

บทที่ 10

สถานภาพธุรกิจ/อุตสาหกรรมเกมของประเทศไทย

นิยามธุรกิจ/อุตสาหกรรม

อุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต และพัฒนาเกมประเภทต่างๆ ซึ่งอุตสาหกรรมเกมนั้นประกอบไปด้วย 1) ฮาร์ดแวร์ หรือเครื่องสำหรับใช้ในการเล่นเกม 2) ซอฟต์แวร์เกมแบบจัดจำหน่ายทั่วไป และแบบที่ผู้เล่นเข้าไปดาวน์โหลด หรือสมัครเป็นสมาชิกเพื่อเล่นเกม 3) ซอฟต์แวร์สำหรับช่วยในการพัฒนาเกม (middle software) เป็นต้น¹ ซึ่งเมื่อทำการศึกษาเกี่ยวกับประเภทของซอฟต์แวร์เกมในตลาดโลกจะพบว่าซอฟต์แวร์เกมสามารถแบ่งประเภทตาม platform ได้เป็น 4 ประเภทหลัก คือ Mobile Game, PC Game, Console Game และ Online Game

สำหรับอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยนั้นจะเห็นได้ว่าผู้เล่นเกมในประเทศไทยจะนิยมเล่นเกมทั้ง 4 ประเภท ซึ่งนอกจากเกมทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวแล้ว ก็ยังมีซอฟต์แวร์เกมอีกประเภทหนึ่งที่มีความนิยมจากนักเรียน นักศึกษา หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ นั่นก็คือ HandHeld หรือ Portable เนื่องจากเป็นเกมที่สามารถพกพาไปได้สะดวกในทุกที่จึงทำให้ตลาดเกม HandHeld หรือ Portable ในประเทศไทยเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการศึกษ่อุตสาหกรรมเกมในครั้งนี้จึงทำการศึกษาประเภทของซอฟต์แวร์เกมทั้ง 5 ประเภท ได้แก่ Mobile Game, PC Game, Console Game, Online Game และ HandHeld หรือ Portable โดยจะทำการศึกษาในส่วนของคุณค่าของการจัดจำหน่าย หรือการสมัครเป็นสมาชิกเพื่อเข้าไปเล่นเกม การพัฒนาซอฟต์แวร์เกม และมูลค่าของเครื่องเล่นเกมในแต่ละประเภท

10.1 สถานภาพอุตสาหกรรม

10.1.1 โครงสร้างอุตสาหกรรม

10.1.1.1 ห่วงโซ่มูลค่าอุตสาหกรรม

(ก) ขั้นตอนในการพัฒนาเกม

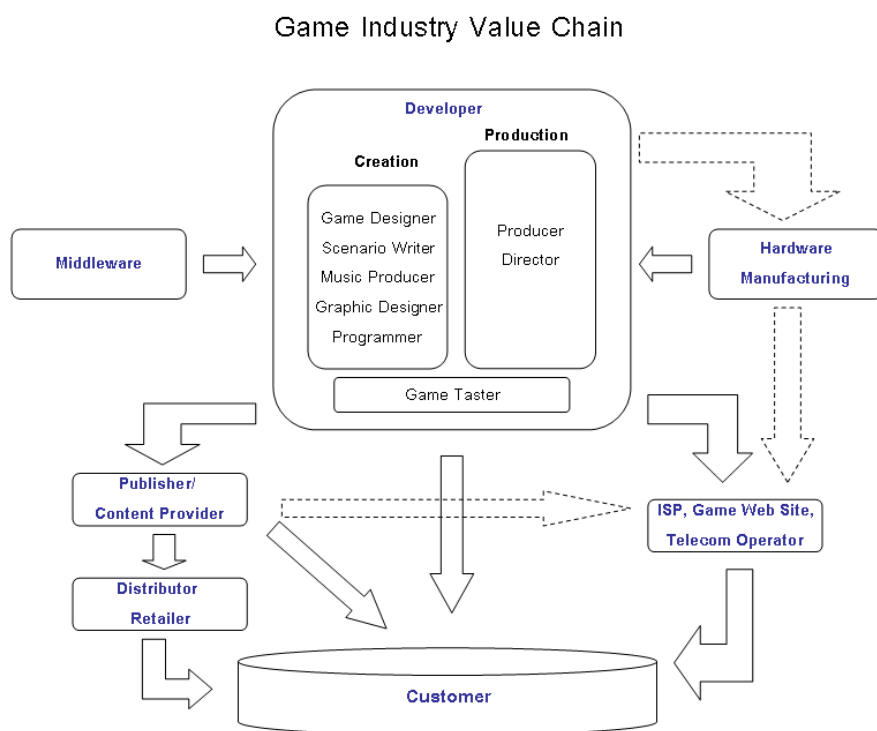
ขั้นตอนของการพัฒนาเกมหรือตอนบนสุดของห่วงโซ่อุตสาหกรรม จะเริ่มต้นจากขั้นตอนการออกแบบ (design) ซึ่งประกอบด้วย 1) การออกแบบเนื้อเรื่องของเกม ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่ หรืออิงจากนวนิยาย ประวัติศาสตร์ 2) การออกแบบกฎของเกมว่าจะเล่นอย่างไร 3) การออกแบบฉากในเกม 4) การออกแบบตัวละคร โดยผู้พัฒนาอาจสร้างคาแร็กเตอร์ (character) ของตัวละครขึ้นมาเอง หรือซื้อลิขสิทธิ์คาแร็กเตอร์ตัวละคร อย่างเช่น ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียง หรือซูเปอร์ฮีโร่ อาทิ บาร์บี้ สไปเดอร์แมน

¹ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : รายงานวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยี (Trend Analysis) : เรื่อง สถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกม.

อุตสาหกรรม มาเป็นตัวการต้น ซึ่งวิธีหลังนี้เรียกว่าเป็นเกมแบบ Branded Game นอกจากนั้นก็ยังมียุค 5) การออกแบบเสียงเพลง หรือเสียงอื่นๆ ที่ประกอบในเกม และหากเป็นเกมออนไลน์ ต้องเพิ่มขั้นตอนการออกแบบระบบ และโครงสร้างพื้นฐานให้รองรับการใช้งานออนไลน์ด้วย

หลังจากการออกแบบจะเป็นขั้นตอนของพัฒนาเกม ได้แก่ การทำกราฟิก (graphic) และการทำโปรแกรม (programming) เพื่อให้เกมเป็นไปตามที่ได้ออกแบบไว้ ซึ่งอาจจะใช้ engine เข้าช่วย เมื่อเกมถูกพัฒนาเสร็จแล้วจะเข้าสู่ขั้นตอนการทำการแก้ไขข้อผิดพลาด และทำการทดสอบก่อนนำเกมออกสู่ตลาด โดย game tester ทั้งนี้บริษัทพัฒนาเกมบางบริษัทไม่ได้จ้าง game tester แต่เปิดให้คนสมัครเข้าร่วมทดสอบเกม แต่บางบริษัทมีการจ้าง game tester มาทำงานโดยเฉพาะ เมื่อเกมผ่านการแก้ไขข้อผิดพลาด และการทดสอบแล้วก็พร้อมที่จะส่งออกสู่ตลาด

แผนภาพที่ 10.1 : ห่วงโซ่อุตสาหกรรมเกม



ที่มา: รายงานวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยี (Trend Analysis) เรื่อง สถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกม.สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ: (2549), ประยุกต์จากการศึกษาเรื่อง Digital Broadband Content: The online computer and video game industry. (2005)

(ข) ช่องทางการจัดจำหน่าย

เมื่อนักพัฒนาได้พัฒนาเกมเสร็จแล้ว และผ่านขั้นตอนการทดสอบโดยนักทดสอบ เกมจะถูกส่งไปยังลูกค้า สำหรับช่องทางการส่งต่อเกม หรือการจำหน่ายเกมจากนักพัฒนาไปยังลูกค้าหรือผู้เล่นเกมที่ดำเนินการอยู่ในปัจจุบันมีด้วยกันหลายวิธี ดังนี้

- ผ่านผู้จัดจำหน่ายเกม (Game Publisher) เพื่อส่งต่อไปยังตัวแทนจำหน่าย และผู้จำหน่ายรายย่อย และส่งต่อเกมดังกล่าวไปยังลูกค้าอีกครั้งหนึ่ง วิธีนี้เป็นช่องทางการผ่านของเกมในรูปแบบดั้งเดิม โดยนิยมใช้กับเกมประเภทออฟไลน์สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ PC ที่ผู้เล่นเกมจะซื้อแผ่นเกมในรูปแบบ CD หรือ DVD นอกจากนี้ในปัจจุบันผู้จัดจำหน่ายหลายราย เริ่มตัดขั้นตอนการส่งเกมผ่านผู้จัดจำหน่ายรายย่อย แต่ผู้จัดจำหน่ายจะเป็นผู้ทำหน้าที่นั้นแทนเพื่อให้ได้กำไรเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้จัดจำหน่ายจะจำหน่ายเกมและส่งมอบให้ลูกค้าด้วยตนเอง แต่อาจจะอยู่รูปของการให้ลูกค้าเข้าไปดาวน์โหลดเกมในรูปแบบดิจิทัลแทนการบันทึกลงบนแผ่น CD หรือ DVD

- ผ่านไปยังลูกค้าโดยตรง โดยผู้พัฒนาเกมทำหน้าที่เป็นผู้จัดจำหน่ายเอง ทั้งในรูปแบบของแผ่น CD DVD และการให้ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ แต่ในลักษณะนี้ผู้พัฒนาจะมีต้นทุนด้านการตลาดด้วย

- ผ่านผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) หรือเกมเว็บไซต์ โดยทั่วไปรูปแบบนี้จะใช้กับเกมประเภทออนไลน์สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ PC ทั้งนี้การส่งมอบเกมไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตนั้น นักพัฒนาอาจส่งให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเองโดยตรง หรือผ่านผู้จัดจำหน่ายก็ได้ ส่วนเกมสำหรับโทรศัพท์มือถือจะมีลักษณะคล้ายกันเพียงแต่ผู้รับเกมไปให้บริการนั้นเป็นบริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ (Telecom Operator) โดยรายได้ของเกมที่ขายได้ หรือรับการโหลดไปเล่นนั้น นักพัฒนาเกมต้องแบ่งรายได้ให้ผู้ให้บริการมือถือจำนวนหนึ่ง

- ผ่านไปทางผู้ผลิตเครื่องเล่นเกม หรือตัวแทนที่ได้รับมอบหมายของบริษัทผู้ผลิตเครื่องเล่นเกม วิธีนี้นิยมใช้กับเกมประเภทคอนโซล โดยนักพัฒนาที่จะผลิตเกมให้กลุ่มผู้ผลิตเครื่องเล่นเกมได้ต้องรับ Developer License จากบริษัทผู้ผลิตเกมก่อน อีกทั้งบางบริษัทยังขอให้ผู้พัฒนาใช้ Developer Kit ของทางบริษัทอีกด้วย²

10.1.1.2 ผู้ประกอบการหลัก

จากการศึกษาเกี่ยวกับจำนวนบริษัทเกมในประเทศไทยนั้นพบว่ายังไม่มีตัวเลขที่แน่นอน แต่จากการสัมภาษณ์บริษัทเกมไทยที่เป็นรายใหญ่ในตลาดทำให้สามารถประมาณการได้ว่า บริษัทเกมในประเทศไทยประมาณ 40 บริษัท โดยมีบริษัทเกมจำนวน 20 บริษัทที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย นอกจากนี้ในตลาดเกมของไทยยังมีจำนวน freelance ที่รับจ้างผลิตเกมอีกเป็นจำนวนมาก สำหรับบริษัทเกมที่เป็นรายใหญ่ในตลาดเกมของประเทศไทยนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ

² สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). อ้างแล้ว.

- กลุ่ม IP Owner คือ กลุ่มที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์การ์ตูนที่นำมาใช้ในการผลิตเกม หรืองานแอนิเมชันอื่นๆ ซึ่ง IP Owner รายใหญ่ในตลาดได้แก่ Kantana Animation และ Vithita Animation

- กลุ่ม Game Developer คือ กลุ่มบริษัทที่ทำการพัฒนาเกมเป็นของตนเอง หรือรับจ้างพัฒนาเกมให้กับต่างประเทศ ซึ่งบริษัทที่เป็นรายใหญ่ในตลาด ได้แก่ Pop Idols, Sanuk Software และ CyberPlanet Interactive

- กลุ่ม Game Publisher คือ กลุ่มบริษัทเกมที่น่าเข้าเกมจากต่างประเทศ เพื่อมาจำหน่ายในตลาดภายในประเทศ และจัดจำหน่ายเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัทเกมไทย โดยบริษัทที่เป็นรายใหญ่ในตลาดได้แก่ ตลาดเกมออนไลน์ คือ Asiasoft, NC True, INI3 และ NewEra ซึ่งในประเทศไทยมีบริษัทที่เป็น Game Publisher ประมาณ 20 กว่าบริษัท สำหรับตลาด Console และ PC Game บริษัทที่เป็น key คือ NewEra

นอกจากการแบ่งกลุ่มบริษัทเกมที่เป็นรายใหญ่ในตลาดตามห่วงโซ่มูลค่าแล้ว ยังสามารถระบุบริษัทเกมที่เป็นรายใหญ่ในตลาดโดยแยกตามประเภทของซอฟต์แวร์เกมแบ่งตาม Platform ได้ดังนี้³

- ตลาดเกมออนไลน์มี key player ในตลาด 4 บริษัท คือ NewEra, Asiasoft, NC True และ INI3
- ตลาด PC Publishing key player ในตลาด คือ Dinosaur, A Plus, NewEra, Asiasoft ,BM Media และ EA
- ตลาดเกม Console และ Handheld ยังไม่มีบริษัทที่เป็น key player ในตลาด เนื่องจากยังเป็นตลาดที่ใหม่
- ตลาด Mobile Game ผู้ที่ครอง value chain ในตลาดนี้คือ Operator ซึ่งมีอยู่ในตลาดประมาณ 5 – 6 บริษัท สำหรับ key player ในตลาดนี้คือ Secondsoft, Game Square, Debuz, Corecell, Mogamo, Promptnow และ AIM ภาพรวมของตลาด mobile game ผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่จะเริ่มทำเกมในตลาด mobile game ก่อน ซึ่งเมื่อประสบความสำเร็จ และมีรายได้ในระดับหนึ่งจึง switch ตนเองไปยังตลาดเกม console และ online
- ตลาด PC Game บริษัทที่เป็น key player มีประมาณ 2 – 3 บริษัท เช่น CyberPlanet เป็นต้น นอกนั้นผู้ผลิตเกมในตลาดนี้เป็น freelance หมาด

10.1.1.3 ลักษณะของสินค้า/บริการ

(ก) ประเภทของซอฟต์แวร์เกมแบ่งตาม Platform

- เกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC Games) หรือ Notebook
- เกมบนเครื่องคอนโซล (Console): Console เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะที่ใช้สื่อบนคอนโซลเฉพาะในการนำเข้าข้อมูล และแสดงผล ซึ่งมีหลายบริษัทที่ผลิต Console โดยจะมีค่ายผลิตเกมคอยผลิตเกม

³ จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

ให้กับบริษัทผู้ผลิต Console ตัวอย่างเครื่องเล่นเกมประเภทนี้ เช่น เครื่องเล่นเกม Play Station ของบริษัทโซนี่ เครื่อง X-Box ของบริษัทไมโครซอฟท์ และเครื่องเกมคิวบ์ของบริษัท Nintendo เป็นต้น

- เกมบนเครื่องเกมพกพา (Portable) เกมเครื่องพกพา (Handheld) เป็นอุปกรณ์

อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะคล้ายกับ Console แต่จะเน้นไปที่การพกพาได้สะดวก ปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายเนื่องจากมีคุณสมบัติใกล้เคียงกับ Console แต่สามารถนำติดตัวไปเล่นที่ใดก็ได้ ตัวอย่างเช่น เครื่อง Nintendo DS ของบริษัท Nintendo เครื่อง Gameboy Advance และ PSP ของบริษัทโซนี่ เป็นต้น

- เกมบนเครื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Devices) เช่น โทรศัพท์มือถือ, Pocket PC และ SmartPhone เป็นต้น

- เกมตู้ (Arcade) เป็นอุปกรณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง และไม่สามารถเลือกเล่นเกมได้ ซึ่งเกมประเภทนี้มักเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น⁴

(ข) เกมดังกล่าวข้างต้นสามารถเล่นได้ใน 3 ลักษณะ คือ ออฟไลน์ (offline) ออนไลน์ (online) และแบบไร้สาย (wireless) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- เกมออฟไลน์ (Offline Games) คือ เกมที่มีผู้เล่นเพียงคนเดียว (single player) เช่น เกมบนตู้เกมตามห้างสรรพสินค้า เกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) เกมที่เล่นบนเครื่องคอนโซลแบบเดิม อาทิ เครื่อง Gameboy ของ Nintendo ซึ่งเกมเหล่านี้เป็นเกมที่ถูกพัฒนาขึ้นในยุคแรก และยังมีการเล่นกันอยู่ในปัจจุบัน แต่มีแนวโน้มที่จะลดลงในอนาคต⁵

- เกมออนไลน์ (Online Games) คือ เกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยจะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ หรือ MMORPG สร้างสังคมออนไลน์ ซึ่งในเกมสามารถสร้างห้องเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนกันได้ ระบบเกมจะเป็นแบบ 2 – 3 มิติ ผู้เล่นสามารถเห็นรายละเอียดของตัวละคร และสิ่งแวดล้อมได้ทั้งหมด โดยเกมออนไลน์เกมแรกในประเทศไทยคือ เกม King of King⁶

- เกมที่เล่นแบบไร้สาย (wireless) คือ เกมที่มีการพัฒนาให้ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันผ่านเครือข่ายไร้สาย เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ในรุ่น N-series ของ Nokia, เครื่องเกม PSP ของ Sony, เครื่องเกม DS ของ Nintendo และในอนาคตเครื่องเล่นเกมเหล่านี้ยังมีแนวโน้มพัฒนาให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมแบบระบบออนไลน์ผ่านระบบบรอดแบนด์อินเทอร์เน็ตอีกด้วย⁷

⁴ <http://th.wikipedia.org/wiki/เกม>. June 25, 2007.

⁵ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : อ้างแล้ว.

⁶ <http://th.wikipedia.org/wiki/>. อ้างแล้ว.

⁷ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). อ้างแล้ว.

(ค) แนวของเกม

เกมในปัจจุบันมีมากมายหลากหลายแนวด้วยกัน เนื่องจากผู้ผลิตเกมต้องการผลิตเกมที่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้านในแต่ละกลุ่มที่มีความชอบ หรือลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งแนวของเกมนปัจจุบันมีอยู่ด้วยกัน 8 แนวดังนี้

- เกมแอคชั่น (Action Game) เป็นเกมที่ใช้การบังคับทิศทาง และการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย อย่างเช่น เกมมาริโอ้ ร็อกแมน ไปจนถึงเกมแอคชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็กๆ บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆ เข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ เช่น

- o First Person Shooter เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง โดยที่ผู้เล่นจะไม่เห็นตนเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชั่นซึ่งๆ หน้า เน้นที่อารมณ์ และความรู้สึกที่สมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มีความรุนแรงสูง

- o Third Person Shooter เป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละคร เกมนี้มักจะเน้นที่การเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะ

- o Platformer เป็นเกมแอคชั่นพื้นฐานที่ให้ผู้เล่นผ่านด่านไปให้ได้ทีละด่าน โดยเกมลักษณะนี้มักจะเป็นเกม 2 มิติเป็นส่วนใหญ่

- o Stealth-based game เป็นเกมแอคชั่นที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้ โดยส่วนมากผู้เล่นเกมนี้ต้องมีความอดทนสูงและสามารถอ่านความเคลื่อนไหวของศัตรูได้

- o Action Adventure Game เป็นเกมที่มีการผสมผสานระหว่างการไขปริศนา และรวบรวมสิ่งของ เกมบางเกมยังผสมลักษณะของ RPG ลงไปด้วย

- เกมเล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) หรือ RPG หรือที่นิยมเรียกกันว่าเกมภาษา เป็นเกมที่พัฒนามาจากเกมสวมบทบาทแบบตั้งโต๊ะ เนื่องจากในช่วงแรกเกม RPG ที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษ หรือญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆ ในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (experience) เก็บเงินซื้ออาวุธ ซื้ออุปกรณ์ เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกม ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหวิวหวา แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน เกม RPG จะถูกแบ่งออกเป็นสองลักษณะใหญ่ๆ คือ

- o Computer RPG เป็นเกม RPG บนเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมประเภทนี้เน้นให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม

- o Console RPG เป็นเกม RPG บนเครื่องคอนโซล เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้อยู่แล้ว และให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น มักจะเน้นเรื่องราวที่ตายตัว แต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง

นอกจากนั้นเกม RPG ทั้งบนคอมพิวเตอร์ และคอนโซลยังแบ่งย่อยได้อีกเป็น 1) Action RPG คือ เกม RPG ที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอคชั่นลงไป 2) Simulation RPG/Tactical Role-playing Game คือ เกม RPG ที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ และ 3) MMORPG คือ เกมที่ผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกัน โดยผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

- เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหา และใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนี้ผู้เล่นยังจะต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตาย เพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกล้างไว้แล้วที่ผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆดังนี้

- o Text Based Adventure เกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ คือ เมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม แต่เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคของเมาส์ เกมประเภทนี้ก็หมดความนิยมลง

- o Graphical Adventure หรือ Point'n Click Adventure เป็นเกมที่ใช้รูปภาพ หรือตัวคนจริงๆมาแสดงในหน้าจอเพื่อให้ผู้เล่นใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง

- o Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม

- เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนาปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเททริสออกมา ปัจจุบันมีเกมปริศนาแบบใหม่ๆออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเททริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมปริศนาใหม่ๆอย่าง Polarium, Puzzle Bubble, Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่นับเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

- เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

- o Virtual Simulation เป็นเกมจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆ โดยมากเกมประเภทนี้จะจำลองรายละเอียดต่างๆให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้

o Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผินไปถึงระดับลึก

o Situation Simulation จะจำลองเหตุการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น

o Life Simulation คือ เกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน

o Pet Simulation เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ที่อยู่ในเกม

o Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา

● เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือ เกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคีย์บอร์ด และเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อการควบคุมเกม และมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบ LAN อีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายรูปแบบ แล้วแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสโลว์เวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยทีเดียว รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็น 2 ประเภทตามการเล่น คือ 1) ประเภทตอบสนองแบบทันที (real time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด และ 2) ประเภททีละรอบ (turn base) เกมนี้ผู้เล่นจะมีโอกาสคิดมากกว่าเกมประเภทแรก เพราะจะใช้วิธีผลัดกันเล่น

● เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬามักจะมีความถูกต้อง และเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกา และการเล่นของกีฬานั้นๆ เกมกีฬาแบ่งออกได้เป็น 1) กีฬาแบบใช้คะแนนหรือจำนวนประตูตัดสิน (score sport) และ 2) กีฬาแบบแข่งขันความเร็ว (racing sport)

● เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือ เกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะ และความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆออกมา จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือ การต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้น และตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป เกมต่อสู้จริงๆ แล้วกำเนิดมาจากเกมตู้ (เรียกเกมอาเขต) และเกมต่อสู้ที่สามารถให้ผู้เล่นสองคนเล่นสู้กันเองได้เป็นเกมแรกคือ Street Fighters

นอกจากแนวเกมที่กำลังมาแรงแล้ว ในปัจจุบันการพัฒนาเกมในแนวเกมแบบลูกผสมเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้ยากที่บอกได้ว่าเกมนั้นๆ เป็นแนวเกมประเภทใด อาทิ

● แนว Action + แนว RPG ปัจจุบันเกมแนว RPG ในท้องตลาดส่วนใหญ่กลายเป็นรูปแบบ Action + RPG กันเกือบหมด ตัวอย่างเกมเช่น Diablo Clone

● แนว Action+ แนว Adventure ตัวอย่างเกม เช่น Beyond Good and Evil, Prince Of

Persia Sand Of The Time

10.1.1.4 ปริมาณการผลิต

ประเทศไทยมีจำนวนเกมออนไลน์ที่จำหน่ายอยู่ในตลาดประมาณ 40 เกม ซึ่งส่วนแบ่งตลาดใหญ่ที่สุด 80% เป็นเกมที่น่าเข้ามาจากเกาหลี ซึ่งคิดเป็นมูลค่าไม่ต่ำกว่า 1,000 ล้านบาท ส่วนที่เหลือเป็นเกมจากประเทศจีน และได้หวัน⁸ สำหรับเกมออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นโดยคนไทยนั้นมีจำนวน 3 เกม ซึ่งมีเพียง 1 เกมเท่านั้นที่สามารถเก็บเงินค่าเล่นจากผู้เล่นได้ ที่เหลืออีก 2 เกมเป็นการเปิดให้เล่นฟรี

10.1.1.5 โอกาสในการเข้าสู่ตลาดของผู้ประกอบการ

จากรายงานวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยี เรื่อง สถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกมของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติให้ความเห็นว่า ในอนาคตจำนวนผู้เล่นเกมในประเทศไทยจะมีเพิ่มขึ้น และอุตสาหกรรมจะยังคงมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง แต่อัตราการเติบโตจะไม่หวือหวาเหมือนในอดีต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ คือ ปัจจัยบวก : สินค้า IT อย่างเช่น โทรศัพท์มือถือจะมีการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และการใช้งานก็จะมีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้เครื่องเล่นเกมรุ่นใหม่ก็ยังคงถูกพัฒนาออกมาเรื่อยๆเช่นเดียวกัน อีกทั้งผู้ให้บริการ broadband ก็ยังมองหาเกมเพื่อเป็นหนึ่งในการให้บริการเสริมอื่นๆ นอกเหนือจากการให้บริการ broadband พื้นฐานสำหรับปัจจัยทางด้านลบนั้น เกมใหม่ๆจากต่างประเทศจะเข้ามาทำตลาดอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้จะส่งผลให้ขนาดของตลาดใหญ่ขึ้นแต่ในทางเดียวกันก็ส่งผลต่อการหดตัวของผู้พัฒนาเกมไทยด้วย

สำหรับในตลาดเกมออนไลน์รายงานการศึกษาดังกล่าวให้ความเห็นว่า ตลาดเกมออนไลน์จะเปรียบเสมือนสนามรบของผู้ประกอบการเนื่องจากในอนาคตเครื่องเล่นเกมใน platform ต่างๆ จะถูกพัฒนาให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ นอกจากนี้อาจต้องมีผู้ประกอบการหลายรายต้องออกไปจากธุรกิจเนื่องจากการเข้ามาของบริษัทต่างชาติและการนำเข้าเกมจากต่างประเทศที่มีราคาถูกกว่าเกมในประเทศ โดยเฉพาะการซื้อลิขสิทธิ์แบบเป็นภูมิภาค (สามารถนำเกมไปจำหน่ายได้มากกว่า 1 ประเทศ ในภูมิภาคเอเชีย) นอกจากนี้การเติบโตของอุตสาหกรรมนี้ยังต้องอิงกับการเติบโตของอุตสาหกรรมอื่น เช่น อุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และการให้บริการด้านบรอดแบนด์⁹ แต่จากมุมมองของผู้ประกอบการไทยบางรายกลับมองว่า ตลาดเกมออนไลน์ของประเทศไทยยังมีช่องว่างที่ให้ผู้ประกอบการรายใหม่ หรือผู้ประกอบการอื่นๆเข้ามาในตลาดได้อีกมาก เนื่องจากยังมีลูกค้าอีกหลายกลุ่มที่ยังไม่ได้เข้ามาในตลาดนี้ ซึ่งอาจจะมีส่วนมาจากไม่มีเกมที่ตรงใจลูกค้า หรือราคาที่แพงเกินไป¹⁰

⁸ <http://www.thaipost.net/>. June 4, 2006.

⁹ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : อ้างแล้ว.

¹⁰ จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

10.1.2 สถานภาพ และมูลค่าตลาด

10.1.2.1 ตลาดภายในประเทศ

สำหรับมูลค่าตลาดเกมในปี 2549 นั้น จากผลการศึกษาสถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกมของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมและซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ซึ่งจัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ได้ประมาณการณ์มูลค่าตลาดรวมของเกมภายในประเทศปี 2549 ว่ามีมูลค่าราว 7.4 พันล้านบาท (ไม่นับรวมเครื่องเล่นเกม) โดยการประมาณดังกล่าวได้รวมมูลค่าจากการขาย item และมูลค่าการให้บริการในลักษณะอื่นๆด้วย อีกทั้งมูลค่าดังกล่าวยังหมายถึง มูลค่าหากมีการซื้อขายเกมกันอย่างถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าถ้าประเทศไทยสามารถปราบปรามปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้เม็ดเงินในส่วนที่ผิดกฎหมายกลับคืนมาสู่ตลาดถูกกฎหมายเพื่อช่วยเพิ่มมูลค่าของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยให้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การศึกษาดังกล่าวยังได้คาดว่าตลาดเกมของไทยในปี 2550 จะขยายตัวจากปี 2549 อีกร้อยละ 10 สำหรับมูลค่าตลาดเกมออนไลน์นั้นการศึกษารังนี้ได้ประมาณว่ามีมูลค่า 1.5 พันล้านบาท หรือคิดเป็น 1 ใน 5 ของตลาดเกมทั้งหมด¹¹

อย่างไรก็ตามรายงานการศึกษา Digital Content White Paper ของ SIPA¹² ได้ทำการศึกษามูลค่าของอุตสาหกรรมเกมในเชิงลึก โดยได้ประมาณมูลค่าตลาดเกมของไทยในปี 2549 ว่ามีมูลค่าประมาณ 5,682 ล้านบาท โดย platform ที่มีมูลค่าสูงสุดคือ เกมออนไลน์ ซึ่งมีมูลค่าประมาณ 2,370 ล้านบาท คิดเป็น 42% ซึ่งถือได้ว่าเป็น platform ที่มีการขยายตัวมากที่สุดในตลาดอีกด้วย สำหรับ platform ที่มีมูลค่าตลาดรองลงมาคือ เกมอาเขต โดยมีมูลค่าตลาดประมาณ 1,600 ล้านบาท คิดเป็น 28%

ผลการศึกษาในโครงการศึกษาสถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกม และ Digital Content White Paper ของ SIPA มีความเห็นที่คล้ายคลึงกันว่า เกมออนไลน์เป็นเกมที่มีมูลค่าสูงสุดในตลาดเกมของประเทศไทย ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากศูนย์วิจัยกสิกรไทยที่ได้ยืนยันผลการศึกษาว่า เกมออนไลน์มีมูลค่าสูงสุดในตลาดเกมไทย โดยระบุจำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในปี 2547 ว่ามีผู้เล่นประมาณ 3.68 ล้านราย หรือ 56.7% ของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทยกว่า 6.5 ล้านคน¹³ และในปัจจุบันส่วนแบ่งทางการตลาดของอุตสาหกรรมเกมภายในประเทศนั้นมากกว่า 50% เป็นของเกมออนไลน์ อีกทั้งยังเป็นอันดับหนึ่งสำหรับคอนเทนต์ที่ได้รับความนิยมบนอินเทอร์เน็ต ดังจะเห็นได้จากการที่บริษัท เอเซียซอฟท์ ซึ่งเป็นผู้นำเกมรายใหญ่ในประเทศไทยได้ยุติการนำเข้าเกมออฟไลน์ และให้ความสำคัญกับเกมออนไลน์อย่างเต็มตัว¹⁴

¹¹ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : อ้างแล้ว.

¹² สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2550) : Digital Content White Paper.

¹³ <http://www.thaipost.net/>. อ้างแล้ว.

¹⁴ http://www.bangkokbizweek.com/20060603/ibiz/index.php?news=column_20846932.html. June 26, 2007.

สำหรับมูลค่าตลาดเกมบนเครื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่ของไทยในปี 2549 (Mobile Devices) มีมูลค่าตลาดประมาณ 170 ล้านบาท โดยมีอัตราการขยายตัวครั้งที่¹⁵ ซึ่งรายงานผลการศึกษาของบริษัทวิจัยไอดีซีในปี 2004 พบว่าส่วนแบ่งทางการตลาดของเกมบนโทรศัพท์มือถือของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 4 ในเอเชียแปซิฟิก โดยมีส่วนแบ่งตลาดอยู่ที่ 2.1% รองจากเกาหลี จีน และออสเตรเลีย ตามลำดับ¹⁶

ส่วนภาวะของตลาดเกมออนไลน์อย่าง PC, Console และ Handheld ในปี 2549¹⁷ พบว่าเกมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC Game) มีมูลค่าประมาณ 392 ล้านบาท, เกมคอนโซล (Console) มีมูลค่าประมาณ 850 ล้านบาท และเกมแฮนด์เฮลด์ (Handheld) มีมูลค่าประมาณ 300 ล้านบาท ซึ่งสถานะของตลาดเกมทั้ง 3 ประเภทนั้นยังมีส่วนแบ่งที่คงที่ สำหรับเกมที่มีส่วนแบ่งตลาดลดลงในปี 2549 นั่นคือ เกมอาเขต ซึ่งลดลงจาก 31% ในปี 2548 เหลือเพียง 28% ในปี 2549 เนื่องจากการขยายตัวของตลาดเกมออนไลน์ภายในประเทศมีเพิ่มมากขึ้นนั่นเอง

สำหรับส่วนแบ่งทางการตลาดในตลาดเกมออนไลน์ของผู้ประกอบการภายในประเทศนั้น บริษัทที่ครองส่วนแบ่งทางการตลาดมากที่สุดคือ Asiasoft โดยครองส่วนแบ่งทางการตลาดกว่า 70% รองลงมาคือ Galaxy และ NC True

10.1.2.2 มูลค่าการนำเข้า

ปัจจุบันเกมออนไลน์ที่ให้บริการในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นเกมที่น่าสนใจมาจากต่างประเทศ โดย 80% ของเกมออนไลน์ที่น่าสนใจนั้นมาจากประเทศเกาหลี ส่วนที่เหลือเป็นเกมที่น่าสนใจมาจากประเทศจีนและไต้หวัน¹⁸ สำหรับประเภทของเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้ คือ เกมประเภทแอคชั่น โดยเฉพาะเกมที่สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมกัน สำหรับเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นอันดับหนึ่งในปี 2006 ได้แก่ เกมโยก้าง จากบริษัท Asiasoft ซึ่งเป็นเกมนำเข้ามาจากประเทศเกาหลี¹⁹

10.1.2.3 ระดับของการใช้เทคโนโลยี

ผลรายงานวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยี เรื่องสถานภาพและแนวโน้มของอุตสาหกรรมเกมของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ซึ่งจัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติได้ทำการสรุปเกี่ยวกับเทคโนโลยี และองค์ความรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเกมไว้ดังนี้²⁰

¹⁵ Digital Content White Paper. (อ้างแล้ว)

¹⁶ <http://www.arip.co.th/2006/news.php?id=403498>. June 25, 2007.

¹⁷ Digital Content White Paper. (อ้างแล้ว)

¹⁸ <http://www.thaipost.net/>. อ้างแล้ว.

¹⁹ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : อ้างแล้ว.

²⁰ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)จัดทำโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2549) : อ้างแล้ว.

- โปรแกรมภาษา C, Java
- เทคโนโลยีกราฟิก เช่น เทคโนโลยี 3D, เทคโนโลยี 2D, การคุมโทนสี, การทำ Model texture
- การออกแบบเกม (Game Design) เพื่อให้เกมมีความน่าสนใจ
- Network Technology เช่น Network Design, Network Programming, and Network Management
- Database Management (account and billing): เพื่อดูแลเกี่ยวกับ level, transaction ต่างๆ ของแต่ละคน เพื่อดูแลเกี่ยวกับ play log ว่าเล่นเมื่อไร ที่ไหน เติมนเงินอย่างไร

10.1.2.4 ความสามารถในการรับงานระหว่างประเทศ (Outsourcing)

บริษัทเกมในประเทศไทยที่รับจ้างผลิตงานให้กับต่างประเทศนั้นมีประมาณ 2 – 3 บริษัท ซึ่งลักษณะของงานที่รับจ้างผลิตให้กับต่างประเทศนั้นแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) Movie Game 2) Game Graphic 3) Game Programming และ 4) Flash Game โดยงานที่รับจ้างผลิตโดยส่วนใหญ่จะเป็นงานประเภท movie game และ game graphic คือ นำภาพจากหนังสือการ์ตูนมาสร้างเป็นฉากในเกม และ game programming ซึ่งงานที่ผู้ว่าจ้างมาจ้างผลิตนั้นจะอยู่ในขั้นตอนของการทำ Production คือ ผู้ว่าจ้างจะทำการวาง concept ของงานไว้เรียบร้อยแล้ว²¹

10.1.2.5 การพิจารณาเชิงคุณภาพ

การประกวดผลงานทางด้านเกมในประเทศไทยนั้นได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ซึ่งได้จัดให้มีการประกวด SIPA PITCH ขึ้น การประกวดนี้จะทำการแข่งขันเฉพาะเกมบนมือถือเท่านั้น ซึ่งผู้ได้รับรางวัลดังกล่าวในปี 2549 คือ บริษัท โมโนมาเนีย จำกัด²² สำหรับบริษัทเกมของประเทศไทยที่ได้รับรางวัลในต่างประเทศก็มีหลายบริษัทด้วยกัน ดังนี้

- บริษัท AIM ได้รับรางวัลที่ 1 ในงาน “Java Master 2004” จากเกม King of Mobile
- บริษัท CyberPlanet Interactive ได้รับรางวัล Media and Entertainment Award ในงาน APICTA 2004 จากผลงานเกม Moontra Kid
- บริษัท Debuz ได้ผ่านเข้ารอบสุดท้ายในงาน Java Challenge 2004
- บริษัท AIM ได้รับรางวัลที่ 3 ในงาน Java Masters 2003 จากผลงานเกม Aero Force
- บริษัท Jimmy Software ในงานประกาศผลรางวัลของนิตยสาร PocketPC 2002 จากผลงาน Turjah II
- บริษัท Jimmy Software ได้รับรางวัล Best Action Game Award จากนิตยสาร PocketPC 2002 จากผลงาน JS Landscape X

²¹ จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

²² <http://www.tkc.go.th/multimedia.aspx?parent=115&pageid=127&directory=1004&contents=1828&pagename=viewbranch>. July 3, 2007.

10.2 นโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

10.2.1 องค์การที่เกี่ยวข้อง

10.2.1.1 หน่วยงานภาครัฐ

(ก) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร²³

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการวางแผนส่งเสริมพัฒนา และดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การอุดมศึกษา และการสถิติ และราชการอื่นตามที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับกิจกรรมที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้มีส่วนร่วมในการกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมคือ การกำหนดแนวทางในการจัดเรตติ้งเกม (game rating) ในเบื้องต้น ซึ่งปัจจุบันแนวทางดังกล่าวยังไม่สามารถนำไปสู่การปฏิบัติจริงได้ นอกจากบทบาทในการกำกับดูแลแล้วกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารยังมีบทบาทในการส่งเสริมให้เด็กรู้จักพัฒนาเกมอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย (ดูรายละเอียดใน 10.2.3.3)

(ข) กระทรวงวัฒนธรรม²⁴

กระทรวงวัฒนธรรมโดยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ได้รับโอนภารกิจงานตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 ของสำนักทะเบียนและตรวจสอบภาพยนตร์ เทปและวัสดุโทรทัศน์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตามมติ ครม. เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2547 เพื่อทำหน้าที่ดำเนินการออกใบอนุญาตให้ผู้ประกอบการ 2 ประเภท คือ

- ผู้ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายซึ่งเทปหรือวัสดุโทรทัศน์ ตัวอย่างเช่น ร้านเมงปอง ร้านซีทايا (Tsutaya) เป็นต้น
- ผู้ประกอบการที่ขายหรือให้บริการซึ่งเทป หรือวัสดุโทรทัศน์ เช่น ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ร้านเพลย์สเตชัน เป็นต้น

(ค) สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ หรือ SIPA ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไว้ 2 ยุทธศาสตร์ด้วยกัน คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1: ส่งเสริมการทำธุรกรรมทางด้านซอฟต์แวร์ให้เติบโตขึ้น รวมทั้งผลักดันให้ใช้เทคโนโลยีใหม่ คือ Web Service และ Oriented Architecture เพื่อขยายตลาดให้กว้างขึ้น ยุทธศาสตร์ที่ 2: การเพิ่มซอฟต์แวร์ทางสาขาแอนิเมชัน และ

²³ <http://www.mict.go.th>. August 6, 2007.

²⁴ <http://www.culture.go.th/info.php?&YY=2550&MM=6&DD=1>. July 2, 2007.

มัลติมีเดีย โดยกลยุทธ์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรม Digital Content ที่ SIPA กำหนดขึ้นนั้น ได้แบ่งออกเป็น 3 Phase คือ Phase I: 2004 – 2006 มุ่งเน้นสร้างบุคลากร Phase II: 2007 – 2008 มุ่งเน้นการสร้างงาน และ Phase III: 2009 – 2010 มุ่งเน้นการสร้างตลาด ซึ่งอุตสาหกรรมเกมก็เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ SIPA จะทำการพัฒนา (ดูรายละเอียดในการศึกษา นโยบาย มาตรการของภาครัฐในอุตสาหกรรมแอนิเมชันของประเทศไทย)

(ง) สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม²⁵

สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.) จัดตั้งขึ้นตาม พ.ร.บ.ส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม พ.ศ. 2543 โดยเริ่มดำเนินการครั้งแรกในวันที่ 15 พฤศจิกายน 2544 ซึ่งภารกิจหลักของสสว. ในการสนับสนุนภาคอุตสาหกรรม คือ

- กำหนดประเภท และขนาดของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ที่สมควรได้รับการส่งเสริม รวมทั้งเสนอแนะนโยบาย และแผนการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- ให้ความอุดหนุน หรือช่วยเหลือเพื่อการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- ให้กู้ยืมเงิน/เข้าร่วมกิจการกับบุคคลอื่น หรือถือหุ้นในบริษัทจำกัด หรือบริษัทมหาชนจำกัด เพื่อประโยชน์แก่การส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
- ร่วมมือกับส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ รัฐวิสาหกิจ หรือองค์การเอกชนทั้งใน และ ต่างประเทศ เพื่อประโยชน์ในการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

(จ) สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ²⁶

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Agency: NIA) จัดตั้งขึ้นตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 26 สิงหาคม 2546 โดยมีพันธกิจในการดำเนินงานดังต่อไปนี้

- ยกกระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยเฉพาะในสาขาอุตสาหกรรม ยุทธศาสตร์ของประเทศ โดยการวิเคราะห์ และประเมินสถานภาพของอุตสาหกรรม และศักยภาพของนวัตกรรม ตลอดจนการแสวงหา และพัฒนานวัตกรรมเชิงยุทธศาสตร์ ทั้งในระดับประเทศ และนานาชาติ
- เชื่อมโยงเครือข่ายวิสาหกิจอย่างมีบูรณาการ โดยให้การสนับสนุนทั้งทางด้านวิชาการ และการเงิน และเป็นหุ้นส่วนพันธมิตรในการดำเนินงานทั้งในระดับนโยบาย และปฏิบัติ อันจะนำไปสู่การสร้างให้เกิด “ระบบนวัตกรรมแห่งชาติ” ขึ้นโดยเร็ว
- สนับสนุนด้านวิชาการ และการเงิน เพื่อช่วยการพัฒนาโครงการในระยะหลังการวิจัย และ พัฒนา หรือการต่อยอดจากงานวิจัย และสิ่งประดิษฐ์สู่เชิงพาณิชย์ ได้แก่ การสนับสนุนการจัดทำต้นแบบ

²⁵ <http://cms.sme.go.th>. August 8, 2007.

²⁶ <http://www.nia.or.th>. August 8, 2007.

โรงงานนำร่อง การทดสอบในกระบวนการผลิตจริง การวิเคราะห์ และประเมินทางการตลาด และการจัดทำแผนธุรกิจ เป็นต้น

- สนับสนุนการยกระดับทักษะความสามารถด้านเทคนิค และการบริหารจัดการ ได้แก่ การจัดจ้างผู้เชี่ยวชาญ การจัดการประชุม และสัมมนา และการพัฒนาความรู้
- ส่งเสริมเพื่อสร้างความตื่นตัวด้านนวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมนวัตกรรมทั้งในระดับอุตสาหกรรม ระดับองค์กร และระดับประชาชนทั่วไป
- บริหารเงินทุนหมุนเวียนเพื่อการวิจัย และพัฒนาเทคโนโลยี ตามระเบียบกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีว่าด้วยเงินทุนหมุนเวียนเพื่อการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยี พ.ศ. 2546

(จ) สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน²⁷

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (The Board of Investment of Thailand: BOI) จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2509 ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุนเพื่อกิจการอุตสาหกรรม พ.ศ. 2508 ซึ่งหน้าที่ของ BOI คือ การประชาสัมพันธ์ เผยแพร่บรรยากาศการลงทุน และชักจูงให้เกิดการลงทุน ศึกษา ค้นคว้าหาช่องทางในการลงทุน รวมทั้งศึกษา และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการลงทุนทั้งในและต่างประเทศ และวิเคราะห์โครงการที่ขอรับการส่งเสริมการลงทุน ตรวจสอบ และประเมินผล โดยนโยบายส่งเสริมการลงทุนของ BOI ในปี 2546 คือ การมุ่งเน้นสนับสนุนการพัฒนาทักษะ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ของรัฐบาลที่มุ่งเน้น Value Creation ซึ่งหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ BOI ให้การส่งเสริมการลงทุนก็คือ กิจการซอฟต์แวร์ โดยกิจการซอฟต์แวร์นี้ได้รวมถึงอุตสาหกรรมทางด้าน Digital Content คือ Animation, Cartoon & Characters และ Game; Window-based, Mobile Platform, Console, PDA, Online Game, Massive Multi-Player Online Game ไว้ด้วย

10.2.1.2 หน่วยงานภาคเอกชน

(ก) สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (Thai Game Software Industry Association)

Thai Game Software Industry Association ก่อตัวขึ้นจากกลุ่มบุคคลที่เคยเป็นกลุ่มนักพัฒนารุ่นใหม่ กลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมขนาดเล็ก (เกม คลัสเตอร์) ที่ได้รับการส่งเสริมจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) โดยกลุ่มผู้ก่อตั้ง Thai Game Software Industry Association นั้นประกอบไปด้วย บริษัทผู้ผลิตซอฟต์แวร์เกมชั้นนำ 9 บริษัท²⁸ ได้แก่ บริษัท เชียงใหม่ ดิจิทัล เวิร์คส์ จำกัด, บริษัท ไชเบอร์แพลนเน็ต อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด, บริษัท พอฟไอคอด จำกัด, บริษัท เกมส์ สแควร์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด, บริษัท ดีปซ์ จำกัด, บริษัท คอร์เชล จำกัด, บริษัท แอดวานซ์ อินเทลลิเจนส์ โมเดลนิตี้ จำกัด, บริษัท สนุก ซอฟต์แวร์ จำกัด และบริษัท เซกเคิล ซอฟต์แวร์ จำกัด

²⁷ <http://www.boi.go.th>. August 8, 2007.

²⁸ <http://www.manager.co.th/>. June 8, 2005.

Thai Game Software Industry Association จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับกลุ่มผู้ประกอบการให้มีศักยภาพในการร้องขอการส่งเสริม และสนับสนุนจากภาครัฐ การสร้างโอกาสทางการตลาดทั้งใน และต่างประเทศ การพัฒนานวัตกรรม ตลอดจนความร่วมมือกับภาครัฐ และสังคมในด้านการเล่นเกม

(ข) สมาคมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตไทย (TISA)²⁹

สมาคมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตไทยจัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการประกอบวิสาหกิจประเภทที่เกี่ยวกับผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ให้ความรู้ข้อแนะนำทางด้านธุรกิจ และกฎหมาย สมาชิกของสมาคมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ บุคคลทั่วไป และนิติบุคคล โดยร้านอินเทอร์เน็ตที่จะเข้าร่วมเป็นสมาชิกร้านนั้นจะต้องมีลักษณะของสถานประกอบการดังนี้ 1) กระจกด้านหน้าร้านต้องใส และสามารถมองเห็นภายนอก และภายในจากระยะไกลได้ชัดเจน 2) มีแสงสว่างเพียงพอ และเป็นประโยชน์ในการอ่านหนังสือ 3) บริเวณให้บริการต้องเป็นเขตปลอดบุหรี่ 4) มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก 5) มีป้ายแสดงอัตราค่าบริการชัดเจน และ 6) ภายในสถานที่ให้บริการต้องสะอาด ไม่มีเสียงดังรบกวนทำให้เป็นที่เดือดร้อนรำคาญ

(ค) สถานักธุรกิจผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย (I.C.C.T)³⁰

สถานักธุรกิจผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทยเกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต และเกมคอมพิวเตอร์ต่างๆ โดยมีกลุ่ม UIG Online และสมาพันธ์ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย (VRGODGAME) ร่วมกันจัดตั้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสียงไปยังภาครัฐให้เข้าใจถึงแนวทางการประกอบอาชีพด้านนี้ในทางที่ถูกต้อง อีกทั้งยังเป็นศูนย์รวมของการจัดกิจกรรมเพื่อสังคมต่างๆ ปัจจุบัน I.C.C.T มีจำนวนสมาชิกทั้งสิ้น 1,235 ราย³¹ โดยทิศทางการดำเนินงานของ I.C.C.T นั้นคือ การให้ความรู้ความเข้าใจในการประกอบธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต ตลอดจนเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ประกอบการ และหน่วยงานต่างๆ อาทิ การเป็นตัวแทนของผู้ประกอบการเพื่อเข้าร่วมประชุมเรื่องการออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น สำหรับวัตถุประสงค์ที่สำคัญของ I.C.C.T ก็คือ เพื่อปกป้อง และเรียกร้องสิทธิของผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ต ส่งเสริมสนับสนุนผู้ประกอบการ รวมทั้งจัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการ นอกจากนั้นยังเน้นการทำกิจกรรมเพื่อคืนกำไรให้สังคมอีกด้วย

²⁹ <http://www.thainetclub.com/node/666>. July 2, 2007.

³⁰ <http://diy.alinkcorp.com/game.asp>

³¹ <http://www.icct-th.com/icct/about.php>

(ง) บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนรวม วรรณ จำกัด³²

บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนรวม วรรณ จำกัด (บลจ. วรรณ จำกัด) ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 19 มีนาคม 2535 ด้วยทุนจดทะเบียน 100 ล้านบาท โดยเป็นบริษัทจัดการลงทุนของไทย ซึ่งประกอบธุรกิจจัดการกองทุนรวม กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ และกองทุนส่วนบุคคล ซึ่งหนึ่งในกองทุนของ บลจ.วรรณ ที่ให้การสนับสนุนธุรกิจ SMEs ของไทยคือ กองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs Venture Capital Fund)

10.2.2 กฎหมาย/กฎระเบียบ10.2.2.1 กฎหมายส่งเสริมการลงทุน

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (BOI)³³ ได้มีประกาศคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน เปิดให้มีการส่งเสริมกิจการซอฟต์แวร์ โดยได้กำหนดความหมายของงานในกลุ่ม Digital Content สำหรับกิจการซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกมไว้ดังนี้

- Game ใช้น Windows-based, Mobile Platform, Console, PDA, Online Game, Massive Multi Player Online Game (MMOG) เป็นต้น : ซอฟต์แวร์ประเภทบันเทิงซึ่งทำ งานบนอุปกรณ์ต่างๆ ที่ประกอบด้วยกราฟิก และการโปรแกรมมิ่ง มีกฎ กติกา เงื่อนไขของเกม ให้ผู้เล่นสามารถเล่นผ่านตามกฎได้ สำหรับสิทธิประโยชน์ที่ผู้ประกอบการจะได้รับจากกฎหมายส่งเสริมการลงทุนนี้คือ
- ยกเว้นอากรขาเข้าเครื่องจักรใหม่ทั้งหมด
- ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 8 ปี
- ไม่จำกัดวงเงินที่ได้รับยกเว้น

สิทธิประโยชน์จากกฎหมายการส่งเสริมการลงทุนดังกล่าวได้กำหนดเงื่อนไขของผู้ประกอบการที่จะเข้ามาขอรับการช่วยเหลือไว้ดังนี้ 1) เงินลงทุนขั้นต่ำ 1 ล้านบาท (ไม่รวมที่ดิน และเงินทุนหมุนเวียน) 2) ต้องมีกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามที่ SIPA กำหนด และ 3) โครงการที่ลงทุนตั้งแต่ 10 ล้านบาทขึ้นไป ต้องดำเนินการให้ได้ใบรับรองคุณภาพมาตรฐาน Capability Maturity Model (CMM) หรือมาตรฐานสากลอื่นๆที่ SIPA เห็นชอบ

10.2.3 นโยบาย/มาตรการที่เกี่ยวข้อง10.2.3.1 การส่งเสริมด้านบุคลากร/การศึกษา

ปัจจุบันประเทศไทยให้ความสำคัญกับการสร้างบุคลากรเพื่อตอบสนองความต้องการของภาคอุตสาหกรรมเกม อีกทั้งยังมุ่งเน้นในเรื่องของการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในอุตสาหกรรมให้มี

³² <http://www.one-asset.com/> : 15 สิงหาคม 2550.

³³ ประกาศสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน เรื่อง การกำหนดความหมายของงาน Digital Content ที่ ป.5/2547.

คุณภาพมากขึ้น โดยนโยบาย หรือมาตรการในการส่งเสริมดังกล่าวได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ ซึ่งแนวทางการส่งเสริมที่หน่วยงานนิยมนำมาใช้ในการพัฒนานั้นได้แก่ การฝึกอบรมบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถ โดยรายละเอียดของการส่งเสริมบุคลากรจากหน่วยงานต่างๆมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- รัฐบาลไทย และรัฐบาลเกาหลีที่ได้ลงนามความร่วมมือ (คอลลาบอเรชัน แพ็ค) ในด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce), รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) และดิจิทัลคอนเทนต์ระหว่างรัฐบาลไทย กับเกาหลี โดยในอนาคตจะกำหนดแนวความร่วมมือที่ชัดเจนด้านดิจิทัลคอนเทนต์ซึ่งมีรูปแบบความเป็นไปได้ทั้งการถ่ายทอดเทคโนโลยี การฝึกอบรม การพัฒนาร่วมกัน (Co-Develop) ระหว่างไทยกับเกาหลี โดยเฉพาะทางด้านเกมออนไลน์ และโมบายเกม ซึ่งจากการลงนามความร่วมมือในครั้งนี้ทำให้ไอพาร์ค ซึ่งเป็นสำนักงานระดับภูมิภาคของรัฐบาลเกาหลี ทำหน้าที่เป็นองค์กรประสานงานการค้าด้านไอทีระหว่างประเทศ ได้เลือกไทยเป็น 1 ใน 3 ประเทศ นอกเหนือจากฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ที่จะขยายโอกาสทางธุรกิจด้านดิจิทัลคอนเทนต์ ระหว่างเอกชนเกาหลีกับชาติอื่น โดยกิจกรรมที่ได้เริ่มดำเนินการคือ การจัดเดินสายนำทีมเอกชนด้านเกมออนไลน์ และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของเกาหลี 11 บริษัท มาพบปะกับเอกชนทั้ง 3 ประเทศ เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจร่วมกัน เหตุผลที่เกาหลีเลือกไทยเป็น 1 ใน 3 ประเทศนั้นเนื่องจากไทยมีอัตราการเติบโตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูง ซึ่งคาดว่าจะโตเฉลี่ยถึง 101% ภายใน 5 ปี และขนาดประชากร 62 ล้านคน มีผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ 20 ล้านคน รวมถึงจำนวนร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่กว่า 5,000 ร้าน ในส่วนของรายละเอียดแผนงานนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องของทั้ง 2 ประเทศจะตั้งคณะทำงานร่วมกันต่อไป

- บริษัทไอที จำกัด (มหาชน) ได้ลงนามในสัญญาความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยตงเมียง (Tong Myong) ประเทศเกาหลีใต้ เพื่อบุกธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทย ด้วยการสร้างบุคลากรด้านการผลิตเกมออนไลน์ 3 มิติ โดยมหาวิทยาลัยตงเมียงจะจัดหลักสูตรเปิดสอนในประเทศไทย ซึ่งใช้เวลาในการเรียนการสอน 1 ปี โดยความร่วมมือดังกล่าวถือได้ว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งเพื่อสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการสร้างบุคลากร และเปลี่ยนสถานภาพจากผู้ซื้อเป็นผู้ผลิต³⁴

- สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ได้มีนโยบายในการพัฒนาทักษะ และเผยแพร่ความรู้ให้กับบุคลากรทางด้าน Animation และ Multimedia โดยการจัดฝึกอบรมให้บุคลากรมีความเชี่ยวชาญในโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับ Animation และ Game เป็นต้น

10.2.3.2 การส่งเสริมด้านเงินทุน

ประเทศไทยมีหน่วยงานที่ให้เงินทุนสนับสนุนผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอุตสาหกรรมทางด้านซอฟต์แวร์อยู่ 3 หน่วยงานด้วยกันคือ NIA, BOI และ สสว. ซึ่งแต่ละหน่วยงานก็จะให้ทุนสนับสนุนในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยเงินทุนสนับสนุนดังกล่าวจะช่วยให้ผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรมนำไปใช้ในการพัฒนา หรือต่อยอดผลงานของตนให้สามารถนำไปแข่งขันทั้งใน และ

³⁴ http://www.bangkokbiznews.com/2005/06/07/w0141/1_12896_report.php. อ้างแล้ว.

ต่างประเทศได้ต่อไป สำหรับรายละเอียดของเงินทุนสนับสนุนในแต่ละหน่วยงานนั้นมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ³⁵ ได้จัดทำโครงการแปลงเทคโนโลยีเป็นทุน เพื่อให้การสนับสนุนเงินในรูปของเงินให้เปล่าแก่ภาคอุตสาหกรรม ซึ่งผู้ที่ได้รับการสนับสนุนจะต้องลงทุนในโครงการนวัตกรรมในรูปของเม็ดเงิน (in-cash) ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 25 ของค่าใช้จ่ายโครงการ โดย NIA จะสนับสนุนในรูปของเงินให้เปล่าไม่เกินร้อยละ 75 ของค่าใช้จ่ายโครงการ ในวงเงินไม่เกิน 5 ล้านบาทต่อโครงการ (ยกเว้นกรณีที่ได้รับการเห็นชอบโดยคณะกรรมการ) ซึ่งระยะเวลาในการสนับสนุนไม่เกิน 3 ปี

- สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (สสว.)³⁶ ได้กำหนดให้อุตสาหกรรม Digital Content เป็นอุตสาหกรรมเป้าหมายที่ให้การสนับสนุน โดยเป็นการสนับสนุนทางด้านทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Fund) ในรูปของเงินอุดหนุนที่ไม่ต้องชำระคืน ซึ่งเงินอุดหนุนนี้จะใช้เป็นการใช้จ่ายให้กับผู้ประกอบการ SMEs ในการนำผลงานไปจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาทั้งใน และต่างประเทศ การขออนุญาตใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือใช้เงินสนับสนุนการซื้อทรัพย์สินทางปัญญาจากเจ้าของผลงานในประเทศ สูงสุดไม่เกิน 500,000 ต่อราย โดยมีสัดส่วนการสนับสนุนสูงสุดไม่เกิน 50% ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด สำหรับระยะเวลาในการให้การสนับสนุนนั้นจะไม่เกิน 3 ปี หรือตามระยะเวลาโครงการ ในกรณียื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศ การขออนุญาตใช้สิทธิ หรือการซื้อผลงานจากเจ้าของผลงาน แต่สำหรับกรณียื่นขอจดทรัพย์สินทางปัญญาในต่างประเทศจะมีระยะเวลาในการสนับสนุนสูงสุดไม่เกิน 4 ปี หรือตามระยะเวลาโครงการ

- บริษัทหลักทรัพย์จัดการกองทุนรวม วรณ จำกัด (บลจ.วรณ จำกัด)³⁷ ได้ให้การสนับสนุนในเรื่องเงินทุนแก่ธุรกิจ SMEs ต่างๆ โดยผ่านกองทุนรวมเพื่อร่วมลงทุนในวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs Venture Capital Fund) โดยให้การสนับสนุนด้านการเงินแก่ SMEs ในรูปแบบของการร่วมลงทุน (Equity Participation) โดยเป็นแหล่งเงินทุนระยะยาว เพื่อเสริมสร้างการบริหารจัดการที่ดีภายในองค์กร (Good Corporate Governance) เช่น ระบบการเงิน ระบบการบริหาร สร้างรากฐานการพัฒนาเศรษฐกิจไทย โดยสนับสนุน SMEs ที่สำคัญ และมีศักยภาพสูงในเชิงพาณิชย์ สำหรับหลักเกณฑ์ในการร่วมลงทุนนั้นจะเข้าไปลงทุนประมาณ 10-50% ของทุนจดทะเบียนของบริษัท โดยมีระยะเวลาการลงทุนประมาณ 3 - 5 ปี และจะลงทุนในลักษณะ passive คือ ไม่เข้าไปก้าวก่ายการดำเนินธุรกิจประจำวันของบริษัท แต่อาจมีการส่งผู้แทนไปเป็นกรรมการของบริษัทที่ร่วมลงทุน

³⁵ ³⁵ <http://www.nia.or.th>. อ้างแล้ว.

³⁶ <http://cms.sme.go.th/>. อ้างแล้ว.

³⁷ <http://www.one-asset.com/>: อ้างแล้ว.

10.2.3.3 การกำกับดูแล

ปัจจุบันประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลในเรื่องของการเล่นเกม การประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกม และเนื้อหาของเกมเพิ่มมากขึ้น โดยหน่วยงานภาครัฐต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกระทรวงวัฒนธรรม และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างก็ออกนโยบาย หรือมาตรการในการปกป้อง และกำกับดูแลผู้เล่นเกม และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ เช่น การเซ็นเซอร์ การวางแผนทางในการจัดเรตติ้งของเกม เป็นต้น ซึ่งนโยบายดังกล่าวจัดทำขึ้นเพื่อให้การดำเนินกิจการทางด้านเกมของประเทศไทยเป็นไปในแนวทางที่เหมาะสม โดยนโยบายหรือมาตรการของกระทรวงดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

- กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดให้ผู้ประกอบการในเขตกรุงเทพมหานครต้องไปขอใบอนุญาต ณ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อาคารบริหาร 2 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย ผู้ประกอบการในส่วนภูมิภาคต้องไปขอใบอนุญาต ณ สำนักงานวัฒนธรรมในจังหวัดนั้นๆ นอกจากนี้คณะรัฐมนตรีได้ออก “ระเบียบกระทรวงมหาดไทยว่าด้วยแนวทางการปฏิบัติในการกำหนดเงื่อนไขในการออกใบอนุญาตของนายทะเบียนหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ในการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2549” เพื่อกำกับดูแลให้ผู้ประกอบการต้องปฏิบัติตามระเบียบ เช่น ลักษณะของร้าน ต้องตั้งอยู่ในทำเลที่ปลอดภัย มองเห็นได้จากภายนอก มีอากาศถ่ายเทสะดวก มีห้องน้ำบริการ นอกจากนี้ยังมีเงื่อนไขและข้อห้ามอื่นๆ เช่น ห้ามมิให้เด็กต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปใช้บริการก่อน 14.00 น. และหลัง 22.00 น. ของทุกวัน ยกเว้นวันหยุดราชการ ห้ามจำหน่ายบุหรี่ สารเสพติดทุกชนิด ห้ามเล่นการพนัน และห้ามมิให้มีสื่อลามกอนาจารใดๆ ในสถานที่ให้บริการ เป็นต้น³⁸ นอกจากนี้กระทรวงวัฒนธรรมยังได้ขอความร่วมมือผู้ประกอบการร้านเกม โดยให้ดำเนินการควบคุมเด็กนักเรียน และเยาวชนอายุไม่เกิน 18 ปี ร่วมกันมั่วสุมเล่นเกมโดยให้ถือปฏิบัติดังนี้ 1) กรณีเป็นนักเรียน และอยู่ในช่วงเวลาเรียนแต่ไม่เข้าเรียนให้แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือโรงเรียนทราบ เพื่อดำเนินการ และต้องไม่อนุญาตให้เล่น 2) กรณีเด็ก หรือเยาวชนอายุไม่เกิน 18 ปี ต้องเลิกเล่นก่อนเวลา 22.00 น. เพราะเป็นกรณีเข้าข่ายเยาวชนประพฤติไม่สมควร โดยต้องขอตรวจบัตรประชาชน หรือตรวจอายุเด็กด้วย 3) จำกัดชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก หรือเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ให้เล่นได้ไม่เกิน 3 ชั่วโมง 4) ห้ามเล่นการพนัน ชิงโชค หรือซื้อขายอุปกรณ์ในเกมออนไลน์ และ 5) เปิด-ปิด บริการตามเวลาที่ได้รับอนุญาต การฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามมีความผิดตามกฎหมายจะถูกจับกุมดำเนินคดี³⁹ การออกระเบียบที่เข้มงวดข้างต้นนี้ก็เพื่อเป็นการควบคุม และป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชน มิให้ร้านเกมกลายเป็นแหล่งมั่วสุมของเด็ก และเยาวชน สำหรับในทางปฏิบัติ สวช. จะมีการเนบระเบียบดังกล่าวไปให้ผู้ประกอบการพร้อมใบอนุญาตเพื่อเป็นแนวทางให้ปฏิบัติตาม และจะมีเจ้าหน้าที่จาก สวช. ออกไปตรวจสอบสถานประกอบการต่างๆเป็นระยะ เพื่อแนะนำให้ผู้ประกอบการได้ปฏิบัติตามกฎระเบียบ รวมไปถึงการไปขอใบอนุญาตให้ถูกต้องตามกฎหมาย เมื่อพบร้านที่ทำผิดกฎระเบียบ ในเบื้องต้นจะทำการ

³⁸ <http://www.culture.go.th/info.php?&YY=2550&MM=6&DD=1>. อ้างแล้ว.

³⁹ http://pc.asiasoft.co.th/shop_manual_license.html. July 2, 2007.

ดักเตือน และผ่อนผัน และหากพ้นกำหนดแล้วไม่ปฏิบัติตามจะมีการแจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจท้องที่ให้ดำเนินการตามกฎหมาย และทำการเพิกถอนใบอนุญาตต่อไป ผู้ฝ่าฝืนจะมีโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี และปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ใบอนุญาตประกอบกิจการร้านเกมมีอายุไม่เกิน 6 เดือน ดังนั้นจึงต้องมีการขออนุญาตใหม่ทุกๆ 6 เดือน และร้านเกมที่ได้รับใบอนุญาตให้ดำเนินการแล้วจะต้องแสดงใบอนุญาตในที่เปิดเผย และเห็นได้ง่ายด้วย⁴⁰

● กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กำหนดแนวทางในการจัดเรตติ้งเกมในเบื้องต้น โดยออกแบบไว้ 2 ลักษณะ⁴¹ คือ 1) ป้ายจัดระดับความเหมาะสมตามอายุของผู้เล่น ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ระดับอายุ คือ 3+, 6+, 12+ และ 18+ รวมถึงเรต ALL หมายถึง เกมที่เหมาะสมกับผู้เล่นทุกเพศทุกวัย และ 2) ป้ายเตือนความรุนแรง และประเภทของเนื้อหา หรือข้อความกำกับเนื้อหา ซึ่งจะใช้คู่กับป้ายจัดระดับอายุทุกตัว ยกเว้นป้าย ALL โดยป้ายเตือนนี้แบ่งออกเป็น 7 ประเภทเนื้อหา ได้แก่ มีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม, มีเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด, มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน, มีเนื้อหาน่ากลัว, มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องความรัก, มีเนื้อหาทางเพศ และมีเนื้อหารุนแรง นอกจากนี้ยังได้เพิ่มป้ายเตือนความรุนแรง และประเภทเนื้อหาพิเศษขึ้นอีก 2 ป้าย ได้แก่ เกมที่มีเนื้อหาขัดต่อวัฒนธรรมอันดีงามของไทย และเกมไม่มีจุดจบที่จะส่งผลให้ผู้เล่นมีแนวโน้มเสพติดด้วยพฤติกรรมจากการเล่นต่อเนื่อง ปัจจุบันการจัดเรตติ้งเกมในประเทศไทยยังไม่มีผลบังคับใช้ เนื่องจากการปฏิบัติจริงเป็นไปได้ยาก ดังนั้นจึงใช้การเซ็นเซอร์เกมตามพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทป และวัสดุโทรทัศน์ พ.ศ. 2530 แทน

สำหรับกิจกรรมอื่นๆ ที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้จัดทำขึ้นนั้น ได้แก่ โครงการเด็กชอบเกมสร้างเกม ซึ่งได้ร่วมกับภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาในเชิงความคิดสร้างสรรค์ และเข้าใจในกระบวนการออกแบบ และพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกิดความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างเกม เพื่อทำให้เกิดทัศนคติด้านบวก และเป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการศึกษา และทำงานในด้านนี้ต่อไปในอนาคต⁴²

นอกจากมาตรการต่างๆ ที่หน่วยงานภาครัฐได้นำมาบังคับใช้เพื่อให้อุตสาหกรรมเกมของไทยเป็นไปในแนวทางที่เหมาะสมแล้ว หน่วยงานภาคเอกชนคือ Thai Game Software Industry Association ยังได้มีส่วนช่วยในการวางแนวทางดังกล่าว โดยการผลักดันให้มีการจัดระดับความรุนแรงในเกม (เรตติ้ง) ให้เหมาะกับการให้บริการในประเทศไทยที่มาจากประสบการณ์โดยตรงของผู้เล่น และผู้ผลิตเพื่อให้ใช้งานได้จริง⁴³ และเปลี่ยนภาพลักษณ์ที่ไม่ดีของร้านเกมอินเทอร์เน็ตไม่ให้เป็นแหล่งมั่วสุม แต่ให้เป็นศูนย์การเรียนรู้ของชุมชน

⁴⁰ <http://www.culture.go.th/info.php?&YY=2550&MM=6&DD=1>. อ้างแล้ว.

⁴¹ http://www.manager.co.th/Cyberbiz/view_News.aspx?NewsID=9490000065637. June 26, 2007.

⁴² <http://www.thaisafenet.org/newifdt/newsletter6.html>. June 26, 2007.

⁴³ <http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9490000154482>. June 26, 2007.

10.2.3.4 การสนับสนุนด้านมาตรการทางภาษี

การสนับสนุนด้านมาตรการทางภาษีในอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทยนั้นมีปริมาณการสนับสนุนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชีย โดยหน่วยงานที่ให้การสนับสนุนในเรื่องดังกล่าวมีเพียงหน่วยงานเดียวคือ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน (The Board of Investment of Thailand: BOI) ซึ่ง BOI ได้ให้สิทธิพิเศษทางภาษีแก่ผู้ประกอบการเกม (Window-based, Mobile Platform, Console, PDA, Online Game และ Massive Multi-Player Online Game) ซึ่งต้องมีการลงทุนตั้งแต่ 10 ล้านบาทขึ้นไป (ไม่รวมที่ดิน และทุนหมุนเวียน) และต้องดำเนินการให้ได้รับใบรับรองมาตรฐานจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) โดยสิทธิประโยชน์ที่ BOI มอบให้แก่ผู้ประกอบการดังกล่าวนี้คือ การยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 8 ปีทุกเขต โดยไม่กำหนดสัดส่วนการยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล⁴⁴

10.2.3.5 การสนับสนุนทางการตลาด

อุตสาหกรรมเกม และแอนิเมชันของประเทศไทยในปัจจุบันได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานต่างๆ ทั้งในส่วนของรัฐบาล และหน่วยงานเอกชน โดยแนวทางในการสนับสนุนนั้นจะเป็นไปในลักษณะของการจัดแสดงผลงาน ซึ่งภายในงานดังกล่าวจะประกอบไปด้วย การเจรจาธุรกิจระหว่างผู้ผลิตภายในประเทศ และผู้ซื้อจากต่างประเทศ การมอบรางวัล และการแสดงผลงานของบริษัทต่างๆ โดยหน่วยงานหลักที่มีหน้าที่ในการสนับสนุนโครงการดังกล่าวคือ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ซึ่งโครงการที่ SIPA ได้จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมเกมได้แก่

- SIPA ได้เข้ามาสนับสนุนการผลิตผลงานทางด้านเกมของคนไทย โดยการจัดประกวด SIPA PITCH ซึ่งเป็นการประกวดแอนิเมชัน และเกมเพื่อชิงทุนสนับสนุนการผลิตผลงานต่อเนื่องจาก Super Pitch ในงาน Thailand Animation and Multimedia 2006 (TAM) โดยในหมวดของเกมจะมีการประกวดในส่วนของเกมบนมือถือเพียงแบบเดียว รูปแบบการแข่งขันเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าประกวดได้นำเสนอภาพรวม แผนงาน การตลาด การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ของโครงการ สำหรับผู้ชนะเลิศจะได้รับสิทธิในการผลิต และจัดจำหน่ายเกมคาแรกเตอร์ลิขสิทธิ์จาก SARIO ทัวเอเชียได้ โดย SIPA จะเป็นผู้ชำระค่าลิขสิทธิ์งบประมาณ 1,500,000 บาท⁴⁵

⁴⁴ <http://www.boi.go.th/thai/about/section5.pdf>. August 7, 2007.

⁴⁵ <http://www.tkc.go.th/multimedia/asp.aspx?>. อ้างแล้ว.

10.3 อุปสรรคทางการค้าสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของประเทศไทย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมของไทยจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการเกมของไทย พบว่าปัญหาที่ทำให้การพัฒนาเกมของผู้ประกอบการเกมไทยมีการเจริญเติบโตค่อนข้างช้าขึ้นนั้นเกิดจากปัญหา และอุปสรรคหลายประการด้วยกัน⁴⁶ ได้แก่

1. นโยบายด้านการส่งเสริมอุตสาหกรรมขาดความชัดเจนและต่อเนื่อง นโยบายที่ผ่านมาไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการอย่างแท้จริง
2. ภาพลักษณ์ของอุตสาหกรรมเกมในสายตาของผู้บริโภค และผู้ร่างนโยบายส่วนใหญ่ไม่สู้ดีนัก และมักได้รับข้อมูลมาจากการบอกเล่าของแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ทำให้การร่างกฎหมาย หรือนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเกมไม่เป็นไปในทางสนับสนุน หรือผลักดันอุตสาหกรรมเกมให้เจริญเติบโตเท่าที่ควร แต่เป็นไปในแนวทางที่สกัดกั้นการพัฒนาของอุตสาหกรรมเกมไทยมากกว่า ซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกมของไทย
3. ขาดการสนับสนุนด้านแหล่งเงินทุนให้กู้ หรือให้เปล่า (grant) จากหน่วยงานต่างๆ ของภาครัฐ และสถาบันการเงิน โดยเฉพาะเมื่อต้องใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นหลักประกัน ซึ่งประเทศไทยขาดองค์กรที่สามารถประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้บริษัทเกมไทยจึงไม่สามารถขอเงินทุนสนับสนุน หรือกู้ยืมเงินเพื่อมาใช้ในการประกอบธุรกิจ และพัฒนาธุรกิจของตนเองได้ หากไม่มีหลักทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นควบคู่ไปกับทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่
4. รูปแบบการจัดงานเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมเกม และแอนิเมชันที่ผ่านมามีลักษณะที่ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ ผู้ประกอบการไทย และผู้ซื้อจากต่างประเทศไม่มีโอกาสร่วมงานกันอย่างแท้จริง อีกทั้งช่วงเวลาของการจัดงานเกิดขึ้นในช่วงวันเด็กแห่งชาติ ภาพรวมของการจัดงานที่ผ่านมาจึงเป็นเสมือนงานแสดงสินค้าสำหรับผู้บริโภคที่เป็นเด็กมากกว่า
5. การลงทุนในอุตสาหกรรมเกมต้องใช้ต้นทุนสูงทั้งทางด้านอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ซึ่งผู้ประกอบการส่วนใหญ่ไม่สามารถแบกรับภาระต้นทุนดังกล่าวได้ทั้งหมด
6. บริษัทเกมในประเทศไทยนิยมซื้อเกมจากต่างประเทศมากกว่าการพัฒนา หรือซื้อเกมจากบริษัทเกมภายในประเทศ เนื่องจากเกมจากต่างประเทศสามารถนำออกจำหน่ายได้อย่างรวดเร็ว และมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในอัตราที่สูง และสร้างรายได้ได้ดี และเร็วกว่า ซึ่งเมื่อเทียบกับเกมที่พัฒนาโดยบริษัทเกมไทยนั้น ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนาเกมแต่ละเกมนั้นยังไม่แน่นอน และบริษัทเกมก็ไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่าเกมที่พัฒนาจนสมบูรณ์จะสามารถขาย และทำกำไรในตลาดได้หรือไม่ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้จำนวนบริษัทที่พัฒนาเกมเพื่อวางจำหน่ายในตลาดภายใน และต่างประเทศมีปริมาณที่น้อยเมื่อเทียบกับจำนวนบริษัทที่นำเข้าเกมจากต่างประเทศเพื่อมาวางจำหน่ายภายในประเทศ

⁴⁶ประมวลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ และ ICT MAGAZINE (พ.ย. 2548) ฉบับที่ 13

7. บริษัทเกมไทยยังขาดช่องทางการบุกตลาดเกมระดับโลก ในปัจจุบันมีบริษัทเกมไทยเพียงไม่กี่แห่งที่ได้รับงานจากต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นสัดส่วนที่น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับจำนวนบริษัทเกมไทยทั้งหมด อีกทั้งจำนวนบริษัทเกมไทยที่สามารถพัฒนาเกมไปขายยังต่างประเทศได้ก็มีเพียง 1 – 2 บริษัทเท่านั้น และบริษัทเกมไทยส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ในเรื่องของการตลาดทำให้ยังไม่สามารถหาช่องทางการในการทำตลาดต่างประเทศได้เท่าที่ควร

8. อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยยังขาดความมีเสถียรภาพ คือ ตลาดหลักใน value chain คือ ผู้ประกอบการในกลุ่มสื่อสาร เช่น ในกรณีของเกมบนโทรศัพท์มือถือ ผู้ประกอบการในกลุ่มสื่อสารจะมีอิสระในการกำหนดราคาได้เอง ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับตลาดเกมประเภทอื่นๆ จะพบว่าราคาของเกมนั้นจะมีราคาที่ตายตัว ผลจากกรณีดังกล่าวทำให้การพัฒนาเกมจึงไม่คุ้มค่ากับการลงทุน และเปอร์เซ็นต์ในการสร้างผลกำไรมีความเป็นไปได้น้อย

10.4 บทสรุปสถานภาพอุตสาหกรรม

อุตสาหกรรมเกมในประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่มีแนวโน้มในการเจริญเติบโตสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในส่วนของเกมออนไลน์ ซึ่งปัจจุบันมีผู้นิยมเล่นเกมประเภทนี้เป็นจำนวนมากสังเกตได้จากจำนวนของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่มีการเปิดให้บริการเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งผู้เล่นเกมภายในประเทศมีความนิยมเกมที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะเกมจากประเทศเกาหลี ทำให้ตลาดเกมภายในประเทศไทยเป็นตลาดที่น่าสนใจ แต่ในทางกลับกันตลาดเกมภายในประเทศไทยก็ยังมีปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเจริญเติบโต และการลงทุนจากผู้ประกอบการต่างชาติ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีสัดส่วนที่สูง และมาตรการต่างๆ ที่กำหนดขึ้น ทำให้การเข้ามาลงทุน หรือดำเนินกิจการต่างๆ ของผู้ประกอบการต่างชาติไม่ได้รับความสะดวกเท่าที่ควร

ข้อดีของอุตสาหกรรม

- คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูง ดังปรากฏในอุตสาหกรรมโฆษณาซึ่งได้รับรางวัลระดับนานาชาติหลายรางวัล⁴⁷
- ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เป็นผู้มีความรู้ทางเทคนิคสูง แต่มีประสบการณ์ในการประกอบธุรกิจหรือความสามารถทางการบริหาร หรือการตลาดน้อย แต่ก็ยังมีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินธุรกิจต่อไปโดยส่วนใหญ่ระบุว่าทำด้วยใจรัก และเพื่อให้อุตสาหกรรมเติบโตได้ดี อยากเห็นการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม
- มีการรวมตัวของภาคเอกชนอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เริ่มมีการผลักดันประเด็นที่สำคัญต่างๆสู่ภาครัฐได้

⁴⁷ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ

10.5 อุปสรรคทางการค้าสำหรับผู้ประกอบการต่างประเทศ

- ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาที่รุนแรง ทำให้ผู้พัฒนาเกมขาดแรงจูงใจในการพัฒนา เนื่องจากไม่สามารถแข่งขันกับการจำหน่ายสินค้าปลอมแปลงที่มีราคาถูก และมีการเผยแพร่อย่างรวดเร็ว ภายหลังจากการนำเกมออกสู่ตลาด ผู้ประกอบการเกมบางราย ไม่มีแผนในการพัฒนาพีซีเกมเอง หรือยกเลิกการนำเข้าพีซีเกมจากต่างประเทศ และหันไปประกอบการเกมออนไลน์แทน เนื่องจากการละเมิดพีซีเกมมีส่วนสูงถึงร้อยละ 90

- มาตรการบังคับสิทธิในชั้นศาลไม่มีประสิทธิภาพ และมีบทลงโทษค่อนข้างเบา ผู้ถูกดำเนินคดีมักเป็นผู้เยาว์ ไม่สามารถนำเอาตัวผู้บงการกระทำผิดมาลงโทษได้

- บุคลากรที่เป็นนักพัฒนาเกม รวมทั้งซอฟต์แวร์ tools มีจำนวนจำกัด และผู้ที่มีทักษะระดับสูงมีจำนวนน้อย นอกจากนี้ความรู้ด้านภาษาอังกฤษก็เป็นอุปสรรคในการรับงานจากต่างประเทศด้วย

- เนื่องจากธุรกิจเกมเป็นธุรกิจที่ต้องอาศัยเงินลงทุนสูง แต่พระราชบัญญัติการประกอบธุรกิจของคนต่างด้าวมีข้อจำกัดด้านการเข้ามาลงทุนในประเทศไทย โดยนักลงทุนต่างชาติอาจถือหุ้นได้ไม่เกินร้อยละ 49 ของทุนจดทะเบียน และมีจำนวนผู้ถือหุ้นได้ไม่เกินกึ่งหนึ่งของจำนวนผู้ถือหุ้นทั้งหมด ซึ่งข้อจำกัดดังกล่าว อาจถูกมองได้ว่าเป็นอุปสรรคต่อการเข้ามาลงทุนภายใต้บรรยากาศของตลาดเสรี แม้ว่าในทางปฏิบัติชาวต่างชาติสามารถขออนุมัติจากกรมพัฒนาธุรกิจการค้าเพื่อถือหุ้นในสัดส่วนที่มากกว่าร้อยละ 49 ได้

- การขาดเสถียรภาพทางการเมือง และนโยบายทางเศรษฐกิจที่ไม่ต่อเนื่อง