

การสัมมนาแถลงผลการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง “การศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม จากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์”

ภายใต้โครงการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม
จากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

1 กันยายน 2564



ศูนย์บริการวิชาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์



GO
DIGITAL
with
ETDA

ETDA
สร้างเศรษฐกิจดิจิทัล
เติมเต็ม Ecosystem และวางระบบที่เป็น **Foundation**
เพื่อขับเคลื่อน **เศรษฐกิจ** ด้วย **e-Transactions**

We Plant for Fruits of **Future Economy**.



ที่ปรึกษาโครงการ

ดร.ชัยชนะ มิตรพันธ์

คุณชาติชาย สุทธาเวช

คุณบุญศรี กุลฉันท

คุณมีธรรม ณะหนอง

คุณศักดิ์ เสกขุนทด

คณะกรรมการขับเคลื่อนโครงการ

คุณสุจินต์ พูลบุญ

คุณรุ่งเกียรติ พิรุณกิตติกุล

คุณนิชมล พิศาลวุฒิ

คุณณิชชา พรหมวรรณ

คุณอภิสิทธิ์ สุขแจ่ม

แนะนำผู้บริหาร สพรอ.



ดร.ชัยชนะ มิตรพันธ์

ผู้อำนวยการ

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์



คุณชาติชาย สุทธาเวช

รองผู้อำนวยการ

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์





แนะนำคณะวิจัย

	รายชื่อ	หน้าที่
1	พศ.ดร.สันติ ชัยศรีสวัสดิ์สูง	หัวหน้าโครงการ
2	พศ.ดร.วิศิษฎ์ ชัยศรีสวัสดิ์สูง	นักวิจัยสาขาเศรษฐศาสตร์
3	พศ.ดร.มนเทียร สติมานนท์	นักวิจัยสาขาเศรษฐศาสตร์
4	พศ.ดร.สันติ เต็มประเสริฐสกุล	ผู้เชี่ยวชาญด้าน SROI
5	คุณธัญบุรณ ดิสมสุข	นักวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์
6	คุณอัญชลี ห่วงทอง	ผู้ช่วยนักวิจัย
7	คุณปัญญพัฒน์ แสงจันทร์	ผู้ช่วยนักวิจัย
8	คุณบุษกร สันแสนดี	ผู้ช่วยนักวิจัย
9	คุณศิริลักษณ์ จิตรศิลป์	นักวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ
10	คุณวรรณกร พิพัฒน์สารพันธ์	นักวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ
11	คุณพิมพ์นรี ภิระธรรมสรณ์	ออกแบบและผลิตสื่อ
12	คุณเม็ควัฒน์ บุญอาจ	ออกแบบและผลิตสื่อ
13	คุณมัลลิกา สุขหอม	เลขาบุคลากรโครงการ
14	คุณลลิตวดี อ่อนสำลี	ผู้ประสานงาน



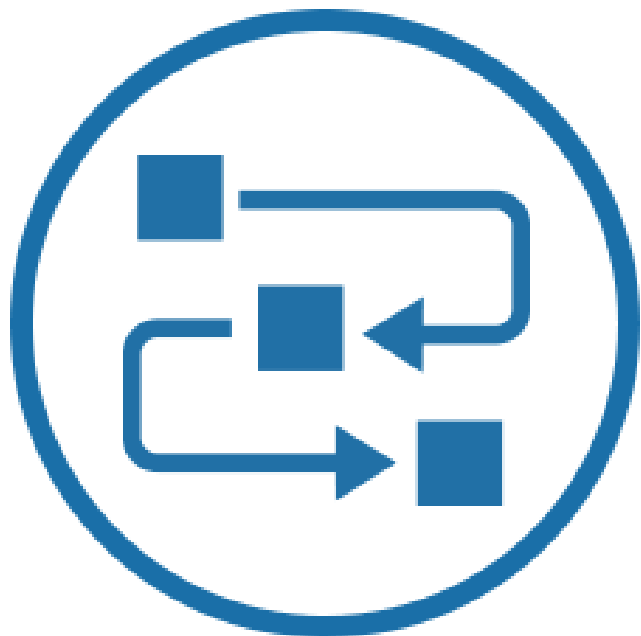


วัตถุประสงค์

1. จัดทำรายงานการวิจัยและฐานข้อมูลสำคัญ พร้อมการวิเคราะห์เชิงลึกด้านการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์อันเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดทิศทางนโยบาย และกลยุทธ์ที่สำคัญผ่านการศึกษา สํารวจสถานภาพข้อเท็จจริง และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในเรื่อง **“การศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมจากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์”**
2. ให้มี **ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย** ที่ใช้สนับสนุนการดำเนินการกิจและการตัดสินใจ (Decision Makers) ของ สพรอ. และนำไปสู่การขับเคลื่อนหรือแก้ไข นโยบาย กลยุทธ์ หรือโครงการต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม



กระบวนการวิจัย



Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4
ร.ค. 63 - ม.ค. 64	ก.พ. 64 - เม.ย. 64	พ.ค. 64 - ก.ค. 64	ก.ย. 64
<p>Kick – Off Meeting</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ วางแผนการทำงานร่วม ✓ ศึกษาต้นแบบ 4 ประเทศ 	<p>ประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 10 ครั้ง ✓ 8 กลุ่มอุตสาหกรรม ✓ 2 ภาคประชาสังคม <p>ผู้เข้าร่วมมากกว่า 300 คน</p> 	<p>สำรวจเชิงปริมาณ</p> <p>ครอบคลุมทั้ง 8 อุตสาหกรรมเป้าหมาย จำนวน 2,934 ตัวอย่าง และภาคประชาสังคม 1,220 ตัวอย่างกระจายตามพื้นที่ภูมิภาคต่างๆ</p> <p>เก็บข้อมูลมากกว่า 4,000 ตัวอย่าง</p> <p>มี.ย. 64 - ส.ค. 64</p> <p>สำรวจเชิงพื้นที่</p> <p>สัมภาษณ์เชิงลึกตัวแทนภาคธุรกิจและสังคม ใน 5 ภูมิภาค มากกว่า 20 หน่วยงาน ใช้เวลามากกว่า 40 ชั่วโมง</p>	<p>ประมวลผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ผลกระทบเชิงเศรษฐกิจและสังคม ✓ แบบจำลองเชิงเศรษฐศาสตร์ CGE Model ✓ เครื่องมือ GTAP 10 ✓ แบบจำลอง SROI ✓ กลไกการใช้รัฐธรรมนูญอิเล็กทรอนิกส์ ✓ ปัญหา อุปสรรค ✓ ความเสี่ยงและข้อกังวล ✓ โอกาสขยายการใช้งานในอนาคต <p>ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย</p>

แถลงผลการศึกษา >>> 240 วัน

กรณีศึกษาประเทศต้นแบบ

- ประเทศสิงคโปร์
- ประเทศมาเลเซีย
- ประเทศเกาหลีใต้
- ไต้หวัน

ประเทศสิงคโปร์

- จับเคลื่อนโดยหน่วยงาน IMDA
- มุ่งเน้นสู่ SMART Nation 2025
- กลไกผ่านเงินอุดหนุนและทุนการศึกษาในโครงการต่างๆ

ประเทศมาเลเซีย

- จับเคลื่อนโดยหน่วยงาน MDEC
- สร้างรากฐานดิจิทัลจาก SME
- สร้างอัตราเร่งจากผลตอบแทนแรงงานในอุตสาหกรรมดิจิทัล

ไต้หวัน

- กรอบความคิด Digital Nation & Innovative Economic Development Program (DIGI+) มุ่งสู่ “ประเทศดิจิทัลเกาะอัจฉริยะ”
- สร้างรากฐานจากรัฐบาลดิจิทัล
- โครงการเมือง Shalun Smart Green Energy Science City

ประเทศเกาหลีใต้

- จับเคลื่อนโดยกระทรวง MOIS
- สร้างรากฐานจากรัฐบาลดิจิทัล



บทวิเคราะห์จากการสำรวจ เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ



ประเภท	จำนวน (ตัวอย่าง)
1. ผู้ประกอบการธุรกิจ	2,934
1.1 ด้านการผลิต	412
1.2 ด้านการค้าปลีก และการค้าส่ง	431
1.3 ด้านการขนส่ง และการเก็บรักษาสินค้า	178
1.4 ด้านการให้บริการที่พักร	314
1.5 ด้านข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร	336
1.6 ด้านกิจกรรมประกันภัย	412
1.7 ด้านศิลปะ ความบันเทิง และนันทนาการ	318
1.8 ด้านการบริการอื่น ๆ	533
2. ภาคประชาสังคม	1,220
รวมทั้งสิ้น	4,154

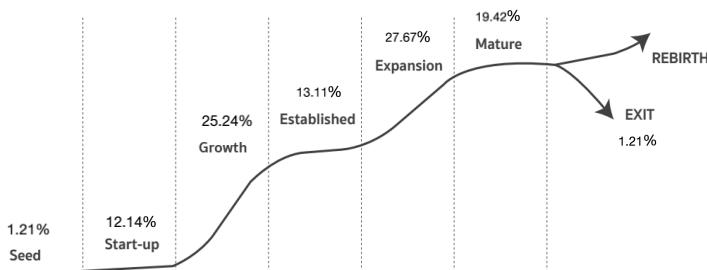
➤ บทวิเคราะห์กลไกการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในการส่งเสริมกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งปัจจัยด้านความเสี่ยงตาม 8 ประเภทอุตสาหกรรม (TSIC และ ISIC) และภาคประชาสังคม





การผลิต (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 1-144 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 1-43
- เน้นไปที่อุตสาหกรรมอาหาร อาหารเสริม และการแปรรูปสินค้าเกษตร ซึ่งอยู่ใน S-curve ใหม่
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 54.85
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงปลายของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



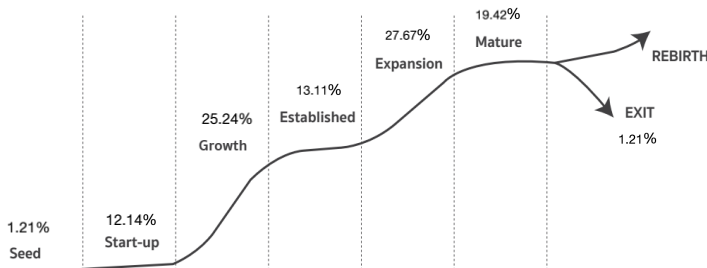
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ การผลิต (ร้อยละ 83.01) รองลงมาได้แก่ ด้านการตลาดและการขาย (ร้อยละ 61.17) และด้านบัญชีและการเงิน (ร้อยละ 58.25) ตามลำดับ ในขณะที่มีการใช้ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ในงานด้านกฎหมายเพียงร้อยละ 3.16 เท่านั้น
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ การทำธุรกรรมต่างๆ กับหน่วยงานราชการผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 63.83) รองลงมาได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 60.19) และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 54.37) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ สร้างความยั่งยืนและตอบแทนคุณค่าสู่สังคม (ร้อยละ 69.42) รองลงมา ได้แก่ ความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์องค์กร (ร้อยละ 68.45) และค่าใช้จ่ายการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และสื่อสารด้านการตลาด (ร้อยละ 67.48)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 12,500-500,000,000 บาท ต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 1,000,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ การจ้างงาน อยู่ในช่วงมูลค่า 15,000-500,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 900,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าหนึ่งมาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 16.58 เท่านั้น โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 10,000-900,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 800,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านอุปกรณ์และระบบการขาย และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 10,000-99,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 900,000 บาท ต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนากิจกรรมพนักงาน



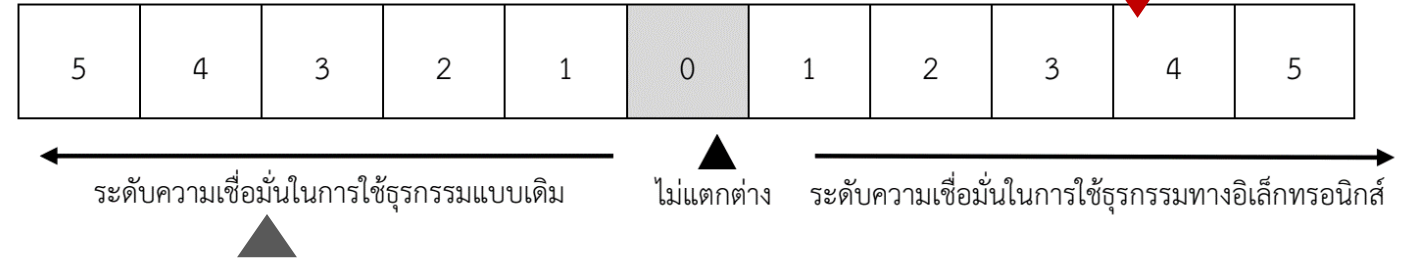


ภาคการผลิต (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 1-144 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 1-43
- เน้นไปที่อุตสาหกรรมอาหาร อาหารเสริม และการแปรรูปสินค้าเกษตร ซึ่งอยู่ใน S-curve ใหม่
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 54.85
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงปลายของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 64.56 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (3.80)



ร้อยละ 26.46 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (3.59)

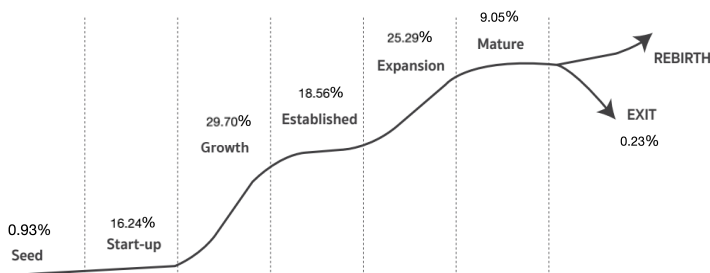
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ความเสถียรของระบบเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 60.19) รองลงมาได้แก่ การเข้าถึงเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 55.58) และแต่ละ Platform ขาดความเชื่อมโยงกัน (ร้อยละ 53.64) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ ลงทุนกระบวนการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ร้อยละ 65.29) รองลงมาได้แก่ มุ่งเน้นช่องทางการตลาดสู่พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 59.47) และนำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 51.46) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) สิ่งที่ยากที่สุดในการปรับเปลี่ยน คือ คน (2) การบังคับใช้ในหน่วยงานภาครัฐ (3) องค์กรขนาดเล็ก มีความเสี่ยง





ค้าปลีกค้าส่ง (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 145-146 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 45-47
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 61.72
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงปลายของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



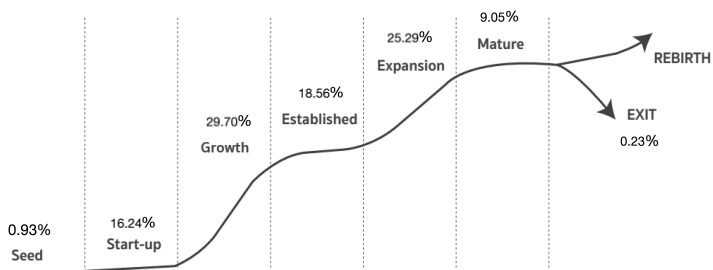
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ การตลาดและการขาย (ร้อยละ 61.25) รองลงมาได้แก่ จัดซื้อจัดหา (ร้อยละ 46.17) และด้านบัญชีและการเงิน (ร้อยละ 46.17) ตามลำดับ ในขณะที่มีการใช้ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ในงานด้านกฎหมายเพียงร้อยละ 0.46 เท่านั้น
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และสมัครสมาชิกหรือลงทะเบียนผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 56.61 เท่ากัน) รองลงมาได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 53.60) ในขณะที่การประชุมผ่านระบบออนไลน์ มีการใช้งานเพียงร้อยละ 7.42 เท่านั้น
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ (ร้อยละ 52.20) รองลงมา ได้แก่ ความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์องค์กร ร้อยละ 51.04) และการขยายตลาดและกลุ่มลูกค้า (ร้อยละ 49.88)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ ต้นทุนการผลิต อยู่ในช่วงมูลค่า 10,000-50,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงต่ำกว่า 1,000,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ การจ้างงาน อยู่ในช่วงมูลค่า 10,000-64,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงต่ำกว่า 1,000,000 บาท
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าครึ่งหนึ่งมาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 17.69 เท่านั้น โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 15,000-75,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านอุปกรณ์และระบบการขาย และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 5,000-150,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



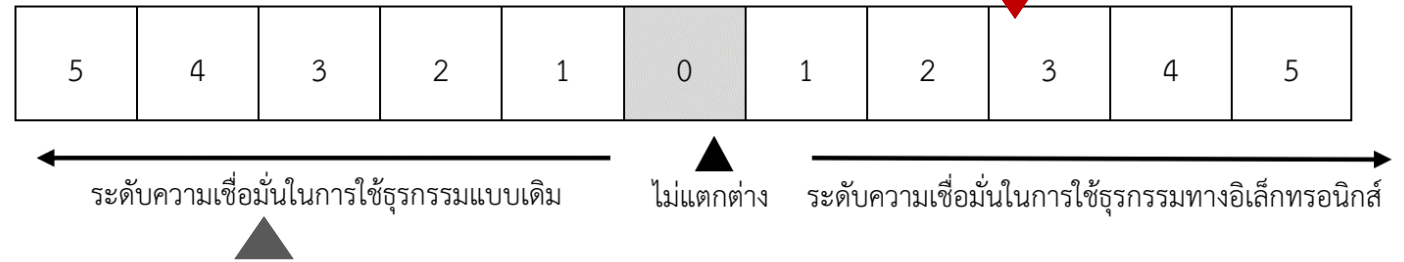


ค้าปลีกค้าส่ง (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 145-146 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 45-47
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 61.72
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงกลางของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 62.88 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2.93)



ร้อยละ 25.99 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (2.38)

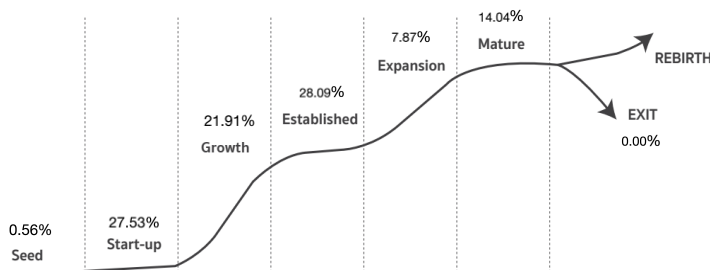
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ความเสถียรของระบบเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 51.51) รองลงมาได้แก่ การเข้าถึงเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 41.53) และเงินลงทุนปรับเปลี่ยนระบบการทำงานเพื่อรองรับ (ร้อยละ 34.57) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ มุ่งเน้นช่องทางการตลาดสู่พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 49.88) รองลงมาได้แก่ ลงทุนกระบวนการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ร้อยละ 48.72) และนำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 38.98) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) ความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับอุตสาหกรรมค้าปลีกค้าส่งนั้นอยู่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูงเท่านั้น (2) ความได้เปรียบและอำนาจเหนือตลาดของแพลตฟอร์มส่วนใหญ่ที่มาจากต่างประเทศ (3) ช่องว่างทางกฎหมายในเรื่อง Service Tax เนื่องจากแพลตฟอร์มไม่เข้าข่ายการเสียภาษีมูลค่าเพิ่ม และฐานภาษีที่ไม่เท่ากัน





ขนส่ง และเก็บรักษาสินค้า (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 149-159 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 49-53
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 91.01
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



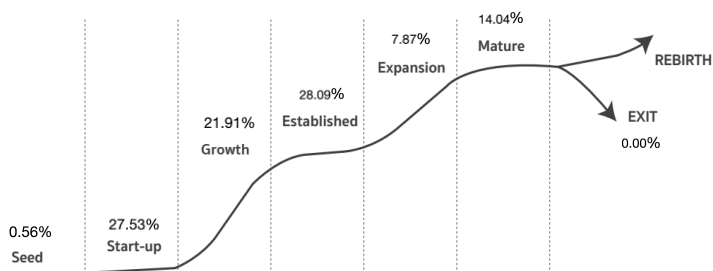
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ บัญชีและการเงิน (ร้อยละ 86.52) รองลงมาได้แก่ คลังสินค้าและโลจิสติกส์ (ร้อยละ 84.83) และเทคโนโลยีสารสนเทศ (ร้อยละ 62.92) ตามลำดับ
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 93.82) รองลงมา ได้แก่ การทำธุรกรรมต่างๆ กับหน่วยงานราชการผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 73.60) และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 52.81) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ลดลงถึงลดลงมาก) ได้แก่ ต้นทุนการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 71.35) รองลงมา ได้แก่ ค่าใช้จ่ายบริการหลังการขายและลูกค้าสัมพันธ์ (ร้อยละ 62.36) และค่าใช้จ่ายโฆษณาประชาสัมพันธ์ และสื่อสารด้านการตลาด (ร้อยละ 57.36)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 10,000-20,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 1,000,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ ต้นทุนการผลิต อยู่ในช่วงมูลค่า 3,500-3,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 1,000,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าร้อยละ 90 มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 25.31 โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 0-300,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 50,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านอุปกรณ์และระบบการขาย และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 0-2,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 50,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



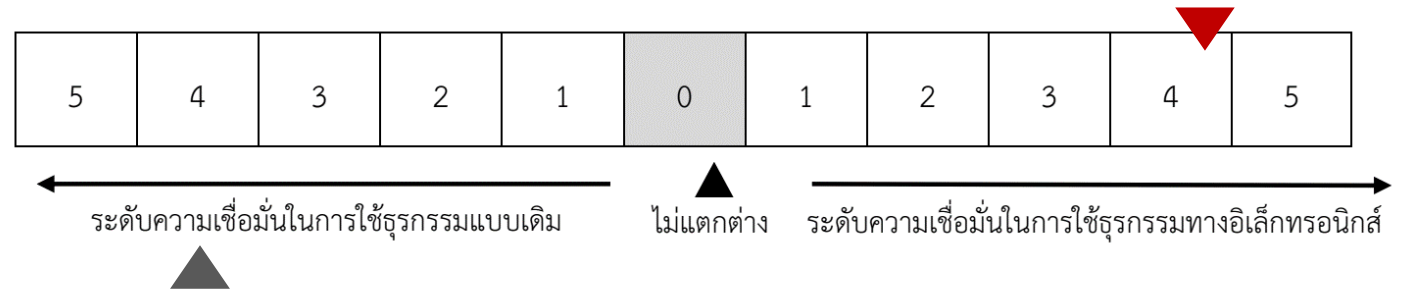


ขนส่ง และเก็บรักษาสินค้า (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 149-159 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 49-53
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 91.01
- มากกว่าร้อยละ 50 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 96.07 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.39)



ร้อยละ 0.56 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (4.00)

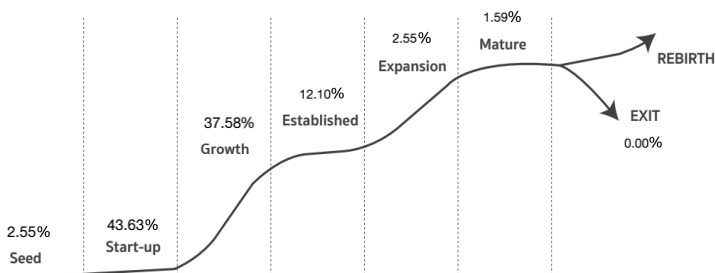
- ข้อยกเว้นและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ การดำเนินงานที่ผิดกฎหมายและละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล (ร้อยละ 56.74) รองลงมาได้แก่ ความเสถียรของระบบเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 46.07) และการถูกโจรกรรมและฉ้อโกง (ร้อยละ 44.94) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับหน่วยงานภาครัฐ (ร้อยละ 71.91) รองลงมาได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับลูกค้าต่างประเทศ (ร้อยละ 59.55) และเชื่อมโยงระบบสารสนเทศกับลูกค้า (ร้อยละ 29.21) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) ปัญหาเรื่องการติดต่อกับหน่วยงานภาครัฐ (2) อุปสรรคทางด้านกฎหมายในการขนส่งสินค้าบางประเภท (3) ความเสี่ยงในเงินลงทุน (4) กฎหมายที่ขาดการบังคับใช้ (Enforcement) ในเชิงภาคปฏิบัติ





การให้บริการที่พัก (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 148-149 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 55-56
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.09
- มากกว่าร้อยละ 80 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



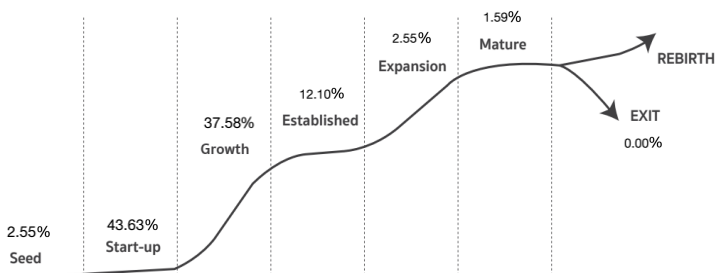
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ บริหารทรัพยากรมนุษย์ (ร้อยละ 63.69) รองลงมาได้แก่ การผลิต (ร้อยละ 58.28) และบริหารจัดการองค์กร (ร้อยละ 55.10) ตามลำดับ
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ สื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครื่องถ่ายเอกสารออนไลน์ และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 59.87 เท่ากัน) รองลงมาได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 57.07) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ การพัฒนาธุรกิจ (ร้อยละ 67.20) รองลงมา ได้แก่ ความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์องค์กร (ร้อยละ 60.19) และการบริหารจัดการขั้นตอนและกระบวนการทำงาน (ร้อยละ 60.19)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ ต้นทุนการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ อยู่ในช่วงมูลค่า 1,000-1,200,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ ต้นทุนการผลิต อยู่ในช่วงมูลค่า 7,500-3,400,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 400,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 38.07 มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 21.50 โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 1,600-7,800,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านระบบจัดการข้อมูล / ระบบบริการลูกค้า และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 100-1,600,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



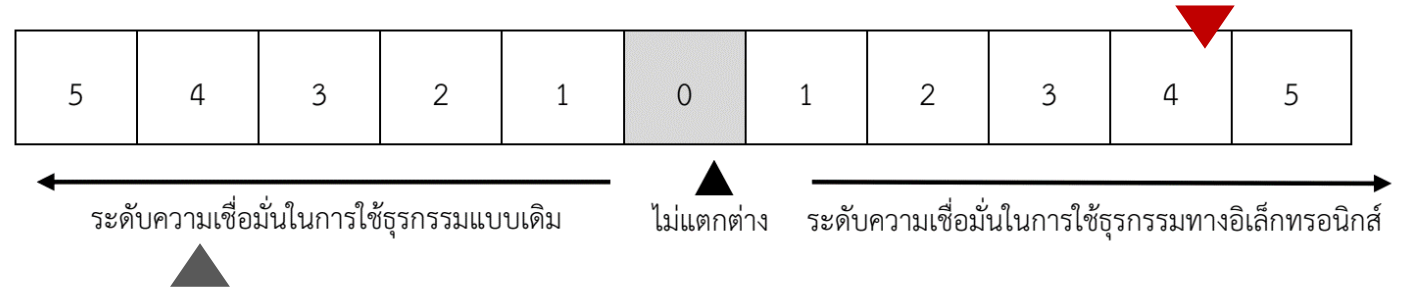


การให้บริการที่พัก (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 148-149 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 55-56
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.09
- มากกว่าร้อยละ 80 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 91.40 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.31)



ร้อยละ 4.14 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (3.62)

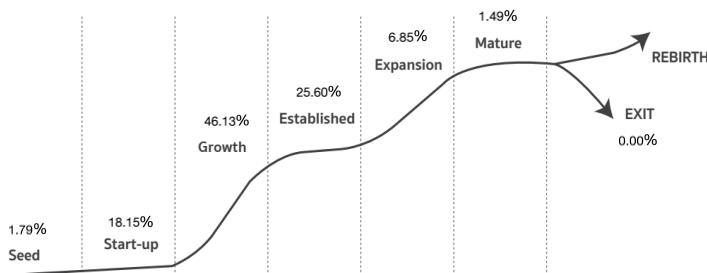
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ถูกติดตามและตรวจสอบจากหน่วยงานภาครัฐ (ร้อยละ 64.65) รองลงมาได้แก่ แต่ละ Platform ขาดความเชื่อมโยงกัน (ร้อยละ 59.55) และขาดความรู้และทักษะในการใช้งาน (ร้อยละ 52.55) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับคู่ค้าต่างประเทศ (ร้อยละ 57.32) รองลงมาได้แก่ นำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร และลงทุนกระบวนการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ร้อยละ 56.69 เท่ากัน) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) โรงแรมขนาดใหญ่ที่มีเครือข่ายจะค่อนข้างมีความรู้ความเข้าใจในตัวบทกฎหมายที่มากกว่า (2) การสร้างแคมเปญผ่านธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ของภาครัฐมีความซับซ้อน (3) ความเสี่ยงในเงินลงทุน (4) พฤติกรรมการใช้เงินสดของลูกค้า





ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 159 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 58-63
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.51
- มากกว่าร้อยละ 80 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



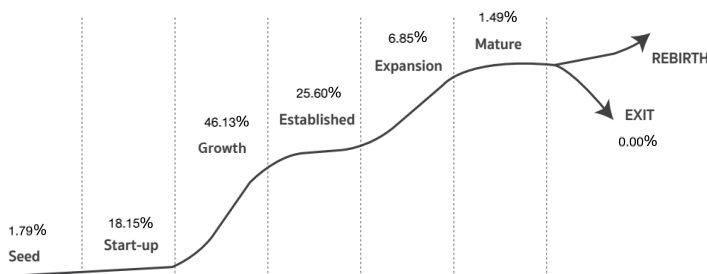
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ บริหารทรัพยากรมนุษย์ (ร้อยละ 50.60) รองลงมาได้แก่ การผลิต (ร้อยละ 44.94) และคลังสินค้าและโลจิสติกส์ (ร้อยละ 43.45) ตามลำดับ ในขณะที่มีการใช้ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ในงานด้านกฎหมายเพียงร้อยละ 9.82 เท่านั้น
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ สื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ (ร้อยละ 51.49) รองลงมาได้แก่ การสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 50.89) และการทำธุรกรรมต่างๆ กับหน่วยงานราชการผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 50.60) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ ต้นทุนการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 64.58) รองลงมา ได้แก่ การพัฒนาธุรกิจ (ร้อยละ 63.99) และสร้างความยั่งยืน ตอบแทนคุณค่าสู่สังคม (ร้อยละ 63.10)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 5,000-30,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 800,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ ต้นทุนการบริหารจัดการองค์กร อยู่ในช่วงมูลค่า 7,500-20,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 38.07 มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 22.02โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 4,578-10,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี เป็นการลงทุนด้านระบบจัดการข้อมูล / ระบบบริการลูกค้า และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 2,857-10,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี เป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



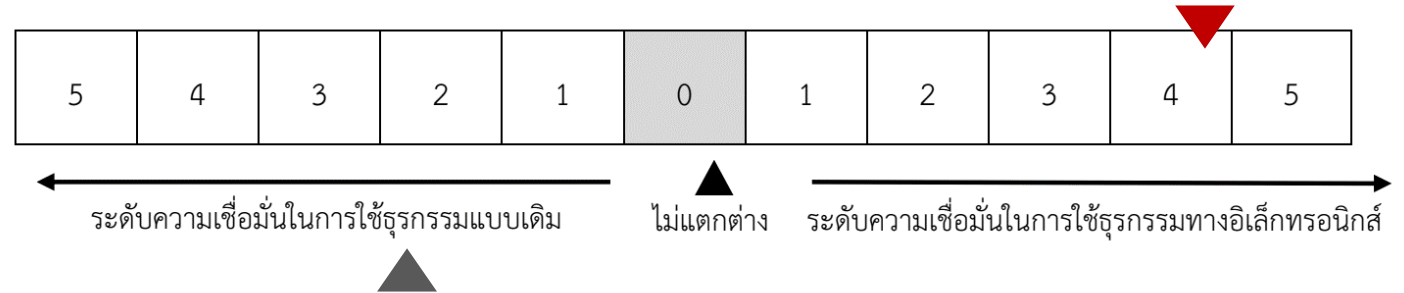


ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 159 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 58-63
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.51
- มากกว่าร้อยละ 80 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 96.64 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.27)



ร้อยละ 3.27 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (2.36)

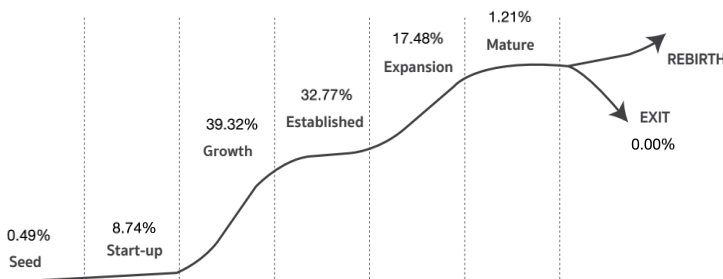
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ถูกติดตามและตรวจสอบจากหน่วยงานภาครัฐ (ร้อยละ 53.87) รองลงมาได้แก่ ขาดเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับใช้งาน และแต่ละ Platform ขาดความเชื่อมโยงกัน (ร้อยละ 46.13 เท่ากัน) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ นำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 49.70) รองลงมาได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับคู่ค้าต่างประเทศ (ร้อยละ 49.40) และปรับปรุงกระบวนการของกิจการสู่ระบบดิจิทัล (ร้อยละ 48.21) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) การเข้าถึงสื่อที่ไม่เท่ากันของผู้รับสาร (2) เรื่องของข่าวปลอม การล้อเลียน (Bully) ผ่านช่องทางต่างๆ (3) กระบวนการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล





กิจกรรมประกันภัย (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 161-162 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 64-66
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.06
- มากกว่าร้อยละ 90 อยู่ในช่วงกลางของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



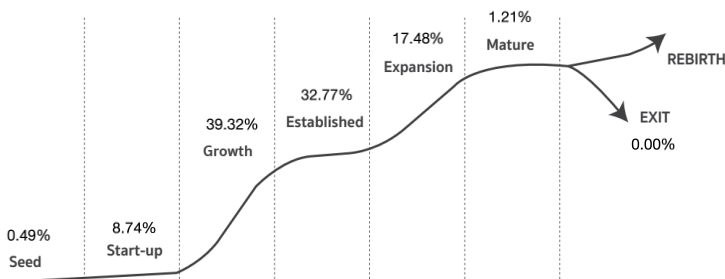
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ บริหารทรัพยากรมนุษย์ (ร้อยละ 37.86) รองลงมาได้แก่ บริหารจัดการองค์กร (ร้อยละ 36.17) และจัดซื้อจัดจ้าง (ร้อยละ 31.80) ตามลำดับ ในขณะที่มีการใช้ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ในงานด้านกฎหมายเพียงร้อยละ 4.61 เท่านั้น
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 45.15) รองลงมาได้แก่ สื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ (ร้อยละ 36.41) และตกลงทำสัญญาซื้อ-ขาย หรือสัญญาตกลงตามข้อบังคับต่างๆ บนเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 35.92) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ การบริหารจัดการขั้นตอนและกระบวนการทำงาน (ร้อยละ 77.43) รองลงมา ได้แก่ การพัฒนาธุรกิจ (ร้อยละ 76.21) และการจ้างงาน (ร้อยละ 73.06)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 60,000-50,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 800,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ การจ้างงาน อยู่ในช่วงมูลค่า 60,000-5,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 600,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 45.37มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 18.84 โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 0-6,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านโฆษณา / ติดต่อสื่อสาร / ประชาสัมพันธ์ และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 0-7,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



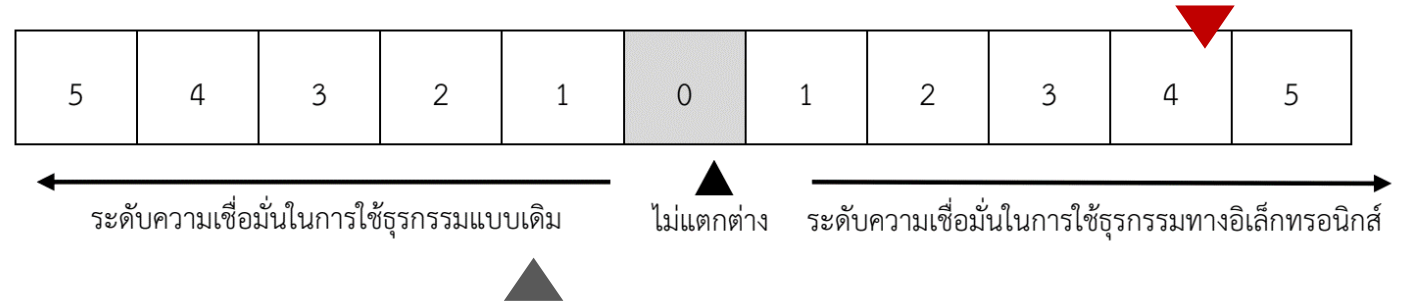


กิจกรรมประกันภัย (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 161-162 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 64-66
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.06
- มากกว่าร้อยละ 90 อยู่ในช่วงกลางของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 92.96 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.32)



ร้อยละ 5.83 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (1.92)

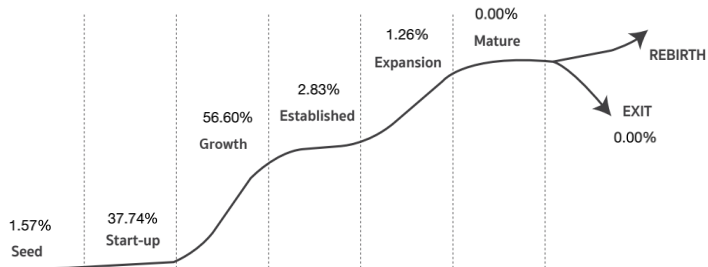
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ขาดเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับใช้งาน (ร้อยละ 45.63) รองลงมาได้แก่ การดำเนินงานที่ผิดกฎหมายและละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล (ร้อยละ 33.74) และขาดบุคลากรผู้ชำนาญงาน (ร้อยละ 29.85) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ นำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 39.56) รองลงมาได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับคู่ค้าต่างประเทศ (ร้อยละ 39.32) และทำธุรกรรมต่าง ๆ กับหน่วยงานภาครัฐ (ร้อยละ 37.38) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) หากเลือกใช้ทั้ง 2 ระบบ ทั้งรูปแบบดั้งเดิมและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ธุรกิจก็จะมีค่าใช้จ่ายทั้ง 2 ทาง (2) กฎหมาย PDPA





ศิลปะ: ความบันเทิง และบันเทิงนาการ (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 172-177 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 90-93
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.06
- มากกว่าร้อยละ 90 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



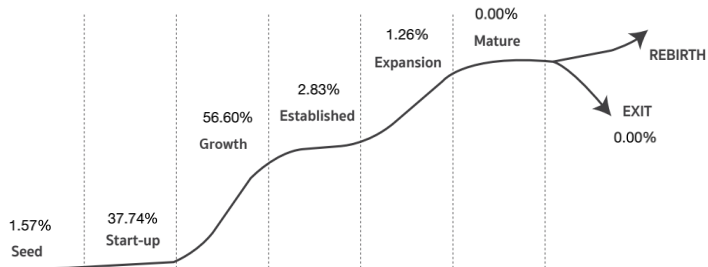
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ คลังสินค้าและโลจิสติกส์ (ร้อยละ 76.42) รองลงมาได้แก่ การผลิต (ร้อยละ 75.47) และการตลาดและการขาย (ร้อยละ 65.72) ตามลำดับ
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ สื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครื่องข่ายการสื่อสารออนไลน์ (ร้อยละ 72.64) รองลงมาได้แก่ การสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 66.67) และการโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 62.89) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิงบวก (ดีขึ้นถึงดีขึ้นมาก) ได้แก่ สร้างความยั่งยืน และตอบแทนคุณค่าสู่สังคม (ร้อยละ 95.28) รองลงมา ได้แก่ การพัฒนาธุรกิจ (ร้อยละ 94.03) และต้นทุนการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (ร้อยละ 84.59)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ การจ้างงาน อยู่ในช่วงมูลค่า 7,500-1,100,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 5,000-1,600,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 400,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 29.76 มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากภาครัฐเพียงร้อยละ 21.96 โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 30,000-5,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านระบบจัดการข้อมูล / ระบบบริการลูกค้า และการลงทุนด้านพัฒนาศูนย์บริการมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 30,000-5,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



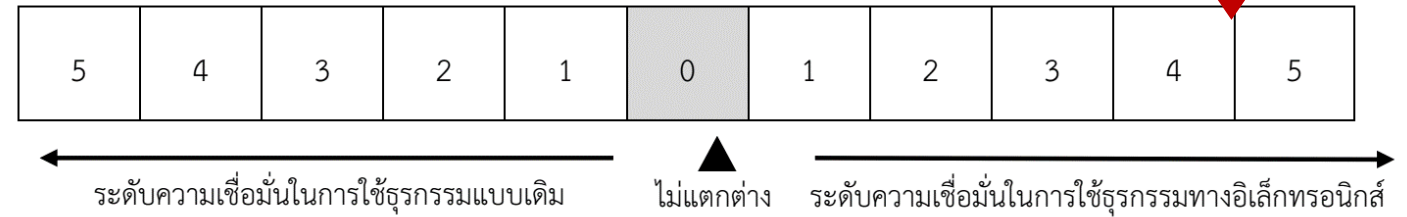


ศิลปะ: ความบันเทิง และบันเทิงนาการ (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ตั้งแต่ภาคการผลิตที่ 172-177 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อย 90-93
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 98.06
- มากกว่าร้อยละ 90 อยู่ในช่วงต้นของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 94.65 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.55)



ร้อยละ 0.63 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (3.00)

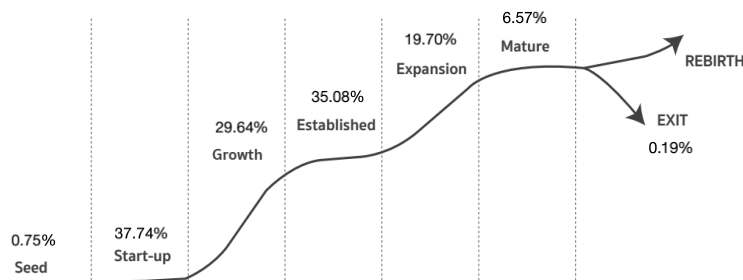
- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ถูกติดตามและตรวจสอบจากหน่วยงานภาครัฐ (ร้อยละ 83.96) รองลงมาได้แก่ แต่ละ Platform ขาดความเชื่อมโยงกัน (ร้อยละ 80.19) และขาดความรู้และทักษะในการใช้งาน (ร้อยละ 66.98) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ นำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 70.44) รองลงมาได้แก่ ปรับปรุงกระบวนการงานของกิจการสู่ระบบดิจิทัล (ร้อยละ 67.30) และลงทุนกระบวนการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ร้อยละ 62.58) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการจับคู่แรงงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) พฤติกรรมของผู้บริโภคยังจับจ่ายใช้สอยโดยใช้เงินสด (2) ความคุ้มค่าในการลงทุนปรับเปลี่ยน (3) ปัญหาในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ (4) การเข้าสู่ตลาดของแพลตฟอร์มที่มาจากต่างประเทศ





การบริการอื่น ๆ (1)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ด้านบริการที่เหลือทั้งหมด ได้แก่ 160,164-171,177-179 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อยด้านบริการที่เหลือทั้งหมด 68-88 และ 94-96
- ส่วนใหญ่เป็นอุตสาหกรรมก่อสร้าง อสังหาริมทรัพย์ การพิมพ์ โรงพยาบาล สถาบันการเงิน และร้านอาหาร
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 96.25
- มากกว่าร้อยละ 75 อยู่ในช่วงต้นและกลางของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



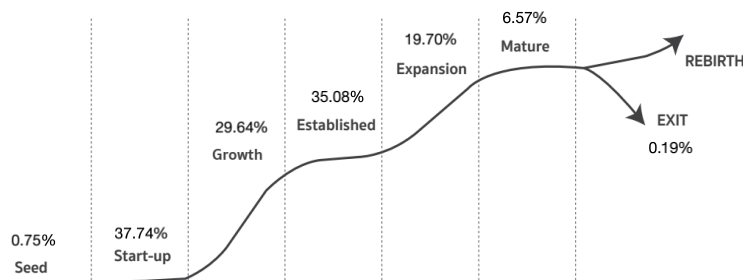
- หน่วยงานภายในกิจการที่มีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาก 3 ลำดับแรก ได้แก่ บริหารทรัพยากรมนุษย์ (ร้อยละ 26.83) รองลงมาได้แก่ การตลาดและการขาย (ร้อยละ 25.33) และบริหารจัดการองค์กร (ร้อยละ 23.64) ตามลำดับ โดยมีการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ในงานด้านกฎหมายเพียงร้อยละ 6.75
- ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้มากในช่วงปีที่ผ่านมา 3 ลำดับแรก ได้แก่ การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ (ร้อยละ 34.71) รองลงมาได้แก่ สื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ (ร้อยละ 29.46) และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 27.95) ตามลำดับ
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าในเชิงบวก 3 อันดับแรก เมื่อพิจารณาจากสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับผลเชิง[(ลดลงถึงลดลงมาก) ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ (ร้อยละ 69.04) รองลงมา ได้แก่ การจ้างงาน (ร้อยละ 63.41) และการขยายตลาดและกลุ่มลูกค้า (ร้อยละ 62.29)
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในเชิงมูลค่าต่อกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่า ได้แก่ รายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการ อยู่ในช่วงมูลค่า 1,000-821,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 800,000 บาทต่อปี รองลงมา ได้แก่ การจ้างงาน อยู่ในช่วงมูลค่า 3,000-20,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 600,000 บาทต่อปี
- แหล่งที่มาของทรัพยากรที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงสู่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 47.26 มาจากกิจการของตนเอง ในขณะที่มีกิจการที่ได้รับจากสนับสนุนจากรัฐเพียงร้อยละ 20.19 โดยเป็นการลงทุนด้านเทคโนโลยี อยู่ในช่วงมูลค่า 30-1,000,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนโฆษณา / ติดต่อสื่อสาร / ประชาสัมพันธ์ และการลงทุนด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อยู่ในช่วงมูลค่า 10-50,000,000 บาทต่อปี โดยส่วนใหญ่จะอยู่ช่วงประมาณ 500,000 บาทต่อปี โดยเป็นการลงทุนด้านพัฒนาทักษะพนักงาน



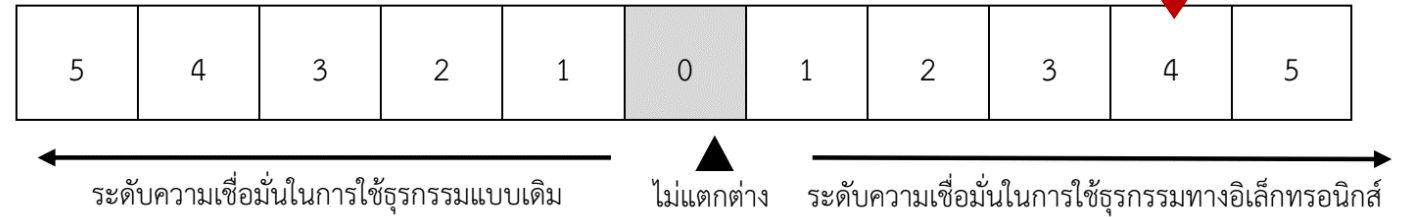


การบริการอื่น ๆ (2)

- โดยใช้ข้อมูลตามการแบ่งตารางปัจจัยการผลิต และ GTAP ด้านบริการที่เหลือทั้งหมด ได้แก่ 160,164-171,177-179 และมีการปรับข้อมูลตาม TSIC หมวดย่อยด้านบริการที่เหลือทั้งหมด 68-88 และ 94-96
- ส่วนใหญ่เป็นอุตสาหกรรมก่อสร้าง อสังหาริมทรัพย์ การพิมพ์ โรงพยาบาล สถาบันการเงิน และร้านอาหาร
- เป็นกิจการในระดับ SMEs ร้อยละ 96.25
- มากกว่าร้อยละ 75 อยู่ในช่วงต้นและกลางของการดำเนินธุรกิจตาม Business Life Cycle



ร้อยละ 88.18 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (4.07)



ร้อยละ 8.63 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (3.15)

- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ ขาดเครื่องมือและอุปกรณ์สำหรับใช้งาน (ร้อยละ 33.58) รองลงมาได้แก่ การดำเนินงานที่ผิดกฎหมายและละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล (ร้อยละ 26.64) และความเสถียรของระบบเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 25.70) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ ทำธุรกรรมต่าง ๆ กับคู่ค้าต่างประเทศ (ร้อยละ 31.89) รองลงมาได้แก่ นำเทคโนโลยีมาใช้ทดแทนการจ้างบุคลากร (ร้อยละ 28.14) และปรับปรุงกระบวนการของกิจการสู่ระบบดิจิทัล (ร้อยละ 27.39) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

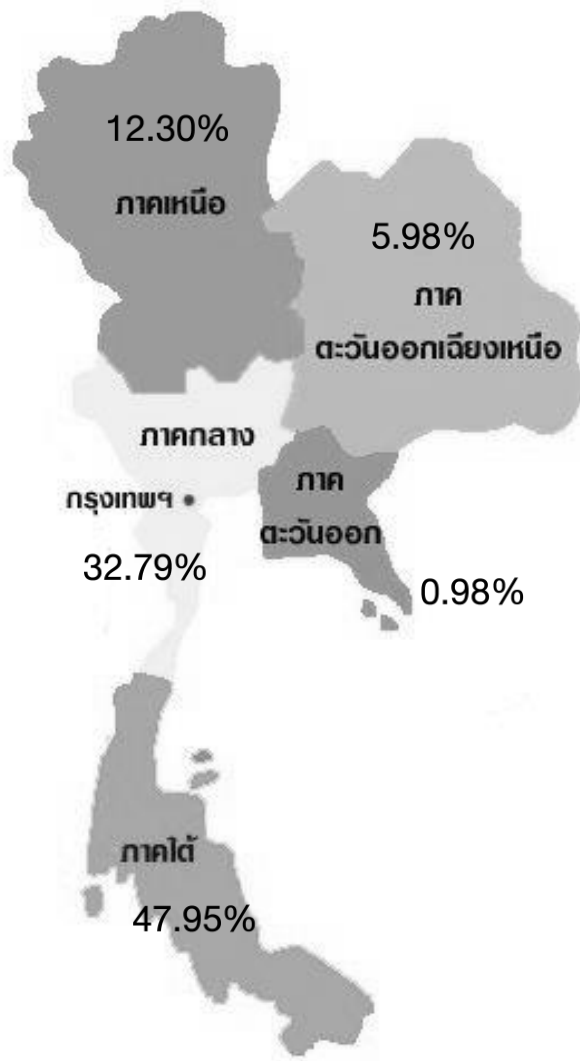
สถาบันการเงิน : ยังมีข้อกังวลในเรื่องของการรั่วไหลของข้อมูล

ธุรกิจด้านสุขภาพ : ข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

บริการด้านการศึกษา : e-Learning ในบางสาขาวิชา ทำให้มีประสิทธิภาพการศึกษาลดลง

อสังหาริมทรัพย์ : ลูกค้าบางกลุ่มยังมีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีอยู่ + นโยบายภาครัฐไม่เอื้อ





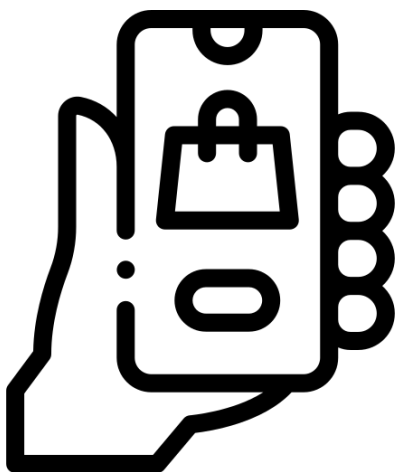
ภาคประชาสังคม (1)

ข้อมูลส่วนบุคคล	สัดส่วน
เพศ	
ชาย	36.89%
หญิง	52.30%
เพศทางเลือก	10.82%
อายุ	
ต่ำกว่า 24 ปี (Gen Z)	42.38%
20 – 40 ปี (Gen Y)	43.52%
41 – 55 ปี (Gen X)	11.31%
ตั้งแต่ 56 ปีขึ้นไป (Gen Baby Boomer)	2.79%
ระดับการศึกษา	
ต่ำกว่ามัธยมศึกษา	3.03%
ปริญญาตรี	45.49%
ปวช. / ปวส. / ปวท. / อนุปริญญา	24.75%
มัธยมศึกษา	22.05%
สูงกว่าปริญญาตรี	4.51%
อื่น ๆ	0.16%
สถานภาพ	
แต่งงานมีลูก	17.79%
แต่งงานยังไม่มีลูก	12.95%
โสด	65.41%
หม้าย / หย่าร้าง / แยกกันอยู่	3.85%
รับจ้าง / ลูกจ้าง / พนักงานบริษัทเอกชน	25.57%
รับจ้างทั่วไป / ฟรีแลนซ์	9.59%
อื่น ๆ	1.15%

ข้อมูลส่วนบุคคล	สัดส่วน
รายได้ส่วนตัวเฉลี่ยต่อเดือน	
12,501-25,000 บาท	34.18%
25,001-45,000 บาท	10.90%
45,001-100,000 บาท	1.80%
45,001-65,000 บาท	2.38%
เกินกว่า 100,000 บาท	0.16%
ต่ำกว่า 12,500 บาท	50.57%



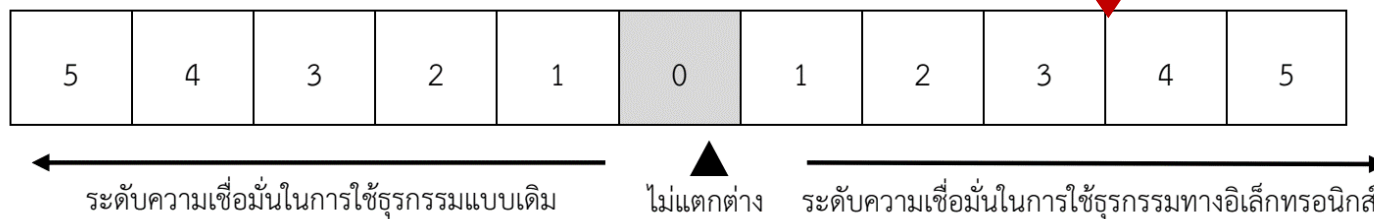
ค่าเฉลี่ยในการใช้อินเทอร์เน็ต 9 ชั่วโมงต่อวัน



ภาคประชาสังคม (2)

- การใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 70.98 ใช้ซื้อขายสินค้า (e-Commerce) รองลงมา ได้แก่ การสั่งซื้อสินค้า/อาหาร/ จัดหาผู้ให้บริการ (ร้อยละ 65.98) และธุรกรรมการเงิน (ร้อยละ 64.59) โดยธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการใช้น้อยสุด ได้แก่ การใช้ลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ (e-Signature) (ร้อยละ 13.61)
- ข้อมูลธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือธุรกรรมออนไลน์ที่สนใจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 60.66 ค้นหาข้อมูลสินค้าและบริการ ค้นหาร้านค้า เปรียบเทียบราคาสินค้า และโปรโมชั่นต่างๆ รองลงมา ได้แก่ การทำธุรกรรมหรือค้าขายผ่านช่องทางออนไลน์ (ร้อยละ 54.67) และความปลอดภัยและการป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์ (ร้อยละ 48.44) ตามลำดับ
- แหล่งข้อมูลที่ใช่คนหาเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 80.82 ค้นหาข้อมูลผ่าน Google หรือ Search Engine ต่างๆ รองลงมา ได้แก่ Social Network ต่างๆ (ร้อยละ 80.66) และการพูดคุยหรือสอบถามผู้รู้ (ร้อยละ 39.34) ตามลำดับ โดยมีการค้นหาข้อมูลผ่านสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) มีเพียงร้อยละ 7.54
- การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลในกิจกรรมของห่วงโซ่คุณค่าต่อภาคประชาสังคม ซึ่งในกิจกรรมส่วนใหญ่ไม่ได้สร้างการเปลี่ยนแปลง จะมีอยู่บ้างเพียงกิจกรรม ได้แก่ มีความหลากหลายของสินค้าและบริการเพิ่มขึ้น (ร้อยละ 61.48)

ร้อยละ 43.52 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (3.64)



ร้อยละ 16.97 มีความเชื่อมั่นในการใช้ธุรกรรมแบบเดิม (3.57)





ภาคประชาสังคม (3)

- ข้อกังวลและปัญหาจากการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก ได้แก่ การถูกโจรกรรมและฉ้อโกง จากภัยไซเบอร์ (ร้อยละ 75.82) รองลงมาได้แก่ การดำเนินงานที่ผิดกฎหมาย/ละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล (ร้อยละ 50.16) และความเสถียรของระบบเทคโนโลยีที่รองรับ (ร้อยละ 49.92) ตามลำดับ
- โอกาสในการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นในอนาคต 3 อันดับแรก ได้แก่ การซื้อขายแลกเปลี่ยน สินค้าและบริการผ่านสกุลเงินดิจิทัล (ร้อยละ 61.07) รองลงมาได้แก่ การเรียน/อบรม/ประชุม/ทำงานผ่านระบบออนไลน์ (ร้อยละ 59.43) และท่องเที่ยว เยี่ยมชม หรือร่วมกิจกรรมนันทนาการต่างๆ (ร้อยละ 50.25) ตามลำดับ
- ปัญหา อุปสรรค และความเสี่ยงในการขับเคลื่อนงานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1) การติดต่อหน่วยงานราชการต่าง ๆ ยังไม่สามารถใช้เอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างสมบูรณ์ (2) e-Signature พบว่า การใช้งานลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์กับหน่วยงานราชการไทยจะต้องเป็นลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นของไทยเท่านั้น ซึ่งลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ไทยมีราคาสูงกว่าของต่างประเทศค่อนข้างมาก อีกทั้งยังมีความยุ่งยากในการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินการเรื่องขอแบบ คำร้อง ขั้นตอนการดำเนินการที่มากกว่าของต่างประเทศ (3) ขาดความเชื่อมั่น ระบบธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่มี ทำงานไม่สมบูรณ์



ข้อค้นพบสำคัญ
(Key Findings)
จากสำรวจเชิงพื้นที่ :
กรณีศึกษาต้นแบบ



แม่เหียะแซนด์บ็อกซ์



ตลาดยะลา



บ้านดวงสมาร์ทซิตี้



ตั้งจี่สุ่น





“ การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มีประโยชน์อย่างมากในแง่ของการดำเนินธุรกิจ
เดิมการทำธุรกรรมทางการเงินจะถูกจำกัดด้วยวันและเวลา คือ วันจันทร์ถึงศุกร์ ช่วงเวลาไม่เกิน 16.00 น.
แต่เมื่อการชำระเงินผ่านคิวอาร์โค้ดถูกนำมาใช้ ทำให้วันเสาร์-อาทิตย์ ก็สามารถทำธุรกรรมทางการเงินได้ ”

คุณมิสินทร์ วีระรัตนโรจน์
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ตั้งจีสูน ซูเปอร์สโตร์

ที่มารูปภาพ : Facebook มิสินทร์ วีระรัตนโรจน์

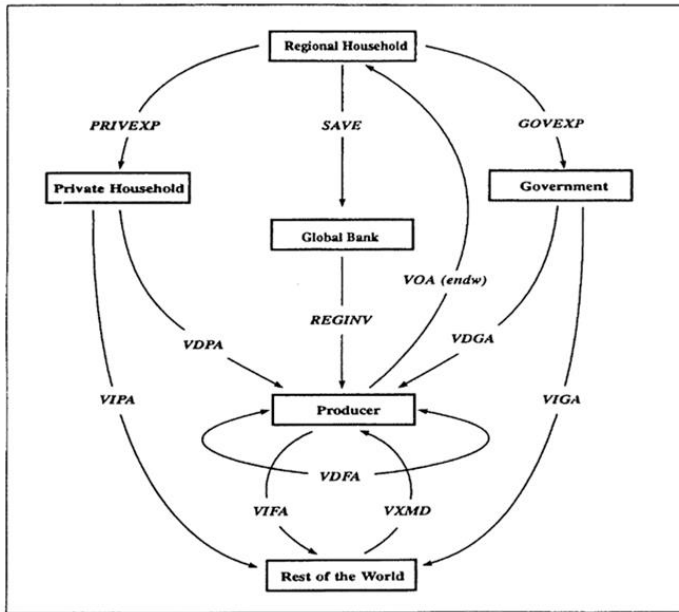
การวิเคราะห์ผลกระทบทาง

เศรษฐกิจของการใช้

ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย

แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGE)

และแบบจำลอง GTAP



แบบจำลอง

- แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป (CGE) เป็นแบบจำลองที่มีความเหมาะสมเนื่องจากเป็น Simulation Model ที่มีการเชื่อมโยงระหว่างภาคอุตสาหกรรม ทั้งในระดับภายในและระหว่างประเทศ โดยใช้รูปแบบความสัมพันธ์และพฤติกรรมของหน่วยเศรษฐกิจทั้งในด้านจุลภาค และมหภาค เช่น ผู้บริโภคมีความต้องการความพึงพอใจสูงสุด ผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรมและบริการต้องการแสวงหากำไรสูงสุด รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรมที่หลากหลาย

- ภาคอุตสาหกรรม และเศรษฐกิจได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยี (Technology Shock)

- ส่วนแรกคือการประเมินผลกระทบอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เราศึกษา หรือเรียกว่าการประเมิน Shock ส่วนที่ 2 เป็นการนำผลการประเมิน Shock ใส่อำนาจไป ในแบบจำลองดุลยภาพทั่วไป เนื่องจาก Shock ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้ตัวแทนเศรษฐกิจมีการปรับตัว เช่น ต้องมีการจัดสรรการใช้ทรัพยากรใหม่ นำไปสู่ผลลัพธ์ขั้นสุดท้าย หรือผลกระทบโดยรวมต่อระบบเศรษฐกิจ



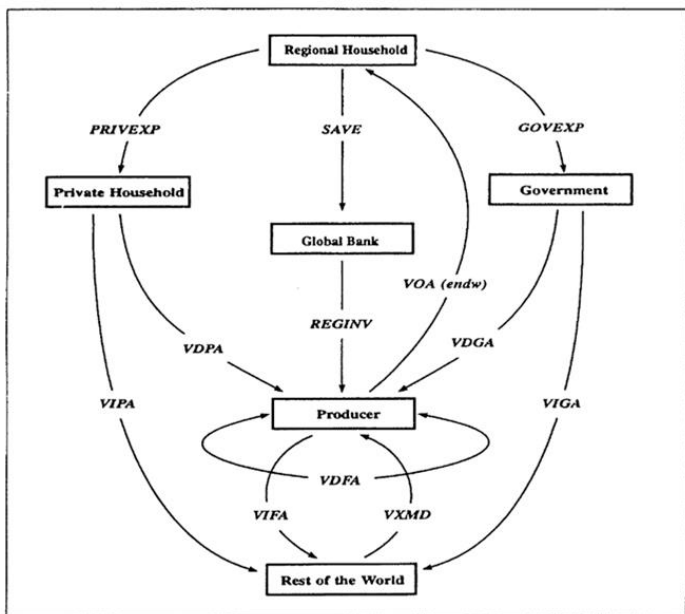
Shocks = estimation of demand and supply equation

แบบจำลอง

- ในการคำนวณค่า shocks เราต้องการตัวเลข 2 ส่วนด้วยกัน คือ

1. ทางด้านอุปทานคือการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ช่วยส่งเสริมให้ขบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งตัวแปรที่แสดงถึงการพัฒนากทางขบวนการผลิตทางเศรษฐศาสตร์ในทฤษฎีการเติบโตของโซโล (Solow Growth Model) เรียกว่า Solow Residual
2. ทางด้านอุปสงค์ ซึ่งพบว่าการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลให้ผู้ซื้อสินค้ามีต้นทุนของการแลกเปลี่ยน (Transaction Cost) เปลี่ยนไป เช่น ความสะดวกสบายในการจ่ายเงินเมื่อมีสังคมเงินสด และความสะดวกสบายในการซื้อของบนธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

การวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยแบบจำลองดุลยภาพทั่วไป (CGE) และแบบจำลอง GTAP



Shocks = estimation of demand and supply equation

■ ในการคำนวณค่า shocks เราต้องการตัวเลข 2 ส่วนด้วยกัน คือ

■ ทางด้านอุปทาน $\ln Y_i = C + \beta \ln K_i + \alpha \ln L_i + U_i$ -----(1)

■ Residual regression $U_i = f(EU_i, EC_i) = \beta_0 + \beta_1 \ln EU_i + \beta_2 \ln EC_i + \varepsilon_i$ -----(2)

■ EU และ EC $\ln EU_i = \alpha_0 + \alpha_{ji} \ln FC_{ji} + \varepsilon_i$

$\ln EC_i = \phi_0 + \phi_{ji} \ln FC_{ji} + \varepsilon_i$

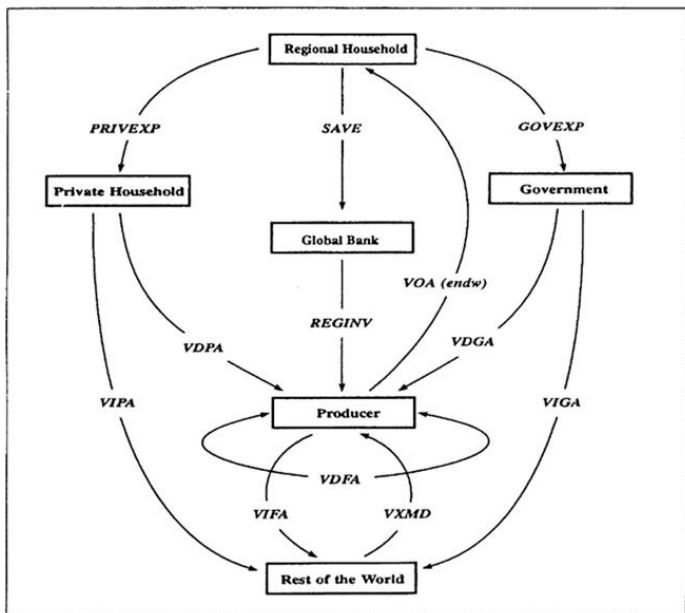
■ ทางด้านอุปสงค์

$\ln C_i = f(\text{income}, ET) = \beta_0 + \beta_1 \ln(\text{income})_i + \beta_2 \ln(ET)_i + U_i$

■ สมการ ET

$\ln(ET) = \gamma_0 + \gamma_1 \ln(IU) + \gamma_2 \ln(IC) + \varepsilon$

การวิเคราะห์ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง เศรษฐกิจของการใช้ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGGE) และแบบจำลอง GTAP



ขอบเขตการประเมิน และระยะเวลาการประเมิน

- 8 ภาคอุตสาหกรรมจากการออกแบบสอบถาม ในปี 2021
- 1 ภาคประชาสังคมจากการออกแบบสอบถาม ในปี 2021
- ฐานข้อมูลการค้าระหว่างประเทศ UN Comtrade 2010-2021
- ฐานข้อมูลการบริโภค การใช้ cashless รายได้ประชาชาติของประเทศไทย 2010-2021
- ระยะเวลาการประเมิน โครงสร้างเศรษฐกิจไทยและเศรษฐกิจระหว่างประเทศภายใต้ ฐานข้อมูล GTAP 10 ซึ่งมีการอัปเดตล่าสุดเมื่อปี 2020
- กลุ่มผู้มีส่วนได้เสียในการประเมินครั้งนี้ ประกอบด้วย

S1 ผู้ใช้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 969 คน

S2 ผู้ให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 2,213 บริษัท



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP

GTAP 10 Data Base
Global Trade Analysis Project
www.gtap.agecon.purdue.edu/databases/v10/

WHAT'S NEW

4 Reference YEARS
2004 2007
2011 2014

Geographic Coverage
121 countries representing 98% of world GDP and 92% of world population
20 aggregate regions
50 new/updated input-output tables
multi-year country input-output table allocation by GTAP reference year (as data permits)

Sectoral Coverage
Expansion of manufactures and services, for a total of **65 Sectors**
Using the latest CPC and ISIC classifications

Other Updates
Energy, emissions and macro-economic data
Tariff data and agricultural domestic support
Improved estimates

International Margins Data
Improved estimates

ผลการศึกษา : EU EC

อุตสาหกรรม	ความมั่นใจในการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	อัตราส่วนการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
การผลิต	0.014*	0.0002
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	0.009*	0.006
ภาคประกัน	0.113*	-0.011
ภาคที่พักอาศัย	0.036*	-0.003
ภาคการสื่อสาร	0.048*	-0.001
ภาคการขนส่ง	0.031*	-0.001
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	0.048*	-0.005
ภาคบริการอื่น ๆ	0.058*	-0.002**



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP

GTAP 10 Data Base
Global Trade Analysis Project
www.gtap.agecon.purdue.edu/databases/v10/

WHAT'S NEW

4 Reference YEARS
2004 2007
2011 2014

Geographic Coverage
121 countries representing 98% of world GDP and 92% of world population
20 aggregate regions
50 new/updated input-output tables
multi-year country input-output table allocation by GTAP reference year (as data permits)

Sectoral Coverage
Expansion of manufactures and services, for a total of **65 Sectors**
Using the latest CPC and ISIC classifications

Other Updates
Energy, emissions and macro-economic data
Tariff data and agricultural domestic support
Bilateral trade data & time-series of bilateral merchandise trade data

New Sectoral Concordances
Using the latest CPC and ISIC classifications

International Margins Data
Improved estimates

ผลการศึกษา : EU EC and shock

อุตสาหกรรม	Shock ของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	ความมั่นใจ	ปริมาณการใช้งานธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
การผลิต	0.097	0.096	0.001
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	0.294	0.048	0.246
ภาคประกัน	0.479	0.910	-0.430
ภาคที่พักอาศัย	0.151	0.286	-0.135
ภาคการสื่อสาร	0.370	0.376	-0.006
ภาคการขนส่ง	0.228	0.247	-0.019
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	0.198	0.361	-0.163
ภาคบริการอื่น ๆ	0.373	0.392	-0.019



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP

GTAP 10 Data Base
Global Trade Analysis Project
www.gtap.agecon.purdue.edu/databases/v10/

WHAT'S NEW

4 Reference YEARS 2004 2007 2011 2014

Geographic Coverage
121 countries representing 98% of world GDP and 92% of world population
20 aggregate regions
50 new/updated input-output tables
multi-year country input-output table allocation by GTAP reference year (as data permits)

Sectoral Coverage
Expansion of manufactures and services, for a total of **65 Sectors**
Using the latest CPC and ISIC classifications

Other Updates
Energy, emissions and macro-economic data
Tariff data and agricultural domestic support
Bilateral trade data & time-series of bilateral merchandise trade data

New Sectoral Concordances
Using the latest CPC and ISIC classifications

International Margins Data
Improved estimates

ผลการศึกษา : อุปสงค์

การบริโภค	สัมประสิทธิ์	Newey s.e.	t	P>t	[95% conf. interval]
รายได้ต่อหัว	1.112214	0.093527	11.89	0	0.922878 1.30155
ธุรกรรมไร้เงินสด	-0.0852	0.161818	-0.53	0.602	-0.41279 0.242379
L1.ธุรกรรมไร้เงินสด	-0.25202	0.295572	-0.85	0.399	-0.85037 0.346339
L2.ธุรกรรมไร้เงินสด	0.304103	0.1744	1.74	0.089	-0.04895 0.657156
ค่าคงที่	-1.78086	1.140862	-1.56	0.127	-4.09041 0.528694



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP

GTAP 10 Data Base
Global Trade Analysis Project
www.gtap.agecon.purdue.edu/databases/v10/

WHAT'S NEW

4 Reference YEARS
2004 2007
2011 2014

Geographic Coverage
121 countries representing 98% of world GDP and 92% of world population
20 aggregate regions
50 new/updated input-output tables
multi-year country input-output table allocation by GTAP reference year (as data permits)

Sectoral Coverage
Expansion of manufactures and services, for a total of **65 Sectors**
Using the latest CPC and ISIC classifications

New Sectoral Concordances

Other Updates
Energy, emissions and macro-economic data
Tariff data and agricultural domestic support
Bilateral trade data & time-series of bilateral merchandise trade data

International Margins Data
Improved estimates

ผลการศึกษา : Shocks

อุตสาหกรรม	Shock ของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ต่อประสิทธิภาพ การผลิต (ร้อยละ)	Shock ของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ต่ออุปสงค์ (tax reduction equivalence) (ร้อยละ)
การผลิต	0.097	10.76
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	0.294	10.76
ภาคประกัน	0.479	10.76
ภาคที่พักอาศัย	0.151	10.76
ภาคการสื่อสาร	0.370	10.76
ภาคการขนส่ง	0.228	10.76
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	0.198	10.76
ภาคบริการอื่น ๆ	0.373	10.76



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP



ผลการศึกษา : ผลกระทบต่อ GDP

อุตสาหกรรม	รายได้ประชาชาติ (ล้านบาท)*	ร้อยละการเปลี่ยนแปลงของมูลค่า จากธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ **
การผลิต	6,553,443	0.2098
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	208,967	1.6406
ภาคประกัน	1,293,204	3.3291
ภาคที่พักอาศัย	632,324	3.0485
ภาคการสื่อสาร	447,864	-1.1572
ภาคการขนส่ง	764,722	0.9270
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	2,631,181	1.5662
ภาคบริการอื่น ๆ	3,361,418	-2.4832
รวม	15,893,123	0.2695

ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการดำเนินธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใน 8 อุตสาหกรรมเป้าหมายนั้น ก่อให้เกิด
การสร้าง “มูลค่าเพิ่มใหม่ (New Value Added)” ประมาณร้อยละ 0.27 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ
คิดเป็นมูลค่า **42,831 ล้านบาท**



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGPE)
และแบบจำลอง GTAP

GTAP 10 Data Base
Global Trade Analysis Project
www.gtap.agecon.purdue.edu/databases/v10/

4 Reference YEARS
2004 2007
2011 2014

Geographic Coverage
121 countries representing 98% of world GDP and 92% of world population
20 aggregate regions
50 new/updated input-output tables
multi-year country input-output table allocation by GTAP reference year (as data permits)

Sectoral Coverage
Expansion of manufactures and services, for a total of **65 Sectors**
Using the latest CPC and ISIC classifications

Other Updates
Energy, emissions and macro-economic data
Tariff data and agricultural domestic support
Bilateral trade data & time-series of bilateral merchandise trade data

International Margins Data
Improved estimates

ผลการศึกษา : ค่าจ้างที่แท้จริง

รายรับที่แท้จริง	ร้อยละ
ที่ดิน	12.6944
แรงงานไร้ฝีมือ	12.3143
แรงงานมีฝีมือ	11.4356
ทุน	12.6623
ทรัพยากรธรรมชาติ	12.6944

ผลการศึกษา : การจ้างงาน

อุตสาหกรรม	แรงงานมีฝีมือ (ร้อยละ)	แรงงานไร้ฝีมือ (ร้อยละ)
การผลิต	1.1744	0.3518
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	2.6456	1.6347
ภาคประกัน	4.3587	3.3309
ภาคที่พักอาศัย	4.6885	3.316
ภาคการสื่อสาร	-0.0618	-1.0461
ภาคการขนส่ง	2.3683	1.0262
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	3.2622	1.9084
ภาคบริการอื่น ๆ	-1.6935	-2.6617



การวิเคราะห์ผลกระทบทาง
เศรษฐกิจของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดย
แบบจำลองดุลยภาพทั่วไป(CGЕ)
และแบบจำลอง GTAP



ผลการศึกษา : การส่งออก การนำเข้า

อุตสาหกรรม	การนำเข้า (ร้อยละ)	การส่งออก (ร้อยละ)
การผลิต	0.8008	-0.8352
ภาคบันเทิงและสันทนาการ	5.2679	0.7932
ภาคประกัน	4.5216	1.2533
ภาคที่พักอาศัย	5.7851	-0.1263
ภาคการสื่อสาร	3.609	1.0273
ภาคการขนส่ง	3.6202	0.4436
ภาคการค้าปลีกค้าส่ง	5.8872	-0.4246
ภาคบริการอื่น ๆ	5.3536	1.2848



การประเมินมูลค่าทาง
เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
ของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
โดยใช้แบบจำลอง SROI



$$SROI = \text{OUTCOME} / \text{INPUT}$$

โดย Outcome หมายถึง มูลค่าผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงของกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย

Input หมายถึง มูลค่าของปัจจัยนำเข้า ทั้งที่เป็นตัวเงิน และไม่เป็นตัวเงิน ของกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย

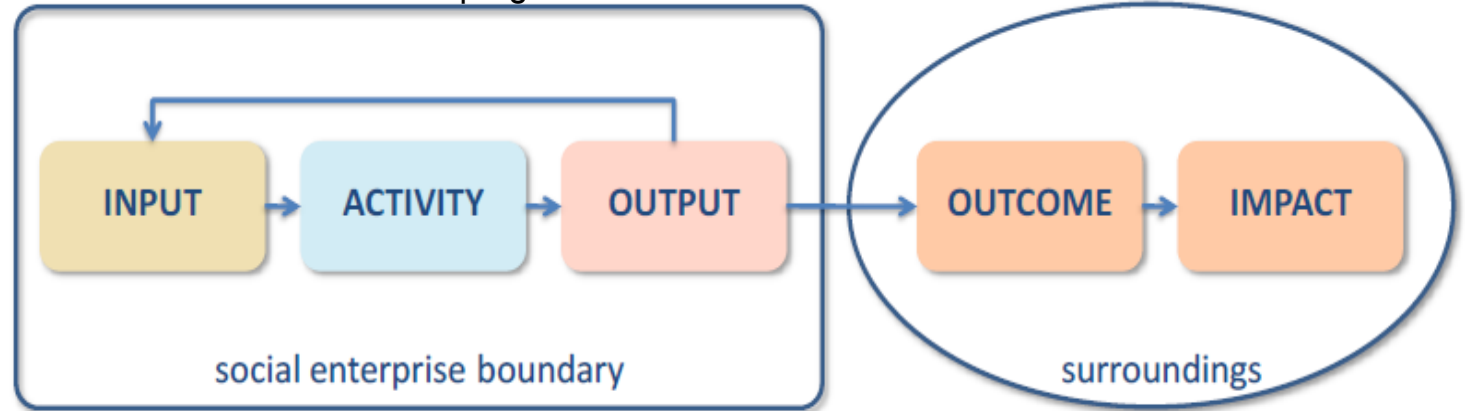
ในการคำนวณค่า SROI เราต้องการตัวเลข 2 ส่วนด้วยกัน คือ

1. Input

The investments made in our program

2. OUTCOME → Impact

Total (social) value created



ขอบเขตของการคำนวณ ณ ปัจจุบัน

ผลลัพธ์



การประเมินมูลค่าทาง เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ของการใช้ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้แบบจำลอง SROI



สมมติฐาน

- แนวคิดการประเมินใช้ทฤษฎี Theory of Change ตามแนวทางของ Social Value International (SVI) ที่มุ่งเน้นการหาการเปลี่ยนแปลง หรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียกลุ่มต่าง ๆ
- ขอบเขตการประเมิน เน้นกิจกรรมที่ ETDA ดำเนินการในปีงบประมาณ 2564 (ต.ค. 2563 – ก.ย. 2564) ประกอบด้วยเป้าหมาย 4 ประการ
 - Digital Standard Landscape
 - Digital ID Ecosystem
 - Government e-Service
 - Informed Digital Citizens
- ระยะเวลาการประเมิน 1 ปี เป็นการประเมินแบบ Evaluative approach

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย

- S1 ผู้ใช้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 969 คน
- S2 ผู้ให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 2,213 บริษัท
- S3 หน่วยงานส่งเสริมธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 หน่วยงาน



การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
ของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
โดยใช้แบบจำลอง SROI



Inputs

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	จำนวน (Amount)	ปัจจัยนำเข้า (Inputs)	มูลค่าของทรัพยากรที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม (บาท) (Value)	แหล่งข้อมูล (Source)
S1 ผู้ใช้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	969 คน	ไม่มีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการเดินทาง และค่าใช้จ่ายอื่นๆ	0.00	Assumption
S2 ผู้ให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	2,213 บริษัท	งบประมาณที่ลงทุนทางด้านเทคโนโลยี และพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	6,248,695,491.52	ค่าเฉลี่ยจากแบบสอบถาม - กลุ่มผู้ประกอบการ ตอนที่ 2 ข้อที่ 10 และ 11
S3 หน่วยงานส่งเสริมธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	1 หน่วยงาน	งบประมาณที่ใช้ในการส่งเสริมธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	455,030,700.00	แผนปฏิบัติการ ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561 - 2565) ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับทบทวนครั้งที่ 2) หน้า 67 - 79
รวม			6,703,726,191.52	



การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ของการใช้ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้แบบจำลอง SROI



Outcomes

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	มิติ (Dimension)	มูลค่าผลลัพธ์ (Value of Outcomes)	แหล่งข้อมูล (Source)
S1 ผู้ใช้บริการ ธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์	O1.1 เกิดองค์ความรู้ (Knowledge Sharing) ที่สำคัญและจำเป็นต่อการทำ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	Knowledge/ Skill	2,418,527.10	จำนวนคนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านองค์ความรู้ และทักษะที่เกี่ยวข้องกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เพิ่มขึ้น x มูลค่าเฉลี่ยของค่าใช้จ่ายในการ ฝึกอบรมเพื่อพัฒนาศักยภาพด้านธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์ (บาทต่อคน)
	O1.2 เกิดความเชื่อมั่นใน การใช้งานระบบการบริการฯ ของภาครัฐ/เอกชน ที่มีการ คุ้มครองทางกฎหมาย	Quality of Life	323,472.77	จำนวนคนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความ สุขเสียจากการถูกหลอกลวงหรือฉ้อโกงที่ลดลง x มูลค่าเฉลี่ยของความสูญเสียจากการถูก หลอกลวงหรือฉ้อโกง (บาทต่อคน)
	O1.3 สามารถเข้าถึงบริการ สาธารณะต่างๆ ได้อย่าง รวดเร็ว ตลอด 24 ชั่วโมง ส่งผลต่อเวลาในการทำ ธุรกรรมที่ลดลง	Quality of Life	367,710.36	จำนวนคนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านค่าใช้จ่ายใน การเดินทางเพื่อไปทำธุรกรรมลดลง x มูลค่า เฉลี่ยของค่าใช้จ่ายในการเดินทางเพื่อไปทำ ธุรกรรมลดลง (บาทต่อคน)
	O1.4 สามารถบริหารจัดการ เงิน (การใช้เงินอย่าง คุ้มค่า) ในการทำธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์ได้ดีขึ้น	Economic	516,588.72	จำนวนคนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านค่าใช้จ่ายใน การเข้าถึงตลาด ค้นหาสินค้าและบริการที่ลดลง x มูลค่าเฉลี่ยของค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงตลาด/ ค้นหาสินค้าและบริการที่ลดลง (บาทต่อคน)
		รวม	3,626,298.95	



การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ของการใช้ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้แบบจำลอง SROI



Outcomes

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	มิติ (Dimension)	มูลค่าผลลัพธ์ (Value of Outcomes)	แหล่งข้อมูล (Source)
S2 ผู้ให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	O2.1 เกิดความน่าเชื่อถือด้วยกลไกการกำกับดูแลตามมาตรฐานสากล	Economic	-771,622,094.25	จำนวนธุรกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์องค์กรที่เพิ่มขึ้น x มูลค่าเสียหายของการโฆษณาประชาสัมพันธ์ และสื่อสารด้านการตลาดเฉลี่ย (บาทต่อปีต่อองค์กร)
	O2.2 เกิดความมั่นคง ปลอดภัยในการให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	Quality of Life	42,450,000.00	จำนวนธุรกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความมั่นคง ปลอดภัยในการให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่เพิ่มขึ้น x มูลค่าของผลประโยชน์จากการป้องกันความเสี่ยงในการถูกโจมตีทางไซเบอร์ (บาทต่อปีต่อองค์กร)
	O2.3 เกิดการเพิ่มขีดความสามารถเชิงธุรกิจ ส่งผลต่อการขยายโอกาสทางธุรกิจ นำมาซึ่งรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น	Economic	5,783,963,793.66	จำนวนธุรกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการที่เพิ่มขึ้น X มูลค่าเฉลี่ยของรายได้จากการจำหน่ายสินค้าและบริการเฉลี่ย (บาทต่อปีต่อองค์กร)
	O2.4 เกิดการบริหารจัดการที่ดีขึ้น ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการดำเนินงาน นำไปสู่การลดต้นทุนการดำเนินงาน เช่น การใช้ทรัพยากรสิ้นเปลือง (กระดาษ, น้ำมัน)	Environment	508,273,816.86	จำนวนธุรกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต้นทุนการผลิต เช่น จำนวนของเสียลดลง x มูลค่าเฉลี่ยของต้นทุนการผลิต เช่น จำนวนของเสีย (บาทต่อปีต่อองค์กร)
		Economic	467,075,556.48	จำนวนธุรกิจ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต้นทุนการบริหารจัดการองค์กรลดลง x มูลค่าเฉลี่ยของต้นทุนการบริหารจัดการองค์กร (บาทต่อปีต่อองค์กร)
		SROI	6,030,141,072.75	



การประเมินมูลค่าทาง
เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
ของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
โดยใช้แบบจำลอง SROI



Outcomes

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	ผลลัพธ์ (Outcomes)	มิติ (Dimension)	มูลค่าผลลัพธ์ (Value of Outcomes)	แหล่งข้อมูล (Source)
S3 หน่วยงาน ส่งเสริมธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์	O3.1 เกิดภาคีเครือข่ายอื่นๆและ โครงการความร่วมมือกับ หน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ส่งผลการ ดำเนินงาน ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ ความสำเร็จในการดำเนินงาน	Networks	824,969,300,000.00	จำนวนงบประมาณ/ทรัพยากรที่ คาดว่าจะได้รับการสนับสนุน เพิ่มเติมในปีงบประมาณ 2565
รวม			824,969,300,000.00	



การประเมินมูลค่าทาง
เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
ของการใช้
ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
โดยใช้แบบจำลอง SROI



SROI Calculation

ผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholders)	มูลค่าของทรัพยากร ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม (Input Value)	ร้อยละ	มูลค่าผลลัพธ์ (Value of Outcomes)	ร้อยละ
S1 ผู้ใช้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	0.00	0.00	3,626,298.95	0.05
S2 ผู้ให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์	6,248,695,491.52	93.21	6,030,141,072.75	87.92
S3 หน่วยงานส่งเสริมธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์	455,030,700.00	6.79	824,969,300.00	12.03
รวม	6,703,726,191.52	100.00	6,858,736,671.70	100.00

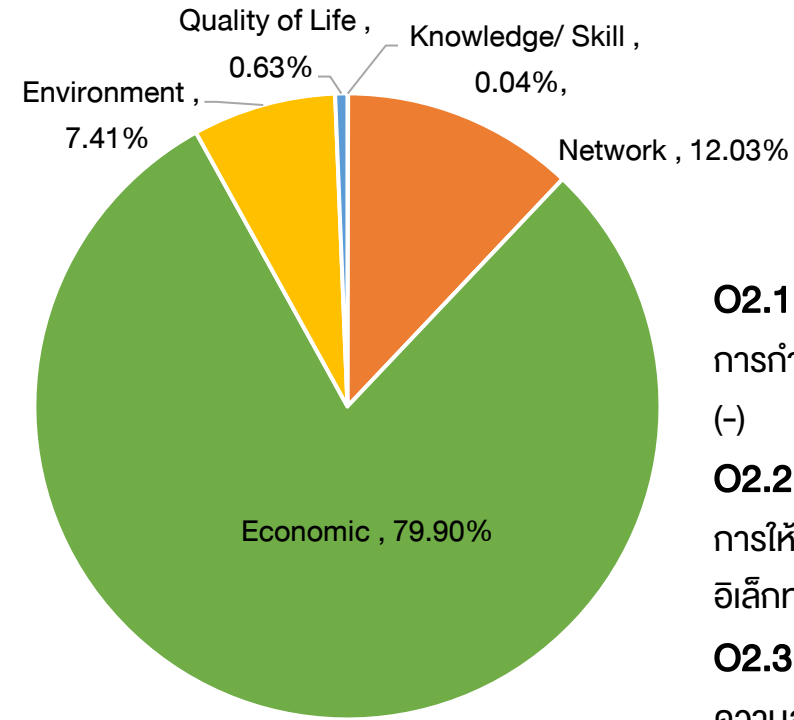
$$SROI = \frac{6,858,736,671.70}{6,703,726,191.52} = 1.02$$



การประเมินมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ของการใช้ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้แบบจำลอง SROI



- O1.1** เกิดองค์ความรู้ (Knowledge Sharing) ที่สำคัญ และจำเป็นต่อการทำธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์ (+)
- O1.2** เกิดความเชื่อมั่นในการใช้ งานระบบการบริการฯ ของ ภาครัฐ/เอกชน ที่มีการคุ้มครอง ทางกฎหมาย (+)
- O1.3** สามารถเข้าถึงบริการ สาธารณะต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ตลอด 24 ชั่วโมง ส่งผลต่อเวลาใน การทำธุรกรรมที่ลดลง (+)
- O1.4** สามารถบริหารจัดการเงิน (การใช้เงินอย่างคุ้มค่า) ในการทำ ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้ดีขึ้น (+)



- O2.1** เกิดความน่าเชื่อถือด้วยกลไก การกำกับดูแลตามมาตรฐานสากล (-)
- O2.2** เกิดความมั่นคง ปลอดภัยใน การให้บริการธุรกรรม อิเล็กทรอนิกส์ (+)
- O2.3** เกิดการเพิ่มขีด ความสามารถเชิงธุรกิจ ส่งผลต่อ การขยายโอกาสทางธุรกิจ นำมาซึ่ง รายได้ที่เพิ่มมากขึ้น (+)
- O2.4** เกิดการบริหารจัดการที่ดีขึ้น ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการ ดำเนินงาน ที่ดีขึ้น (+)
- O3.1** เกิดภาคีเครือข่าย อื่นๆและโครงการความ ร่วมมือกับหน่วยงานภาคี ต่าง ๆ ส่งผลการ ดำเนินงาน ก่อให้เกิด ผลสัมฤทธิ์ความสำเร็จใน การดำเนินงาน (+)



ข้อค้นพบสำคัญ (Key Findings)



- **ผลการศึกษา** พบว่า ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการดำเนินธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใน 8 อุตสาหกรรมเป้าหมายนั้น ก่อให้เกิดการสร้าง “มูลค่าเพิ่มใหม่ (New Value Added)” ประมาณร้อยละ 0.27 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ **คิดเป็นมูลค่า 42,831 ล้านบาท**
- **ผลการศึกษา** พบว่า ภาคการผลิตจะได้รับการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอยู่ที่ร้อยละ 0.2098 หรือสามารถกล่าวในอีกนัยหนึ่งคือ เกิดมูลค่าในภาคการผลิตที่สูงขึ้นอยู่ที่ประมาณร้อยละ 0.21 ภาคบันเทิงและสันทนาการมูลค่าเพิ่มจะสูงขึ้นที่ร้อยละ 1.64 ภาคการประกันมูลค่าเพิ่มจะสูงขึ้นที่ร้อยละ 3.33 ภาคการสื่อสารมูลค่าเพิ่มจะลดลงที่ร้อยละ 1.15 ภาคการขนส่งมูลค่าเพิ่มจะเพิ่มขึ้นร้อยละ 0.927 ภาคการค้าปลีกมูลค่าเพิ่มจะสูงขึ้นร้อยละ 1.56 และภาคบริการอื่น ๆ มูลค่าเพิ่มจะลดลงร้อยละ 0.27 หรือเทียบเท่า
- **ภาคประกันภัย** ได้รับผลประโยชน์มากที่สุดจากธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- **ภาคการผลิต** ประโยชน์ของธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์อาจไม่ได้มีสูงมากนัก เนื่องจากการลงทุนในธุรกรรมดังกล่าวตั้งแต่ระบบบริหารจัดการโรงงาน สต็อก การขาย จำเป็นที่ต้องใช้การลงทุนที่สูง และมีเวลายาวนานกว่าจะได้กำไรกลับคืนมาจากการลงทุนดังนั้นผลกระทบจึงยังคงอยู่ในระดับที่น้อยที่สุด



ข้อค้นพบสำคัญ (Key Findings)



- **ภาคการขนส่ง และค้าปลีกค้าส่ง** แม้ไม่ได้รับผลกระทบเชิงบวกที่มากนักเมื่อเทียบกับภาคบริการอื่น ๆ แต่ปัจจุบันการขยายตัวจะมีการขยายตัวที่สูงของ e-Commerce ในประเทศไทย รวมถึงการขนส่งสินค้าที่เกี่ยวข้อง เนื่อง ผลดังกล่าวอาจมาจากการที่ผู้วิจัยใช้แบบจำลองเศรษฐกิจระบบเปิดที่สามารถมีการนำเข้าและส่งออกสินค้าได้ทั้งในภาคบริการ และการผลิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการที่ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มีการขยายตัว อาจส่งผลให้มีการนำเข้าสินค้าและบริการจากภาคค้าปลีกค้าส่ง และเพิ่มการใช้บริการจากภาคขนส่งมากยิ่งขึ้น การนำเข้าที่สูงขึ้นนั้น ส่งผลให้มูลค่าเพิ่มจากการผลิตและบริการภายในประเทศลดลงได้เป็นสำคัญ
- **ภาคการสื่อสาร และภาคบริการอื่น ๆ** ได้รับผลกระทบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ อาจมาจากหลาย ๆ สาเหตุได้ด้วยกัน อาทิ ในภาคการสื่อสาร แม้ปัจจุบันจะมีการขยายตัวของบริการโทรคมนาคมมากขึ้นทั้งในระบบ 5G ระบบไร้สาย และอินเทอร์เน็ต การขยายตัวดังกล่าวทำให้ผู้ประกอบการดังกล่าวมีมูลค่าเพิ่มที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตามผู้ให้บริการสื่อสาร ในระบบเดิม ตัวอย่างเช่น ดาวเทียม วิทยุ โทรทัศน์ ไปรษณีย์ เอกสาร ก็สามารถเผชิญมูลค่าเพิ่มที่ลดลงได้ ดังตัวอย่างเช่น การส่งจดหมายที่มีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง การใช้วิทยุสื่อสารที่ลดลง การลงนามเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ความจำเป็นด้านเอกสารลดลง การประชุมออนไลน์ผ่านระบบดิจิทัลทำให้การใช้โทรศัพท์ลดลง รวมทั้งการเปลี่ยนมาสู่การใช้คาต้าแกนที่การใช้โทรศัพท์แบบเดิม เป็นต้น



ข้อค้นพบสำคัญ (Key Findings)



- **ภาคการสื่อสาร และภาคบริการอื่น ๆ** มีการจ้างแรงงานมีฝีมือลดลง โดยสาเหตุหลักอาจมาจากมูลค่าเพิ่มที่ลดลง รวมทั้งการพัฒนาเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ทำให้อุตสาหกรรมทั้งสองมีความจำเป็นในการจ้างแรงงานมีฝีมือลดลง
- **แรงงานไร้ฝีมือ** อุตสาหกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เพิ่มการจ้างงานในเกือบทุกอุตสาหกรรม **ยกเว้น ภาคการสื่อสาร และภาคบริการอื่น ๆ มีการจ้างแรงงานไร้ฝีมือลดลง** โดยสาเหตุหลักอาจมาจากมูลค่าเพิ่มที่ลดลง รวมทั้งการพัฒนาเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ทำให้อุตสาหกรรมทั้งสองมีความจำเป็นในการจ้างแรงงานไร้ฝีมือลดลง
- ภายใต้สภาวะเศรษฐกิจระบบเปิดในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าการที่มีอุตสาหกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มากขึ้น ส่งผลให้เศรษฐกิจไทย และทรัพยากรการผลิตมีรายได้ที่สูงขึ้น ซึ่งทำให้การนำเข้าสินค้าและบริการสูงขึ้น เป็นเงาตามตัว การค้าเสรีแม้จะทำให้สวัสดิการของคนไทยภายใต้อุตสาหกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์สูงขึ้น ก็อาจนำพาระบบเศรษฐกิจจะเข้าไปสู่ภาวะความเสี่ยงที่สำคัญ อันได้แก่ **ความสามารถในการส่งออก รวมทั้งความสามารถในการแข่งขันของเศรษฐกิจอาจไม่เจริญเติบโตให้เท่าเทียมกับการนำเข้า อันเกิดจากการเติบโตของอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์**



ข้อค้นพบสำคัญ (Key Findings)



■ ภาคประชาสังคม

- ความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์
- การเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตและโครงข่ายโทรคมนาคมอย่างเท่าเทียม
- องค์กรความรู้ทางดิจิทัล (Digital Literacy) ในประชากรนอกเขตเมืองและชนบท / กลุ่มผู้สูงอายุ
- ประชาชนกลุ่มเปราะบางอย่างผู้พิการ



ข้อค้นพบสำคัญ (Key Findings)






เมื่อทุกอย่างเป็นดิจิทัล แต่ไม่ใช่ทุกคนที่เข้าถึง

ผลกระทบ 'ช่องว่างทางดิจิทัล'	สถานการณ์และผลกระทบที่เฝ้าระวังของบ้าน		
 <p>ขาดโอกาสเรียน ขาดกำลังทรัพย์ ขาดอุปกรณ์</p>	เรียนออนไลน์ในช่วงโควิด 19 ยากลำบาก เพราะขาดแคลนอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต	เด็กยากจนพิเศษที่พ่อแม่มีรายได้เฉลี่ยต่อวัน 34 บาท เรียนออนไลน์ได้แค่ 7 วันใน 1 เดือน	712,725 คน คือจำนวนเด็กยากจนพิเศษที่เสี่ยงหลุดจากระบบการศึกษา
 <p>ขาดภูมิคุ้มกัน บนโลกออนไลน์</p>	เด็กไทยบุลลีติดอันดับ 2 ของโลก	ประเด็นบุลลีพบบ่อย • เหยียดรูปลักษณ์ 36.4% • เหยียดเพศ 31.8% • บูลลี่ทางความคิดและทัศนคติ 10.2%	เด็กที่โดนบูลลี่จะขาดความมั่นใจ หดหู่ ไม่ไปสู่การบ่มวัยเป็นโรคซึมเศร้า
 <p>ใช้ไม่เป็น เข้าไม่ถึง บริการออนไลน์ต่างๆ</p>	<ul style="list-style-type: none"> คนไทย 25% เข้าไม่ถึงอินเทอร์เน็ต ครัวเรือนไทยมีอินเทอร์เน็ตใช้ 68% เท่านั้น 	<ul style="list-style-type: none"> 10 ปีข้างหน้า ประชากร 25% ของไทย เป็นผู้สูงอายุ 33.3% ของผู้สูงอายุ ไม่มีสมาร์ตโฟนใช้ 55.4% ไม่มีสมาร์ตโฟน เพราะใช้ไม่เป็น 	หลายบริการสุขภาพ-การเงิน ต้องใช้สมาร์ตโฟนและอินเทอร์เน็ต
 <p>ถูกลอกออนไลน์ รู้ไม่เท่าทันเหล่า Scammer</p>	คนไทย 54.9% เท่านั้น ที่มีทักษะการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัล	คดีออนไลน์ไทยสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 107%	ปี 61-63 มีคดีออนไลน์ 8,987 คดี เสียหายรวม 1,500 ล้านบาท
 <p>ค้าขายวิกฤต หันหาออนไลน์ แต่ขาดทักษะ</p>	โควิด 19 กระทบยอดขายหน้าร้านตกวูบ ต้องปรับตัวมาขายออนไลน์	ความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของไทยอยู่อันดับ 62 จาก 139 ประเทศทั่วโลก	45% ของแรงงานไทยมีองค์ความรู้ไม่เพียงพอต่อการค้าขายออนไลน์



Agenda ต้องรู้?

กำหนดเป็นเรื่องดี แต่ดีกว่าถ้าไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ดัชนีการวัดช่องว่างทางดิจิทัลผ่านประเด็นต่างๆ เช่น

- ดัชนี Safe Internet เสริมภูมิคุ้มกันออนไลน์ให้เด็กและครูผู้เฝ้าระวังอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ กว่า 200,000 คนทั่วประเทศ
- ดัชนีเน็ตทำกิน ช่วยพ่อค้าแม่ค้าออนไลน์นำเสนอบริการผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นจากพื้นที่ห่างไกล ให้รายได้เฉลี่ยเพิ่มขึ้น 50%

ข้อมูล: WFP, DEPA, BBC, The Momentum, Nation



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



1. **สนับสนุนให้เกิดการสร้างสภาพแวดล้อม** ที่รองรับการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ 5 ประการ
 - (1) **ผลักดันให้เกิดการพัฒนามาตรฐานและกฎเกณฑ์** เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและอำนวยความสะดวกในการทำธุรกรรมฯ ภายใต้การกำกับดูแลอย่างเหมาะสม เป็นธรรม และแข่งขันได้
 - (2) **สนับสนุนให้เกิด** การใช้ประโยชน์จากโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) โครงข่ายอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม รวมทั้ง Trust and Security Infrastructure สำคัญ ๆ ให้ครอบคลุมการเข้าถึงของทุกภาคส่วนอย่างมีประสิทธิภาพ
 - (3) **สนับสนุนให้เกิดการ Transformation ของหน่วยงานภาครัฐและเอกชน**สู่การทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในด้านเครื่องมือ อุปกรณ์สารสนเทศ และระบบซอฟต์แวร์ต่าง ๆ
 - (4) **ส่งเสริมให้เกิด** ความมั่นคงปลอดภัยจากการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ลงทุนด้านระบบความปลอดภัย การรับเรื่องร้องเรียนเพื่อแก้ปัญหากรณีพิพาทบนโลกออนไลน์
 - (5) **ส่งเสริมให้เกิดการลงทุนพัฒนาบุคลากร และการศึกษาวิจัยเชิงนโยบาย** รวมถึงพัฒนา **นวัตกรรม** เพื่อสร้างองค์ความรู้และทักษะด้านดิจิทัล



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



ประกันภัยไซเบอร์

✓คุ้มครองการทำธุรกรรมบนออนไลน์
สูงสุด 300,000 บาท

- ✓คุ้มครองการถูกโจรกรรมเงินทางอินเทอร์เน็ต
- ✓คุ้มครองการซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต
- ✓คุ้มครองการขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต

รับประกันภัยโดย :  Thaiquote Insurance

เบี้ยเริ่ม **339 บาท**



POWER Network

คปภ.

โปรโมท “ประกันภัยไซเบอร์ส่วนบุคคล”
รองรับไลฟ์สไตล์สังคมยุคดิจิทัล
ตอบโจทย์ธุรกรรมทาง
อินเทอร์เน็ต-นักช้อปออนไลน์

ดร.สุทธิพา ทวีชัยการ
เลขาธิการ คปภ.



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



2. คู่งานการเป็นศูนย์กลางข้อมูลเพื่อสนับสนุนการกำหนดนโยบายและทิศทางของประเทศ รวมถึงให้คำปรึกษาและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

- เพื่อสนับสนุนการทำงานของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เช่น การพัฒนา e-office การเชื่อมโยงแพลตฟอร์มนำเข้าส่งออก การพัฒนาเมืองอัจฉริยะ
- กำหนดพื้นที่นำร่องในจังหวัดที่มีความพร้อม อาทิ ภูเก็ต เชียงใหม่ ขอนแก่น และสงขลา
- กำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จในระดับหน่วยงานราชการส่วนภูมิภาคและท้องถิ่นในแต่ละจังหวัด ภาคผู้ประกอบการเอกชน และภาคประชาสังคมให้มีอัตราการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ด้วยความเชื่อมั่นเพิ่มมากขึ้น



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



3. ขยายอุตสาหกรรมเพิ่มมูลค่า

- อุตสาหกรรมอสังหาริมทรัพย์ ที่มีมูลค่าตลาดประมาณ 800,000 ล้านบาทต่อปีหรือคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 8 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP)
- ธุรกิจบริการที่มีการเติบโตอย่างก้าวกระโดดอย่างกิจการด้านสุขภาพและสถานพยาบาล
- อุตสาหกรรมการจัดประชุมและนิทรรศการ (MICE) ที่มีแนวโน้มมุ่งสู่การจัด Virtual Exhibition บน Digital Platform เพิ่มมากขึ้นหลังวิกฤตการณ์ Covid-19

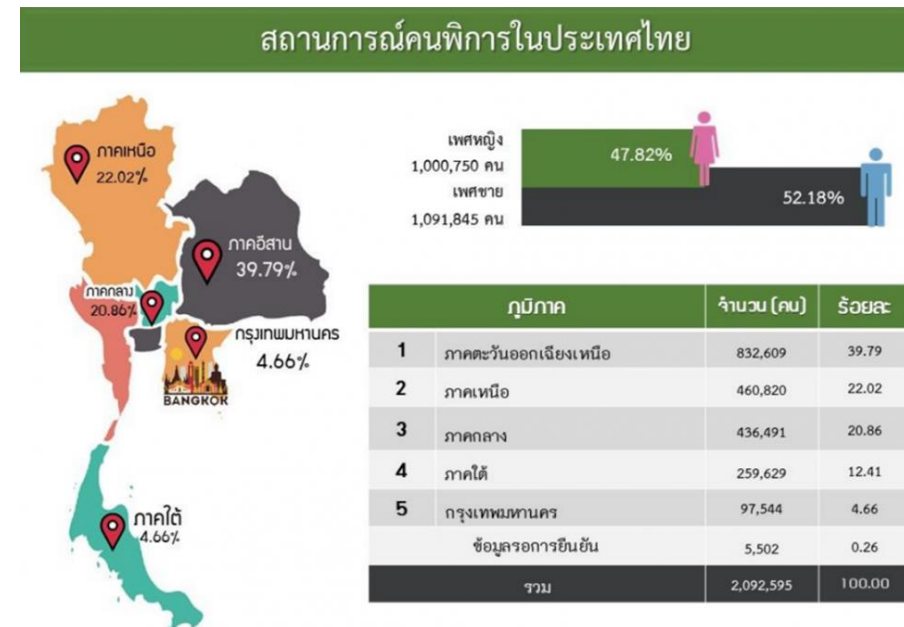


ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



4. ขยายการเข้าถึงสู่ภาคประชาสังคมกลุ่มเฉพาะ

- ประชากรนอกเขตเมืองและชนบท / กลุ่มผู้สูงอายุ
- ประชาชนกลุ่มเปราะบางอย่างผู้พิการ





“ การพัฒนาระบบดิจิทัลสำหรับผู้พิการมักสร้างจากคนปกติ การพัฒนาในลักษณะนี้จึงทำให้ผู้พิการไม่สามารถใช้งานหรือเข้าถึงระบบได้อย่างแท้จริง อีกทั้ง การเข้าถึงของผู้พิการไม่ได้ถูกคำนึงถึงหรือระบุให้เป็นหนึ่งในเป้าหมายของโครงการตั้งแต่แรก ”

- ผู้แทนสมาคมผู้พิการ -

รูปภาพประกอบ : www.freepik.com (chfonk)

Contact



Facebook : ETDA Thailand

Website : www.eta.or.th

Tel : 02 123 1234

Email : info@eta.or.th





Manufacturing



Transport and Storage



Accommodation



Information and Communication



Insurance



Art, Entertainment and Recreation



Retail and Wholesale



Other Services



End of Presentation

