



แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์  
THE REVENUE COLLECTION OF ONLINE GAMES



สุรสิทธิ์ มณีเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการจัดการสาธารณะ  
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE REVENUE COLLECTION OF ONLINE GAMES



SURASEE MANEETHEP

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF PUBLIC ADMINISTRATION  
(Public Policy and Management)

Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์  
เรื่อง  
แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์  
ของ  
สุรสิทธิ์ มณีเทพ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการจัดการสาธารณะ  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จัตตชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชญาณ์ นักพ็อน)

..... ประธาน  
(รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศานต์ ไซติชาครพันธุ์)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุลศักดิ์ ชาญณรงค์)

ชื่อเรื่อง	แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์
ผู้วิจัย	สุรสิทธิ์ มณีเทพ
ปริญญา	รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชญานันท์ นักพ็อน

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์นี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสำรวจประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ 2) เพื่อประเภทสำรวจรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ปัจจุบันในประเทศไทย 3) เพื่อวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ จากการสำรวจเอกสาร และสังเกต ในส่วนของผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และการจัดเก็บรายได้ที่เกี่ยวข้องของรัฐที่มีความเกี่ยวข้องจากกิจกรรมเกมออนไลน์ จากวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ในกลุ่มของผู้ได้รับผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มาทำการรวบรวมข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้นำมาทำกรวิเคราะห์เชิงพรรณนา จากผลการศึกษาพบว่า ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์มีมากมายหลายประเภท โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ตามลักษณะของกลุ่ม คือ 1.ประเภทองค์กร 2. ประเภทบุคคล สำหรับการเก็บรายได้ของรัฐพบว่ารัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว แต่กลับพบปัญหาการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มผู้ประกอบการจากต่างประเทศที่มาให้บริการในประเทศไทย ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บได้เพียงภาษีมูลค่าเพิ่ม ซึ่งสามารถผลภวระภาษีไปให้ผู้บริโภคได้ จึงเท่ากับว่ารัฐยังไม่สามารถทำการจัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบการจากต่างประเทศได้ ทั้ง ๆ ที่กลุ่มดังกล่าวได้รับผลตอบแทนในส่วนแบ่งที่มากที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มต่าง ๆ ฉะนั้นควรมีปรับปรุงการจัดเก็บรายได้เพื่อให้สามารถทำการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มผู้ประกอบการจากต่างประเทศได้ เพื่อให้เกิดความเสมอภาค และเป็นธรรม

คำสำคัญ : ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ, การจัดเก็บรายได้, กิจกรรมเกมออนไลน์

Title	THE REVENUE COLLECTION OF ONLINE GAMES
Author	SURASEE MANEETHEP
Degree	MASTER OF PUBLIC ADMINISTRATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Preechaya Nakfon , Ph.D.

The purpose of this study on the revenue collection process of online games to explore the three related factors affecting revenue collection of online games: (1) economic return of investment of online gaming; (2) the revenue collecting method used by the government of online gaming in Thailand; and (3) policy proposals on the revenue collecting method used by the government on online gaming in Thailand, by analyzing the suitable method. The qualitative research was conducted and the descriptive statistics were presented and performed in two sections: (1) the documentary and observation of economic return of investment of online gaming and the method of revenue collection by the government on online gaming; and (2) in-depth interviews with returnees of online gaming in Thailand. The results of the revenue of online gaming were varied and can be separated into two groups, organizational and Individual. The revenue collection method used by the government on online gaming in Thailand were collected from existing economic return of investment. However, Value Added Tax is the only way to monetize foreign consumers, which is therefore laid off on local consumers. Hence, the government is not able to collect revenue from foreign consumers, even though the most of the return of investment of online gaming come from foreign rather than local consumers. Therefore, for equality and fairness, revenue collection must be improved for the foreign consumer revenue.

The purpose of this study on the revenue collection process of online games to explore the three related factors affecting revenue collection of online games: (1) economic return of investment of online gaming; (2) the revenue collecting method used by the government of online gaming in Thailand; and (3) policy proposals on the revenue collecting method used by the government on online gaming in Thailand, by analyzing the suitable method. The qualitative research was conducted and the descriptive statistics were presented and performed in two sections: (1) the documentary and observation of economic return of investment of online gaming and the method of revenue collection by the government on online gaming; and (2) in-depth interviews with returnees of online gaming in Thailand. The results of the revenue of online gaming were varied and can be separated into two groups, organizational and Individual. The revenue collection method used by the government on online gaming in Thailand were collected from existing economic return of investment. However, Value Added Tax is the only way to monetize foreign consumers, which is therefore laid off on local consumers. Hence, the government is not able to collect revenue from foreign consumers, even though the most of the return of investment of online gaming come from foreign rather than local consumers. Therefore, for equality and fairness, revenue collection must be improved for the foreign consumer revenue.

Keyword : Economic Return on investment, Revenue collecting, Online gaming

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้บรรลุผลสำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาญาณ์ นักพื่อน อาจารย์ที่ปรึกษาหลักวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำในการศึกษาค้นคว้าตลอดจนแก้ไขปัญหาค้นคว้าต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จด้วยความเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ทั้งในด้านวิชาการ และด้านอื่น ๆ ตั้งแต่ผู้วิจัยได้เริ่มเข้ามาศึกษา โดยองค์ความรู้และแนวคิดที่ได้รับมา นอกจากนี้ผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้มาใช้กับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมองว่าความรู้ที่ได้รับมานั้นสามารถนำไปใช้กับชีวิตที่จะดำเนินไปในอนาคต ไม่ว่าจะเป็น นโยบาย การจัดการ เครือข่าย หรือความสัมพันธ์ระหว่าง ฯลฯ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา พี่ๆ และญาติมิตร ที่คอยสนับสนุนแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด ทั้งหมดนี้ถือเป็นบุคคลที่มีส่วนสำคัญต่อผู้วิจัยที่ได้ส่งเสริมและสนับสนุน จนประสบความสำเร็จตามความมุ่งหมายในการทำงานวิจัยฉบับนี้ให้สำเร็จ

สุดท้ายการเลือกที่ได้มาเรียนถือเป็นประสบการณ์ที่มีค่านอกจากความสนุกในการได้รับความรู้สิ่งใหม่ ๆ แล้ว ยังทำให้รู้ตัวว่าไม่ชอบการทำงานเอกสาร เพราะมีความละเอียด และมีขั้นตอนชัดเจน ทำให้เข้าใจสิ่งที่ตัวเองชอบและไม่ชอบเพิ่มขึ้นเข้ามา

สุรสิทธิ์ มณีเทพ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ .....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ .....	1
1.2 คำถามงานวิจัย .....	5
1.3 วัตถุประสงค์งานวิจัย .....	5
1.4 ขอบเขตการศึกษา .....	6
1. ขอบเขตเชิงเนื้อหา.....	6
2. ขอบเขตด้านประชากร .....	6
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา.....	6
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
1.7 ข้อจำกัดในการศึกษา.....	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	9
2.1 การคลังสาธารณะ (Public Finance).....	10
2.1.1 ความหมายของการคลังสาธารณะ (Public Finance).....	10
2.1.2 ประเภทของการคลังสาธารณะ.....	11



2.1.3 ประเภทรายได้ของรัฐบาล .....	13
2.1.4 หลักในการจัดเก็บภาษีที่ดี .....	15
2.2 เศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy) .....	19
2.2.1 ความหมายของเศรษฐกิจนอกระบบ .....	20
2.2.2 ประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบ .....	21
2.2.3 ปัญหาของเศรษฐกิจนอกระบบ .....	22
2.2.4 แนวทางการนำเศรษฐกิจนอกระบบเข้ามาในระบบ .....	24
2.3 เกมออนไลน์ (Online Game) .....	25
2.3.1 ความหมายของเกมออนไลน์ .....	25
2.3.2 ประเภทของเกมออนไลน์ .....	26
2.3.3 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ .....	29
2.3.4 องค์กรที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ .....	33
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	35
2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	40
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย .....	41
3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	42
3.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย (Key Information) .....	42
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ .....	43
1. การวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Analysis) .....	43
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Interview) .....	43
3. การสังเกต (Observation) .....	43
3.4 การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา .....	44
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	44

3.6 การนำเสนอข้อมูล.....	44
บทที่ 4 ผลการศึกษา .....	45
4.1 ประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	46
4.1.1 กลุ่มประเภทองค์กร.....	46
4.1.2 กลุ่มประเภทบุคคล.....	54
4.2 ประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	66
4.2.1 การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนของกลุ่มประเภทองค์กร.....	66
4.2.2 การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคล.....	79
4.3 วิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	87
4.3.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้.....	87
4.3.2 การจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถแก้ไขปรับปรุงหรือพัฒนากิจกรรมเกมออนไลน์.....	88
4.3.3 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดเก็บได้.....	90
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	95
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	96
5.1.1 สำนวนประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	96
5.1.2 สำนวนประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	99
5.1.3 ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย.....	104
5.2 การอภิปรายผล .....	106
5.2.1 ในด้านประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	106
5.2.2 ในด้านประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์.....	107
5.2.3 การวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย .....	109
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	112

5.3.1 ควรมีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายหรือการจดทะเบียนรายได้ที่เกี่ยวข้องกับการจดทะเบียน รายได้จากผู้ประกอบต่างประเทศ.....	112
5.3.2 ควรมีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายหรือการจดทะเบียนรายได้ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าที่ไม่ สามารถจับต้องได้ ในโลกออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตหรือโลกเสมือน.....	113
5.3.3 ควรมีการสร้างกฎหมายหรือกฎ ระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม .....	113
5.3.4 ภาครัฐควรมีส่วนในการสนับสนุนต่ออุตสาหกรรมเกมภายในประเทศ .....	114
5.4 ปัญหา และอุปสรรค.....	114
บรรณานุกรม .....	115
ประวัติผู้เขียน.....	119



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 รูปอัตราการเสียภาษีนิติบุคคล.....	66



## สารบัญรูปภาพ

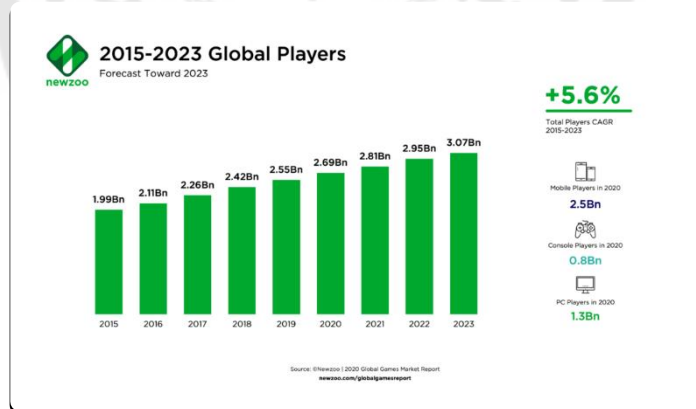
	หน้า
ภาพประกอบ 1 จำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลก .....	1
ภาพประกอบ 2 มูลค่าตลาดเกมทั่วโลก .....	2
ภาพประกอบ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	40
ภาพประกอบ 4 เครื่องเล่นเกม Nintendo Switch .....	50
ภาพประกอบ 5 ความร่วมมือกันระหว่างกันระหว่างธุรกิจ .....	53
ภาพประกอบ 6 เงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขันเกมออนไลน์ของนักกีฬาอีสปอร์ตไทย .....	57
ภาพประกอบ 7 สรุปประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ .....	65
ภาพประกอบ 8 สรุปประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ .....	86
ภาพประกอบ 9 วิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ .....	94

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

เกม (Game) เป็นกิจกรรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิง เพื่อการเรียนรู้ และฝึกทักษะ โดยเกมถูกแบ่งออกเป็นหลายประเภทตามลักษณะการเล่น เช่น เกมยิง เกมวางแผน เกมต่อสู้ เกมกีฬา เกมการ์ด ฯลฯ แต่เมื่อมีการเข้ามาของอินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่มีการเล่นกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อกัน โดยลักษณะเด่นของเกมออนไลน์ คือ การที่ผู้เล่นเกมจำนวนมากสามารถเข้ามาเล่น และทำกิจกรรมต่าง ๆ ไปพร้อมกันได้ สามารถมาเจอกันเพื่อร่วมมือกันหรือทำการแข่งขันกัน ทั้งยังมีการจัดอันดับถึงสถิติต่าง ๆ ของผู้เล่นภายในเกม ทำให้เกิดการแข่งขันทันทีที่ค่อนข้างจริงจังและสูงเพื่อสถิติที่ดีของตัวเอง อีกทั้งยังเกิดการรวมตัวกันขึ้นของผู้เล่นและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์เพื่อทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนข้อมูล และอุปกรณ์ ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ สร้างมูลค่าเพิ่มเกิดเป็นตลาดของโลกเกมออนไลน์ขึ้น โดยข้อมูลจาก (newzoo, 2018) ซึ่งได้ทำการสำรวจข้อมูลมูลค่าของตลาดเกมออนไลน์ และ (newzoo, 2021) ทำการรวบรวมข้อมูลปริมาณผู้เล่นเกมทั่วโลก ซึ่ง newzoo คือบริษัทที่ทำการสำรวจตลาดเกม และที่เป็นปรึกษาด้านการตลาดทั่วโลกสำหรับบริษัทที่สนใจในตลาดเกม ได้รวบรวมข้อมูล และคาดการณ์การเติบโตของตลาดเกมทั่วโลกไว้ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 จำนวนผู้เล่นเกมทั่วโลก

ที่มา : newzoo. (2018)



ภาพประกอบ 2 มูลค่าตลาดเกมทั่วโลก

ที่มา : newzoo. (2021)

จากภาพแสดงให้เห็นถึงอัตราการเติบโตที่เป็นลักษณะกราฟขึ้น อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นจำนวน ผู้เล่นเกมออนไลน์ (player) หรือการเติบโตของตลาดเกมออนไลน์ สิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องยืนยันว่าการเล่น และใช้จ่ายเงินจริงในการเล่นเกมนั้นมีปริมาณที่สูง และเพิ่มมากขึ้นทุกปี ก่อให้เกิดการขับเคลื่อนของกิจกรรมเกมออนไลน์ที่สูงขึ้น จนสามารถกล่าวได้ว่า เกมออนไลน์กลายเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในสังคมปัจจุบัน กิจกรรมของเกมนั้นที่เกิดขึ้นได้สร้างเป็นมูลค่า เกิดเป็นผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สร้างอาชีพใหม่ ๆ และสามารถดึงดูดผู้คนให้เข้ามาเกี่ยวข้องได้เป็นจำนวนมาก เนื่องจากกิจกรรมทางเศรษฐกิจของเกมส่วนใหญ่แล้วจะเปิดโอกาสให้คนทุกคนสามารถเข้ามาหาผลตอบแทนได้ ไม่จำกัดอายุ เพศ การศึกษา อาชีพ หรือแม้กระทั่งช่วงเวลาในการทำกิจกรรมเกม ทำให้ผู้ที่เข้ามาหาผลตอบแทนจากเกมนั้นจึงมีความหลากหลาย ไม่เว้นแม้แต่กับกลุ่มธุรกิจที่เข้ามา นอกเหนือไปจากธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมเองก็มีความหลากหลาย เช่น อาหาร เครื่องดื่ม สื่อบันเทิง ภาพยนตร์ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เสื้อผ้า ฯลฯ เป็นต้น ทำให้เกมกลายเป็นอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามองจากหลายฝ่ายทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ในหลาย ๆ ประเทศ ทั้งในแง่ของมูลค่าที่เกิดขึ้น และปริมาณกับกลุ่มคนผู้เข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวกับเกม

ทั้งนี้ ข้อมูลจาก (PeerPower, 2563) ผู้เป็นแพลตฟอร์มหน้าที่เชื่อมต่อผู้ประกอบการ และนักลงทุน ได้นำเสนอการเติบโตของตลาดเกมในประเทศไทย โดยระบุว่าประเทศไทยมีผู้เล่นเกม (player) อยู่ที่ 27.8 ล้านคน จากประชากร 69.3 ล้านคน คิดเป็น 41% ของประชากรทั้งประเทศ นอกจากนี้เองการรับชมแข่งเกมออนไลน์ และการรับชมวิดีโอเกมของประเทศไทยสูงเป็นอันดับต้น ๆ

ของโลก โดย (wearesocial, 2019) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มด้านการบริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์ ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกที่ดูการแข่งขันเกม Esports อยู่ที่ 22% ในส่วนของประเทศไทยอยู่ที่ 24% ซึ่งอยู่ที่อันดับ 5 ทั่วโลก สำหรับประเทศที่ดูมากที่สุดอันดับหนึ่งคือ ประเทศจีน ซึ่งอยู่ที่ 40% และข้อมูลของผู้ที่ดูเกมที่ไม่ใช่การแข่งขัน (watching live streams of video game) ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 29% ต่อจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับประเทศไทยอยู่ที่ 37% อยู่ในอันดับที่ 5 ทั่วโลก และอันดับ 1 คือ ประเทศฟิลิปปินส์ อยู่ที่ 49% ในส่วนของมูลค่าของตลาดเกมในไทย (บริษัท ไอดีซี รีเสิร์ช จำกัด (ไทยแลนด์), 2560) ได้รวบรวมข้อมูล และคาดการณ์การเติบโตไว้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อมูลของ (RList, 2018) ซึ่งได้สำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ในปี 2561 ซึ่งมูลค่าตลาดเกมของไทยอยู่ที่ 667 ล้านบาท (ประมาณ 2 หมื่นล้านบาท) และอยู่ในอันดับที่ 20 ของตลาดเกมทั่วโลก จากข้อมูลที่กำลังมาข้างหน้า ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการขับเคลื่อนตลาดเกมที่สูงประเทศหนึ่ง ทั้งจากการเติบโตที่รวดเร็ว มูลค่าที่สูง สิ่งเหล่านี้จึงทำให้มีผู้ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับตลาดนี้เพิ่มสูงขึ้น ทั้งนี้ เมื่อเกิดผลตอบแทนจากการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจขึ้น รัฐจะเข้ามามีบทบาทในการกำหนดกฎเกณฑ์ มาตรฐานข้อกำหนดต่าง ๆ และมีหน้าที่ในการจัดเก็บรายได้ อันเกิดจากกิจกรรมดังกล่าว สำหรับการจัดเก็บรายได้จากเกมออนไลน์พบว่า รัฐสามารถดำเนินการจัดเก็บภาษีที่เป็นผลตอบแทนจากเกมออนไลน์ โดยใช้มาตรการทางการคลังที่มีในส่วนของผลตอบแทนที่เกิดขึ้นของบริษัทที่จดทะเบียนในการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมและการแข่งขันเกม เช่น บริษัทผลิตเกม บริษัทจัดจำหน่ายเกมและบริษัทเจ้าของทีม Esport ซึ่งเป็นบริษัทที่จดทะเบียนเป็นนิติบุคคลอยู่ในประเทศไทย ผ่านมาตรการจัดเก็บภาษีนิติบุคคลได้ตามปกติ รวมทั้งการจัดเก็บภาษีรายได้บุคคลธรรมดาจากผลตอบแทนของบุคลากรหรือแรงงานในบริษัทเหล่านั้น ตลอดจนการจัดเก็บภาษีจากเงินรางวัลที่ได้จากการแข่งขันเกมออนไลน์ในลักษณะกิจกรรมจากเงินรางวัลอื่น

อย่างไรก็ดี พบว่ายังมีผลตอบแทนบางส่วนที่เกิดจากกิจกรรมซึ่งรัฐยังไม่สามารถเข้าไปจัดการหรือจัดเก็บภาษีได้อย่างชัดเจน เช่น ผลตอบแทนของบริษัทเจ้าของเกมหรือผู้ให้บริการเกมต่างประเทศที่เข้ามาทำกิจกรรมผ่านช่องทางออนไลน์ บริษัทที่ให้บริการสื่อออนไลน์ในการถ่ายทอดเกม ผลตอบแทนจากการแลกเปลี่ยนหรือซื้อสินค้าเกม เป็นต้น อันเนื่องมาจากข้อจำกัดบางประการ จากบทความของ (มัลลิกา รามบุตรดี, 2562) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และนักแคสต์เกม (Game Caster) งานวิจัยของ (มาริญญา นวลสะอาด, 2561) ทำการศึกษา ปัญหาการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจากสินค้าจับต้องไม่ได้ทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และ (Zhaohui Liu และ Xiaomeng



Sun, 2012) ทำการศึกษาการเก็บภาษีในทรัพย์สินเสมือนของเกมออนไลน์ จากผลการศึกษาสามารถบอกลักษณะเฉพาะ และข้อจำกัดในการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้ดังนี้

ปัญหาเรื่องการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในกิจกรรมเกมออนไลน์ และธุรกิจต่างชาติที่เข้ามาในรูปแบบออนไลน์ ที่ไม่ได้มีบริษัทตั้งอยู่ในประเทศกำลังเป็นปัญหาสำหรับประเทศไทย เพราะประเทศไทยไม่สามารถจัดเก็บรายได้เหล่านั้นได้ เนื่องจากไม่มีกฎหมาย นโยบาย ในการจัดเก็บรายได้ต่อธุรกิจเหล่านั้น ทำให้เงินจำนวนมหาศาลไหลออกไปสู่นอกประเทศ ไม่ได้กลับเข้ามาหมุนเวียนภายในประเทศ อีกทั้งรัฐเองก็ไม่ได้รับผลประโยชน์นี้ ธุรกิจออนไลน์ที่กล่าวมา เช่น Facebook ,Shopee และการซื้อ-ขายสินค้าผ่านทางระบบออนไลน์ เป็นต้น ในกรณีของเกมออนไลน์เองก็เช่นกัน เพราะเจ้าของเกม หรือผู้ให้บริการเกม เป็นบริษัทต่างชาติเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเกิดการใช้จ่ายเงินภายในเกมเท่าไร เงินเหล่านั้นถูกส่งไปให้บริษัทเกม นอกจากนี้ แพลตฟอร์มดิจิทัล ที่เหล่าสตีเมอร์ หรือยูทูบเบอร์ เข้าไปทำกิจกรรมส่วนใหญ่นั้น เป็นธุรกิจออนไลน์ของบริษัทต่างชาติ เช่นเดียวกัน รวมไปถึงการซื้อ-ขายสินค้าผ่านระบบออนไลน์ซึ่งรัฐไม่รับรู้ถึงผลตอบแทนเหล่านั้น จากสถานการณ์ดังกล่าวทำให้ประเทศไทยสูญเสียรายได้เป็นจำนวนมาก และยังสูญเสียไปต่อไปเรื่อย ๆ หากยังไม่รับรู้ และเข้าใจกิจกรรมของเกมออนไลน์ แล้วนำมาปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน จากปัญหาของเศรษฐกิจนอกระบบ และปัญหาธุรกิจต่างชาติที่ดำเนินกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์โดยไม่มีบริษัทตั้งอยู่ในประเทศไทย ปัญหาดังกล่าวทำให้รัฐไม่สามารถจัดเก็บรายได้เต็มที่ และสูญเสียรายได้ไปส่วนหนึ่ง เนื่องจากรัฐไม่ได้มี กฎเกณฑ์ ระเบียบ มาตรฐาน กฎเกณฑ์ หรือเข้าใจกิจกรรมที่เกิดขึ้น ทำให้ในการจัดเก็บรายได้จากเกมออนไลน์ทำไม่ได้ หรือไม่สามารถทำได้เต็มที่ เพราะใช้กฎเกณฑ์ของการจัดเก็บรายได้ในส่วนอื่นเทียบเคียง ซึ่งไม่เพียงพอในยุคปัจจุบันที่มีการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจผ่านระบบออนไลน์มากขึ้น กิจกรรมบางส่วนของตลาดเกมในประเทศไทยนั้นที่รัฐไม่รับรู้ หรือรับรู้ได้ไม่เต็มที่นั้น เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจในรูปแบบที่ถูกเรียกว่า “เศรษฐกิจนอกระบบ” หรือ (Informal Sector economy) คือ กิจกรรมและผลผลิตทางเศรษฐกิจที่ไม่มีการบันทึก รับรู้ หรือนับรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของมูลค่าของระบบเศรษฐกิจอย่างเป็นทางการ ซึ่งผลจากการศึกษาด้านการคลังภาครัฐในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าภาคเศรษฐกิจนอกระบบในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มประเทศกำลังพัฒนาทำให้ฐานรายได้ภาษีแคบหรือลดลง สามารถก่อให้เกิดปัญหาทำให้รัฐบาลมีการจัดเก็บรายได้จากภาษีไม่เพียงพอสำหรับทำหน้าที่พื้นฐานของรัฐ และเกิดสภาวะ “รัฐล่มสลาย” ได้ (จรัส สุวรรณมาลา, 2558) นอกจากนี้เองข้อมูล ยงยุทธ แฉล้มวงษ์

(2560) ระบุว่าจากจำนวนผู้มีงานทำ 36.65 ล้านคน มีแรงงานในระบบ 15.34 ล้านคน (41.2%) เป็นแรงงานที่อยู่นอกระบบถึง 21.31 ล้านคน (58.8%) ในส่วนของเกมออนไลน์ควรจะนำเกมออนไลน์เข้าสู่ระบบเศรษฐกิจภาคปกติให้ได้มากที่สุด และออกกฎระเบียบที่มีความเฉพาะในเรื่องกิจกรรมเกมออนไลน์ เนื่องจากผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์นี้มีมูลค่าสูง ง่ายต่อการเข้าถึง มีความเฉพาะในกิจกรรม และเกี่ยวข้องกับผู้คนเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงกลุ่มเยาวชน

จากลักษณะสถานการณ์ข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เติบโตอย่างรวดเร็ว และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนสร้างเป็นผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งผลตอบแทนที่มีการแสดงข้อมูลอย่างเป็นทางการต่อรัฐ และผลตอบแทนที่เป็นเศรษฐกิจนอกระบบ ส่งผลให้รัฐไม่สามารถเข้ามาจัดเก็บรายได้ที่เกิดจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ และมีประสิทธิภาพตามหลักการคลังสาธารณะ ดังนั้นการสำรวจผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาเปรียบเทียบกับแนวทางการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ของรัฐในปัจจุบันว่ามีความครบถ้วน และมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด อันจะนำไปสู่ข้อเสนอการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทยที่เหมาะสมกับสถานการณ์จริง และเป็นไปในทางปฏิบัติ

## 1.2 คำถามงานวิจัย

1. ประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์มีอะไรบ้าง
2. ประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ที่สามารถทำการจัดเก็บรายได้มีอะไรบ้าง
3. การจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่มีช่องว่างเชิงนโยบายเป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อสำรวจประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์
2. เพื่อสำรวจประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์
3. เพื่อวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

### 1. ขอบเขตเชิงเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษา 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

1.1 การสำรวจประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยพิจารณาจาก ผลตอบแทนของกลุ่มที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกิจกรรมเกมออนไลน์ 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1. กลุ่มประเภทองค์กร ซึ่งประกอบไปด้วย 1.1กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และ1.2 กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ 2.กลุ่มประเภทบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วย 2.1กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และ2.2 กลุ่มบุคคลที่แสวงหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เพื่ออธิบายลักษณะของผลตอบแทนที่เกิดจากเกมออนไลน์ของแต่ละกลุ่ม

1.2 การสำรวจประเภทรูปแบบของการจัดเก็บรายได้ของรัฐ โดยพิจารณาจากรูปแบบการจัดเก็บรายได้ทั้งในส่วนรายได้ที่เป็นภาษี เช่น ภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ซึ่งรัฐกำหนดให้จัดเก็บจากกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ 2 กลุ่มหลักข้างต้น

1.3 การวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

### 2. ขอบเขตด้านประชากร

มุ่งสำรวจข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจด้านเกมออนไลน์ กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มบุคคลที่แสวงหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

2.2 กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐที่รับผิดชอบในการจัดเก็บรายได้ เช่น สรรพากร ศุลกากร

### 3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

โดยผู้วิจัยดำเนินการศึกษากิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลตอบแทนจากเกมออนไลน์ และรูปแบบในการจัดเก็บรายได้เกมออนไลน์ของรัฐในช่วง พ.ศ. 2559-2564 เนื่องจากเป็นช่วงระยะเวลาที่เกมออนไลน์ Arena of Valor (rov ,aov) มาเริ่มเปิดให้บริการในประเทศไทย และเป็นการเริ่มจุดกระแสเกมออนไลน์ในประเทศไทยให้เป็นที่นิยมในวงกว้าง โดยผู้วิจัยดำเนินการศึกษาในช่วงเดือน สิงหาคม - ธันวาคม 2565

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

หน่วยงานของที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการศึกษาและข้อเสนอแนะจากการศึกษา ไปใช้ประกอบในการพิจารณาเพื่อกำหนดรูปแบบการจัดเก็บรายได้ที่เกิดจากกิจกรรมเกมออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**กิจกรรมเกมออนไลน์** หมายถึง กิจกรรมที่สามารถทำได้ในตัวของเกมนั้น ๆ เองหรือที่นำกิจกรรมเกมออนไลน์เดิมเข้าไปประยุกต์กับกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การเล่นเกม พุดคุย การถ่ายทอดสดเกม การแข่งขันเกม การแลกเปลี่ยนสินค้า การสรุปเนื้อเรื่องเกม เป็นต้น

**ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ** หมายถึง รายได้หรือผลตอบแทนที่ได้รับ โดยผลตอบแทนทางเศรษฐกิจที่ว่าเป็นของส่วนบุคคล บริษัท ห้างหุ้นส่วน นิติบุคคล และกลุ่มบุคคลธรรมดา ซึ่งไม่รวมรัฐเข้าไปด้วย

**การจัดเก็บรายได้ของรัฐ** หมายถึง วิธีการ หรือแนวทางการให้ได้มาซึ่ง รายได้และผลตอบแทนของรัฐ

**กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจด้านเกมออนไลน์** หมายถึง กลุ่มหรือบริษัทนิติบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์เป็นหลัก และเกมออนไลน์เป็นแหล่งรายได้หรืออาชีพหลักของกลุ่มเหล่านี้ สิ่งที่กลุ่มนี้ทำเช่น การสร้างเกม การพัฒนาเกม ขายเกม จัดการแข่งขัน จัดการถ่ายทอดสด เป็นต้น

**กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์** หมายถึง กลุ่มบริษัทนิติบุคคล ห้างหุ้นส่วน ที่เล็งเห็นผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ จึงเข้ามาเป็นผู้สนับสนุน ร่วมลงทุน และมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ เช่น การผลิตสินค้าที่มีของแถมที่เกี่ยวกับเกม การนำเกมมาสร้างเป็นภาพยนตร์ การสร้างตัวละครในเกมที่เกี่ยวข้องกับบริษัทนั้น ๆ เป็นต้น

**กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์** หมายถึง กลุ่มบุคคลธรรมดาที่ทำงานภายใต้กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เช่น โปรแกรมเมอร์ในด้านต่าง ๆ นักเขียนบทหรือเนื้อเรื่องเกม สติมเมอร์ที่อยู่ภายใต้สังกัด ผู้ทดสอบเกม เป็นต้น

**กลุ่มบุคคลทั่วไป** หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ได้ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเหล่านั้น เช่น ขายไอดีหรือไอเทมเกม การถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ เป็นต้น

### 1.7 ข้อจำกัดในการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาเรื่องแนวทางการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นการศึกษาที่มองในเชิงกรอบนโยบาย จัดทำขึ้นเพื่อเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายในการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ไม่ใช่การศึกษาเพื่อจัดทำรูปแบบในการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ซึ่งมีความชัดเจน และรายละเอียดที่ลงลึก และเนื่องจากเป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการจัดเก็บรายได้ซึ่งส่งผลกระทบต่อการสอบถามเรื่องผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ ผู้วิจัยจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสังเกต เพื่อเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการศึกษาเรื่องผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจส่วนหนึ่งจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นบริษัทที่ไม่ได้ตั้งอยู่ในประเทศไทยโดยให้บริการผ่านระบบ “อินเทอร์เน็ต” ทำให้มีข้อจำกัดสำหรับการจัดเก็บรายได้ ในประเทศไทยเนื่องจากยังไม่มีกฎระเบียบข้อบังคับในจุดนี้



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาแนวทางการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ในบทนี้เป็นการนำเสนอผลการทบทวนวรรณกรรม ในส่วนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา โดยแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคลังสาธารณะ (Public Finance) แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy) และแนวคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Game Online) ซึ่งจะนำเสนอผลการทบทวนวรรณกรรมตามลำดับดังนี้

- 2.1 การคลังสาธารณะ (Public Finance)
- 2.2 เศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy)
- 2.3 เกมออนไลน์ (Online Game)
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรอบแนวคิดงานวิจัย

## 2.1 การคลังสาธารณะ (Public Finance)

### 2.1.1 ความหมายของการคลังสาธารณะ (Public Finance)

สำหรับความหมายของการคลังสาธารณะนักวิชาการส่วนใหญ่ให้ความหมายไปในทิศทางเดียวกัน และมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน โดย จินตนา พรพิไลพรรณ และ บุญธรรม ราชรักษ์ (2548) ได้อธิบายไว้ว่า การคลังสาธารณะ (public finance) เป็นวิชาเศรษฐศาสตร์แขนงหนึ่ง ที่มุ่งศึกษาถึงแนวนโยบายและการดำเนินนโยบายด้านการคลังของรัฐบาล โดยการดำเนินการต่าง ๆ จะมีผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมโดยส่วนรวม โดยความสำคัญของการคลังสาธารณะ คือ รัฐบาลจะใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการบริหารประเทศให้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ทางเศรษฐกิจทาง คณะอนุกรรมการสถิติสาขาการคลัง (2556) มองการคลังสาธารณะไว้ว่า คือ การบริหารเงินหรืองบประมาณแผ่นดิน เป็นแผนเกี่ยวกับการบริหารเงินของรัฐบาลในการใช้จ่าย และวิธีในการหาหรือสร้างรายรับเพื่อนำมาใช้จ่าย ในรอบระยะเวลาหนึ่ง โดยปกติมีระยะเวลา 1 ปีซึ่งจะเริ่มต้นในวันที่ 1 ตุลาคม ไปจนถึงวันที่ 30 กันยายนของปีถัดไป หรือที่เรียกว่า “ปีงบประมาณ” ซึ่งสอดคล้องกับ สัญญา เคนาภูมิ และ วัชราภรณ์ จันทะนุกูล (2559) อธิบายว่าการคลังภาครัฐ (Public Finance) หมายถึง การบริหารรายรับ และรายจ่ายของรัฐบาลเพื่อนำมาบริหารประเทศ การดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับกิจกรรมทางการคลัง และการเงินของรัฐบาล การศึกษาการคลังภาครัฐ ประกอบการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี พฤติกรรม กิจกรรมการดำเนินงานตลอดจนแนวปฏิบัติต่าง ๆ เกี่ยวกับ บทบาทของรัฐบาลในระบบเศรษฐกิจ นโยบายการเงินและนโยบายการคลัง ระดับประเทศและระดับท้องถิ่น รวมทั้งการศึกษาผลกระทบจากกิจกรรมการดำเนินการต่าง ๆ ทางการคลังของรัฐบาลที่มีต่อสังคมและประเทศโดยส่วนรวม และ สุกัญญา ตันธนวัฒน์, อัสมิงกัน พงศ์ ฉัตรราชม, วรณี จิเจริฎ, และ อติ ไทยานันท์ (2552) ได้ให้คำอธิบาย การคลังสาธารณะ (Public Finance) หรือการคลังรัฐบาล (Government Finance) ว่าเป็นการหารายได้เพื่อนำมาใช้จ่ายให้บรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจที่ต้องการ โดยเพิ่มเติมว่าบางครั้งรัฐบาลอาจหารายได้ไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่าย ทำให้จำเป็นที่รัฐบาลจะต้องกู้ยืมเงิน

จึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า การคลังสาธารณะ เป็นเรื่องการบริหารประเทศทางเศรษฐกิจ เพื่อให้ได้ตามเป้าหมายที่ต้องการของรัฐบาล โดยรัฐบาลจะดำเนินการด้วยวิธีการทางนโยบาย ข้อกฎหมาย การบริหารต่าง ๆ โดยที่ขาดไม่ได้เลย คือ การบริหารรายได้ และรายจ่าย รวมไปถึงการคาดการณ์อนาคตที่จะเกิดขึ้นเพื่อที่รัฐบาลจะได้กำหนดแนวทางการบริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อสังคมโดยรวมทั้งในระดับประเทศ หรือในหน่วยย่อยกว่าคือในระดับท้องถิ่น

## 2.1.2 ประเภทของการคลังสาธารณะ

ในการแบ่งประเภทของการคลังสาธารณะนักวิชาการและผู้ที่ทำการศึกษาส่วนใหญ่ มักจะมีการแบ่งประเภทเรื่องที่มีความใกล้เคียงกันได้เป็น 3 ประเภท แต่จะมีการเพิ่ม-ลด ประเภทอื่นนอกเหนือจาก 3 ประเภทที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้แตกต่างกันไปแต่ละคน สำหรับประเภททั้ง 3 ที่เหมือนกันดังนี้ จินตนา พรพิไลพรรณ และ บุญธรรม ราชรักษ์ (2548) แสดงถึงประเภทของการคลังสาธารณะ ได้แก่

2.1.2.1 รายได้ หมายถึง มาตรการในการแสวงหารายได้ของรัฐบาลเพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ โดยเป็นเงินที่รัฐบาลไม่มีภาระผูกพันต้องชดเชยคืน ประกอบด้วย ภาษีอากร รายได้จากรัฐพาณิชย์ได้การขายสิ่งของและบริการ และรายได้อื่น ๆ

2.1.2.2 รายจ่าย หมายถึง รายจ่ายจริงของรัฐบาลจากเงินงบประมาณประจำปีงบประมาณนั้น ๆ รวมถึง รายจ่ายจากปีงบประมาณก่อน ๆ ซึ่งเป็นรายจ่ายจากเงินกันไว้เบิกเหลือในปี และเป็นเครื่องชี้วัดว่ารัฐบาลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเศรษฐกิจมากหรือน้อยเพียงไร สำหรับการใช้จ่ายของรัฐบาลทั่วไปมีหน้าที่จัดให้มีสินค้าและบริการสาธารณะที่เป็นประโยชน์ต่อประชาชน

2.1.2.3 หนี้สาธารณะ หมายถึง ที่เมื่อฐานะการเงินของรัฐบาลเกิดการขาดดุล คือ รายจ่ายมากกว่ารายรับ และรัฐบาลไม่สามารถจะหารายได้จากภาษีที่เก็บจากประชาชนมาเพื่อใช้จ่ายได้พอรัฐบาลกู้ยืมเงินจากแหล่งเงินกู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกประเทศเพื่อนำมาใช้จ่ายดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ โดยรัฐบาลจะจ่ายคืนเงินต้นที่กู้มาพร้อมทั้งดอกเบี้ยจำนวนหนึ่งเมื่อครบกำหนดเวลาตามสัญญา ถ้ามีมากเกินไปจะทำให้ประเทศต้องผ่อนชำระหนี้สูง และเบียดบังเงินงบประมาณที่จะนำมาพัฒนาประเทศ นอกจากนี้การมีหนี้สาธารณะสูงเกินไปจะมีผลต่อความเชื่อมั่นของประเทศได้

นอกจากประเภททั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมาข้างต้นที่นักวิชาการต่างเห็นตรงกันแล้ว จะมีการเพิ่มเติมประเภทซึ่งแตกต่างกันไป ดังนี้ คณะอนุกรรมการสถิติสาขาการคลัง (2554) ได้ทำการแบ่งการคลังสาธารณะเพิ่มอีก 1 ข้อ คือ

2.1.2.4 ฐานะการคลัง หมายถึง การแสดงผลของการรับเงิน และการจ่ายเงินผ่านทางบัญชีของคลังภายใต้กรอบวงเงินงบประมาณ ตามกฎหมายพระราชบัญญัติงบประมาณรายจ่ายประจำปีที่ได้ผ่านการประชุมและเห็นชอบจากรัฐสภา โดยรวมถึงวงเงินที่ได้ทำการจ่ายจากปีปัจจุบัน และปีก่อนหน้านั้น รวมไปถึงรายจ่ายนอกเงินงบประมาณ เป็นการแสดงผลของการใช้จ่ายเงินอื่น ๆ จากบัญชีเงินของคลัง นอกเหนือไปจากกรอบวงเงินงบประมาณรายจ่ายประจำปี ที่



โดยส่วนใหญ่แล้วจะมีภาระผูกพัน ที่รัฐบาลไม่สามารถนำเงินส่วนนั้นมาใช้ได้ เช่น เงินฝากของทางราชการ เงินทุนหมุนเวียน และกองทุนนอกงบประมาณ โดยส่วนราชการนำเงินมาฝากไว้ตามระเบียบของทางกระทรวงการคลัง

แต่ทาง สามารถ ปีติพัฒน์ (2554) ไม่เห็นด้วยกับทาง คณะอนุกรรมการสถิติสาขาการคลัง ในการนำฐานะการคลังเข้ามาอยู่ในประเภทของการคลังสาธารณะ โดยนำ ฐานะทางการคลัง ออก และเพิ่มเติมประเภททางการคลังจาก 3 ข้อข้างต้น โดยเพิ่มมาอีก 2 ข้อ คือ

2.1.2.5 งบประมาณแผ่นดิน หมายถึง แผนเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายของรัฐบาล และการจัดหาหรือเก็บรายรับ ให้เพียงพอกับรายจ่ายในรอบระยะเวลาหนึ่ง โดยปกติมีระยะเวลา 1 ปี ดังนั้น จึงเรียกว่า งบประมาณแผ่นดินประจำปี การจัดทำงบประมาณแผ่นดินเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้รัฐบาลมีการวางแผนที่จะดำเนินการไว้ล่วงหน้า การวางแผนการใช้จ่าย และการหารายรับจะทำให้สามารถคาดเดาหรือวิเคราะห์สภาพเศรษฐกิจในปีต่อไปได้ รวมทั้งยังเป็นตัวช่วยให้รัฐบาลสามารถ บริหารการคลังได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้ขอบเขตของงบประมาณที่จัดทำขึ้น

2.1.2.6 นโยบายสาธารณะทางการคลัง เป็นนโยบายสาธารณะที่เกี่ยวข้องกับการใช้จ่าย และการหารายได้ของรัฐ เป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์สำคัญในการกำหนดแนวทางเป้าประสงค์หรือเป้าหมาย และแผนการบริการงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ โดยการวิธีการจัดเก็บภาษี การบริการรายจ่ายของรัฐบาล และหนี้สาธารณะเพื่อบรรลุเป้าหมายทางเศรษฐกิจ เช่น เสถียรภาพทางเศรษฐกิจ สร้างความเป็นธรรม และประสิทธิภาพของการกระจายทรัพยากรหรือรายได้

ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ (สัญญา เคนาภูมิ และวัชรภรณ์ จันทะนุกูล, 2559, น. 180-191) ที่ทำการนำฐานะทางการคลังออก แทนที่ด้วยงบประมาณแผ่นดิน และนโยบายการคลัง นอกจากนี้ สามารถ ปีติพัฒน์ (2554) ยังได้ทำการเพิ่มประเภทของการคลังเข้าไปอีก 1 ประเภท คือ

2.1.2.7 นโยบายการเงิน คือ นโยบายที่ถูกกำหนดขึ้นโดย ธนาคารกลาง (Central Bank) หรือธนาคารแห่งประเทศไทย (Bank of Thailand) เป็นนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือทางการเงิน โดยใช้กำหนดปริมาณทางการเงิน (Money supply) ที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจไม่ให้มีปริมาณน้อย หรือปริมาณมากเกินไป

สรุปแล้วประเภทของการคลังสาธารณะ มีประเภทที่นักวิชาการเห็นตรงกันว่าจำเป็นที่จะต้องมีโดยไม่สามารถขาดได้ 3 เรื่อง คือ 1. รายได้ คือ เป็นรายได้มาจากแหล่งต่าง ๆ ของรัฐบาล เช่น ภาษีอากร รายได้จากการขายสิ่งของและบริการ รายได้จากรัฐพาณิชย์ เป็นต้น 2. รายจ่าย คือ รายจ่ายจริงของรัฐบาลจากเงินงบประมาณประจำปีงบประมาณนั้น ๆ

3. หนี้สาธารณะ คือ หนี้สินที่รัฐบาลก่อขึ้นเพื่อนำมาใช้จ่ายในกิจการของรัฐบาล โดยประชาชนทุกคนมีภาระผูกพันต้องใช้นั้น เพราะใช้เงินภาษีจ่าย

สำหรับการศึกษาแนวทางการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาการคลังในส่วนในเรื่องรายได้ของรัฐบาลเพียงเรื่องเดียว เพื่อที่จะให้สามารถเข้าใจและนำการประเภทของรายได้ มาอธิบายแนวทางการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ให้มีความเหมาะสม

### 2.1.3 ประเภทรายได้ของรัฐบาล

สำหรับประเภทรายได้ของรัฐบาล นคร ยี่มศิริวัฒน์ (2546) ได้อธิบายว่ารายได้ของรัฐบาลประเทศไทยสามารถแบ่งได้ เป็น 2 ประเภทดังนี้ รายได้จากภาษีอากร และรายได้ที่ไม่ใช่ภาษีอากร โดยใช้อำนาจของ สัญญา เคนาภูมิ และวัชรภรณ์ จันทะนุกุล (2559, น. 180-182) ประกอบการอธิบายความหมายของแต่ละประเภท

2.1.3. รายได้ที่เป็นภาษีอากร ภาษีอากรเป็นแหล่งผลตอบแทนที่สำคัญของรัฐบาลทุกที่ในโลก สามารถจำแนกแหล่งรายได้จากภาษีอากรออกเป็นภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม

2.1.3.1.1 รายได้จากภาษีทางตรง (Direct tax) หมายถึง ภาษีที่ผู้เสียภาษีไม่สามารถผลักไปให้ผู้อื่นจ่ายแทนได้ โดยจะต้องเป็นผู้จ่ายหรือแบกรับภาระภาษีไว้เอง เช่น ภาษีมรดก ภาษีที่ดิน ภาษีเงินได้นิติบุคคล ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา เป็นต้น แต่ในทางปฏิบัติภาษีชนิดนี้สามารถผลักภาระภาษีไปให้แก่ผู้อื่นจ่ายแทนได้ ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของภาษีแต่ละชนิด เช่น ภาษีที่ดิน ในกรณีที่เจ้าของที่ดินให้ผู้อื่นเช่าที่ดินนั้นสามารถผลักภาระภาษี โดยการบวกภาษีที่เจ้าของที่ดินต้องจ่ายไปกับค่าเช่าที่ดิน

2.1.3.1.2 รายได้จากภาษีทางอ้อม (Indirect tax) เป็น ภาษีที่ผู้จะต้องเสียภาษีสามารถส่งต่อภาษีไปให้ผู้อื่นทำการจ่ายแทนได้ เช่น ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีการค้าและบริการ ภาษีสรรพสามิต เป็นต้น ภาษีเหล่านี้ผู้ที่จะต้องเสียภาษีมักจะส่งต่อภาษีไปให้บุคคลอื่น โดยการบวกราคาเข้าไปในสินค้าหรือบริการนั้น โดยการส่งมอบภาษีนั้นราคาจะถูกเพิ่มเข้าไปมากน้อยเท่าไรขึ้นอยู่กับความยืดหยุ่นของความต้องการในสินค้าหรือบริการนั้นประกอบไปด้วย

2.1.3.1.2.1 ภาษีการขายทั่วไป ได้แก่ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีสรรพสามิตเฉพาะ

2.1.3.1.2.2 ภาษีการขายเฉพาะ ได้แก่ ภาษีสรรพสามิตและผลิตภัณฑ์น้ำมัน ภาษีสรรพสามิตจากการนำเข้า ภาษีโมคภณฑ์อื่น

2.1.3.1.2.3 ภาษีสินค้าเข้า-ออก เช่น ภาษีศุลกากร

2.1.3.1.2.4 ภาษีสถักษณะอนุญาต

2.1.3.2 รายได้ที่ไม่ใช่ภาษีอากร เป็นรายได้ที่มาจากแหล่งอื่น ๆ นอกเหนือจากภาษีอากร สามารถจำแนกได้ตามแหล่งที่มาดังนี้

2.1.3.2.1 รายได้จากเงินอุดหนุน และการให้ เป็นรายได้จากการบริจาคจากเอกชน องค์กรต่าง ๆ หรือรัฐบาลต่างประเทศ เช่น การให้ความช่วยเหลือของรัฐบาลสหรัฐให้แก่รัฐบาลไทย

2.1.3.2.2 รายได้จากการขายสิ่งของและบริการ เป็นรายได้ที่เกิดขึ้นมาจากการขายสินค้า และบริการของรัฐบาลได้แก่ การขายบริการ ค่าธรรมเนียม ค่าใบอนุญาต ค่าประเมินพิเศษ ค่าเช่าทรัพย์สินของรัฐ การขายหลักทรัพย์และทรัพย์สิน ค่าขายของกลางที่ยึดมาจากคดีต่าง ๆ

2.1.3.2.3 รายได้จากการประกอบการของรัฐวิสาหกิจ เป็นรายได้ที่เกิดขึ้นจากการลงทุนของรัฐบาลในรัฐวิสาหกิจหรือบริษัทต่าง ๆ เพื่อผลิตสินค้าและบริการ จำหน่ายให้แก่ประชาชนและหน่วยงานของรัฐบาลเอง เมื่อมีกำไรก็จะนำรายได้ส่วนนั้นส่งเข้าคลังและถือเป็นรายได้ทางหนึ่งของของรัฐบาล ซึ่งประกอบด้วย ผลกำไรขององค์การรัฐบาลหน่วยงานธุรกิจที่รัฐบาลเป็นเจ้าของรายได้จากโรงงานยาสูบ รายได้จากสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลและเงินปันผลจากบริษัทที่รัฐบาลถือหุ้น

2.1.3.2.4 รายได้อื่น ๆ เป็นรายได้อื่น ๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมา เช่น รายได้จากค่าปรับ แสตมป์ ภาษีอากร เงินรับคืน (เงินที่เหลือจ่ายจากเงินงบประมาณประจำปีที่ผ่านมา เงินรับคืนจากทรัพย์สินพาณิชย์) รายได้จากการผลิตเหรียญกษาปณ์ รายได้จากดอกเบี้ยเงินกู้ และรายได้เบ็ดเตล็ดอื่น ๆ เป็นต้น

ซึ่งมีความสอดคล้อง และครอบคลุมการแบ่งรายได้ของรัฐบาลของ สามารถปีติพัฒน์ (2554) ที่ได้แบ่งประเภทของรายได้ไว้ 4 ประเภท แต่ทว่า สัญญา เคนาภูมิ และวัชรภรณ์ จันทะนุกูล (2559, น.180-191) ได้ทำการอธิบายเพิ่มประเภทรายได้ของรัฐบาลเข้าไปอีก 2 ประเภท คือ

2.1.3.3 เงินกู้ หมายถึง เงินที่รัฐบาลทำการกู้มาจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งภายในประเทศ และจากต่างประเทศเพื่อนำมาใช้จ่ายตามแผนงบประมาณประจำปีที่ได้จัดทำขึ้น แหล่งเงินกู้ภายในประเทศ

2.1.3.4. เงินคงคลัง หมายถึง งบประมาณที่เหลือจากการใช้จ่ายในปีก่อน ๆ โดยทางรัฐบาลได้ทำการเก็บสะสมไว้ สำหรับปีไหนที่รัฐบาลมีรายจ่ายสูงเกินกว่ารายได้ และทางรัฐบาลไม่ประสงค์ที่จะก่อหนี้เพิ่ม สามารถนำเงินคงคลังออกมาใช้ได้ แต่ต้องให้เป็นไปตามที่กฎหมายระบุ

สำหรับการแบ่งประเภทรายได้ของรัฐบาล เพื่อที่จะนำมาอธิบายประเภทในการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากผู้ได้รับผลประโยชน์ตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ว่ารัฐสามารถจัดเก็บรายได้ในส่วนใด ประเภทใดได้บ้าง

#### 2.1.4 หลักในการจัดเก็บภาษีที่ดี

ตามปกติแล้วประชาชนพลเมืองมีหน้าที่จ่ายภาษีให้แก่รัฐ ซึ่งภาษีนั้นเป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญของรัฐเพื่อใช้ในการบริหารประเทศ แต่ไม่ได้หมายความว่ารัฐจะจัดเก็บภาษีจากประชาชนอย่างไรก็ได้ เนื่องจากการเก็บภาษีของรัฐมีผลกระทบต่อประชาชนโดยรวม ไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง ฉะนั้นแล้วรัฐจึงต้องมีหลักในการจัดเก็บภาษีกับประชาชน โดย จรัส สุวรรณมาลา (2558, น. 98-105) ได้อธิบายไว้ว่าประชาชนพลเมืองมีหน้าที่ในจ่ายภาษีให้แก่รัฐ เพื่อแลกกับการมีรัฐบาลซึ่งทำหน้าที่ในการจัดบริการสาธารณะให้กับประชาชน โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีได้มากน้อยเพียงใด จะต้องคำนึงถึงหลักในการจัดเก็บภาษี 6 ประการ ดังนี้

2.1.4.1 หลักการมีรายได้ที่พอเพียง (Sufficient Revenues) รัฐจะต้องหารายได้ให้เพียงพอกับรายจ่ายเพื่อให้รัฐสามารถทำหน้าที่ขั้นพื้นฐานของตัวเองได้ รัฐที่ไม่สามารถหารายได้ให้เพียงพอกับการทำหน้าที่พื้นฐานของรัฐหรือที่ไม่สามารถดูแลรักษาความสงบเรียบร้อย หรือที่ไม่สามารถให้มอบยุติธรรมกับประชาชนได้ เรียกว่า “รัฐที่ล้มเหลว” (Fail state) สังคมที่มีรัฐล้มเหลวหรืออ่อนแอจะเต็มไปด้วยอาชญากรรม และความไม่สงบ เช่น การปล้น การค้าของเถื่อนหรือยาเสพติด เหตุก่อการร้าย และปัญหาทางสังคมอีกมากมาย รัฐจึงจะต้องมีรายได้ให้เพียงพอเพื่อจัดการสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ โดยสำหรับความพอเพียงของรายได้ในแต่ละบริบทของสังคม เช่น ในสังคมยุโรปและสแกนดิเนเวียที่มีความนิยมประชาธิปไตยแบบรัฐสวัสดิการ (Social democracy) รัฐจึงจำเป็นต้องเก็บภาษีในอัตราที่สูง เพื่อนำมาเป็นค่าใช้จ่ายด้านสวัสดิการสังคมที่สูงเช่นเดียวกัน

2.1.4.2 หลักความยินยอมของประชาชน (Public consent and voluntary compliance) ถึงแม้ว่าการเสียภาษีจะเป็นหน้าที่ของประชาชนพลเมือง โดยมีสภาพบังคับ และจะต้องเสียภาษีแบบไม่สนความสมัครใจ แต่สำหรับรัฐในระบบประชาธิปไตยเองก็ไม่สามารถจัดเก็บภาษีจากประชาชนได้ ถ้าประชาชนไม่ยินยอมหรือเห็นชอบเสียก่อน โดยวิธีการที่รัฐจะได้รับความยินยอมจากประชาชน คือเมื่อรัฐจะทำการจัดเก็บรายได้หรือภาษีต่าง ๆ จากการให้บริการ ค่าปรับค่าธรรมเนียม หรือรายได้ในลักษณะต่าง ๆ จากประชาชนที่จะถูกจัดเก็บ รัฐจะต้องนำเสนอออกมาเป็นร่างกฎหมาย และนำไปขอความเห็นชอบจากรัฐสภา โดยรัฐสภาจะมีหน้าที่ในการพิจารณาว่าร่างกฎหมายเกี่ยวกับการจัดเก็บภาษี และรายได้ในส่วนอื่น ๆ ว่าร่างดังกล่าวควรจะถูกเห็นชอบหรือไม่ ในฐานะที่เป็นตัวแทนจากภาคประชาชน การแสดงและให้ความเห็นชอบร่าง

กฎหมายของรัฐสภา นับได้ว่าเป็นการที่ประชาชนได้มอบอำนาจให้กับรัฐในการสร้างวิธีการหารายได้ภายใต้กรอบของกฎหมายที่ได้กำหนด ทำให้รัฐจะใช้อำนาจ และวิธีการในการจัดเก็บรายได้ หรือการหารายได้ที่เกิดขึ้นกว่ากฎหมายกำหนดไว้ไม่ได้ รวมไปถึงไม่สามารถยกเว้นหรือลดหย่อนภาษีแก่บุคคล และหน่วยงานใดได้

ในระบบประชาธิปไตย ผลสำเร็จในการจัดเก็บรายได้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเงินที่เก็บได้เท่านั้น แต่รวมถึงการทำให้ประชาชนจะต้องเสียภาษีตามกฎหมาย ทำให้กลุ่มประชาชนที่พยายามจะเลี่ยงภาษีจะต้องถูกจัดเก็บภาษีเหมือนกับคนอื่น ๆ ดังนั้น รัฐบาลในระบบประชาธิปไตย โดยเฉพาะหน่วยงานที่ทำการจัดเก็บภาษีไม่ได้มีหน้าที่ในการเก็บภาษีเท่านั้น แต่ยังต้องคิดหาวิธีการให้ประชาชนที่จะต้องเสียภาษี “ยินยอมจ่ายภาษีโดยสมัครใจ” ได้มากที่สุด ด้วยคำว่า “ยินยอมจ่ายภาษีโดยสมัครใจ (Voluntary compliance)” นี้หมายความว่า ผู้เสียภาษียินดีจ่ายภาษีตามที่กฎหมายกำหนด ยอมรับว่าเป็นหน้าที่ของประชาชนภายในประเทศ และยินดีที่จะทำตามเช่นเดียวกับประชาชนคนอื่น ๆ

2.1.4.3 หลักความเสมอภาค เป็นธรรม แนวคิดเรื่อง “ความเสมอภาค เป็นธรรม” ของภาษีอากรในระบบประชาธิปไตย คือ ประชาชนจะต้องมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน ในการแบกรับภาษีอย่างเท่าเทียมกันไม่ได้หมายความว่าประชาชนทุกคนต้องจ่ายภาษีให้แก่รัฐเท่ากัน แต่หมายถึงประชาชนแต่ละคนควรจะได้จ่ายภาษีตามความสามารถของตน หรือจ่ายภาษีตามผลประโยชน์ต่าง ๆ ที่ได้รับจากรัฐ และสามารถเข้าถึงบริการสาธารณะพื้นฐานได้อย่างเท่าเทียม โดยที่ไม่มีใครได้รับการยกเว้นในการเสียภาษี จึงจะนับได้ว่าเป็นประชาธิปไตยในทางการคลังที่มีความเสมอภาค เป็นธรรม

2.1.4.4 หลักความไม่ซับซ้อน (Simplicity) นักวิชาการทางการคลังระบุว่า การสร้างระบบภาษีและวิธีการหารายได้ที่มีความสลับซับซ้อนอาจทำให้เกิด “ภาพลวงตาทางการคลัง (Fiscal Illusion)” ขึ้นได้ ปรัชญาการณที่กล่าวมานั้นสร้างความเสียหายต่อระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย นอกจากนี้ความสลับซับซ้อนของระบบภาษีหรือการจัดเก็บรายได้ของรัฐ มีโอกาสเกิดขึ้นได้จากเหตุผลหลายอย่าง เช่น รัฐทำการจัดเก็บรายได้ต่าง ๆ หลายอัตรา และมีการสร้างข้อยกเว้นภาษีหลายอย่าง หรือที่มีรูปแบบภาษีทางอ้อมในอัตราและสัดส่วนที่สูง และมีการจัดเก็บภาษีร่วมกัน (Shared taxes) ระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐ หรือการที่รัฐบาลกู้เงินและสร้างหนี้ผูกพันล่วงหน้าไว้หลากหลายรูปแบบ รวมไปถึงการไม่แสดงข้อมูลหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายได้และรายจ่ายของรัฐให้กับประชาชนอย่างเพียงพอ สำหรับรัฐบาลในระบบประชาธิปไตยสมควรที่จะหลีกเลี่ยงพฤติกรรมในลักษณะเช่นนี้

2.1.4.5 หลักความแน่นอน คงเส้นคงวา นักวิชาการเกี่ยวกับภาษีอากรส่วนใหญ่ยอมรับหลักการที่ว่า “An old tax is good tax” ซึ่งมีความหมายว่า ภาษีที่ได้ทำการจัดเก็บมานานจนเป็นที่คุ้นเคยหรือรู้จักของประชาชน เป็นภาษีที่สามารถทำจัดเก็บได้ดี เพราะมีรายได้ที่แน่นอน คงเส้นคงวา มีหลักความแน่นอนเกี่ยวกับวิธีการจัดเก็บ ระยะเวลาในการจัดเก็บ และสถานที่ในการจัดเก็บรายได้ รัฐบาลควรหลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาษี (ยกเลิกภาษีเก่า เพิ่มภาษีใหม่) หรือเปลี่ยนแปลงฐานภาษี อัตราภาษี วิธีการประเมินภาษี บ่อย ๆ เพราะภาษีจะต้องถูกนำมาใช้เพื่อดำเนินกิจกรรมทางการบริหารประเทศ หรือมอบสวัสดิการให้กับประชาชน และภาษียังส่งไปถึงต้นทุนค่าครองชีพของประชาชน ที่รวมอยู่ในสินค้าและบริการในชีวิตประจำวัน การปรับเปลี่ยนหรือการเพิ่มของประเภทของภาษีจึงมีโอกาสเกิดการต่อต้านภาษี (Tax revolt) ของประชาชนได้ รวมไปถึงความไม่แน่นอนของภาษีจะทำให้รัฐไม่สามารถทำการจัดเก็บภาษีได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือเต็มที่ และภาษีที่เกิดการปรับเปลี่ยนหรือถูกสร้างขึ้นมาใหม่ จะส่งผลไปถึงรายได้ของรัฐที่ไม่แน่นอน ถ้าหากบวกกับการที่รัฐบาลไม่สามารถดำรงรักษาเสถียรภาพทางการคลังเอาไว้ได้ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลต่อความเสี่ยงในการบริหารงานคลัง

2.1.4.6 หลักสวัสดิการสังคม “สวัสดิการสังคม” ในที่นี้หมายถึง ความอยู่ดีกินดี และคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชนพลเมือง หลักการมีอยู่ว่าการเก็บภาษีและการนำเงินภาษีไปใช้จ่ายของรัฐในระบบประชาธิปไตยต้องสามารถทำให้ประชาชนภายในประเทศมีความอยู่ดีกินดี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น บ้านเมืองมีการพัฒนาขึ้นหรือมีสวัสดิการที่ดีขึ้นจากเดิม เมื่อคำนึงถึงความอยู่ดีกินดีของประชาชน รัฐบาลจึงควรเก็บภาษีจากประชาชนจำนวนน้อยที่สุด และนำเงินภาษีไปใช้จ่ายให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อประเทศ และประชาชน หลักการที่ว่า คือ ทำการเปรียบเทียบกันระหว่างภาษีที่ต้องจ่ายกับผลประโยชน์ที่ประชาชนได้รับคืนมาจากการเสียภาษีให้กับรัฐ เช่น ประเทศ ก. และประเทศ ข. จัดเก็บภาษีแตกต่างกัน โดยประชาชนในประเทศ ก. เสียภาษีต่ำกว่าประเทศ ข. แต่ประชาชนในประเทศ ก. กลับมองว่าพวกเขายังภาษีในอัตราที่สูงเกินไป เพราะได้รับประโยชน์หรือสวัสดิการไม่คุ้มกับเงินที่เสียไป แต่ในอีกประเทศหนึ่ง ประชาชนของประเทศ ข. จ่ายภาษีสูงกว่าประเทศ ก. แต่กลับรู้สึกดีและมองว่ารัฐบาลเก็บภาษีอย่างเหมาะสมดีแล้ว เพราะรัฐได้นำเงินไปใช้กับสวัสดิการ การบริการ และการพัฒนาประเทศ ได้อย่างคุ้มค่ากับเงินที่ได้เสียไป

การลด “ภาระภาษีส่วนเกิน” ให้เหลือน้อยที่สุดก็เป็นอีกหลักการหนึ่ง ภาระภาษีส่วนเกินที่เรียกว่า “Excess burden” หรือ “Dead weighted loss” หมายถึงการสูญเสียไปซึ่งสวัสดิการสังคม (ความอยู่ดีกินดีของประชาชน) อันเนื่องมาจากการเก็บภาษีของรัฐ นอกเหนือไปจากจำนวนเงินภาษีของรัฐนอกเหนือไปจากจำนวนเงินภาษีที่ประชาชนต้องจ่ายให้แก่

รัฐโดยตรง เช่น เมื่อรัฐบาลเก็บภาษีน้ำมัน ทำให้ต้นทุนการผลิตแพงขึ้น ประชาชนต้องซื้อสินค้าในราคาสูงขึ้น หรือเมื่อน้ำมันราคาแพงขึ้น เศรษฐกิจถดถอย ประชาชนตกงานหรือมีรายได้น้อยลง ผลกระทบของการเก็บภาษีน้ำมันที่ทำให้ประชาชนมีรายจ่ายเพิ่มขึ้นหรือมีรายได้น้อยลงดังกล่าวนี้เป็น “Excess burden” หรือ “Dead weighted loss” ในทางการคลัง

นอกจากหลักในการจัดเก็บภาษีที่ดี 6 ด้านที่กล่าวมาแล้ว อัดัม สมิท (Adam Smith) อ้างถึงใน สามารถ ปิติพัฒน์ (2554) ได้ศึกษา และให้ความเห็นกับหลักการเก็บภาษีว่าเนื่องจากเนื่องจากการจัดเก็บรายได้ของรัฐบาลนั้นส่งผลกระทบต่อประชาชนโดยส่วนรวม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการอุปโภค บริโภค การลงทุน และการออมเงิน รัฐที่ดีจึงควรจะนำเอาหลักการจัดเก็บรายได้โดยใช้หลักการจัดเก็บรายได้ดังนี้

2.1.4.7 หลักความยุติธรรม เนื่องจากหลักการในการจัดรายได้หรือเก็บภาษี ตามความสามารถของประชาชน เช่น การที่ผู้ที่มีรายได้สูงจะต้องจ่ายหรือเสียภาษีในอัตราที่สูงกว่าผู้ที่มีรายได้น้อยกว่า หรือการที่ผู้ที่ได้รับการบริการ และสวัสดิการจากรัฐมากกว่าย่อมสมควรที่จะต้องเสียภาษีให้แก่รัฐมากกว่าผู้ที่ได้รับการบริการ และสวัสดิการจากรัฐน้อย

2.1.4.8 หลักความสะดวก การจัดเก็บรายได้หรือภาษีของรัฐ ควรจะมีระบบที่ง่ายและสามารถอำนวยความสะดวกกับผู้ที่ต้องเสียภาษี เช่น การจัดเก็บภาษีผ่านระบบออนไลน์ ผู้เสียภาษีสามารถทำการจ่ายภาษีได้จากหน่วยงานที่ทำหน้าที่ทั่วประเทศ ถ้าจำนวนเงินที่จะต้องเสียภาษีมีจำนวนมากสามารถแบ่งการจ่ายภาษีออกเป็นหลายรอบได้ หรือแม้กระทั่งระยะเวลาในการจ่ายภาษีหากมีสถานการณ์ไม่ปกติเกิดขึ้น

2.1.4.9 หลักการประหยัด รัฐควรมีแผนการในการทำการจัดเก็บภาษีในแต่ละประเภท เนื่องจากการจัดเก็บภาษีในแต่ละประเทศจำเป็นที่จะต้องใช้ทรัพยากร เงิน แรงงาน หรือ กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งมีรายจ่ายเกิดขึ้น รัฐจึงควรวางแผนการจัดเก็บรายได้หรือภาษีให้คุ้มค่างับทรัพยากรที่จะต้องเสียไป

ซึ่งนอกจากหลักการเก็บภาษีอากรที่ว่าของ อัดัม สมิท (Adam Smith) ด้าน นคร ยัมศิริวัฒน์ (2548) ได้เสนอหลักในการเก็บภาษีอากรเพิ่มอีก เนื่องจากมองว่าหลักในการจัดเก็บภาษีอากรของ อัดัม สมิท (Adam Smith) ที่มีไม่เพียงพอในปัจจุบัน คือ

2.1.4.10 หลักทำรายได้ที่ดี (Productivity) เนื่องจากขนาดของรัฐบาลปัจจุบันมีขนาดใหญ่กว่าสมัยของ อัดัม สมิท ภาครัฐต้องแสวงหารายได้มากขึ้น รัฐจึงควรเก็บภาษีที่ทำรายได้ดี และควรเก็บภาษีน้อยประเภทเพื่อไม่ให้อับจนประชาชนมากเกินไป (และรัฐควรรายได้จากแหล่งอื่น ๆ) และภาษีที่จัดเก็บควร เป็นภาษีที่มีฐานภาษีกว้าง

2.1.4.11 หลักความยืดหยุ่น (Flexibility) จากการที่เศรษฐกิจมีความผันผวน บางครั้งรุ่งเรืองบางครั้งตกต่ำ และรุ่งเรืองขึ้นใหม่ มีลักษณะเป็นวัฏจักร (Cycle) รัฐบาลจะมีปัญหาในการรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ ภาษีที่ควรมีความยืดหยุ่นเพื่อช่วยรัฐบาลในการรักษาเสถียรภาพทางเศรษฐกิจภาษีที่มีความยืดหยุ่น และช่วยในการรักษาเสถียรภาพ

2.1.4.12 หลักการบริหารที่ดี (Administrative Feasibility) ในการเลือกระบบภาษีที่จัดเก็บจากประชาชน รัฐต้องคำนึงถึงความสามารถในการบริหารการจัดเก็บด้วยเพราะระบบภาษีหนึ่งอาจเหมาะสมกับประเทศหนึ่ง แต่ไม่เหมาะสมกับอีกประเทศหนึ่งก็ได้

นอกจากนี้ภาษีไม่ได้มีเพียงด้านลบเท่านั้น ในอีกมุมหนึ่งการเก็บภาษีสามารถสร้างประโยชน์ให้กับทั้งประเทศ และประชาชนทั่วไป โดยการเก็บภาษีนั้นเพื่อนำมาเป็นงบประมาณในการใช้จ่ายในการบริหารประเทศ และมอบสวัสดิการที่ดีให้กับประชาชน อีกทั้งการเก็บภาษีบางประเภทสามารถควบคุมพฤติกรรมที่เป็นโทษต่อบุคคลและสังคมส่วนร่วมได้ เช่น เก็บภาษีสรรพสามิตจากเหล้า เบียร์ บุหรี่ ซึ่งมีส่วนทำให้สวัสดิการสังคมส่วนร่วมดีขึ้น

เนื่องจากปัจจุบัน โลกมีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากการเข้ามาของเทคโนโลยี ทำให้บางอาชีพค่อย ๆ หายไป แต่เกิดอาชีพใหม่ ๆ ขึ้นเช่นเดียวกัน ทำให้แหล่งภาษีของรัฐที่เคยเก็บได้หายไปส่วนหนึ่ง ด้วยเหตุผลนี้รัฐควรที่จะปรับตัวเนื่องจาก รัฐบาลในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องแสวงหาแหล่งเงินทุนใหม่ ๆ สำหรับใช้ขับเคลื่อนนโยบายทางเศรษฐกิจสังคม ซึ่งต้องใช้จ่ายเงินและทรัพยากรจำนวนมาก และเพื่อทดแทนแหล่งรายได้ดั้งเดิมคือภาษีอากร ซึ่งนับวันจะมีข้อจำกัดมากขึ้นเป็นลำดับ ในขณะที่เดียวกัน ตลาดเงินและตลาดทุนก็มีการพัฒนาเครื่องมือทางการเงินใหม่ ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เปิดโอกาสให้รัฐบาลมีช่องทางในการเลือกใช้เครื่องมือทางการเงินคลังและเครื่องมือทางการเงินได้มากขึ้น หรือที่เรียกว่านวัตกรรมทางการเงินคลัง (Cavanna, 1992, OECD, 2002 อ้างถึงใน จรัส สุวรรณมาลา, 2558, น. 24)

## 2.2 เศรษฐกิจนอกระบบ (Informal Economy)

ปัจจุบันเกมออนไลน์ได้สร้างผลตอบแทนทางเศรษฐกิจมากมาย ก่อเกิดเป็นอาชีพใหม่ ๆ ขึ้น ซึ่งในบางอาชีพนั้นมียาได้ เงินเดือนประจำที่แน่นอนอยู่ในภาคองค์กรที่มีการจดทะเบียน และรัฐรับรู้สามารถตรวจสอบรายได้เหล่านั้น โดยเรียกว่าอยู่ในระบบเศรษฐกิจ แต่ทว่าผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ หรืออาชีพบางอาชีพของเกมออนไลน์นั้นอยู่นอกภาคระบบเศรษฐกิจปกติหรือที่เรียกว่าเศรษฐกิจนอกระบบ



### 2.2.1 ความหมายของเศรษฐกิจนอกระบบ

ภาวดี ทองอุไทย (2546, น. 3-4) และองค์การแรงงานระหว่างประเทศ (International Labor Organization : ILO) อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2547) ได้ให้ความหมาย เศรษฐกิจนอกระบบไว้คล้ายกัน คือ กิจกรรมทั้งหลายในทุกสาขา เศรษฐกิจ ทั้งที่อยู่ในเมืองและในชนบท มีการใช้เทคโนโลยีแบบง่าย ๆ ประกอบธุรกิจขนาดเล็ก/ธุรกิจส่วนตัว และธุรกิจที่อยู่นอกภาคการเกษตร หรือกิจกรรมในภาคการเกษตรบางส่วน อาจมีหรือไม่มีจ้างแรงงานเป็นหน่วยธุรกิจขนาดเล็ก อยู่นอกเหนือการควบคุมของกฎหมาย อาจจะมีหรือไม่มีกฎระเบียบ ไม่มีระบบเงินเดือนหรือค่าจ้างที่แน่นอน ระบบการจ้างงานที่ไม่มีกฎหมายกำกับ ไม่มีระบบการจัดเก็บภาษี และผู้ที่เป็นเจ้าของหรือผู้ประกอบการธุรกิจ อาจจะมีหรือไม่มีลูกจ้างในการทำงาน ไม่มีการแยกบัญชีระหว่างบัญชีส่วนตัวหรือบัญชีธุรกิจ โดยทั้งนี้ไม่รวมกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับ ที่ถูกระบุว่าอยู่ในกิจกรรมของอาชญากรรม หรือกิจกรรมที่สังคมระบุว่าเกี่ยวข้องกับการผิดต่อจริยธรรมในสังคม

โดยมีนักคิดบางส่วนไม่เห็นด้วย และมองว่าเศรษฐกิจนอกระบบ มีทั้งกิจกรรมที่ถูกกฎหมาย และที่ผิดกฎหมาย สำหรับเหตุผลในการนับรวมกิจกรรมที่ผิดกฎหมายเข้าไป สรรยุด มีนะพันธ์ และ ตันย สุวรรณกนิษฐ์ (2531) ได้ให้เหตุผลไว้ดังนี้ ธุรกิจเล็ก ๆ ที่ไม่มีรูปแบบถูกต้องตามกฎหมายของเศรษฐกิจนอกระบบ ก่อให้เกิดการจ้างงาน หมายถึง รายได้จำนวนหนึ่งที่ประชาชนได้รับจากการมีส่วนร่วมในการกระทำกิจกรรมเศรษฐกิจนอกระบบ เมื่อพิจารณาให้กว้างออกไปในแง่ของ "การก่อให้เกิดรายได้" ระบบเศรษฐกิจนอกระบบ ก็ควรจะครอบคลุมไปถึงกิจกรรมแขนงอื่น ๆ ได้แก่ ขอทาน เงินเส่นหาแก่พนักงานบริการต่าง ๆ ลูกจ้างที่ทำงานบ้าน การรับเหมาก่อสร้างที่ไม่จดทะเบียนประกอบการอย่างถูกต้องตามกฎหมาย โรงงานเถื่อน รายได้ที่ได้จากการคอร์รัปชัน เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2547) ที่ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจนอกระบบ คือ การหาผลตอบแทนไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพ และการสร้างธุรกิจ ในภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งการบริการหรือผลสินค้าที่สามารถสร้างผลตอบแทนได้ โดยไม่ได้อยู่ภายใต้การกำกับ ควบคุมหรือการบริหารจัดการของรัฐ หรือที่กลุ่มทุนหรือกลุ่มธุรกิจขนาดเล็ก ที่ผู้ประกอบการ เจ้าของ อาจจะมีลูกจ้างเป็นคนในครอบครัว โดยมีกลุ่มที่ดำเนินธุรกิจที่ถูกต้องตามกฎหมายหรือที่ไม่มีกฎหมายกำหนด และที่ผิดกฎหมาย

นอกจากนี้ยังมีนักคิดที่ทองเศรษฐกิจนอกระบบในมุมมองอื่น ๆ เช่น ไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม, จีริกา นุตาลัย และพรวิทย์ เพชรมาก (2546, น. 6-7) อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2547) ที่มองเศรษฐกิจนอกระบบในมิติของชุมชน โดยให้

นิยาม เศรษฐกิจนอกระบบว่า หมายถึง เศรษฐกิจนอกระบบที่ส่งผลต่อความเข้มแข็งของชุมชน และถ้าได้มีการเชื่อมโยงกันเป็นขบวนการจะช่วยลดปัญหาความยากจน และมีความมั่นคงในชีวิตแบบพอเพียง

สรุปความหมายของเศรษฐกิจนอกระบบ คือ กิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดรายได้หรือผลตอบแทน ที่ไม่ได้จดทะเบียนหรือไม่ได้ถูกกำกับควบคุมหรือบริหารโดยภาครัฐ ทำให้รัฐไม่สามารถทราบถึงตัวเลขรายได้ที่แน่นอนในระบบเศรษฐกิจนี้ โดยมีทั้งกิจกรรมที่ดำเนินการโดยถูกกฎหมาย ไม่มีกฎหมายกำกับ และหลีกเลี่ยงกฎหมาย รวมไปถึงกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย

## 2.2.2 ประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบ

โดยส่วนใหญ่แล้วการแบ่งประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบ เมื่อนำมาศึกษาเปรียบเทียบแล้วจะมีความคล้ายกัน ซึ่งจากการศึกษาของทาง สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2547) ได้ทำการศึกษา และแบ่งประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบไว้ 2 ประเภทดังนี้

2.2.2.1 การผลิตสินค้าและบริการสาขาที่ไม่เป็นทางการ หมายถึง กลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ไม่มีการจ้างงานหรือระบบเงินเดือนที่แน่นอน อาจจะเป็นการได้รับผลตอบแทนในลักษณะรายวัน รวมไปถึงอาจจะไม่มีการเก็บภาษี เป็นธุรกิจขนาดเล็กก็มีความไม่แน่นอนสูงและสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว แต่เป็นกิจกรรมที่ไม่ผิดกฎหมายหรือที่ไม่มีกฎหมายรองรับ เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่มีลักษณะดังนี้

2.2.2.1.1 กลุ่มการผลิต เป็นกลุ่มธุรกิจขนาดเล็กหรือกลุ่มธุรกิจภายในชุมชน และกลุ่มธุรกิจรายย่อยระดับครัวเรือน ยกตัวอย่างกลุ่มนี้เช่น ผู้ประกอบอาชีพอิสระ เกษตรกรรายเล็กและผู้รับจ้างแรงงานทางการเกษตร ผู้รับจ้างทำสิ่งของต่าง ๆ หรือที่รับงานมาทำที่บ้าน กลุ่มแม่บ้าน เป็นต้น

2.2.2.1.2 กลุ่มการค้าและบริการ เช่น กลุ่มที่รับซ่อมแซมข้าวของเครื่องใช้ รับซื้อของเก่า แผลงลอยหรือการตั้งร้านค้าในลักษณะที่ไม่ถาวร สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก การให้บริการรับซื้อเข้าพระเครื่อง เครื่องรางและวัตถุมงคล เป็นต้น

2.2.2.1.3 กลุ่มบริการขนส่ง คือกลุ่มที่รับส่งผู้โดยสาร อย่างเช่น กลุ่มวินมอเตอร์ไซด์รับจ้างหรือแท็กซี่ และกลุ่มรถจักรยานยนต์หรือกลุ่มรถยนต์รับจ้างผ่านการจองทางระบบออนไลน์ รวมไปถึงมินิบัสหรือรถตู้ด้วย เป็นต้น

2.2.2.1.4 กลุ่มกิจกรรมธุรกิจครอบครัว คือ กิจกรรมที่มีการผลิตและบริการเพื่อบริโภคในครอบครัว โดยเป็นงานที่มีความสำคัญครอบครัว แต่ไม่ได้รับค่าตอบแทน เช่น การทำงานบ้าน การเลี้ยงดูบุตร การดูแลผู้สูงอายุหรือผู้เจ็บป่วยที่บ้าน

2.2.2.2 การผลิตและบริการที่ผิดกฎหมาย หมายถึงกิจกรรมที่กระบวนการผลิต และจัดจำหน่าย นับรวมไปถึงการให้บริการที่ผิดกฎหมาย เช่น ธุรกิจยาเสพติด ทั้งการผลิต การขนส่ง และการค้า การพนันที่ไม่ได้รับการยินยอมจากกฎหมายหรือที่ผิดกฎหมาย การค้าขายของเถื่อน ผิดกฎหมาย หรือที่เลี้ยงภาษี การค้าแรงงานมนุษย์ การค้าประเวณีที่มีการให้บริการที่ผิดกฎหมาย การล่าหรือค้าสัตว์สงวนและพืชสงวนหรือที่ได้รับการคุ้มครองควบคุม รวมไปถึงการหลอกลวงลงทุน หรือการหลอกลวงในลักษณะต่าง ๆ ตลอดจนธุรกิจการฟอกเงิน ทั้งจากของรัฐและเอกชน การทุจริตคอร์รัปชัน อาชญากรรมทั้งจากภายในประเทศหรือจากต่างชาติ และอาชญากรรมข้ามชาติ เป็นต้น

และการแบ่งประเภทเศรษฐกิจนอกระบบ 2 ประเภทดังกล่าวข้างต้นมีความสอดคล้อง และครอบคลุมกับการแบ่งของ (OECD: Organization for Economic Cooperation and Development หรือองค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ, 2545 และการแบ่งของ ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2546, น. 12-13 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2547) ซึ่งมีความแตกต่างเพียง กิจกรรมปกติที่หลีกเลี่ยงกฎหมาย ที่ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงกิจกรรมนี้ นอกจากนี้ สรยุทธ มีนะพันธ์ และต๋นัย สุวรรณกนิษฐ์ (2531, น. 6) ได้มีการแบ่งกิจกรรมของประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบจาก 2 ข้อที่กล่าวมา โดยเพิ่มมาอีก 1 ข้อ คือ

2.2.2.3 รายได้ที่ได้มาในรูปแบบของสินค้าหรือบริการด้านค่าตอบแทนเป็นเงินหรือในรูปแบบของผลประโยชน์จากการใช้ อุปกรณ์ เครื่องมือ การทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนตน เช่น การใช้โทรศัพท์ของบริษัทเพื่อติดต่อทำธุรกิจส่วนตัว ซึ่งผลประโยชน์ที่ได้รับมากที่สุดคือ เป็นรายได้ของตนเอง ส่วนค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการใช้โทรศัพท์ในครั้งนั้นก็กลายเป็นค่าใช้จ่ายของบริษัทที่ทำงานอยู่

โดยสรุป ประเภทของเศรษฐกิจนอกระบบสามารถแบ่งแบบกว้าง ๆ ได้ 2 ประเภท คือ แบบเศรษฐกิจนอกระบบที่ไม่ผิดกฎหมาย/การผลิตสินค้าและบริการสาขาที่ไม่เป็นทางการ และแบบเศรษฐกิจนอกระบบที่ผิดกฎหมาย/การผลิตและบริการที่ผิดกฎหมาย

### 2.2.3 ปัญหาของเศรษฐกิจนอกระบบ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2557) ได้แสดงถึงปัญหารวมไปถึงความจำเป็นของการนำแรงงานของเศรษฐกิจนอกระบบเข้ามาอยู่ในระบบ เนื่องจากการกำหนดนโยบายของรัฐบาลต้องประสบกับปัญหาในการรวบรวมข้อมูลจากเศรษฐกิจนอกระบบ โดยส่งผลทำให้รัฐบาลไม่

สามารถวางแผนนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาของประเทศหรือสามารถทำการบริการประเทศได้อย่างมี  
เต็มประสิทธิภาพ และประสิทธิผลที่ควรจะเป็น ทั้งนี้ การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของเศรษฐกิจนอก  
ระบบให้เข้ามาอยู่ในระบบมีวัตถุประสงค์เกี่ยวกับนโยบายประกอบด้วย 3 ประการ ดังนี้

2.2.3.1 เพื่อคุ้มครองสวัสดิภาพของแรงงานหรือบุคคลที่ทำงานอยู่นอกระบบ  
เนื่องจากแรงงานนอกระบบเศรษฐกิจ จะไม่ได้รับสิทธิความคุ้มครองจากกฎหมายแรงงานหรือ  
กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และไม่ได้รับสิทธิการคุ้มครองดูแลหรือช่วยเหลือจากระบบสวัสดิการ  
เหมือนกับแรงงานที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจ ทำให้เมื่อแรงงานนอกระบบเศรษฐกิจต้องเผชิญกับ  
วิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ ถูกเอารัดเอาเปรียบจากนายจ้าง หรือต้องทำงานในสภาพแวดล้อมที่ไม่  
ปลอดภัย และการตกงาน ภาครัฐจะไม่สามารถเข้าช่วยเหลือได้อย่างเต็มที่ สำหรับปัญหาที่  
แรงงานนอกระบบได้พบจากการสำรวจของ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563) จากแรงงานนอกระบบ  
20.4 ล้านคน และได้ทำสรุปปัญหาออกมาเป็น 3 ข้อดังนี้

2.2.3.1.1 ปัญหาจากการทำงาน ได้แก่ เรื่องผลตอบแทนที่ได้รับน้อยกว่าที่ควร  
จะเป็น งานที่ทำไม่ได้รับการจ้างอย่างต่อเนื่อง ทำงานหนัก ไม่ได้รับสวัสดิการ ทำงานนอกเหนือ  
เวลาปกติ ไม่มีวันหยุดในการทำงาน มีระยะเวลาหรือชั่วโมงทำงานที่มากเกินไป และไม่สามารถทำ  
การลาพักผ่อนได้

2.2.3.1.2 ปัญหาจากสภาพแวดล้อมในการทำงาน ได้แก่ ลักษณะท่าทางในการ  
ทำงาน การทำงานที่ไม่ถูกสุขลักษณะเป็นเวลานาน ๆ ทำให้เกิดการบาดเจ็บหรืออัมพาต และที่  
สามารถเกิดความผิดปกติของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกาย เรื่องฝุ่น ละออง ควัน กลิ่น แสงน้อย  
สถานที่ทำงานไม่สะอาดหรือที่ทำงานคับแคบ มีเสียงดัง และอากาศที่ทำงานอากาศไม่ถ่ายเท

2.2.3.1.3 ปัญหาจากความไม่ปลอดภัยในการทำงาน เช่น การได้รับสารเคมีที่  
เป็นอันตรายหรือเป็นพิษ ทำงานกับเครื่องจักร และเครื่องมือที่เป็นอันตราย ที่ได้สามารถส่งผลกระทบต่อ  
ระบบหูหรือระบบตา การทำงานบนที่สูง ใต้น้ำ ใต้ดิน และที่เกิดการก่อการร้ายหรือมีความไม่สงบ

2.2.3.2 เพื่อแก้ปัญหาความยากจน เนื่องจากแรงงานนอกระบบจำนวนมากมี  
ผลตอบแทนที่ต่ำกว่าเส้นความยากจน หรือมีความเสี่ยงจะกลายเป็นคนยากจน เพราะมี  
ผลตอบแทนที่ไม่แน่นอน การอยู่นอกระบบทำให้ภาครัฐไม่ทราบข้อมูลว่า ใครอยู่ในเส้นความ  
ยากจนบ้าง และมีปัญหาความยากจนอย่างไร การหาและรวบรวมข้อมูลว่าใครเป็นคนจน โดย  
รัฐบาลจะชอบใช้วิธีการให้คนลงทะเบียนเอง ทำให้รัฐอาจจะได้ข้อมูลที่ครบถ้วนหรือข้อมูลที่จริง  
และโดยปกติวิธีการแก้ปัญหาความยากจนของรัฐส่วนใหญ่จะเป็นนโยบายแบบปูพรม เป็นการให้  
ความช่วยเหลือแก่ทุกคน โดยไม่ได้เน้นไปช่วยเหลือเฉพาะผู้ยากจน

2.2.3.3 เพื่อขยายฐานการจัดเก็บรายได้หรือภาษี การที่มีภาคธุรกิจและประชาชนอยู่นอกระบบเศรษฐกิจเป็นจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อการจัดเก็บรายได้ของรัฐทำให้ไม่สามารถจัดเก็บรายได้ได้อย่างที่ควรจะเป็นอย่างเต็มประสิทธิภาพ เกิดการสูญเสียดังกล่าวที่ไม่ควรเสียหรือแหล่งรายได้เพิ่มเติมของรัฐ และเกิดความไม่เป็นธรรมในการจัดเก็บภาษี เพราะผู้ที่มีผลตอบแทนที่อยู่นอกระบบไม่ได้จ่ายภาษีแบบเต็มที เพราะฉะนั้นการนำแรงงานและธุรกิจที่อยู่นอกระบบมาในระบบเศรษฐกิจจะทำให้รัฐสามารถมีงบประมาณที่เพิ่มมากขึ้นจากการจัดเก็บรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น

นอกจากนี้เอง จรัส สุวรรณมาลา (2558, น.36) ได้ทำการศึกษาเศรษฐกิจนอกระบบ และได้อธิบายไว้ดังนี้ ผลการศึกษาด้านการคลังสาธารณะในช่วง 10 ปี ที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่าภาคเศรษฐกิจนอกระบบในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมีแนวโน้มสูงขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา โดยมีผลกระทบต่อฐานะการคลัง และระบบประชาธิปไตยทั้งในด้านรายได้ และรายจ่าย

2.3.3.4 ด้านรายได้ การเติบโตของเศรษฐกิจนอกระบบมีผลทำให้ฐานารายได้จากการจัดเก็บรายได้หรือภาษีของรัฐบาลแคบลง ประเทศกำลังพัฒนาส่วนใหญ่มีภาคเศรษฐกิจนอกระบบในสัดส่วนที่สูง ทำให้รัฐบาลมีรายได้จากภาษีไม่เพียงพอสำหรับทำหน้าที่ขั้นพื้นฐานของรัฐ และเกิดสภาวะ “รัฐล่มสลาย” ขึ้นทั่วไป

2.3.3.5 ด้านรายจ่าย ภาคเศรษฐกิจนอกระบบเป็นแหล่งเพาะพันธุ์ การคอร์รัปชันทั้งในภาครัฐ และภาคธุรกิจ เปิดช่องให้มีการฟอกเงิน และกิจกรรมนอกกฎหมาย ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสังคมการเมืองที่โปร่งใส และบ่อนทำลายประชาธิปไตยอย่างรุนแรง

## 2.2.4 แนวทางการนำเศรษฐกิจนอกระบบเข้ามาในระบบ

นอกจากปัญหาแล้ว เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2557) ยังได้ทำการเสนอแนวทางการนำแรงงานนอกระบบเข้ามาอยู่ในระบบ เนื่องจากการทำให้เศรษฐกิจนอกระบบมีขนาดผลตอบแทนที่เล็กลงเป็นเรื่องที่มีความยากในการแก้ไขปัญหา เพราะกลุ่มธุรกิจ และแรงงานนอกระบบมีต้นทุนที่ต่ำกว่าการเศรษฐกิจที่อยู่ในระบบ ฉะนั้นการนำกลุ่มธุรกิจและแรงงานนอกระบบมาเข้าสู่ในระบบเศรษฐกิจ จำเป็นจะต้องสร้างสิ่งจูงใจและแกมบังคับเพื่อให้การอยู่เศรษฐกิจนอกระบบมีต้นทุนที่สูงกว่าหรือมีผลตอบแทนที่น้อยกว่าการเข้ามาอยู่ในระบบ โดยสามารถทำเป็นมาตรการดังต่อไปนี้

2.2.4.1 มาตรการทางกฎหมาย เป็นการใช้เครื่องมือทางกฎหมายมาบังคับ โดยวิธีนี้จะต้องให้แบบค่อยเป็นค่อยไปเพื่อลดขนาดทางเศรษฐกิจนอกระบบ เพราะการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของเศรษฐกิจนอกระบบแบบรวดเร็วและรุนแรงเป็นไปได้ยาก ทำให้การใช้มาตรการทาง

กฎหมายควรวางแผนในการบังคับใช้เฉพาะกลุ่มเป้าหมายก่อน เพื่อเรียงลำดับความสำคัญในการจัดเก็บรายได้ที่มีประสิทธิภาพ

2.2.4.2 มาตรการด้านสวัสดิการ เป็นมาตรการจูงใจให้แรงงานนอกระบบเข้ามาอยู่ในระบบ โดยอาจจะเป็นสร้างหรือมอบ และพัฒนาสวัสดิการให้เป็นที่สนใจ ต้องการ หรือดึงดูดแรงงานที่อยู่นอกระบบให้เข้ามาในระบบ เช่น สิทธิรักษาหรือประกันสุขภาพ กองทุนเงินบำนาญ หรือแม้กระทั่งการคืนภาษีหรือการลดหย่อนภาษีให้กับผู้มีรายได้น้อย เพื่อดึงให้ทั้งผู้ที่มีผลตอบแทนสูงและต่ำเข้ามาอยู่เศรษฐกิจในระบบ

2.2.4.3 สิทธิในการได้รับบริการจากรัฐ เป็นมาตรการจูงใจเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาอยู่ในระบบได้รับความสะดวกสบายหรือหนทางในการประกอบอาชีพเพิ่มขึ้น เช่น การได้รับบริการในการตั้งจุดร้านค้าขายสินค้าหรือบริการ สิทธิที่ได้รับจากการลดราคาสินค้าและบริการจากรัฐเมื่อไปใช้บริการ สิทธิในการขอหรือต่ออายุใบขับขี่ที่มีอายุใบขับขี่ที่เพิ่มมากขึ้น และสิทธิในการลดขั้นตอนในการไปใช้บริการต่าง ๆ ของรัฐ เป็นต้น

2.2.4.4 สิทธิในการได้รับประโยชน์จากนโยบายของรัฐ เป็นมาตรการจูงใจให้ผู้ที่อยู่นอกระบบเข้ามาอยู่ในระบบ โดยให้ได้รับสิทธิประโยชน์จากนโยบายรัฐ เช่น สิทธิในการเข้าร่วมโครงการของรัฐ เช่น การเข้าร่วมโครงการที่รัฐจะสนับสนุนเงินช่วยเหลือครึ่งหนึ่งหรือเป็นสัดส่วนที่กำหนด หรือการเข้าถึงแหล่งเงินทุนจากโครงการที่อยู่ในกำกับของรัฐ เช่น กองทุนหมู่บ้าน กองทุนที่เกี่ยวข้องกับเกษตรกร ผู้ที่ทำการค้าขายต่าง ๆ

สรุปเกมออนไลน์ มีบางอาชีพที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจ และบางอาชีพที่อยู่เศรษฐกิจนอกระบบ โดยอยู่ในขอบเขตเศรษฐกิจนอกระบบที่ไม่ผิดกฎหมาย ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องนำเสวนที่อยู่เศรษฐกิจนอกระบบเข้าในระบบ เนื่องจากเศรษฐกิจนอกระบบทำให้รัฐไม่สามารถเก็บภาษีหรือเก็บภาษีได้ไม่เต็มที่ นอกจากนี้เพื่อเป็นการคุ้มครองอาชีพที่เกี่ยวกับกิจกรรมเกมออนไลน์ที่อยู่ในส่วนของเศรษฐกิจนอกระบบ ให้มีสวัสดิภาพที่ดี การได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจที่เป็นธรรม และลักษณะการทำงานที่มีความเข้ากับการทำงาน รวมไปถึงสัญญาทำงานที่เป็นธรรม

## 2.3 เกมออนไลน์ (Online Game)

### 2.3.1 ความหมายของเกมออนไลน์

ตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน พ.ศ. ... ได้ให้ความหมายของเกม และเกมออนไลน์รวมกัน คือ กิจกรรมการเล่น การแข่งขันทุกประเภท กิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมรวมถึงอีสปอร์ต (E-Sport) ซึ่งเล่นด้วยอุปกรณ์

อิเล็กทรอนิกส์ ระบบคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่มีการกำหนดชุดคำสั่ง และมีการประมวลผลข้อมูล ส่วนในมุมมองของทางต่างประเทศ เช่น ด้านของ IGI Global (2009) ซึ่งเป็นผู้จัดพิมพ์ทางวิชาการระดับนานาชาติ ทำงานร่วมกับนักวิจัยผู้เชี่ยวชาญและผู้เชี่ยวชาญจากสถาบันชั้นนำ เช่น Massachusetts Institute of Technology (MIT), Harvard University, Stanford University, University of Cambridge, University of Oxford เป็นต้น ได้รวบรวมเอกสาร และแสดงลักษณะความหมายของเกมออนไลน์ไว้ดังนี้

2.3.1.1 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์บางรูปแบบ ส่วนใหญ่มักจะเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์สามารถช่วงจากข้อความที่ใช้งานเกมที่เล่นเกมที่ผสมผสานกราฟิกที่ซับซ้อนและโลกเสมือนประชากรโดยผู้เล่นหลายคนพร้อมกัน

2.3.1.2 เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์บางรูปแบบ ส่วนใหญ่มักจะเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์สามารถช่วงจากข้อความที่ใช้งานเกมที่เล่นเกมที่ผสมผสานกราฟิกที่ซับซ้อนและโลกเสมือนประชากรโดยผู้เล่นหลายคนพร้อมกัน

2.3.1.3 เกม ทางอินเทอร์เน็ต(หรือที่เรียกว่าเกมออนไลน์) เป็นเกมที่เล่นออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต ต่างจากวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์โดยปกติจะไม่ขึ้นกับแพลตฟอร์ม โดยอาศัยเทคโนโลยีฝั่งไคลเอนต์เพียงอย่างเดียว โดยปกติทั้งหมดที่จำเป็นในการเล่นเกมอินเทอร์เน็ตคือเว็บเบราว์เซอร์และ "ปลั๊กอิน" ที่เหมาะสม

2.3.1.4 เกมออนไลน์ คือ เกมที่เล่นผ่านอินเทอร์เน็ต

สรุปเกมออนไลน์ คือ เกมที่มีการเล่นในลักษณะออนไลน์ผ่านการใช้ระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้ที่เล่นเกมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ ลักษณะเด่นของเกมออนไลน์ส่วนมากคือ มีการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกันเอง และมีการแสดงค่าสถิติต่าง ๆ ของผู้เล่นแสดงภายในเกม ทำให้เกิดการแข่งขันกันที่สูง

### 2.3.2 ประเภทของเกมออนไลน์

สำหรับประเภทของเกมออนไลน์ ถ้าหากจะแบ่งตามรูปแบบในการเล่น เช่น เกมไฟ, เกมยิง, วางแผน, MOBA, สวมบทบาท, PVP(Player versus Player) เป็นต้น จะมีหลากหลายประเภท และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เนื่องจากในปัจจุบันรูปแบบการเล่นมีการผสมผสานกันทำให้ไม่มีเกมใดมีรูปแบบการเล่นเพียงแบบเดียวอีกต่อไป จะมีเพียงแต่ธีมหลักของเกมเท่านั้น ฉะนั้นจึงขอแบ่งเกมออนไลน์ตามรูปแบบของเครื่องเล่นเกม (platform) เนื่องจากมีความชัดเจนเข้าใจง่าย และเป็นที่ยอมรับมากกว่าในการรายงานเรื่องมูลค่าของตลาดเกมออนไลน์ โดยการแบ่งของ newzoo (2020) เป็นบริษัทที่เป็นผู้นำในแง่ของการสำรวจตลาดเกม อีสปอร์ต และเป็น

พันธมิตร รวมไปถึงที่ปรึกษาด้านการตลาดทั่วโลกสำหรับบริษัทที่สนใจในตลาดเกม อุปกรณ์เคลื่อนที่รวมถึงอีสปอร์ต สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท ดังนี้

2.3.2.1 Computer หรือที่นิยมเรียกว่า PC (personal computer) คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โดยจะเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ในที่พักของตนเอง หรือที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีเกมออนไลน์หลากหลายประเภท ทั้งที่เป็นเกมฟรี เกมที่ต้องเสียเงินซื้อ และจ่ายเงินซื้อเวลาเพื่อเล่น นอกจากนี้ยังมีพวก (DLC: downloadable content) และพวกการสมัครสมาชิกรายเดือน เพื่อให้ได้สิทธิประโยชน์มากกว่าผู้เล่นคนอื่นทั่วไป

2.3.2.2 Console/Handheld เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นเกมโดยเฉพาะ ซึ่งมีทั้งแบบเครื่องพกพา และแบบติดตั้ง โดยสามารถเชื่อมต่อกับต่อกับทีวี และสามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตเหมือนอุปกรณ์เล่นเกมชนิดอื่น ๆ โดยอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้ใช้สามารถซื้อหรือดาวน์โหลดเกม ซื้อเนื้อหาเพิ่มเติมสำหรับเกม DLC เช่น ตัวละครใหม่ ๆ แผนที่ใหม่ เลเวลที่เพิ่มขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้การเชื่อมอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเล่นเกมกับผู้อื่นได้

2.3.2.3 Mobile/Tablet โทรศัพท์มือถือ ถือเป็นหนึ่งในอุปกรณ์การเล่นเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบันเนื่องจากความสะดวกในการเล่น สามารถเล่นได้ทุกที่ ส่วนวิธีการเล่นเกมสามารถดาวน์โหลดผ่านแอฟ เช่น 1. Google Play ระบบปฏิบัติการ Android และ 2. Apple App Store ระบบปฏิบัติการ IOS เป็นต้น โดยจะมีทั้งแบบฟรี และแบบคิดค่าบริการ แล้วแต่เงื่อนไขของแต่ละเกม โดยแม้แต่เกมฟรีก็มีโอกาสที่ผู้เล่นจะซื้อสิ่งของหรือฟังก์ชันภายในเกมได้ด้วย เนื่องจากมีความสะดวกในการเข้าเล่นเกมทำให้สามารถเล่นได้ทุกพื้นที่ และระยะเวลาการเล่นต่อรอบที่ไม่นาน ทำให้ในปัจจุบันมีมูลค่า และเป็นที่ยอดนิยมสูงสุดในเกมทุกประเภท

ซึ่งนอกจากประเภทของเกมออนไลน์ที่ถูกทำการแบ่งตามตลาด 3 ประเภทข้างต้น บริษัทไอดีซี รีเสิร์ช จำกัด (ไทยแลนด์) หรือ IDC Thailand ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยและที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ได้แบ่งอุตสาหกรรมเกมเพิ่มเติมจากที่กล่าวมาเพิ่มอีก 1 ข้อ คือ

2.3.2.4 Arcade เป็นอุปกรณ์หรือเครื่องเล่นเกมที่มีลักษณะเป็นตู้ขนาดใหญ่ ส่วนมากติดตั้งอยู่ที่ห้างสรรพสินค้า โดยบางเกมมีระบบออนไลน์ทำให้สามารถเล่นกับผู้เล่นที่กำลังเล่นเกมเดียวกันได้ (บริษัท ไอดีซี รีเสิร์ช จำกัด (ไทยแลนด์), 2560)

นอกจากนี้ทางด้าน (Childnet International, 2017) ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่ทำงาน เพื่อช่วยให้อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่ดี และปลอดภัยสำหรับเด็ก ได้แบ่งประเภทของเกมออนไลน์เพิ่มเติมจากตลาด 4 ข้อที่กล่าวมาข้างต้น โดยทำการแบ่งเพิ่มอีกเป็น 3 ประเภท คือ



2.3.2.5 Web Games โดยเกมบางเกมสามารถเล่นได้ผ่านเว็บไซต์ ไม่จำเป็นต้องทำการติดตั้งเกมเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ ซึ่งมีจำนวนมาก และมีเกมหลากหลายประเภท โดยส่วนใหญ่แล้วเกมออนไลน์เหล่านี้จะไม่มีค่าใช้จ่าย เพียงเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งบางเกมสามารถเล่นพร้อมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้

2.3.2.6 Augmented Reality (AR) คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องนำอุปกรณ์ที่ใช้เทคโนโลยี AR มาใช้กับสภาพแวดล้อมของโลกความเป็นจริง โดยนำเทคโนโลยีมาประสานเพื่อเชื่อมโลกความเป็นจริงกับโลกของเกมหรือโลกเสมือน มักจะทำได้โดยใช้กล้องบนอุปกรณ์มือถือ เช่น เกม Pokémon Go ที่ไปเกมอนจะปรากฏอยู่ตรงหน้าผู้เล่นผ่านการมองผ่านอุปกรณ์มือถือ

2.3.2.7 Virtual Reality (VR) เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้เล่นเห็นภาพภายในเกมราวกับว่าอยู่ในที่นั้นจริง เหมือนกับการชมภาพยนตร์ 3D (3 มิติ) โดยใช้อุปกรณ์ที่มีลักษณะเหมือนแว่นตา และอาจจะมีอุปกรณ์อื่นเสริมด้วยเพื่อการเล่นเกมที่สะดวก และสมจริงมากยิ่งขึ้น โดยจะมีเซ็นเซอร์ที่เลียนแบบการเคลื่อนไหว ทำทางของผู้เล่นจากการเคลื่อนไหวในโลกของความจริงไปเชื่อมกับโลกของเกม หรือโลกเสมือนจริง

สรุปผู้วิจัยขอแบ่งประเภทเกมออนไลน์ออกเป็นได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1. PC 2. Console/Handheld 3. Mobile/Tablet เนื่องจากมีความชัดเจนในการแบ่งประเภท และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน โดยดูจากมูลค่าของตลาด และเหตุผลที่ตัดประเภทอื่นเนื่องจาก Arcade จำเป็นจะต้องไปเล่นที่ห้างสรรพสินค้าทำให้เข้าถึงยาก เป็นที่นิยมเฉพาะกลุ่ม web game ต้องเล่นผ่าน Pcหรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล AR จำเป็นต้องพึ่งอุปกรณ์มือถือในการใช้ VR เป็นเทคโนโลยีเสริม จำเป็นต้องเชื่อมอุปกรณ์ VR กับอุปกรณ์เล่นเกมอื่น ได้แก่ Pc Console/Handheld และ Mobile/Tablet

### 2.3.3 อาชีพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาท อิทธิพลและส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนกลุ่มหนึ่ง จากเดิมที่เกมออนไลน์เป็นสื่อ เป็นเครื่องพักผ่อนหย่อนใจ แต่ในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น เกิดการแข่งขันที่จริงจัง จนถูกยอมรับให้เป็นกีฬา หรือที่เรียกว่า E-Sport ก่อให้เกิดเป็นอาชีพต่าง ๆ ขึ้น จากข้อมูลของบริษัทการ์มินา Garena Academy (2563) ซึ่งเป็นบริษัทผู้ให้บริการด้านแพลตฟอร์ม (platform) ที่ได้รับความนิยม และสนใจแห่งหนึ่งของประเทศไทย รวมไปถึงจัดการแข่งขันเกมออนไลน์ ได้แก่ FreeFire, ROV, FIFA ฯลฯ โดยทำการสำรวจข้อมูลอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

#### 2.3.3.1 กลุ่มนักออกแบบ และพัฒนาเกม

2.3.3.1.1 นักพัฒนาเกม (Game Developer) มีหน้าที่สร้าง และพัฒนาระบบเกมในส่วนของการเขียนโปรแกรม และการเขียนโค้ด (coding) ต่าง ๆ เช่น การอัปเดตเวอร์ชันเกมให้มีความเปลี่ยนแปลง หรือทันสมัยมากขึ้น

2.3.3.1.2 เกมแอนิเมเตอร์ (Game Animator) มีหน้าที่ทำให้ตัวละครในเกมสามารถเคลื่อนไหว หรือทำท่าทางต่าง ๆ ได้อย่างสวยงาม

2.3.3.1.3 นักทดสอบระบบเกม (Game QA Tester) มีหน้าที่ทดสอบ ตรวจสอบ ประเมิน ปรับปรุงคุณภาพเกม และรายงานปัญหาของเกมที่พบเจอ เพื่อให้ผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการแก้ปัญหาในส่วนนั้นแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงรับฟังความคิดเห็นหรือ Feedback ของผู้เล่นเกมเมื่อเกมเปิดให้บริการ และทำรายงานกลับไปให้ทีมพัฒนา

2.3.3.1.4 เกมอาร์ตติส (Game Artist) มีหน้าที่ออกแบบ และวาดภาพต่าง ๆ ในเกมให้มีความสมจริง สวยงาม หรือตามจินตนาการ เช่น วิว บ้านเรือน รวมไปถึงหน้าตาตัวละคร เครื่องแต่งกาย โดยจะได้รับการมอบหมายงานการออกแบบจากเกมดีไซน์เนอร์ (Game Designer) ซึ่งจะเป็นผู้กำหนดความต้องการและเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ สามารถแบ่ง Game Artist ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ Game Artist 2D และ Game Artist 3D

2.3.3.1.5 นักออกแบบเกม (Game Designer) ทำหน้าที่เป็นคนต้นคิดรูปแบบเกมทั้งหมดว่าเกมที่ต้องการพัฒนาขึ้นมา มีวิธีการเล่น กฎกติกา ความยากง่าย ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเป็นอย่างไร และลักษณะหน้าตาของเกม รวมถึงเป็นผู้ที่มีหน้าที่ควบคุมดูแลภาพรวมของเกมตั้งแต่การออกแบบภาพร่างในขั้นต้น-จนถึงขั้นสุดท้าย

2.3.3.1.6 นักพัฒนาเกม AR/VR (Game AR/VR Developer) มีหน้าที่พัฒนาระบบซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเกมให้สามารถใช้งานกับเทคโนโลยี AR (Augmented reality) เช่น เกม Pokémon go และ VR (Virtual reality) เช่น เกม Phasmophobia เพื่อให้ผู้เล่นเกมได้รับความสมจริง และความบันเทิงที่มากขึ้น

นอกจากอาชีพในกลุ่มนักออกแบบ และพัฒนาเกม 6 ข้อที่กล่าวมานั้น ทางด้านของต่างประเทศ ScreenSkills (2019) ซึ่งเป็นกลุ่มทักษะที่นำโดยอุตสาหกรรมสำหรับอุตสาหกรรมหน้าจอ ภาพยนตร์, โทรทัศน์, แอนิเมชันและเกม ของสหราชอาณาจักร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล การพัฒนาอาชีพ โอกาสในการถึงเข้าทำงานสู่อุตสาหกรรม และความก้าวหน้าในอาชีพเหล่านั้น ได้เพิ่มอาชีพเกี่ยวกับนักออกแบบ และพัฒนาเกม อีก 1 อาชีพ คือ

2.3.3.1.7 Writer นักเขียนเกม ทำหน้าที่เขียนเรื่องราวของเกม ความเป็นมาของตัวละครภายในเกม มีที่มาอย่างไร เปรียบเสมือนการเขียนนิยาย ซึ่งในปัจจุบันมีการประกวดมอบรางวัลให้เกมที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องที่ดี และเนื้อหาของเกมก็มีส่วนที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกไปกับเกม เป็นที่บอกต่อ แม้กระทั่งไม่อยากจะซื้อเกมเพราะเนื้อเรื่องของเกมนั้น

### 2.3.3.2 กลุ่มนักกีฬา และนักพากย์เกม

2.3.3.2.1 สตรีมเมอร์ (Streamer) โดยลักษณะงาน คือ การเล่นเกมหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีการถ่ายทอดสด (live streaming) สิ่งที่ทำนั้นแบบเรียลไทม์ผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Twitch, YouTube, Facebook ฯลฯ ซึ่งระหว่างการถ่ายทอดสดจะมีการพูดคุยหรือการกระทำเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่กำลังรับชม โดยอาจจะมีการบันทึกวิดีโอที่มีการถ่ายทอดสดเพื่อให้ผู้ชมสามารถกลับมารับชมได้เมื่อสะดวก สามารถแบ่งสตรีมเมอร์ออกเป็น 2 ประเภท คือ Streamer สตรีมเมอร์อิสระ (freelance) และ Streamer สตรีมเมอร์ที่มีสังกัด (Agency)

2.3.3.2.2 เกมแคสเตอร์ (Game Caster) หรือในบางประเทศเรียกว่า (Game Commentator) ทำหน้าที่ผลิตสื่อในรูปแบบวิดีโอเพื่อเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ ประกอบกับการสร้างความบันเทิงหรือความรู้ให้กับผู้ชมเกม เป็นการพูดคุยประกอบกับการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ โดยใช้เกมเพื่อเป็นสื่อกลางกับผู้ชม โดยมีการสร้างหรือตัดต่อวิดีโอเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและน่าติดตามด้วยเทคนิคการเรียงลำดับเรื่องราว เอฟเฟกต์ภาพและเสียงต่าง ๆ โดยอาชีพนี้มีความคล้ายกับทาง Streamer แต่จะไม่ได้เน้นทำการถ่ายทอดสด เน้นไปที่ทำการนำวิดีโอที่ตัดต่อแล้วมาลงในช่องของตนเอง

2.3.3.2.3 ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ตหรือโค้ชกีฬาอีสปอร์ต (eSports Coach) ทำหน้าที่คล้ายกับโค้ชกีฬาอื่น ๆ โดยทำการส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมหรือนักกีฬาแข่งขันเกมในทีมได้เข้าใจถึงความสามารถหรือทักษะของแต่ละคนที่มีอยู่ และพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด รวมไปถึงการสร้างความเข้าใจในแผนการเล่นของเกมนั้น ๆ มองหาข้อดี ข้อเสียของนักกีฬาแต่ละคนเพื่อแก้ไขปัญหา รวมไปถึงการวางแผนในการการแข่งขัน การฝึกซ้อม การให้คำปรึกษาแก่คนในทีม และเนื่องจากส่วนใหญ่โค้ชกีฬาอีสปอร์ตเริ่มต้นมาจากผู้แข่งขันมาก่อน ทำให้บางครั้งเมื่อทีมมีปัญหาผู้เล่นไม่พอหรือไม่พร้อม อาจจะต้องลงมาเป็นผู้เล่นเองได้

2.3.3.2.4 นักพากย์การแข่งขันเกม (Shout Caster) ทำหน้าที่บรรยายหรือพากย์การแข่งขันเกมอีสปอร์ต ซึ่งหน้าที่จะคล้ายกับนักพากย์กีฬาประเภทอื่น ๆ เช่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน นำข้อมูลของเกมหรือของตัวนักกีฬามาพูด ซึ่งจำเป็นที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเกมพอสมควร รวมไปถึงสร้างความสนุกสนาน ความเข้าใจในเกม อารมณ์ร่วมให้กับผู้ที่กำลังรับชมเกมการแข่งขัน

2.3.3.2.5 นักกีฬาอีสปอร์ต (eSports Player) ทำหน้าที่คล้ายกับนักกีฬาประเภทอื่น ๆ ทั่วไป คือ หาหนทางที่จะทำให้ตนเองหรือทีมชนะคู่แข่งหรือการแข่งขัน เช่น การฝึกซ้อม การวางแผน การหาวิธีการเล่นใหม่ ๆ การทำความเข้าใจเกมซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การศึกษาคู่แข่ง เป็นต้น

### 2.3.3.3 นักการตลาด และประชาสัมพันธ์เกม

2.3.3.3.1 นักการตลาดด้านเกม (Game Marketer) ทำหน้าที่ดูแลวางแผนการตลาดเหมือนนักการตลาดทั่วไป แต่เน้นไปที่ธุรกิจเกมโดยเฉพาะ เช่น การทำให้เกมที่เป็นรู้จักดึงดูดผู้เล่นเข้ามาเล่นในเกมของตัวเอง วิเคราะห์ข้อมูล และวางแผนทิศทางการดำเนินงานของบริษัทเพื่อเป็นหลักในการวางแผนดำเนินงานของฝ่ายอื่น ๆ เพื่อให้การทำงานสอดคล้องกัน รวมไปถึงทิศทางของตลาด นอกจากนี้เกมออนไลน์มีการให้บริการบนแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นหลัก จึงจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ด้านการทำการตลาดออนไลน์ด้วย

2.3.3.3.2 นักข่าววงการเกม (Game Journalist) ทำหน้าที่คล้ายกับนักข่าวในสายอื่น ๆ โดยทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับวงการเกม และอีสปอร์ตทั้งหมดแก่สาธารณะ เช่น รายงานผลการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต สัมภาษณ์โค้ชและทีมนักกีฬาที่ชนะการแข่งขัน ข่าวการเปิดตัวเกมใหม่ ๆ ข่าวความร่วมมือระหว่างบริษัทเกมกับผู้พัฒนาเกม เป็นต้น

2.3.3.3.3 ทีมควบคุมการผลิตสื่อ และถ่ายทอดสด (eSports Broadcast Team) ทำหน้าที่ดูแลด้านการผลิตสื่อและดำเนินการถ่ายทอดสดให้กับกีฬา eSports มีหน้าที่ถ่ายทอด

ข้อมูล ข่าวสารและความบันเทิงและงาน Production ครอบคลุมทั้งงานกิจกรรมและ Event ของ eSports

2.3.3.3.4 เกมมาสเตอร์ (Game Master) หรือ GM เป็นอาชีพที่ทำงานอยู่ในทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังของวงการเกม ทำหน้าที่ในการอำนวยความสะดวก จัดการ หรือการบริหาร เพื่อให้ผู้เล่นเกมหรือผู้รับชมเกมได้รับความสนุกจากกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมได้อย่างเต็มที่ และต่อเนื่อง โดยขอบเขตบทบาทหน้าที่ของ Game Master ได้แก่ เป็นผู้ให้บริการด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม รับเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมไม่ว่าจะเป็นเรื่องระบบหรือเรื่องผู้เล่นที่สร้างปัญหา เป็นสื่อกลางที่เชื่อมระหว่างผู้ให้บริการและผู้เล่นเข้าด้วยกัน

นอกจากอาชีพที่เกี่ยวกับกิจกรรมเกมออนไลน์ที่ได้แบ่งไว้ 3 กลุ่ม ข้างต้นแล้ว ยังสามารถแบ่งกลุ่มอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์เพิ่มเติมได้อีก เนื่องจากเกมออนไลน์ก่อให้เกิดอาชีพใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย โดยการแบ่งของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (2560) ได้เพิ่มเข้าไปอีก 2 กลุ่ม คือ

#### 2.3.3.4 กลุ่มการศึกษา/เรียนรู้

2.3.3.4.1 นักพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อการเรียนรู้ ทำหน้าที่พัฒนาและสร้างแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับหรือส่งเสริมสื่อการเรียนการสอนและการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ

2.3.3.4.2 อาจารย์ด้านสื่อมัลติมีเดียและการใช้สื่อผสม ให้ความรู้หรือสอนการใช้สื่อประเภทต่างๆ เพื่อการประกอบอาชีพหรือต่อยอดทางอาชีพของสายออกแบบสื่อและเกมต่าง ๆ

2.3.3.4.3 โรงเรียนสอนหลักสูตรเกม คือ โรงเรียน มหาวิทยาลัยหรือสถาบันเพื่อการศึกษที่เปิดสอนในหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้ที่ต้องการเรียนรู้ นักวิชาชีพในสายเกมทั้งกระบวนการ

2.3.3.4.4 การจัดสัมมนาและจัดอบรมเกี่ยวกับการสร้างเกม ทำการจัดประชุมอบรมคอร์สที่มีระยะเวลาสั้น ในด้านเรื่องเทคนิคและความรู้เฉพาะด้านในการสร้างเกม

#### 2.3.3.5 กลุ่มการซื้อขาย

2.3.3.5.1 ร้านบอร์ดเกม ขายบอร์ดเกม ให้บริการเล่นบอร์ดเกม และจัดการแข่งขันบอร์ดเกมต่าง ๆ เนื่องจากบางเกมออนไลน์เป็นที่นิยมทั้งในอินเทอร์เน็ต และโลกปกติ ทำให้ผลิตสินค้าในเกมออกมาเพื่อจำหน่าย

2.3.3.5.2 ผู้ขายไอเทมเกม อาจเป็นผู้เล่นเกมธรรมดาหรือเป็นผู้เล่นเกมที่เล่นจริงจังหรือแม้กระทั่งไม่ใช่ผู้เล่นเกม ที่ได้รับไอเทมในเกมที่มีมูลค่า แล้วนำมาขายให้แก่ผู้เล่นคนอื่นหรือพ่อค้าทางออนไลน์ โดยอาจจะเป็นการแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคลหรือผ่านคนกลาง

2.3.3.5.3 ร้านขายอุปกรณ์เล่นเกม E-Sports มีหน้าที่จัดหา ผลิต และจำหน่าย อุปกรณ์สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ เช่น เมาส์ หูฟัง คีย์บอร์ด ซึ่งอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมเหล่านี้จะมีราคาสูงกว่าอุปกรณ์ประเภทเดียวกันในแบบใช้งานปกติ

ทว่านอกจากกลุ่มงานอาชีพของเกมออนไลน์ทั้ง 5 กลุ่ม สายงานของอาชีพเกมออนไลน์ก็ยังไม่หมดแต่เพียงเท่านี้ บริษัท ดี บัซซ์ จำกัด (2562) เป็นบริษัททำเกี่ยวกับพัฒนาเว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน และพัฒนาเกมมือถือในประเทศไทย มีเกมที่เป็นที่รู้จักอย่างเกมอสุรา ได้เพิ่มอาชีพเกี่ยวกับเกมออนไลน์นอกเหนือกลุ่มที่กล่าวมาอีก 1 อาชีพคือ HR and General Administration ทำหน้าที่ติดต่อประสานงาน กับบุคลากรทั้งบุคคลภายในและภายนอกองค์กร ดูแลสถานที่ หรือติดต่อกับฝ่ายอาคาร ในกรณีที่ต้องการใช้สถานที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ จัดทำและดูแลเอกสารภายในที่เกี่ยวข้องกับบริษัทและบุคลากร หรือส่งจดหมายให้กับบุคลากรในแผนกต่างๆ ตรวจสอบ และสั่งซื้ออุปกรณ์สำนักงานให้กับบุคลากร

รวมไปถึงบริษัท True Space (2562) เป็นบริษัทในเครือบริษัททรู ทำหน้าที่เป็นสถานที่ไว้เช่าทำงาน หรือประชุม ได้เพิ่มอาชีพเกี่ยวกับเกมออนไลน์ไปอีก 1 อาชีพ คือ นักแปลเกม เข้าไปเพิ่มด้วย โดยนักแปลเกมจะรับจ้างแปลเกม ซึ่งสามารถสร้างรายได้ โดยการใช้ทักษะด้านภาษา แปลเนื้อหาในเกมให้ผู้เล่นเข้าใจ ให้มีความสอดคล้องกับบริบทของวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ

สรุปจากที่กล่าวมานั้น หากจะแบ่งสายอาชีพที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ให้ละเอียด ยังมีส่วนที่ยังไม่ได้อธิบาย เช่น Technical art department, Audio department, Games publisher, โปรแกรมเมอร์ประเภทต่าง ๆ เป็นต้น เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาในเรื่องของผลตอบแทนทางเศรษฐกิจที่มาจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาสายอาชีพของเกมออนไลน์ หากจะใส่อาชีพที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ทั้งหมด จะก่อให้เกิดความสับสน เนื่องจากมีการแบ่งสายในด้านต่าง ๆ และมีปริมาณที่มาก

#### 2.3.4 องค์กรที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์

จากสถิติของผู้เล่นเกม และมูลค่าของตลาดเกมออนไลน์ ที่เพิ่มสูงขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาต่อกิจกรรมเกมออนไลน์ ที่มีความหลากหลาย และดึงดูดกลุ่มต่าง ๆ เข้าเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ จากการรวบรวมข้อมูลของ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564) หรือ Depa รวมไปถึงทางบริษัท hackernoon (2019) ซึ่งเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับข่าวสาร เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้ทำการแบ่ง และสรุปกลุ่มองค์กรที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมดังนี้

2.3.4.1 บริษัทผู้ผลิตเกม (Game Designer) ทำหน้าที่ผลิตเกม ออกเกม สภาพแวดล้อม วิธีการเล่นเกม เขียนโค้ดที่ใช้ในตัวเกม ฯลฯ บริษัทผู้ผลิตเกม เช่น บริษัท EA Games, Game Indy, Pigsss games เป็นต้น

2.3.4.2 บริษัทซอฟต์แวร์ (Software Company) จะทำการผลิตซอฟต์แวร์ และโครงสร้างหรือระบบพื้นฐานทางอิเล็กทรอนิกส์ที่จำเป็นหรือต้องใช้ต่อการสร้างหรือผลิตเกม เพื่อให้เกมสามารถทำงานได้ตามที่ต้องการ

2.3.4.3 บริษัทแอนิเมเตอร์ (Animator Company) จะช่วยทำให้การผลิตเกมในด้านการเคลื่อนไหวให้ไปเป็นได้อย่าง สมบูรณ์ สมจริง สามารถเคลื่อนไหวได้ตรงต่อความต้องการของบริษัทผู้สร้างเกม

2.3.4.4 โปรโมเตอร์เกม (Game Promoter) เป็นบริษัทที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการโปรโมทเกม เพื่อให้เกมสามารถจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับเกม

2.3.4.5 ผู้ให้บริการเกม (Game Publisher) ทำหน้าที่ให้บริการเกม ขายเกม เผยแพร่เกมทำให้เป็นที่รู้จัก รวมไปถึงพัฒนาเกมที่บริษัทได้ทำการให้บริการ จะดูแลการออกแบบเกมโดยวัดจากความสนใจของผู้บริโภค ตัดสินใจเกี่ยวกับการสร้างบรรจุภัณฑ์ และทำการตลาดของเกมต่าง ๆ

2.3.4.6 ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Steaming Platform) เป็นบริษัทผู้ให้บริการสตรีมมิ่ง สำหรับการถ่ายทอดสด หรืออัปโหลดคลิปวิดีโอต่าง ๆ เช่น YouTube, Facebook, twitch เป็นต้น

2.3.4.7 กลุ่มทุน (Venture Capital) กลุ่มที่ให้การสนับสนุนที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งเงินทุนเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการสร้างเกม ให้บริการเกม โปรโมทเกม โฆษณาเกม แข่งขันเกมออนไลน์ เป็นต้น

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานที่เกี่ยวข้องเกมออนไลน์ เศรษฐกิจนอกระบบ และการจัดเก็บรายได้ ซึ่งรวบรวมมาได้ดังนี้

**มัลลิกา รามบุตรดี (2562)** ได้ทำการศึกษาเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมอาชีพสตรีมเมอร์หรือนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และนักแคสท์เกม (Game Caster) จากผลการศึกษาพบว่า มาตรการทางข้อระเบียบหรือกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกมยังไม่มี การสร้างหรือทำกฎหมายออกมาเพื่อการควบคุมโดยตรง ทำให้ต้องใช้บทบัญญัติของกฎหมายในแต่ละฉบับที่มีความเกี่ยวข้องนำมาปรับใช้เป็นรายกรณีไป ทำให้เกิดปัญหากฎหมายที่บังคับใช้ไม่ได้ ครอบคลุมและไม่เพียงพอ หรือบางกรณีไม่สามารถนำกฎหมายที่มีอยู่มาบังคับใช้ได้ ส่งผลต่อความเป็นอยู่ในสังคม โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน รวมไปถึงภาครัฐโดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บภาษีหรือรายได้ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อปัญหาอื่นดังนี้

1. มาตรการด้านการควบคุมเนื้อหาที่มีความรุนแรง ในการสตรีมเกมออนไลน์ และนักแคสท์เกมเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ดูเหมือนว่าเขตแดนของเสรีภาพ และอิสระในการแสดงความคิดเห็นได้เบบรวดเร็วและไม่มีข้อจำกัด เพราะการไม่เห็นหน้าหรืออารมณ์ และไม่รู้จักอีกฝ่าย ทำให้การแสดงความคิดเห็น และการกระทำในบางครั้ง กลายเป็นปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลกัน ซึ่งกฎหมายที่สามารถบังคับใช้ได้อยู่นั้นมุ่งคุ้มครองเฉพาะภาพเท่านั้น แต่โดยส่วนใหญ่เนื้อหาที่เผยแพร่ของสตรีมเมอร์หรือนักสตรีมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกม มักจะตัดต่อหรือเพิ่มภาพ วิดีโอ แม้กระทั่งเสียงต่าง ๆ เข้าไปในวิดีโอเพื่อเพิ่มความสนุกหรือมอบความรู้เกี่ยวกับเกมให้กับผู้ชม ทำให้กฎหมายที่คุ้มครองเฉพาะการใช้เพียงภาพจะไม่สามารถบังคับใช้กับวิดีโอหรือเนื้อหาที่มีการนำเพียงเสียงมาใช้เท่านั้น และยังมีปัญหาเนื้อหาของเกมออนไลน์ ที่นักสตรีมเมอร์หรือสตรีมเกมออนไลน์และนักแคสท์เกมได้เผยแพร่ นั้น ยังไม่มีกฎหมายออกมาควบคุมหรือจัดประเภทเนื้อหาที่มีความรุนแรงอย่างชัดเจน มีเพียงการกำหนดเนื้อหาเกมที่ทำมาฉายว่า จะต้องไม่มีเนื้อหาสาระที่ไม่มีเนื้อหาสาระที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐหรือเกียรติภูมิของประเทศ และไม่เป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ซึ่งเป็นการตั้งกฎหมายออกเป็นแบบให้ตีความแบบกว้าง ๆ อยู่ที่ผู้ตีความกฎหมาย ณ ตอนนั้นว่า เนื้อหาที่จะกระทบต่อความมั่นคงของชาติหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีจะมีลักษณะหรือควรเป็นเช่นไร เพราะในแต่ละยุคแต่ละบุคคลย่อมตีความไม่เหมือนกัน นอกจากนี้หน่วยงานใดจะเป็นผู้ตรวจสอบ



2. มาตรการด้านการคุ้มครองเยาวชนในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจากการสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะจากเกม สติมเมอร์หรือนักสตรีมเกมออนไลน์ และนักแคสต์เกม ที่ในบางครั้งมีการนำเสนอเรื่องราวหรือมีการกระทำที่ไม่เหมาะสม เช่น ด้านภาษาที่ใช้หรือเรื่องราว ความรุนแรงของเกม และพฤติกรรมหรือคำพูดที่ไม่เหมาะสมของสติมเมอร์ และผู้ที่กำลังรับชมเกม โดยพบว่ามีกฎหมายที่เกี่ยวกับการควบคุมในเชิงเนื้อหาของสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 มาตรา 287/2 (1) มาตรา 287/2 (2) ในการเผยแพร่เนื้อหาลงระบบอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะลามกอนาจารตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตรา 14 (4) แต่พบว่าปัญหาการควบคุมในเชิงเนื้อหาของมาตรการทางกฎหมายดังกล่าวนี้ ยังไม่ได้มีการควบคุมดูแลหรือป้องกัน และจำกัดไม่ให้เกิดและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต ทำให้โดยส่วนใหญ่จึงจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือของผู้ปกครองในการควบคุมดูแลหรือให้คำปรึกษา ในการเล่นสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

3. มาตรการด้านความรับผิดชอบและบทลงโทษ เนื่องจากไม่มีกฎหมายที่ควบคุมเรื่องเกมออนไลน์หรือการสร้างสรรค์ผลิตสื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมอย่างโดยตรง ทำให้ต้องอาศัยใช้บทบัญญัติกฎหมายต่าง ๆ มาประยุกต์หรือปรับใช้ โดยเรื่องเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในความดูแลรับผิดชอบของกระทรวงวัฒนธรรม เรื่องเกมกับเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเป็นเรื่องที่กระทรวงศึกษาธิการควรจะทำหน้าที่รับผิดชอบ เกมออนไลน์และเนื้อหาที่เผยแพร่เกี่ยวกับเกมที่มีโอกาสอาจจะทำให้เกิดการกระทำความผิดบนระบบอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์จะมีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยงานผู้รับผิดชอบโดยตรง เมื่อเกิดการกระทำผิดขึ้นอาจจะทำให้เกิดปัญหาในการพิจารณาว่าหน่วยงานใดจะเป็นผู้รับผิดชอบในการลงโทษในเรื่องนั้น และมีความซับซ้อนในการใช้ออกกฎหมาย

4. มาตรการด้านภาษี สำหรับในด้านการเก็บภาษีจากเกมหรือผู้ที่ทำอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกมในระบบออนไลน์ เนื่องจากการแข่งเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ตถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบของกีฬาตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 ซึ่งจะมีภาษีที่ต่างออกไป โดยตลาดเกมออนไลน์และบริการสตรีมมิ่งเหล่านี้ ได้มีเงินหมุนเวียนเป็นจำนวนมาก ปัญหาสำคัญที่พบ คือ เรื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ตั้งอยู่ในต่างประเทศ จึงเป็นอุปสรรคต่อขอขเขตอำนาจในการจัดเก็บภาษี โดยผู้ให้บริการเหล่านี้ ได้มีการเข้ามาสร้างผลตอบแทนจากการให้บริการในประเทศไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม และไม่ต้องเสียภาษีจากผลตอบแทนในการให้บริการ เนื่องจากไม่ได้เป็นบริษัทหรือองค์กรนิติบุคคลที่ทำการจดทะเบียนไว้

ในประเทศไทย เกิดความไม่เป็นธรรมให้กับผู้ประกอบการภายในประเทศ และเกิดการเสียโอกาสในการจัดเก็บรายได้ของรัฐ ต่อองค์กรต่าง ๆ เหล่านี้

**สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ (2543)** ได้ทำวิจัยเรื่อง การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์กับผลกระทบต่อการจัดเก็บภาษี โดยอธิบายว่าการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ได้ส่งผลกระทบต่อการจัดเก็บภาษีโดยรวม ทั้งเรื่องของการจัดเก็บภาษีเงินได้นิติบุคคล และภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีมูลค่าเพิ่มและภาษีสศกากร ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอเพียงในส่วนของภาษีเงินได้ โดยในส่วนของปัญหาที่เกิดกับกรณีภาษีเงินได้ คือ

1. การไม่แจ้งชำระภาษี คือ การที่บุคคลผู้ได้รับผลตอบแทนหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่ได้รับผลตอบแทนไม่แจ้งผลตอบแทนที่ได้รับหรือแจ้งผลตอบแทนที่ได้รับที่ต่ำกว่าความเป็นจริง โดยสามารถเกิดจากความไม่รู้หรือรู้อยู่แล้ว เช่น ผู้ประกอบการธุรกิจที่ใช้ซื้อปลอมในการประกอบกิจการธุรกิจ หรือการหาวิธีการต่าง ๆ ที่ทำให้รัฐยากต่อการตรวจสอบผลตอบแทนที่ได้รับอีกแบบ คือ การที่ผู้ประกอบการหรือบุคคลไม่ทราบว่าตนมีหน้าที่ต้องชำระภาษี ปัญหาของการไม่รายงานผลตอบแทนที่ถูกต้องทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจนอกระบบไป โดยรัฐบาลของบางประเทศพยายามลดปัญหา ด้วยการออกกฎหมายหรือระเบียบต่าง ๆ มาเพื่อทำการตรวจสอบเว็บไซต์ ว่ามีเว็บไซต์อันไหนที่เข้าข่ายได้รับผลตอบแทนถึงเกณฑ์ที่กำหนดแต่ยังไม่ได้มาแจ้งเสียภาษี เช่น รัฐบาลแคนาดาใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า "โปรแกรมสำรวจเว็บไซต์" (webcrawler) หรือใช้ตรวจสอบฐานข้อมูลชื่อโดเมน เพื่อตรวจสอบดูว่ามีใครที่ยังไม่ได้แจ้งเสียภาษีในแคนาดา

2. การจัดเก็บภาษีซ้ำซ้อน การจัดเก็บภาษีเงินได้โดยทั่วไปจะยึด "หลักแหล่งผลตอบแทนที่ได้รับ" (source rule) และ "หลักถิ่นที่อยู่" (residence rule) หลักแหล่งผลตอบแทนที่ได้รับหมายความว่าเมื่อได้รับผลตอบแทนมาจากแหล่งในประเทศใด ก็มีหน้าที่ต้องเสียภาษีให้แก่ประเทศนั้น โดยไม่สนใจว่าผู้ที่ได้รับผลตอบแทนนั้นจะถือสัญชาติไหนหรือมีถิ่นที่อยู่ในประเทศใด เหตุผลสำหรับการจัดเก็บภาษีตามหลักแหล่งผลตอบแทนที่ได้รับ คือ เมื่อบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลใดได้รับผลตอบแทนมาจากแหล่งในประเทศไหน แสดงว่าได้รับผลตอบแทนและประโยชน์ต่าง ๆ จากประเทศนั้นจึงควรที่จะเสียภาษีให้กับประเทศที่ได้รับผลตอบแทน ส่วนหลักถิ่นที่อยู่หมายถึง ผู้ที่มีถิ่นฐานอยู่ในประเทศนั้นจะต้องเสียภาษีแก่ประเทศนั้น โดยไม่คำนึงว่าผู้นั้นจะได้รับผลตอบแทนจากภายในประเทศหรือคนที่มีสัญชาติของประเทศนั้นใหม่ เพราะเมื่อบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลนั้นอยู่ในประเทศไหน ย่อมได้รับการบริการสาธารณะจากประเทศนั้น เช่น ถนน รถไฟ ไฟฟ้า และน้ำประปา เป็นต้น ทำให้ควรเสียภาษีให้แก่ประเทศที่อยู่เป็นการตอบแทน

ซึ่งหลักในการจัดเก็บภาษี ทั้ง 2 ที่กล่าวมานั้นอาจจะทำให้เกิดการจัดเก็บภาษีที่ซ้ำซ้อนได้ เนื่องจากผู้ได้รับผลตอบแทนที่จะต้องเสียภาษีเงิน่นั้น จะต้องเสียภาษีตามหลักแหล่งเงินได้ในประเทศแรกแล้วและจะต้องเสียภาษีเงินได้ในอีกถิ่นที่อยู่ในให้กับประเทศที่สองด้วย ทำให้เกิดการเสียภาษีซ้ำซ้อนซึ่งขัดกับหลักการจัดเก็บภาษีที่ดีตามหลักการจัดเก็บรายได้ของการคลัง

3. การแข่งขันทางภาษี และดินแดนปลอดภาษี ปัญหาของการแข่งขันกันทางภาษี (tax competition) เกิดจากการที่บางประเทศมีการออกนโยบายเกี่ยวกับการจัดเก็บรายได้หรือเก็บภาษีเงินได้ในอัตราที่ต่ำกว่าประเทศอื่น เพื่อดึงดูดการลงทุนจากต่างประเทศ นอกจากนี้จะทำให้รายได้ทางภาษีของประเทศต่าง ๆ ได้รับความเสียหายหรือลดลงแล้วออกนโยบายเพื่อการแข่งขันกันทางภาษียังทำให้เกิดการบิดเพี้ยนหรือบิดปกติของภาษี (distortion) ในการจัดสรรทรัพยากรที่เอื้อไปยังฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหรือธุรกิจใดธุรกิจหนึ่ง เช่น ทำให้เกิดการลงทุนในธุรกิจที่ใช้แรงงานในมูลค่ามากในประเทศที่มีอัตราภาษีต่ำ แทนที่จะไปลงทุนในประเทศที่มีค่าแรงขั้นต่ำหรืออัตราค่าจ้างแรงงานที่ต่ำกว่า เป็นต้น และการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาสูงขึ้นจะทำให้ดินแดนปลอดภาษี ทำให้รัฐสามารถทำได้ง่ายมากขึ้น และผู้คนหรือนักลงทุนง่ายต่อการเข้าถึง ซึ่งจะส่งผลต่อการจัดเก็บรายได้หรือภาษีของรัฐโดยตรง

4. ปัญหาการตั้งราคาโอน ปัญหาของการตั้งราคาโอน เป็นปัญหาสำคัญที่เกิดจากการที่องค์กรหรือบริษัทนิติบุคคลต่างชาติตั้งราคาของบริการและสินค้าที่เป็นธุรกรรมทางการเงิน เช่น การซื้อและการขาย หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับผลตอบแทน ระหว่างกันให้มีความไปแตกต่างจากราคาของตลาด เพื่อลดมูลค่าที่จะต้องจ่ายภาษีโดยรวม ที่บริษัทนั้นจะต้องจ่ายภาษีให้แก่รัฐบาลประเทศต่าง ๆ โดยการทำให้เกิดผลกำไรที่น้อยลงในประเทศที่มีอัตราภาษีเงินได้นิติบุคคลในระดับที่สูง ไปประกอบธุรกิจหรือทำธุรกรรมทางการเงิน และไปสร้างผลกำไรในประเทศที่มีอัตราภาษีนิติบุคคลหรือภาษีต่าง ๆ ที่มีการจัดเก็บที่ต่ำหรือดินแดนปลอดภาษี ปัญหาการตั้งราคาโอนจึงเป็นปัญหาที่มีผลต่อการภาษีที่จะสามารถทำการจัดเก็บได้ของรัฐบาลของประเทศต่าง ๆ

5. การจำแนกประเภทของรายได้ โดยทั่วไปแล้วประเทศต่าง ๆ จะมีกฎเกณฑ์วิธีคิดประเภทของการจัดเก็บรายได้และอัตราภาษีของการจัดเก็บภาษีเงินได้จากรายได้ประเภทต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์หรือการซื้อขายของผ่านระบบออนไลน์ ทำให้เกิดปัญหาในการแยกประเภทของผลตอบแทน ให้มีความซับซ้อนและยากต่อการจำแนกมากขึ้น โดยเฉพาะในธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับสินค้าที่ไม่สามารถจับต้องได้ เพราะจะต้องบอกว่าธุรกรรมที่กำลังทำเป็นการจำหน่ายสินค้าสารสนเทศ เป็นการอนุญาตการให้บริการหรือให้ใช้สิทธิ

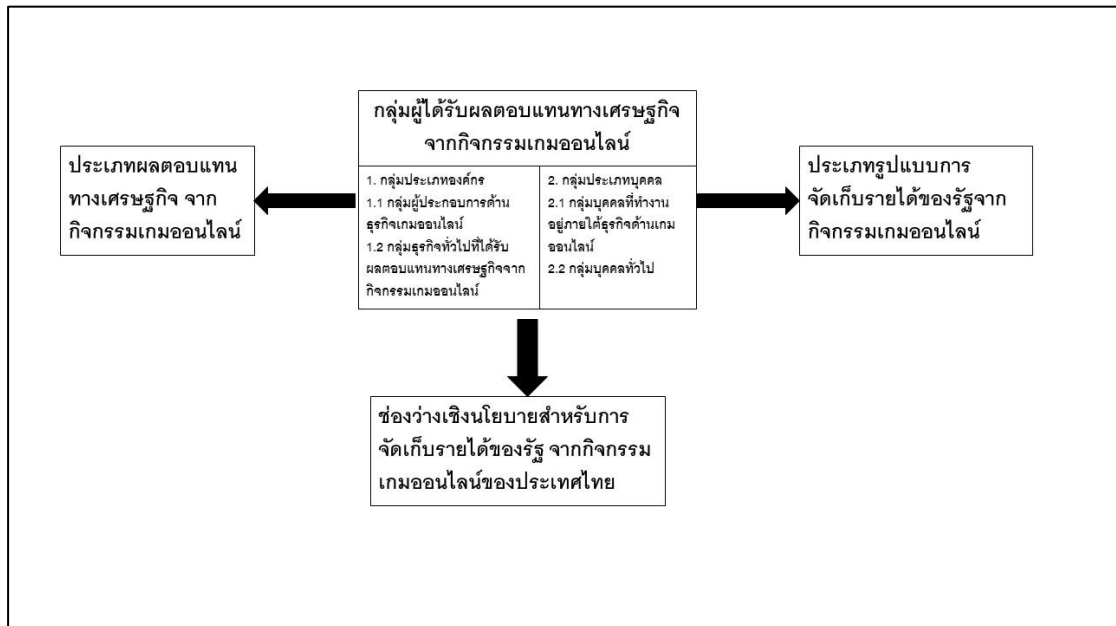
**มาริญา นวลสะอาด (2561)** ทำการศึกษา ปัญหาการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจากสินค้าจับต้องไม่ได้ทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ จากผลการศึกษางานวิจัยพบว่า ผู้ที่มีผลตอบแทนในการจำหน่ายสินค้าและบริการที่จับต้องไม่ได้ทางออนไลน์หรือทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลตอบแทนถึงเกณฑ์ที่กำหนดโดยจะต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา สำหรับในปี พ.ศ. 2561 ยังมีผู้ประกอบการธุรกิจที่ทำธุรกรรมแลกเปลี่ยน และบริการผ่านทางระบบออนไลน์หรือทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์อยู่จำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้เสียภาษีอย่างถูกต้อง เหตุผลหนึ่งก็เพราะกฎหมายยังไม่ได้บัญญัติชัด ทำให้ไม่ครอบคลุมหรือไม่ชัดเจน เกิดเป็นความไม่เป็นธรรมและไม่เท่าเทียมต่อผู้ค้ารายอื่นที่มีการเสียภาษีที่ชัดเจน ทำให้การซื้อขายระหว่างร้านค้าทั่วไปกับการซื้อขายผ่านทางระบบออนไลน์ ทางออนไลน์จะมีต้นทุนราคาต่ำกว่าและส่งผลทำให้สามารถขายสินค้าในราคาที่ต่ำกว่า เนื่องจากไม่ได้คำนวณภาษีรวมหรือไม่ต้องเสีย และทางภาครัฐยังไม่สามารถทำการคำนวณภาษีออกมาได้อีกด้วย โดยทาง มาริญา นวลสะอาด ได้เสนอให้มีการออกกฎหมายเพื่อแก้ไขปัญหานี้ โดยการออกกฎหมายเกี่ยวกับผู้ประกอบการทางออนไลน์หรือผู้ประกอบการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะ

**Liu Zhaohui AND Sun Xiaomeng (2552)** ทำการศึกษาการเก็บภาษีในทรัพย์สินเสมือนของเกมออนไลน์ โดยให้รายละเอียดว่าปัจจุบันกฎหมายที่มีอยู่ไม่เพียงพอสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ยิ่งเฉพาะในส่วนของทรัพย์สินเสมือน ที่อยู่บนโลกออนไลน์หรือระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมูลค่าดังกล่าวมีอัตราการเติบโต และมีมูลค่าที่สูง ฉะนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการออกกฎหมาย ข้อระเบียบที่มีความเฉพาะจงสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับผลตอบแทนของเกมออนไลน์มีผลตอบแทนทางเศรษฐกิจส่วนหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสินค้าทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือการที่ ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจเหล่านี้ไม่แจ้งชำระภาษีหรือแจ้งภาษีต่ำกว่าความเป็นจริง โดยอาจตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ และปัญหา เรื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ที่เข้ามาหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจในประเทศไทยอยู่ที่ต่างประเทศ ทำให้เกิดเป็นอุปสรรคต่อการจัดเก็บรายได้ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้การที่เกมออนไลน์ไม่มีกฎหมายที่ออกมาเพื่อควบคุมโดยตรงนอกจากทำให้รัฐสูญเสียรายได้ไปส่วนหนึ่งแล้ว ยังทำให้ไม่สามารถควบคุมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ได้เท่าที่ควรจะเป็น อย่างเช่น กรณีสตีมเมอร์ทำตัวไม่เหมาะสม หรือการที่มีผู้เล่นเกมอายุน้อยกว่าเวทของเกมสามารถเล่นหรือทำการสตีมเกมถ่ายทอดสดเกมได้ โดยไม่ได้เกิดบทลงโทษ เป็นต้น จึง

จำเป็นที่จะต้องมีกฎหมาย ระเบียบ ข้อปฏิบัติต่าง ๆ ที่มีความเฉพาะเจาะจงในการใช้กับกิจกรรมเกมออนไลน์

## 2.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่องแนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) มุ่งเน้นการศึกษา ประเภท อาชีพ และที่มาของผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับกิจกรรมเกมออนไลน์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บรายได้ และนักวิชาการ รวมไปถึงเอกสารต่าง ๆ เพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย โดยมีขั้นตอนการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ
4. การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การนำเสนอข้อมูล

### 3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document Research) ข้อมูลอาชีพ และรูปแบบของผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐ ทฤษฎี หลักในการจัดเก็บรายได้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Interview) สำหรับกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ และกลุ่มผู้ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เนื่องจากต้องการศึกษาข้อมูลผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และข้อมูลระเบียบ กฎหมาย ข้อบังคับต่าง ๆ รวมไปถึงแนวทางสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้สามารถจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ให้มีความเหมาะสมสำหรับประเทศไทยได้

### 3.2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย (Key Information)

3.2.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย คือ กลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ และกลุ่มผู้ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วย

1. กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐที่รับผิดชอบในการจัดเก็บรายได้ 2 คน คือ เจ้าหน้าที่กรมสรรพากร ตำแหน่งนักวิชาการสรรพากรชำนาญการ จำนวน 1 คน
2. กลุ่มบุคคลที่แสวงหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ ผู้ถ่ายทอดสดเกม ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 2 คน

3.2.2 การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยที่ใช้ในการศึกษา ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างกับกลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐที่รับผิดชอบในการจัดเก็บรายได้ กลุ่มนักวิชาการทางด้านการศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการจัดเก็บรายได้สาธารณะ และกลุ่มบุคคลที่แสวงหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อให้การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม จึงจำเป็นต้องใช้วิธีคัดเลือกตัวแสดงอื่น ๆ จากคำแนะนำของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (snowball sampling) เพื่อให้ทราบถึงผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และเพื่อให้ทราบกฎระเบียบ ข้อบังคับ แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ให้ผู้วิจัยได้ทราบ และดำเนินการเก็บข้อมูลต่อไป

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มตัวแสดงหลักในพื้นที่ การสังเกตผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และข้อมูลทุติยภูมิโดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

#### 1. การวิเคราะห์จากเอกสาร (Documentary Analysis)

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือ เอกสารทางวิชาการ ผลการศึกษาวิจัย ทฤษฎี ระเบียบ และกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บรายได้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับกิจกรรมเกมออนไลน์ และข้อมูลผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ทั้งจากในประเทศ และต่างประเทศ

#### 2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Interview)

โดยการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เป็นคำถามในลักษณะปลายเปิด ในระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม หรือเครื่องบันทึกเสียงเพื่อบันทึกการสนทนา กล้องถ่ายรูปและสมุดบันทึกข้อมูล และบันทึกภาพระหว่างการเก็บข้อมูล โดยเริ่มจากการสัมภาษณ์สตรีมเมอร์ ที่ทำการถ่ายทอดสดเกมในแพลตฟอร์มออนไลน์แบบส่วนตัว 2 คน และได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมจากสตรีมเมอร์ที่ได้ทำการอธิบายเรื่องผลตอบแทนที่ได้รับ เงื่อนไข วิธีการต่าง ๆ รวมไปถึงส่วนแบ่งที่ได้รับหรือต้องหักไปที่มีอธิบาย และอัปโหลดคลิปวิดีโอในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพราะอาชีพที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้น เช่น การสำรวจอาชีพในฝันของเด็กและเยาวชนของไทยปี 2564 อยากรเป็น YouTuber สูงเป็นอันดับที่ 3 ทำให้มีผู้คนออกมาอธิบายเกี่ยวกับผลตอบแทนของเกมเพิ่มสูงขึ้น เนื่องจากได้รับความสนใจในเกมที่เพิ่มสูงขึ้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถหาข้อมูลในส่วนของผลตอบแทนของเกมจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติมจนสู่การ (snowball sampling)

#### 3. การสังเกต (Observation)

โดยการสังเกต ประเภทรูปแบบผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เช่น การถ่ายทอดสดการเล่นเกมออนไลน์ การซื้อขายที่เกี่ยวกับกิจกรรมเกมออนไลน์ต่าง ๆ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต และสังเกตจากร้านค้าหรือร้านสะดวกซื้อ ห้างสรรพสินค้า ขนส่งสาธารณะ และตามพื้นที่สาธารณะทั่วไป ที่ผลตอบแทนมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์



### 3.4 การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การออกแบบสัมภาษณ์ตามแนวคิดที่เกี่ยวกับทฤษฎีการคลังสาธารณะของประเทศไทยที่สามารถได้กับกิจกรรมเกมออนไลน์ เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับการเสนอช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์มาตีความ และการสังเกตรูปแบบผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ มาทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และอธิบายเชิงพรรณนา (descriptive research) โดยวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อสำรวจประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์
2. เพื่อสำรวจประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์
3. เพื่อจัดทำช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกม

ออนไลน์ของประเทศไทย

### 3.6 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย การสังเกตรูปแบบผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต และการวิเคราะห์จากเอกสาร หนังสือ เอกสารทางวิชาการ ผลการศึกษาวิจัย ทฤษฎี ระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บรายได้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมเกมออนไลน์ จากนั้นนำผลที่ได้จากการศึกษามาเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ และนำมาเสนอในรูปแบบของการบรรยายเชิงพรรณนา

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

จากผลการศึกษาเรื่อง แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้ ทำการศึกษาหลัก 3 ประเด็นการศึกษา ได้แก่ ประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และแนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยสามารถแสดงผลการศึกษาได้ดังนี้

4.1 ประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์

4.2 การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

4.3 ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์  
ของประเทศไทย



#### 4.1 ประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์

ผลการศึกษาเรื่องผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมเกมออนไลน์ พบว่าเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์สามารถหาผลตอบแทนได้หลากหลายประเภทหรือหลากหลายรูปแบบ และมีหลากหลายกิจกรรม ทำให้มีผู้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของกลุ่มผู้เข้าไปหาผลตอบแทนเพื่อให้สะดวกต่อการแยกประเภท

##### 4.1.1 กลุ่มประเภทองค์กร

เป็นกลุ่มธุรกิจที่ได้รับผลตอบแทนจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ มีลักษณะการจดทะเบียนเป็นนิติบุคคล โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

###### 4.1.1.1 กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์

###### (1) ผลตอบแทนจากตัวเกม

(1.1) การขายตัวเกม เกมนับเป็นผลผลิตหลักของบริษัทเกม สำหรับเกมที่ถูกผลิตออกมานั้นจะมีหลากหลายประเภทตามความถนัดของบริษัทเกม หรือในบางครั้งจะเป็นการผลิตตามความนิยมตลาดของเกมในขณะนั้น เช่นตัวอย่าง เกมแนวยิงแบบเอาชีวิตรอด ที่ช่วงเวลาหนึ่งมีเกมที่มีความนิยม จะเกิดเกมแนวเดียวกันออกมามากหลายเกม โดยจุดประสงค์ของเกมจะมีความคล้ายคลึงกัน คือ เป็นผู้รอดหรือกลุ่มผู้รอดชีวิตกลุ่มสุดท้ายภายในเกม และนอกจากการขายเกมให้กับผู้เล่นเกมแล้ว บริษัทเกมสามารถขายเกมให้กับบริษัทเกมอื่น เพื่อนำไปสร้างผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

นอกจากการผลิตตัวเกมหลักออกมาแล้ว การสร้างหรือผลิตส่วนเสริมเพิ่มเติมของเกมออกมา หรือที่นิยมเรียกกันว่า DLC ซึ่งมีชื่อเต็มมาจาก Downloadable Content โดย DLC ที่ว่ามานี้มีหลากหลายรูปแบบตามแต่บริษัทเกมได้ทำการสร้างหรือผลิต จะเป็นการสร้างอะไรบางอย่างเพิ่มเติมจากตัวเกมเดิม ตัวอย่างเช่น แผนที่ สภาพแวดล้อม อาชีพ อาวุธ เครื่องแต่งกาย และสิ่งก่อสร้างใหม่ ๆ ภายในเกม เป็นต้น และส่วนเสริมเพิ่มเติมของเกมมีหลากหลายราคาไม่ว่าจะเป็น แจกฟรี ราคาไม่แพง หรืออาจมีราคาที่สูงกว่าตัวเกมหลักอีกด้วย โดยความสำคัญของส่วนเสริมเพิ่มเติมของเกม นอกจากการมอบประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้เล่นเกมแล้ว คือ ในการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น ผู้เล่นเกมจำเป็นที่จะต้องมีส่วนเสริมเพิ่มเติมของเกม ที่เกมกำหนดให้มีความสำคัญเหมือนกันทั้งหมดก่อน ไม่เช่นนั้นจะไม่สามารถเล่นเกมแบบออนไลน์ร่วมกันได้

รวมไปถึงผลตอบแทนจากการบริการสมัครสมาชิกรายเดือน เป็นการสมัครสมาชิกเพื่อให้สามารถเข้าถึงเกมหรือเล่นเกมออนไลน์ที่ต้องการได้ เปรียบเสมือนผู้ให้บริการแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง สื่อบันเทิงอย่าง Netflix, Disney Hotstar, HBO เป็นต้น โดยสำหรับรูปแบบของเกม คือ จะมีการประกาศว่ามีเกมใดบ้างที่กำหนดให้สามารถเล่นหรือดาวน์โหลดได้ ผู้ที่ทำการสมัครสมาชิกจะสามารถเล่นหรือดาวน์โหลดเกมได้ไม่จำกัดตลอดระยะเวลาการสมัครสมาชิกหรือระยะเวลาเปิดให้เล่นเกม นั้น แต่ระบบนี้ไม่ผู้เล่นหรือผู้สมัครสมาชิกจะไม่ได้เป็นเจ้าของเกมนั้นจริง ๆ รวมไปถึงเกมที่เปิดให้เล่นจะมีการสับเปลี่ยน หมุนเวียน เกมที่แตกต่างกันไปในแต่ละเดือน

สำหรับช่องทางในการจัดจำหน่ายเกม และส่วนเสริมของเกม ในปัจจุบันจากการพัฒนาของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี และอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง ทำให้สร้างช่องทางในการเข้าถึงการจัดจำหน่ายเกมที่มีหลากหลายช่องทาง เช่น จากร้านขายเกม จากตัวแทนจำหน่ายเกมภายในประเทศ เจ้าของเกมโดยตรง และแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นต้น

(1.2) Option ของเกมหรือสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม การขายของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ เป็นหนึ่งในแหล่งผลตอบแทนที่สามารถสร้างมูลค่าตอบแทนที่สูง และสิ่งของเหล่านี้จะมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ใช้อัตโนมัติไป คงอยู่ตลอด สามารถแลกเปลี่ยนได้ ไม่สามารถแลกเปลี่ยน มีระยะเวลากำหนด เป็นต้น สำหรับการซื้อนั้นผู้เล่นจำเป็นที่จะต้องนำเงินจริงไปทำการแลกเปลี่ยนเป็นค่าเงินในเกมก่อนแล้วจึงจะสามารถทำการซื้อหรือแลกเปลี่ยนสินค้าได้ สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมมีหลัก ๆ ดังนี้

(1.2.1) กล่องสุ่มหรือ loot box ที่นิยมเรียกกันว่า “กาซา” เป็นหนึ่งในการขายของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมที่มีความนิยมทั้งผู้สร้างหรือผู้ให้บริการเกม และผู้เล่นเกม เพราะเป็นวิธีการซื้อของที่จำเป็นจะต้องอาศัยโชคหรือดวงเป็นส่วนมาก สำหรับผู้ให้บริการเกม กล่องสุ่ม คือ แหล่งผลตอบแทนชั้นดี เนื่องจากเป็นสามารถผู้กำหนดกฎเกณฑ์ และเงื่อนไข ในการได้รับของรางวัล ตัวอย่างเช่น จำเป็นจะต้องสะสมของรางวัลระดับเล็กก่อน เพื่อนำไปแลกของของรางวัลหายากหรือของรางวัลชิ้นใหญ่ หรือการกำหนดอัตราการได้รับของรางวัล เป็นต้น สำหรับผู้เล่นเกม เนื่องจากของรางวัลที่ได้รับจากกล่องสุ่ม ของรางวัลบางครั้ง จะมีของรางวัลที่ได้รับเฉพาะจากการสุ่มเท่านั้น นอกจากนี้อาจจะได้รับความสนุก ตื่นเต้น เพราะมีโอกาสที่ได้ลุ้นว่าจะได้รับของรางวัลที่ตนเองต้องการ เมื่อได้ทำการสุ่มไปทั้งหมดก็ครั้ง เป็นต้น

(1.2.2) หนังสือภารกิจ หรือในบางเกมเรียกว่า Battle pass, Valor pass ตามแต่เกมจะเป็นผู้กำหนด มีลักษณะเด่น คือ จะมีภารกิจให้ผู้เล่นเกมทำตามที่กำหนด เมื่อทำสำเร็จจะได้รับคะแนน เพื่อนำคะแนนไปเพิ่มเลเวลของหนังสือ โดยในแต่ละเลเวลจะมีของรางวัลที่

จะได้รับแตกต่างกันไป เช่น รางวัลที่จะมีอยู่ในเฉพาะหนังสือภารกิจ ของรางวัลที่สามารถซื้อได้ตามปกติ โดยมูลค่าของรางวัลในหนังสือภารกิจจะมีมูลค่าที่สูงกว่าที่เงินผู้เล่นได้ทำการจ่ายไป หนังสือภารกิจมีระยะเวลาที่กำหนด เมื่อพ้นระยะเวลาที่กำหนดผู้เล่นจะไม่สามารถทำภารกิจเพื่อเพิ่มเลเวลของหนังสือ และไม่สามารถที่จะรับของรางวัลได้ ทำให้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นเกมกลับเข้ามาเล่นเกมเพื่อทำภารกิจ เนื่องจากได้ทำการซื้อหนังสือภารกิจไปแล้ว เกิดเสียดายของรางวัล และเงินที่ได้ทำการซื้อไป

(1.2.3) สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมหรือไอเทมของเกมแบบดั้งเดิม ลักษณะเด่น คือ การที่ผู้เล่นจะได้รับสิ่งของภายในเกมที่ตนเองต้องการ แบบไม่มีเงื่อนไขอื่น นอกจากการจ่ายเงินตามราคาของสิ่งที่ต้องการ ผู้เล่นจะทำการเลือกสิ่งของที่ตนเองต้องการ สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม หรือ ไอเทมของเกมแบบดั้งเดิม มีการผลิตออกมาหลากหลายประเภท เช่น ใช้แล้วหมดไป, มีระยะเวลาที่กำหนด และคงอยู่ตลอดไป เป็นต้น

สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ นอกจากความสวยงามของสิ่งของ ที่เป็นการเพิ่มคุณค่าทางจิตใจให้กับผู้เล่นแล้ว สิ่งของบางอย่างส่งผลต่อการเล่นภายในเกม ทำให้ผู้เล่นที่ซื้อได้รับความสะดวกสบาย หรือเพิ่มความสามารถในการเล่นที่มีมากกว่าผู้เล่นที่ไม่ได้ทำการซื้อ จึงทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่ต้องการที่จะมีอันดับที่ดี หรือผู้เล่นที่มีอันดับสูงซึ่งต้องการรักษาอันดับของตนเอง นอกจากการเล่นปกติแล้ว การเติมเงินจริงเข้าไปเพื่อซื้อของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อให้สามารถเหนือกว่าผู้อื่น กล่าวได้ว่ายิ่งเติมเงินยิ่งมีความแตกต่าง เพราะสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม ส่วนใหญ่จะมีขายอย่างไม่จำกัดจำนวนชิ้น สามารถผลิตออกมาซ้ำได้เรื่อย ๆ จากข้อมูลของ เกมถูกบอกด้วย v.2 (2565) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ข่าวข้อมูลเกี่ยวกับเกม แสดงมูลค่าที่เกิดขึ้นของเกม Diablo Immortal ที่เป็นเกมออนไลน์ประเภท free to play คือ เกมประเภทที่สามารถดาวน์โหลดเกมมาเพื่อเล่นได้ โดยไม่จำเป็นต้องทำการซื้อเกมก่อน แต่กลับสามารถสร้างผลตอบแทนไปประมาณ 100 ล้านดอลลาร์หรือประมาณ 3,300 ล้านบาทในระยะเวลาเพียง 2 สัปดาห์ และสำหรับผลตอบแทนที่ได้รับเหล่านี้เป็นผลมาจากการขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์

## (2) ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์

การแข่งขันเกมออนไลน์ มีองค์ประกอบหลักเหมือนกีฬาปกติ คือ ผู้จัดการแข่งขัน ทีมแข่งขัน นักกีฬาหรือนักแข่งขันเกม ผู้ฝึกสอน และผู้รับชม เป็นต้น สำหรับความแตกต่างที่เด่นชัดของเกมออนไลน์ คือ หากเป็นแนวเกมประเภทเดียวกัน เช่น แนวยิง แนววางแผน แนวต่อสู้ เป็นต้น นักกีฬาสามารถเปลี่ยนเกมที่ทำการแข่งขันได้ค่อนข้างสะดวก เพราะทักษะและวิธีใน

การเล่นเกมที่ประเภทเดียวกัน มีจุดที่สามารถเชื่อมโยงหรือนำเอาทักษะของอีกเกมมาประยุกต์ใช้ได้ และเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาที่มากขึ้น ผู้ชมสามารถรับชมการแข่งขันเกมได้อย่างสะดวก และมีความรู้สึกร่วมได้มากขึ้น ทำให้การแข่งขันเกมออนไลน์ได้รับความนิยมที่สูงขึ้น

(2.1) ผลตอบแทนจากการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์ สำหรับผลตอบแทนที่ได้รับจากจัดแข่งขันเกมออนไลน์ ผู้จัดการแข่งขันสามารถหาผลตอบแทนได้หลากหลายประเภท เช่น การขายบัตรเพื่อชมการแข่งขันภายในงาน ขายของที่ระลึกในงาน การขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม การสนับสนุนของสปอนเซอร์ในการจัดงานแข่งขัน ค่าสมัครของทีมหรือผู้เข้าแข่งขันในการแข่งขันเกม ค่าสมัครของกิจกรรมอื่น ๆ ยอดผู้ชมผ่านทางช่องทางออนไลน์ เป็นต้น

(2.2) ผลตอบแทนของผู้เข้าแข่งขัน (ทีมมีสังกัด) สำหรับทีมหรือผู้เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ เปรียบเสมือนการสร้างทีมการแข่งขันกีฬานานาชาติอื่น ๆ ซึ่งในทีมการแข่งขันจะมีสมาชิกทีมดังนี้ นักกีฬาแข่งขันเกมออนไลน์ และผู้ฝึกสอนนักกีฬา สำหรับผลตอบแทนของผู้เข้าแข่งขันเกมออนไลน์ เช่น เงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขันเกมออนไลน์ ผลตอบแทนจากสปอนเซอร์ผลประโยชน์จากการขายของที่ระลึกของทีมแข่ง เป็นต้น

สำหรับประเทศไทยกับการแข่งขัน และการรับชมการแข่งขันเกมออนไลน์ เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง สำหรับในสถิติของผู้รับชมการใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกจาก we are social (2019) ระบุว่าในปี 2562 ประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมการแข่งขันเกมออนไลน์อยู่ที่ 22% ซึ่งคิดเป็นในอันดับที่ 7 จากทั่วโลก และสำหรับด้านผู้เข้าร่วมการแข่งขันเกมออนไลน์ ประเทศไทยมีทีมที่ทำผลงานการแข่งขันเกมออนไลน์ ในระดับที่สูงอย่างการเป็น แชมป์การแข่งขันระดับโลก และในระดับภูมิภาค อย่างเช่น การแชมป์รายการ Free Fire World Series 2022 Sentosa, รายการ AWC 2021 หรือ Arena of Valor World Cup ปี 2021, รายการ Race Master SEA Tournament 2021, รายการ EACC Summer 2021 เป็นต้น

(3) ผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

นอกจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ จะทำการผลิตเกมออกมาแล้ว บางกลุ่มยังได้ทำการผลิตสินค้าต่าง ๆ ที่ออกมาควบคู่กับเกม เพื่อมอบประสบการณ์ความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมที่ มากขึ้น และสินค้าสำหรับแฟนเกมที่เป็นสายสะสม หรือรู้สึกอยากสนับสนุนเกมที่ตนเองชื่นชอบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

(3.1) อุปกรณ์เกี่ยวกับเกมที่ทางกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ทำการผลิต สำหรับองค์กรที่เป็นบริษัทสร้างเกมขนาดใหญ่ จะทำการผลิตเครื่องเล่นเกม และอุปกรณ์

สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะออกมา เพื่อเป็นการสร้างฐานผู้เล่นหรือแฟนเกมของค่ายเกมนั้น ๆ จะมีการผลิตเกมที่สามารถเล่นได้เฉพาะเครื่องเล่นเกมที่กำหนดเท่านั้น หรือกำหนดให้เล่นได้เฉพาะเครื่องในช่วงระยะเวลาหนึ่งก่อน จึงจะสามารถเล่นได้บนเครื่องเล่นเกมอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีการผลิตอุปกรณ์เสริมสำหรับการเล่นเกมโดยเฉพาะ ตัวอย่างเช่น สำหรับเกมแข่งรถ(พงมาลัย เกียร์รถ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนนั่งอยู่หลังพงมาลัยรถจริง ๆ ) เพื่อเพิ่มความสมจริง อารมณ์ความรู้สึกร่วม และประสบการณ์สำหรับการเล่นเกม ให้กับผู้เล่นเกม



ภาพประกอบ 4 เครื่องเล่นเกม Nintendo Switch

ที่มา : Nintendo.

(3.2) ผลิตสินค้าที่เป็นของสะสม ของระลึก สินค้าต่าง ๆ ของเกม ตัวอย่างเช่น แบบจำลองตัวละครในเกมหรือโมเดล เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือสิ่งของต่าง ๆ ในเกมหรือที่มีสัญลักษณ์สื่อไปถึงเกม โดยปกติแล้วจะมีกลุ่มเป้าหมายสำหรับผู้เล่นเกมสายสะสม เนื่องจากไม่ได้ส่งเสริมหรือเพิ่มความสามารถ ในการเล่นเกม

(4) ผลตอบแทนจากการให้บริการสตีมีมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ

จากสถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการรับชมการเล่นเกมออนไลน์ของ we are social ในปี 2562 ของประเทศไทย คือ 37% และทั่วโลก 29% แสดงให้เห็นว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตในรับชมเกมออนไลน์ เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยม และจากปริมาณของผู้รับชมเกม รวมไปถึงผลประโยชน์ที่สามารถสร้างได้จากการให้บริการสตีมีมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ ก่อให้เกิดเป็นการแข่งขัน และการพัฒนาแพลตฟอร์มเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับชม และผู้ที่เข้ามาถ่ายทอดสดหรืออัปโหลดวิดีโอ นอกจากนี้ยังมีการมอบผลประโยชน์พิเศษเพื่อเป็นการจูงใจผู้ที่เข้ามาถ่ายทอดสดหรืออัปโหลดวิดีโอ โดยสามารถหาผลตอบแทนจากเป็นผู้ให้บริการสตีมีมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ ได้ดังนี้

(4.1) ได้รับส่วนแบ่งจากผู้มาถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ ที่เข้ามาสร้างผลตอบแทน โดยสามารถหักผลตอบแทนได้ของผู้ทำการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ได้จากกิจกรรมดังต่อไปนี้ ของรางวัลหรือของขวัญที่ได้รับจากผู้ชม ค่าโฆษณาอัตโนมัติ ค่าสมาชิกรายเดือนของผู้ชม เป็นต้น

(4.2) ค่าโฆษณาออนไลน์ เปรียบเสมือนโฆษณาบนช่องทางโทรทัศน์ ที่จะมีผู้ที่สนใจเข้ามาซื้อโฆษณา โดยจะแสดงอัตโนมัติเมื่อผู้รับชมเข้าไปชมการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ หรือคลิปวิดีโอ หากผู้รับชมไม่ต้องการให้โฆษณาแสดง จำเป็นที่จะต้องสมัครสมาชิกรายเดือนตามเงื่อนไขของทางแพลตฟอร์ม ที่ตั้งไว้

(4.3) เปิดขายของขวัญหรือของรางวัลให้แก่ผู้รับชม ที่ต้องการนำไปมอบให้กับสตรีมเมอร์ที่ต้องการ โดยจะเป็นการให้ทำการแลกเปลี่ยนจากเงินจริงแปลงเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปมอบให้กับสตรีมเมอร์หรือผู้ที่ทำการถ่ายทอดสด เพื่อเป็นการให้กำลังใจของรางวัลในการทำข้อตกลงให้สำเร็จ หรือสร้างปฏิสัมพันธ์กับสตรีมเมอร์ เป็นต้น

(4.4) ค่าใช้จ่ายในการเพิ่มการมองเห็นของช่อง หรือการ Boost Post เพื่อเพิ่มการมองเห็นทำให้ผู้คนที่กำลังใช้แพลตฟอร์มเห็นช่องทางการถ่ายทอดของผู้ที่ทำการจ่ายเงินง่าย และบ่อยขึ้น เป็นการสร้างยอดผู้ชม และเพิ่มฐานคนดูให้กับผู้ที่เข้ามาถ่ายทอดสดเกมออนไลน์

(5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ – ทิวเตอร์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน

เกมออนไลน์เป็นเกมที่สร้างมาเพื่อให้เกิดการเล่นกันระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็น การแข่งขันหรือสร้างร่วมมือกันระหว่างผู้เล่นเกม สำหรับผู้เล่นที่มีความจริงจังในการเล่น ต้องการอันดับหรือค่าสถิติที่ดี และชัยชนะจากการเล่นเกม ต้องมีเข้าใจของเกมที่กำลังเล่น เช่น เรียนรู้กลยุทธ์ วิธีในการเล่นในสถานการณ์ต่าง ๆ และเทคนิคต่าง ๆ ภายในเกม เป็นต้น จึงมีการเปิดคอร์สเล่นเกมออนไลน์ขึ้นเพื่อตอบสนองต่อผู้เล่นเหล่านี้ นอกจากผู้เล่นที่ต้องการพัฒนาฝีมือในการเล่นแล้ว ผู้เล่นบางส่วนต้องการเพียงเพื่อนที่มีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นไปด้วยกัน คุย ตอบโต้กัน จึงเกิดเป็นธุรกิจรับจ้างเพื่อเล่นเกมเป็นเพื่อน สำหรับผลตอบแทนจากการเป็นให้บริการคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน จะได้รับส่วนแบ่งจากค่าจ้างที่เกิดขึ้นตามที่ตกลงกัน และค่าแลกเปลี่ยนเงินจริงเป็นค่าเงินสำหรับการว่าจ้าง



## (6) ผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม

ต่อเนื่องจากความต้องการสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องเติมเงินจริงเข้าไป เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นค่าเงินในเกมสำหรับการใช้จ่ายหรือซื้อสิ่งของต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการ โดยผู้เล่นเกมสามารถแลกเปลี่ยนเงินจริงไปเป็นค่าเงินในเกมได้หลากหลายช่องทาง ซึ่งในแต่ละช่องทางจะมีเงื่อนไข และจำนวนเงินจริงที่ต้องเติมกับจำนวนเงินในเกมที่ได้รับในเกมแตกต่างกันไป โดยสำหรับผู้ให้บริการที่ทำการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม จะมีวิธีการ และช่องทางที่ทำให้ได้รับค่าเงินในเกมมากกว่าทางผู้เล่นปกติหรือมีการออกกิจกรรม โปรโมชันต่าง ๆ เพื่อจูงใจให้คนเข้ามาใช้บริการกับองค์กรของผู้ให้บริการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม เช่น การเก็บสะสมแต้มไว้เพื่อเป็นส่วนลดหรือแลกรับสิ่งของต่าง ๆ เป็นต้น

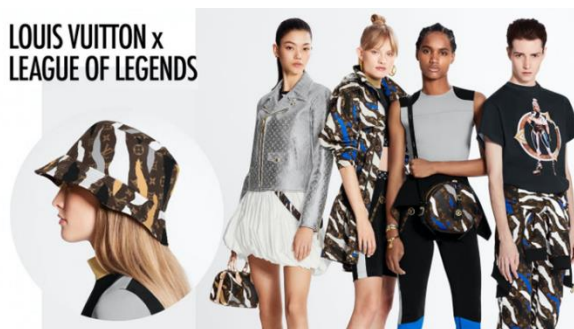
สำหรับ ผลตอบแทนของประเภทกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ เป็นผลตอบแทนที่มีการแสดงถึงบัญชีรายรับ-รายจ่าย ทำให้รัฐรับรู้ถึงผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมที่เกิดขึ้นกับเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น แต่การที่รัฐจะสามารถจัดเก็บรายได้ มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความสามารถของหน่วยงานรัฐ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง กลุ่มผลประโยชน์ และระบบเศรษฐกิจภายในของประเทศ

## 4.1.1.2 กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

จากค่านิยม และมูลค่าที่เพิ่มสูงขึ้นของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ สถิติต่าง ๆ ผลตอบแทนที่เกิดขึ้น ทำให้กลุ่มธุรกิจอื่น ๆ ที่ได้สังเกตเห็นผลตอบแทนเหล่านี้ ได้ให้ความสนใจ และเลือกที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

## (1) ผลตอบแทนที่มาจากร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์

จากค่าสถิติ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมออนไลน์ รวมไปถึงอัตราการการเติบโตทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการร่วมมือกันระหว่างกลุ่มธุรกิจต่าง ๆ กับธุรกิจเกม เนื่องจากการร่วมมือกันระหว่างธุรกิจเป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางธุรกิจ และยังเป็นการขยายฐานของกลุ่มลูกค้า โดยสำหรับกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่เลือกเข้าไปสร้างความร่วมมือกับเกมออนไลน์หลากหลายธุรกิจ ตัวอย่างเช่น ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่ม เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องขายอินเทอร์เน็ต กลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับสื่อบันเทิงอื่น รวมไปถึงธุรกิจเกี่ยวกับด้านการเงิน เป็นต้น สำหรับความร่วมมือที่เกิดขึ้นได้สร้างความร่วมมือในหลากหลายรูปแบบ เช่น การผลิตสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับเกม การสร้างโมเดลหรือสิ่งของต่าง ๆ ที่สื่อถึงกลุ่มธุรกิจผ่านสิ่งของหรือการเล่นเกมน การสร้างโปรโมชันที่เกี่ยวกับเกม เป็นต้น ตัวอย่างของการร่วมมือกันดังรูปต่อไปนี้



ภาพประกอบ 5 ความร่วมมือกันระหว่างกันระหว่างธุรกิจ

ที่มา : Louis Vuitton. (2019)

### (2) ผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม

การที่จะสามารถเล่นเกมออนไลน์ให้สะดวก ไหลลื่น ไม่กระตุก หรือทำให้การเล่นเกมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพหรือแม้กระทั่งเหนือกว่าผู้เล่นอื่น อุปกรณ์สำหรับเล่นเกมนับเป็นหนึ่งในส่วนที่สำคัญ และมีความจำเป็น โดยเฉพาะเป็นอุปกรณ์ที่ผลิตออกมาเพื่อใช้สำหรับเล่นเกม โดยเฉพาะ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่นได้มากกว่าผู้เล่นที่ใช้อุปกรณ์ทั่วไป เช่น เสียงที่ได้ยินชัดเจนมากขึ้น, การแสดงผลที่เร็วขึ้น, และปุ่มคำสั่งพิเศษ เป็นต้น สำหรับอุปกรณ์ที่ผลิตมาเพื่อเล่นเกมส่วนใหญ่จะมีคำว่า gaming, Gaming Gear เป็นต้น และมีการโฆษณาว่าเหมาะสำหรับการเล่นเกมหรือเพื่อการเล่นเกมโดยเฉพาะ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับการเล่นเกม ตัวอย่างเช่น แป้นพิมพ์ เม้าส์ หูฟัง จอยเกม คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น สำหรับอุปกรณ์ที่ไม่ใช่อิเล็กทรอนิกส์ เช่น แก้ว ใต๊ะ แผ่นรองเม้าส์ และถุงนิ้วมือ เป็นต้น

### (3) ผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมเมอร์

จากสถิติของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ใช้สำหรับดูการแข่งขันเกมออนไลน์ และรับชมการแข่งขันเกมออนไลน์ ที่ได้กล่าวไว้ในส่วนของผลตอบแทนประเภทกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ที่มีสัดส่วนที่สูง แสดงให้เห็นว่าช่องทางเหล่านี้เป็นสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ที่ได้รับคามนิยมพอสมควร เกิดเป็นตัวเลือกช่องทางในการโฆษณาสินค้าและบริการ นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางที่มีการเก็บข้อมูล และสามารถระบุข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ได้ระดับหนึ่ง เช่น อายุ เพศ ช่องทางที่เลือกรับชม เกมหรือประเภทของเกมที่ได้รับคามนิยม เวลาที่เลือกรับชม และระยะเวลาที่ใช้ในการรับชม รวมไปถึงสตีมเมอร์ที่กำลังได้รับความนิยม ทำให้ผู้ที่กำลังเข้ามาลงทุนที่ต้องการโฆษณาสินค้าหรือบริการของตนมีข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจ ในการเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์เกม และสตีมเมอร์ต่าง ๆ สำหรับกลุ่มธุรกิจที่เข้ามาเป็นผู้สนับสนุนหรือ

สปอนเซอร์ ตัวอย่างเช่น อาหาร, เครื่องดื่ม, อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม, แวนตา, โปรแกรมต่าง ๆ เป็นต้น

สำหรับผลตอบแทนของกลุ่มประเภทองค์กร กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นผลตอบแทนที่มีการเปิดเผย เนื่องจากการจัดตั้งเป็นองค์กรนิติบุคคล เป็นเศรษฐกิจในระบบที่มีการรายงาน สามารถตรวจสอบได้ รวมไปถึงมีการแสดงรายละเอียดที่ชัดเจน จึงเป็นผลตอบแทนที่รัฐรับรู้

#### 4.1.2 กลุ่มประเภทบุคคล

นอกจากกลุ่มประเภทองค์กรสามารถหาผลตอบแทนจากเกมออนไลน์ได้นั้น ในระดับประเภทบุคคล นั้นก็สามารถหาผลประโยชน์ได้เช่นเดียวกัน โดยแนวทางการหาผลตอบแทนจากเกมออนไลน์จะมีความหลากหลาย และคล่องตัว ยืดหยุ่นมากกว่าประเภทองค์กร สำหรับงานวิจัยในครั้งได้ทำการแบ่งประเภทบุคคลออกเป็น 2 ประเภทดังนี้ กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มบุคคลทั่วไป

##### 4.1.2.1 กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์

คือ กลุ่มบุคคลธรรมดาที่ทำงาน หรือเป็นลูกจ้างภายใต้ผู้ประกอบการหรือบริษัท ด้านธุรกิจด้านเกมออนไลน์ ได้รับผลตอบแทนจากเงินเดือน และยังยังสามารถได้รับผลตอบแทนในส่วนอื่น เช่น เงินรางวัลจากการแข่งขันเกมออนไลน์ ค่าจ้างจากการรับงานโฆษณาหรืองานอื่นอื่นต่าง ๆ เป็นต้น

##### (1) ผลตอบแทนจากเงินเดือนและค่าตอบแทน

สำหรับผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่มีสังกัดหรือบริษัทที่ทำเกี่ยวกับเกมออนไลน์ จะได้รับเงินเดือนตามที่สังกัดได้ตกลงกันไว้ตามรูปแบบของพนักงานบริษัททั่วไป เงินเดือนที่ได้รับตามหน้าที่ความรับผิดชอบต่าง ๆ โดยสำหรับประเภทของอาชีพในที่นี่ผู้วิจัยอ้างอิงจากเว็บไซต์ของบริษัท Garena ซึ่งเป็นบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ รวมไปถึงเว็บไซต์ Screenskills เป็นเว็บไซต์เพื่อการพัฒนาทักษะและความสามารถ และลงทุนในอังกฤษ และเว็บไซต์ของกลุ่มบริษัท บีเอส ซึ่งบริษัทผู้สร้าง และให้บริการเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยไม่ได้นำอาชีพที่มีอยู่ทั้งหมดมาเนื่องจากหากจะแบ่งตามทั้งหมดจะมีปริมาณมาก และบางตำแหน่งมีความเฉพาะเจาะจงมากเกินไป สำหรับกลุ่มอาชีพที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ที่ผู้วิจัยทำการยกตัวอย่างออกมา เช่น

(1.1) นักออกแบบเกม (Game Designer) ทำหน้าที่ในการออกแบบเกม และวางรูปแบบของเกม รวมไปถึงวิธีการเล่นเกม เป็นผู้กำหนดว่าเกมจะออกมาว่าเป็นเกมแนวใด

ระบบของเกม รวมไปถึงกฎกติกา จำนวนชั่วโมงสำหรับใช้ในการเล่นเกมให้ถึงจุดจบ ความยาก และง่ายของเกม เนื้อเรื่องของเกมที่จะออกแบบมาให้เป็นในลักษณะใด เป็นต้น เปรียบเสมือนหัวเรือที่จะต้องนำคนในทีม และสื่อสารให้คนในทีมให้เข้าใจตรงกันว่าต้องการให้เกมออกมาเป็นแบบใด รายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15,000-100,000 บาทขึ้นไปต่อเดือน

(1.2) นักออกแบบเกมทางศิลป์ (Game Artist) เป็นตำแหน่งที่ทำหน้าที่ในการออกแบบ และทำให้รูปร่างหน้าตาของตัวละคร ท่าทางของตัวละคร ไอเทมในเกม มอนสเตอร์ของเกม บรรยากาศของเกมในแต่ละพื้นที่ และแผนที่ในเกมที่ถูกสร้างออกมา มีความแตกต่างกัน โดยปกติจะทำการแบ่งกันเป็น 2 ประเภท คือ นักออกแบบเกมทางศิลป์ 2D และ นักออกแบบเกมทางศิลป์ 3D โดยจะมีรายได้เฉลี่ยที่แตกต่างกัน ดังนี้ นักออกแบบเกมทางศิลป์ 2D มีรายได้เฉลี่ย 15,000-25,000 บาทต่อเดือน และสำหรับนักออกแบบเกมทางศิลป์ 3D มีรายได้เฉลี่ย 50,000 บาทขึ้นไปต่อเดือน เนื่องจากนักออกแบบเกมทางศิลป์ 3D จะใช้โปรแกรมที่มีลักษณะซับซ้อนและมีรูปแบบเฉพาะทางมากกว่าการออกแบบเกมในรูปแบบ 2D รวมไปถึงต้องทำการพัฒนาโมเดลจาก 2D มาเป็น 3D อีกด้วย

(1.3) นักพัฒนาเกม (Game Developer) มีหน้าที่สร้างและพัฒนาระบบเกม โดยการเขียนโปรแกรมและการเขียนโค้ด (coding) เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดีที่สุดให้กับผู้เล่นได้ ซึ่งรวมไปถึงการพัฒนาอัปเดตเวอร์ชันของเกมให้มีการพัฒนาหรือความเปลี่ยนแปลง สอดคล้องหรือปรับเปลี่ยนกับการเล่นของผู้เล่นเกม เพื่อไม่ให้ผู้เล่นเกมได้รับความสดีใหม่หรือหาวิธีในการเล่นใหม่ ๆ รวมไปถึงพัฒนาเพื่อตอบรับกับเทคโนโลยีที่มีเปลี่ยนแปลงไป นักพัฒนาเกมจะมีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 25,000-100,000 บาทต่อเดือน

(1.4) ผู้ดูแลเกม (Game Master) เป็นตำแหน่งที่มีหน้าที่ในการรับเรื่องปัญหาต่าง ๆ และการบริหารจัดการให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างสะดวก รวมถึงเป็นสื่อกลางที่เชื่อมระหว่างผู้ให้บริการและผู้เล่นเข้าด้วยกัน เนื่องจากผู้เล่นเกมจะรายงานปัญหาต่าง ๆ เช่น ปัญหาจากตัวเกม ปัญหาการใช้โปรแกรมโกง ปัญหาผู้เล่นเกมที่ประพฤติตัวไม่เหมาะสม เป็นต้น ผู้ดูแลเกมจะเป็นผู้ที่รับเรื่องราวต่าง ๆ นั้น รายได้ของอาชีพนี้โดยเฉลี่ยจะเริ่มต้นอยู่ที่ 20,000 บาทขึ้นไป และเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์

(1.5) นักการตลาดด้านเกม (Game Marketer) ทำหน้าที่วางแผนดูแลการตลาดให้กับธุรกิจเกม นักการตลาดด้านเกม ทำงานเหมือนกับนักการตลาดในธุรกิจอื่น ๆ คือ ทำให้สินค้าหรือบริการเป็นที่รู้จัก สร้างความพึงพอใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายและเกิดการใช้จ่าย นอกจากนี้ นักการตลาดด้านเกม ยังต้องมีความรู้เข้าใจวงการเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี และเข้าใจ

ว่ากลุ่มเป้าหมายที่เล่นเกมมีรสนิยมและความต้องการแบบไหน รายได้เฉลี่ยของอาชีพนี้ประมาณ 18,000-350,000 บาทต่อเดือน

(1.6) ผู้ถ่ายทอดสดเกม และอัปโหลดคลิปเกมออนไลน์ ที่นิยมเรียกกันว่า สตรีมเมอร์ (Streamer) หรือเกมแคสเตอร์ (Game Caster) ที่มีสังกัด โดยอาชีพสตรีมเมอร์หรือเกมแคสเตอร์ เป็นอาชีพที่ทำการเล่นเกมออนไลน์ และถ่ายทอดสด (live streaming) หรือทำการอัปวิดีโอลงบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ที่ทำการรับชม สำหรับกลุ่มคนที่มีสังกัด (Agency) สามารถหาผลตอบแทนที่เสริมมาจากตัวสังกัดได้แก่ 1.จากจำนวนของผู้รับชม โดยเมื่อมีจำนวนผู้รับชมในปริมาณที่มาก จะมีโอกาสส่งผลทำให้ได้รับผลตอบแทนที่มากขึ้นตามไปด้วย 2.สวัสดิการสิทธิประโยชน์จากทางสังกัด และ 3. การรับจ้างโฆษณาหรือรีวิวสินค้า หรือการรับร่วมงานกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทางต้นสังกัดจัดหาหรือกำหนดให้ นอกจากนี้ผลตอบแทนจากทางต้นสังกัดแล้ว สตรีมเมอร์ที่มีสังกัดยังสามารถหาผลตอบแทนจากตัวอาชีพสตรีมเมอร์ได้อย่าง การถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ เป็นต้น โดยอาชีพนี้มีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ประมาณ 10,000-100,000 บาทต่อเดือน

(1.7) นักกีฬา E-sport หรือนักแข่งขันเกมออนไลน์ (eSports Player) มีหน้าหลักคือแข่งขันเกมออนไลน์ และการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาฝีมือ วางแผนการเล่น รวมไปถึงทำความเข้าใจเกมออนไลน์ เพื่อให้สามารถสร้างวิธีในการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้น ทั้งหมดนี้เพื่อให้สามารถเล่นเกมชนะคู่แข่งที่ต้องเจอ เนื่องจากการแข่งขันให้ได้รับชัยชนะหรือการมีผลงานที่ดีเป็นตัวกำหนดความสำเร็จในอาชีพนี้ นักกีฬา E-sport จะมีผลตอบแทนเฉลี่ยอยู่ที่ 15,000 ไปจนถึงหลักล้านบาทต่อเดือน ซึ่งผลตอบแทนจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น เงินเดือนจากทางต้นสังกัด เงินรางวัลจากการแข่งขัน รายได้จากสปอนเซอร์สินค้าต่าง ๆ และงานอีเวนต์ เป็นต้น

(1.8) ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต หรือโค้ชนักกีฬา E-sport (eSports Coach) โดยส่วนใหญ่แล้วอาชีพนี้ คือ อาชีพที่หลังจากอาชีพนักกีฬา E-sport ที่ไม่ได้ทำการแข่งขันต่อแล้ว เนื่องจากนักกีฬาประเภทนี้มีอายุในสายอาชีพที่ค่อนข้างสั้น เนื่องจากเรื่องของปฏิกิริยาตอบสนองที่ จะน้อยลงไปตามอายุที่เพิ่มสูงขึ้น สำหรับนักแข่งที่มีอายุจะได้เรื่องประสบการณ์ ความรู้ ทศนคติ การวางแผน เกี่ยวกับเกมที่สูงขึ้นมาแทนจึงทำให้หลาย ๆ คนเลือกที่จะมาเป็นผู้ฝึกสอนหรือโค้ชแทนเมื่อตนเองเลิกเล่นเกมไปแล้ว เนื่องจากอาชีพนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ ความรู้ ในเกมนั้น ๆ รายได้เฉลี่ย 15,000-100,000 บาทต่อเดือน รายได้ของอาชีพนี้อยู่ในเกณฑ์ดี และมีความมั่นคง แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์และความมีชื่อเสียง

ของ eSports Coach เอง ชื่อเสียงของทีมนักกีฬาที่ฝึกสอน ประเภทของเกมที่ถูกฝึกสอน และสโมสรที่สังกัด ซึ่งนอกเหนือจากเงินเดือนประจำแล้ว อาจจะได้รับรายได้ที่เป็นส่วนแบ่งจากรางวัลการแข่งขันตามแต่ละข้อตกลงกับสโมสรต้นสังกัด

(1.9) นักพากย์การแข่งขันเกม (Shout Caster) สำหรับกีฬา E-sport นอกจากนักกีฬาที่เป็นตัวหลักของการแข่งขันแล้ว นักพากย์การแข่งขันเกมนับว่าเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญ เนื่องจากเป็นผู้ที่คอยสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมให้เข้าถึงการแข่งขันเกมและเป็นผู้ที่คอยอธิบายเกมให้ผู้ชมเข้าใจเกมที่มากขึ้น นอกจากนี้ยังต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะได้สามารถอธิบายได้ว่า ทำไมนักแข่งขันเกมออนไลน์คนนี้จึงเลือกที่จะทำพฤติกรรมแบบนี้ จึงเป็นหนึ่งในอาชีพที่จำเป็นที่จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเกมที่ค่อนข้างสูง สำหรับรายได้เฉลี่ยจะอยู่ที่ 50,000-150,000 บาทต่อเดือน โดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์การทำงาน ความสามารถ และความมีชื่อเสียงของแต่ละคน

## (2) ผลตอบแทนเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม

สำหรับนักแข่งขันเกมออนไลน์ หรือที่เรียกว่านักแข่ง E-sports ที่มีสังกัด นอกเหนือจากเงินเดือนที่ได้รับแล้ว เงินรางวัลเองก็เป็นแหล่งรายได้ที่สำคัญ นอกจากนี้ยังเป็นตัวแสดงถึงผลงานของตัวนักกีฬาอีกด้วย สำหรับนักกีฬาที่มีผลอันดับในการแข่งขันที่ดี ย่อมส่งผลต่อรายได้ สิทธิประโยชน์ต่าง ๆ และเงินเดือนที่ได้รับตามไปด้วย สำหรับเงินรางวัลจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับหลากหลายปัจจัย เช่น ความนิยมของเกม ระดับของการแข่งขัน รวมไปถึงอันดับที่ได้รับจากการแข่งขัน เป็นต้น

Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Playing Game	Total (Game)	% of Total
1.	Jabz Anucha Jirawong	\$718,120.35	Dota 2	\$718,120.35	100.00%
2.	23savage Nuengnara Teeramahanon	\$336,166.73	Dota 2	\$336,166.73	100.00%
3.	Nutalomlok Anurak Saengjan	\$242,806.66	Arena of Valor	\$237,762.79	97.92%
4.	FirstOne Sanpett Marat	\$239,168.81	Arena of Valor	\$224,624.62	93.92%
5.	D-Long Wattipong Ngarmrod	\$192,998.15	Free Fire	\$192,998.15	100.00%
6.	TDKeane Teedech Songsaisakul	\$188,562.43	FIFA Online 4	\$126,429.50	67.05%
7.	Difoxn Parit Pomrattanapitak	\$186,926.99	Arena of Valor	\$186,926.99	100.00%
8.	Tony Eikapong Korhonen	\$184,640.87	Arena of Valor	\$184,640.87	100.00%
9.	TheCruz Piyapon Boonchuay	\$181,507.87	Free Fire	\$181,507.87	100.00%
10.	kSsA Pakinai Srivijam	\$181,390.23	Arena of Valor	\$142,036.16	78.30%
11.	Joena Chirazak Moonsam	\$175,633.32	Free Fire	\$175,633.32	100.00%
12.	Isilindiz Sorawichaya Mahavanakul	\$167,519.82	Arena of Valor	\$167,180.27	99.80%
13.	Erez Pasu Yensabai	\$157,724.44	Arena of Valor	\$157,724.44	100.00%
14.	Moowan Metasit Leelapitakul	\$154,132.80	Arena of Valor	\$154,132.80	100.00%
15.	Overfly Satittirat Chetnarong	\$153,706.58	Arena of Valor	\$153,706.58	100.00%
16.	D2E Bawonchai Han	\$148,488.83	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND...	\$148,488.83	100.00%
17.	G9 Pachchai Han	\$147,650.45	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND...	\$147,650.45	100.00%
18.	Senior Navin Phrompitak	\$143,488.83	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND...	\$143,488.83	100.00%
19.	Stoned Purin Rongthankaew	\$142,824.10	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUND...	\$142,824.10	100.00%
20.	IpodPro Pakkapon Saethong	\$142,557.73	Arena of Valor	\$142,557.73	100.00%

ภาพประกอบ 6 เงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขันเกมออนไลน์ของนักกีฬาสัญชาติไทย

ที่มา : esportsearnings.

## (3) ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง

สำหรับอาชีพสตีมเมอร์ที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์หรือที่เรียกว่ามีสังกัด นอกจากผลตอบแทนในส่วนของเงินเดือนที่ได้รับแล้ว การถ่ายทอดสดเกมออนไลน์เองก็หนึ่งนเป็นผลตอบแทนที่สำคัญ นอกจากนี้นักแข่งชั้นเกมออนไลน์บางคนก็สามารถหาทำการถ่ายทอดสดได้เหมือนกัน แต่จะต้องไม่กระทบต่อการแข่งขันที่จะต้องทำการแข่ง และทางด้านสังกัดอนุญาต สำหรับผลตอบแทนที่รับจากการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ ได้แก่

(3.1) เงินจากการได้รับของขวัญ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยนิยมเรียกกันว่าการบริจาค (donate) ผู้รับชมเกมออนไลน์ จะทำการแลกเปลี่ยนเงินจริงให้เป็นของขวัญ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อมอบให้กับสตีมเมอร์ และจะถูกแลกเปลี่ยนกลับไปเป็นค่าเงินจริงในภายหลัง

(3.2) เงินจากการสนับสนุนรายเดือนหรือที่เรียกว่า (Supporter) หรือการสมัครสมาชิก เป็นการสนับสนุนสตีมเมอร์เป็นรอบเดือน ซึ่งจะแลกมากับสิทธิพิเศษประโยชน์ต่าง ๆ เช่น รับชมได้โดยไม่มีโฆษณา สามารถเล่นเกมได้กับสตีมเมอร์ เป็นต้น

(3.3) เงินจากโฆษณาอัตโนมัติที่มาจากแพลตฟอร์ม เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากจำนวนของยอดผู้ชมที่ทำการรับชมวิดีโอหรือการถ่ายทอดสดของทางสตีมเมอร์ เป็นโฆษณามาทำการซื้อโฆษณาจากทางแพลตฟอร์ม

(3.4) เงินจากการโอนเงินเข้าบัญชีโดยตรงจากผู้รับชมเกม โดยการแสดงเลขบัญชี หรือ Qr code บัญชีธนาคารของสตีมเมอร์ เพื่อให้ผู้ชมเกมสามารถโอนเงินเข้าบัญชีของสตีมเมอร์ได้ โดยไม่ต้องโดนหักส่วนแบ่งจากทางแพลตฟอร์ม

(3.5) เงินจากการขายสินค้าที่ผลิตเอง การผลิตสินค้าขึ้นมาเพื่อจำหน่ายเป็นช่องทางหนึ่งในการหาผลตอบแทน ซึ่งสินค้าจะมีความหลากหลายประเภท และรูปแบบตามแต่ทางสตีมเมอร์เป็นผู้ออกแบบ

(3.6) เงินจากการรับสปอนเซอร์ สินค้า บริการ เกมออนไลน์ และสิ่งของอื่น ๆ สตีมเมอร์ที่มีชื่อเสียง หรือมีปริมาณผู้รับชมที่มาก จะมีการติดต่อจากผู้ที่ต้องการมาโฆษณา สินค้า บริการ หรือแม้กระทั่งเกมออนไลน์ เพื่อเป็นการโปรโมทสินค้าหรือบริการ และเพิ่มฐานลูกค้า

#### (4) ผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา

เนื่องจากบางครั้งกลุ่มธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไป มีความต้องการในจัดงานที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ หรือมีงานโฆษณาที่อยากได้บุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการเกมออนไลน์ไปทำโฆษณา สำหรับกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ การจะรับงานต่าง ๆ เหล่านี้ อาจจะต้องได้รับการอนุญาตจากทางต้นสังกัดก่อน หรือในบางครั้งทางสังกัดอาจจะเป็นผู้หาผลตอบแทนเหล่านี้มาให้ รวมไปถึงการจัดงานเองของทางต้นสังกัด สำหรับงานอีเวนต์หรืองานโฆษณาเกี่ยวกับเกม เช่น งานแข่งขันเกมออนไลน์ งานโปรโมทเกมออนไลน์หรืองานเปิดตัวเกมใหม่ ๆ งานcosplayตัวละครในเกม งานรวมตัวของผู้เล่นเกมเพื่อทำกิจกรรม การแต่งเพลงสำหรับเกม เป็นต้น โดยอาจจะแบ่งเป็น

(4.1) คนของกลุ่มธุรกิจเกมเอง ที่เมื่อมีการจัดการงานแล้วได้ทำงานในส่วนต่าง ๆ เพิ่มเติมจากหน้าที่เดิม เช่น การพากย์เกม พิธีกรภายในงาน ผู้ดูแลระบบ ผู้จัดสถานที่ เป็นต้น

(4.2) ฟรีเซ็นเตอร์ภายนอก เป็นการจ้างงานบุคลากรภายนอกหรือกลุ่มบุคคลอิสระ ซึ่งบุคคลเหล่านั้นอาจจะไม่มีความเกี่ยวข้องกับเกมหรือเล่นเกมเลยด้วยซ้ำ เพื่ออาศัยชื่อเสียง ความสามารถเฉพาะทาง มาเพื่อทำงานให้สำเร็จ เช่น การแต่งเพลง การแต่งตัวละครในแบบตัวละครในเกม เป็นต้น

ผลตอบแทนของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เป็นที่กลุ่มที่รัฐรับรู้ เนื่องจากเป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ที่ต้องมีการทำบัญชีการเงินขององค์กร

#### (5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์

ผลตอบแทนของการคอร์สเล่นเกมออนไลน์ ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยส่วนใหญ่แล้วผู้ที่มาเป็นตัวเลือกในการเปิดให้เข้าเรียน คือ นักแข่งขันเกมออนไลน์ เนื่องจากมีความเข้าใจในตัวเกม วิธีเล่นเกม การหาวิธีให้ได้มาซึ่งชัยชนะ และมีผลงานในการแข่งขันเป็นที่พิสูจน์ในความสามารถ ทำให้มีความน่าเชื่อถือ และข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการซื้อคอร์สเรียนเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นโดยทั่วไป รวมทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าของคอร์สเรียนตนเองให้มากกว่าคอร์สเรียนของผู้อื่น นอกจากราคาของคอร์สจะขึ้นอยู่กับโปรไฟล์ของผู้สอนแล้ว ราคาของคอร์สยังขึ้นอยู่กับความนิยมของเกมออนไลน์นั้น ๆ หากเกมได้รับความนิยมราคาเรียนของคอร์สจะมีราคาที่สูงกว่าเกมที่ไม่ได้รับความนิยม ซึ่งในส่วนนี้มีผลกับราคามากกว่าประสบการณ์หรือโปรไฟล์ของผู้สอนอีกด้วย



#### 4.1.2.2 กลุ่มบุคคลทั่วไป

หมายถึงกลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีจุดประสงค์ในการเล่นเกมนเพื่อหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ โดยผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความอิสระ สามารถเข้ามาหาผลประโยชน์ตอบแบบจากกิจกรรมเกมออนไลน์แบบเป็นครั้งคราวได้ สามารถเข้าหรือออกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ได้แบบไม่มีข้อผูกมัด

##### (1) ผลตอบแทนจากรางวัลจากการแข่งขันเกม

ผลตอบแทนจากเงินรางวัล จากการแข่งขันเกมออนไลน์ หรือ E-sport สำหรับผู้เล่นที่อยากลองแข่งขันเกมออนไลน์ หรือกลุ่มนักแข่งขันเกมออนไลน์ที่ไม่ได้มีสังกัดชัดเจน หรือที่ไม่ได้มีผู้ให้การสนับสนุน และสปอนเซอร์ ส่วนใหญ่แล้วจะลงแข่งขันในการแข่งขันในระดับกลาง และระดับเล็ก เนื่องจากการแข่งขันในระดับสูงหรือที่มีเงินรางวัลสูง จำเป็นที่จะต้องใช้เวลาไปกับเกมที่ต้องการจะแข่งขันเป็นเวลามาก และจำเป็นที่จะต้องใช้ความจริงจังในการเล่นเป็นอย่างมาก เพื่อที่จะทำให้สามารถเล่นเกมอย่างมีประสิทธิภาพ คล่องตัว เข้าใจตัวเกม ปรับแก้ไขวิธีเล่นเกม และวางแผนการเล่นต่าง ๆ นอกจากนี้ยังต้องอาศัยเงินทุนต่าง ๆ เช่น เงินค่าสมัครเข้าร่วมการแข่งขัน ค่าเดินทาง เงินค่าเช่าห้องซ้อมทีม เงินค่าจ้างทีมที่มาซ้อมด้วย ค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ฯลฯ เป็นต้น แต่หากสามารถทำผลการแข่งขันในระดับกลาง และระดับเล็กได้ดี อาจจะเรียกได้ว่าเป็นใบเบิกทางสำหรับการแข่งขันในการแข่งขันที่มีเงินรางวัลสูง รวมไปถึงการเข้ามาของสปอนเซอร์ และการดึงเข้าไปเป็นนักกีฬาสังกัดของทีมแข่งขันใหญ่

##### (2) ผลตอบแทนจากการเล่นเกม

สำหรับผู้เล่นเกมที่ต้องการหาผลตอบแทนจากเกมออนไลน์ การใช้เวลาไปกับเล่นเกมเป็นหนึ่งในวิธีการที่สามารถหาผลตอบแทนได้ ยิ่งสำหรับเกมที่ได้รับค่านิยม และมีการแข่งขันกันที่สูง โดยสามารถหาผลตอบแทนได้หลายรูปแบบ ดังนี้

(2.1) การขายไอดีหรือรหัสเกม เป็นหนึ่งในผลตอบแทนที่เป็นที่นิยม เนื่องจากมีความต้องการในตลาด ในหลากหลายรูปแบบ เช่น มีสิ่งของภายในเกมที่ไม่สามารถแลกเปลี่ยนได้แต่มีอยู่ในไอดี ต้องการไอดีที่มีอันดับที่สูงหรือต่ำ ต้องการไอดีที่มีเลเวลของตัวละครถึงตามที่ต้องการ หรือแม้กระทั่งไอดีที่ไม่มีอะไรเลยหรือที่เรียกว่าไอดีเปล่า เป็นต้น นอกจากนี้สำหรับผู้ที่ต้องการที่จะเลิกเล่นเกมหรือผู้ต้องการรายได้ การที่นำไอดีของตนเองมาขายเองเป็นหนึ่งในทางเลือกด้วยเช่นกัน

(2.2) การขายสิ่งของภายในเกม เนื่องจากสิ่งของภายในเกมออนไลน์จะมีหลายรูปแบบและหลายประเภท บางประเภทมีโอกาสได้รับยาก ประเภทที่มีความจำเป็นต้องใช้

จำนวนมาก และกระทั่งไม่มีขายตามทั่วไป ทำให้การได้รับสิ่งของภายในเกมบางอย่างจำเป็นจะต้องใช้ความพยายาม เงิน และเวลาในการเล่นเกมนั้นเพื่อที่จะได้รับมา สิ่งของภายในเกมบางอย่างจึงมีความต้องการในตลาด สามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้

(2.3) การรับจ้างเล่นเกม สำหรับผู้เล่นเกมที่ไม่สะดวกเล่นเกมหรือต้องการอันดับ (rank) ที่สูง โดยที่ตนเองไม่ได้มีความต้องการที่จะเล่นหรือไม่สามารถเล่นไปถึงอันดับได้ การรับจ้างเล่นเกมนับเป็นหนึ่งในทางเลือกที่ได้รับความนิยม แต่ในเฉพาะกับเกมที่ได้รับค่านิยมในขณะนั้น มีชื่อเสียง และมีการแข่งขันที่สูง ซึ่งจะมีผู้ต้องการรับจ้างเล่นเกมให้อยู่เสมอ ทำให้ราคาการจ้างเล่นเกมจะไม่ได้สูง เพราะเกิดการแข่งขันกันด้านราคาของผู้รับจ้างเล่นเกมเจ้าต่าง ๆ

นอกจากนี้ยังมีสถิติที่น่าสนใจ คือ สถิติจากการสำรวจของ we are social (2022) สถิติการเล่นเกมนักคนไทย ระหว่างอายุ 16-64 ปี ในเดือนมกราคม 2565 มีสถิติการเล่นเกม อยู่ที่อันดับ 2 ของโลก คือ 94.7% โดยค่าเฉลี่ยของทั่วโลก คือ 83.6% แสดงให้เห็นว่าคนไทยนิยมเล่นเกมเป็นอย่างมาก

### (3) ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตรีมมิ่ง

ผลตอบแทนที่ได้รับจากการถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ หรือทำคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ สตรีมเมอร์หรือยูทูบเบอร์ ที่ไม่มีสังกัด หรือที่เรียกว่า (freelance) สามารถหารายได้จากในส่วนนี้ได้เหมือนกับเหล่าสตรีมเมอร์ที่มีสังกัด โดยสิ่งที่แตกต่างกัน คือ ไม่มีเงินเดือน และสวัสดิการต่าง ๆ ที่บริษัทหรือองค์กร 3.1 เงินจากการได้รับของขวัญ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยนิยมเรียกกันว่าบริจาค (donate) ผู้รับชมเกมออนไลน์ จะทำการแลกเปลี่ยนเงินจริงให้เป็นของขวัญ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อมอบให้กับสตรีมเมอร์ ซึ่งจะถูกละเปลี่ยนกลับไปเป็นเงินจริงในภายหลัง

(3.1) เงินจากการสนับสนุนรายเดือนหรือที่เรียกว่า (Supporter) หรือการสมัครสมาชิก เป็นการสนับสนุนสตรีมเมอร์เป็นรายเดือน ซึ่งจะแลกมากับสิทธิพิเศษประโยชน์ต่าง ๆ เช่น รับชมได้โดยไม่มีโฆษณา สามารถเล่นเกมได้กับสตรีมเมอร์ เป็นต้น

(3.2) เงินจากโฆษณาอัตโนมัติที่มาจากแพลตฟอร์ม เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากจำนวนของยอดผู้ชมที่ทำการรับชมวิดีโอหรือการถ่ายทอดสดของทางสตรีมเมอร์ เป็นโฆษณามาทำการซื้อโฆษณาจากทางแพลตฟอร์ม

(3.3) เงินจากการโอนเงินเข้าบัญชีโดยตรงจากผู้รับชมเกม โดยการแสดงเลขบัญชี หรือ Qr code บัญชีธนาคารของสตีมเมอร์ เพื่อให้ผู้ชมเกมสามารถโอนเงินเข้าบัญชีของสตีมเมอร์ได้ โดยไม่ต้องโดนหักส่วนแบ่งจากทางแพลตฟอร์ม

(3.4) เงินจากการขายสินค้าที่ผลิตเอง การผลิตสินค้าขึ้นมาเพื่อจำหน่ายเป็นช่องทางหนึ่งในการหาผลตอบแทน ซึ่งสินค้าจะมีความหลากหลายประเภท และรูปแบบ ตามแต่ทางสตีมเมอร์เป็นผู้ออกแบบ

(3.5) เงินจากการรับสปอนเซอร์ สินค้า บริการ เกมออนไลน์ และสิ่งของอื่น ๆ สตีมเมอร์ที่มีชื่อเสียง หรือมีปริมาณผู้รับชมที่มาก จะมีการติดต่อจากผู้ที่ต้องการมาโฆษณา สินค้า บริการ หรือแม้กระทั่งเกมออนไลน์ เพื่อเป็นการโปรโมทสินค้าหรือบริการ และเพิ่มฐานลูกค้า

#### (4) ผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา

เนื่องจากบางครั้งกลุ่มธุรกิจด้านเกมออนไลน์มีการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ หรือมีงานโฆษณาที่ต้องการบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการเกมออนไลน์มาร่วมงาน เพื่อเป็นการสร้างกระแสให้กับงานหรือเป็นการโฆษณากระจายข่าว และต้องการฐานแฟนคลับของบุคคลที่มีชื่อเสียงให้มาสนใจงานที่ได้ทำการจัด สำหรับงานอีเวนต์หรืองานโฆษณาเกี่ยวกับเกม เช่น งานแข่งเกม งานโฆษณาหรือเปิดตัวเกม งานโปรโมทเกมหรือที่เรียกว่างานเกม งานโฆษณาสินค้า โฆษณาเกม เป็นต้น สำหรับกลุ่มคนที่ไม่มีสังกัดจะสามารถเลือกรับงานอีเวนต์หรืองานโฆษณาที่เข้ามาได้เองถ้าเกิดมีการจ้างงาน

(5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และเล่นเกมเป็นเพื่อน

สำหรับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีฝีมือ มีชื่อเสียง มีอันดับที่สูง และค่าสถิติที่ดี รวมไปถึงเคยมีผลการแข่งขันเกมออนไลน์หรือเป็นอดีตนักแข่งขันเกมออนไลน์ การเปิดสอนผู้เล่นเกม โดยเป็นสอนเล่นเกมออนไลน์หรือคอร์สเรียนสำหรับการเล่นเกมออนไลน์เป็นหนึ่งในวิธีที่สามารถสร้างผลตอบแทนได้ ซึ่งจุดมุ่งหมายของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น เข้าใจในเกมที่กำลังเล่น อันดับที่สูงขึ้น วิธีการเล่นเกมที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังมีธุรกิจที่ทำการเล่นเกมเป็นเพื่อน เนื่องจากผู้เล่นเกมบางคนเพียงต้องการเพื่อนที่จะเล่นเกม และมีการตอบโต้ระหว่างเล่นเกมไปด้วยกัน สำหรับค่าจ้างในการรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อนไปด้วยกัน จะมีการคิดค่าใช้จ่ายทั้งแบบ คิดเป็นรอบเกม เป็นรายชั่วโมงหรือตามเงื่อนไขที่ตกลงกัน ส่วนสำหรับการสอนเล่นเกมออนไลน์ จะแบ่งการสอนออกเป็น การสอนแบบอัดวิดีโอออนไลน์ การสอนแบบประกบตัว ซึ่งจะมีการคิดค่าใช้จ่าย เป็นแบบคอร์ส และรายชั่วโมง เป็นต้น

## (6) ผลตอบแทนจากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซฟเวอร์เกม/ให้บริการเกม

นอกจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ในระดับบุคคลเอง สามารถเป็นผู้ให้บริการเกมได้เหมือนกัน แต่จะเรียกเซฟเวอร์เหล่านี้ว่าเซฟเฟอร์ ซึ่งสามารถหาผลตอบแทนได้เหมือนกับทางกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ เช่น การขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม ค่าบริการในการเข้าเล่นเซฟเวอร์ เป็นต้น แต่จะได้รับผลตอบแทนที่น้อยกว่า เนื่องจากผู้เล่นเกมที่เข้ามาเล่นย่อมน้อยกว่าเซฟเฟอร์ที่เจ้าของเกมเป็นผู้ให้บริการเอง นอกจากนี้ยังมีความเสี่ยงที่ว่าหากเจ้าของเกมหรือผู้ถือครองลิขสิทธิ์เกม มีความต้องการที่จะปิดเซฟเฟอร์เพื่อนจะต้องยอมปิดแต่โดยดี ไม่เช่นนั้นจะถูกฟ้องร้องคดี

## (7) ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi

ผลตอบแทนที่ได้รับจากเกมออนไลน์ที่นำระบบ Non-Fungible Token (NFT) หรือเกมประเภท เกม Fi เนื่องจากกระแสเหรียญคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) หรือสกุลเงินเหรียญดิจิทัลที่ได้รับความนิยมก่อให้เกิดการสร้างเกมที่นำระบบ NFT เข้ามาใช้กับเกมออนไลน์ โดยผู้ที่เล่นเข้ามาเล่นเกมจะสามารถสร้างผลตอบแทนได้ จากการที่ผู้เล่นเกมแล้วจะได้เหรียญในเกม (เหรียญสกุลเงินดิจิทัล) เป็นการตอบแทน ซึ่งเหรียญเหล่านั้นสามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ ทำให้เกิดกระแสผู้เล่นเกมที่เรียกว่า play to earn ขึ้นมา คือการเล่นเกมที่มุ่งเน้นไปที่การหาผลตอบแทนเป็นหลักจากการได้รับเหรียญสกุลเงินดิจิทัล ไม่ได้เน้นเล่นเกมเพื่อความสนุกเป็นหลัก แต่สำหรับแนวเกมออนไลน์ประเภทนี้ จำเป็นจะต้องมีการนำเงินจริงเข้าไปในระบบถึงจะเริ่มเล่นเกมหรือการหาผลตอบแทน และยังจ่ายเงินในราคาที่สูงจะได้รับผลตอบแทนที่สูงตามไปด้วย ทำให้มีความเสี่ยงที่เกิดจากการเล่นเกมประเภทนี้ นอกจากนี้ยังมีคนมองว่าเกมประเภทนี้เป็นลักษณะธุรกิจแบบแชร์ลูกโซ่ เพราะผู้พัฒนาจะนำเงินของผู้เล่นเกมที่เข้ามาเล่นเกมมาทำการแบ่งผลตอบแทนให้กับผู้เล่นคนอื่น ทำให้เมื่อไม่มีผู้เล่นเกมคนใหม่ ๆ เข้ามาเงินในระบบเหล่านั้นอาจจะหายไป

## (8) ผลตอบแทนจากการพนัน

เนื่องจากกระแสเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับ ทั้งจากการเล่นเกม และการชมการแข่งขันเกมออนไลน์หรือที่เรียกว่า E-sport โดยมีทั้งการถ่ายทอดผ่านทางระบบออนไลน์หรือเปิดให้รับชมกันในสนามแข่ง เมื่อมีการแข่งขันที่ได้รับความนิยม (สถิติ) มีผู้รับชมเป็นจำนวนมาก จึงทำให้ผู้ที่มองเห็นผลประโยชน์ตรงนี้นำการพนันเข้ามา อีกทั้งยังมีการต่อราคาเหมือนกับกีฬาโดยปกติทั่วไป มีการแบ่งระดับทีม ความนิยมของเกมในขณะนั้น ฯลฯ เป็นต้น

โดยนอกจากผลแพ้-ชนะแล้ว ยังมีการพนันอย่างอื่นด้วย เช่น ทีมไหนสามารถฆ่าหรือ Kill ก่อน, ใครได้ฆ่ามากที่สุด, ทีมไหนได้สิ่งก่อสร้างก่อน, ใครได้เงินมากที่สุดในเกม ฯลฯ เป็นต้น

(9) ผลตอบแทนจากการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม

มีลักษณะเหมือนกับผลตอบแทนชื่อเดียวกันของประเภทองค์กร ในกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ เนื่องจากความต้องการสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมของผู้เล่นเกมที่สูง และมีความต้องการของในทันที ธุรกิจที่มีการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกมเป็นธุรกิจที่มีแข่งขันกันสูง และไม่มีการกีดกันทางธุรกิจ ทำให้มีผู้ค้าหลายรายหรือตลาดแข่งขันสมบูรณ์ แข่งขันกันด้วยราคา ความคุ้มค่าของเงิน ระยะเวลาในการได้รับสินค้า และบริการหลังการขาย ทำให้มีผู้ให้บริการทั้งในระดับขององค์กร และในระดับบุคคล

สำหรับผลประโยชน์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป ด้วยความที่มีอิสระค่อนข้างสูงทำให้สามารถหาผลตอบแทน และรูปแบบการเลือกรับผลประโยชน์ได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งที่อยู่ในระบบเศรษฐกิจซึ่งรัฐสามารถตรวจสอบได้ และเศรษฐกิจนอกระบบที่รัฐไม่สามารถตรวจสอบได้

สรุป สำหรับผลตอบแทนของกลุ่มประเภทองค์กร ทั้งของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นผลตอบแทนที่มีการเปิดเผย เนื่องจากเป็นการจัดตั้งเป็นองค์กรนิติบุคคล เป็นเศรษฐกิจในระบบที่มีการรายงาน สามารถตรวจสอบได้ รวมไปถึงมีการแสดงรายละเอียดที่ชัดเจน ในส่วนของกลุ่มประเภทบุคคลสำหรับ กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นรัฐสามารถรับรู้ได้ สามารถตรวจสอบได้ เนื่องจากผู้ให้ผลตอบแทนส่วนใหญ่ คือ กลุ่มประเภทองค์กร ที่ต้องรายงานผลตอบแทนที่เกิดขึ้น มีการบันทึกจัดทำเป็นบัญชี แต่สำหรับกลุ่มบุคคลทั่วไปในผลประโยชน์บางประเภทที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ จะมีผลตอบแทนที่รัฐสามารถรับรู้ได้ และไม่สามารถรับรู้ได้ นอกจากนี้ยังมีผลตอบแทนบางส่วนที่ยังเป็นรูปแบบผิดกฎหมายอีกด้วย

4.1.1 กลุ่มประเภทองค์กร	4.1.2 กลุ่มประเภทบุคคล
<p><b>4.1.1.1 กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผลตอบแทนจากตัวเกม</li> <li>การขายตัวเกม</li> <li>Option ของเกมหรือสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม</li> <li>กล่องสุ่มหรือ loot box ที่นิยมเรียกกันว่า "กาซา"</li> <li>หนังสือภารกิจ</li> <li>สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมแบบดั้งเดิมหรือไอเทมของเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์</li> <li>รายได้จากการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์</li> <li>รายได้ของผู้เข้าแข่งขัน</li> <li>ผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์</li> <li>อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ทางกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ทำการผลิต</li> <li>ผลดีสินค้าที่เป็นของสะสม ของระลึก สินค้าต่าง ๆ ของเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการให้บริการสมัครสมาชิกผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย</li> <li>ได้รับส่วนแบ่งจากผู้มาถ่ายทสดเกมออนไลน์</li> <li>ค่าโฆษณาออนไลน์</li> <li>เป็นค้ายของขวัญหรือของขวัญให้แก่มัธยมศึกษา</li> <li>ค่าใช้จ่ายในการเพิ่มการมองเห็นของช่อง</li> <li>ผลตอบแทนจากการให้บริการให้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน</li> <li>ผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเล่นเกม</li> </ol> <p><b>4.1.1.2 กลุ่มผู้จัดทำเว็บไซต์ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ผลตอบแทนที่มาจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ (collaboration)</li> <li>ผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตรีมเมอร์</li> </ol>	<p><b>4.1.2.1 กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>เงินเดือนและค่าตอบแทน</li> <li>นักออกแบบเกม</li> <li>นักออกแบบเกมทางศิลป์</li> <li>นักพัฒนาเกม</li> <li>ผู้ดูแลเกม (Game Master)</li> <li>นักการตลาดด้านเกม</li> <li>สตรีมเมอร์</li> <li>นักแข่งขันเกมออนไลน์</li> <li>ผู้ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต</li> <li>นักพากย์การแข่งขันเกม</li> <li>เงินรางวัลจากการแข่งขันเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการถ่ายทสดหรือสตรีมมิ่ง</li> <li>เงินจากการได้รับของขวัญ หรือสัญญาลักษณะต่าง ๆ (donate)</li> <li>เงินจากการสนับสนุนรายเดือนหรือการสมัครสมาชิก</li> <li>เงินจากโฆษณาอัตโนมัติที่มาจากแพลตฟอร์ม</li> <li>เงินจากการโอนเงินเข้าบัญชีโดยตรงจากผู้ชมเกม</li> <li>เงินจากการขายสินค้าที่ผลิตเอง</li> <li>ผลตอบแทนจากการรับสปอนเซอร์</li> <li>ผลตอบแทนจากรับงานเขียน งานเกม หรืองานโฆษณา</li> <li>คนของกลุ่มธุรกิจเกมเอง</li> <li>ฟรีเซนเซอร์ภายนอก</li> <li>ผลตอบแทนจากการให้บริการให้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์</li> </ol>
<p><b>4.1.2.2 กลุ่มบุคคลทั่วไป</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>เงินรางวัลจากการแข่งขันเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการเล่นเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากการถ่ายทสดหรือสตรีมมิ่ง</li> <li>เงินจากการได้รับของขวัญ หรือสัญญาลักษณะต่าง ๆ (donate)</li> <li>เงินจากการสนับสนุนรายเดือนหรือการสมัครสมาชิก</li> <li>เงินจากโฆษณาอัตโนมัติที่มาจากแพลตฟอร์ม</li> <li>เงินจากการโอนเงินเข้าบัญชีโดยตรงจากผู้ชมเกม</li> <li>เงินจากการขายสินค้าที่ผลิตเอง</li> <li>ผลตอบแทนจากการรับสปอนเซอร์</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ผลตอบแทนจากรับงานเขียน งานเกม หรืองานโฆษณา</li> <li>ผลตอบแทนจากการให้บริการให้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์</li> <li>ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเชิงเวิร์กเกม/ ให้บริการเกม</li> <li>ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi</li> <li>ผลตอบแทนจากการพนัน</li> <li>ผลตอบแทนจากการรับจ้างเขียนเงินเข้าไปในเกม</li> </ol>

ภาพประกอบ 7 สรุปประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์

## 4.2 ประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

การจัดเก็บรายได้ของรัฐ เป็นส่วนสำคัญเพื่อที่จะนำเงินที่ได้ไปใช้ในการบริหาร และพัฒนาประเทศ มอบสวัสดิการ รวมไปถึงการบำรุงรักษาสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการพัฒนา และสร้างชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นของคนในประเทศ สำหรับกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นเศรษฐกิจที่ได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้น ก่อให้เกิดอาชีพ และหนทางในการการผลตอบแทนในรูปแบบใหม่ ๆ โดยผู้วิจัยจะทำการแบ่งการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ตามกลุ่มประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมออนไลน์ เพื่อให้สะดวกต่อความเข้าใจ

### 4.2.1 การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนของกลุ่มประเภทองค์กร

การจัดเก็บรายได้จากประเภทกลุ่มประเภทองค์กร ที่เข้ามาหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักตามการแบ่งประเภทของผลตอบแทน คือ กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

#### 4.2.1.1 การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์

ในกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์นั้น รัฐสามารถจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนประเภทนี้ด้วยการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากร คือ ภาษีนิติบุคคล โดยเมื่อได้รับผลประโยชน์ตอบแทนจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์จะต้องเสียภาษีนิติบุคคล ตามดังนี้

เมื่อกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ได้รับกำไรจากถึงเกณฑ์ที่กำหนด จะต้องเสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65 คือ

มีกำไรสุทธิ	ต้องเสียภาษีร้อยละ
ไม่เกิน 300,000 บาท	-
เกิน 300,000 บาท แต่ไม่เกิน 3,000,000 บาท	15
เกิน 3,000,000 บาท ขึ้นไป	20

ตาราง 1 รูปอัตราภาษีนิติบุคคล

เมื่อบริษัทและองค์กรนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามกฎหมายของประเทศไทย หรือที่ได้สร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติ และมีผลตอบแทนในประเทศไทยเมื่อมีกำไรถึงเกณฑ์ที่กำหนด และตามวรรคที่ 2 คือบริษัทและกลุ่มองค์กรนิติบุคคลหรือนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติและได้รับผลตอบแทนจากในประเทศไทย จะต้องเสียภาษีในกำไรสุทธิจากผลตอบแทนหรือเนื่องจากผลตอบแทนที่ได้กระทำในประเทศไทย ให้เสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 66 และรัฐสามารถทำจัดเก็บรายได้อื่นเพิ่มเติมจากผลตอบแทนของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ตามประเภทผลตอบแทนอื่น ๆ ได้ดังนี้

(1) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนจากตัวเกม เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการขายตัวเกม และสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะรายได้จากภาษีอากร โดยแบ่งเป็นภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ดังนี้

(1.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ เช่น ภาษีนิติบุคคล ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีบำรุงท้องที่ เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากตัวเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(1.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีนิติบุคคล เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในกลุ่มองค์กรต่าง ๆ ส่วนในเงื่อนไขสำหรับกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับต่างชาติ โดยลักษณะดังนี้

สำหรับบุคคลที่ได้รับผลตอบแทนจากตัวเกม คือ องค์กรต่าง ๆ ที่เป็นนิติบุคคลถูกสร้างขึ้นตามประมวลกฎหมายของต่างชาติโดยไม่ได้ทำธุรกิจที่ประเทศไทยแต่ได้รับผลตอบแทนตามกฎหมายที่ 40 (2) (3) (4) (5) หรือ (6) ที่จ่ายโดยหรือจากประเทศไทย ให้กับบริษัทและพวกห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลจะต้องถูกหักภาษี ตามเงินได้ที่ถูกประเมินโดยต้องจ่ายตามอัตราภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70

เมื่อผู้ได้รับผลตอบแทนจากตัวเกม คือ บริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคล ที่ได้จำหน่ายผลตอบแทนรวมถึงเงินประเภทอื่น ที่กันไว้จากผลตอบแทนที่เป็นกำไรหรือที่นับได้ว่าเป็นผลตอบแทนนับเป็นกำไรออกไปยังต่างประเทศ จะต้องถูกหักภาษีนิติบุคคล โดยเก็บภาษีจากปริมาณผลตอบแทนที่จำหน่ายนั้น ตามภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70 ทวิ

เมื่อผู้ได้รับผลตอบแทนจากตัวเกม คือ บริษัทและกลุ่มองค์กรนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ได้สร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติโดยมีตัวแทนขององค์กร พนักงานหรือลูกจ้าง และผู้ทำหน้าที่ในการติดต่อ เมื่อองค์กรเหล่านั้นได้รับผลตอบแทนภายในประเทศไทย ที่ส่งผลไปยัง



การได้รับผลตอบแทนหรือผลกำไรจากประเทศไทย ให้นำว่าองค์กร บริษัทและพวกห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลกลุ่มดังกล่าว ที่ทำธุรกิจภายในประเทศไทย โดยมีการนับว่าผู้ที่เป็นลูกน้อง ตัวแทน และผู้ที่ทำการติดต่อ โดยทั้งที่เป็นบุคคลธรรมดาและกลุ่มนิติบุคคลเป็นตัวแทนขององค์กรและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามประมวลกฎหมายของต่างชาติ ให้ผู้ที่มีลักษณะทำการเป็นตัวแทนจะต้องทำหน้าที่ในการส่งรายการและเสียภาษี ตามภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 76 ทวิ

(1.2) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ให้บริการ ผู้ผลิต ผู้ทำการจำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้ที่มีหน้าเสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ เช่น ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีสรรพสามิต ภาษีศุลกากร เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากตัวเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(1.2.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนของการนำเข้าสินค้าประเภทที่สามารถจับต้องได้ และมีการระบุต้นทางประเทศที่มีการนำเข้า สำหรับผลตอบแทนจากตัวเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ที่เป็นภาษีอากรจาก ในรูปแบบของการนำเข้าของสินค้าประเภทของ แผ่นเกม ตลับเกม หรือตัวเกมในรูปแบบที่สามารถจับต้องได้จากต่างประเทศ จะต้องทำการเสียภาษีอากรขาเข้าตามประเภทพิกัดอากรขาเข้าตามที่กำหนด เช่น ภาษีอากรขาเข้า ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้า 95.04 ที่จัดเก็บจาก คอนโซลวิดีโอเกมและเครื่องวิดีโอเกม เกมสำหรับใช้เล่นบนโต๊ะหรือในห้อง

(1.2.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากผลตอบแทนของการแลกเปลี่ยนหรือการให้บริการ และนำเข้าสินค้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทนจากตัวเกมที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างประเทศ แต่ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

สำหรับผู้ประกอบการประกอบการแพลตฟอร์มจากต่างประเทศที่ได้รับผลตอบแทนจากตัวเกม และมีผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) ในประเทศไทยที่มีผลตอบแทนถึง 1.8 ล้านบาท มีหน้าที่ต้องมาขึ้นทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มในประเทศไทย จะต้องทำการเสียภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

(2) การจัดเก็บรายได้ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการจัดการแข่งขันเกม และผลตอบแทนของผู้ที่เข้าแข่งขันเกม โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบลักษณะของรายได้จากภาษีอากร โดยทำการแบ่งออกเป็นภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(2.1) ภาษีทางตรง คือ ที่ผู้จะต้องเสียภาษีจะไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ ต้องรับภาระภาษีเหล่านั้นไปทั้งหมด เช่น ภาษีนิติบุคคล ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีบำรุงท้องที่ เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(2.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีนิติบุคคล เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในกลุ่มองค์กรบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนที่มีลักษณะเป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ในเงื่อนไขที่เป็นกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับต่างประเทศ โดยลักษณะดังนี้

ผลตอบแทนเมื่อบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ โดยถูกสร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติและไม่ได้ประกอบธุรกิจที่ประเทศไทยแต่ได้รับผลตอบแทนจากกฎหมายมาตราที่ 40 (2) (3) (4) (5) (6) โดยทำธุรกรรมจากภายในประเทศไทย กำหนดให้บริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลนั้นเสียภาษี ตามภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70

ผลตอบแทนที่เกิดจากการแข่งขันเกมออนไลน์ โดยเมื่อบริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่ได้ใช้จ่ายเงินกำไรหรือผลตอบแทนแล้วนำผลตอบแทนที่ว่ำนั้นออกไปจากประเทศไทย ให้เสียภาษีเงินได้ ตามภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70 ทวิ

เมื่อบริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่ได้สร้างขึ้นตามประมวลกฎหมายของต่างชาติ โดยมีตัวแทนขององค์กรที่ทำงานให้ และผู้ที่สร้างการเชื่อมต่อในการประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย โดยส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนในประเทศไทย กำหนดว่าบริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ นั้นที่ประกอบธุรกิจอยู่ภายในประเทศไทย โดยให้นับว่าบุคคลหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่เป็นตัวแทนขององค์กร ผู้ที่รับจ้างทำงานให้ และผู้ทำหน้าที่ในเชื่อมต่อกับองค์กรเหล่านั้น ไม่ว่าจะบริษัทและกลุ่มองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่สร้างตั้งตามกฎหมายของต่างชาติ และให้บุคคลตัวแทนทำหน้าที่ในการทำเรื่องเสียภาษีตามมาตราภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 76 ทวิ

(2.2.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบที่ต้องเสียภาษีแบบ หัก ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ที่จะต้องหักภาษี ณ ที่จ่าย มีดังนี้

ผลตอบแทนเมื่อราชการหรือหน่วยงานของรัฐ เป็นผู้จ่ายเงินให้กับบริษัท หรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ตั้งแต่ 500 บาท ขึ้นไป ต้องหักภาษี 1 % เป็นภาษีนิติบุคคลตาม มาตรา 69 ทวิ

ผลตอบแทนที่เมื่อผู้จ่ายเงินเป็นบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลหรือนิติ บุคคลอื่น โดยจ่ายเงินได้ตามมาตรา 40 (2) และ (3) ให้กับบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ประกอบธุรกิจในประเทศไทย ต้องหักภาษี 3% และสำหรับผู้รับ คือ มูลนิธิหรือสมาคม หักภาษี 10% ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2

สำหรับผลตอบแทนในเงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขันเกม จะต้องเสีย ภาษีเงินรางวัล หรือรางวัลในการประกวด การแข่งขัน การชิงโชค หรือการอื่น ในลักษณะทำนอง เดียวกัน โดยผู้จ่ายเงินคือ บุคคล บริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น และห้าง หุ้นส่วนสามัญ หรือคณะบุคคลที่มีใช้นิติบุคคล ให้กับบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลหรือบุคคล ธรรมดา ต้องหักภาษี 5 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9

(2.2) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าเสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ เช่น ภาษีสรรพสามิต ภาษีศุลกากร ภาษีมูลค่าเพิ่ม เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บ รายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(2.2.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจาก มูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร ในส่วนของผลตอบแทน จากการแข่งขันเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือผู้ประกอบการที่อยู่ต่างชาติ แต่ ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือ ให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

สำหรับผู้ประกอบประกอบการแพลตฟอร์มจากต่างชาติที่ได้รับ ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกม และมีผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) จากการให้บริการในประเทศไทยปริมาณเงินตั้งแต่ 1.8 ล้านบาท มีหน้าที่ต้องมาจดทะเบียนในการจ่ายภาษีมูลค่าเพิ่มให้กับประเทศไทย จะต้องทำการเสียภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

(3) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการขายสินค้าเกี่ยวกับเกมออนไลน์

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากอุปกรณ์เกี่ยวกับเกม และผลตอบแทนที่ผลิตสินค้าของสะสม ของระลึก สินค้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีหรือรายได้ในรูปแบบของลักษณะทั้งภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(3.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(3.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีนิติบุคคล เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในกลุ่มบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ในเงื่อนไขที่เป็นกลุ่มมีความเกี่ยวข้องกับต่างชาติ โดยลักษณะดังนี้

เมื่อผู้ได้รับผลตอบแทน เป็น บริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลใด จำหน่ายผลตอบแทนที่เป็นกำไรหรือผลตอบแทนประเภทต่าง ๆ ที่แยกไว้จากกำไรหรือที่นับได้ว่าเป็นผลตอบแทนประเภทอื่น ๆ ออกไปยังประเทศอื่น จะต้องเสียภาษีเงินได้ตามภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70 ทวิ

เมื่อบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ได้สร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติมีพนักงานจ้าง ตัวแทนองค์กร หรือมีผู้ที่ทำการติดต่อธุรกิจภายในประเทศไทย และได้รับผลตอบแทนภายในประเทศไทย ให้นับว่าบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลเหล่านั้นประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย และให้นับว่าพนักงานจ้าง ตัวแทนองค์กร และผู้ที่ทำการติดต่อ ทั้งที่เป็นบุคคลธรรมดาและกลุ่มนิติบุคคลเป็นตัวแทนขององค์กร และตัวแทนองค์กรต้องทำหน้าที่ยื่นเสียภาษีนิติบุคคล ตามมาตรา 76 ทวิ

(3.2) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้ที่มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(3.2.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนของกรนำเข้าสินค้าในรูปแบบประเภทที่สามารถจับต้องได้ และมีการระบุต้นทางประเทศที่มีการนำเข้า สำหรับผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีอากรขาเข้า ได้หลายรูปแบบตามประเภทการนำเข้าของสินค้า ดังนี้

รถจักรยานสามล้อ รถยนต์ที่ใช้เท้าถีบ สกูตเตอร์ และของเล่นที่มีล้อ เช่น รถเข็นสำหรับตุ๊กตา ของเล่นอื่น ๆ และหุ่นจำลองเพื่อการนันทนาการ รวมทั้งไปถึงของเล่นสำหรับเด็กฝึกสมองทุกชนิด จะต้องเสียภาษีอากรขาเข้า ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้า 95.03

คอนโซลวิดีโอเกมและเครื่องวิดีโอเกม เกมสำหรับใช้ เล่นบนโต๊ะหรือในห้อง รวมถึงพินเทเบิล บิลเลียด โต๊ะพิเศษสำหรับเล่นการพนัน และเครื่องอุปกรณ์โบว์ลิ่งอัตโนมัติ เครื่องเล่นเพื่อความบันเทิงที่ทำงานโดยใช้เหรียญ ธนบัตร บัตรธนาคาร เหรียญที่ใช้แทนเงิน หรือวิธีการชำระเงินอย่างอื่น จะต้องจ่ายภาษีตามเงื่อนไขที่ประเทศไทยกำหนด ทำให้ต้องเสียภาษีอากรขาเข้า ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้า 95.04

อุปกรณ์ควบคุมระยะไกลอินฟราเรดแบบไร้สาย (Wireless) สำหรับคอนโซลวิดีโอเกม ที่ไม่ใช่ตามประเภท 95.04 จะต้องเสียภาษีอากรขาเข้า ภาษีอากรขาเข้า ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้า 8543.70.21

(3.2.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร ในส่วนของผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างชาติ แต่ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

(4) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ เช่น ส่วนแบ่งที่เกิดขึ้นจากสตีมเมอร์หรือผู้ถ่ายทอดสดเกมออนไลน์ ค่าโฆษณา เป็นต้น โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(4.1) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางอ้อม จากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(4.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร ในส่วนของผลตอบแทนจากผลตอบแทนการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ เป็นกลุ่มผู้ประกอบการจาก

ต่างประเทศ ทำให้รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้ดังนี้ เนื่องจากผู้ให้บริการ ด้านให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ เป็นผู้ให้บริการแพลตฟอร์มจากต่างชาติ เมื่อมีผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) ภายในประเทศไทยถึงปริมาณ ตั้งแต่ 1.8 ล้านบาท มีหน้าที่ต้องมาจดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มภายในประเทศไทย และจะต้องทำการเสียภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

(5) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน เช่น ส่วนแบ่งที่เกิดขึ้นจากค่าจ้างของโค้ชหรือคอร์สเล่นเกม รวมไปถึง ส่วนแบ่งจากค่าจ้างในการเล่นเป็นเพื่อน และค่าโฆษณาต่าง ๆ เป็นต้น โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(5.1) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วน ของรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(5.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร ในส่วนของผลตอบแทน การให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน รัฐสามารถทำการ จัดเก็บรายได้จากภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างชาติ แต่ ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือ ให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

เมื่อได้รับผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน สำหรับเจ้าของที่เป็นแพลตฟอร์มจากต่างชาติ และมี ผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) ภายในประเทศไทยถึงปริมาณตั้งแต่ 1.8 ล้านบาท มีหน้าที่ต้องมาขึ้นทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มภายในประเทศไทย และจะต้องทำการเสีย ภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

(6) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเล่นเกม

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการให้บริการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม เป็นต้น โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(6.1) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับการให้บริการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(6.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร ในส่วนของผลตอบแทนการให้บริการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้จากประเภทภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างชาติ แต่ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

สำหรับผู้ประกอบประกอบการแพลตฟอร์มจากต่างประเทศที่ได้รับผลตอบแทนจากการให้บริการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม และมีผลตอบแทนการการทำธุรกิจให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Service) ภายในประเทศไทยถึงปริมาณเงิน 1.8 ล้านบาท มีหน้าที่ต้องมาขึ้นทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มภายในประเทศไทย และจะต้องทำการเสียภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

4.2.1.2 การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

ในกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ รัฐสามารถจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนประเภทนี้ด้วยการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากร คือ ภาษีนิติบุคคล โดยเมื่อได้รับผลประโยชน์ตอบแทนจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์จะต้องเสียภาษีนิติบุคคล ตามดังนี้

เมื่อกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ได้รับกำไรจากถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องเสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65

โดยเมื่อบริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่สร้างขึ้นจากกฎหมายของประเทศไทย หรือที่สร้างขึ้นจากกฎหมายของต่างชาติ และประกอบธุรกิจโดยได้รับผลตอบแทนจากภายในประเทศไทยเมื่อมีกำไรถึงเกณฑ์ที่กำหนด และตามวรรคที่ 2 คือบริษัทหรือองค์กรที่เป็น

นิติบุคคลต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติและกระทำธุรกรรมทางการเงินในประเทศต่าง ๆ ซึ่งนับรวมไปถึงในประเทศไทย จะต้องเสียภาษีในผลตอบแทนจากกำไรสุทธิในการประกอบธุรกิจหรือเนื่องจากธุรกรรมต่าง ๆ ที่ได้กระทำในประเทศไทย ให้เสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 66

และเมื่อกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เป็นกลุ่มบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่อยู่ต่างชาติ รัฐจะสามารถจัดเก็บรายได้ ดังนี้

บริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นจากกฎหมายของต่างชาติ โดยไม่ได้ประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย แต่กลับได้รับผลตอบแทนตามกฎหมายที่ 40 (2) (3) (4) (5) หรือ (6) ที่จ่ายภายในประเทศไทย ส่งผลให้บริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลเหล่านั้น จะต้องเสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70

โดยเมื่อมีการนำผลตอบแทนที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ออกไปยังต่างประเทศ คือ บริษัทและห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่จำหน่ายผลตอบแทนที่เป็นกำไรหรือผลตอบแทนประเภทอื่นใดที่นอกเหนือจากกำไรหรือที่ถือได้ว่าเป็นผลตอบแทนที่เป็นกำไรออกไปต่างชาติ จะต้องทำการเสียภาษีเงินได้ ให้ทำเสียภาษีจากมูลค่าผลตอบแทนที่จำหน่ายนั้นตามอัตราภาษีเงินได้สำหรับบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลนั้น ต้องเสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 70 ทวิ

และรัฐสามารถจัดเก็บรายได้อื่นเพิ่มเติมจากผลตอบแทนของกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ตามประเภทผลตอบแทนอื่น ๆ ได้ดังนี้

(1) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนที่มาร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ (collaboration)

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการร่วมมือกันระหว่างกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดภาษีหรือเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะทั้งภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ดังนี้

(1.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้จะต้องเสียภาษีต้องเป็นผู้จ่ายภาษีไว้ ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ เช่น ภาษีนิติบุคคล ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีบำรุงท้องที่เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางตรง คือ

(1.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีนิติบุคคล เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนกับกลุ่มที่มีเงื่อนไขโดยเฉพาะ ดังนี้



เมื่อองค์กรที่เป็นนิติบุคคลและบริษัทที่ได้สร้างขึ้นตามกฎหมายของต่างชาติที่มีตัวแทนขององค์กร ลูกจ้าง และผู้ที่ทำการติดต่อภายในประเทศไทย โดยส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนภายในประเทศไทย โดยนับว่าบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลนั้นประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย และให้ถือว่าบุคคลผู้ที่เป็นตัวแทน พนักงานลูกจ้าง และผู้ที่ทำการติดต่อภายในประเทศไทย เป็นตัวแทนของกลุ่มบริษัทและองค์กรที่เป็นนิติบุคคลนั้น ต้องทำหน้าที่ยื่นเสียภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 76 ทวิ

(1.1.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อผลตอบแทนที่มาจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ผู้จ่ายเงินเป็นบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น โดยจ่ายเงินได้ตามมาตรา 40 (2) และ (3) ให้กับบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่ประกอบกิจการในไทย หักภาษี 3% และมูลนิธิหรือสมาคม หักภาษี 10% มาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2

เมื่อบริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือแม้กระทั่งกลุ่มนิติบุคคลอื่น เป็นผู้จ่ายเงินค่าจ้างทำของกับบริษัทกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามกฎหมายไทย และบริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามกฎหมายต่างประเทศ ที่ประกอบธุรกิจในไทย โดยมีสำนักงานสาขาตั้งอยู่ถาวรในไทย จะต้องหักภาษี 3% ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 8

(1.2) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ

(1.2.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนของการนำเข้าสินค้าลักษณะประเภทที่สามารถจับต้องได้ และมีการระบุต้นทางประเทศที่มีการนำเข้า สำหรับผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีอากรจากสินค้า ซึ่งมีความหลากหลายประเภทตามสินค้าหรือตามที่กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มาเป็นผู้ให้ความร่วมมือ

(1.2.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างชาติ แต่ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาทำการเสียภาษีมูลค่าเพิ่มให้กับประเทศไทย

เมื่อเจ้าของหรือองค์กรนิติบุคคลที่ให้บริการแพลตฟอร์มจากต่างชาติ ได้รับผลตอบแทน และมีผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) ภายในประเทศไทยผลตอบแทนถึง 1.8 ล้านบาท จะต้องมาขึ้นทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มในประเทศไทย และทำการเสียภาษี E-service หรือ ภาษีมูลค่าเพิ่ม 7%

## (2) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม ของกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีหรือรายได้ในรูปแบบของลักษณะทั้งภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม ดังนี้

(2.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ

(2.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทของการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อบริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลแม้กระทั่งนิติบุคคลอื่นเป็นผู้จ่ายเงินค่าจ้างทำของกับบริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามกฎหมายไทย และบริษัทและห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลที่สร้างขึ้นตามกฎหมายต่างประเทศ ที่ประกอบธุรกิจในไทยโดยมีสำนักงานสาขาตั้งอยู่ถาวรในไทย จะต้องหักภาษี 3% ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 8

(2.2) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางอ้อม คือ

(2.2.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนของการนำเข้าสินค้าประเภทที่มีลักษณะสามารถจับต้องได้ และมีการระบุต้นทางประเทศที่มีการนำเข้า สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีอากรจาก ในรูปแบบของการนำเข้าของสินค้า

คอนโซลวิดีโอเกมและเครื่องเล่นวิดีโอเกม เครื่องเกมพกพาและเครื่องเล่นเกมสำหรับติดตั้งหรือวางบนโต๊ะ ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้าที่ 95.04

และอุปกรณ์ควบคุมระยะไกลอินฟราเรดแบบไร้สาย (Wireless) สำหรับคอนโซลวิดีโอเกม นอกจากตัวควบคุมเกมตามประเภท 95.04 ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้า 8543.70.21

(2.2.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีหรือรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่มได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างประเทศ แต่ได้มาขายสินค้าหรือบริการในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือให้บริการ เกินกว่า 1.8 ล้านบาทต่อปี ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม

(3) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์ จากกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางอ้อม ดังนี้

(3.1) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่จะต้องเสียภาษีสามารถผลัดภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ สำหรับผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อมได้ คือ

(3.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร เป็นการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนของการนำเข้าสินค้าประเภทที่สามารถจับต้องได้ และมีการระบุต้นทางประเทศที่มีการนำเข้าสำหรับผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีหรือรายได้ภาษีอากรขาเข้าจาก สินค้าหลายรูปแบบ

ขึ้นอยู่กับธุรกิจที่เข้ามาเป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนเกม และสตีมีเมอร์ เช่น อาหาร เครื่องดื่ม อุปกรณ์ในการเล่นเกม เป็นต้น

(3.1.2) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์ ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ได้มีดังนี้

สำหรับผู้ประกอบการในประเทศไทย หรือมีผู้ประกอบการอยู่ต่างชาติ แต่ได้มาทำธุรกิจขายสินค้าหรือบริการภายในประเทศไทย ที่มีผลตอบแทนจากการขายสินค้าหรือการให้บริการตั้งแต่ 1.8 ล้านบาทต่อปีขึ้นไป ต้องมาจดทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่มให้กับประเทศไทย

เมื่อได้รับผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์ โดยผู้ได้รับผลประโยชน์ คือ เมื่อองค์กรนิติบุคคลที่ให้บริการแพลตฟอร์มจากต่างชาติ และมีผลตอบแทนจากการให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Service) จากภายในประเทศไทยตั้งแต่จำนวนหนึ่งล้านแปดแสนบาทขึ้นไป จะต้องทำการขึ้นทะเบียนเสียภาษีมูลค่าเพิ่มสำหรับผู้ประกอบการให้กับประเทศไทย และจะต้องทำการเสียภาษี E-service

#### 4.2.2 การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคล

การจัดเก็บรายได้จากประเภทกลุ่มประเภทบุคคล ที่เข้ามาหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักตามการแบ่งประเภทของผลตอบแทน คือ กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มบุคคลทั่วไป

##### 4.2.2.1 การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์

ในกลุ่มประเภทบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เมื่อได้รับผลตอบแทนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ซึ่งมีหลักเกณฑ์ดังนี้ สำหรับคนโสดเมื่อมีผลตอบแทนเกินหกหมื่นบาทต่อปี สำหรับคนมีคู่สมรส มีผลตอบแทนรวมกันเกินหนึ่งแสนสองหมื่นบาทต่อปี ให้คำนวณภาษีจากรายได้สุทธิ ผลตอบแทนหลังหักค่าใช้จ่าย และค่าลดหย่อน คุณด้วยอัตราภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และเมื่อมีผลตอบแทนมากกว่าหนึ่งแสนสองหมื่นบาทต่อปี โดยไม่รวมเงินเดือน จะต้องคำนวณภาษีด้วยอีกวิธี คือ ผลตอบแทนคูณด้วย 0.5% แล้วมาเปรียบเทียบกับวิธีคำนวณตามปกติ สำหรับวิธีนี้ถ้ามีภาษีเกินห้าพันบาทให้เสียภาษีตามวิธีที่สูงกว่า หากไม่เกินห้าพันบาท ให้เสียภาษีตามการคำนวณวิธีปกติ และรัฐสามารถจัดเก็บรายได้อื่นเพิ่มเติมนอกจากในส่วนภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ ตามผลตอบแทนที่ได้รับ ดังต่อไปนี้

## (1) การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันเกม

เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการแข่งขันเกม ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบลักษณะของรายได้จากภาษีอากร จาก ภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(1.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ เช่น ภาษีนิติบุคคล ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีบำรุงท้องที่ เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากเงินรางวัลการแข่งขันเกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ

(1.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากเงินรางวัลการแข่งขันเกม มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อได้รับผลตอบแทนในส่วนของเงินรางวัลหรือรางวัลในการประกวดการแข่งขัน การชิงโชค หรือการอื่นในลักษณะทำนองเดียวกัน โดยผู้จ่ายเงินคือ บุคคล บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น และห้างหุ้นส่วนสามัญ หรือคณะบุคคลที่มีใช้นิติบุคคล ให้กับบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือบุคคลธรรมดา หักภาษี 5 % ตามมาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9 หรือที่เรียกว่าต้องเสียภาษีเงินรางวัล

## (2) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบลักษณะของรายได้จากภาษีอากร จากลักษณะเป็นภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(2.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ

(2.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อผู้จ่ายเงินคือบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น โดยเป็นผลตอบแทนในส่วนของค่าบริการ เช่น การรีวิวสินค้า เป็นต้น ซึ่งผู้รับผลตอบแทนคือ บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย โดยสำหรับบุคคลธรรมดา จะต้องหักภาษี 3 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1

เมื่อผู้จ่ายเงินคือบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น จ่ายผลตอบแทนในส่วนจากการส่งเสริมการขาย ซึ่งผู้รับผลตอบแทนคือ บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย รวมไปถึงบุคคลธรรมดา จะต้องหักภาษี 3 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/2

(3) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(3.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากการรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ

(3.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อได้รับผลตอบแทนประเภทที่จ่ายให้กับนักแสดงสาธารณะ หรือการจ้างในส่วนของการแสดง หรือผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา ผู้ที่ได้รับผลตอบแทนถ้ามีถิ่นที่อยู่ในประเทศไทย จะต้องหักภาษี 5% ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9 (2)

(4) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(4.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนจากรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ

(4.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อผู้จ่ายเงินคือบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น จ่ายผลตอบแทนในส่วนจากการส่งเสริมการขาย ซึ่งผู้รับผลตอบแทนคือองค์กร บริษัทและกลุ่มห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย และบุคคลธรรมดา จะต้องหักภาษี 3 % ตามมาตรา 3 เศรฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/2

#### 4.2.2.2 การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มบุคคลทั่วไป

ในกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป เมื่อได้รับผลตอบแทนถึงเกณฑ์ที่กำหนด จะต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ซึ่งมีหลักเกณฑ์ดังนี้ สำหรับคนโสดหากมีผลตอบแทนเกินหกหมื่นบาทต่อปี สำหรับคนมีคู่สมรส มีผลตอบแทนรวมกันเกินหนึ่งแสนสองหมื่นบาทต่อปี ให้คำนวณภาษีจากรายได้สุทธิ จากผลตอบแทนหลังหักค่าใช้จ่าย และค่าลดหย่อน แล้วคูณด้วยอัตราภาษีของเงินได้บุคคลธรรมดา หากมีผลตอบแทนมากกว่าหนึ่งแสนสองหมื่นบาทต่อปี ไม่รวมเงินเดือน ต้องคำนวณภาษีด้วยอีกวิธี คือ นำผลตอบแทนคูณด้วยศูนย์จุดห้าแล้วมาเปรียบเทียบกับวิธีคำนวณตามปกติ โดยวิธีนี้ถ้าภาษีเกินห้าพันบาท ให้เสียภาษีตามวิธีที่สูงกว่า แต่หากภาษีไม่เกินห้าพันบาท ให้เสียภาษีตามการคำนวณวิธีปกติ

แต่ทว่าในกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป ผลตอบแทนส่วนใหญ่รัฐจะไม่สามารถจัดเก็บได้ เนื่องจาก ไม่มีการบันทึกเข้าไปในระบบ และกลุ่มบุคคลทั่วไปบางคนเข้ามาหาผลประโยชน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เป็นครั้งคราว ทำให้สิ่งที่รัฐสามารถนำมาช่วยเพื่อใช้กับการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป คือ กฎหมาย E-payment เพื่อนำมาช่วยตรวจสอบในการคำนวณภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา โดยหลักของกฎหมาย E-payment มีดังต่อไปนี้

กฎหมายจะมีผลต่อไปเมื่อมีการฝากหรือรับโอนเงินทุกบัญชีตั้งแต่สามพันครั้งขึ้นไปในหนึ่งปี โดยจะทำการนับเฉพาะจำนวนครั้งที่รับโอนเงิน หากในหนึ่งปีมีผลตอบแทนเกินสามพันครั้งทางธนาคารจะทำการยื่นส่งข้อมูลให้กับกรมสรรพากรเพื่อทำการตรวจสอบไม่ว่ามูลค่าใน

การโอนจะมาก หรือน้อยก็ตาม และกฎหมายจะมีผลก็ต่อเมื่อมีการฝาก หรือรับโอนเงินทุกบัญชีรวมกัน (บัญชีชื่อเดียวกัน) ตั้งแต่สี่ร้อยครั้งขึ้นไป และมีมูลค่าเงินรวมกันตั้งแต่สองล้านบาทขึ้นไป ในหนึ่งปี ทางธนาคารจะทำการยื่นส่งข้อมูลให้กับกรมสรรพากรเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้รัฐสามารถจัดเก็บรายได้อื่นเพิ่มเติมนอกจากในส่วนภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ของกลุ่มบุคคลทั่วไป ตามเงื่อนไขผลตอบแทนที่ได้รับ ดังต่อไปนี้

(1) การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันทัวร์

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการเงินรางวัลการแข่งขันทัวร์ ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(1.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นวิภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนจากเงินรางวัลการแข่งขันทัวร์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลทั่วไป คือ

(1.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากเงินรางวัลการแข่งขันทัวร์ ของกลุ่มบุคคลทั่วไป มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เงินรางวัล หรือผลตอบแทนจากรางวัลในการประกวด การแข่งขันทัวร์ การชิงโชค หรือการอื่นในลักษณะทำนองเดียวกัน โดยผู้จ่ายเงินคือ บุคคล บริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลหรือนิติบุคคลต่าง ๆ และห้างหุ้นส่วนสามัญ หรือคณะบุคคลที่มีใช้นิติบุคคล ให้กับบริษัทหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลหรือบุคคลธรรมดา จะต้องหักภาษี 5 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9 หรือที่เรียกว่าภาษีเงินรางวัล แต่ถ้าหากเป็นการแข่งขันทัวร์ระดับเล็ก เงินรางวัลไม่สูงหรือไม่เป็นทางการ และทำการมอบเงินรางวัลเป็นเงินสดหรือค่าเงินหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใน เกม รัฐจะไม่สามารถรับรู้ผลตอบแทนเหล่านี้ได้

(2) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง ได้ดังนี้

(2.1) ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นวิภาระภาษีไว้ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ สำหรับผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง เกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลทั่วไป คือ



(2.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบประเภทการหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการ ถ่ายทอดสดหรือสตรีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลทั่วไป มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย ดังนี้

เมื่อผู้จ่ายเงินคือบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น โดยเป็นผลตอบแทนในส่วนของค่าบริการ เช่น การรีวิวสินค้า เป็นต้น ซึ่งผู้รับผลตอบแทนคือ บริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น ที่ประกอบกิจการในประเทศไทย และบุคคล ธรรมดา จะต้องหักภาษี 3 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1

เมื่อผู้จ่ายเงินคือบริษัทหรือห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือนิติบุคคลอื่น จ่ายผลตอบแทนในส่วนของกำไรการขาย ซึ่งผู้รับผลตอบแทนคือองค์กร บริษัทและกลุ่ม ห้างหุ้นส่วนนิติบุคคลหรือองค์กรนิติบุคคลต่าง ๆ ที่ประกอบธุรกิจภายในประเทศไทย และบุคคล ธรรมดา จะต้องหักภาษี 3 % ตามมาตรา 3 เตรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/2

### (3) การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi

เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภท GameFi ซึ่งมีความ เกี่ยวข้องกับการได้รับสกุลเงินดิจิทัลหรือคริปโท ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการ จัดเก็บรายได้ โดยการนำกฎหมายที่เกี่ยวกับภาษีคริปโทเคอร์เรนซี และโทเคนดิจิทัล มาใช้กับการ จัดเก็บรายได้กับผลประโยชน์ประเภทนี้ ในรูปแบบของลักษณะของการจัดเก็บภาษีทางอ้อม ได้ดังนี้

(3.1) ภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้า สินค้า โดยบุคคลทั่วไปหรือองค์กรที่เป็นนิติบุคคลที่มีหน้าเสียภาษีสามารถลดภาระภาษีไปยัง ผู้บริโภคได้ เช่น ภาษีสรรพสามิต ภาษีศุลกากร ภาษีมูลค่าเพิ่ม เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจาก เกมประเภท GameFi รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่ม ผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ

(3.1.1) การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บ จากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทน จากเกมประเภท GameFi ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่มได้ แต่ได้มีมติ คณะรัฐมนตรี ทำการผ่อนปรนการเก็บภาษีดังกล่าว โดยมีเงื่อนไข ดังนี้ ยกเว้นการจัดเก็บ ภาษีมูลค่าเพิ่มเต็มสำหรับธุรกรรมที่กระทำผ่าน เว็บไซต์ให้บริการแลกเปลี่ยนซื้อขายเงินดิจิทัลหรือ ที่เรียกว่า Exchange ที่อยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาด หลักทรัพย์ และสินทรัพย์ดิจิทัลที่ออก กฎ ระเบียบ หรือข้อบังคับจากธนาคารแห่งประเทศไทย (Retail CBDC) ตั้งแต่วันที่ 1 เม.ย. 2565 ถึงวันที่ 31 ธ.ค. 2566

สรุป ในส่วนของการจัดเก็บรายได้กับกลุ่มประเภทองค์กร ทั้ง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ต้องมีการจัดทำบัญชีต่าง ๆ แสดงต่อสาธารณะ ทำให้รัฐสามารถรับรู้ และมองเห็นผลตอบแทนที่เกิดขึ้น รวมไปถึงการสร้างมาตรการ ข้อกฎหมาย และข้อปฏิบัติต่าง ๆ มาสำหรับการจัดเก็บรายได้ที่เกิดขึ้น ในส่วนของกลุ่มประเภทบุคคล ส่วนของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เป็นกลุ่มที่ได้รับผลตอบแทนจากกลุ่มองค์กรที่มีการจัดทำบัญชี ทำให้รัฐเองสามารถรับรู้ผลตอบแทนในส่วนนี้ได้เช่นกันกับประเภทขององค์กร แต่รัฐยังมีความยากลำบากสำหรับการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป เนื่องจากต้องอาศัยความร่วมมือจากธนาคาร ที่จะต้องส่งข้อมูลมาให้กับกรมสรรพากร แล้วจึงจะสามารถนำมาประมวลผล และคำนวณพิจารณาต่อว่าจะต้องเสียภาษีหรือไม่ นอกจากนี้บางกิจกรรมมีการใช้จ่ายเงินสด หรือผลตอบแทนอื่นที่ไม่มีการแสดงในระบบเศรษฐกิจ ทำให้รัฐจะไม่สามารถรับรู้ผลตอบแทนในส่วนนี้ได้

<p><b>4.2.1 กลุ่มประเภทองค์กร</b></p> <p>4.2.1.1 กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</p> <p>1. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนจากตัวเกม</p> <p>1.1 ภาษีทางตรง</p> <p>1.1.1 ภาษีนิติบุคคล</p> <p>- มาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ</p> <p>1.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>1.2.1 ภาษีอากรขาเข้าของสุุดการ</p> <p>- ตามประเภทที่กีดอัตราอากรขาเข้า 95.04</p> <p>1.2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>2. การจัดเก็บรายได้ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์</p> <p>2.1 ภาษีทางตรง</p> <p>2.1.1 ภาษีนิติบุคคล</p> <p>- มาตรา 65, 66, 69 ทวิ, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ</p> <p>2.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2</p> <p>2.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>2.2.1 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>3. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์</p> <p>3.1 ภาษีทางตรง</p> <p>3.1.1 ภาษีนิติบุคคล</p> <p>- มาตรา 65, 66, 70 ทวิ, 76 ทวิ</p> <p>3.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>3.2.1 ภาษีอากรขาเข้าของสุุดการ</p> <p>- ตามประเภทที่กีดอัตราอากรขาเข้า 95.03, 95.04, 8543.70.21</p> <p>3.2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>4. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการสมัครมีมิ่ง ด้วยทอดด</p> <p>4.1 ภาษีทางอ้อม 4.1.1 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>5. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการสโตนเล่นเกมออนไลน์</p> <p>5.1 ภาษีทางอ้อม 5.1.1 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>6. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการรับจ้างในการเริ่มเกม</p> <p>6.1 ภาษีทางอ้อม 6.1.1 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p>	<p><b>4.2.2 กลุ่มประเภทบุคคล</b></p> <p>4.2.2.1 กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์</p> <p>1. การจัดเก็บรายได้จากเงินเดือน และค่าตอบแทน</p> <p>1.1 ภาษีทางตรง</p> <p>1.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>2. การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันเกม</p> <p>2.1 ภาษีทางตรง</p> <p>2.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>2.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9</p> <p>3. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตรีมมีมิ่ง</p> <p>3.1 ภาษีทางตรง</p> <p>3.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>3.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1, 12/2</p> <p>4. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา</p> <p>4.1 ภาษีทางตรง</p> <p>4.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>4.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9 (2)</p> <p>5. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการใช้สโตนหรือครีดิต์เล่นเกมออนไลน์</p> <p>5.1 ภาษีทางตรง</p> <p>5.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>5.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/2</p>
<p>4.2.1.2 กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์</p> <p>1. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนที่มาร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</p> <p>1.1 ภาษีทางตรง</p> <p>1.1.1 ภาษีนิติบุคคล</p> <p>- มาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ</p> <p>1.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2, ข้อ 8</p> <p>1.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>1.2.1 ภาษีอากรขาเข้าของสุุดการ</p> <p>- ตามสินค้าหรือตามที่กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มาเป็นผู้ให้ความร่วมมือ</p> <p>1.2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>2. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม</p> <p>2.1 ภาษีทางตรง</p> <p>2.1.1 ภาษีนิติบุคคล</p> <p>- มาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ</p> <p>2.1.2 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 8</p> <p>2.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>2.2.1 ภาษีอากรขาเข้าของสุุดการ</p> <p>- ตามประเภทที่กีดอัตราอากรขาเข้า 95.04, 8543.70.21</p> <p>2.2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p> <p>3. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตรีมเมอร์</p> <p>3.1 ภาษีทางตรง 3.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>3.1.1 ภาษีนิติบุคคล 3.2.1 ภาษีอากรขาเข้าของสุุดการ</p> <p>- มาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ 3.2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p>	<p>4.2.2.2 กลุ่มบุคคลทั่วไป</p> <p>กลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป ผลตอบแทนส่วนใหญ่รัฐจะไม่สามารถจัดเก็บได้เนื่องจาก ไม่มีการบันทึกเข้าไปในระบบ และกลุ่มบุคคลทั่วไปบางคนเข้ามาหาผลประโยชน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เป็นครั้งคราว ทำให้สิ่งที่มีรัฐสามารถนำมาช่วยเพื่อใช้กับการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป คือ กฎหมาย E-payment เพื่อนำมาช่วยตรวจสอบในการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา แต่รัฐสามารถทำการจัดเก็บผลตอบแทนในส่วนอื่นเพิ่มเติม ดังนี้</p> <p>1. การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันเกม</p> <p>1.1 ภาษีทางตรง</p> <p>1.1.1 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>- มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9</p> <p>2. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตรีมมีมิ่ง</p> <p>2.1 ภาษีทางตรง</p> <p>2.1.1 หักภาษี ณ ที่จ่าย</p> <p>มาตรา 3 เศษ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1, 12/2</p> <p>3. การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi</p> <p>3.1 ภาษีทางตรง</p> <p>3.1.1 ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา</p> <p>3.2 ภาษีทางอ้อม</p> <p>3.2.1 ภาษีมูลค่าเพิ่ม</p>

ภาพประกอบ 8 สรุปประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

#### 4.3 วิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์

เมื่อนำผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และการจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มาทำการศึกษา และทำการวิเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางการจัดเก็บรายได้ที่จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ดังนี้

##### 4.3.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้

สำหรับกลุ่มประเภทองค์กร หรือกลุ่มนิติบุคคล ทั้งกลุ่มกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ รวมไปถึงกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ ที่ทำการจดทะเบียนธุรกิจโดยทั่วไปภายในประเทศ มีรายงานถึงผลตอบแทนที่เกิดขึ้นที่ชัดเจน จะต้องเสียภาษีจากผลกำไรที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเกิดจากผลตอบแทนประเภทใด

4.3.1.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้จากประเภทองค์กร กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บผลตอบแทนจาก

- (1) ผลตอบแทนจากตัวเกม
- (2) ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์
- (3) ผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์
- (4) ผลตอบแทนการให้บริการสอนเล่นเกมออนไลน์
- (5) ผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม

4.3.1.2 กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บผลตอบแทนจาก

- (1) ผลตอบแทนที่มาจากร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์
- (2) ผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม
- (3) ผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์

4.3.1.3 กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บผลตอบแทนจาก

- (1) เงินเดือน และค่าตอบแทน
- (2) เงินรางวัลจากการแข่งขันเกม
- (3) ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมีมิ่ง
- (4) ผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา
- (5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์

เนื่องจากผลตอบแทนที่กลุ่มเหล่านี้ได้รับมีการรายงานผลถึงการประกอบการ หลักฐานที่มีการแสดงมีความชัดเจน การแสดงเงินเดือน ค่าตอบแทน และการได้รับกำไร รวมไปถึง การขาดทุนที่เกิดขึ้น ทำให้รัฐสามารถนำกฎหมายที่มีอยู่เดิมมาปรับใช้สำหรับการจัดเก็บรายได้ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มที่อยู่ภายในประเทศ ไม่ว่าจะเป็นกฎหมายภาษีนิติบุคคลที่สามารถเรียกเก็บจากกลุ่มองค์กร ภาษีเงินได้จากบุคคลธรรมดาที่ทำการเรียกเก็บจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ การเรียกเก็บภาษีเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม หรือแม้กระทั่งการเรียกเก็บภาษีอากรขาเข้าตามประเภทต่าง ๆ จากสินค้าที่มาจากต่างประเทศ เป็นกลุ่มส่วนใหญ่จึงทำให้รัฐสามารถจัดเก็บผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว จากกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ต่าง ๆ ที่มี

#### 4.3.2 การจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถแก้ไขปรับปรุงหรือพัฒนากิจกรรมเกมออนไลน์

ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว แต่สำหรับบางกิจกรรมหรืออาชีพเกมที่เกิดขึ้น มีการสร้างกฎหมายขึ้นมาใหม่สำหรับการจัดเก็บ โดยเฉพาะ หรือที่ยังไม่มีกฎหมายในการจัดเก็บได้โดยตรงแต่ใช้กฎหมายอื่นเทียบเคียง สำหรับการสร้างกฎหมายขึ้นมาใหม่ของภาครัฐเพื่อการจัดเก็บผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากเดิมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม คือ กฎหมาย ภาษี E-service ที่เรียกเก็บเป็นภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ Vat 7% จากกลุ่มองค์กรหรือผู้ประกอบการธุรกิจให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์จากต่างชาติ ที่มีรายได้เกินหนึ่งล้านแปดแสนบาทต่อปี การที่รัฐเลือกที่จะทำการจัดเก็บเป็นภาษีมูลค่าเพิ่มทำให้ผู้ประกอบการทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกจัดเก็บภาษีประเภทนี้ ทำการผลัดภาระกลับมาให้กับผู้บริโภคภายในประเทศ โดยเพิ่มราคาของค่าบริการต่าง ๆ อย่างต่ำเพิ่มอีก 7% ซึ่งมีการปรับราคาเพิ่มสูงขึ้นมากกว่านี้กับกลุ่มผู้ให้บริการในบางกลุ่ม

โดยผลตอบแทนที่สามารถใช้กฎหมาย ภาษี E-service มาการจัดเก็บมี ดังนี้

4.3.2.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐใช้กฎหมายภาษี E-service ในการจัดเก็บได้จากประเภทองค์กรผู้ให้บริการจากต่างประเทศ ในกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ มีดังนี้

- (1) ผลตอบแทนจากตัวเกม
- (2) ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์
- (3) ผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์
- (4) ผลตอบแทนการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด
- (5) ผลตอบแทนการให้บริการสอนเล่นเกมออนไลน์

## (6) ผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม

4.3.2.2 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐใช้กฎหมายภาษี E-service ในการจัดเก็บได้จากประเภทองค์กรผู้ให้บริการจากต่างประเทศ ในกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มีดังนี้

- (1) ผลตอบแทนที่มาร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์
- (2) ผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม
- (3) ผลตอบแทนการมาเป็นผู้สนับสนุน สปอนเซอร์ของเกม และสตีมีเมอร์

ซึ่งประเทศไทยมีสถิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้บริการอิเล็กทรอนิกส์ที่สูง ยิ่งโดยเฉพาะกับกิจกรรมเกมที่มีสถิติในการรับชมเกม การแข่งขันเกม ผู้เล่นเกมที่สูง การที่รัฐทำการจัดเก็บเพียงภาษีมูลค่าเพิ่ม และสามารถทำการจัดเก็บภาษีเพียง 7% เป็นสิ่งที่เพียงพอแล้วหรือไม่สำหรับผู้ให้บริการแพลตฟอร์มจากต่างประเทศ เพราะอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทย จาก 100% มีการผลิตภายในประเทศไม่ถึง 5%

สำหรับกฎหมาย E-payment ที่ใช้ตรวจสอบรูปแบบการจ่ายเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการฝากหรือโอนตั้งแต่สามพันครั้งขึ้นไปในหนึ่งปี หรือเมื่อมีการฝากหรือโอนเงินตั้งแต่สิบล้านครั้งขึ้นไป และมียอดเงินรวมกันตั้งแต่สองล้านบาทขึ้นไป โดยเมื่อครบกำหนดแล้วทางธนาคารจะส่งข้อมูลไปให้กับกรมสรรพากร เพื่อทำการตรวจสอบ และทำเรียกจัดเก็บผลตอบแทนที่เกิดขึ้น เป็นตัวช่วยให้กับกรมสรรพากรให้สามารถตรวจสอบข้อมูลได้ง่ายขึ้นกับกลุ่มคนที่ทำธุรกรรมทางออนไลน์

โดยผลตอบแทนที่สามารถใช้กฎหมาย E-payment มาใช้ในการตรวจสอบ มีดังนี้

4.3.2.3 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐ สามารถใช้ในการตรวจสอบผลตอบแทนกฎหมาย E-payment จากบุคคลทั่วไป เพื่อทำการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาได้แก่

- (1) ผลตอบแทนจากเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม
- (2) ผลตอบแทนจากการเล่นเกม
- (3) ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมีมิ่ง
- (4) ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา
- (5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์
- (6) ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกมให้บริการเกม

(7) ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi

(8) ผลตอบแทนจากการพนัน

(9) ผลตอบแทนจากการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม

แต่ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยว่าทำไมทางธนาคารจึงต้องทำการส่งข้อมูลให้กับรัฐหรือกรมสรรพากร เนื่องจากการเพิ่มภาวะ และเพิ่มงานให้กับทางธนาคาร แล้วทางรัฐได้ให้ผลประโยชน์อะไรเป็นการตอบแทนกับทางธนาคาร สำหรับผลตอบแทนที่ยังไม่มีกฎหมายจัดเก็บโดยตรง แต่มีการนำกฎหมายตัวอื่นมาปรับใช้สำหรับการจัดเก็บ คือ ผลตอบแทนที่กลุ่มอาชีพสตีมีเมอร์ได้รับหรือผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมีมิ่ง ที่มีการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา แต่ผู้วิจัยรู้สึกสงสัยว่าหากผู้ที่ทำการถ่ายทอดสดหรือสตีมีเมอร์ได้รับการโอนเงินเข้าบัญชีโดยตรงสามารถมองว่าเป็นผลตอบแทนที่เป็น การให้โดยเสนหาได้หรือไม่ เพราะผู้ที่ทำการโอนเงินให้กับสตีมีเมอร์ได้ทำการโอนเงินด้วยความเต็มใจ และในบางครั้งเป็นการโอนเงินให้แลกกับการกระทำ หรือแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง การที่ไม่ได้มีข้อกฎหมายหรือกำหนดโดยเฉพาะให้กับอาชีพสตีมีเมอร์ อาจจะทำให้เกิดปัญหาในแง่ของการจัดเก็บรายได้ การรายงานผลตอบแทนที่เกิดขึ้น และปัญหาต่าง ๆ ที่สามารถเกิดขึ้นเมื่อไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ที่เป็นช่องโหว่ทางกฎหมาย

#### 4.3.3 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดเก็บได้

การจัดเก็บรายได้ที่รัฐ ยังไม่สามารถทำการจัดเก็บได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผลตอบแทนในส่วนของกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป

##### 4.3.3.1 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ของประเภทบุคคลทั่วไป

เป็นกลุ่มที่มีความหลากหลาย และมีความอิสระในการหาผลตอบแทน คือสามารถเข้ามาหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์แบบเป็นครั้งคราวหรือสามารถทำเป็นอาชีพเสริมในช่วงเวลาว่างได้ นอกจากนี้รูปแบบในการเรียกเก็บหรือได้รับผลตอบแทนมีความหลากหลายเช่นเดียวกัน อย่างเช่น เงินสด การโอนเงิน บัตรเติมเงิน การได้รับผลตอบแทนในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น และผลตอบแทนที่เกิดขึ้นหรือได้รับนั้นเป็นลักษณะผลตอบแทนที่ไม่แน่นอน มีหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อผลตอบแทนที่ได้รับ

(1) ผลตอบแทนของเกมออนไลน์สำหรับประเภทบุคคลทั่วไปที่รัฐไม่สามารถจัดเก็บได้มีดังต่อไปนี้

(1.1) ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ โดยปกติแล้วรัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีจากประเภทภาษีทางตรงในส่วนของ หักภาษี ณ ที่จ่าย ในส่วนของเงินรางวัลที่เกิดขึ้น และเงินรางวัลมารวมกับผลตอบแทนอื่น เพื่อคำนวณเป็นภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา แต่หากกลับกลุ่มบุคคลทั่วไป ผลตอบแทนที่ได้รับจากการแข่งขันเกมนั้น อาจจะได้รับผลตอบแทนในรูปแบบที่ไม่ใช่ตัวเงิน เช่น อุปกรณ์สำหรับเล่นเกม ของตกแต่งที่ระลึก เครื่องประดับ เครื่องสำอาง เครื่องแต่งกาย สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์หรือไอเทมเสมือน ฯลฯ เป็นต้น

(1.2) ผลตอบแทนจากการเล่นเกม เนื่องจากผลตอบแทนจากสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ สามารถสร้างผลตอบแทนได้ตั้งแต่หลักสิบไปจนถึงหลักล้านได้แล้วแต่ความหายาก ความต้องการ ความนิยมของเกมออนไลน์ ในขณะนั้น แต่การที่รัฐจะสามารถรับรู้และทำการตรวจสอบผลตอบแทนเหล่านั้นได้นั้นเป็นการยาก หากผู้ที่ได้รับผลตอบแทนไม่มารายงานถึงผลตอบแทนที่ตนเองได้รับต่อรัฐ เนื่องจากเป็นสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์เป็นของที่ไม่สามารถจับต้องได้ ยังไม่รวมถึงวิธีในการซื้อ ขาย แลกเปลี่ยนสิ่งของที่เกิดขึ้นอีกด้วย

(1.3) ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง โดยปกติแล้วทางสตีมเมอร์หรือผู้ที่ทำการถ่ายทอดสดเกม จะได้รับผลตอบแทนที่มีการหักส่วนแบ่งค่าบริการผ่านทางผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม แต่กลับผลตอบแทนที่ได้รับจากการโอนเข้าบัญชีธนาคารหรือการได้รับผลตอบแทนในรูปแบบของบัตรเติมเงินเข้าสตีมเมอร์ โดยตรงหากไม่มีการรายงานผลตอบแทนที่เกิดขึ้น การรัฐที่จะรับรู้ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นเหล่านี้ รัฐจะต้องทำการตรวจสอบบัญชี

(1.4) ผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา ผู้ที่มีชื่อเสียงหรือเป็นที่รู้จัก อาจจะได้รับจ้างไปงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเกม ซึ่งผลตอบแทนที่เกิดขึ้นนั้น มีได้หลากหลายรูปแบบ ถ้าหากผลตอบแทนที่ได้รับไม่มาก อาจจะได้รับผลตอบแทนในรูปแบบเงินสด

(1.5) ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ ผลตอบแทนในส่วนนี้ มีการจ่ายผลตอบแทนในหลากหลายรูปแบบ เช่น การโอนเงิน เงินสด หรือที่นิยมกันอย่างบัตรเติมเงิน ทำให้การที่จะตรวจสอบผลตอบแทนให้ได้ทั้งหมดนั้นเป็นเรื่องที่ยาก

(1.6) ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม/ให้บริการเกม ผลตอบแทนในรูปแบบนี้ คล้ายกับผลตอบแทนจากตัวเกม ในส่วนของ Option ของเกมหรือสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม ในส่วนของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ แต่จะได้รับผลตอบแทนที่น้อยกว่า จะถูกเรียกว่าเซฟเถื่อน สามารถถูกปิดเกมได้ตลอดเวลา เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย การที่รัฐจะรับรู้ผลตอบแทนเหล่านี้ จะต้องทำการตรวจสอบเอง



(1.7) ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi เกมประเภทนี้ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้รับผลตอบแทนในลักษณะของสามารถนำเงินที่เกิดขึ้นในเกม มาทำการแลกเปลี่ยนในตลาดคริปโต และแลกเปลี่ยนมาเป็นเงินจริงได้ แต่การที่รัฐจะสามารถรับรู้ถึงผลตอบแทนที่เกิดขึ้นนั้น ผู้หาผลประโยชน์ตอบแทนจะต้องทำการฝากเงินไว้กับเว็บไซต์ให้บริการแลกเปลี่ยนซื้อขายเงินดิจิทัล ที่ลงทะเบียนไว้กับรัฐ

(1.8) ผลตอบแทนจากการพนัน ด้วยความนิยมของเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้น จนนำไปสู่การแข่งขันเกมออนไลน์ เมื่อมีการแข่งขันระดับที่สูงเกิดขึ้น ทำให้ผู้ที่มองเห็นหนทางในการสร้างผลตอบแทนทำการสร้างการพนันขึ้นมา ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับการพนันในกีฬาอื่น ที่มีการพนันหลายอย่าง แต่ที่หลัก ๆ คือ ใคร คือ ผู้ชนะในเกม ๆ นั้น

(1.9) ผลตอบแทนจากการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม จากความต้องการสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมของผู้เล่นภายในเกมที่มีจำนวนมาก การเติมเงินเข้าไปในเกมในแต่ละวิธี จะมีส่วนต่างที่คิดราคาของค่าใช้จ่ายที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เล่นเกมจะมองหาหนทางในการที่จะเสียเงินให้น้อยที่สุด เพื่อครอบครองสิ่งของที่อยากได้ ทำให้กลุ่มบุคคลทั่วไปบางกลุ่มเลือกที่จะเข้ามาหาผลตอบแทนในส่วนนี้

นอกจากนี้การเข้ามาหาผลตอบแทนของกลุ่มบุคคลทั่วไปในส่วนของกลุ่มที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม เติมเงินเข้าไปในเกม ทำการถ่ายทอดสดหรืออัปโหลดคลิปเกมออนไลน์ แข่งขันเกมออนไลน์ ซื้อขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ และรหัสของเกมออนไลน์ ฯลฯ เป็นต้น กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถสร้างผลตอบแทนให้กับกลุ่มที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะได้ ซึ่งตามหลักกฎหมายแล้วยังไม่ได้มีความสามารถในการทำสัญญาหรือนิติกรรมแบบสมบูรณ์ได้ ทำให้การรายงานในส่วนของผลตอบแทนที่เกิดขึ้นนั้น หากผู้ปกครองผู้ดูแลไม่ได้ทำการรายงานกับหน่วยงานรัฐ รัฐจะไม่สามารถรับรู้ได้เลย นอกจากนี้กลุ่มที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะที่เข้ามานั้นมีบางกลุ่มที่มีอายุน้อย โดยเฉพาะกับกลุ่มสตีเมอร์ จนในบางครั้งผู้วิจัยรู้สึกสงสัยว่าด้วยวัยเท่านี้สมควรที่จะให้มานั่งเล่นเกมเป็นระยะเวลาานานหรือไม่ เกมที่ให้ทำการเล่น และถ่ายทอดสดอยู่นั้นเหมาะสมกับอายุของผู้เล่นแล้วหรือไม่ แล้วที่กำลังทำการเล่นอยู่เข้าใจไม่ว่ากำลังทำอะไร ทำด้วยความสมัครใจของตนเองหรือเพียงแค่ทำตามที่ผู้ปกครองต้องการให้ทำ

สำหรับในส่วนของผลตอบแทนของเกมออนไลน์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดเก็บได้ นอกจากการพัฒนาวิธีการสำหรับการจัดเก็บรายได้แล้ว รัฐอาจจะต้องมอบผลตอบแทน สิทธิประโยชน์สำหรับผู้เข้ามารายงานผลตอบแทนกับรัฐ เพื่อเป็นการจูงใจให้เนื่องจากแต่เดิมเป็นผลตอบแทนที่สามารถรับได้เต็มจำนวน ไม่ต้องหักภาษีหรือรายได้ในส่วนผลตอบแทนที่เกิดขึ้น

การนำเศรษฐกิจที่อยู่นอกระบบเข้ามาในระบบ ทำให้กลุ่มคนที่ได้รับผลประโยชน์เกิดการเสียผลประโยชน์หรือได้รับผลตอบแทนที่น้อยลง ถึงแม้ว่าจัดเก็บรายได้ก็เพื่อนำไปใช้ในการเป็นทรัพยากรในการบริหาร พัฒนาประเทศ บริการสาธารณะ และสวัสดิการต่าง ๆ ที่ประชาชนภายในประเทศจะได้ใช้ประโยชน์หรือรับผลประโยชน์ในส่วนรวม แต่เมื่อมีการจัดเก็บรายได้เกิดขึ้นจากกิจกรรมที่ทำการจัดเก็บรัฐเองก็ควรมอบสิทธิประโยชน์ การบริการ หรือความสะดวกสบายต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการคุ้มครอง ในการหาผลตอบแทนสำหรับกิจกรรมที่ทำการจัดเก็บ เพื่อเป็นการจูงใจ และทำให้ผู้ที่ถูกจัดเก็บรายได้รู้สึกความคุ้มค่าสำหรับเงินที่ได้เสียไปให้กับรัฐ

สรุปผลการศึกษาวิจัยพบว่า ประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มีมากมายหลายประเภทโดยงานวิจัยนี้แบ่งตามประเภทของผู้ที่เข้าไปหาผลตอบแทน 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. กลุ่มประเภทองค์กร 2. กลุ่มประเภทบุคคล โดยในแต่ละกลุ่มจะสามารถแบ่งออกอีก 2 ประเภท คือ ประเภทองค์กรออกแบ่งเป็น กลุ่มผู้ประกอบการผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกม และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ในส่วนของประเภทบุคคลแบ่งออกเป็น กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มบุคคลทั่วไป สำหรับประเภทของการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ แบ่งออกเป็นการจัดเก็บรายได้ในลักษณะของภาษีทางตรง และภาษีทางอ้อม โดยจัดเก็บจากผู้ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และสำหรับช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ พบว่ามีการจัดเก็บรายได้ของรัฐมีทั้งที่สามารถทำการจัดเก็บได้ เช่น การจัดเก็บรายได้ภาษีนิติบุคคลของผู้ประกอบการภายในประเทศ และการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจเกม เป็นต้น การจัดเก็บที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข หรือเพิ่มเติมข้อกฎหมาย วิธีหรือหนทางในการจัดเก็บภาษี เช่น การจัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบการให้บริการแพลตฟอร์มจากต่างชาติที่จัดเก็บรายได้เพียงภาษีมูลค่าเพิ่ม และที่ไม่สามารถทำการจัดเก็บได้ เช่น ผลตอบแทนจากกลุ่มบุคคลทั่วไป ที่มีความอิสระ และไม่ได้ทำการรายงานผลตอบแทนที่เกิดขึ้นให้กับรัฐรับรู้

<p><b>4.3.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้</b></p>															
<p>4.3.1.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้จากประเภทองค์กร กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผลตอบแทนจากตัวเกม</li> <li>2. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์</li> <li>3. ผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์</li> <li>4. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน</li> <li>5. ผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเริ่มเกม</li> </ol>															
<p>4.3.1.2 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถจัดเก็บได้จากประเภทองค์กร กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผลตอบแทนที่มาจากส่วนมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</li> <li>2. ผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม</li> <li>3. ผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมนเนอร์</li> </ol>															
<p>4.3.1.3 กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บผลตอบแทนจาก</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เงินเดือน และค่าตอบแทน</li> <li>2. เงินรางวัลจากการแข่งขันเกม</li> <li>3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง</li> <li>4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา</li> <li>5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์</li> </ol>															
<p><b>4.3.2 การจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถแก้ไขปรับปรุงหรือพัฒนาเกมออนไลน์</b></p>															
<p>4.3.2.1 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่ใช้กฎหมายภาษี E-service ในการจัดเก็บได้จากประเภทองค์กรผู้ให้บริการจากต่างประเทศ ในกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ มีดังนี้</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ผลตอบแทนจากตัวเกม</td> <td>4. ผลตอบแทนการให้บริการสตีมนิ่ง ถ่ายทอดสด</td> </tr> <tr> <td>2. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์</td> <td>5. ผลตอบแทนการให้บริการช้อนเล่นเกมออนไลน์</td> </tr> <tr> <td>3. ผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์</td> <td>6. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเกม</td> </tr> </table>		1. ผลตอบแทนจากตัวเกม	4. ผลตอบแทนการให้บริการสตีมนิ่ง ถ่ายทอดสด	2. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์	5. ผลตอบแทนการให้บริการช้อนเล่นเกมออนไลน์	3. ผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์	6. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเกม								
1. ผลตอบแทนจากตัวเกม	4. ผลตอบแทนการให้บริการสตีมนิ่ง ถ่ายทอดสด														
2. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์	5. ผลตอบแทนการให้บริการช้อนเล่นเกมออนไลน์														
3. ผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์	6. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเกม														
<p>4.3.2.2 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่ใช้กฎหมายภาษี E-service ในการจัดเก็บได้จากประเภทองค์กรผู้ให้บริการจากต่างประเทศ ในกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มีดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผลตอบแทนที่มาจากส่วนมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์</li> <li>2. ผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม</li> <li>3. ผลตอบแทนการมาเป็นผู้สนับสนุน สปอนเซอร์ของเกม และสตีมนเนอร์</li> </ol>															
<p>4.3.2.3 ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมของรัฐ สามารถใช้ในการตรวจสอบผลตอบแทนกฎหมาย E-payment จากบุคคลทั่วไป เพื่อทำการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ได้แก่</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ผลตอบแทนจากเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม</td> <td>7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi</td> </tr> <tr> <td>2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม</td> <td>8. ผลตอบแทนจากการพนัน</td> </tr> <tr> <td>3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง</td> <td>9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม</td> </tr> <tr> <td>4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม</td> <td></td> </tr> </table>		1. ผลตอบแทนจากเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม	7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi	2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม	8. ผลตอบแทนจากการพนัน	3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง	9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม	4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา		5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์		6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม			
1. ผลตอบแทนจากเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม	7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi														
2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม	8. ผลตอบแทนจากการพนัน														
3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง	9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม														
4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา															
5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์															
6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม															
<p><b>4.3.3 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดเก็บได้</b></p>															
<p>4.3.3.1 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ของประเภทบุคคลทั่วไป ที่ยังไม่สามารถทำการจัดเก็บได้ ดังนี้</p> <table border="0"> <tr> <td>1. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์</td> <td>8. ผลตอบแทนจากการพนัน</td> </tr> <tr> <td>2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม</td> <td>9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม</td> </tr> <tr> <td>3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi</td> <td></td> </tr> </table>		1. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์	8. ผลตอบแทนจากการพนัน	2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม	9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม	3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง		4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา		5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์		6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม		7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi	
1. ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์	8. ผลตอบแทนจากการพนัน														
2. ผลตอบแทนจากการเล่นเกม	9. ผลตอบแทนจากการรับจ้างเริ่มเงินเข้าไปในเกม														
3. ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมนิ่ง															
4. ผลตอบแทนจากรับงานอีเว้น งานเกม หรืองานโฆษณา															
5. ผลตอบแทนจากการให้บริการใช้ช้อนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์															
6. ผลประโยชน์จากการเป็นเจ้าของผู้ให้บริการเซิร์ฟเวอร์เกม															
7. ผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi															

ภาพประกอบ 9 วิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษา แนวทางการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ รวบรวมข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับประเภทผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ประเภทการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ สำหรับงานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document Research) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และจากการสังเกต (Observation) สามารถสรุปผลการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ โดยสามารถแบ่งหัวข้อสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 การอภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะ
- 5.4 ปัญหา และอุปสรรค

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

### 5.1.1 สสำรวจประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

จากผลการศึกษาพบว่า ประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียงแบ่งเป็น 2 ประเภทกลุ่ม และแต่ละในกลุ่มใหญ่ได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ดังนี้

กลุ่มประเภทองค์กร แบ่งเป็นกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ กลุ่มผู้ที่ได้รับผลตอบแทนจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นธุรกิจหลัก เช่น ผลิตเกม ให้บริการเกม เป็นต้น โดยกลุ่มธุรกิจเหล่านี้สามารถหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้คือ ผลตอบแทนที่ได้รับจากตัวเกม เช่น การผลิตเกมออกมาเพื่อขาย หรือให้บริการ การขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ หรือที่ถูกรเรียกว่าไอเทมเสมือน ซึ่งเป็นหนึ่งในผลตอบแทนที่สำคัญมากของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ มีหลายผู้ให้บริการเกมที่เน้นไปที่การขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ นอกจากนี้เมื่อเกมที่ได้ผลิต หรือบริการ ได้รับความนิยมมีผู้เล่นเกมที่สูงขึ้น ผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์สามารถทำการจัดแข่งขันเกมออนไลน์ เพื่อหาผลตอบแทนจากการจัดงานแข่งขัน การรับสปอนเซอร์ การเข้าไปแข่งขันเกม รวมไปถึงการขายสินค้าที่ระลึกที่เกี่ยวข้องกับเกมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ตุ๊กตา โมเดล ของสะสมต่าง ๆ นอกจากนี้ด้วยความนิยมของเกมที่สูงขึ้น ทั้งจากการพัฒนาของเทคโนโลยี และการพัฒนาในส่วนอื่น ๆ ของเกม ทำให้เกมภาพมีความสวยงาม ระบบต่าง ๆ ของเกมที่มีการพัฒนา การพัฒนาศิลป์ทางเกม เนื้อเรื่องของเกม และระบบอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง ทำให้เกิดอาชีพที่เกี่ยวกับให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และอัปโหลดวิดีโอ หรือที่เรียกว่าสตีมเมอร์ ผู้ทำหน้าที่เล่าเรื่องราวในเกม สร้างความสนุกสนานให้กับผู้รับชม โดยจะได้รับผลตอบแทนจากผู้ชมหรือผู้ให้การสนับสนุนเป็นหลัก ซึ่งจำเป็นที่จะต้องอาศัยแพลตฟอร์มผู้ให้บริการเรื่องการถ่ายทอดสด หรืออัปโหลดวิดีโอขนาดใหญ่ เพราะมีจำนวนผู้ชมหรือผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก โดยกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ จะได้รับผลตอบแทนจากการเป็นผู้ให้บริการ คือ ส่วนแบ่งที่สตีมเมอร์ได้รับ ค่าโฆษณาที่เข้ามาซื้อโฆษณา ซึ่งจะได้รับผลตอบแทนในลักษณะเดียวกันกับการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน และผลตอบแทนในส่วนสุดท้าย คือผลตอบแทนที่เกิดจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม เป็นผลตอบแทนที่เกิดจากการผู้ที่เล่นเกม ต้องการทำกิจกรรมทางเศรษฐกิจในเกม เช่น ซื้อ ขาย แลกเปลี่ยน เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นระหว่างผู้เล่นเกมกับผู้ให้บริการเกม ผู้พัฒนาเกม หรือระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกันเอง โดยใช้ค่าของเงินหรือมูลค่าของในเกม เป็นต้น

กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ กลุ่มธุรกิจอื่น ๆ เช่น ธุรกิจอาหาร เครื่องดื่ม อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมต่าง ๆ ฯลฯ เป็นต้น ที่มองเห็นผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และเข้าไปในกิจกรรมเหล่านั้น เพื่อโอกาสในด้านธุรกิจของตนเอง โดยกลุ่มธุรกิจเหล่านี้สามารถหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ได้คือการสร้างความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ความร่วมมือที่เกิดขึ้น เช่น การสร้างหรือผลิตสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือกัน คือ เมื่อซื้อสินค้าจากกลุ่มธุรกิจทั่วไป มีโอกาสได้ลุ้นรับสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ที่ได้สร้างความร่วมมือกัน หรือการที่กลุ่มธุรกิจเกมสร้างสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมออนไลน์ ที่เป็นสัญลักษณ์หรือแสดงความเกี่ยวข้องกับกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ นอกจากนี้กลุ่มธุรกิจทั่วไปยังสามารถเลือกที่จะมาเป็นผู้ให้การสนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีเมอร์ เพื่อสร้างฐานลูกค้าใหม่หรือใช้ความนิยมของสตีเมอร์ รวมไปถึงเกมออนไลน์ เป็นช่องทางสำหรับการโฆษณาสินค้า บริการ และการแสดงโปรโมชันต่าง ๆ ของตนเอง นอกจากนี้กลุ่มธุรกิจทั่วไป บางกลุ่มยังมองเห็นถึงความต้องการของอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม แข่งขันเกมหรือรับชมเกมของผู้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับออนไลน์ ทำให้ในปัจจุบันมีการพัฒนาอุปกรณ์สำหรับเล่นเกมมาหลากหลายประเภท เช่น ถุงใส่นิ้วมือ แป้นพิมพ์ หูฟัง เมาส์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ และจอยคอนโทรลเลอร์ เป็นต้น

กลุ่มประเภทบุคคล แบ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ และกลุ่มบุคคลทั่วไป

กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ กลุ่มที่ทำงานอยู่ภายใต้กำกับของธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เช่น เป็นพนักงานที่ทำงานในบริษัทที่เกี่ยวกับเกม และที่ได้รับค่าจ้างหรือผลตอบแทนจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ โดยได้รับผลตอบแทนได้ดังนี้ ผลตอบแทนที่ได้รับจากเงินเดือน และค่าตอบแทน โดยจะได้รับผลตอบแทนในส่วนนี้แตกต่างกันไปตามแต่ละอาชีพ ความชำนาญ และปัจจัยส่วนบุคคล รวมไปถึงผลตอบแทนที่ทางบริษัทกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ พิจารณาที่จะมอบให้ นอกจากนี้ผู้ที่ประกอบอาชีพนักกีฬา และผู้ฝึกสอนนักกีฬา สามารถรับผลตอบแทนจากเงินรางวัลที่ได้รับจากการแข่งขันและผู้เล่นเกมที่มีฝีมือ อดีตนักกีฬาแข่งขันเกมสามารถหากกลุ่มธุรกิจที่เปิดเป็นตัวกลางในการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เหมือนกับการเรียนออนไลน์ที่มีคอร์สที่ผู้เรียนสนใจให้เลือกลงเรียนและทำการจ่ายเงินเพื่อเข้าไปทำการเรียน ซึ่งเกมออนไลน์เองมีหลากหลายเกม หลากหลายประเภทเช่นเดียวกัน รวมไปถึงมีความสามารถในการเลือกผู้เรียนได้ สำหรับผู้ประกอบการอาชีพสตีเมอร์

ผู้มีชื่อเสียง นักกีฬาแข่งขันเกมภายใต้สังกัดสามารถหาผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง รวมไปถึงการหาผลตอบแทนในรูปแบบอื่นที่ทางสังกัดหาให้ เช่น ผลตอบแทนจากรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา เป็นต้น

กลุ่มบุคคลทั่วไป คือ กลุ่มบุคคลที่สามารถเข้ามาหาผลประโยชน์ตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้อย่างอิสระ บางกลุ่มเข้ามาหาผลตอบแทนเพียงครั้งคราว เนื่องจากกิจกรรมเกมออนไลน์สามารถสร้างผลตอบแทนได้หลากหลายรูปแบบ ตามแต่ที่ผู้คนออกแบบ ทำให้กลุ่มบุคคลทั่วไป สามารถหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมได้ดังนี้ สำหรับบุคคลที่อยากเป็นนักกีฬาแข่งขันเกมออนไลน์มีอาชีพหรือในระดับที่สูง แม้กระทั่งผู้ที่อยากลองการแข่งขันเกมออนไลน์ โดยปกติแล้วจะมีการแข่งขันที่ไม่ได้เป็นระดับทางการ เงินรางวัลที่ไม่สูง เป็นการแข่งขันระยะสั้นให้ผู้ที่ต้องการแข่งขันลองสมัครแข่งขันได้ นอกจากนี้เพียงการเล่นเกมเองก็สามารถสร้างผลตอบแทนได้ เช่น เมื่อเล่นไปแล้วได้รับสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมหรือไอเทมเสมือนที่เป็นที่ต้องการ หรือมีโอกาสได้รับที่ยาก สามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ การรับจ้างเล่นเกม การซื้อขายไอดีหรือรหัสของเกม โดยเฉพาะเกมที่มีคนนิยมเล่นสูง เป็นหนึ่งในผลตอบแทนที่มีความต้องการอยู่เรื่อย ๆ นอกจากนี้กลุ่มบุคคลทั่วไปสามารถหาผลตอบแทนได้เหมือนกับกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ แต่ทว่าไม่มีต้นสังกัดในการหาผลตอบแทนให้ และยังสามารถหาผลตอบแทนจากกลุ่มประเภทองค์กร ได้เช่น การหาตอบแทนจากการรับจ้างเติมเงินเข้าไปในเกม และผลตอบแทนจากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยในส่วนของให้บริการเกมออนไลน์นั้น เป็นการกระทำที่ความจริงแล้วผิดกฎหมาย ผิดกฎระเบียบของทางเกม หรือจะนิยมเรียกว่าเซิร์ฟเวอร์ โดยจะหาผลตอบแทนได้ใกล้เคียงกับกลุ่มองค์กร เช่น ผลตอบแทนจากตัวเกมที่มีการขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ในเกม เป็นต้น และยังสามารถหาผลตอบแทนที่ผิดกฎหมายอย่างการพนัน เนื่องจากเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมจะมีการจัดการแข่งขันเกมออนไลน์ขึ้น เหมือนกีฬาประเภทอื่น ทำให้ผู้ที่มองเห็นโอกาสที่จะสร้างผลตอบแทนจากเรื่องนี้ ได้ทำการสร้างเงื่อนไขการพนันต่างต่าง ๆ ขึ้น เช่น ทีมไหนชนะ ใครจะได้เงินเยอะที่สุดในเกม ใครฆ่าฝั่งตรงข้ามได้เร็วที่สุด หรือฆ่าได้มากที่สุด รวมไปถึงจำนวนคะแนนที่จะเกิดขึ้นในเกม เป็นต้น

### 5.1.2 สำรวจประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

จากผลการศึกษาพบว่า ประเทศไทยมีข้อกฎหมายที่สามารถใช้จัดเก็บรายได้ หรือภาษีจากกิจกรรมเกมออนไลน์ได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว ซึ่งมีข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องดังนี้

การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทองค์กร ผู้วิจัยได้นำการประเภทแบ่งตามผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เพื่อให้มีความสอดคล้องกันกับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ

กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ แบ่งการจัดเก็บรายได้ออกเป็น

ผลตอบแทนจากตัวเกม คือ ผลตอบแทนที่เกิดจากการขายตัวเกม และสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐเป็น ภาษีทางตรง คือ ภาษีประเภทที่ ผู้มีหน้าที่เสียภาษีไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ ต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ทั้งหมด โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนจากตัวเกมได้ คือ การจัดเก็บภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ และภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีหลีกเลี่ยงที่จะเสียภาษีเองได้ โดยสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ เช่น ภาษีอากรขาเข้าของศุลกากร สามารถจัดเก็บได้ตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้าที่ 95.04 และภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT ประเทศไทยกำหนดภาษีมูลค่าเพิ่มไว้ที่ 7%

การจัดเก็บรายได้ผลตอบแทนจากการแข่งขันเกมออนไลน์ คือ ผลตอบแทนที่เกิดจากการจัดการแข่งขันเกม และผลตอบแทนของผู้ที่เข้าแข่งขันเกม สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐออกเป็น ภาษีทางตรง คือ การจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 69 ทวิ, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ ภาษีหัก ณ ที่จ่าย ตามมาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2, ข้อ 9 และภาษีทางอ้อมที่เป็นการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ คือ ผลตอบแทนที่เกิดจากอุปกรณ์เกี่ยวกับเกม และผลตอบแทนที่ผลิตสินค้าของสะสมที่เกี่ยวข้องกับเกม สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐออกเป็น ภาษีทางตรง โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ คือ การจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ และภาษีทางอ้อม โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางอ้อมจากผลตอบแทนจากการขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ คือ การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากร สามารถจัดเก็บได้ตาม



ประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้าที่ 95.03, 95.04, 8543.70.21การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด และ อับโหลดวิดีโอ คือ ผลตอบแทนที่เกิดจากการให้บริการสตีมมิ่ง สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางอ้อม โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางอ้อมจากผลตอบแทนจากการให้บริการสตีมมิ่ง ถ่ายทอดสด ได้จากการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ และรับจ้างเล่นเกมเป็นเพื่อน โดยการจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66 และภาษีทางอ้อม โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางอ้อมจากผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ คือ การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม คือ การจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66 และภาษีทางอ้อม โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางอ้อมจากผลตอบแทนจากการรับจ้างหรือเป็นตัวกลางในการเติมเกม จากการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT

การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ สามารถทำการจัดเก็บรายได้จาก ผลตอบแทนที่มาจากร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ (collaboration) สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ ทั้งหมดไม่สามารถผลักภาระให้กับผู้อื่นได้ โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ จาก การจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ หักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม โดยมีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ -มาตรา 3 เทรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 3/1 + 3/2, ข้อ 8 และภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้มีหน้าที่เสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษี

ทางอ้อมจากผลตอบแทนจากความร่วมมือกับกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ คือ การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้า ของศุลกากรตามสินค้าหรือตามที่กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ มาเป็นผู้ให้ความร่วมมือการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากผลตอบแทนการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม จากการจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, 76 ทวิ การหักภาษี ณ ที่จ่าย เป็นมาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกม มีเงื่อนไขที่ต้องทำการหักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรา 3 เทรส + ท.ป. 4/2528 ข้อ 8 และภาษีทางอ้อม สำหรับผลตอบแทนจากการผลิตอุปกรณ์สำหรับการเล่นเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อม คือ การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้าของศุลกากร โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีอากรขาเข้าตามประเภทพิกัดอัตราอากรขาเข้าที่ 95.04, 8543.70.21 การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมเมอร์ สามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมเมอร์ จากการจัดเก็บภาษีนิติบุคคล โดยมีมาตราที่เกี่ยวข้อง คือ ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, 70 ทวิ, และภาษีทางอ้อม สำหรับผลตอบแทนจากการมาเป็นผู้สนับสนุนหรือสปอนเซอร์ของเกม และสตีมเมอร์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนของรูปแบบภาษีทางอ้อม คือ การจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีอากรขาเข้าของศุลกากร โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บภาษีอากรขาเข้าตาม สินค้าและธุรกิจที่เข้ามาเป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ VAT

การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคล ผู้วิจัยได้นำการประเภทแบ่งตามผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ เพื่อให้มีความสอดคล้องกันกับการจัดเก็บรายได้ คือ

กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ แบ่งการจัดเก็บรายได้ดังนี้  
การจัดเก็บรายได้จากเงินเดือน และค่าตอบแทนสามารถแบ่งออกการจัดเก็บรายได้ของรัฐ คือ ภาษีทางตรง คือ ภาษีที่ผู้มีหน้าที่เสียภาษีต้องเป็นรับภาระภาษีไว้ ทั้งหมดไม่

สามารถผลัดภาระให้กับผู้อื่นได้ โดยรัฐสามารถจัดเก็บภาษีทางตรงจากเงินเดือนและค่าตอบแทน  
ได้จากการจัดเก็บรายได้จากภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันเกม เป็นผลตอบแทนที่เกิดจาก  
การแข่งขันเกม ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการ  
จัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง คือ ภาษีทางตรง สำหรับผลตอบแทนจากเงิน  
รางวัลการแข่งขันเกม รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่ม  
บุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ จากการจัดเก็บรายได้จากภาษีเงินได้บุคคล  
ธรรมดา และการหักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บางกิจกรรม  
โดยมีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง เป็น  
ผลตอบแทนที่ได้รับจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้าน  
เกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง สำหรับ  
ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบ  
ภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ การจัดเก็บรายได้จาก  
ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และจากการหักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้า  
บางส่วน บางกิจกรรม โดย มีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1,  
12/2

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนรับงานอีเวนต์ งานเกม หรืองานโฆษณา  
เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำ  
การจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง คือ การจัดเก็บรายได้จากภาษีเงินได้บุคคล  
ธรรมดา และจากการหักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บาง  
กิจกรรม โดย มีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9 (2)

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกม  
ออนไลน์ โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง สำหรับ  
ผลตอบแทนจากการให้บริการโค้ชสอนหรือคอร์สเล่นเกมออนไลน์ รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้  
ในส่วนในรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ คือ การ  
จัดเก็บรายได้จากภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และจากการหักภาษี ณ ที่จ่าย คือ มาตรการสำหรับ  
เก็บภาษีส่วหน้าบางส่วน บางกิจกรรม โดย มีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป.  
4/2528 ข้อ 12/2

การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มบุคคลทั่วไป ในกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป เมื่อได้รับผลตอบแทนถึงเกณฑ์ที่กำหนด จะต้องเสียภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา แต่ทว่าในกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป ผลตอบแทนส่วนใหญ่รัฐจะไม่สามารถจัดเก็บได้เนื่องจาก ไม่มีการบันทึกเข้าไปในระบบ และกลุ่มบุคคลทั่วไปบางคนเข้ามาหาผลประโยชน์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เป็นครั้งคราว ทำให้สิ่งที่รัฐสามารถนำมาช่วยเพื่อใช้กับการจัดเก็บรายได้จากกลุ่มประเภทบุคคลทั่วไป คือ กฎหมาย E-payment เพื่อนำมาช่วยตรวจสอบสำหรับมาคำนวณและช่วยการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และรัฐสามารถจัดเก็บรายได้อื่นเพิ่มเติมนอกจากในส่วนภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ของกลุ่มบุคคลทั่วไป ตามเงื่อนไขผลตอบแทนที่ได้รับ คือ การจัดเก็บรายได้จากเงินรางวัลการแข่งขันเกม เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการเงินรางวัลการแข่งขันเกม ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง คือ หักภาษี ณ ที่จ่ายคือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม โดยมีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 9

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการถ่ายทอดสดหรือสตีมมิ่ง ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในรูปแบบของลักษณะภาษีทางตรง จากการหักภาษี ณ ที่จ่ายคือ มาตรการสำหรับเก็บภาษีล่วงหน้าบางส่วน บางกิจกรรม โดยมีมาตรการที่เกี่ยวข้องดังนี้ มาตรา 3 เศรษฐ + ท.ป. 4/2528 ข้อ 12/1, 12/2

การจัดเก็บรายได้จากผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi เป็นผลตอบแทนที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภท GameFi ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการได้รับสกุลเงินดิจิทัลหรือคริปโท ของกลุ่มบุคคลทั่วไป โดยรัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ โดยการนำกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภาษีคริปโทเคอร์เรนซี โทเคนดิจิทัล และเหรียญสกุลเงินดิจิทัลต่าง ๆ มาประกอบใช้กับการจัดเก็บรายได้กับผลประโยชน์ประเภทนี้ คือ ภาษีทางตรง สำหรับผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางตรงจากกลุ่มบุคคลบุคคลทั่วไป คือ การจัดเก็บรายได้จากภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา และภาษีทางอ้อม คือ ภาษีที่จัดเก็บจากผู้จำหน่าย ผู้ผลิต และผู้นำเข้าสินค้า โดยผู้ที่มีหน้าเสียภาษีสามารถผลักภาระภาษีไปยังผู้บริโภคได้ เช่น ภาษีสรรพสามิต ภาษีศุลกากร ภาษีมูลค่าเพิ่ม เป็นต้น สำหรับผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ในส่วนในรูปแบบภาษีทางอ้อมจากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ จากการจัดเก็บรายได้ด้วยรูปแบบภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่เก็บจากมูลค่าการซื้อขายหรือการให้บริการ และสินค้านำเข้า โดยกรมสรรพากร สำหรับผลตอบแทนจากเกมประเภท GameFi ที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้ภาษีมูลค่าเพิ่มได้ แต่ได้มี

มติคณะรัฐมนตรี ทำการผ่อนปรนการเก็บภาษีดังกล่าว โดยมีเงื่อนไข ดังนี้ ให้ทำการยกเว้นสำหรับการเก็บภาษีมูลค่าเพิ่มสำหรับธุรกรรมที่กระทำผ่าน เว็บไซต์ให้บริการแลกเปลี่ยนซื้อขายเงินดิจิทัล หรือที่เรียกว่า Exchange ที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และสินทรัพย์ดิจิทัลที่ออกโดยธนาคารแห่งประเทศไทย (Retail CBDC) ตั้งแต่วันที่ 1 เม.ย. 2565 ถึงวันที่ 31 ธ.ค. 2566

### 5.1.3 ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ของประเทศไทย

จากผลการศึกษาพบว่า สามารถวิเคราะห์ และแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

5.1.3.1 สำหรับผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บได้ เป็นผลตอบแทนจากกลุ่มประเภทองค์กร ทั้งของกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ และสำหรับกลุ่มบุคคล คือกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ เนื่องจากผลตอบแทนที่กลุ่มเหล่านี้ได้รับมีการรายงานผลถึงการประกอบการ หลักฐานที่มีการแสดงมีความชัดเจน การแสดงเงินเดือนค่าตอบแทน และการได้รับกำไร รวมไปถึงการขาดทุนที่เกิดขึ้น ทำให้รัฐสามารถนำกฎหมายที่มีอยู่เดิมมาปรับใช้สำหรับการจัดเก็บรายได้ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มที่อยู่ในประเทศ ไม่ว่าจะเป็นกฎหมายภาษีนิติบุคคลที่สามารถเรียกเก็บจากกลุ่มองค์กร ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาที่เรียกเก็บจากกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจด้านเกมออนไลน์ การเรียกเก็บภาษีเงินรางวัลจากการแข่งขันเกม หรือแม้กระทั่งการเรียกเก็บภาษีอากรขาเข้าตามประเภทต่าง ๆ จากสินค้าที่มาจากต่างประเทศ

5.1.3.2 การจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถแก้ไขปรับปรุงหรือพัฒนากิจกรรมเกมออนไลน์ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมรัฐสามารถทำการจัดเก็บได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว แต่สำหรับบางกิจกรรมหรืออาชีพเกมที่เกิดขึ้น มีการสร้างกฎหมายขึ้นมาใหม่สำหรับการจัดเก็บโดยเฉพาะ หรือที่ยังไม่มีกฎหมายในการจัดเก็บได้โดยตรงแต่ใช้กฎหมายอื่นเทียบเคียง สำหรับการสร้างกฎหมายขึ้นมาใหม่ของภาครัฐเพื่อการจัดเก็บผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจากเดิมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม คือ กฎหมาย ภาษี E-service ที่เรียกเก็บเป็นภาษีมูลค่าเพิ่ม หรือ Vat 7% จากกลุ่มผู้ให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์จากต่างชาติ ที่มีรายได้เกินหนึ่งล้านแปดแสนบาทต่อปี การที่รัฐเลือกที่จะทำการจัดเก็บเป็นภาษีมูลค่าเพิ่มทำให้ผู้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกจัดเก็บภาษีประเภทนี้ ทำการผลักภาระกลับมาให้กับผู้บริโภคภายในประเทศ โดยเพิ่มราคาของค่าบริการต่าง ๆ อย่างต่ำเพิ่มอีก 7% ซึ่งมีการปรับราคาเพิ่มสูงชันมากกว่านี้กับกลุ่มผู้ให้บริการในบางกลุ่ม และสำหรับกฎหมาย E-payment ที่ใช้ตรวจสอบรูปแบบการจ่ายเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการฝากหรือ

โอนตั้งแต่ 3,000 ครั้งขึ้นไปใน 1 ปี หรือเมื่อมีการฝากหรือโอนเงินตั้งแต่ 400 ครั้งขึ้นไป และมี ยอดเงินรวมกันตั้งแต่ 2 ล้านบาทขึ้นไป โดยเมื่อครบกำหนดแล้วทางธนาคารจะส่งข้อมูลไปให้กับ กรมสรรพากร เพื่อทำการตรวจสอบ และทำเรียกจัดเก็บผลตอบแทนที่เกิดขึ้น เป็นตัวช่วยให้กับ กรมสรรพากรให้สามารถตรวจสอบข้อมูลได้ง่ายขึ้นกับกลุ่มคนที่ทำธุรกรรมทางออนไลน์ แต่ทว่า ทำไมทางธนาคารจึงต้องทำการส่งข้อมูลให้กับรัฐหรือกรมสรรพากร เนื่องจากการเพิ่มภาระ และเพิ่มงานให้กับทางธนาคาร แล้วทางรัฐได้ให้ผลประโยชน์อะไรเป็นการตอบแทนกับทาง ธนาคาร

5.1.3.3 ผลตอบแทนของเกมออนไลน์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดเก็บได้ การจัดเก็บ รายได้ที่รัฐ ยังไม่สามารถทำการจัดเก็บได้จากกิจกรรมเกมออนไลน์ ผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจาก กิจกรรมเกมออนไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผลตอบแทนในส่วนของกลุ่มบุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความหลากหลาย และมีความอิสระในการหาผลตอบแทน คือ สามารถเข้ามาหา ผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์แบบเป็นครั้งคราวหรือสามารถทำเป็นอาชีพเสริมใน ช่วงเวลาว่างได้ นอกจากนี้รูปแบบในการเรียกเก็บหรือได้รับผลตอบแทนมีความหลากหลาย เช่นเดียวกัน อย่างเช่น เงินสด การโอนเงิน บัตรเติมเงิน การได้รับผลตอบแทนในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น และผลตอบแทนที่เกิดขึ้นหรือได้รับนั้นเป็นลักษณะผลตอบแทนที่ไม่แน่นอน มีหลายปัจจัยที่ ส่งผลกระทบต่อผลตอบแทนที่ได้รับ โดยสามารถสร้างผลตอบแทนได้ตั้งแต่หลักสิบบไปจนถึงหลักล้านได้ แต่โดยส่วนใหญ่แล้ว จากเหตุผลดังกล่าวทำให้การที่รัฐจะสามารถรับรู้และทำการตรวจสอบ ผลตอบแทนเหล่านั้นได้นั้นเป็นการยาก หากผู้ที่ได้รับผลตอบแทนไม่มารายงานถึงผลตอบแทนที่ ตนเองได้รับต่อรัฐ นอกจากนี้การเข้ามาหาผลตอบแทนของกลุ่มบุคคลทั่วไปในส่วนของกลุ่มที่ยัง ไม่บรรลุนิติภาวะ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม เติมนเงินเข้าไปในเกม ทำการถ่ายทอดสดหรืออัฟไหลด คลิปเกมออนไลน์ แข่งขันเกมออนไลน์ ซื้อขายสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ และรหัสของเกมออนไลน์ ฯลฯ เป็นต้น

## 5.2 การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบประเด็น ข้อสงสัย คำถามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์ วิธีการ ในการจัดเก็บรายได้ของรัฐ

### 5.2.1 ในด้านประเภทผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่าจากการเข้ามามีการหาผลตอบแทนของกลุ่มต่าง ๆ มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นความหลากหลายทางกิจกรรมที่ได้เข้ามา รูปแบบธุรกิจ กลุ่มอายุ ช่วงระยะเวลา ผลตอบแทนที่สามารถสร้างได้ ฯลฯ โดยผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียง และได้ทำการแบ่งกลุ่มออกเป็นดังนี้ กลุ่มประเภทองค์กร คือ กลุ่มที่มีลักษณะมีการจดทะเบียนเป็นนิติบุคคล สามารถทำการแบ่งประเภทจากรูปแบบความเกี่ยวข้องในการหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ 1. กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มธุรกิจที่ผลตอบแทนมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยสามารถหาผลตอบแทนจากได้ดังนี้ ผลตอบแทนจากการสร้างเกม เพื่อขายลิขสิทธิ์หรือให้บริการ สำหรับผลตอบแทนที่มีส่วนสำคัญ และสามารถสร้างผลตอบแทนได้อย่างสูง คือ สิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกมหรือไอเทมเสมือน ที่มีการนำระบบการซื้อขายสิ่งของ และการสุ่มหรือกล่องสุ่ม (Loot Box) เข้ามาในการหาผลตอบแทนในการหาผลตอบแทน ที่นิยมสร้างในระบบของเกมออนไลน์รูปแบบสามารถเล่นได้ฟรี (Free to play) ซึ่งเป็นรูปแบบเกม que ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อเกมหรือจ่ายเงินเพื่อเป็นเจ้าของเกมนั้น โดยสำหรับบางเกมออนไลน์สามารถหาผลตอบแทนในรูปแบบนี้เป็นมูลค่าสูงดัง ข้อมูลจาก sensortower (2022) ซึ่งเป็นบริษัท และเว็บไซต์วิเคราะห์ข้อมูลตลาดต่าง ๆ ได้ออกมาระบุว่าเกม Genshin Impact ที่สามารถสร้างผลตอบแทนจากทั่วโลกไปได้ถึง 2 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในระยะเวลาเพียง 1 ปี โดยตั้งแต่เปิดตัวตั้งแต่ปี 2563 จนถึงปี 2565 ทำรายได้ไปถึง 567 ล้านดอลลาร์ และกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ยังสามารถหาผลตอบแทนจากเกมได้อีกหลากหลายกิจกรรม เช่น ขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเกม ขายเครื่องเล่นเกม จัดการแข่งขัน และสร้างถ่ายทอดสดเกม ฯลฯ เป็นต้น 2. กลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ คือ กลุ่มธุรกิจอื่น ที่มองเห็นผลตอบแทนจากกิจกรรมเกม และได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ธุรกิจด้านอาหาร เครื่องดื่ม ขนม เสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย กลุ่มธุรกิจสร้างโปรแกรมและผลิตภัณฑ์ของสะสมต่าง ๆ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นการเข้ามาหาผลตอบแทนในรูปแบบของการเข้ามาสร้างความร่วมมือทางธุรกิจ การสนับสนุนเป็นสปอนเซอร์ให้กับกลุ่มธุรกิจเกม หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการเกม อย่างเช่น การสร้างโปรโมชัน ผลิตภัณฑ์ และบริการที่มีความเกี่ยวข้องกับเกม เป็นต้น ซึ่งมีปรากฏการณ์ที่มีบริษัทขนมทำการสนับสนุนเป็นสปอนเซอร์ให้กับผู้ที่มีชื่อเสียงในเกม และสตีเมอร์ ผลตอบรับคือขนมที่บริษัททำการผลิตมียอดขายที่เพิ่มสูงขึ้น และสามารถขายหมดใน

ร้านสะดวกซื้อในช่วงระยะเวลาหนึ่ง นับเป็นหนึ่งในหนทางสำหรับการโฆษณาสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจ เนื่องจากผู้เล่นเกมหรือรับชมเกมส่วนใหญ่จะรับชมเป็นระยะเวลาหนึ่ง ทำให้มีโอกาสที่สินค้าจะเป็นที่รู้จัก และการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยส่วนใหญ่จะมีการเก็บข้อมูลต่าง ๆ เช่น เพศ อายุ กิจกรรมที่ทำการค้นหา ทำให้ผู้ที่ต้องการทำการโฆษณาสินค้าเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ รวมไปถึงการผลิตสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับเกมหรือบุคคลที่มีชื่อเสียงในเกมที่จะดึงฐานผู้เล่นเกมหรือฐานแฟนคลับให้มาเป็นลูกค้าในอนาคต สำหรับอีกกลุ่มประเภทที่ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งคือกลุ่มบุคคล ได้ทำการแบ่งออกเป็น 1. กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจเกมออนไลน์ คือ กลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้กลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ โดยผลตอบแทนส่วนใหญ่ของกลุ่มนี้จะมาจากค่าจ้าง เงินเดือน ซึ่งขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย และยังสามารถหาผลตอบแทนอื่นได้จากกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมอย่างเช่น เงินรางวัลจากการแข่งขัน ผลตอบแทนจากการถ่ายทอดสดเกมหรืออัปโหลดคลิปวิดีโอ ผลตอบแทนจากการจ้างงานอื่นเว้นที่เป็นต้น 2. กลุ่มบุคคลทั่วไป คือ กลุ่มบุคคลที่เข้ามาหาผลตอบแทนจากเกม โดยไม่ได้มีข้อผูกมัด บางครั้งเข้ามาหาผลตอบแทนเป็นครั้งคราว บางคนทำเพื่อเป็นอาชีพเสริม หรือบางคนอาจจะทำเป็นอาชีพหลัก มีรูปแบบในการหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมที่หลากหลาย สำหรับผลตอบแทนที่กลุ่มบุคคลทั่วไปนิยมเข้าไปหาจากกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ เช่น การเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาผลตอบแทน ในรูปแบบการรับจ้างเล่นเกม การหาอุปกรณ์ ไอเทมเสมือน หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่มีมูลค่าภายในเกม การรับจ้างแลกเปลี่ยนเงินจริงเป็นค่าของเงินภายในเกม การถ่ายทอดสดเกมหรืออัปโหลดคลิปวิดีโอ และการเข้าแข่งขันเกมออนไลน์ เป็นต้น

### 5.2.2 ในด้านประเภทรูปแบบการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์

ปัจจุบันในประเทศไทย พบว่ารัฐสามารถจัดเก็บรายได้ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจได้จากกลุ่มต่าง ๆ ที่เข้าไปมีส่วนในผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมได้เป็นส่วนใหญ่แล้ว จากกลุ่มที่ได้รับผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมออนไลน์ ดังนี้ การจัดเก็บรายได้จากกลุ่มองค์กร จากกลุ่มผู้ประกอบการด้านธุรกิจเกมออนไลน์ และกลุ่มธุรกิจทั่วไปที่ได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากกิจกรรมเกมออนไลน์ โดยการจัดเก็บรายได้ที่สำคัญของกลุ่มองค์กร คือ 1. การจัดเก็บรายได้จากภาษีนิติบุคคลตามมาตราต่าง ๆ เช่น ภาษีนิติบุคคลตามมาตรา 65, 66, 70, และมาตรา 76 เป็นต้น 2. การจัดเก็บรายได้จากภาษีอากรขาเข้าตามประเภทพิกัดอากรขาเข้าสินค้าประเภทต่าง ๆ และ 3. การจัดเก็บภาษีมูลค่าเพิ่ม ในส่วนของการจัดเก็บรายได้ผลตอบแทนจากกลุ่มประเภทบุคคล สำหรับกลุ่มบุคคลที่ทำงานอยู่ภายใต้ธุรกิจเกมออนไลน์ รัฐสามารถจัดเก็บได้จากกลุ่มนี้ได้อย่างครบถ้วน แต่สำหรับกลุ่มบุคคลทั่วไปการที่รับรู้ในส่วนผลตอบแทนที่จะได้รับจากกลุ่มนี้เป็น



เรื่องที่มีความลำบาก เนื่องจากผลตอบแทนที่ไม่ชัดเจน และแน่นอน โดยการจับที่สำคัญของกลุ่มบุคคล คือ ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา

แต่ยังมีข้อกฎหมาย และการจัดเก็บรายได้บางอย่างที่ผู้วิจัยมองว่ายังเป็นปัญหาดังนี้ เนื่องจากตลาดของเกมออนไลน์ เป็นตลาดที่มีการเติบโตเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทั่วโลก สร้างเป็นอาชีพใหม่ ธุรกิจในรูปแบบใหม่ เปิดโอกาสในการประกอบอาชีพ และสร้างผลตอบแทนในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับในประเทศไทยเป็นประเทศที่เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงประเทศหนึ่ง มีกิจกรรมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่มีอันดับสูงมากกว่าค่าเฉลี่ยหลายกิจกรรม เช่น การเล่นเกม การรับชมเกมหรือการรับชมการแข่งขันเกมออนไลน์ เป็นต้น ทำให้รัฐเล็งเห็นผลตอบแทนที่เกิดขึ้น จนนำมาสู่การพัฒนาเพื่อให้สามารถเกิดการจัดเก็บรายได้จากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การสร้างกฎหมายภาษี E-service ที่จัดเก็บจากแพลตฟอร์มต่างประเทศที่มีการให้บริการในประเทศไทย กฎหมายภาษี E-payment ที่สร้างมาเพื่อตรวจสอบบัญชีธนาคาร เนื่องจากในปัจจุบันผู้คนนิยมเลือกใช้จ่ายผ่านช่องทางออนไลน์หรือธุรกรรมทางออนไลน์ และการพัฒนากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคริปโท ที่จัดเก็บจากคริปโทเคอร์เรนซี และโทเคนดิจิทัลต่าง ๆ

โดยสำหรับภาษี E-service ที่เริ่มให้มีการจดทะเบียนภาษีมูลค่าเพิ่มในประเทศไทย เมื่อวันที่ 1 กันยายน 2564 จากข้อมูลของกรมสรรพากรแสดงว่า เพียงเดือนแรกมีแพลตฟอร์มผู้ให้บริการต่างประเทศเข้ามาจดทะเบียนแล้วจำนวนหนึ่งร้อยหกกราย และมียอดค่าบริการอิเล็กทรอนิกส์รวมมูลค่ากว่าเก้าพันแปดร้อยล้านบาท คิดเป็นภาษีมูลค่าเพิ่มที่ชำระในเดือนแรกมีมูลค่ารวมทั้งสิ้นกว่าหกกร้อยล้านบาท ซึ่งสูงกว่าเป้าที่กรมสรรพากรคาดการณ์ไว้ถึงร้อยละหกสิบห้าเปอร์เซ็นต์ และเมื่อมาดูข้อมูลของการเก็บภาษี E-service ระยะเวลา 5 เดือน ระหว่างเดือนกันยายน 2564 – มกราคม 2565 โดยมีแพลตฟอร์มผู้ให้บริการต่างชาติเข้ามาจดทะเบียนเพิ่มเป็นหนึ่งร้อยยี่สิบเจ็ดรายสามารถสร้างรายได้เข้าประเทศไทยเป็นเงินกว่า 3,120.03 ล้านบาท

สำหรับภาษี E-service จัดเก็บจากแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างชาติที่ให้บริการออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ในประเทศไทย เช่น Facebook, YouTube, Netflix, App Store, Play Store, Steam และอีกมากมาย แต่การที่ประเทศไทยเลือกจัดเก็บรูปแบบของภาษีมูลค่าเพิ่มทำให้ผู้ใช้บริการเลือกที่จะผลักภาระค่าใช้จ่ายในส่วนนี้กลับมาให้กับผู้บริโภคหรือผู้ใช้บริการในประเทศ โดยการคิดราคาของสินค้าและบริการ เพิ่มอย่างต่ำอีก 7% ทำให้คิดว่าทางแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างชาติได้รับผลตอบแทนที่เท่าเดิม แต่ทางผู้บริโภคภายในประเทศไทยกลับต้องเสียค่าบริการที่เพิ่มสูงขึ้น เมื่อรวมกับปัจจัยอื่น เช่น ค่าเงินระหว่างประเทศที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือจากค่าจ้างหรือค่าครองชีพขั้นต่ำภายในประเทศที่เป็นผู้ใช้บริการ เป็นต้น ส่งผลทำให้ทางแพลตฟอร์มที่

ให้บริการสามารถทำการปรับเพิ่มหรือลดราคาค่าบริการได้ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นปรับราคาเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้วิจัยสงสัยว่าการเลือกที่จะจัดเก็บรายได้จากภาษี E-service จากแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างชาติเพียงอย่างเดียวเพียงพอแล้วหรือไม่

และสำหรับทางกฎหมาย E-payment เป็นกฎหมายที่จำเป็นจะต้องอาศัยความร่วมมือกับทางธนาคารต่าง ๆ จึงจะสามารถใช้งานกฎหมายตัวนี้ได้ เนื่องจาก เมื่อเข้าหลักเกณฑ์ตามที่กฎหมายกำหนด คือเมื่อมีการโอนเงิน 3,000 หรือมีเงินโอน 400 ครั้งขึ้นไป และมียอดเงินรวมกันตั้งแต่ 2 ล้านบาทขึ้นไปภายใน 1 ปี ทางธนาคารจะต้องส่งข้อมูลมาให้กรมสรรพากรตรวจสอบ โดยผู้วิจัยมีข้อสงสัยต่อกฎหมาย E-payment ว่าจะประสบความสำเร็จ และมีความยั่งยืนหรือไม่ เนื่องจากเป็นการเพิ่มงานให้กับทางธนาคาร ทางภาครัฐมีการให้กำลังคนหรืองบประมาณในการทำงานส่วนนี้หรือไม่ เพราะคิดว่าคงไม่มีองค์กรใดหรือบุคคลใดเต็มใจที่จะทำงานโดยได้รับผลตอบแทนที่ไม่คุ้มค่าในระยะยาว

### 5.2.3 การวิเคราะห์ช่องว่างเชิงนโยบายสำหรับการจัดเก็บรายได้ของรัฐ จากกิจกรรมเกมออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย

ในส่วนของการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมออนไลน์ในประเทศไทย เนื่องจากมูลค่าของตลาดเกม และอุตสาหกรรมเกี่ยวกับเกมออนไลน์ของประเทศไทย โดยมูลค่าส่วนใหญ่มาจากการนำเข้า ข้อมูลจาก สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (2563) หรือ Depa (Digital Economy Promotion Agency) แสดงตัวเลขของอุตสาหกรรมเกมตั้งแต่ปี และในประเทศไทยปี 2563 มูลค่ารวมคือ 34,316 ล้านบาท เป็นมูลค่าการบริโภค คือ 33,908 ล้านบาท แต่เป็นการนำเข้าเพื่อบริโภคถึง 33,479 ล้านบาท มูลค่าการผลิตภายในประเทศมีเพียง 837 ล้านบาท แบ่งเป็นการผลิตใช้ในประเทศ 429 ล้านบาท และส่งออกไปต่างชาติ 408 ล้านบาท ส่วนในปี 2564 อุตสาหกรรมเกมภายในประเทศไทยมีมูลค่า 37,063 ล้านบาท มูลค่ารวมเติบโตจากปีที่แล้ว 8% เป็นมูลค่าการบริโภค 36,969 ล้านบาท เป็นการนำเข้าเพื่อบริโภค 36,063 ล้านบาท เป็นมูลค่าการผลิตในประเทศเพียง 1,000 ล้านบาท แบ่งเป็น ผลิตเพื่อใช้ในประเทศ 633 ล้านบาท และส่งออกไปต่างประเทศ 367 ล้านบาท จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ามูลค่าทางอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยมีมูลค่าที่เพิ่มสูงขึ้น แต่ทว่ามูลค่าส่วนใหญ่เป็นการนำเข้ามาจากต่างประเทศ เป็นผลงานของประเทศไทยมีไม่ถึง 5% จากมูลค่าการบริโภคที่เกิดขึ้น โดยเกมของประเทศไทยที่ได้รับความนิยมตัวอย่างเช่นเกม Home Sweet Home, Timelie, ARAYA เป็นต้น แต่ทว่าการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากผู้ประกอบการจากต่างประเทศ สามารถทำการจัดเก็บได้เพียงภาษีมูลค่าเพิ่ม ที่จัดเก็บในอัตราภาษี 7 % จากภาษี E-service ได้เป็นส่วนใหญ่ โดยภาษีมูลค่าเพิ่ม คือ ภาษีที่สามารถผลักภาระมาให้ผู้บริโภคได้ ทำให้ผู้ประกอบการต่างประเทศได้

ทำการผลักราคาภาษีหรือได้ทำการเพิ่มราคาของสินค้าและบริการกลับมายังผู้บริโภคภายในประเทศไทยอย่างต่ำอีก 7 % ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกสงสัยว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ แสดงว่าผู้ที่กำลังจ่ายภาษีที่รัฐทำการจัดเก็บจากผู้ประกอบการต่างประเทศ คือ ประชาชนผู้ใช้สินค้าและบริการภายในประเทศใช่หรือไม่ และรัฐไม่สามารถทำการจัดเก็บผู้ประกอบการจากต่างประเทศได้จริง ทั้ง ๆ ที่มูลค่าอุตสาหกรรมเกมส่วนใหญ่มาจากผู้ประกอบการต่างประเทศ ทำให้มองได้ว่าการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากกิจกรรมเกมในขณะนี้ ไม่ได้ถูกต้องเป็นไปตามหลักของการจัดเก็บภาษีในประชาธิปไตยทางการคลัง โดยเฉพาะ 2 หลัก จรัส สุวรรณมาลา (2558) ดังต่อไปนี้ 1.หลักความเสมอภาค เป็นธรรม ที่กล่าวว่าพลเมืองควรมีความเสมอภาคเท่าเทียมกันทั้งในด้านการเข้าถึงบริการสาธารณะพื้นฐานที่รัฐจัดให้ และควรแบกรับภาระภาษีอย่างเท่าเทียมกัน หมายถึงประชาชนควรพลเมืองควรรับภาระจากการเก็บภาษี และการหารายได้อื่น ๆ ของรัฐตามสัดส่วนของความสามารถในการเสียสละหรือตามสัดส่วนของผลประโยชน์ที่แต่ละคนได้รับ และจะต้องไม่มีใครได้รับการยกเว้นหรือมีสิทธิพิเศษ หรือสามารถหลีกเลี่ยง หรือหลบหนีการเก็บภาษีหรือการหารายได้ของรัฐไม่ได้ จึงเป็นความเสมอภาค เป็นธรรมและสอดคล้องกับหลักการประชาธิปไตยทางการคลัง การที่รัฐเลือกใช้กฎหมายที่ผู้ประกอบการสามารถหลีกเลี่ยงได้ แต่ภาระภาษีกลับมาอยู่กับประชาชนผู้ใช้บริการเหล่านั้น ทำให้กลายเป็นว่ารัฐเลือกที่จะเก็บรายได้จากคนตัวเล็กตัวน้อย รายย่อย และประชาชนธรรมดา แต่กลับไม่ทำการจัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบการรายใหญ่ ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่มีความเสมอภาค เป็นธรรมตามหลักของประชาธิปไตยทางการคลัง 2.ข้อหลักสวัสดิการสังคม หมายถึงการเก็บภาษี และการนำเงินภาษีไปใช้จ่ายของรัฐในระบอบประชาธิปไตยต้องสามารถทำให้ประชาชนพลเมืองมีความกินดีอยู่ดี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น บ้านเมืองอุดมสมบูรณ์ขึ้น หรือมีสวัสดิการเพิ่มขึ้น เมื่อคำนึงความอยู่ดีกินดีของประชาชน รัฐบาลจึงควรเก็บภาษีจากประชาชนจำนวนน้อยที่สุด และนำเงินภาษีไปใช้จ่ายให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อประชาชนหลักการที่ว่านี้จึงต้องเปรียบเทียบกันระหว่างภาษีที่ประชาชนต้องจ่ายกับผลประโยชน์ที่ประชาชนได้รับคืนมาจากการใช้เงินภาษีของรัฐ เช่น ประเทศ ก. และประเทศ ข. จัดเก็บภาษีที่แตกต่างกัน โดยประชาชนของประเทศ ก. เสียภาษีต่อรายได้ต่ำกว่าประเทศ ข. แต่ประชาชนในประเทศ ก. ยังคิดและมองว่ารัฐบาลเก็บภาษีสูงเกินไป เพราะได้รับประโยชน์จากภาษีที่ไม่คุ้มค่า แต่ประชาชนในประเทศ ข. จ่ายภาษีสูงกว่าประเทศ ก. กลับมองว่ารัฐบาลเก็บภาษีได้อย่างเหมาะสม เพราะได้รับประโยชน์คุ้มค่ากับเงินภาษีที่จ่ายไป สำหรับกิจกรรมเกมการที่รัฐเลือกที่จะไม่เข้ามาดูแล หรือกำกับควบคุม อุตสาหกรรมหรือธุรกิจเกม ที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว มีผู้เข้าไปเกี่ยวข้องเป็นจำนวนมาก สามารถเกี่ยวข้องได้ทุกอาชีพ ทุกอายุ ทุกประเทศ หรือแม้กระทั่งทุก

ช่วงเวลา แต่ผู้ได้รับผลตอบแทนที่เกี่ยวกับช่องเกมต้องทำการเสียภาษีหรือถูกรัฐทำการจัดเก็บ รายได้กลับไม่ได้รับการสนับสนุน การพัฒนา ต่อกิจกรรมหรือผู้คนที่มีความเกี่ยวข้องกับเกม ไม่ว่าจะ เป็นผู้ให้บริการหรือเล่นเกมที่จะต้องแบกรับภาษีมูลค่าเพิ่มจากผู้ประกอบการต่างชาติ ที่ไม่ได้รับ การคุ้มครองจากภาครัฐ เช่น เหตุการณ์ต่อไปนี้การหาผลตอบแทนของกลุ่มผู้ประกอบการด้าน ธุรกิจเกมออนไลน์ ที่รัฐเลือกที่จะไม่มีข้อกำหนด กติกา โดยเฉพาะกับผลตอบแทนจากการขาย Option ของเกมหรือสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ภายในเกม หรือในงานวิจัยบางงานเรียกว่าไอเทมเสมือน ที่มีการตั้งราคา หรือเงื่อนไขที่ไม่เป็นธรรม ไม่ชัดเจนกับผู้บริโภค เช่น กิจกรรมหนึ่งของเกม ที่จะทำ ให้ได้รับสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งของหายากภายในเกม โดยเงื่อนไข คือ ผู้เล่นเกมจะต้องทำ การสุ่ม ซึ่งเพียงวิธีเดียวเพื่อที่จะทำให้ได้รับสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว แต่ทว่าเงื่อนไขในการ ได้รับมี 2 ชั้นคือ ชั้นแรกผู้เล่นจะต้องทำการสุ่มเพื่อที่จะให้ได้รับ “สัญลักษณ์” ซึ่งมีทั้งหมด 5 ชั้น โดยสัญลักษณ์นี้จะมีโอกาสที่จะได้รับคือ 1.74% เพื่อนำไปสุ่มสิ่งของอิเล็กทรอนิกส์เป็น สิ่งของหายากภายในเกมนั้น ซึ่งมีโอกาสได้รับการสุ่มสัญลักษณ์ เพียง 0.93% แต่ สุดท้ายแล้วจากสถิติการได้รับสินจากกิจกรรมผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ที่ทำการสุ่ม จะได้สิ่งของที่ ต้องการในสัญลักษณ์ ที่ 5 หรืออันสุดท้ายเป็นส่วนใหญ่เนื่องจากเงื่อนไขของเกมที่ได้กำหนดไว้ การตั้งเงื่อนไขที่มีความซับซ้อน และอัตราการได้รับที่ยากเหล่านี้ ทำให้ในหลาย ๆ ประเทศเลือกที่จะ ทำการควบคุม เพื่อไม่ให้ผู้พัฒนาเกมเอาเปรียบผู้เล่นเกมหรือผู้บริโภคหรือการตั้งเงื่อนไขที่ไม่ เป็นธรรม นอกจากนี้ข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่ามูลค่าทางอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยที่มีการ เติบโตเพิ่มสูงขึ้น แต่กลับเป็นของคนไทยไม่ถึง 5 % จากทั้งหมด เนื่องจากการที่จะผลิตหรือการ สร้างเกมจำเป็นที่จะต้องใช้ทรัพยากรเป็นจำนวนมาก โดยทรัพยากรที่สำคัญมาก ๆ คือ เงินหรือ งบประมาณ และการสร้างหรือผลิตเกมมีความเสี่ยง ที่เมื่อเกมที่สร้างออกมาไม่ดังหรือปริมาณ ยอดขาย และจำนวนผู้เล่นที่ไม่มาก จะทำให้ขายทุนถึงขั้นไม่มีโอกาสในการสร้างหรือผลิตเกม ออกมาอีกเป็นเกมต่อไป ทำให้อุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยมีผู้ผลิตเกมอยู่น้อยราย และไม่ใช่ว่า ผู้ผลิตรายใหญ่ ซึ่งส่วนทางกับสถิติของประเทศไทยที่มีสถิติของผู้รับชมเกม และสถิติจำนวนผู้เล่น เกม รวมไปถึงมูลค่าของตลาดเกมที่สูงเป็นที่สนใจของหลาย ๆ ค่าเกมต่างประเทศ จนมีการผลิต เกมที่มีภาษาไทยเพิ่มเข้าไปในระบบเกม เมื่อประกอบกับการจัดเก็บรายได้ของรัฐที่สามารถทำการ จัดเก็บได้เพียงภาษี E-service จากผู้ประกอบการจากต่างชาติ การที่รัฐประเทศไทยเลือกที่จะทำ การพัฒนา แสวงหาความร่วมมือ และให้การสนับสนุน เพื่อพัฒนาต่ออุตสาหกรรมเกม ภายในประเทศที่รัฐสามารถทำการจัดเก็บรายได้อย่างเต็มที่ รวมไปถึงการที่มีตลาดรองรับหรือมีผู้ ที่เล่นเกมเป็นจำนวนมาก หรือเลือกที่จะทำให้ประชาชนผู้เสียภาษีที่เกี่ยวข้องกับเกม รู้สึกถึงความ

คุ้มค่างบกับภาษีที่ได้เสียไปให้กับรัฐ เพื่อให้สามารถทำการลดปริมาณเงินที่ไหลออกไปของประเทศ และเป็นไปตามหลักหลักสวัสดิการสังคมตามหลักของประชาธิปไตยทางการคลัง

ประกอบกับงานวิจัยของมาริญา นวลสะอาด (2561) ที่ทำการศึกษารื่องปัญหา การจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจากสินค้าจับต้องไม่ได้หรือพวกไอเทมเสมือนทางพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ และงานวิจัยของ สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ (2543) ที่ได้ทำวิจัยเรื่องการพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์กับผลกระทบต่อการจัดเก็บภาษี โดยทั้งคู่ได้อธิบายถึงเรื่องปัญหาของการจัดเก็บ รายได้จากสินค้าที่อยู่ในโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนที่จับต้องไม่ได้ ที่มีปัญหาจากทั้งตัวกฎหมายที่ ไม่ครอบคลุม ชัดเจน ปัญหาของการจำแนกประเภทของรายได้ และปัญหาจากตัวผู้ได้รับ ผลตอบแทนที่ใจเลือกไม่รายงานผลตอบแทนที่เกิดขึ้นให้กับรัฐรับรู้ ซึ่งก่อให้เกิดความไม่เป็น ธรรมแก่ผู้ที่จะต้องเสียภาษีรายอื่น ๆ และรวมไปถึงความไม่เป็นธรรมในการแข่งขันกันด้าน การตลาด เนื่องจากผู้ที่ต้องเสียภาษีจะมีต้นทุนที่สูงกว่าผู้ไม่ได้เสียภาษี และจากงานวิจัยที่ผู้วิจัย ได้ทำการศึกษา ยกตัวอย่างมาในงานวิจัยฉบับนี้ แสดงให้เห็นถึงปัญหาของการจัดเก็บรายได้ เกี่ยวกับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สินค้าที่ไม่สามารถจับต้องได้ สินค้าในโลกเสมือน การขาย สินค้าหรือบริการผ่านโลกออนไลน์ มีปัญหามานาน แต่กลับไม่ได้รับการแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่ เกิดขึ้น โดยเป็นระยะเวลากว่า 20 ปี ทำให้ภาครัฐสูญเสียรายได้ และแหล่งรายได้ใหม่ เพื่อนำมา เป็นงบประมาณในการบริหารประเทศ

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงความคิดของภาคประชาชนที่มีต่อการจัดเก็บ รายได้ของภาครัฐ ปัญหาของอุตสาหกรรมเกม ผลตอบแทนที่เกิดกับเกมออนไลน์ และความเข้าใจ ของภาครัฐที่มีต่อเกม ซึ่งสามารถนำมาพัฒนาหรือศึกษาเพื่อให้เป็นประโยชน์และปรับปรุงแก้ไขได้ ในหลายด้านดังนี้

#### 5.3.1 ควรมีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายหรือการจัดเก็บรายได้ที่เกี่ยวข้องกับการ จัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบต่างประเทศ

เป็นเพราะการจัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบการจากต่างประเทศที่มาให้บริการใน ประเทศไทย ทำได้เพียงการจัดเก็บรายได้จากภาษีมูลค่าเพิ่ม ที่ได้ทำการลดภาระภาษีมาให้ ผู้บริโภคภายในประเทศ ทำให้ผู้ประกอบการที่ได้รับผลตอบแทนไม่ต้องเสียภาษีแต่ผู้ใช้บริการกับ จะต้องเป็นผู้ที่เสียภาษีแทน อีกทั้งยังเกิดการขึ้นราคาค่าบริการของผู้ประกอบการต่างประเทศที่มี มูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่ำอีก 7% ทำให้ผู้บริโภคที่เป็นผู้แบกรับภาษีอยู่ในปัจจุบันไม่ได้รับความเป็น ธรรม เนื่องจากผู้ที่ได้รับผลตอบแทนอย่างผู้ประกอบการจากต่างชาติกลับไม่ต้องเสียภาษี และยัง

ขึ้นราคาของสินค้าหรือบริการ แต่ผู้บริโภคจะต้องแบกรับภาระภาษี และจะต้องมาเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในค่าบริการที่สูงขึ้นอีกด้วย รัฐจึงควรจะมีการปรับปรุงแก้ไขการจัดเก็บรายได้จากผู้ประกอบการธุรกิจจากต่างชาติที่เป็นรูปแบบภาษีทางตรงหรือภาษีที่ไม่สามารถผลักภาระภาษีได้

### 5.3.2 ควรมีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายหรือการจัดเก็บรายได้ ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าที่ไม่สามารถจับต้องได้ ในโลกออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตหรือโลกเสมือน

เนื่องจากทั้งจากในงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิง และปัญหาที่เกี่ยวกับสินค้าที่ไม่สามารถจับต้องได้ ในโลกออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตหรือโลกเสมือน มีมาตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2543 เช่น งานวิจัยของ สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ งานวิจัยที่ซื้อการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์กับผลกระทบต่อการจัดเก็บภาษี ที่มีการพูดประเด็นปัญหาดังกล่าว จนถึงปี 2565 เป็นระยะเวลา 22 ปี และงานวิจัยอื่น ๆ ที่มีการพูดถึงประเด็นดังกล่าว แต่ปัญหาที่เกี่ยวกับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวกับการจัดเก็บรายได้หรือภาษี ยังคงเป็นปัญหาที่ไม่ได้รับการแก้ไข ฉะนั้นภาครัฐหรือกลุ่มผู้มีอำนาจที่สามารถเข้าถึงการออกนโยบายสาธารณะ ควรทำการปรับปรุงแก้ไขเรื่องนี้อย่างจริงจัง เนื่องจากเป็นการทำให้ประเทศสูญเสียรายได้ ที่มีความสำคัญยิ่งกับการบริหารพัฒนาประเทศ และมอบสวัสดิการแก่ประชาชน ให้กับประชาชน จากปัญหาเดิมมาเป็นระยะเวลายาวนาน รวมไปถึงการสร้างควมไม่เท่าเทียม ไม่เป็นธรรมกับผู้ประกอบการอื่น ๆ ที่จะต้องเสียภาษีทางตรง

### 5.3.3 ควรมีการสร้างกฎหมายหรือกฎ ระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม

เนื่องจาก ผลตอบแทนที่เกี่ยวข้องกับเกมมีมูลค่าที่สูงทำให้มีผู้คนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมดังกล่าวเป็นจำนวนมาก รวมทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกมโดยส่วนใหญ่แล้วเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าไปมีส่วนกับกิจกรรมเกมได้ ไม่กำหนดอายุ เพศ การศึกษา สถานที่ ประเทศ แม้กระทั่งช่วงเวลาในการทำกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเกม รวมไปถึงมีเด็ก และเยาวชน เข้ามา ปัญหาที่พบเจอจากการที่รัฐไม่มีกฎระเบียบข้อบังคับ ที่เกี่ยวข้องกับเกมสร้างผลเสียหลายประการ แต่ที่เป็นประเด็นสำคัญ คือ การหาผลตอบแทนของกลุ่มผู้ประกอบการเกมที่สามารถสร้างเงินไข กฎเกณฑ์ข้อบังคับอย่างไรก็ได้ออกมาเพื่อหาผลตอบแทนจากกิจกรรมเกมโดยปกติแล้วผู้ประกอบการย่อมแสวงหาผลตอบแทนเพื่อสร้างกำไรให้ตนเองให้ได้มากที่สุด การที่รัฐไม่ออกมควบคุมดูแลทำให้การแสวงหาผลตอบแทนของผู้ประกอบการใช้ช่องว่างในส่วนนี้ หาผลตอบแทนที่ไม่เป็นธรรมแก่ผู้เล่นเกมหรือผู้ใช้บริการ และอีกประการ คือ การเข้ามาของเด็ก และเยาวชน ที่มีการใช้จ่ายเงินจริงเข้าไปในกับกิจกรรมเกม เนื่องจากมีกรณีที่มีเด็ก และเยาวชน ได้ทำการใช้จ่ายเงินไปโดยไม่รู้ตัวหรือไม่รู้ปริมาณของเงินที่ได้ใช้ไป รวมไปถึงการกระทำโดยที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ด้วยวุฒิภาวะที่ยังไม่มาก ซึ่งการกระทำดังกล่าวได้ส่งผลไปยังผู้ปกครอง เนื่องจากส่วนใหญ่ต้องการเงินที่เด็กได้ใช้ไปกับกิจกรรมดังกล่าว เช่น การเติมเงินเข้าไปในเกม การซื้อ

ของขวัญ สัญญาลักษณ์หรือแม้กระทั่งการโอนเงินไปให้บุคคลอื่น ๆ เป็นต้น รัฐควรออกกฎที่ให้ ระบุอายุของผู้ที่เข้าเล่นเกมหรือผู้ใช้อุปกรณ์ในการเล่น และกำหนดการใช้จ่ายเงินจริงของเด็ก และเยาวชน ที่อายุยังไม่ถึงเกณฑ์กำหนดทำสัญญา นิติกรรมต่าง ๆ จะไม่สามารถใช้จ่ายเงินจริงได้ เพื่อป้องกันปัญหาที่จะตามมาของหลาย ๆ ฝ่าย

#### 5.3.4 ภาครัฐควรมีส่วนในการสนับสนุนต่ออุตสาหกรรมเกมภายในประเทศ

เนื่องจากประเทศไทยมีสถิติที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ที่สูง เช่น ปริมาณผู้เล่น ยอด ผู้ชมเกมออนไลน์ และการแข่งขันเกมออนไลน์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้เล่นชาวไทยยังนิยมชอบ สนับสนุนเกมที่มีภาษาไทยหรือเกมที่มีคนไทยในทีมสร้างหรือพัฒนาเกมนั้น หากถามว่าทำไม อุตสาหกรรมเกมของประเทศไทย ในส่วนของการผลิตและมูลค่าจึงมีน้อยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับ การนำเข้าเพื่อบริโภค การที่จะสร้างหรือผลิตเกมออกมาจำเป็นต้องใช้งบประมาณ และระยะเวลา เป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่ผู้พัฒนาเกมประเทศไทยไม่มีงบประมาณมากเพียงพอที่จะสร้างเกม และด้วยกฎหมายการจดทะเบียนรายได้ของรัฐในปัจจุบันไม่สามารถทำการจดทะเบียนรายได้จากผู้ประกอบการจากต่างประเทศได้โดยตรง ทำให้เกิดการไหลออกของเงินภายในประเทศไปสู่ ต่างประเทศ การที่ภาครัฐลงมาให้การสนับสนุนจะมีส่วนช่วยให้อุตสาหกรรมเกม ภายในประเทศสามารถเติบโตขึ้นได้ และปลดล็อคหรืออำนวยความสะดวก ในข้อกฎหมายต่าง ๆ ที่เอื้อ ต่อการผลิต สร้าง หรือให้บริการเกมภายในประเทศ และรัฐยังสามารถทำการจดทะเบียนรายได้จากผู้ประกอบการภายในประเทศได้โดยตรงซึ่งต่างกับการเก็บรายได้จากผู้ประกอบการต่างประเทศ รวมทั้งยังเป็นการลดปริมาณการไหลออกของเงินภายในประเทศไปยังต่างประเทศอีกด้วย

#### 5.4 ปัญหา และอุปสรรค

สำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ข้อมูลส่วนหนึ่งจำเป็นที่จะต้องได้รับความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐ ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยได้พบ คือหน่วยงานรัฐไม่เต็มใจในการให้ข้อมูลหรือตอบคำถาม โดยใช้เพียงคำกล่าวอ้างที่บอกว่ามีข้อมูลทุกอย่างอยู่ในอินเทอร์เน็ต และภาษากฎหมายของประเทศไทยที่เขียนให้ สามารถเกิดการตีความได้ ไม่ตรงตัว ทำให้การศึกษารื่องการจดทะเบียนรายได้ที่เขียนด้วยภาษา กฎหมาย อาจจะไม่สร้างความสับสนได้ต่อผู้ที่เริ่มทำการศึกษาค้นคว้าได้ การที่จะศึกษาและเข้าใจถึง กฎหมาย และการจดทะเบียนรายได้ครบถ้วนสมบูรณ์จะต้องอาศัยทั้งประสบการณ์ และความรู้ที่มีความชำนาญเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถทำความเข้าใจได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

## บรรณานุกรม

- Childnet International. (2017). ONLINE GAMING : An introduction for parent and carers  
Retrieved from  
<https://www.stpetershuntingdon.org/download.php/Online%20gaming%20an%20in%20roduction%20for%20parents%20and%20carers>
- Garena Academy. (2563). อาชีพ. สืบค้นจาก <https://www.garenaacademy.com/job> สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม 2564
- hackernoon. (2019). The Gaming Ecosystem Explained. Retrieved from  
<https://hackernoon.com/the-gaming-ecosystem-explained-nk1d32ts>
- IGI Global. (2009). What is Online Games. Retrived from <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978>
- newzoo. (2018). Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. Retrieved from  
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
- newzoo. (2020). Gaming in Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior of a Fast-Growing Games Market. Retrieved from  
<https://newzoo.com/insights/articles/southeast-asia-games-market-esports-game-streaming-spending-playing-engagement/>
- newzoo. (2021). The Games Market's Bright Future: Player Numbers Will Soar Past 3 Billion Towards 2024 as Yearly Revenues Exceed \$200 Billion. Retrieved from  
<https://newzoo.com/insights/articles/the-games-markets-bright-future-player-numbers-will-soar-past-3-billion-towards-2024-as-yearly-revenues-exceed-200-billion/>
- PeerPower. (2563). อุตสาหกรรม “เกมไทย” 2020. สืบค้นจาก  
<https://www.peerpower.co.th/blog/investor/thai-game-industry/>



- RList. (2018). 2018 Top 100 Countries/Markets by Game Revenues. Retrieved from <https://rlist.io//top-100-countries-markets-by-game-revenues>
- ScreenSkills. (2019). Job profiles Games. Retrieved from <https://www.screenskills.com/starting-your-career/job-profiles/games/>
- True Space. (2562). นักเล่นเกมฝีมืออาชีพ – เล่นเกมออนไลน์ได้เงินจริง. สืบค้นจาก <https://www.truespaceth.com/studying-th/2019/08/professional-online-game-player-make-money/>
- wearesocial. (2019). THE GROWTH OF ESPORTS AND THE OPPORTUNITIES FOR BRANDS. Retrieved from <https://wearesocial.com/blog/2019/09/the-growth-of-esports-and-the-opportunities-for-brands>
- Zhaohui Liu, และ Xiaomeng Sun. (2012, 2012/01/01). The Study of Tax Collection on Online Games' Virtual Properties. *Physics Procedia*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875389212015234>
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2564). DIGITAL CONTENT 2021. สืบค้นจาก [https://manage.depa.or.th/storage/app/media/file/depa\\_Digital%20Content%20%202022\\_Press%20Con.pdf](https://manage.depa.or.th/storage/app/media/file/depa_Digital%20Content%20%202022_Press%20Con.pdf)
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2557). เศรษฐกิจนอกระบบ : วาระที่ต้องเร่งปฏิรูป. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/585676>
- คณะกรรมการสถิติสาขาการคลัง. (2556). แผนพัฒนาสถิติสาขาการคลัง ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2555-2558. สืบค้นจาก [http://osthailand.nic.go.th/files/economic\\_sector/10.finance.pdf](http://osthailand.nic.go.th/files/economic_sector/10.finance.pdf)
- จรัส สุวรรณมาลา. (2558). ประชาธิปไตยทางการคลัง. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตนา พรพิไลพรรณ, และ บุญธรรม ราชรักษ์. (2548). เศรษฐศาสตร์มหภาค 1 สืบค้นจาก [http://old-book.ru.ac.th/e-book/e/EC112\(48101\)/EC112-8.pdf](http://old-book.ru.ac.th/e-book/e/EC112(48101)/EC112-8.pdf)
- นคร ยิ้มศิริวัฒน์. (2546). การคลังรัฐบาล. 2. สืบค้นจาก [http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=EC341\(48\)](http://old-book.ru.ac.th/e-book/inside/html/dlbook.asp?code=EC341(48))
- บริษัท ดี บัซส์ จำกัด. (2562). JOBS. สืบค้นจาก <https://careers.gameindy.com/>
- บริษัท ไอดีซี รีเสิร์ช จำกัด (ไทยแลนด์). (2560). โครงการสำรวจข้อมูลและประเมินสถานการณ์อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) (แอนิเมชัน, เกมและคาแรคเตอร์) ประจำปี

2560 คาดการณ์ 2561 - 2562. สืบค้นจาก

<https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/Final%20Report%20Digital%20Content%2060.pdf>

มัลลิกา รามบุตรดี. (2562). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมนักสตรีมเกมออนไลน์ (Streamer) และ นักแคสต์เกม (Game Caster). สืบค้นจาก

[http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6124011864/16139840124a615694c94e8117ab70210d68a59853\\_abstract.pdf](http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6124011864/16139840124a615694c94e8117ab70210d68a59853_abstract.pdf)

มาริญา นวลสะอาด. (2561). ปัญหาการจัดเก็บภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาจากสินค้าจำเป็นไม่ได้ทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Marinya.Nua.pdf>

ยงยุทธ แฉล้มวงษ์. (2560). ตลาดแรงงานปีหน้าจะเป็นเช่นไร? (ตอนที่ 2) : คุณภาพการศึกษาตกต่ำ คุณภาพกำลังคนตกต่ำ จะไม่มีใครช่วยได้เสียหรือ? สืบค้นจาก

<https://tdri.or.th/2017/12/21-labor-market2-2018/>

สรยุทธ มีนะพันธ์, และ ตันย สุวรรณกนิษฐ. (2531). เศรษฐกิจใต้ดินในประเทศไทย : ขนาดและความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ. วารสารพัฒนบริหารศาสตร์, 28(1).

สัญญา เคนาภูมิ, และ วัชรภรณ์ จันทะนุกุล. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). การจัดการการคลังภาครัฐ. วารสารคณะรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 1(2), 173-199. สืบค้นจาก [http://pol.rmu.ac.th/journal\\_file/poj1\\_2\\_011.pdf](http://pol.rmu.ac.th/journal_file/poj1_2_011.pdf)

สามารถ ปิติพัฒน์. (2554). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา เศรษฐศาสตร์มหภาค 1. สืบค้นจาก

<http://portal5.udru.ac.th/ebook/pdf/upload/19S259ISmeO999G45439.pdf>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2547). ยุทธศาสตร์การบริหารจัดการเศรษฐกิจนอกระบบ. สืบค้นจาก

[https://www.nesdc.go.th/download/article/article\\_20150813172014.pdf](https://www.nesdc.go.th/download/article/article_20150813172014.pdf)

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). (2560, ธันวาคม 2559 - มกราคม 2560).

GAMECONOMY. เดอะ โนวเลจ, 1(2). สืบค้นจาก

[http://www.okmd.or.th/upload/pdf/magazine/The\\_Knowledge\\_vol\\_2.pdf](http://www.okmd.or.th/upload/pdf/magazine/The_Knowledge_vol_2.pdf)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). การสำรวจแรงงานนอกระบบ พ.ศ. 2563. สืบค้นจาก

<http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/%e0%b8%94%e0%b9%89%e0%b8%b2%e0%b8%99%e0%b8%aa%e0%b8%b1%e0%b8%87%e0%b8%84%e0%b8%a1/>

[%e0%b8%aa%e0%b8%b2%e0%b8%82%e0%b8%b2%e0%b9%81%e0%b8%a3%e0%b8%87%e0%b8%87%e0%b8%b2%e0%b8%99/Informal\\_work\\_force/2563/fullreport\\_63.pdf](#)

สุกัญญา ตันธน์วัฒน์, อสมิณพงศ์ ฉัตราคม, วรณี จิเจริญ, และ อติ ไทยานันท์. (2552).

เศรษฐศาสตร์ทั่วไป. สืบค้นจาก <http://old-book.ru.ac.th/e-book/e/EC103/chapter12.pdf>



ประวัติผู้เขียน

