

เอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์กับอนาคตของประเทศไทย
: โอกาสทางเศรษฐกิจและความท้าทายด้านสังคม*
ENTERTAINMENT COMPLEXES IN THAILAND'S FUTURE:
ECONOMIC PROSPECTS AND SOCIAL CHALLENGES

โพธิ์คิน ขวออุ่นลา, ญาทิตา พันภัย, พระมหาฉัตรชัย ถาวโร,
พระครูปลัดพงษ์เทพ สุขิโต

Pokin Kwaounla, Yatita Phonphai, Phramaha Chatchai Thawaro,
Phrakhrupalad Phongthep Sukhito

นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar

Corresponding Author E-mail: pokim.itr@gmail.com

บทคัดย่อ

การพัฒนาเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ (Entertainment Complex) หรือศูนย์รวมความบันเทิงครบวงจรในประเทศไทยได้กลายเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างมากทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคมโดยรวม แนวคิดในการจัดตั้งเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์นั้นมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ เพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว และสร้างแหล่งจ้างงานใหม่ ๆ โดยเฉพาะในช่วงหลังสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ที่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างรุนแรง บทความฉบับนี้มุ่งเน้นวิเคราะห์บทบาทของเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ต่ออนาคตของประเทศไทยในมิติต่าง ๆ ได้แก่ มิติทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และกฎหมาย โดยอาศัยข้อมูลจากงานวิจัย บทความวิชาการ และกรณีศึกษาจากต่างประเทศ ทั้งนี้ แม้การจัดตั้งเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์จะมีศักยภาพในการสร้างรายได้มหาศาล แต่ก็มีข้อถกเถียงด้านจริยธรรมและความเสี่ยงต่อปัญหาสังคม เช่น การติดการพนัน อาชญากรรม และความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการบริหารจัดการอย่างรอบคอบ โดยเฉพาะผ่านกรอบกฎหมายและนโยบายสาธารณะที่มีประสิทธิภาพ บทความนี้จึงเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อให้การพัฒนาเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์เกิดประโยชน์สูงสุดต่อสังคมไทยในระยะยาว

คำสำคัญ: เอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์; เศรษฐกิจไทย; นโยบายสาธารณะ

* Received June 25, 2025; Revised August 26, 2025; Accepted September 8, 2025

Abstract

The development of entertainment complexes in Thailand has increasingly garnered attention from the public sector, private investors, and society as a whole. The concept of establishing integrated entertainment complexes aimed to stimulate the economy, boost tourism revenue, and generate new employment opportunities, particularly in the aftermath of the COVID-19 pandemic, which severely impacted the national economy. This article focused on analyzing the role of entertainment complexes in shaping Thailand's future through multiple dimensions, including economic, social, cultural, and legal perspectives. Drawing on academic research, scholarly articles, and international case studies, the article evaluated both the opportunities and challenges posed by such developments. While entertainment complexes have the potentials to generate substantial national income, ethical concerns and risks related to social issues, such as gambling addiction, increased crime rates, and economic inequality, remain critical points of debate. These challenges must be carefully managed through effective legal frameworks and public policies. Accordingly, this paper proposed policy recommendations to ensure that the development of entertainment complexes provides long-term, sustainable benefits for Thai society.

Keywords: Entertainment Complex; Thai Economy; Public Policy

บทนำ

ในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา โลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วภายใต้แรงขับเคลื่อนของเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคของสื่อบันเทิงและอุตสาหกรรมครีเอทีฟ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมผู้บริโภค รูปแบบของการสื่อสาร รวมถึงแนวโน้มเศรษฐกิจในระดับมหภาค หนึ่งในแนวคิดที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ คือ เอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ (Entertainment Complex) ซึ่งหมายถึง การรวมตัวขององค์ประกอบด้านบันเทิง เทคโนโลยี การค้า และวัฒนธรรมไว้ในพื้นที่เดียวกัน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ครอบคลุมและครบวงจรต่อผู้บริโภค แนวคิดดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการออกแบบพื้นที่ทางกายภาพ แต่ยังเป็นโมเดลเศรษฐกิจที่สามารถสร้าง

มูลค่าเพิ่มได้อย่างมหาศาล ทั้งในด้านรายได้ การจ้างงาน การท่องเที่ยว ตลอดจนการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) (Florida, 2002; Pratt & Jeffcutt, 2009)

อินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ควรถูกมองเพียงแค่สถานที่สำหรับการพักผ่อนหย่อนใจเท่านั้น แต่ควรถูกวิเคราะห์ในฐานะเครื่องมือหนึ่งของการพัฒนาเมืองและเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในยุคที่พรมแดนระหว่างความบันเทิงและเทคโนโลยี เริ่มหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว แนวโน้มของการใช้เทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ความจริงเสมือน (VR) และการสตรีมมิงออนไลน์ ได้เข้ามามีบทบาทในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ในอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์อย่างลึกซึ้ง ซึ่งไม่เพียงแต่เพิ่มคุณภาพของบริการเท่านั้น แต่ยังเป็นการเปิดโอกาสทางเศรษฐกิจใหม่ ๆ เช่น การสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัล การขายสินค้าเสมือน และการผลิตเนื้อหาที่ปรับใช้ได้หลายช่องทาง (Cunningham & Craig, 2019) การบูรณาการของเทคโนโลยีกับสื่อบันเทิงในลักษณะนี้ นำไปสู่การสร้างเศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ (Experience Economy) ซึ่งมีแนวโน้มว่า จะกลายเป็นหนึ่งในภาคเศรษฐกิจหลักในอนาคต (Pine & Gilmore, 1999)

ในด้านสังคม อินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะรูปแบบใหม่ที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ความหลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์ พื้นที่เหล่านี้เป็นจุดบรรจบของชุมชนหลากหลาย ทั้งในเชิงอายุ เพศ เชื้อชาติ และรสนิยมทำให้เกิดการหลอมรวมทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการสร้างสังคมที่เปิดกว้างและมีพลวัต (Landry, 2000) นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ภายในอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์ เช่น เทศกาลภาพยนตร์ นิทรรศการมัลติมีเดีย หรือคอนเสิร์ตเทคโนโลยี ยังช่วยเปิดโอกาสให้คนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการผลิตและบริโภควัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างเท่าเทียม การเข้าถึงทรัพยากรด้านบันเทิงในระดับชุมชนเช่นนี้ยังเกี่ยวข้องกับประเด็นของความยุติธรรมทางวัฒนธรรม (Cultural Justice) ซึ่งมีผลต่อความมั่นคงและความยั่งยืนทางสังคมในระยะยาว

บทความวิชาการฉบับนี้มีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์บทบาทและความสำคัญของอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานใหม่ของสังคมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงระหว่างสื่อบันเทิง เทคโนโลยี เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยใช้กรอบแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และเศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ (Experience Economy) มาผนวกเข้ากับการวิเคราะห์ทางสังคมวิทยาและนโยบายสาธารณะ บทความจะศึกษาทั้งในระดับแนวคิดและตัวอย่างกรณีศึกษา เพื่อชี้ให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมพิวเตอร์ไม่ได้เป็นเพียงการรวมตัวของธุรกิจบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เชื่อมโยงหลายภาคส่วนเข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง ทั้งรัฐ เอกชน และภาคประชาชน การทำความเข้าใจในเชิง

ระบบเช่นนี้จะช่วยให้เราสามารถออกแบบนโยบายสาธารณะที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (UNESCO, 2013)

ความหมายและองค์ประกอบของเอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์

คำว่า เอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ (Entertainment Complex) หมายถึง ศูนย์รวมของกิจกรรม ความบันเทิง เทคโนโลยี วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่ถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่รองรับการมีส่วนร่วมของประชาชนในหลายมิติไม่ว่าจะเป็นการชม การมีปฏิสัมพันธ์หรือแม้กระทั่งการผลิตเนื้อหาบันเทิง โดยพื้นที่ดังกล่าวมักประกอบไปด้วยโรงภาพยนตร์ โรงละคร แหล่งช้อปปิ้ง พิพิธภัณฑ์มัลติมีเดีย พื้นที่จัดแสดงเทคโนโลยี หรือแม้กระทั่งเวทีจัดงานคอนเสิร์ตในรูปแบบดิจิทัล แนวคิดของเอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ถือกำเนิดขึ้นจากการบูรณาการพื้นที่ทางวัตถุกับพื้นที่ทางสังคม โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและต่อเนื่องแก่ผู้บริโภค (Pine & Gilmore, 1999) การผสมผสานระหว่างความบันเทิงกับเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และวัฒนธรรม จึงทำให้เอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์กลายเป็นหนึ่งในกลไกสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล (UNESCO, 2013)

1. เทคโนโลยี เทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์แตกต่างจากแหล่งบันเทิงแบบดั้งเดิม ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เช่น ความจริงเสมือน (Virtual Reality) ความจริงเสริม (Augmented Reality) การสตรีมมิงแบบเรียลไทม์ (Live Streaming) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ได้เข้ามามีบทบาทในการยกระดับประสบการณ์ผู้ใช้ในเอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ (Cunningham & Craig, 2019) เทคโนโลยีเหล่านี้ไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิงเชิงโต้ตอบ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ (Co-Creator) ของเนื้อหา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือการจัดแสดงคอนเสิร์ตในโลกเสมือน (Virtual Concerts) หรือการเข้าร่วมกิจกรรมผ่านแพลตฟอร์ม metaverse ที่ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับศิลปินและผู้เข้าร่วมอื่นได้แบบเรียลไทม์ การบูรณาการเทคโนโลยีจึงไม่ใช่เพียงการตกแต่งหรือสร้างความทันสมัย แต่คือหัวใจของการออกแบบประสบการณ์ภายในเอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์

2. สื่อบันเทิง สื่อบันเทิงในเอนเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ไม่ได้จำกัดเพียงภาพยนตร์ เพลง หรือเกมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสื่อรูปแบบใหม่ที่เกิดจากการประสานระหว่างเนื้อหากับเทคโนโลยี เช่น สื่ออินเตอร์แอคทีฟ การเล่าเรื่องแบบมัลติมีเดีย และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย สื่อบันเทิงเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเนื้อหา (Content) หลักในการสร้างแรงดึงดูดผู้เข้าชม พร้อมทั้งส่งเสริมการสื่อสารวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ร่วมสมัย สื่อบันเทิงยังมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงวิถีคิดของสังคม กระตุ้นจินตนาการ และสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industries) ที่มองว่าสื่อบันเทิงไม่ใช่เพียง

สินค้า แต่คือพลังทางสังคมอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์จึงเป็นพื้นที่สำคัญในการผลิตและบริโภคสื่อบันเทิงอย่างมีพลวัต

3. การเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจ อินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์เป็นกลไกหนึ่งที่จะช่วยผลักดันเศรษฐกิจในหลายมิติ ทั้งในแง่การจ้างงาน การลงทุน การท่องเที่ยว และการสร้างรายได้จากทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นทรัพยากรหลักในการสร้างมูลค่า (Florida, 2002) การเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์สามารถกระตุ้นเศรษฐกิจท้องถิ่น สร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ ๆ เช่น ร้านค้า แพลตฟอร์มออนไลน์ และอีเวนต์ระดับนานาชาติ ตัวอย่างเช่น โอโดบะ ในโตเกียว หรือ ICONSIAM ในกรุงเทพฯ ล้วนเป็นตัวอย่างของการผสมผสานระหว่างการค้า ความบันเทิง และวัฒนธรรม ซึ่งสามารถสร้างรายได้ให้กับภาครัฐและเอกชนได้อย่างยั่งยืน (UNESCO, 2013) ดังนั้น อินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์จึงไม่ได้เป็นเพียงแหล่งบันเทิง แต่คือ โครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนประเทศในศตวรรษที่ 21

4. บ่อนคาสิโนแบบถูกกฎหมาย คาสิโนถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ในระดับนานาชาติ โดยเฉพาะในประเทศที่มีการกำกับดูแลที่ชัดเจน คาสิโนไม่ได้ถูกมองเพียงว่าเป็นสถานที่สำหรับการพนันเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกทางเศรษฐกิจที่มีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว เพิ่มรายได้ภาษี และกระตุ้นกิจกรรมทางเศรษฐกิจในภาคส่วนอื่น ๆ เช่น โรงแรม การขนส่ง ร้านอาหาร การแสดง และศิลปวัฒนธรรม (Eadington, 1999) ด้วยเหตุนี้ คาสิโนจึงมักถูกรวมอยู่ในโครงการพัฒนาอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ระดับใหญ่ เช่น Las Vegas Sands ในสหรัฐอเมริกา Marina Bay Sands ในสิงคโปร์ และ Galaxy Macau ในเขตบริหารพิเศษมาเก๊า ซึ่งแต่ละแห่งได้แสดงให้เห็นถึงบทบาทของคาสิโนในฐานะศูนย์กลางของการท่องเที่ยวเชิงบันเทิง (Integrated Resort) ที่มีอิทธิพลต่อระบบเศรษฐกิจในวงกว้าง

ในบริบทของอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ คาสิโนทำหน้าที่เป็นจุดดึงดูดหลักที่สามารถสร้างรายได้สูงสุดต่อพื้นที่ เมื่อเทียบกับกิจกรรมอื่น ๆ ภายในคอมเพล็กซ์ เช่น รายได้ของคาสิโนในมาเก๊านั้นคิดเป็นสัดส่วนมากกว่า 80% ของรายได้รวมจากภาคการท่องเที่ยวและบันเทิงทั้งหมดของภูมิภาค นอกจากนี้ คาสิโนยังมีความสามารถในการสร้างอัตราการจ้างงานโดยตรงและโดยอ้อมในระดับสูง โดยมีการจ้างแรงงานตั้งแต่ระดับพนักงานบริการไปจนถึงระดับผู้บริหาร และยังส่งผลต่อการจ้างงานในภาคสนับสนุนอื่น ๆ เช่น การตลาด เทคโนโลยีความปลอดภัย และการจัดการข้อมูลลูกค้า

การวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

1. วิเคราะห์สถานการณ์ในประเทศไทย ประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในประเทศที่มีศักยภาพสูงในด้านอุตสาหกรรมบันเทิงและวัฒนธรรม ด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์เฉพาะถิ่น และความสามารถในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทั้งภาพยนตร์ ดนตรี แอนิเมชัน และการแสดงสด อย่างไรก็ตาม ศักยภาพดังกล่าวยังไม่ได้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มรูปแบบในเชิงโครงสร้างพื้นฐานและการสนับสนุนจากภาครัฐในระดับนโยบาย แม้ว่าจะมีการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านนโยบายต่าง ๆ เช่น Creative Economy หรือการจัดตั้งหน่วยงานอย่างสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) แต่การรวมกลุ่มกิจกรรมบันเทิงในรูปแบบเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ยังคงอยู่ในขั้นตอนเริ่มต้น หนึ่งในข้อจำกัดที่สำคัญ คือ กรอบกฎหมายและทัศนคติของสังคมที่ยังไม่เปิดกว้างต่อแนวคิดบางประการในคอมเพล็กซ์ เช่น คาสีโน หรือพื้นที่บันเทิงสำหรับผู้ใหญ่ แม้จะมีการพูดถึงการจัดตั้งศูนย์รวมความบันเทิงครบวงจร (Integrated Resort) ในระดับนโยบาย เช่น ในข้อเสนอของคณะกรรมการการสภาผู้แทนราษฎร พ.ศ. 2565 ที่เสนอให้มีการศึกษาแนวทางการเปิดคาสีโนตามกฎหมายภายใต้ระบบควบคุม แต่ยังคงเผชิญกับแรงต้านจากบางกลุ่มในสังคมที่กังวลถึงปัญหาทางศีลธรรมและสังคม (ประชาชาติธุรกิจ, 2565) ในทางกลับกัน โอกาสทางเศรษฐกิจจากการพัฒนาเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทยมีอยู่สูง โดยเฉพาะจากการท่องเที่ยวระหว่างประเทศ การลงทุนจากต่างชาติ และการจ้างงานในภาคบริการและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ประเทศไทยมีข้อได้เปรียบในด้านทำเลที่ตั้งซึ่งเป็นศูนย์กลางของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีโครงสร้างพื้นฐานด้านการท่องเที่ยวที่แข็งแกร่งอยู่แล้ว เช่น ระบบคมนาคม โรงแรม และบริการสุขภาพ การบูรณาการอุตสาหกรรมบันเทิงเข้ากับการท่องเที่ยวเชิงประสบการณ์ (Experience Tourism) จึงสามารถสร้างรายได้มหาศาล และกระจายประโยชน์สู่ท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน (World Bank, 2022)

2. วิเคราะห์กรณีศึกษาระหว่างประเทศ: บทเรียนจากประเทศอื่นที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมนี้ หนึ่งในตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จอย่างเด่นชัดคือ ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งเปิดตัว Marina Bay Sands และ Resorts World Sentosa ในฐานะเอ็นเตอร์เทนเมนต์คอมเพล็กซ์ระดับโลก ที่รวมคาสีโน ศูนย์การประชุม โรงแรม ห้างสรรพสินค้า และสถานบันเทิงเข้าไว้ด้วยกัน ภายใต้กรอบกฎหมายที่รัดกุมและมาตรการควบคุมสังคมที่มีประสิทธิภาพ สิงคโปร์สามารถสร้างรายได้จากภาคการท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นกว่า 40% ภายใน 5 ปีหลังการเปิดตัวรีสอร์ทดังกล่าว พร้อมทั้งสร้างการจ้างงานโดยตรงและโดยอ้อมหลายหมื่นตำแหน่ง นอกจากนี้ รายได้ภาษีจากคาสีโนยังถูกนำไปใช้สนับสนุนโครงการสาธารณประโยชน์ เช่น การศึกษาและสุขภาพ อีกตัวอย่างคือ เขตบริหารพิเศษมาเก๊าของจีน ซึ่งได้รับการขนานนามว่าเป็นลาสเวกัสแห่งเอเชีย มาเก๊าสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวมากกว่า 30 ล้าน

คนต่อปี (ก่อนเกิดโรคระบาดโควิด-19) โดย 80% ของรายได้มาจากอุตสาหกรรมคาสีโน และความบันเทิงแบบครบวงจร อย่างไรก็ตาม บทเรียนจากมาเก๊า แสดงให้เห็นว่าการพึ่งพาคาสีโนมากเกินไปอาจเป็นความเสี่ยงต่อความยั่งยืนในระยะยาว จึงจำเป็นต้องพัฒนาองค์ประกอบอื่น ๆ ควบคู่ เช่น วัฒนธรรม เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อสร้างความหลากหลายและสมดุลทางเศรษฐกิจ ประเทศเกาหลีใต้ก็เป็นอีกกรณีศึกษาที่น่าสนใจ โดยเน้นการส่งออกวัฒนธรรมผ่านสื่อบันเทิง เช่น K-pop ภาพยนตร์ และเกม โดยรัฐบาลให้การสนับสนุนในรูปแบบของนโยบายอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry Policy) การพัฒนาศูนย์คอนเสิร์ตดิจิทัล และพื้นที่แสดงเทคโนโลยีในอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ เช่น COEX หรือ CJ LiveCity ส่งผลให้เกาหลีใต้สามารถขยายเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างรวดเร็ว และเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในระดับโลก บทเรียนจากประเทศเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ความสำเร็จของอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพียงปริมาณกิจกรรมบันเทิง แต่ต้องอาศัยการวางแผนอย่างรอบด้าน ทั้งในแง่กฎหมาย เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม โดยเฉพาะการออกแบบระบบกำกับดูแลที่โปร่งใส และการสร้างการยอมรับในสังคมอย่างค่อยเป็นค่อยไป

โอกาสและความท้าทายในอนาคต

อินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ถือเป็นโอกาสใหม่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยเฉพาะในบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการท่องเที่ยวคุณภาพสูง ซึ่งสามารถสร้างรายได้มหาศาล กระตุ้นการจ้างงาน และยกระดับเมืองให้กลายเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรมและธุรกิจ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายก็ยังคงอยู่ โดยเฉพาะในด้านการบริหารความเสี่ยง เช่น การพนันที่เกินขอบเขต ปัญหาการฟอกเงิน และผลกระทบต่อโครงสร้างสังคม หากไม่มีการควบคุมอย่างเข้มงวด ความเสี่ยงดังกล่าวอาจกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Eadington, 2011; World Bank, 2022) ประเทศไทยมีศักยภาพสูงจากการเป็นแหล่งท่องเที่ยวอันดับต้น ๆ ของโลก แต่ยังขาดการพัฒนาโครงสร้างบันเทิงแบบครบวงจร ซึ่งอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์สามารถเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยเฉพาะในด้าน MICE ธุรกิจเกมอีสปอร์ต และการแสดงสด (Live Performance)ที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วทั่วโลก

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation) การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่ออุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยี VR/AR เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริง การวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภคแบบเรียลไทม์ (Real-time Analytics) เพื่อออกแบบการให้บริการที่ตรงใจ หรือการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลในการจอง ติดตาม และมีปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ ประเทศไทยเริ่มเห็น

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยเฉพาะในกลุ่มสตาร์ทอัพด้านบันเทิงและอีเวนต์ อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงเทคโนโลยีในระดับภูมิภาค และการขาดแคลนบุคลากรด้านดิจิทัลในระดับสูง การพัฒนาอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์จึงต้องพิจารณาเรื่อง Digital Infrastructure และการ Upskill แรงงานควบคู่กัน

การแข่งขันในระดับนานาชาติ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกกำลังกลายเป็นเวทีการแข่งขันของอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตบนมือถือระดับโลก โดยประเทศอย่างสิงคโปร์ มาเลเซีย เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น ต่างพัฒนาอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์ที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวคุณภาพสูง ในขณะที่ประเทศไทยยังอยู่ในขั้นวางแผนนโยบายและเปิดเวทีรับฟังความคิดเห็นจากประชาชนในอนาคต หากประเทศไทยสามารถพัฒนาโครงการขนาดใหญ่ เช่น ศูนย์บันเทิงครบวงจรในพื้นที่เศรษฐกิจพิเศษ หรือเขตพัฒนาเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC) โดยมีนโยบายสนับสนุนชัดเจน อาจกลายเป็นจุดแข็งในการแข่งขันระดับนานาชาติได้ แต่ทั้งนี้ต้องอาศัยการลงทุนจากต่างชาติ และกลไกภาครัฐที่ยืดหยุ่นต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและตลาดโลก

ความท้าทายด้านนโยบายและโครงสร้างพื้นฐาน

แม้ว่าประเทศไทยจะมีศักยภาพในหลายด้าน แต่ยังขาดนโยบายแบบบูรณาการในการพัฒนาอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์ เช่น กฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข การแบ่งหน้าที่ของหน่วยงานรัฐที่ซ้ำซ้อน และระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านการขนส่งและดิจิทัลที่ยังไม่ครอบคลุมเพียงพอ โดยเฉพาะนอกพื้นที่เมืองใหญ่ นอกจากนี้ ความท้าทายด้านการยอมรับจากสังคมยังเป็นปัจจัยสำคัญ การพัฒนาอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์จะต้องพิจารณาถึงผลกระทบทางจริยธรรม วัฒนธรรมท้องถิ่น และกลไกการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างรอบด้าน เพื่อให้โครงการสามารถดำเนินได้อย่างยั่งยืนและเป็นที่ยอมรับในระยะยาว

ความท้าทายด้านสังคมและวัฒนธรรม แม้ว่าอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์จะเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจที่มีประสิทธิภาพ แต่ก็มีความกังวลด้านสังคมจำนวนมาก โดยเฉพาะความเสี่ยงของการติดการพนัน ปัญหาอาชญากรรม และการเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรมที่อาจส่งผลกระทบต่อโครงสร้างครอบครัวและชุมชนท้องถิ่น การศึกษาโดยศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณะ พบว่า หากไม่มีมาตรการควบคุมที่เหมาะสม การเปิดอินเทอร์เน็ตบนมือถือคอมเพล็กซ์อาจนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของหนี้สินภาคครัวเรือน การใช้ยาเสพติด และปัญหาทางสุขภาพจิตของประชาชน ด้วยเหตุนี้ การออกแบบนโยบายจึงต้องมีการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน และมีการศึกษาผลกระทบเชิงระบบ (Suwanwela, 2022)

ความจำเป็นของกรอบกฎหมายและข้อเสนอเชิงนโยบาย การจัดตั้งอินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทยจำเป็นต้องอาศัยกรอบกฎหมายที่ชัดเจนและทันสมัย ปัจจุบันกฎหมายของไทยยังไม่อนุญาตให้มีการเปิดคาสิโนหรือกิจกรรมพนันโดยตรง นอกเหนือจากที่รัฐกำหนด เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาลหรือสนามม้า ดังนั้น การจัดทำร่างกฎหมายเฉพาะเพื่อควบคุมกิจการในอินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์จึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการออกใบอนุญาต การควบคุมอายุผู้ใช้บริการ การป้องกันการฟอกเงิน และการเก็บภาษีให้มีประสิทธิภาพ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดผลประโยชน์ตกอยู่ในมือของกลุ่มทุนผูกขาดเท่านั้น ข้อเสนอเชิงนโยบายจึงควรเน้นไปที่การสร้างความปลอดภัย ความรับผิดชอบ และการกระจายผลประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับประชาชนในวงกว้าง (Chotirat, 2024)

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ด้านเศรษฐกิจ อินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์ถือเป็นโอกาสสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยว การจ้างงาน และรายได้จากภาษี รัฐสามารถใช้โมเดลนี้ในการสร้างรายได้จากนักท่องเที่ยวต่างชาติ และส่งเสริมธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และธุรกิจบันเทิงรูปแบบใหม่ อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จจะขึ้นอยู่กับความวางระบบกำกับดูแลและการบริหารจัดการอย่างรอบคอบ เพื่อไม่ให้เกิดการผูกขาดหรือผลประโยชน์ตกอยู่ในกลุ่มทุนเพียงไม่กี่กลุ่ม (World Bank, 2022)

ด้านการเมือง การขับเคลื่อนนโยบายอินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทยจำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานของความโปร่งใสและการมีส่วนร่วมจากภาคประชาชน หากกระบวนการตัดสินใจถูกกำหนดโดยกลุ่มอำนาจทางการเมืองเพียงฝ่ายเดียวอาจนำไปสู่ความขัดแย้งและความไม่ไว้วางใจจากสังคม การออกแบบนโยบายที่เปิดเผยและตรวจสอบได้จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างความชอบธรรมและความยั่งยืนทางนโยบาย (Transparency International, 2022)

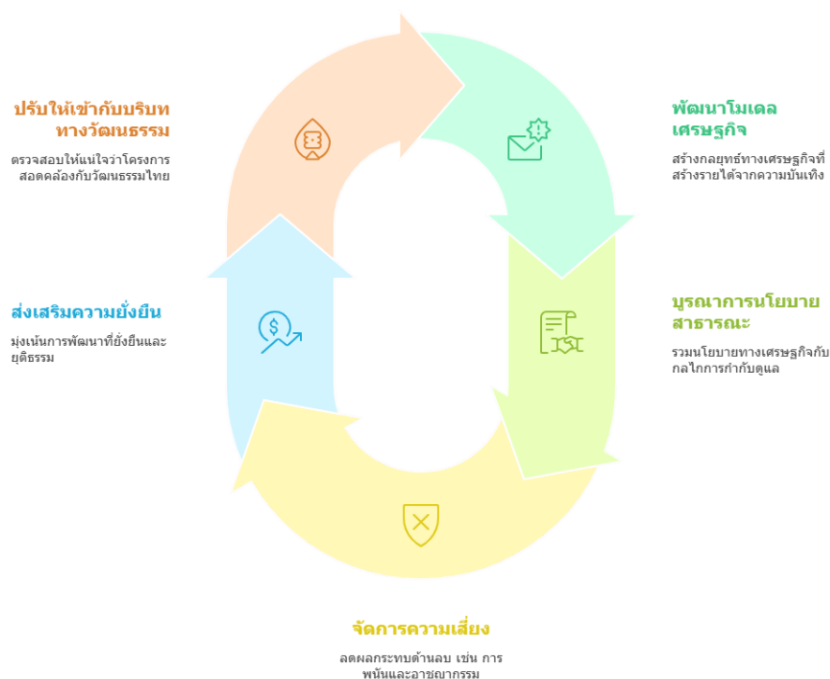
ด้านสังคม แม้อินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์จะช่วยส่งเสริมวิถีชีวิตแบบเมืองและวัฒนธรรมร่วมสมัย แต่ก็อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางค่านิยม เช่น การบริโภคนิยม และปัญหาทางสังคม เช่น การพนัน การค้ามนุษย์ และอาชญากรรมแฝง รัฐควรมีมาตรการทางสังคมในการป้องกันความเสี่ยงเหล่านี้ พร้อมทั้งสนับสนุนการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสภาพแวดล้อมใหม่อย่างมีวิจารณญาณ (UNODC, 2023)

ข้อเสนอแนะด้านศีลธรรมและจริยธรรม ในบริบทของสังคมไทยที่มีรากฐานทางศีลธรรมแบบพุทธ การพัฒนาอินเทอร์เน็ตทเวนเมนท์คอมเพล็กซ์จำเป็นต้องคำนึงถึงสมดุลระหว่างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจกับคุณค่าทางจริยธรรม ควรมีการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้ประกอบการ และกำหนดมาตรฐานด้านจริยธรรมในการให้บริการ

เช่น การจำกัดอายุ การควบคุมการโฆษณา และการสนับสนุนกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อไม่ให้โครงการดังกล่าวบั่นทอนรากฐานทางศีลธรรมจริยธรรมความยุติธรรมและความโปร่งใสของสังคมไทย (สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ, 2565)

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาเรื่องอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์ในบริบทของประเทศไทย พบว่าโครงการลักษณะนี้มีได้เป็นเพียงแค่แหล่งรวมความบันเทิงหรือสถานที่ท่องเที่ยวเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานใหม่ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งช่วยให้รัฐและภาคเอกชนสามารถพัฒนาโมเดลเศรษฐกิจที่สร้างรายได้จากความบันเทิง วัฒนธรรม และเทคโนโลยีได้อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการศึกษา คือ ความจำเป็นในการบูรณาการนโยบายสาธารณะเชิงเศรษฐกิจ เข้ากับกลไกการกำกับดูแลด้านสังคมและจริยธรรมอย่างเข้มข้น เพื่อป้องกันผลกระทบจากปัจจัยเสี่ยง เช่น การพนัน อาชญากรรม หรือความเหลื่อมล้ำที่อาจขยายตัวควบคู่กับการเติบโตทางเศรษฐกิจ การพัฒนาอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์จึงไม่ควรถูกมองเพียงในมิติของรายได้เท่านั้น แต่ควรเป็นนโยบายที่ตั้งอยู่บนรากฐานของความยั่งยืน ความยุติธรรม และความเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมไทยด้วย



ภาพที่ 1 วงจรการพัฒนาอินเทอร์เน็ตเทนเมนต์คอมเพล็กซ์

สรุป

การพัฒนาอินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทยจึงเป็นประเด็นที่ต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างกลไกรัฐกับภาคประชาชน โดยมีนโยบายที่ตั้งอยู่บนรากฐานของความโปร่งใส ความยุติธรรม และการคำนึงถึงผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรมควบคู่ไปกับโอกาสทางเศรษฐกิจและการขับเคลื่อนประเทศสู่ความทันสมัยอย่างยั่งยืน ประเด็นดังนี้

โอกาสทางเศรษฐกิจ อินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถช่วยยกระดับเศรษฐกิจไทย โดยเฉพาะผ่านการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยว การลงทุนจากต่างประเทศ และการจ้างงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น สื่อบันเทิง การโรงแรม และบริการสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนประเทศไทยเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ ที่เน้นมูลค่าจากความบันเทิง เทคโนโลยี และวัฒนธรรมร่วมสมัย

ความท้าทายด้านสังคม ในขณะที่อินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์เปิดโอกาสใหม่ทางเศรษฐกิจ แต่ก็มีความเสี่ยงด้านสังคมที่ต้องเผชิญ เช่น การแพร่ระบาดของพฤติกรรมเสี่ยง การขยายตัวของการเล่น ปัญหาอาชญากรรม และความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ยังขาดระบบคุ้มครองทางสังคมและจริยธรรมที่เข้มแข็ง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและโครงสร้างวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลกระทบเชิงบวกและลบของอินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทย ก่อนที่จะตัดสินใจเดินหน้าโครงการอินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์ในประเทศไทย ควรพิจารณาทั้งโอกาสและความท้าทายที่อาจเกิดขึ้นอย่างรอบด้าน ดังนี้

ผลกระทบเชิงบวก อินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์สามารถเป็นแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการกระตุ้นภาคการท่องเที่ยว การสร้างงานใหม่ให้แก่แรงงานท้องถิ่น และการเพิ่มรายได้ของรัฐผ่านภาษีและค่าธรรมเนียม อีกทั้งยังสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจสร้างสรรค์ เทคโนโลยี และอุตสาหกรรมบริการที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีเศรษฐกิจโลก (World Bank, 2021)

ผลกระทบเชิงลบ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาอินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์ก็มีความเสี่ยงที่ต้องพิจารณา เช่น การแพร่ระบาดของการเล่นและพฤติกรรมเสพติด ปัญหาอาชญากรรมแฝง การขยายช่องว่างความเหลื่อมล้ำระหว่างกลุ่มทุนกับชุมชนโดยรอบ และความเสี่ยงด้านจริยธรรมที่อาจกระทบต่อรากฐานค่านิยมของสังคมไทย หากขาดมาตรการกำกับดูแลและระบบคุ้มครองที่เข้มแข็ง

อย่างไรก็ตามการตัดสินใจเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตเทรนเมนต์คอมเพล็กซ์จึงควรตั้งอยู่บนการพิจารณาทั้งศักยภาพทางเศรษฐกิจและผลกระทบทางสังคมและจริยธรรมอย่างรอบด้าน พร้อมกำหนดแนวทางและมาตรการลดความเสี่ยงเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อ

สังคมไทยในระยะยาวผลกระทบเชิงลบก็เป็นประเด็นสำคัญที่รัฐและผู้กำหนดนโยบายต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน เช่น ความเสี่ยงในการแพร่ระบาดของปัญหาสังคม อาทิ การติดการพนัน การเพิ่มขึ้นของอาชญากรรม และการบั่นทอนค่านิยมทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งอาจนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและกลุ่มอนุรักษ์วัฒนธรรม รวมถึงความท้าทายในการกำกับดูแลและป้องกันการฟอกเงินหรือการกระจายผลประโยชน์ไปสู่กลุ่มทุนผูกขาด หากรัฐขาดความเข้มแข็งในการกำกับดูแล อาจเกิดปัญหาในระยะยาวทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม

เอกสารอ้างอิง

- ประชาชาติธุรกิจ. (2565). *กมธ.กาลีโนเดินหน้าเสนอตั้ง “เอ็นเตอร์เทนเมนต์ คอมเพล็กซ์” หวังสร้างรายได้รัฐ*. สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม 2568 จาก <https://shorturl.asia/fq1lo>
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2565). *ข้อเสนอเชิงนโยบาย: การพัฒนาอย่าง มีจริยธรรมในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพ แห่งชาติ.
- Chotirat, T. (2024). *Legal frameworks for Entertainment Complex development in Thailand*. Bangkok: Thailand Development Research Institute (TDRI).
- Cunningham, S. & Craig, D. (2019). *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*. New York: NYU Press.
- Eadington, W. R. (1999). The Economics of Casino Gambling. *Journal of Economic Perspectives*, 13(3), 173-192.
- Florida, R. L. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Landry, C. (2000). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. Retrieved May 28, 2025, from <https://shorturl.asia/07Efh>
- Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business School Press.
- Pratt, A. C. & Jeffcutt, P. (Eds.). (2009). *Creativity, Innovation and the Cultural Economy*. London: Routledge.
- Suwanwela, C. (2022). Social implications of entertainment complex development: A critical policy analysis. *Chulalongkorn University Public Policy Review*, 9(2), 88-102.

- Transparency International. (2022). *Corruption Perceptions Index 2022*. Retrieved May 8, 2025, from <https://shorturl.asia/t64aV>
- UNESCO. (2013). *Creative Economy Report 2013: Special Edition – Widening Local Development Pathways*. Paris: UNESCO.
- UNODC. (2023). *Southeast Asia: Emerging challenges in organized crime and entertainment sectors*. Retrieved May 2 , 2025, from <https://www.unodc.org>
- World Bank. (2022). *Creative and cultural industries: A pathway for inclusive growth in Thailand*. Retrieved May 18 , 2025, from <https://www.worldbank.org>