

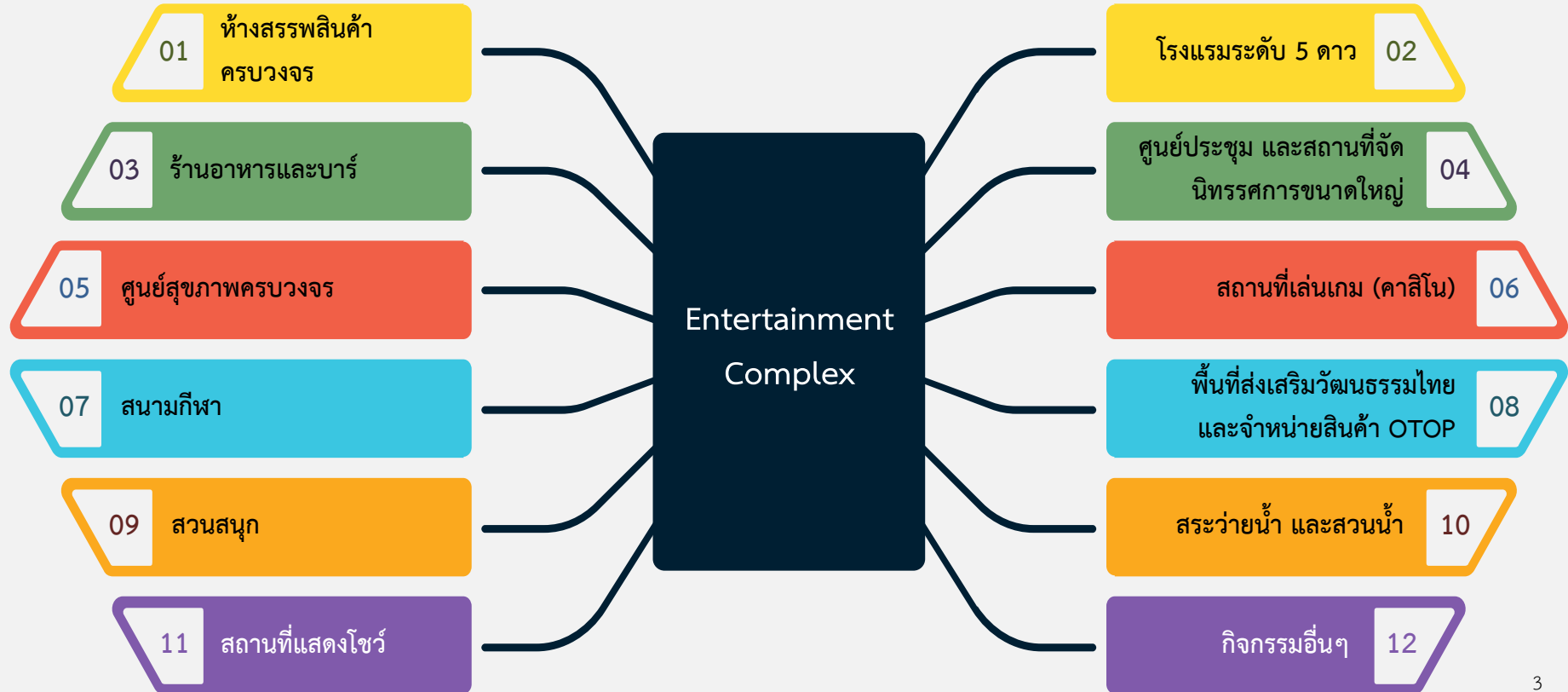
ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการเปิดสถาบันบันเทิงครบวงจร
(Entertainment Complex) ที่มีต่อเศรษฐกิจไทย

ศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ENTERTAINMENT

นายกฯ สั่งเร่งศึกษา สถานบันเทิงครบวงจร

บริการที่ครบครันในสถานบันเทิงครบวงจรในบริบทของประเทศไทย



พื้นที่เป้าหมายสำหรับการพัฒนาสถาบันบันเทิงครบวงจร

พื้นที่จังหวัดเชียงใหม่



พื้นที่ท่าเรือคลองเตย
(ที่เตรียมย้ายออก) กทม.

พื้นที่โซนบางกะเจ้า จังหวัดสมุทรปราการ
(พื้นที่ฝั่งตรงข้ามท่าเรือคลองเตย)

พื้นที่เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC)

พื้นที่จังหวัดภูเก็ต

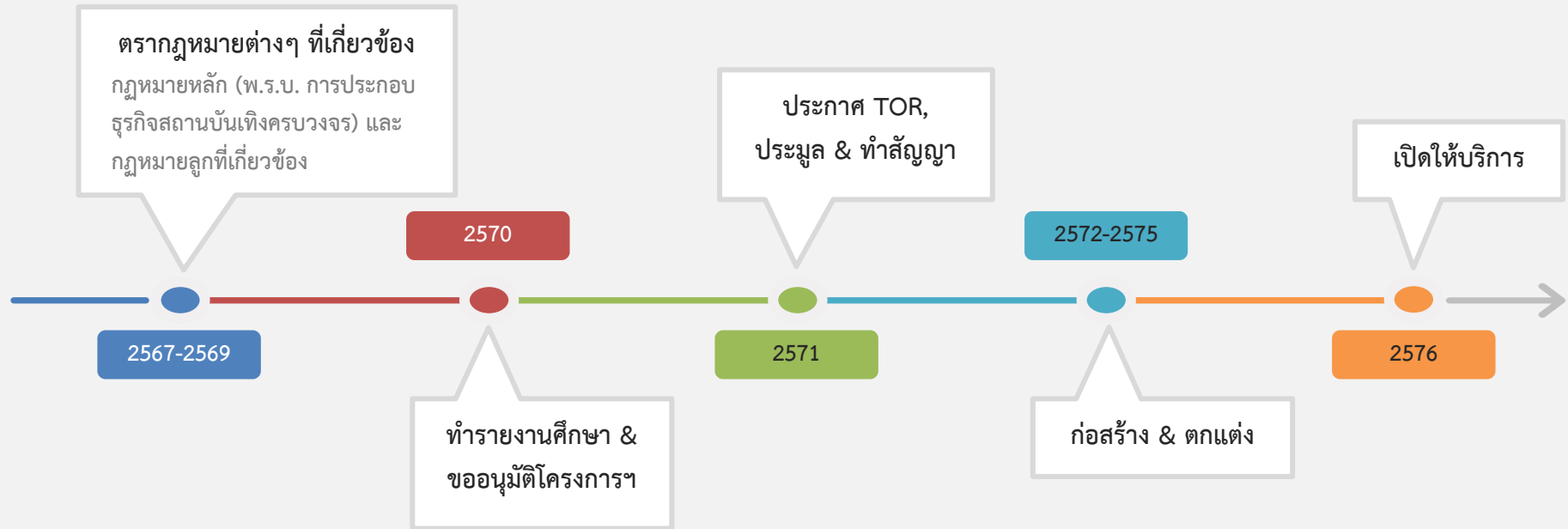
มูลค่าการลงทุนในโครงการพัฒนาสถานบันเทิงครบวงจรในประเทศไทย

โครงการ	ขนาดพื้นที่โครงการ (ไร่)	เงินลงทุน (แสนล้านบาท)	ระยะเวลาก่อสร้าง (ปี)
Entertainment Complex (ไทย)	N/A (ท่าเรือคลองเตยมีพื้นที่ ประมาณ 2,353 ไร่)	ไม่ต่ำกว่า 1.0 (โครงการลงทุนขนาด XL)	3-4
Marina Bay Sands (สิงคโปร์)	363.4 (581,400 ตารางเมตร)	2.1 (5.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ)	4 (2006-2010)
Resorts World Sentosa (สิงคโปร์)	308.8 (494,000 ตารางเมตร)	1.8 (4.9 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ)	4 (2006-2010)
The Venetian Macao (มาเก๊า)	612.5 (980,000 ตารางเมตร)	0.9 (2.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ)	3 (2004-2007)

โครงสร้างรายได้: ผู้ประกอบการสถานบันเทิงครบวงจร vs รัฐบาล

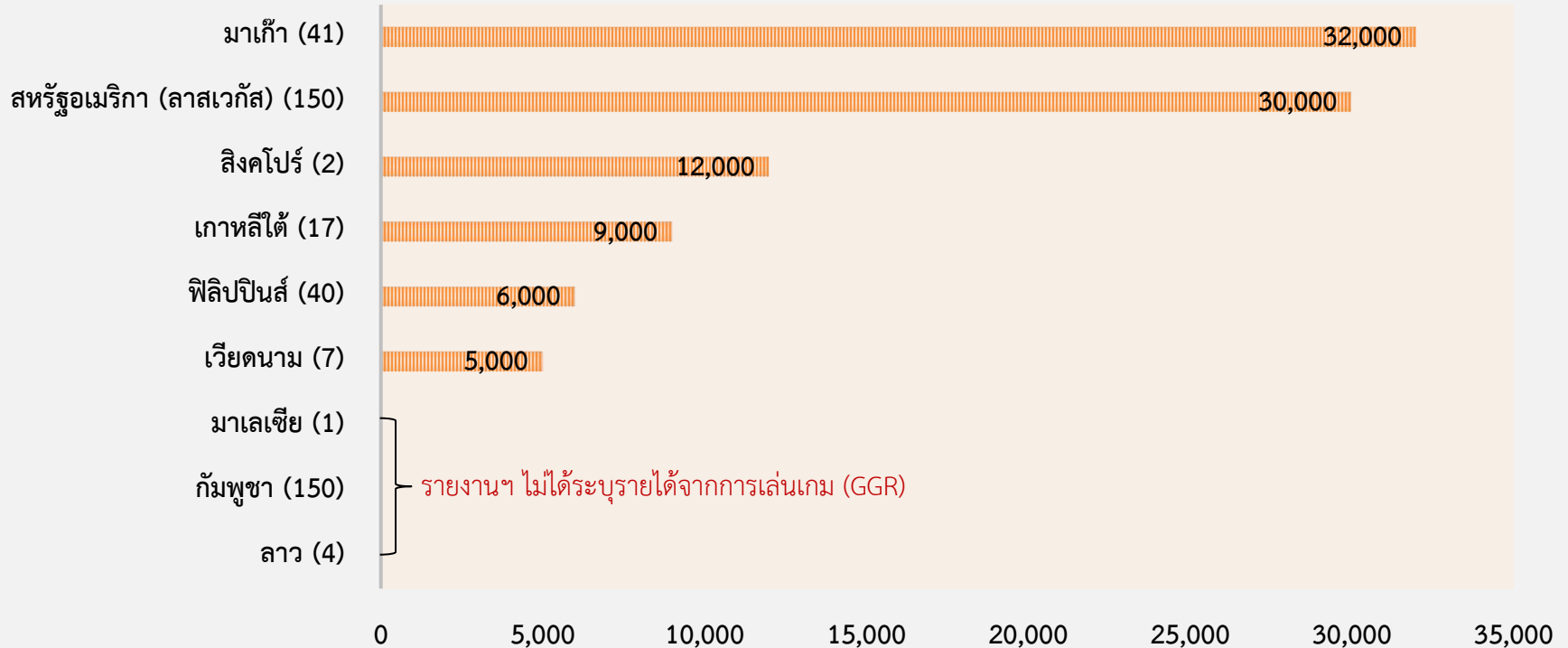
หน่วยเศรษฐกิจ	ประเภทของรายได้	คำอธิบายเพิ่มเติม
ผู้ประกอบการสถานบันเทิงครบวงจร	รายได้จากการเล่นเกม (GGR)	■ ตัวเลขเฉลี่ยของอุตสาหกรรมฯ อยู่ในช่วง 50-70% ของรายได้รวม
	รายได้จากการให้บริการอื่นๆ	■ ตัวเลขเฉลี่ยของอุตสาหกรรมฯ อยู่ในช่วง 30-50% ของรายได้รวม
รัฐบาล	ภาษีคาสีโน (Casino Tax)	■ อัตราภาษีขึ้นอยู่กับนโยบายของรัฐบาล & สภาพการแข่งขันภายในอุตสาหกรรม
	ภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT)	■ ผู้ประกอบการจะได้รับยกเว้น VAT จากกรณีรายได้จากการพนัน ■ เก็บเฉพาะรายได้จากการให้บริการอื่นๆ ของผู้ประกอบการ
	ภาษีเงินได้นิติบุคคล (CIT)	■ ผู้ประกอบการมักได้รับยกเว้น CIT เนื่องจากเงื่อนไขส่งเสริมการลงทุน
	ค่าธรรมเนียมใบอนุญาต	■ ประกอบด้วยค่าธรรมเนียมใบอนุญาตเริ่มต้น + ค่าธรรมเนียมรายปี ■ อัตราค่าธรรมเนียมขึ้นอยู่กับขนาด, สถานที่ตั้ง, ประเภทของโครงการ, ประเภทของเกม, นโยบายของรัฐบาล ฯลฯ
ค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสีโน	■ เก็บเฉพาะนักท่องเที่ยวต่างชาติ (จำกัดการเข้าถึง) แต่ไม่เก็บนักท่องเที่ยวต่างชาติ	

Timeline ที่อาจเป็นไปได้ในการเปิดให้บริการของสถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจศศินทร์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตัวอย่างประเทศที่อนุญาตให้เปิดคาสิโนตามกฎหมาย

รายได้จากการเล่นเกม (GGR) (หน่วย: ล้านเหรียญสหรัฐฯ)

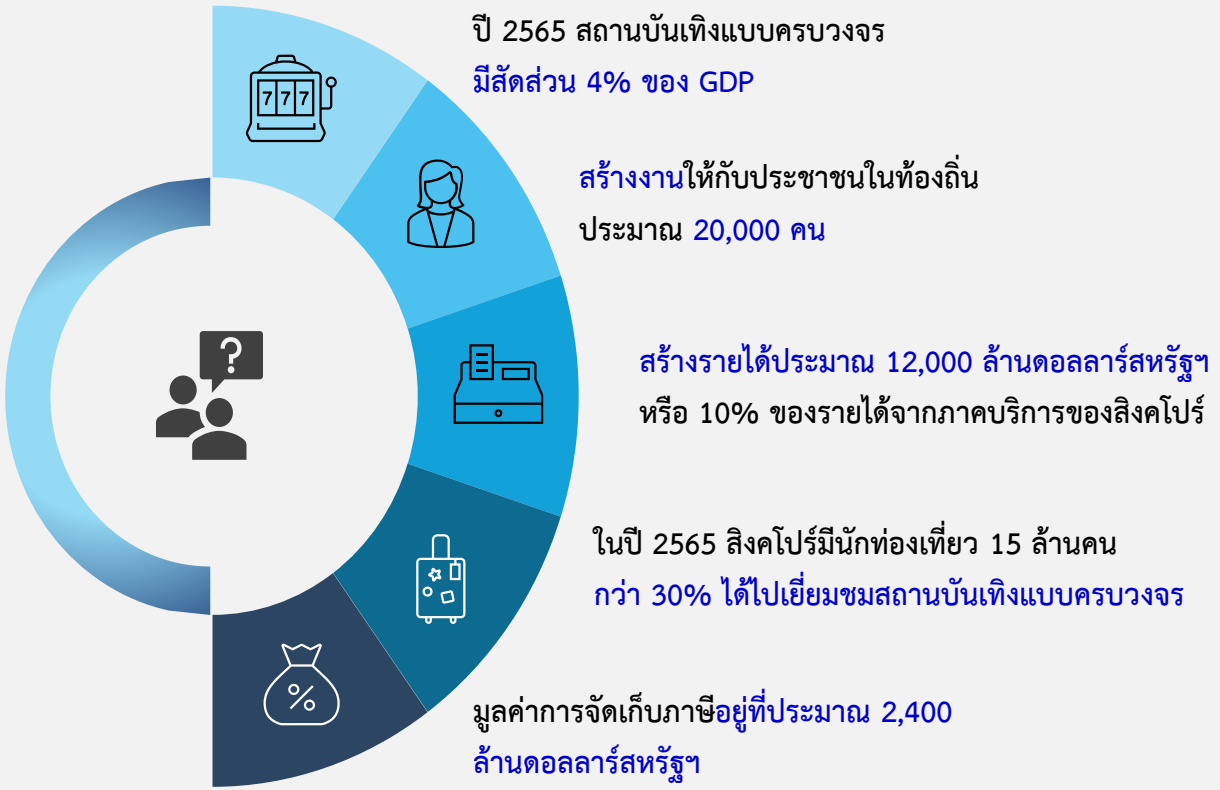


ที่มา: รายงานผลการศึกษารื่อง ศึกษาการเปิดสถานบันเทิงครบวงจร (Entertainment Complex) เพื่อแก้ปัญหาการพนันผิดกฎหมายฯ

ผลกระทบที่มีต่อเศรษฐกิจจากการเปิดคาสิโน: กรณีศึกษาประเทศสิงคโปร์

ผลกระทบทางสังคม

- การเปิดคาสิโนถูกกฎหมาย ทำให้รัฐบาลเก็บภาษีและนำเงินเข้ากองทุนบำบัดและเยียวยาผู้ที่ได้รับผลกระทบ/ปราบปรามการพนันผิดกฎหมาย
- หลังเปิดคาสิโน ปัญหาพนันในสิงคโปร์ลดลงต่อเนื่อง โดยเฉพาะอัตราการติดพนัน และการพนันผิดกฎหมาย ลดลงจาก 2.1% ในปี 2548 เหลือ 1.4% ในปี 2554 และเหลือ 0.2% ในปี 2563



ที่มา: รายงานผลการศึกษาเรื่อง ศึกษาการเปิดสถานบันเทิงครบวงจร (Entertainment Complex) เพื่อแก้ปัญหการพนันผิดกฎหมายฯ

ผลกระทบทางบวกที่อาจมีต่อเศรษฐกิจไทย

#1: ดึงดูดการลงทุนจากต่างชาติ

- มูลค่าไม่ต่ำกว่า 100,000 ล้านบาท/แห่ง

#5: เพิ่มรายได้ให้กับรัฐบาล

- ภาษีคาสิโน (Casino Tax)
- ภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT)
- ค่าธรรมเนียมใบอนุญาต
- ค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการ



#2: เพิ่มรายได้ท่องเที่ยว

- เพิ่มจำนวน+ระยะพำนักนักท่องเที่ยวต่างชาติ
- เพิ่มค่าใช้จ่ายเฉลี่ย/คน

#3: เพิ่มรายได้ของธุรกิจสถานบันเทิงครบวงจร

- รายได้จากการเล่นคาสิโน (GGR)
- รายได้จากบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

#4: สร้างงาน/กระจายรายได้

- จ้างงานตรง+อ้อมในอุตสาหกรรมบริการ
- เพิ่มการหมุนเวียนของปริมาณเงินในระบบ

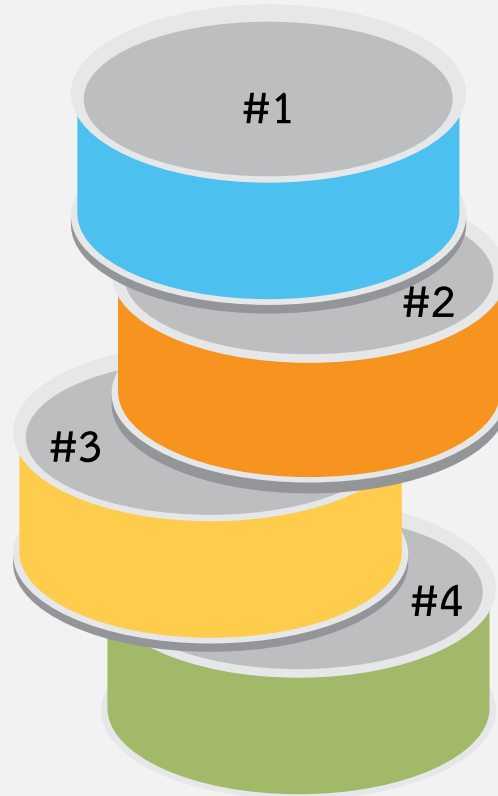
ผลกระทบทางลบที่อาจมีต่อเศรษฐกิจไทย

#1: เพิ่มความเสี่ยงต่อเศรษฐกิจได้ดิน

- หลีกเสี่ยงภาษี/ฟอกเงินผ่านคาสีโนและการพนัน
- เร่งการเติบโตของธุรกิจผิดกฎหมายเกี่ยวข้องกับ การพนัน

#3: ความเหลื่อมล้ำรายได้อาจเพิ่มขึ้น

- รายได้กระจุกตัวอยู่ในกลุ่มคาสีโน/กลุ่มนายทุน
- กลุ่มได้ประโยชน์-เสียประโยชน์เหลื่อมล้ำมากขึ้น



#2: กระทบต่อภาระหนี้สินครัวเรือน

- ติดการพนันเพิ่มขึ้น/หนี้สินจากพนันเพิ่มขึ้น
- กระทบเสถียรภาพเศรษฐกิจของครัวเรือน

#4: ต้นทุนสังคมจากปัญหาติดพนัน

- ค่ารักษา/บำบัด/ฟื้นฟูผู้ติดการพนัน
- ผลกระทบทางอ้อมต่อครอบครัว/สังคม

ข้อสมมติประกอบการประเมินผลกระทบฯ

(1) จำนวนคนที่จะเข้าใช้บริการ และมูลค่าการใช้จ่ายพนัน

- คนท้องถิ่น (คนที่มีสัญชาติไทย) ที่จะเข้าใช้บริการ = 10% ของประชากรที่อายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป
 - จำนวนรวม 5.2 ล้านคน, เล่นพนัน 5 ครั้ง/คน/ปี และใช้จ่ายพนัน 10,000 บาท/คน/ครั้ง (= 50,000 บาท/คน/ปี)
- นักท่องเที่ยวต่างชาติที่จะเข้าใช้บริการ = 20% ของจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติ (คำนวณบนฐาน = 40 ล้านคน/ปี)
 - จำนวนรวม 8.0 ล้านคน, เล่นพนัน 1 ครั้ง/คน/ปี และใช้จ่ายพนัน 20,000 บาท/คน/ครั้ง
- มูลค่าการใช้จ่ายพนันทั้งหมด = มูลค่าการใช้จ่ายพนันของคนท้องถิ่น + มูลค่าการใช้จ่ายพนันของนักท่องเที่ยวต่างชาติ

(2) รายได้จากการเล่นเกม (Gross Gaming Revenue: GGR)

- สัดส่วนของเงินเดิมพันทั้งหมดที่ถูกจ่ายกลับคืนให้กับผู้เล่น (Return to Player Percentage: RTP) = 90%
Note: ตัวเลข RTP = 90% คือ ค่าเฉลี่ยระยะยาวของอุตสาหกรรมคาสิโนทั่วโลก
- รายได้จากการเล่นเกม (GGR) = มูลค่าการใช้จ่ายพนันทั้งหมด - (มูลค่าการใช้จ่ายพนันทั้งหมด * 90%)

ความหมายของ “Return to Player Percentage (RTP)”



ข้อสมมติประกอบการประเมินผลกระทบฯ (ต่อ)

(3) รายได้จากการให้บริการอื่นๆ ของผู้ประกอบการคาสิโน

- สัดส่วนของรายได้จากการเล่นเกม (GGR) = 60%

Note: ตัวเลข GGR เฉลี่ยของอุตสาหกรรมคาสิโนทั่วโลกอยู่ในช่วง 50-70% ของรายได้รวม

- รายได้รวมของผู้ประกอบการคาสิโน = รายได้จากการเล่นเกม (GGR) / 60%
- รายได้จากการให้บริการอื่นๆ = รายได้รวมของผู้ประกอบการคาสิโน - รายได้จากการเล่นเกม (GGR)

(4) ภาษีคาสิโน (Casino Tax)

- อัตราภาษีคาสิโน = 20% ของรายได้จากการเล่นเกม (GGR)

Note: สหรัฐอเมริกา (สลาสแวกัส) = เฉลี่ย 10%, สิงคโปร์ = เฉลี่ย 17%, มาเก๊า = เฉลี่ย 35%

- มูลค่าภาษีคาสิโน (Casino Tax) = รายได้จากการเล่นเกม (GGR) * 20%

ข้อสมมติประกอบการประเมินผลกระทบฯ (ต่อ)

(5) ภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT)

- อัตราภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) = 7%
- มูลค่าภาษีมูลค่าเพิ่ม (VAT) = รายได้จากการให้บริการอื่นๆ ของผู้ประกอบการคาสิโน * 7%

(6) ค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสิโน (Entry Fee)

- อัตราค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสิโนที่เป็นคนสัญชาติไทย = 1,000 บาท/คน/ครั้ง (โดย 1 ครั้ง = 24 ชั่วโมง)
Note: สิงคโปร์ = 4,000 บาท/คน/ครั้ง และ 80,000 บาท/คน/ปี, ญี่ปุ่น = 2,000 บาท/คน/ครั้ง, มาเก๊า = ไม่เก็บ
- มูลค่าค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสิโน = จำนวนครั้งที่คนสัญชาติไทยเข้าใช้บริการฯ * 1,000

“อัตราภาษีคาสีโน” ของประเทศไทยควรกำหนดไว้ที่กี่เปอร์เซ็นต์

ประเทศ/ เขตปกครอง	ขนาดของตลาด (Market Size)				จำนวนคาสีโน ถูกกฎหมาย (แห่ง)	อัตราภาษีคาสีโน (% ของ GGR)
	จำนวน นทท.ต่างชาติ ในปี 2562* (ล้านคน)	สัดส่วนของ นทท.ต่างชาติ ที่เข้าเยี่ยมชมคาสีโน (%)	จำนวน ประชากร (ล้านคน)	ค่าธรรมเนียม การเข้าใช้ (บาท/คน/ครั้ง)		
มาเก๊า	39.4	80-90 (คิดเป็น 31.5-35.5 ล้านคน)	0.7	ไม่เก็บ	41	35
สิงคโปร์	19.1	30 (คิดเป็น 5.7 ล้านคน)	5.6	4,000	2	17
ไทย	39.8	N/A (คาดว่าจะอยู่ในช่วง 20-30% คิดเป็น 8.0-12.0 ล้านคน)	66.0	???	N/A	??? (อัตราที่แข่งขันได้น่าจะ อยู่ในช่วง 15-25%)

หมายเหตุ: *ปี 2562 (ปีก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19) เป็นปีที่ทั้ง 3 ประเทศ/เขตปกครองมีจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติสูงสุด

สรุปผลกระทบจากการเปิดสถานบันเทิงครบวงจรที่มีต่อเศรษฐกิจไทย

รายการ	มูลค่า (ล้านบาท)	สัดส่วน (%)	%/GDP
1. ผู้ประกอบการสถานบันเทิงครบวงจร			
1.1 รายได้จากการเล่นเกม (GGR)	41,750	60.0	0.42
1.2 รายได้จากการให้บริการอื่นๆ	27,833	40.0	0.28
รายได้รวมของผู้ประกอบการสถานบันเทิงครบวงจร	69,583	100.0	0.70
2. รัฐบาล			
2.1 ภาษีคาสีโน (20% ของ GGR)	8,350	23.2	
2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่มจากธุรกิจบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	1,948	5.4	
2.3 ค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสีโน	25,750	71.4	
รายได้รวมของรัฐบาล	36,048	100.0	
3. รายได้รวมทั้งสิ้น (ผู้ประกอบการ + รัฐบาล)	105,631		
4. จำนวนการจ้างงาน (ตำแหน่ง)	73,452		

ที่มา: คำนวณโดยศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจ ม.หอการค้าไทย

ข้อสมมติประกอบการวิเคราะห์สถานการณ์ (Scenario Analysis)

ตัวแปร	กรณีที่แย่กว่า (Worse Case)	กรณีฐาน (Base Case)	กรณีที่ดีกว่า (Better Case)
สัดส่วนของจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เข้าใช้ บริการฯ ต่อจำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติทั้งหมด	10% (4 ล้านคน)	20% (8 ล้านคน)	30% (12 ล้านคน)
### สัดส่วนผู้เล่น: นทท.ต่างชาติ vs คนท้องถิ่น	44% : 56%	61% : 39%	70% : 30% (สัดส่วนที่ควรจะเป็น)
อัตราภาษีคาสิโน (Casino Tax Rate)	15%	20%	20%

สรุปผลการวิเคราะห์สถานการณ์ (Scenario Analysis)

รายการ (หน่วย: ล้านบาท)	กรณีที่แย่กว่า	กรณีฐาน	กรณีที่ดีกว่า
1. ผู้ประกอบการสถาบันบันเทิงครบวงจร			
1.1 รายได้จากการเล่นเกม (GGR)	33,750	41,750	49,750
1.2 รายได้จากการให้บริการอื่นๆ	22,500	27,833	33,167
รายได้รวมของผู้ประกอบการสถาบันบันเทิงครบวงจร	56,250	69,583	82,917
2. รัฐบาล			
2.1 ภาษีคาสีโน	5,063	8,350	9,950
2.2 ภาษีมูลค่าเพิ่มจากธุรกิจบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	1,575	1,948	2,322
2.3 ค่าธรรมเนียมการเข้าใช้บริการคาสีโน	25,750	25,750	25,750
รายได้รวมของรัฐบาล	32,388	36,048	38,022
3. รายได้รวมทั้งสิ้น (ผู้ประกอบการ + รัฐบาล)	88,638	105,631	120,938
4. จำนวนการจ้างงาน (ตำแหน่ง)	59,378	73,452	87,527

ที่มา: คำนวณโดยศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจ ม.หอการค้าไทย

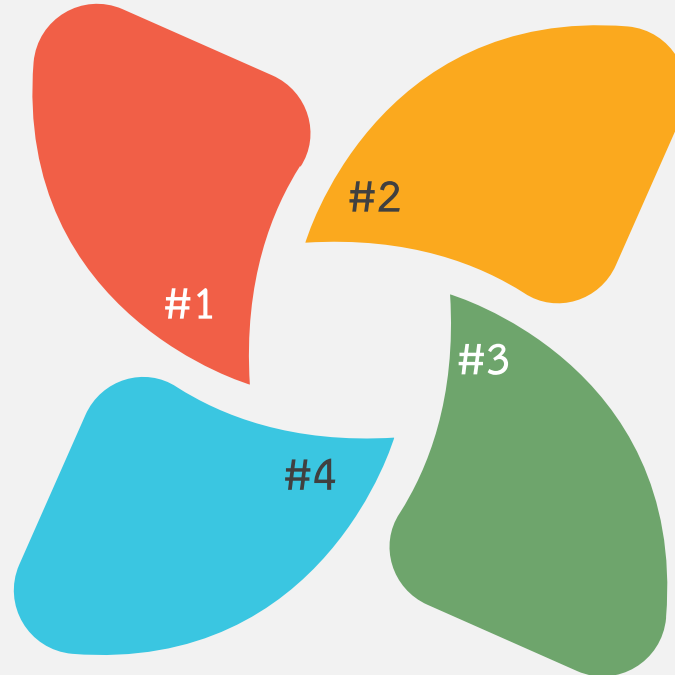
มาตรการป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางลบ

#1: ออกกฎหมายและระเบียบที่เข้มงวด

- กฎหมายพนันและคาสิโนครอบคลุม/เข้มงวด
- ระบบอภิบาลใบอนุญาตและตรวจสอบเข้มงวด
- ความร่วมมือระหว่างหน่วยงานกำกับดูแล

#4: สร้างความร่วมมือภาครัฐ-เอกชน-ประชาสังคม

- สร้างเครือข่ายความร่วมมือกำกับดูแล/บรรเทาผลกระทบ
- ส่งเสริม CSR ภาคเอกชน
- เปิดให้ประชาสังคมเฝ้าระวัง/เสนอแนะ



#2: ป้องกันและบำบัดการติดพนัน

- จำกัดการเข้าถึงในกลุ่มผู้เสี่ยงสูง
- ให้ความรู้และรณรงค์ป้องกันติดพนัน
- ตั้งศูนย์บำบัดและให้คำปรึกษาผู้ติดพนัน

#3: จัดสรรรายได้พัฒนาสังคม & เศรษฐกิจ

- ตั้งกองทุนนำรายได้พัฒนาสังคม การศึกษา สาธารณสุข
- ลงทุนโครงสร้างพื้นฐานและอื่นๆ

ข้อพิจารณาเชิงนโยบายสำหรับรัฐบาล



Balanced Legislation

การตรากฎหมายจะต้องสร้างสมดุลระหว่าง
ประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจและผลกระทบ
ทางด้านสังคม



Transparent Regulation

กลไกการกำกับดูแลจะต้องชัดเจน โปร่งใส
และสามารถตรวจสอบได้ เพื่อป้องกันการ
ทุจริตและสร้างความเชื่อมั่นให้กับนักลงทุน



Demand-Driven

จำนวน และขนาดของโครงการลงทุน
จะต้องสอดคล้องกับอุปสงค์ของตลาด
เพื่อป้องกันการลงทุนที่เกินความจำเป็น



Attractive Terms

อัตราภาษีคาลิโน และเงื่อนไขส่งเสริมการ
ลงทุนจะต้องสามารถแข่งขันได้เมื่อเทียบกับ
ประเทศเพื่อนบ้านเพื่อดึงดูดนักลงทุน



Prudent Criteria

เกณฑ์การเข้าใช้บริการคาลิโนสำหรับคน
ท้องถิ่นควรมีความเข้มงวดและรัดกุมเพื่อ
ช่วยลดผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้น



Revenue Utilization

กลไกการนำรายได้จากกิจการคาลิโนไปใช้
ประโยชน์ต้องมีประสิทธิภาพ โปร่งใส และ
ตรวจสอบได้

สรุปสาระสำคัญ (Key Takeaways)

- สถานะบันเทิงครบวงจรในบริบทของประเทศไทยประกอบด้วยบริการต่างๆ เช่น คาสิโน ห้างสรรพสินค้า โรงแรมหรู 5 ดาว ร้านอาหารและบาร์ ศูนย์การประชุม สวนสนุก ฯลฯ โดยรัฐบาลวางแผนเปิดในพื้นที่เป้าหมาย 5 แห่ง ได้แก่ พื้นที่ท่าเรือคลองเตย (กทม), พื้นที่บางกะเจ้า (สมุทรปราการ), พื้นที่ EEC, เชียงใหม่ และภูเก็ต คาดว่าจะเปิดให้บริการได้ในปี 2576
- ผลกระทบทางบวกที่มีต่อเศรษฐกิจไทย ได้แก่ การดึงดูดการลงทุนจากต่างชาติ การเพิ่มขึ้นของรายได้จากการท่องเที่ยว การสร้างงานและกระจายรายได้ในภาคบริการ รวมถึงการเพิ่มรายได้ให้รัฐผ่านภาษีและค่าธรรมเนียม
- ในขณะที่ผลกระทบทางลบที่อาจเกิดขึ้น ได้แก่ ความเสี่ยงต่อการขยายตัวของเศรษฐกิจใต้ดิน ผลกระทบต่อหนี้สินครัวเรือน ความเหลื่อมล้ำทางรายได้ที่อาจเพิ่มขึ้น ตลอดจนต้นทุนทางสังคมจากปัญหาการติดการพนัน
- ภายใต้กรณีฐาน ศูนย์พยากรณ์ฯ คาดว่ารายได้ของผู้ประกอบการฯ จะอยู่ที่ 6.95 หมื่นล้านบาท (0.7% ของ GDP) ในขณะที่รัฐบาลจะมีรายได้ 3.60 หมื่นล้านบาท ทำให้รายได้รวมอยู่ที่ 1.06 แสนล้านบาท
- การวิเคราะห์สถานการณ์ พบว่า รายได้ของผู้ประกอบการฯ อยู่ระหว่าง 5.63-8.29 หมื่นล้านบาท และรายได้ของรัฐบาลอยู่ระหว่าง 3.24-3.80 หมื่นล้านบาท ทำให้รายได้รวมอยู่ระหว่าง 0.89-1.21 แสนล้านบาท ขึ้นอยู่กับสัดส่วนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่ใช้บริการ (10-30%) และอัตราภาษีคาสิโน (15-20%)
- โดยมาตรการสำคัญที่รัฐบาลควรทำเพื่อป้องกันและบรรเทาผลกระทบทางลบ ได้แก่ การออกกฎหมายและระเบียบที่เข้มงวด การป้องกันและบำบัดปัญหาการติดการพนัน และการจัดสรรรายได้ไปสู่การพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ