

ธุรกิจบริการเกมออนไลน์

เมื่อคนทั่วไปพูดถึงเกมออนไลน์ ก็มักนึกถึงเกมที่เกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งในปัจจุบันมักจะหมายถึงระบบอินเทอร์เน็ต เช่น เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันได้หลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เกมที่เล่นผ่านเว็บเบราว์เซอร์ เกมที่ให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดสิ่งของ (items) / เนื้อเรื่องเสริม (content) หรือเกมที่ให้ผู้เล่นเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเพื่อเลื่อนระดับความยากของเกม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้ประกอบธุรกิจเกมและงานวิจัยต่างๆ มักจัดประเภทเกมตามอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม (platform/hardware)

งานวิจัยต่างๆ ให้คำนิยามเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น Interactive Software Federation of Europe ให้นิยามเกมออนไลน์ว่า ดิจิตอลเกมที่ต้องเล่นผ่านการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่าย ซึ่งรวมถึงเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือเล่นออนไลน์ผ่านการเชื่อมต่อกันของเครื่องเล่นเกม หรือผ่าน peer to peer network แต่ไม่รวมถึงเกมที่ใช้การเชื่อมต่อระบบเครือข่ายเพียงเพื่อการประกาศผลคะแนน ดาวน์โหลดสิ่งของ (item) หรือแลกเปลี่ยนสิ่งของกับผู้เล่นคนอื่น¹ งานวิจัยเรื่องวิดีโอเกมของ Statista ให้นิยามเกมออนไลน์ว่า คือ เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ตเบราว์เซอร์โดยไม่จำเป็นต้องมีการติดตั้งซอฟต์แวร์/โปรแกรมบนอุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกม² ในขณะที่ในรายงานของมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยและสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติให้คำจำกัดความเกมออนไลน์ว่า คือ เกมที่ให้บริการผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีการเล่นผ่านระบบเซิร์ฟเวอร์ (server) ของผู้ให้บริการ ซึ่งมีผู้เล่นมากกว่าหนึ่งคน³ เล่นพร้อมกันและมีปฏิสัมพันธ์ (interact) กันในเกมออนไลน์³

1. สถานการณ์ภาพรวมของธุรกิจเกมออนไลน์

1.1 สถานะตลาดและแนวโน้มของโลก⁴

สถานการณ์ตลาดเกมของโลกมีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลจาก Newzoo Game Global Report คาดการณ์ว่า ตลาดธุรกิจเกมของโลกจะมีมูลค่ากว่า 90 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2563 ขยายตัวเพิ่มขึ้นจาก 78.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ คิดเป็นร้อยละ 14.6 และคาดการณ์ว่า จะมีผู้เล่นเกมทั่วโลกกว่า 2.3 พันล้านคน มีการใช้จ่ายสำหรับเกมเป็นมูลค่า 137.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2561 ขยายตัวเพิ่มขึ้นร้อยละ 13.3 จากปีก่อนหน้า หรือคิดเป็นมูลค่าประมาณ 16.2 พันล้านเหรียญสหรัฐ และยังคงคาดการณ์อีกว่า ตลาดเกมจะขยายตัวอย่างต่อเนื่องไปถึงมูลค่า 99.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2559 และมูลค่า 106.5, 112.5 และ 118.6 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2560, 2561 และ 2562 ตามลำดับ ทั้งนี้ เกมมือถือยังคงเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุด โดยรายได้จากเกมมือถือจะมีอัตราขยายตัวถึงร้อยละ 25.5 ต่อปี คิดเป็นมูลค่า 70.3 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยแบ่งเป็นเกมแท็บเล็ต 13.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ร้อยละ 10) และเกมสมาร์ตโฟนที่ 56.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ (ร้อยละ 41) ขณะที่เกมคอนโซลครองตลาดที่ร้อยละ 25 มีมูลค่า 34.6 ล้านเหรียญสหรัฐ โดยมูลค่าดังกล่าวรวมยอดขายทั้งในรูปแบบเกมกล่องและเกมดิจิทัล และเกม PC มีสัดส่วนตลาดที่ร้อยละ 24 มีมูลค่า 32.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ

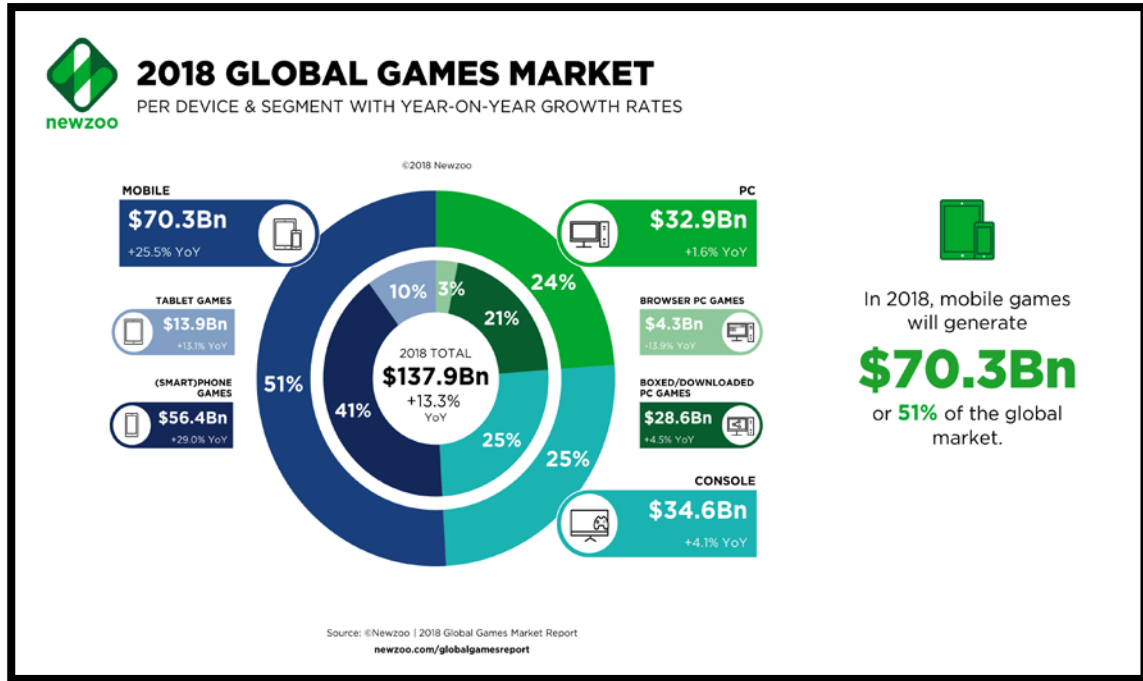
¹ Interactive Software Federation of Europe, "What is online game", Pegionline, <http://www.pegionline.eu/en/index/id/233>

² Sebastian Buss, *Digital Media: Video Games*, (Hamburg: 2016), 4, https://www.statista.com/download/outlook/whitpaper/Video_Games_Outlook_1116.pdf

³ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, *รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม*, (กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2557), 19-21,

http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/executive_size_overview.pdf (สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2560).

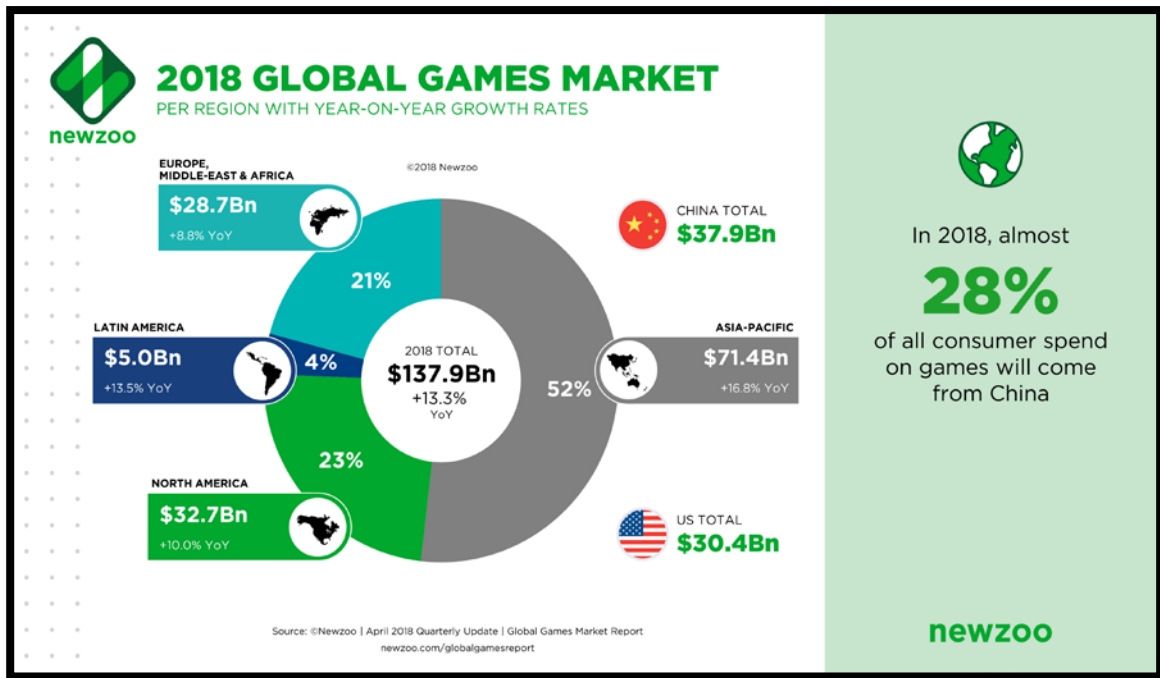
⁴ ที่มา: Newzoo Game Global Report



ในแง่อุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดจะเปลี่ยนจากในปัจจุบันที่ PC ได้รับความนิยมสูงสุดจะเปลี่ยนเป็นโทรศัพท์มือถือที่ได้รับความนิยมสูงสุดเนื่องจากการพัฒนาของมือถือที่มีต้นทุนต่ำลง และการเข้าถึงกลุ่มคนมากขึ้น การดาวน์โหลดเกมจากมือถือ เช่น Apple Store และ Play Store มีราคาต่ำเมื่อเทียบกับโปรแกรมและอุปกรณ์อื่นๆ ทั้งเล่นฟรีหรือมีสبونเซอร์ให้การสนับสนุน และเกมที่ต้องจ่ายเงินเพื่อดาวน์โหลดมาเล่น หรือฟรีมีเกม ทั้งนี้ กลุ่มตลาดดิจิทัลคอนเทนต์มีอัตราการเติบโตของเกมเป็นสาขาที่มีอัตราการเติบโตสูงสุดและคาดว่าจะมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ จีนยังคงครองสัดส่วนประเทศที่ทำรายได้จากธุรกิจเกมมากที่สุดในโลก (1 ใน 4 จากรายได้ทั้งหมด) โดยคาดการณ์ว่าจะสามารถทำรายได้ถึง 37.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยสหรัฐฯ เป็นประเทศที่สามารถทำรายได้จากธุรกิจเกมเป็นอันดับที่ 2 มีมูลค่า 30.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ และญี่ปุ่นเป็นอันดับที่ 3 มีมูลค่า 19.2 พันล้านเหรียญสหรัฐ โดยภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกเป็นภูมิภาคที่อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยมีส่วนแบ่งตลาดถึงร้อยละ 52 มีมูลค่า 71.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ ปัจจัยสำคัญคือจำนวนผู้ใช้สมาร์ทโฟนในประเทศตลาดใหม่ อาทิ อินเดีย และอาเซียนที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนี้ อุตสาหกรรม E-Sport มีแนวโน้มจะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างมากทั้งด้านรายได้และมูลค่าตลาด อันเป็นผลจากการสนับสนุนจากรัฐและการเป็นสبونเซอร์ของภาคเอกชน โดยในปี 2560 อุตสาหกรรม E-Sport สามารถสร้างรายได้ถึง 696 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทั้งนี้ Newzoo Game Global Report ได้คาดการณ์ว่าจะสร้างรายได้ถึง 1.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี 2563



1.2 สถานะตลาดและแนวโน้มในอาเซียน

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่อุตสาหกรรมเกมเติบโตรวดเร็วที่สุดในโลก ด้วยรายได้ในอุตสาหกรรมเกมมือถือที่เติบโตกว่าร้อยละ 45.3 ซึ่งมากกว่า 3 เท่าของอัตราเฉลี่ยทั่วโลกที่ร้อยละ 14.6 โดยในปี 2560 อุตสาหกรรมเกมสามารถสร้างรายได้ถึง 2.2 พันล้านเหรียญสหรัฐ และคาดการณ์ว่าจะทำรายได้ถึง 4 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2564 นอกจากนี้ ยังมีการคาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นเล่นเกมออนไลน์แบบ PC และผ่านมือถือจะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นถึง 400 ล้านคนในปี 2564⁵

ขณะที่ อุตสาหกรรม E-Sport ถือเป็นอุตสาหกรรมที่มีการขยายตัวสูงในอาเซียน โดยในปี 2559 มาเลเซียได้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน E-Sport Tournament ขึ้นครั้งแรกในอาเซียนภายใต้ชื่อ ASEAN Games for E-Sports ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ E-Sport ได้รับความนิยมในอาเซียนเป็นผลมาจากรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น และประเทศส่วนใหญ่ในอาเซียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ทำให้มีผู้สนใจเข้ามาลงทุน และจัดกิจกรรมการแข่งขันระดับโลกในอาเซียนอยู่บ่อยครั้ง ข้อมูลจาก Newzoo Game Global Report รายงานว่า รายได้จากอุตสาหกรรม E-Sport ในอาเซียนกว่าร้อยละ 99 มาจากอุตสาหกรรม E-Sport ในเวียดนาม สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย ไทย และมาเลเซีย (Big Six countries)⁶

⁵ ที่มา: <https://e27.co/southeast-asias-gaming-industry-growth-trajectory-heres-20180213/>

⁶ ที่มา: <https://theaseanpost.com/article/gaming-taking-over-southeast-asia>



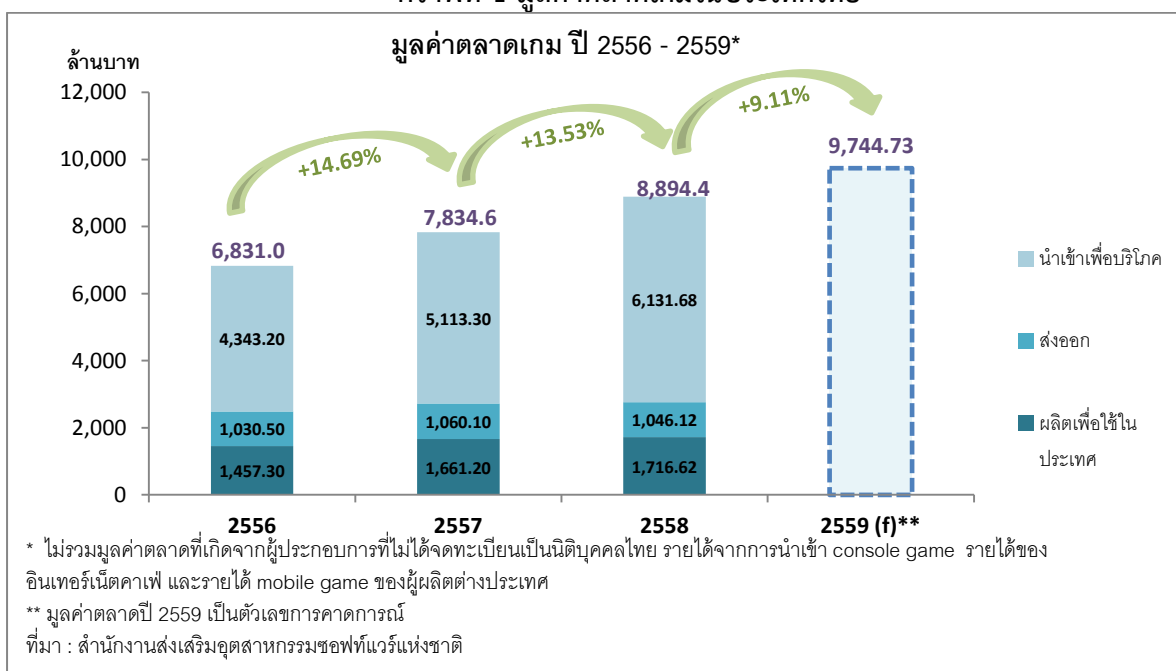
ที่มา: www.theaseanpost.com

1.3 สถานะตลาดและแนวโน้มภายในประเทศ

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) ได้จัดเก็บมูลค่าตลาดปี 2559 ของอุตสาหกรรมเกม โดยในปี 2559 มีมูลค่าตลาดเกมรวมเป็น 16,327 ล้านบาท โดยเติบโตร้อยละ 14.8 ของปีก่อนหน้า โดยคาดการณ์ว่าในปี 2561 ตลาดเกมจะเติบโตที่ร้อยละ 12 ในด้านการส่งออกของเกมไทย ในปี 2559 มีมูลค่าการส่งออก 434 ล้านบาท ค่อนข้างคงตัวเมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า ซึ่งมีมูลค่าการส่งออก 420 ล้านบาท โดยเติบโตขึ้นร้อยละ 3 ซึ่งผู้ประกอบการไทยขยับตัวจากการรับจ้างผลิตเป็นผู้ผลิตและส่งออกเองมากขึ้น

สถิติตลาดเกมในประเทศไทย

กราฟที่ 1 มูลค่าตลาดเกมในประเทศไทย



จากกราฟที่ 1 แม้มูลค่าอุตสาหกรรมเกมจะขยายตัวเพิ่มขึ้นทุกปี แต่เป็นการขยายตัวเพิ่มขึ้นในอัตราที่ลดลง โดยในปี 2556 อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่า 6,831 ล้านบาท ต่อมาในปี 2557 อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่า 7,834.6 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 14.69% เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า และในปี 2558 มีมูลค่า 8,894.4 ล้านบาท ขยายตัว 13.53% เมื่อเทียบกับปี 2557 และคาดว่าในปี 2559 มูลค่าตลาดเกมจะอยู่ที่ 9,744.73 ล้านบาท ขยายตัวเพิ่มขึ้น 9.11% เมื่อเทียบกับปี 2558 ทั้งนี้ มูลค่าตลาดส่วนใหญ่เกิดจากการนำเข้ามาเพื่อบริโภคในไทย ส่วนการส่งออกเกมมีมูลค่าการตลาดน้อยที่สุด⁷

ตารางที่ 1 มูลค่าตลาดเกมจำแนกตามประเภทธุรกิจ⁸

ประเภทธุรกิจ	2556		2557		2558	
	มูลค่าตลาด ล้านบาท	สัดส่วน %	มูลค่าตลาด ล้านบาท	สัดส่วน %	มูลค่าตลาด ล้านบาท	สัดส่วน %
ผลิตงานที่มีทรัพย์สินทาง ปัญญาเป็นของตนเอง	463.90	7%	583.60	7%	1,210.08	14%
รับจ้างผลิตเกม	197.40	3%	156.40	2%	534.82	6%
จัดจำหน่าย/นำเข้า	6,169.70	90%	7,094.50	91%	7,149.52	80%
รวม	6,831.00	100%	7,834.60	100%	8,894.42	100%

หมายเหตุ: ไม่รวมมูลค่าตลาดที่เกิดจากผู้ประกอบการที่ไม่ได้จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลไทย รายได้จากการนำเข้า console game รายได้ของอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และรายได้ mobile game ของผู้ผลิตต่างประเทศ

จากตารางที่ 1 เมื่อพิจารณามูลค่าตลาดเกมจำแนกประเภทตามธุรกิจ พบว่าในปี 2556-2558 ธุรกิจจัดจำหน่ายและนำเข้าเกมมีมูลค่าสูงสุดเฉลี่ย 6,804.57 ล้านบาทต่อปี (ส่วนแบ่งตลาดเฉลี่ย 86.6%) รองลงมาคือธุรกิจผลิตเกมที่มีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตัวเอง ซึ่งมีมูลค่าเฉลี่ย 752.53 ล้านบาทต่อปี (ส่วนแบ่งตลาดเฉลี่ย 9.6%) และธุรกิจรับจ้างผลิตเกม ซึ่งมีมูลค่าเฉลี่ย 296.21 ล้านบาทต่อปี (ส่วนแบ่งตลาดเฉลี่ย 3.8%) ถึงแม้ธุรกิจผลิตงานที่มีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตนเองจะยังมีส่วนแบ่งตลาดเป็นรองธุรกิจจัดจำหน่ายและนำเข้าเกมอยู่มาก แต่ธุรกิจประเภทนี้กลับมีอัตราการเติบโตของรายได้ที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการผลิต mobile game และ arcade game⁹

⁷ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน), แผลงผลการสำรวจมูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2558 (กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2559), 25-29,

<http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/Digital%20Content%202015.pdf>

⁸ เรื่องเดียวกัน

⁹ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, โครงการสำรวจข้อมูลเพื่ออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2557 (กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2558), 20,

http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/Executive%20Summary_DigitalContent_2557_A4.pdf

ตารางที่ 2 มูลค่าตลาดเกมจำแนกตามประเภทอุปกรณ์เล่นเกม¹⁰

อุปกรณ์		ผลิตและนำเข้าเพื่อใช้ ในประเทศ		ส่งออก		รวม		
		2556	2557	2556	2557	2556	2557	% เปลี่ยนแปลง
คอมพิวเตอร์ (PC)	PC-Online	4,715.6	5,166.7	651.9	565.3	5,367.5	5,732.0	6.8%
	PC-Offline	270.9	168.9	6.4	11.2	277.3	180.2	(35.0%)
Mobile	IOS	221.5	671.7	177.3	245.8	398.8	917.6	130.1%
	Android	245.7	540.1	165.7	222.8	410.8	762.9	85.7%
	Windows	0.5	0.7	0.8	0.8	1.2	1.5	25.0%
	อื่นๆ	11.0	15.4	0.0	0.0	11.0	15.4	40.0%
Arcade		328.3	210.9	0.4	0.0	328.7	210.9	(35.0%)
Console/Handheld		7.7	0.1	28.0	14.2	35.7	14.3	(59.9%)
รวม		5,801.2	6,774.5	1,030.5	1,060.1	6,831.0	7,834.6	14.7%

จากตารางที่ 2 พบว่าในปี 2556 ตลาดเกมประเภท PC-online มีมูลค่าสูงสุดอยู่ที่ 5,367.5 ล้านบาท (ส่วนแบ่งตลาด 78.6%) และมีมูลค่า 5,732.0 ล้านบาทในปี 2557 (ส่วนแบ่งตลาด 83.9%) ขยายตัวเพิ่มขึ้นจากปีก่อนหน้า 6.8% โดยส่วนใหญ่เกิดจากเกม PC-online ที่นำเข้าจากต่างประเทศ และแม้ว่าเกม PC จะมีส่วนแบ่งการตลาดสูงที่สุด แต่ตลาดเกมประเภท Mobile มีอัตราขยายตัวสูงสุด (106.5%) โดยเป็นการขยายตัวทั้งตลาดในประเทศและตลาดส่งออก สาเหตุที่มูลค่าตลาดเกม Mobile ขยายตัวมาจากการที่ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงอุปกรณ์สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตได้ง่ายขึ้น เนื่องจากราคาของอุปกรณ์ดังกล่าวที่ถูกลง ขณะที่ฟังก์ชันการใช้งานต่างๆ พัฒนาดีขึ้น ประกอบกับเกม Mobile มีประเภทเกมที่หลากหลาย มักใช้เวลาเล่นไม่นาน ผู้เล่นเกมสามารถหยุดพักระหว่างเล่นได้ และสามารถเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยรูปแบบของเกม Mobile ดังกล่าว ผู้เล่นเกม Mobile จึงสามารถชักชวนเพื่อนและครอบครัวให้เล่นเกมได้ง่าย ส่งผลให้ผู้เล่นเกม Mobile มีจำนวนมากขึ้น¹¹

2. ลักษณะธุรกิจและการแบ่งประเภทของธุรกิจบริการเกมออนไลน์

ข้อมูลจากสถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้แบ่งประเภทเกมตามเกณฑ์ ดังนี้¹²

2.1 เกณฑ์ตามประเภทของ platform/hardware ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้¹³

(1) เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC)

- PC online คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยต้องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย เพื่อให้สามารถเล่นเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการ เกมลักษณะนี้มักจะเล่นพร้อมกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น DOTA2 (พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation),

¹⁰ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, รายงานสรุปผู้บริหารโครงการสำรวจข้อมูลเพื่ออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2557, 20-22

¹¹ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, “ธุรกิจโมบายเกมออนไลน์ ... หนึ่งในธุรกิจที่มาแรงในยุคดิจิทัล คาดปี 58 โตกว่าร้อยละ 15.4 และระดับ 3 พันล้านบาท, online-station,” นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 1 ธันวาคม 2557, <http://www.hooninside.com/community-detail.php?m=9&id=407605>

¹² สถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, การสำรวจตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ประจำปี 2554, (กรุงเทพฯ: 2555), http://www.sipa.or.th/sites/default/files/publication/files/digital-survey54-executivereport-2011-07-21_0_0.pdf

¹³ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม, (กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2557), 19-21, http://www.depa.or.th/sites/default/files/publication/files/executive_size_overview.pdf

World of Warcraft (พัฒนาโดยบริษัท Blizzard Entertainment), FIFA Online (พัฒนาโดยบริษัท Electronic Arts) เป็นต้น

- PC offline คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย แต่ต้องมีการติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อนจึงสามารถเล่นได้ รูปแบบของซอฟต์แวร์อาจเป็น DVD หรือดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนพร้อมกัน ตัวอย่างเกม PC offline เช่น Final Fantasy (พัฒนาโดยบริษัท Square Enix) เป็นต้น

(2) เกมที่เล่นบนอุปกรณ์พกพา (Mobile game) เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ต ที่มีระบบปฏิบัติการต่างๆ เช่น iOS, Android, Windows เป็นต้น

(3) เครื่องเล่นเกมคอนโซล (Console) และ แฮนด์เฮลด์ (Handheld)

- Console คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นเกมโดยเฉพาะ ประกอบด้วย คันบังคับ ตลับเกมหรือแผ่นเกม และตัวเครื่องสำหรับประมวลผลข้อมูลจากตลับเกมหรือแผ่นเกม เครื่องเล่นเกมอาจมีหน้าจอแสดงผลภาพภายในตัว หรืออาจต้องต่อพ่วงกับจอโทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นเกมประเภทนี้รุ่นใหม่ๆ สามารถเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้

- Handheld คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดเล็กที่ใช้สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ มีคุณสมบัติคล้าย console แต่ตัวเครื่องมีจอแสดงผลในตัว สามารถพกพาติดตัวไปได้ เช่น เครื่อง Nintendo DS ของบริษัท Nintendo เครื่อง Gameboy Advance และ PSP ของบริษัท Sony เป็นต้น

(4) Arcade คือ เครื่องเล่นเกมหรือตู้เกมประเภทหยอดเหรียญ ซึ่งจะถูกติดตั้งตามสถานที่ที่ให้บริการเฉพาะ เช่น ในห้างสรรพสินค้า เครื่อง Arcade จะมีเกมติดตั้งไว้อยู่แล้วและเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น

2.2 เกณฑ์ตามวิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งได้เป็น¹⁴

(1) เกมออนไลน์

(2) เกมออฟไลน์

(3) เกมที่เล่นแบบไร้สาย (Wireless) คือ เกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันผ่านเครือข่ายไร้สายของโทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต และเครื่องเล่นเกม เช่น PSP ของ Sony เครื่องเกมของ Nintendo เป็นต้น

2.3 เกณฑ์ตามเนื้อหา/แนวเกม (Genre) เช่น เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game: RPG) เกมผจญภัย (Adventure Game) เกมแอคชั่น (Action Game) เกมการจำลอง (Simulation Game) เกมกีฬา (Sport Game) เกมปริศนา (Puzzle game) เกมต่อสู้ (Fighting Game) ปัจจุบันเนื้อหาของเกมได้ผสมผสานเกมรูปแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน จึงอาจยากที่จะบอกได้ว่าเกมนั้นๆ เป็นแนวเกมแบบใด

3. ห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain)

ห่วงโซ่มูลค่าและลักษณะการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์คล้ายคลึงกับห่วงโซ่มูลค่าและลักษณะการประกอบธุรกิจเกมโดยทั่วไปในประเทศไทย เนื่องจากลักษณะของธุรกิจเกมจะขึ้นอยู่กับ platform/hardware ที่ใช้เล่นเกมมากกว่าลักษณะการเชื่อมต่อกับเครือข่าย อีกทั้งในปัจจุบันเกมส่วนใหญ่มักมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาเกี่ยวข้อง ห่วงโซ่มูลค่าของเกมสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย¹⁵

1) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเกม (Intellectual property and content development): เป็นขั้นตอนแรกของการสร้างเกม โดยจะเริ่มต้นด้วยการออกแบบ ประกอบด้วย การออกแบบเนื้อเรื่องของเกม การออกแบบตัวละคร การกำหนดกฎกติกาในการเล่น การออกแบบฉากในเกม การออกแบบเสียงเพลงหรือ

¹⁴ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, รายงานฉบับสมบูรณ์ สาขาแอนิเมชันและเกม โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการไอทีและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง, (กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., [2550?]), 10-5, <http://www.dtn.go.th/files/275/FTA/acc/300.pdf>

¹⁵ สถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, การสำรวจตลาดดิจิทัลคอนเทนต์ประจำปี 2554, 5

เสียงประกอบในเกม รวมถึงการวางแผนการผลิตและพัฒนาเกม ในกรณีที่สร้างเกมโดยอิงเนื้อเรื่องจากภาพยนตร์ นิยาย หรือตัวละครที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว ผู้พัฒนาเกมจะขอซื้อลิขสิทธิ์จากเจ้าของผลงาน

2) **ขั้นตอนการผลิตเกม:** การทำกราฟฟิก การทำโปรแกรมมิ่ง (programming) การเลือก game engine (เครื่องมือและชุดคำสั่งซอฟต์แวร์ที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อช่วยให้นักพัฒนาเกมทำงานได้สะดวกมากขึ้น)¹⁶ การสร้างฉาก การสร้างเสียงและเพลงประกอบ การเลือกช่องทางการเชื่อมต่อ (Connectivity) และการเลือกฮาร์ดแวร์สำหรับพัฒนาเกม¹⁷

3) **การทดสอบเกม:** บริษัทพัฒนาเกมอาจจะจ้าง game tester เพื่อมาทดสอบเกมโดยเฉพาะ หรืออาจเปิดให้คนสมัครเข้าร่วมทดสอบเกม เมื่อเกมผ่านการทดสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดแล้วก็พร้อมที่จะส่งออกสู่ตลาด

4) **การจัดจำหน่าย** สามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ :

(1) ผู้ผลิตเกมจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมให้กับผู้ให้บริการเกม (Game publisher) ซึ่งผู้ให้บริการเกมจะทำการตลาดและวางแผนการจัดจำหน่าย ต่อจากนั้นผู้ให้บริการเกมอาจจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมให้กับผู้จัดจำหน่ายเกม (Distributor) เพื่อให้ผู้จัดจำหน่ายกระจายเกมดังกล่าวไปยังลูกค้า ในปัจจุบันผู้ให้บริการเกมหลายรายตัดขั้นตอนการส่งเกมผ่านผู้จัดจำหน่าย โดยผู้ให้บริการจะให้ลูกค้าเข้าไปดาวน์โหลดเกมในรูปแบบดิจิทัลแทนการขายแผ่น CD หรือ DVD ในขณะที่เดียวกันสำหรับเกมออนไลน์แล้ว ผู้จัดจำหน่ายได้เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ให้ลิขสิทธิ์เผยแพร่เกมให้กับร้านเกม/Internet Café หรือเป็นผู้จำหน่ายบัตรเติมเงินให้กับผู้บริโภครที่เล่นเกมโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง (home use)¹⁸

(2) ผู้ผลิตเกมจัดจำหน่ายเกมให้ลูกค้าโดยตรงในรูปแบบของแผ่น CD/DVD และการให้ดาวน์โหลด

(3) การจัดจำหน่ายผ่านผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) หรือเกมเว็บไซต์ โดยผู้ผลิตเกมอาจจะส่งเกมให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเองโดยตรงหรือผ่านผู้จัดจำหน่าย โดยทั่วไปรูปแบบนี้จะใช้กับเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สำหรับ mobile game ผู้ผลิตเกมจะส่งเกมให้บริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ (Telecom Operator) โดยรายได้ของเกมที่ขายได้ หรือรับการโหลดไปเล่นนั้น ผู้ผลิตเกมต้องแบ่งรายได้จำนวนหนึ่งให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เกมเว็บไซต์ หรือผู้ให้บริการมือถือ¹⁹

4. ลักษณะธุรกิจเกมในประเทศไทย

ลักษณะธุรกิจเกมในประเทศไทยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่²⁰

1) **ธุรกิจผลิตเกมโดยมีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตนเอง** (Intellectual Property & Content Development) เช่น บริษัท Digitopolis (ผู้พัฒนา Card and Castle และ ดัมมี่รัมมี่) บริษัท Bigbugstudio (ผู้พัฒนา 12 หางออนไลน์: 12 tails online) บริษัท Hive (ผู้พัฒนาเกมมอค์บาก)

2) **ธุรกิจรับจ้างผลิตเกม** (Outsourcing Provider) : ผู้รับจ้างผลิตเกมอาจรับจ้างพัฒนาเกมทั้งหมดตั้งแต่การออกแบบเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก จนถึงขั้นตอนการผลิต หรืออาจรับจ้างผลิตเกมเพียงอย่างเดียวโดยผู้ว่าจ้างออกแบบเกมเบื้องต้นมาให้แล้ว ลิขสิทธิ์เกมที่รับจ้างผลิตจะเป็นของผู้ว่าจ้าง ทั้งนี้ ผู้ประกอบธุรกิจผลิตเกม

¹⁶ idkceza[นามแฝง], “รู้จักกับ 3 อันดับ Engine Game สิ่งมหัศจรรย์รังสรรค์เกมคุณภาพในยุคนี้,” online-station, นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 28 กันยายน 2558, <http://www.online-station.net/feature/feature/16049>

¹⁷ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม, 19.

¹⁸ บริษัท ศูนย์การพัฒนาคามรู้ จำกัด, รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการ Thai Digital Content White Paper: Animation and Games (กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., 2550), 111, http://www.kdcgroups.com/images/knowledge-bank/2008_whitepaper2.pdf

¹⁹ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, รายงานฉบับสมบูรณ์ สาขาแอนิเมชันและเกม โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการไอทีและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง, 10-3

²⁰ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม, 20-21

แบบมีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตนเองหลายรายก็เป็นผู้รับจ้างผลิตเกมด้วย เนื่องจากสองธุรกิจนี้ใช้ทรัพยากรกลุ่มเดียวกัน²¹

3) ธุรกิจจัดจำหน่ายและนำเข้าเกม (game publisher, game distributor, and online game operator) ผู้ทำธุรกิจจัดจำหน่ายและนำเข้าเกมจะค้นหาเกมที่มีศักยภาพทางการตลาด ชื่อลิขสิทธิ์เกมนั้นจากผู้จัดจำหน่ายหรือผู้พัฒนาเกม จัดเตรียมระบบการให้บริการที่เรียกว่า Game Master เพื่อควบคุมการดำเนินเกม ตอบข้อซักถาม และให้ความสะดวกกับผู้เล่น ในกรณีที่เกมมาจากต่างประเทศ ผู้จัดจำหน่ายและนำเข้าเกมอาจต้องแปลภาษาที่อยู่ในเกมและอาจปรับปรุงเกมในบางจุดเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เล่นเกมในท้องถิ่น²² นอกจากนี้ผู้จัดจำหน่ายและนำเข้าเกมจะต้องโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อให้เกมเป็นที่รู้จัก สร้างช่องทางการตลาดและหารายได้จากเกม เช่น การขายพื้นที่โฆษณาในเกม การขายบัตรเติมเงิน เป็นต้น บริษัทผู้จัดจำหน่ายและนำเข้าเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีประมาณ 32 บริษัท ตัวอย่างเช่น บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) บริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด และ บริษัท ทูติจิทัล เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (Asiasoft) เป็นต้น²³

จากการสำรวจของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติและมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย พบว่าผู้พัฒนาและออกแบบงานที่มีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตนเอง และผู้รับจ้างผลิตเกมส่วนใหญ่ในประเทศไทยจะพัฒนาและผลิตเกมที่ใช้เล่นบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ (mobile game) เช่น มือถือ เนื่องจากใช้เงินลงทุนไม่สูงและใช้เวลาในการพัฒนาและผลิตน้อยกว่าเกมที่ใช้เล่นกับฮาร์ดแวร์อื่นๆ ประกอบกับในช่วงหลัง mobile game ได้รับความนิยมสูง และการมี AppStore และ PlayStore ทำให้สามารถจัดจำหน่าย mobile game ได้ครอบคลุมทั่วโลก สำหรับผู้จัดจำหน่ายและผู้นำเข้าเกม เกมส่วนใหญ่ที่ผู้ประกอบการประเภนี้จัดจำหน่ายจะเป็นเกม PC online (เกมที่เล่นโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งในการเล่นจะต้องใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ) โดยเกมที่ได้รับความนิยมจะเป็นเกมที่นำเข้าจากต่างประเทศ²⁴

6. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและกำกับดูแลเกมออนไลน์

ในการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริม สนับสนุน และกำกับดูแลการดำเนินธุรกิจ อาทิ

หน่วยงาน	หน้าที่
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ²⁵	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (แต่เดิมคือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีที) มีบทบาทในแง่การสนับสนุนการพัฒนาให้เกิดอุตสาหกรรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลของประเทศ รวมถึงกำกับดูแลกฎหมายด้านดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

²¹ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, รายงานสรุปผู้บริหารโครงการสำรวจข้อมูลเพื่ออุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2557 (กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., 2558), 20 & 26, http://sipainfotank.sipa.or.th/files/zip/Executive-Summary_DigitalContent_2557_A4.pdf

²² thumbsupteam [นามแฝง], “ธุรกิจเกมออนไลน์กำลังรุ่งแต่ผู้ให้บริการกำลังเสื่อมถอย,” thumbsupteam, นำข้อมูลขึ้นเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2554, <http://thumbsup.in.th/2011/05/online-gaming-business-in-thailand>

²³ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน), “Opportunity Day FY2016” (การนำเสนอผลประกอบการบริษัทในงานบริษัทจดทะเบียนพบผู้ลงทุน), อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย, 3 มีนาคม 2560.

²⁴ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม, 21

²⁵ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, “รู้จักกระทรวง,” กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, www.mict.go.th/view/1/เกี่ยวกับกระทรวง

หน่วยงาน	หน้าที่
สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ²⁶	<p>สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือ DEPA (ชื่อเดิม สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ หรือ SIPA) เป็นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัล รวมทั้งพัฒนาและส่งเสริมให้นำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความมั่นคงของประเทศ ตามพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 แผนยุทธศาสตร์ของ DEPA ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ได้แก่ แนวทางการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตและพัฒนากำลังคนด้านอุตสาหกรรมและนวัตกรรมดิจิทัล และแนวทางการส่งเสริมและสนับสนุนการตลาด การลงทุน กระบวนการผลิต และการให้บริการเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่ง DEPA ได้ขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การประกวดผลงาน Digital Content ดีเด่นแห่งชาติ Thailand Digi Challenge, งานเจรจาธุรกิจด้านเกมส์ Business Matching, โครงการ Digital Startup ซึ่งคัดเลือกผู้ประกอบการรุ่นใหม่ให้ศึกษาเรียนรู้งานกับองค์กรชั้นนำในต่างประเทศ กองทุนร่วมลงทุนในกิจการซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่ง DEPA ร่วมกับกองทุนย่อยกองที่ 1 โดยธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมแห่งประเทศไทย เพื่อสนับสนุนให้ผู้ประกอบการด้านดิจิทัลคอนเทนต์และซอฟต์แวร์เข้าถึงแหล่งเงินทุน เป็นต้น</p>
กระทรวงวัฒนธรรม	<p>หนึ่งในยุทธศาสตร์ของกระทรวงวัฒนธรรม คือ การส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยโครงการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหนึ่งในโครงการและกิจกรรมสำคัญเร่งด่วนที่กระทรวงวัฒนธรรมจะต้องดำเนินการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 – 2561²⁷ เกมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นวีดิทัศน์รูปแบบหนึ่งจึงเป็นอุตสาหกรรมที่กระทรวงวัฒนธรรมให้การสนับสนุน ปัจจุบันกระทรวงวัฒนธรรมกำลังอยู่ระหว่างการจัดตั้งองค์การมหาชนขับเคลื่อนการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของประเทศไทย ซึ่งองค์การมหาชนนี้จะเป็ศูนย์กลางในการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ วีดิทัศน์ แอนิเมชัน และเกมของประเทศไทย นอกจากนี้ ในฐานะผู้กำกับดูแลสื่อประเภทต่างๆ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม โดยกระทรวงวัฒนธรรม เป็นผู้รับผิดชอบในการออกใบอนุญาตให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายวีดิทัศน์ รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาของเกมและได้พยายามผลักดันให้มีการจัดประเภทของเกมหรือเรตติ้งให้เหมาะสมกับผู้เล่นเกมในแต่ละช่วงวัย²⁸</p>
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ²⁹	<p>สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) มีบทบาทในการส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมต่างๆ รวมถึงอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ โดยธุรกิจ</p>

²⁶ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, “เกี่ยวกับเรา,” สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, <http://www.depa.or.th/th/about-us>

²⁷ กระทรวงวัฒนธรรม, “ร่างกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านวัฒนธรรมตามกรอบทิศทางยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี,” กระทรวงวัฒนธรรม, http://www.m-culture.go.th/ewt_dl_link.php?nid=7162

²⁸ หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ, “บอร์ดภาพยนตร์ฯไฟเขียวเรตติ้งเกม,” ผู้จัดการออนไลน์, 8 มีนาคม 2560, <http://www.manager.co.th/qol/viewnews.aspx?NewsID=9600000023813>

²⁹ วันเพ็ญ หรุจิตตวิวัฒน์, “การส่งเสริมการลงทุนในซอฟต์แวร์,” สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน, http://www.boi.go.th/thai/download/publication_economy_extra/98/eco_12feb06.pdf

หน่วยงาน	หน้าที่
	เกมออนไลน์จะถูกจัดอยู่ภายใต้กิจการประเภท 5.8.2 Digital Content การพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องแบบมัลติมีเดียและแอนิเมชัน BOI จะให้สิทธิประโยชน์ต่างๆ ในการลงทุน เช่น ยกเว้นอากรขาเข้าเครื่องจักรและยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 5 ปีในทุกเขตที่ตั้ง โดยไม่กำหนดวงเงินสูงสุด และ การอนุญาตให้ใช้ค่าใช้จ่ายในการจ้างงานบุคลากรด้าน IT ไม่ต่ำกว่า 1.5 ล้านบาทต่อปีมาเป็นเกณฑ์ในการขอรับบัตรการส่งเสริมการลงทุน เป็นต้น

7. กฎหมาย/กฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจเกมออนไลน์

กฎหมาย	สาระสำคัญ
พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ³⁰	พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดให้การประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์หากทำเป็นธุรกิจหรือได้รับผลประโยชน์ตอบแทน จะต้องขอใบอนุญาตจากนายทะเบียน ทั้งนี้ คำว่าวีดิทัศน์มีความหมายครอบคลุมถึงเกมการเล่นที่มีภาพประกอบ ผู้ประกอบธุรกิจเกมจึงต้องขอใบอนุญาตให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (มาตรา 24) ใบอนุญาตประกอบกิจการจะมีอายุ 5 ปี การยื่นคำขอรับใบอนุญาตสามารถทำได้ ณ ที่ตั้งที่สถานประกอบกิจการตั้งอยู่ โดยจังหวัดกรุงเทพมหานครให้ยื่นคำขอต่ออธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรมในฐานะนายทะเบียนประจำกรุงเทพมหานคร สำหรับจังหวัดอื่นให้ยื่นคำขอต่อผู้ว่าราชการจังหวัดในฐานะนายทะเบียนประจำจังหวัด นอกจากนี้ มาตรา 47 กำหนดให้วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อีกทั้ง มาตรา 49 ยังกำหนดให้การส่งวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นในประเทศไทยออกไปนอกราชอาณาจักรจะต้องได้รับอนุญาตก่อนเช่นกัน
พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับ	พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มีบทบัญญัติบางประการที่ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ตหรือให้สามารถติดต่อถึงกันผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ³¹ และผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์ ³² (ผู้ให้บริการ) ต้องปฏิบัติตาม จึงทำให้ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ซึ่งอาจเข้าข่ายเป็นผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นให้สามารถติดต่อกัน

³⁰ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 และอนุบัญญัติพร้อมคำพิพากษาศาลฎีกา, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, 2559), 1-5, <http://www1.culture.go.th/subculture10/images/stories/data/b4.pdf>

³¹ ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือสามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นโดยผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 1. ผู้ประกอบกิจการโทรคมนาคมและการกระจายภาพและเสียง (Telecommunication and Broadcast Carrier) 2. ผู้ให้บริการการเข้าถึงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Access Service Provider) 3. ผู้ให้บริการเช่าระบบคอมพิวเตอร์ หรือให้เช่าบริการโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ (Host Service Provider) 4. ผู้ให้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

³² ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น (Content Service Provider) ประกอบด้วย ผู้ให้บริการข้อมูลคอมพิวเตอร์ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ (Content and Application Service Provider) เช่น ผู้ให้บริการเว็บบอร์ดหรือผู้ให้บริการบล็อก (blog) ผู้ให้บริการการทำธุรกรรมทางการเงินทางอินเทอร์เน็ตและผู้ให้บริการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ให้บริการเว็บเซอร์วิส ผู้ให้บริการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์หรือธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

กฎหมาย	สาระสำคัญ
<p>คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560</p>	<p>ผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ พ.ร.บ. ฉบับนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● มาตรา 15 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยมาตรา 9 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ได้ระบุว่าผู้ให้บริการผู้ใดให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิด ● มาตรา 18 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยมาตรา 13 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 กำหนดให้ผู้ให้บริการต้องปฏิบัติตามการร้องขอของพนักงานเจ้าหน้าที่ เพื่อประโยชน์ในการสืบสวนสอบสวน ในกรณีที่มีเหตุทำให้เชื่อว่ามีกระทำความผิดตาม พ.ร.บ. ฉบับนี้ อาทิ การส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์/ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์/อุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความครอบครองหรือควบคุมของผู้ให้บริการแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ การให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตรวจสอบหรือเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์/ข้อมูลคอมพิวเตอร์/ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์/อุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ การให้พนักงานเจ้าหน้าที่ยึดหรืออายัดระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ● มาตรา 26 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยมาตรา 17 แห่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 กำหนดให้ผู้ให้บริการต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้ไม่น้อยกว่า 90 วัน นับแต่วันที่ข้อมูลนั้นเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ในกรณีจำเป็น พนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งให้ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ไว้เกิน 90 วันแต่ไม่เกิน 2 ปี เป็นกรณีพิเศษ
<p>พระราชบัญญัติการประกอบธุรกิจของคนต่างด้าว พ.ศ. 2542³³</p>	<p>พระราชบัญญัติประกอบธุรกิจของคนต่างด้าว พ.ศ. 2542 มาตรา 8 วรรค (3) ห้ามมิให้คนต่างด้าวประกอบธุรกิจที่คนไทยยังไม่มีความพร้อมที่จะแข่งขันในการประกอบกิจการกับคนต่างด้าว ตามที่กำหนดไว้ในบัญชี 3 เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากอธิบดีกรมพัฒนาธุรกิจการค้า โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการประกอบธุรกิจของคนต่างด้าว และบริการเกมออนไลน์เข้าข่ายธุรกิจภายใต้บัญชี 3 (21) ของ พ.ร.บ. ฉบับนี้จึงต้องขออนุญาตจากอธิบดีกรมพัฒนาธุรกิจการค้า</p>
<p>พระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุน</p>	<p>สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI) ได้กำหนดประเภทอุตสาหกรรมที่สามารถขอรับสิทธิประโยชน์จาก BOI โดยธุรกิจเกมออนไลน์อยู่ในหมวดที่ 5 (อุตสาหกรรมเครื่องใช้ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์) ประเภท 5.7.2 กิจการพัฒนา Enterprise Software และ/หรือ Digital Content โดย BOI ได้ให้คำจำกัดความงาน Digital Content ได้แก่ (1) Animation, Cartoon &</p>

³³ “พระราชบัญญัติการประกอบธุรกิจของคนต่างด้าว พ.ศ. 2542,” กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, http://www.dbd.go.th/ewt_news.php?nid=1053&filename=law

กฎหมาย	สาระสำคัญ
	<p>Characters (2) Computer-generated Imagery (3) Web-based Application (4) Interactive Application (5) Game; Window-based, Mobile Platform, Console, PDA, Online Game, Massive Multi-player Online Game (6) Wireless Location Based Services Content (7) Visual Effects (8) Multimedia Video Conferencing Application (9) E-Learning Content via Broadband and Multimedia (10) Computer-added Instruction</p> <p>กิจการพัฒนา digital content จัดอยู่ในประเภทกิจการที่ใช้เทคโนโลยีสูงที่สำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ซึ่งจะได้รับสิทธิประโยชน์จาก BOI ดังนี้³⁴</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล (มาตรา 31) ระยะเวลา 5 ปี โดยไม่จำกัดวงเงินที่ได้รับยกเว้น ● ยกเว้นอากรการนำเข้าเครื่องจักร (มาตรา 28/29) ● ยกเว้นอากรขาเข้าสำหรับวัตถุดิบหรือวัสดุสำหรับผลิตเพื่อการส่งออก (มาตรา 36) ● สิทธิประโยชน์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษี ได้แก่ อนุญาตให้นำคนต่างด้าวเข้ามาเพื่อศึกษาลู่ทางการลงทุน อนุญาตให้นำช่างฝีมือและผู้ชำนาญการเข้ามาทำงานในกิจการที่ได้รับการส่งเสริมการลงทุน อนุญาตให้ถือกรรมสิทธิ์ที่ดิน อนุญาตให้ส่งออกซึ่งเงินตราต่างประเทศ <p>BOI ได้กำหนดเงื่อนไขเบื้องต้นของผู้ประกอบการที่มาขอรับการส่งเสริมการลงทุนในธุรกิจพัฒนา Enterprise Software และ/หรือ Digital Content ดังนี้³⁵</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ต้องมีค่าใช้จ่ายเงินเดือนบุคลากรด้านการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศไม่น้อยกว่า 1,500,000 บาทต่อปี 2. ต้องมีกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์อย่างใดอย่างหนึ่งตามที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลกำหนดหรือเห็นชอบ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลได้กำหนดกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์เป็น 8 กระบวนการ ประกอบด้วย การพัฒนารูปแบบ (Modeling) การศึกษาความต้องการ (Requirement Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนาและการสร้างสรรค์โปรแกรมซอฟต์แวร์และงาน Digital Content (Implementation) การทดสอบโปรแกรมและระบบซอฟต์แวร์(Program and System Testing) การประยุกต์ใช้ระบบซอฟต์แวร์ และการเผยแพร่ งาน Digital Content (Deployment) การจัดการเปลี่ยนแปลงระบบซอฟต์แวร์หรืองาน Digital Content (Configuration & Change Management) และการฝึกอบรมในลักษณะทักษะอาชีพการออกแบบและพัฒนาเกี่ยวกับซอฟต์แวร์หรืองาน Digital Content (Related

³⁴ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน, คู่มือการขอรับการส่งเสริมการลงทุน 2560, (กรุงเทพฯ: ม.ป.ป, 2560), 11, http://www.boi.go.th/upload/content/BOI-A%20Guide%202017-TH-20170408_67205.pdf (สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2560)

³⁵ เรื่องเดียวกัน, 43-44.

กฎหมาย	สาระสำคัญ
	<p>Professional Training for Software and Digital Content Design and Development)³⁶</p> <p>3. โครงการลงทุนตั้งแต่ 10 ล้านบาทขึ้นไป (ไม่รวมค่าที่ดินและทุนหมุนเวียน) ต้องได้รับใบรับรองมาตรฐานจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล หรือใบรับรองระบบคุณภาพตามมาตรฐาน Capability Maturity Model Integration (CMMI) หรือเทียบเท่าภายใน 2 ปี นับแต่วันครบเปิดดำเนินการ หากไม่สามารถดำเนินการได้ จะถูกเพิกถอนสิทธิและประโยชน์จากการยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 1 ปี</p> <p>4. รายได้จากกิจการจำหน่ายหรือการให้บริการอันเป็นผลงานที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ที่ได้รับการส่งเสริมโดยตรง ถือเป็นรายได้ที่ได้รับการส่งเสริมการลงทุน นอกจากนี้ กิจการดังกล่าวยังสามารถขอรับสิทธิประโยชน์อื่นๆ เพิ่มเติมตามคุณค่าของโครงการ (Merit-based incentives) ได้ หากกิจการได้ลงทุนหรือใช้จ่ายเพื่อพัฒนาความสามารถในการแข่งขัน ตั้งสถานประกอบการในพื้นที่ 20 จังหวัดที่มีรายได้ต่ำ³⁷ หรือตั้งสถานประกอบการอยู่ในนิคมอุตสาหกรรมหรือเขตอุตสาหกรรมที่ได้รับการส่งเสริม ตามเงื่อนไขที่ BOI กำหนด</p>
<p>ร่าง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (ฉบับที่...) พ.ศ....</p>	<p>คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติได้เสนอขอแก้ไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 โดยอยู่ระหว่างการนำเสนอคณะรัฐมนตรีและสภานิติบัญญัติแห่งชาติพิจารณาเห็นชอบ ร่าง พ.ร.บ. ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ฉบับใหม่นี้กำหนดให้วีดิทัศน์ที่เป็นเกมจะต้องผ่านการตรวจสอบและอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และต้องจัดประเภทหรือจัดเรตติ้งของวีดิทัศน์ที่เป็นเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละช่วงอายุ 5 ระดับ ได้แก่ ผู้เล่นทั่วไป ผู้เล่นอายุ 3 ปีขึ้นไป ผู้เล่นอายุ 6 ปีขึ้นไป ผู้เล่นอายุ 15 ปี และ ผู้เล่นอายุ 20 ปีขึ้นไป³⁸</p>

8. การจำแนกประเภทธุรกิจเกมออนไลน์

การเปิดตลาดบริการจำเป็นจะต้องมีความชัดเจนว่าประเทศนั้นๆ ต้องการจะเปิดตลาดสาขาบริการ/กิจกรรมใด เพื่อสร้างความมั่นใจว่าขอบเขตของการเปิดตลาดบริการนั้นกำหนดไว้เฉพาะธุรกิจที่เป็นประโยชน์ทางเศรษฐกิจและความพร้อมของประเทศ โดยองค์การการค้าโลก (WTO) ได้จำแนกสาขาบริการไว้ 12 สาขา กว่า 160 สาขาย่อย (WTO Sectoral Classification List : W/120) รวมทั้งการใช้ Provisional Central Product Classification (CPC) ของ United Nation (UN) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเกมออนไลน์เข้าข่าย new sector ปัจจุบันจึงไม่ได้ถูกจัดว่าเป็นบริการประเภทใด และยังคงไม่มีข้อสรุประหว่างประเทศสมาชิก WTO ว่าเกมออนไลน์ควรถูกจัดอยู่ใน

³⁶ วันเพ็ญ หรุจิตติวิวัฒน์, “การส่งเสริมการลงทุนในกิจการซอฟต์แวร์,” 2.

³⁷ 20 จังหวัดที่มีรายได้ต่อหัวต่ำ ได้แก่ กาฬสินธุ์ ชัยภูมิ นครพนม น่าน บึงกาฬ บุรีรัมย์ แพร่ มหาสารคาม มุกดาหาร แม่ฮ่องสอน ยโสธร ร้อยเอ็ด ศรีสะเกษ สกลนคร สระแก้ว สุโขทัย สุรินทร์หนองบัวลำภู อุบลราชธานี และอำนาจเจริญ

³⁸ หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ, “บอร์ดภาพยนตร์ฯไฟเขียวเรตติ้งเกม”.

ประเภทบริการสาขา computer and related services, telecommunication services, audiovisual services, entertainment services³⁹ หรือ บริการอื่นๆ ขณะที่ประเทศไทยยังไม่ผูกพันการเปิดตลาดสาขาบริการเกมออนไลน์

อย่างไรก็ตาม Provisional Central Product Classification (CPC) version ที่ 2.1 ของ UN ได้กำหนดให้เกมออนไลน์อยู่ภายใต้สาขา 84 Telecommunications, broadcasting and information supply services สาขาย่อย 843 On-line content

กิจกรรมและรหัส CPC Version 2.1	กิจกรรมและ รหัสย่อย CPC Version 2.1	คำอธิบาย
843 On-line content	84391 เกมออนไลน์ (Online game)	เกมที่เล่นโดยใช้อินเทอร์เน็ต ตัวอย่างเช่น เกมเล่นตามบทบาทสมมติ (Role-Playing Game: RPG) เกมวางแผนกลยุทธ์การรบ (Strategy Game) เกมแอคชั่น เกมไฟ เป็นต้น ทั้งนี้ เกมออนไลน์ในที่นี่จะไม่รวมถึงการพนันออนไลน์

9. พันธกรณีการเปิดเสรีที่เกี่ยวข้องกับการค้าบริการและการลงทุนในสาขาธุรกิจบริการเกมออนไลน์

ปัจจุบันธุรกิจบริการเกมออนไลน์ยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้ว่าเป็นการบริการสาขาใด และประเทศไทยยังผูกพันการเปิดตลาดกิจกรรมประเภทนี้

อย่างไรก็ดี ความนิยมในเกมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในไทยและต่างประเทศ ทำให้ทั้งภาครัฐและเอกชนไทยหันมาให้ความสนใจในเกมออนไลน์มากขึ้น เนื่องจากเห็นโอกาสในการพัฒนาธุรกิจประเภทนี้ให้เติบโตและสร้างรายได้ให้กับประเทศ ขณะเดียวกัน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็จะต้องติดตามตรวจสอบและกำกับดูแลการประกอบธุรกิจเกมออนไลน์ให้สอดคล้องกับกฎหมายที่กำหนด เพื่อป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการบริโภคเกมออนไลน์

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ
สำนักการค้าบริการและการลงทุน
สิงหาคม 2561

³⁹ Thomas Steiner, *Online Games under WTO Law: Unresolved Classification Issues*, Swiss National Centre of Competence in Research, Working Paper No. 2009/3, http://phase1.nccr-trade.org/images/stories/Steiner_Working%20Paper%202009%202_final.pdf