

เงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท กับการกระตุ้นเศรษฐกิจไทย

เขียนโดย ดร.ยuthภูมิ ธนาภิกิจปริสุทธิ

อาจารย์ประจำสาขาเศรษฐศาสตร์ธุรกิจ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

yuthapom.th@ssru.ac.th

ผ่านพ้นไปแล้วกับสถานการณ์โควิดที่หนักหนาสาหัสเป็นอย่างมากกับเศรษฐกิจภายในประเทศที่ได้รับผลกระทบไปทุกหย่อมหญ้า และเมื่อมีรัฐบาลใหม่ขึ้นมาในปี 2567 ได้เสนอนโยบายและโครงการต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจและฟื้นฟูประเทศ อาทิเช่น การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การส่งเสริมการลงทุนจากต่างประเทศ การประกันรายได้เกษตรกร การขึ้นค่าแรง 400 บาท และการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท โดยโครงการนี้เป็นที่พูดกันอย่างกว้างขวางแทบจะทุกวงการ ใครได้ประโยชน์ใครเสียประโยชน์ สร้างกระแสความตื่นตัวในหมู่ประชาชน และ นักวิเคราะห์ทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะนักเศรษฐศาสตร์ที่มองว่าเป็นมาตรการกระตุ้นเศรษฐกิจในยามวิกฤตที่น่าสนใจ แต่ก็ยังมีข้อกังวลบางประการที่ต้องพิจารณาให้รอบคอบ ฉะนั้นในประเด็นฉบับนี้เรามาทำความรู้จักและพิจารณากับโครงการนี้กันดีกว่าว่า “เงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท กระตุ้นเศรษฐกิจไทย...จริงหรือ?”

เมื่อรัฐบาลต้องการกระตุ้นเศรษฐกิจ ในทางเศรษฐศาสตร์มักจะใช้มูลค่าผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า GDP เป็นตัวชี้วัดเศรษฐกิจในประเทศว่าเติบโตหรือชะลอตัวลง เริ่มแรกเรามาดลองทำความรู้จักกับวิธีวัด GDP กันเบื้องต้นว่ามีองค์ประกอบอะไรบ้าง โดยเราจะใช้ GDP ด้าน “รายจ่าย” เพื่อสะดวกต่อการทำความเข้าใจ และคำนวณได้จาก $GDP = C + I + G + X - M$ ซึ่งเป็นการวัดอุปสงค์มวลรวมภายในประเทศที่มีการใช้จ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน (Consumption: C) การลงทุนรวม (Investment: I) การใช้จ่ายจากรัฐบาล (Government: G) และ มูลค่าจากการส่งออกและนำเข้า (Export: X – Import: M) เพื่อสรุปวัดมูลค่า GDP เป็นเท่าไร ในปี 2566 สภาพัฒนาฯ รายงานว่า GDP ของประเทศเรานั้นมีมูลค่าประมาณ 17.9 ล้านล้านบาท เติบโตแค่ 1.7% เมื่อเทียบกับปีก่อน โดยมีสัดส่วนในแต่ละตัวที่คอยขับเคลื่อน GDP พบว่า C = 57.7%, I = 17.3%, G = 22.2% และ X = 65.4% กับ M = 63.7% ท่านผู้อ่านสังเกตได้ว่าตัวที่สัดส่วนมากที่สุดคือ การใช้จ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน เมื่อตัวเลขออกมาแบบนี้รัฐบาลหวังว่าการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท จะไปช่วยให้การใช้จ่ายเพื่อการบริโภคของภาคเอกชน หรือ ตัว C ภายในประเทศให้สูงขึ้นเพื่อดัน GDP ให้เติบโต และยังช่วยแบ่งเบาภาระค่าครองชีพของประชาชนลงมาไม่มากนักน้อย ขณะที่ตัวขับเคลื่อนอย่างอื่นยังอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนอย่างการส่งออก X เมื่อเศรษฐกิจของคู่ค้าในตลาดหลักของไทย อาทิ สหรัฐอเมริกา จีน สหภาพยุโรป และ ญี่ปุ่น ที่ยังคงค่อย ๆ ฟื้นตัว บวกกับสภาวะภัยแล้งที่กระทบต่ออุปทานสินค้าเกษตรของเราเช่นกัน รวมถึงความเสี่ยงทางภูมิรัฐศาสตร์ และ ความผันผวนของอัตราแลกเปลี่ยนอีก เมื่อรัฐบาลหวังว่าการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท จะทำให้เกิดการหมุนเวียนใช้จ่ายในการบริโภคของพี่น้องประชาชนมากขึ้นซึ่งจะช่วยเพิ่มยอดขายและรายได้ให้แก่ผู้ประกอบการรายย่อยและธุรกิจต่าง ๆ และยังสามารถสนับสนุนให้

ผู้ประกอบการรายย่อยซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบหนักที่สุดจากสถานการณ์เศรษฐกิจที่ชะลอตัวลงจะได้รับการกระตุ้นทางการเงินเพื่อช่วยให้พวกเขาสามารถฟื้นฟูกิจการและรักษาการทำงานต่อไปได้

เห็นว่าจากนโยบายขยายโครงการนี้เป็นความฝันที่รัฐบาลวาดไว้ว่าจะทำให้เศรษฐกิจขับเคลื่อนขึ้นไป แต่ทว่าความฝันนี้อาจจะเป็นไปอย่างที่วาดฝันไว้ได้ไหม เนื่องจากรัฐบาลต้องใช้เงินงบประมาณจำนวนมากเท่าไรกับโครงการนี้ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่นักเศรษฐศาสตร์ต่างออกมาทักท้วงและเป็นห่วงเสถียรภาพการคลังของประเทศในระยะยาว

ที่นี้เรามาพิจารณาว่าโครงการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท ต้องใช้งบประมาณเท่าไรและใช้เงินจากแหล่งใด ณ เดือนเมษายน 2567 รัฐบาลแถลงว่าแหล่งวงเงินที่จะนำมาใช้ในโครงการนี้จำนวน 5 แสนล้านบาท โดยใช้แหล่งงบประมาณทั้งหมดแบ่งเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วยด้วยกัน คือ

1. งบประมาณรายจ่ายประจำปี 2568 วงเงิน 152,700 ล้านบาท
2. ใช้เงินจากมาตรา 28 ของธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร (ธ.ก.ส.) วงเงิน 172,300 ล้านบาท และ
3. การบริหารจัดการงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2567 วงเงิน 175,000 ล้านบาท

ให้กับประชาชนผู้มีสิทธิประมาณ 50 ล้านคน และจะสามารถใช้ได้ในปีไตรมาสที่ 4 ของปี 2567 โดยรัฐบาลวางเงื่อนไขไว้ว่า

1. ประชาชนที่มีที่อยู่ในทะเบียนบ้าน สัญชาติไทย ณ เดือนที่มีการลงทะเบียนอายุเกิน 16 ปี
2. ไม่เป็นผู้ที่มีเงินได้พึงประเมินเกิน 840,000 บาทต่อปีภาษี
3. มีเงินฝากกับธนาคารพาณิชย์ และ สถาบันการเงินเฉพาะกิจรวมกันไม่เกิน 500,000 บาท (ไทยพีบีเอส, 2567)

จากเงื่อนไขดังกล่าวรัฐบาลหวังจะสามารถสร้างมูลค่าเศรษฐกิจให้กับประเทศเติบโตได้มากกว่า 1.5 ล้านล้านบาท และรัฐบาลคาดการณ์ให้มีการหมุนเวียนของเงินได้หลาย ๆ รอบ หรือที่เรียกว่า ค่าตัวคูณ (Multiplier) ซึ่งเป็นแนวคิดในเศรษฐศาสตร์ที่บ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงของผลผลิตในเศรษฐกิจเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงในรายจ่ายภาครัฐ

ทั้งนี้รัฐบาลคาดการณ์ว่าให้ค่าตัวคูณจะมีค่าประมาณ 2.55 – 2.7 เท่า ซึ่งหมายความว่าเงินทุก 1 บาท จะก่อให้เกิดการใช้จ่ายเป็นทอด ๆ และ เกิดรายได้รวมประมาณ 2.55 – 2.7 บาท และถ้าแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาท นั้นหมายถึงจะเกิดรายได้รวมกว่า 25,500 – 27,000 บาท ก็นับว่าเป็นค่าตัวคูณที่สูงมากทีเดียวในมุมมองของผู้ออกนโยบายจากรัฐบาล แต่อย่างไรก็ตาม เกียรตินาคินภัทร ได้คาดการณ์ค่าตัวคูณไว้เพียง 0.3 เท่า หรือ เมื่อทุก 1 บาทที่ใช้จ่ายจะเกิดรายได้ 0.3 บาท ซึ่งจะส่งผลบวกต่อ GDP ประมาณ 0.8% เช่นเดียวกับ ธนาคารแห่งประเทศไทย และ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ คำนวณค่าตัวคูณออกมาประมาณ 0.7 – 1 เท่า ซึ่งจะทำให้การเติบโตของ GDP ได้ประมาณ 1.5% เห็นได้ว่าการประมาณการค่าตัวคูณนี้จากฝ่ายรัฐบาลมีค่าแตกต่างกันมากพอสมควรทีเดียวเมื่อเทียบกับหน่วยงานอิสระต่าง ๆ

ในทางเศรษฐศาสตร์การกระตุ้นเศรษฐกิจโดยผ่านการใช้จ่ายเพื่อการบริโภคถือว่าเป็นการใช้จ่ายในระยะสั้นและจะส่งผลให้เกิดอุปสงค์มวลรวมมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ขณะที่อุปทานมวลรวมยังคงเท่าเดิมจนทำให้ระดับราคาสินค้า หรือ อัตราเงินเฟ้อของประเทศเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นกัน จนกระทั่งธนาคารแห่งประเทศไทยและนักเศรษฐศาสตร์ต่างได้แสดงความห่วงใยกับเรื่องนี้และจะส่งผลกระทบต่อหลาย ๆ ด้านพอสรุปได้ คือ

1. ผลกระทบทางการคลังของโครงการนี้อาจเพิ่มภาระทางการคลังในระยะยาว และทำให้การดำเนินโครงการอื่น ๆ ของรัฐบาลถูกระงับหรือลดลง เนื่องจากต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก
2. ควรให้เงินเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการความช่วยเหลือจริง ๆ เช่น กลุ่มผู้มีรายได้น้อย หรือ ผู้ถือบัตรสวัสดิการแห่งรัฐจำนวน 15 ล้านคน เพื่อให้การใช้จ่ายงบประมาณเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า (ใช้งบประมาณเหลือเพียง 1.5 แสนล้านบาท)
3. ผลกระทบต่อเสถียรภาพทางการเงิน อัตราส่วนหนี้สาธารณะต่อ GDP ของประเทศอาจสูงเกินซึ่งอาจทำให้ต้นทุนการกู้ยืมของภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น และส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของนักลงทุนโดยรวม
4. ควรใช้ระบบโครงสร้างพื้นฐานการชำระเงินที่มีอยู่แล้ว เช่น ระบบพร้อมเพย์ และ Thai QR Payment หรือ แอปเป่าตั้งเพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อน ลดต้นทุนในการพัฒนาระบบ และใช้ได้โดยทันที

นอกจากนี้ถ้าพิจารณาดูงบประมาณ 500,000 ล้านบาทที่ใช้กับโครงการนี้ไปเทียบกับงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2567 ที่มีวงเงินทั้งหมดประมาณ 3.35 ล้านล้านบาท นับเป็นงบประมาณที่มากกว่ากระทรวง 1 กระทรวงที่ได้รับเพื่อนำไปใช้จ่ายต่าง ๆ เสียอีก ยกตัวอย่าง วงเงินงบประมาณรายจ่ายกระทรวงศึกษาธิการได้รับ 330,512 ล้านบาท กระทรวงสาธารณสุข 170,369 ล้านบาท หรือ กระทรวงคมนาคม 183,950 ล้านบาท แต่ถ้าวรัฐบาลนำเงินโครงการนี้ไปลงทุนกับโครงการในระยะยาวซึ่งจะตอบโจทย์การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจได้ยั่งยืนกว่า เช่น

โครงการเรียนฟรี โดยรัฐบาลช่วยเรื่องค่าใช้จ่ายของโรงเรียน สมมติถ้ามีโรงเรียน 5,000 แห่ง และให้ค่าใช้จ่ายในโรงเรียนประกอบด้วย เงินเดือนครูและพนักงานโรงเรียนละ 20 คน เฉลี่ยคนละ 20,000 บาท ส่วนนี้เท่ากับ 4.8 ล้านต่อปี (Nuch Tantisantiwong ,2566) และค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานเดือนละ 100,000 บาท หรือ 1.2 ล้านต่อปี รวมค่าใช้จ่ายทั้งหมดคือ 6 ล้านบาทต่อปี รวมทุกโรงเรียนจะเท่ากับ 3 หมื่นล้านบาทต่อปี เพื่อสนับสนุนการเรียนฟรีของเด็ก ๆ จะสามารถเรียนได้ถึง 16.7 ปี

โครงการสร้างโรงพยาบาลอำเภอขนาดกลาง 60 เตียง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตประชาชน โดยมีต้นทุนในการก่อสร้าง เช่น โครงสร้างพื้นฐาน อุปกรณ์การแพทย์ บุคลากร และการบริหารและการจัดการ ประมาณ 400 ล้านบาท ต่อ 1 โรงพยาบาล อำเภอในประเทศไทยมี 878 อำเภอ ใน 75 จังหวัด (ไม่รวมกรุงเทพ) ถ้าสร้างโรงพยาบาลอำเภอจะใช้เงินงบประมาณ 3.51 แสนล้านบาท หรือ โครงการพัฒนาบุคลากรทางการแพทย์ โดยมีค่าใช้จ่ายประมาณ 3.8 ล้านบาทต่อตำแหน่ง จะสามารถผลิตบุคลากรทางการแพทย์ได้กว่า 130,000 ตำแหน่ง

โครงการรถไฟทางคู่เพื่อลดต้นทุนโลจิสติกส์ของประเทศ ปัจจุบันโครงข่ายทางรถไฟมีระยะทาง 4,044 กิโลเมตร เป็นทางเดี่ยวถึง 3,310 กม. (81.85%) เป็นระบบทางคู่เพียง 627 กม. (15.50%) และ สามราง 107 กม. (2.65%) ถ้ารัฐบาลสร้างจำนวน 7 เส้นทาง ระยะทาง 1,479 กิโลเมตร จะใช้วงเงินลงทุน 275,300 ล้านบาท เช่น โครงการรถไฟทางคู่ ขอนแก่น-หนองคาย เด่นชัย-เชียงใหม่ และ สุราษฎร์ธานี-ชุมทางหาดใหญ่-สงขลา (ผู้จัดการออนไลน์, 2566)

ดังนั้นการลงทุนในโครงการกระตุ้นเศรษฐกิจเพื่อพัฒนาประเทศในระยะยาวจึงมีข้อดีอย่างมากในการเสริมสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งยังช่วยให้ประเทศมีความสามารถในการแข่งขันและพัฒนาอย่างยั่งยืน จากสาระสำคัญที่กล่าวมาเห็นว่าโครงการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ต 10,000 บาทนี้ควรได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อให้แน่ใจว่ามีการใช้จ่ายงบประมาณอย่างมีประสิทธิภาพและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบทางการคลังและเสถียรภาพทางการเงินของประเทศในระยะยาวที่อาจจะทำให้เราเสียดายงบประมาณส่วนนี้ที่เป็นเพียงการกระตุ้นเศรษฐกิจระยะสั้น ๆ เหมือนกับลมพายุที่เกิดขึ้นแล้วเข้ามาถล่มทันทีจนส่งผลกระทบอย่างฉับพลัน และหลังจากพายุจางหายไปมักจะเกิดความสงบเช่นเดียวกับเศรษฐกิจที่อาจกลับสู่สภาพปกติอีกหลังจากการกระตุ้นโครงการแจกเงินดิจิทัลวอลเล็ตนี้ผ่านไป

รายการอ้างอิง

เกียรตินาคินภัทร. (2566). *KKP ประเมินเศรษฐกิจไทยยังชะงักใจไม่ได้ โตได้เพียงชั่วคราวแม้มีการแจกเงินปีหน้า*. สืบค้นจาก

<https://kkpfg.com/th/news/2023112742217>

ไทยพีบีเอส. (2567). สืบค้นจาก <https://www.thaipbs.or.th/news/content/339350>

ธราธร รัตนนฤมิตร - วรธรรม แซ่โจ้ว. (2564). *สถาบันอนาคตไทยศึกษา. ตัวคูณทวีของนโยบายแจกเงินดิจิทัล*. กรุงเทพฯธุรกิจ.

สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/economic/1090656>

ผู้จัดการออนไลน์. (2566). สืบค้นจาก <https://mgronline.com/business/detail/9660000081740>

ยุทธนา เศรษฐปราโมทย์. (2566). *โครงการแจกเงินดิจิทัล 10,000 บาท กับความยั่งยืนของการเติบโตเศรษฐกิจไทย*.

ThaiPublica. สืบค้นจาก <https://thaipublica.org/2023/10/nida-sustainable-move54/>

Nuch Tantisantiwong. (2566). สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/Dr.Nuch/posts/pfbid02jJmBQwrEZapK9K2>

7S6aqomdBiyvoMTU8bpUBypwaMjAzFLTtRLgiZfmNgE1HSeGI