพและผลผลิตทางเกษตรให้เป็นสินค้าและ  
7 บริการที่ใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น การเกษตรและอาหาร สุขภาพการแพทย์และพลังงานให้มีความสมดุลทั้ง  
8 ทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, ๒๕๖๔)<sup>๒๐</sup> โดยที่คำ  
9 ว่าเศรษฐกิจชีวภาพได้กลายมาเป็นคำศัพท์ที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลกในไม่กี่ปีที่ผ่านมา จากในรายงาน  
10 Bio-Economia Argentina ที่ออกในปี ค.ศ. ๒๐๑๗ ซึ่งได้ระบุว่า เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio-Economy) หรือ  
11 เศรษฐกิจฐานชีวภาพ (Bio Based Economy) คือ ระบบเศรษฐกิจที่รวมเอาทั้งการผลิตสินค้า บริการ  
12 และการใช้ประโยชน์สิ่งเหล่านี้ โดยอาศัยทรัพยากร กระบวนการ และหลักการต่างๆ ทางชีววิทยา ขณะที่  
13 ในปี ๒๐๑๒ คณะกรรมาธิการยุโรป (Europe Commission) ได้เน้นย้ำว่า เศรษฐกิจชีวภาพ เป็นการผลิต  
14 ทรัพยากรชีวภาพที่หมุนเวียนได้ ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าเพิ่มขึ้น เช่น อาหารคน อาหารสัตว์ และผลิตภัณฑ์  
15 อื่นๆ เช่น พลังงานชีวภาพ (Bioenergy) จากการประชุม สุดยอดเศรษฐกิจชีวภาพโลก (Global  
16 Bioeconomy Summit) ในช่วงปลายปี ค.ศ. ๒๐๑๕ ได้ข้อสรุปแนวโน้ม ที่สำคัญประการหนึ่งคือ การที่  
17 จะไปให้ถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (UN Sustainable Development Goals)  
18 ทั้ง ๑๗ ข้อ ในปี ค.ศ. ๒๐๓๐ ได้นั้น จำเป็นจะต้องมีการนำเอาเรื่องเศรษฐกิจชีวภาพ เข้ามาบูรณาการใน  
19 นโยบายแผนกลยุทธ์และแผนการทำงานด้วย<sup>๒๑</sup>

#### 20 ๔.๓.๒ ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)

21 เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เป็นระบบอุตสาหกรรมที่วางแผนและออกแบบมาเพื่อคืน  
22 สภาพหรือให้ชีวิตใหม่แก่วัสดุต่างๆ ในวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ แทนที่จะทิ้งไปเป็นขยะเมื่อสิ้นสุดการบริโภคโดยจะนำ  
23 วัสดุที่เป็นองค์ประกอบของผลิตภัณฑ์เหล่านั้นกลับมาสร้างคุณค่าใหม่ หมุนเวียนเป็นวงจรต่อเนื่องโดยไม่มีของ  
24 เสีย นอกจากนี้ ยังมุ่งเน้นการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสร้างความสมดุลในการดึงทรัพยากรธรรมชาติ  
25 มาใช้งานใหม่ ควบคู่ไปกับการสร้างระบบและการออกแบบที่มีประสิทธิภาพเพื่อลดผลกระทบต่อภายนอกเชิงลบ  
26 ปัจจุบันจะเห็นได้ถึงเศรษฐกิจหมุนเวียนที่มีการใช้พลังงานทดแทน หรือจัดการใช้เคมีภัณฑ์ที่เป็นพิษซึ่งเป็น  
27 อุปสรรคของการนำวัสดุต่างๆ มาใช้อีกครั้ง รวมไปถึงการออกแบบวัสดุ ผลิตภัณฑ์ ระบบ และโมเดลทางธุรกิจ  
28 รูปแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมเพื่อทำให้เกิดนวัตกรรม ในขณะที่เศรษฐกิจเส้นตรง (Linear Economy) มีการ

<sup>๑๙</sup> สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (๒๕๖๔). *โมเดลเศรษฐกิจใหม่ BCG*. สืบค้นเมื่อ ๖ กรกฎาคม ๒๕๖๕, จาก <https://www.bcg.in.th/bcg-by-nstda/>

<sup>๒๐</sup> สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (๒๕๖๔). *เศรษฐกิจสีเขียว GREEN ECONOMY*. สืบค้นเมื่อ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕, จาก <https://www.bcg.in.th/bioeconomy/>

<sup>๒๑</sup> สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (๒๕๖๑). *เศรษฐกิจชีวภาพ*. ปทุมธานี: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

1 ดึงทรัพยากรธรรมชาติออกมาใช้ในจำนวนมหาศาลก่อนจะนำทรัพยากรเหล่านั้นมาผ่านกระบวนการผลิต ขายให้  
2 ลูกค้านำไปใช้งาน ซึ่งเมื่อผลิตภัณฑ์หมดประโยชน์แล้วก็ทิ้งกลายเป็นขยะไป ดังนั้น ภาคเศรษฐกิจจึงต้องปฏิบัติ  
3 โมเดลธุรกิจจากขับเคลื่อนเศรษฐกิจแบบเส้นตรงมาสู่รูปแบบเศรษฐกิจหมุนเวียนที่นำทรัพยากรใช้แล้วกลับมา  
4 ผลิตใช้ใหม่เพื่อแก้วิกฤตการณ์ขาดแคลนทรัพยากรที่กำลังเกิดขึ้นและก่อให้เกิดการเติบโตอย่างยั่งยืน<sup>๒๒</sup>

### 5 ๔.๓.๓ ระบบเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy)

6 เศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) เป็นรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจที่เข้ามาแก้ปัญหาโลกที่กำลัง  
7 เผชิญกับความเสียหายจากการเพิ่มขึ้นของประชากรโลกที่นำไปสู่ความต้องการที่เพิ่มขึ้นทั้งด้านอาหารและ  
8 พลังงาน พื้นที่ทำการเกษตรและที่อยู่อาศัย การสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้ทรัพยากรอย่าง  
9 สิ้นเปลืองทำให้ทรัพยากรลดจำนวนลงไปมาก บางส่วนเสื่อมโทรม มีการปล่อยของเสียออกสู่สิ่งแวดล้อมเป็น  
10 จำนวนมากเกินความสามารถของโลกที่จะรองรับได้ ดังนั้นเศรษฐกิจที่พัฒนาด้วยการคำนึงถึงความยั่งยืน  
11 ของสิ่งแวดล้อมใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสมและตระหนักถึงคุณค่าลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก และการ  
12 กระจายความมั่งคั่ง อย่างทั่วถึงจึงเป็นเศรษฐกิจที่ทุกประเทศต้องนำไปเป็นแนวทางพัฒนา<sup>๒๓</sup>

### 13 ๔.๔ แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐)

14 ในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) เป็นแผนของชาติที่จัดทำขึ้นโดยมีกฎหมาย  
15 รองรับ คือ พระราชบัญญัตินโยบายการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ หรืออาจกล่าวได้ว่า ถือเป็นแผนที่จัดทำขึ้นตาม  
16 กฎหมายจึงมีสภาพบังคับต่อส่วนราชการหรือหน่วยงานที่ระบุให้เป็นหน่วยงานของรัฐ ซึ่งมีหน้าที่ดำเนินงานตามภารกิจ  
17 ที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ โดยจะต้องจัดทำแผนปฏิบัติการพัฒนาการกีฬาเพื่อรองรับแผนพัฒนา  
18 การกีฬาแห่งชาติและปฏิบัติการให้เป็นไปตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งเป็นไปตามเจตนารมณ์ของบทบัญญัติ  
19 ตามมาตรา ๓๕ ของพระราชบัญญัตินโยบายการกีฬาแห่งชาติ โดยในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ ๗  
20 (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) ประกอบไปด้วยสาระสำคัญของประเด็นในการพัฒนา ๕ ประเด็นพัฒนา ดังนี้

21 ประเด็นการพัฒนาที่ ๑: การส่งเสริมและพัฒนากีฬาออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐานเพื่อให้เด็กและเยาวชนทุก  
22 คนเกิดการรับรู้และความตระหนักในการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรมทางกายอย่างถูกต้อง รู้กฎและ  
23 กติกา มีทัศนคติที่ดี มีระเบียบวินัยและน้ำใจนักกีฬา รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมกีฬาและ การ  
24 แข่งขันกีฬาตามความถนัดหรือความสนใจเฉพาะบุคคลเพื่อให้เด็ก เยาวชนเกิดความต้องการในการออกกำลังกาย การ  
25 เล่นกีฬา และการทำกิจกรรมทางกายอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลต่อการมีสุขภาวะที่ดี รวมถึงสามารถพัฒนากีฬาเพื่อ  
26 การต่อยอดสู่ความเป็นเลิศได้

27 ประเด็นการพัฒนาที่ ๒: การส่งเสริมและพัฒนากีฬาออกกำลังกายและกีฬาเพื่อมวลชนให้เป็นวิถีชีวิต เพื่อสร้าง  
28 การรับรู้ ความตระหนัก ความต้องการ และส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่ม (ประชาชนทั่วไป ผู้พิการ บุคคลกลุ่มพิเศษ และ  
29 ผู้ด้อยโอกาส) มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาให้เป็นวิถีชีวิตเพื่อการมีสุขภาวะที่ดี มีสุขภาพพลานามัยแข็งแรง

<sup>๒๒</sup> รติมา คชนันท์. (๒๕๕๘). เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy). สืบค้นเมื่อ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕, จาก

[https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament\\_parcy/ewt\\_dl\\_link.php?nid=๕๕๐๒๔&filename=house๒๕๕๘](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=๕๕๐๒๔&filename=house๒๕๕๘)

<sup>๒๓</sup> สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (๒๕๖๔). เศรษฐกิจสีเขียว GREEN ECONOMY. สืบค้นเมื่อ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕, จาก <https://www.bcg.in.th/green-economy/>

1 ลดอัตราการป่วยของประชาชนทุกกลุ่มในกลุ่มโรคไม่ติดต่อ ลดค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล โดยมีการปลูกฝังค่านิยม  
2 กีฬาในประชาชนทุกกลุ่ม ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ สนับสนุน  
3 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สถานที่ออกกำลังกาย และสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและ  
4 การทำกิจกรรมทางกายของประชาชนทุกกลุ่ม

5 ประเด็นการพัฒนาที่ ๓: การส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพ ส่งเสริมความ  
6 ต้องการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬา รวมทั้งนักกีฬาคนพิการเพื่อความเป็นเลิศ การสร้างและการพัฒนานักกีฬาของชาติ  
7 ให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันในระดับต่างๆ รวมถึงการส่งเสริม การพัฒนาต่อยอดนักกีฬาที่มีความเป็นเลิศไปสู่  
8 การมีอาชีพทางการกีฬาที่ยั่งยืน โดยจัดให้มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ศูนย์ฝึกกีฬา และสิ่งอำนวยความสะดวก  
9 เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาทั้งนักกีฬาคณะปกติและนักกีฬาคนพิการ รวมทั้งการสนับสนุนการยกระดับกีฬา  
10 เพื่อความเป็นเลิศและกีฬาเพื่อการอาชีพให้เข้าสู่มาตรฐานสากล

11 ประเด็นการพัฒนาที่ ๔: การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬา พัฒนาศูนย์กลางที่เกี่ยวข้องด้านการกีฬาเพื่อ  
12 รองรับกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่มในห่วงโซ่อุปทานของการกีฬา ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ โดยพัฒนาหลักสูตร ที่  
13 เป็นมาตรฐานสำหรับการยกระดับสมรรถนะของบุคลากรด้านการกีฬาทุกกลุ่ม ครอบคลุม ครูผู้สอนพลศึกษา อาสาสมัคร  
14 ทางการศึกษา ผู้ฝึกสอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา ผู้บริหารการกีฬา และนักวิทยาศาสตร์การกีฬา รวมทั้งบุคลากรการกีฬาอื่นๆ  
15 ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการกีฬา เช่น นักกฎหมายการกีฬา สถาปนิกการกีฬา สื่อมวลชนการกีฬา และผู้ที่เกี่ยวข้อง  
16 เพื่อให้บุคลากรการกีฬาทุกกลุ่ม ได้รับการรับรองมาตรฐานในระดับสากล หรือเทียบเท่าในระดับสากลเพื่อให้สามารถ  
17 เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาการกีฬาทุกระดับตั้งแต่กีฬาขั้นพื้นฐาน กีฬาเพื่อมวลชน กีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และกีฬาเพื่อ  
18 การอาชีพรวมถึงอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

19 ประเด็นการพัฒนาที่ ๕: การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อพัฒนาขีดความสามารถ  
20 ในการแข่งขันของธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่ครอบคลุมทั้งภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการ  
21 ด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมการกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิง  
22 พาณิชยกรรมของภาคเอกชน (International Sport Events & Private Sport Events) เพื่อเสริมสร้างการกีฬา  
23 เชิง  
24 ท่องเที่ยวให้สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง

#### ๔.๕ แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐)

25 ทั้งนี้แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) ให้ความสำคัญกับการเตรียม  
26 ความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงทุกรูปแบบ และพร้อมที่จะเติบโตอย่างยั่งยืน ประกอบกับการสร้าง  
27 ความเข้มแข็งจากภายใน มุ่งส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในประเทศ พัฒนาการท่องเที่ยวให้มีความทันสมัย ผ่านการใช้  
28 เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม การยกระดับบุคลากรและผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวให้มีคุณภาพ เข้าใจ  
29 และสามารถปรับตัวให้เข้ากับบริบทของการท่องเที่ยววิถีใหม่ (New Normal) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฟื้นตัว  
30 จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค โควิด-๑๙ ตลอดจนการให้ความสำคัญกับการบูรณาการร่วมกันของทุกภาคส่วน  
31 ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคท้องถิ่น และภาคประชาชน โดยมีคณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยว  
32 แห่งชาติ และเขตพัฒนาการท่องเที่ยวเป็นกลไกในการขับเคลื่อนและพัฒนาการท่องเที่ยวของไทย เพื่อให้สามารถใช้เป็น  
33 กรอบ การดำเนินงานในการพัฒนาการท่องเที่ยวสู่วิสัยทัศน์และเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

1 แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖-๒๕๗๐) มีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาและขับเคลื่อน การ  
2 ท่องเที่ยวอย่างครอบคลุมและทั่วถึง ภายในระยะเวลา ๕ ปี โดยมีวิสัยทัศน์คือ “การท่องเที่ยวของประเทศไทย เป็น  
3 อุตสาหกรรมที่เน้นคุณค่า มีความสามารถในการปรับตัวเติบโตอย่างยั่งยืนและมีส่วนร่วม” โดยการพัฒนา การ  
4 ท่องเที่ยวของประเทศไทยในอนาคตจะมุ่งเน้นไปที่การดำเนินการเพื่อพัฒนาและยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวให้ม  
5 ความเข้มแข็งต่อยอดการพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาสในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอุตสาหกรรมให้สอดคล้องกับภาวะความ  
6 ปกติถัดไป (Next Normal) โดยจะเป็นการพลิกโฉมการท่องเที่ยวของไทยสู่การท่องเที่ยวเน้นคุณค่า (High Value  
7 Tourism) ซึ่งจะให้ความสำคัญกับการยกระดับใน ๓ มิติ ได้แก่

8 มิติที่ ๑ การพัฒนาให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นเศรษฐกิจท่องเที่ยวคุณค่าสูง (High Value Economy) โดย  
9 มีตัวอย่างแนวทางการพัฒนา เช่น การเพิ่มค่าใช้จ่ายทางการท่องเที่ยว (Tourism Spending) และดึงดูดนักท่องเที่ยว  
10 คุณภาพสูง (High Quality Tourists) การเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการด้านการท่องเที่ยวด้วยเทคโนโลยีและ  
11 นวัตกรรม การปรับสมดุล และลดการพึ่งพานักท่องเที่ยวต่างชาติ การยกระดับคุณภาพของบุคลากรและทรัพยากร  
12 มนุษย์ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว เป็นต้น

13 มิติที่ ๒ การพัฒนาให้เกิดสังคมและชุมชนท่องเที่ยวคุณค่าสูง (High Value Society) โดยมีตัวอย่างแนวทาง การ  
14 พัฒนา เช่น การสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และชุมชน โดยการต่อยอดอัตลักษณ์ความ  
15 เป็นไทย การกระจายความเจริญทั้งทางตรงและทางอ้อมอย่างทั่วถึงทั้งประเทศ การพัฒนาให้ประเทศไทย สามารถ  
16 เดินทางท่องเที่ยวได้ตลอดทั้งปี การลดการท่องเที่ยวตามฤดูกาล เป็นต้น

17 มิติที่ ๓ การต่อยอดคุณค่าให้กับทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม (High Value Environment) โดยมีตัวอย่าง  
18 แนวทางการพัฒนา เช่น การต่อยอดมูลค่าให้กับต้นทุนทางทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในภาคการท่องเที่ยว  
19 การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ การเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้  
20 น้ำและพลังงานในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกและมลพิษจากการท่องเที่ยว  
21 การบรรเทาผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ (Climate Change) เป็นต้น

22 **๕. แนวทางในการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการ**  
23 **เล่นกีฬาของประชาชนภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy:**  
24 **BCG Model)**

25 การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและ  
26 กิจกรรมทางกาย ของประชาชนภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจใหม่ (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)  
27 ประกอบด้วย ๑) การสร้างองค์ความรู้ การรับรู้ การตระหนักรู้ และประชาสัมพันธ์การใช้แพลตฟอร์มฯ ๒) การส่งเสริม  
28 การใช้งานแพลตฟอร์มฯ ๓) การพัฒนาแผน การดำเนินการส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรม  
29 ทางกาย และ ๔) การสนับสนุนให้เกิดการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวภายในประเทศไทยผ่านกิจกรรม  
30 กีฬา โดยมีรายละเอียดดังนี้

31 **๕.๑ ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ควรมีการสร้างองค์ความรู้ การรับรู้ การตระหนักรู้ และประชาสัมพันธ์การ**  
32 **ใช้แพลตฟอร์ม CCC ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG**  
33 **Model)**

1 ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและประชาชนมีความรู้ มีความเข้าใจและเข้าถึงแพลตฟอร์มฯ รูปแบบการใช้งาน  
2 รูปแบบการเชื่อมโยงฐานข้อมูล ตลอดจนประโยชน์ที่จะได้รับการใช้งานที่สอดคล้องกับทิศทางแนวคิดโมเดล  
3 เศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) นอกจากนี้ควรมีการส่งเสริมให้เกิด  
4 ต้นแบบของการใช้งาน เช่น การให้บุคคลผู้มีอิทธิพล (Influencer) มาเป็นต้นแบบในการใช้งานรวมถึงผลักดันจังหวัด  
5 ต้นแบบที่มีการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ในเชิงพื้นที่ ซึ่งเป็นการกระตุ้นการรับรู้ของประชาชน เข้าถึง เข้าใจ และมีความ  
6 ต้องการที่จะใช้แพลตฟอร์มฯ ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา เพิ่มมากยิ่งขึ้นรวมถึงการสร้างเชื่อมั่น และ  
7 มาตรฐานความปลอดภัยเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคล ที่อยู่ในแพลตฟอร์มฯ

8 **๕.๒ การกำหนดมาตรฐานข้อมูลกลางของแพลตฟอร์ม CCC ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การ**  
9 **พัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)** เพื่อให้ประชาชนตื่นตัวต่อการออกกำลังกาย การ  
10 เล่นกีฬา และกิจกรรมทางกายอย่างสม่ำเสมอเป็นวิถีชีวิตของทุกช่วงวัยโดยให้ทุกภาคส่วนที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกำหนด  
11 มาตรฐานข้อมูลกลางของแพลตฟอร์มฯ มีการเชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกาย  
12 บนแพลตฟอร์มฯ ร่วมกัน และมีการบูรณาการใช้ประโยชน์ข้อมูลสถิติร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการ  
13 ส่งเสริมรูปแบบการเชื่อมโยงการใช้งานแต้ม (CCC Point) กับสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับจากการใช้งาน  
14 แพลตฟอร์ม

15 **๕.๓ การพัฒนาแผนการดำเนินการส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และการทำกิจกรรมทางกาย**  
16 ตลอดจนการใช้แพลตฟอร์มฯ ที่สอดคล้องกับทิศทางของแนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-  
17 Green Economy: BCG Model) โดยให้ภาครัฐมีแนวทางในการส่งเสริมให้มีสถานที่ในการออกกำลังกายกระจายทั่ว  
18 ทุกพื้นที่เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบาย สนับสนุนให้เกิดการสร้างพื้นที่สุขภาวะเป็นพื้นที่ต้นแบบ  
19 ของการส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และกิจกรรมทางกายเพื่อเป็นการส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มฯ ในสถานที่  
20 ต่างๆ และการจัดกิจกรรม เพื่อสร้างแรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกาย  
21 โดยให้ทุกภาคส่วนที่มีบทบาทหน้าที่ทางด้านการส่งเสริมสุขภาพและการออกกำลังกายมีการบูรณาการแผนการ  
22 ดำเนินงานร่วมกัน เพื่อส่งเสริมให้คนไทยทุกช่วงวัยมีการตื่นตัวและออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนเป็นวิถีเพิ่มขึ้น

23 **๕.๔ การสนับสนุนให้เกิดการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวภายในประเทศไทยผ่านกิจกรรมกีฬา**  
24 โดยให้ทุกภาคส่วนประสานพลังเครือข่ายภาคียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในแนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-  
25 Circular-Green Economy: BCG Model) ด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านแพลตฟอร์มฯ นำไปสู่การ  
26 ขยายความร่วมมือของภาคีเครือข่ายทุกอุตสาหกรรมเพื่อรองรับการสนับสนุนกิจกรรมการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมการ  
27 ออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และกิจกรรมทางกาย สนับสนุนให้เกิดการผลักดันให้กลุ่มเมืองหลักและเมืองรอง โดยมีการ  
28 ทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมภายใต้การท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่สอดคล้องกับทิศทางของแนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การ  
29 พัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากและสร้างรายได้ให้กับ  
30 ชุมชน เพื่อให้เกิดการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาภายในประเทศ

31 **๖. ระบบและกลไกที่เอื้อให้เกิดการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออก**  
32 **กำลังกาย การเล่นกีฬา และกิจกรรมทางกายของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC) ภายใต้**  
33 **แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) ประเทศไทยมี**  
34 **ระบบและกลไกที่เอื้อให้เกิดการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการ**

1 เล่นกีฬาของประชาชนภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG  
2 Model) ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ และเครือข่ายภาคประชาสังคม โดยหน่วยงานภาครัฐที่เป็น  
3 หน่วยงานหลักในการส่งเสริมให้เกิดการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย  
4 และการเล่นกีฬา ของประชาชน ได้แก่ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา  
5 วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคง  
6 ของมนุษย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงคมนาคม และหน่วยงานภาครัฐอื่นที่เกี่ยวข้อง ในส่วนภาควิชาการได้แก่  
7 สถาบันการศึกษาของส่วนกลางและส่วนภูมิภาค สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำหรับ  
8 ภาคเอกชน ตัวอย่างเช่น บริษัท แคริวา (ประเทศไทย) บริษัท Max Solutions จำกัด บริษัท เอเวริมาร์ท อินเทอร์เน็ต  
9 จำกัด บริษัท ไมซ์ แอนด์ คอมมูนิตี้ จำกัด เป็นต้น สำหรับสมาคมเครือข่ายชมรมที่ขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยง  
10 และบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน ได้แก่ สมาพันธ์เดินวิ่งเพื่อสุขภาพไทย  
11 สมาคมนักวิ่งเพื่อสุขภาพแห่งประเทศไทย สมาคมการค้าผู้จัดงานกีฬามวลชนไทย เป็นต้น

12 แพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน อยู่ในระยะ  
13 เริ่มต้นของการขับเคลื่อน เมื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ามี ความท้าทายในการขับเคลื่อน ประกอบด้วย ข้อจำกัด  
14 ด้านการสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มฯ ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน  
15 (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) การสร้างความเชื่อมั่นและมาตรฐานความปลอดภัยเกี่ยวกับการ  
16 จัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในแพลตฟอร์มฯ ตลอดจนการสร้างการรับรู้ของประชาชนต่อแบรนด์หรือภาพลักษณ์ของ  
17 แพลตฟอร์ม CCC การสร้างมาตรฐานของข้อมูลกลางของแพลตฟอร์มฯ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ร่วมกัน การผลักดัน  
18 ให้ทุกภาคส่วนเชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกำลังกายและเล่นกีฬามวลชนแพลตฟอร์มฯ รวมถึงการสร้างการยอมรับการใช้  
19 งานแต้ม (CCC Point) ที่เชื่อมโยงกับรูปแบบของสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มฯ การ  
20 สนับสนุนให้ภาคเอกชนร่วมเป็นพันธมิตรในการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มฯ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน และการพัฒนา/  
21 ออกแบบแพลตฟอร์มฯ ให้มีรูปแบบการใช้งานที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน เข้าถึงง่าย และสามารถขยายผลการใช้งานไปยัง  
22 กลุ่มผู้ใช้งานทุกช่วงวัยรวมถึงนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ เป็นต้น

23 อีกทั้งการสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มคนที่ไม่เคยออกกำลังกายให้หันมาออกกำลังกาย การขยายกลุ่มเป้าหมายให้  
24 ครอบคลุมทุกช่วงวัย การสนับสนุนให้ ชุมชน ท้องถิ่น ได้มีส่วนร่วมในการยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและ  
25 กีฬาในฐานะของเครือข่ายผู้ประกอบการในระดับพื้นที่ ร่วมกับทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการจัด  
26 กิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์และการกีฬาเชิงท่องเที่ยวที่มีความเชื่อมโยงกับแนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน  
27 (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) ที่จะทำให้เกิดการเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยว  
28 ภายในประเทศ ซึ่งจะช่วยให้ เกิดประโยชน์ที่ทุกภาคส่วนได้รับร่วมกัน เป็นต้น

## 29 ๗. ประเด็นเพื่อพิจารณาของสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ

30 ขอให้สมัชชาสุขภาพแห่งชาติพิจารณาเอกสารสมัชชาสุขภาพ ๑๕ / ร่างมติ ๒ การขับเคลื่อนแพลตฟอร์ม  
31 เชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของประชาชน (Calories Credit  
32 Challenge: CCC) ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG  
33 Model)