



ប្រធានបទទី ១២
ការបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបធុន
មាតិកា

មាតិកា	១
១. សេចក្តីផ្តើម	២
២. បរិបទសកល និង ទំនាក់ទំនងជាមួយសេដ្ឋកិច្ចប្រតិបត្តិ	៣
៣. បទពិសោធនៃបណ្តាប្រទេសក្នុងតំបន់	៦
៣.១. កូរ៉េខាងត្បូង	៦
៣.២. ជប៉ុន និង ឥណ្ឌូនេស៊ី	៧
៤. រចនាសម្ព័ន្ធការបែកចែកចំណូល និង ភាគលាភសម្រាប់អ្នកបង្កើតមាតិកា	៩
៤.១. ប្រព័ន្ធរកចំណូលចម្រុះស្រទាប់	៩
៤.២. គោលការណ៍ធានាចំណូលអប្បបរមា និង ការបែងចែកប្រាក់ចំណូល	១២
៥. ករណីសិក្សានៃការពង្រីកវិសាលភាពកម្មសិទ្ធិបញ្ញា	១៣
៥.១. ករណីសិក្សាស្តីពីគម្រោង Solo Leveling	១៣
៥.២. ការអភិវឌ្ឍឆ្លងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និង ការទទួលស្គាល់កម្រិតសាកល	១៤
៦. បរិបទទីផ្សារកម្ពុជា និង ប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីបច្ចុប្បន្ន	១៥
៦.១. ហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យា និង បដិវត្តន៍ប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ជាតិ	១៥
៦.២. ស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ចជាក់ស្តែងនៃការងារវប្បធម៌នៅកម្ពុជា	១៦
៦.៣ អវត្តមាននៃប្រព័ន្ធរកចំណូលឌីជីថលតាមគំរូនៃការបោះពុម្ពផ្សាយ	១៩
៧. ទស្សនាទានសម្រាប់គំរូចាប់ផ្តើមបង្កើតឱកាសក្នុងវិស័យបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបធុន	២០
សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និង ទស្សនវិស័យអនាគត	២២
ឯកសារយោង	២៤



១. សេចក្តីផ្តើម

កន្លងមក មជ្ឈមណ្ឌលអភិវឌ្ឍធុរកិច្ច បានផ្សព្វផ្សាយអត្ថបទស្រាវជ្រាវលើប្រធានបទដ៏ដូចជា សេដ្ឋកិច្ចតូចអង្គ វិស័យគំនូរជីវចល ហ្គេម ព្រមទាំងប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និង ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ជាដើម។ របាយការណ៍ថ្មីនេះនឹងនាំអ្នកអានទៅឈ្វេងយល់ និង ស្វែងរកសក្តានុពលដ៏ធំបន្ទាប់ ដែលនោះគឺជាវិស័យ «ការបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបតួន (webtoon)»។ មូលហេតុចម្បងដែលយើងលើកយកប្រធានបទនេះមកវែកញែក គឺដើម្បីបំពេញនូវចន្លោះខ្វះខាតដ៏សំខាន់មួយនៃខ្សែច្រវាក់តម្លៃ ដែលកន្លងមកពុំទាន់ត្រូវបានទាញយកសក្តានុពលឱ្យអស់លទ្ធភាព។ ផ្ទុយពីវិស័យទេសចរណ៍ច្នៃប្រតិដ្ឋ ឬ វិស័យថ្លៃម៉ូដ ដែលត្រូវការការរៀបចំហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធរូបវន្ត ឬ ធនធានវត្ថុធាតុដើមច្រើនក្នុងការផលិត វិស័យបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបតួន ដើរតួនាទីជារោងចក្រផលិតកម្មសិទ្ធិបញ្ញាដ៏មានឥទ្ធិពលតាំងពីចំណុចចាប់ផ្តើម។ វិស័យនេះត្រូវការដើមទុនទាបបំផុត ដោយពឹងផ្អែកជាចម្បងលើគំនិតអ្នកនិពន្ធ និង ថ្នាលបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល ជាមួយនឹងសមត្ថភាពក្នុងការផ្គត់ផ្គង់វត្ថុធាតុដើមសាច់រឿង ទៅចិញ្ចឹមវិស័យភាពយន្ត ហ្គេម និងការផលិតវត្ថុអនុស្សាវរីយ៍ ដែលយើងបានសិក្សាកន្លងមក។

អត្ថបទរបាយការណ៍នេះត្រូវបានរៀបចំឡើងយ៉ាងសម្រិតសម្រាំងជាពិសេសសម្រាប់អ្នកនិពន្ធ យុវជន និង អ្នកមានទេពកោសល្យដែលចង់ស្វែងរកសក្តានុពលបន្ថែម ក្នុងការស្វែងយល់ និង ចាប់យកគំរូអាជីវកម្មជោគជ័យដែលអាចយកទៅអនុវត្តជាផែនការអាជីវកម្មជាក់ស្តែងបាន។ ក្នុងន័យបំផុសគំនិត យុវជន និង ធុរជនអាចពិចារណាលើការកសាងនូវថ្នាលសាច់រឿងខ្មែរឌីជីថលមួយ ដើម្បីធ្វើទំនើបនីយកម្មរឿងព្រេងប្រជាប្រិយ ឬ ច្នៃប្រតិដ្ឋសាច់រឿងថ្មីៗឱ្យក្លាយជាការបង្ហាញស្នាដៃនិពន្ធរឿង និង តួអង្គឌីជីថលដ៏រស់រវើកដោយភ្ជាប់ជាមួយនឹងប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ជាតិដែលមានស្រាប់ ដើម្បីទាញយករំហូរចំណូលពីប្រតិបត្តិការខ្នាតតូចប្រកបដោយភាពងាយស្រួល និង រលូនបំផុត។ ការកសាងធុរកិច្ចនៅក្នុងវិស័យនេះ មិនមែនពឹងផ្អែកលើការលក់សៀវភៅតាមរបៀបរាងមួយក្បាលៗទៀតនោះទេ ប៉ុន្តែគឺជាការកសាងនូវប្រព័ន្ធចំណូលពហុស្រទាប់ (layered stack) ដ៏រឹងមាំមួយនៅកម្ពុជា។ ប្រព័ន្ធចំណូលនេះចាប់ផ្តើមចេញពីការផ្តល់សិទ្ធិអានដោយឥតគិតថ្លៃដើម្បីទាក់ទាញ និង ប្រមូលមូលដ្ឋានអ្នកគាំទ្រ បន្តទៅរកការតម្រូវឱ្យបង់ប្រាក់តិចតួចដើម្បីទទួលបានសិទ្ធិអានជំពូកថ្មីៗមុនគេ និង ឈានរហូតដល់ការលក់សិទ្ធិផ្តាច់មុខនូវសាច់រឿង ឬ តួអង្គទៅឱ្យក្រុមហ៊ុនផលិត CGI ឬ អ្នកផលិតទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ផ្សេងៗ។ ក្នុងន័យនេះ អត្ថបទស្រាវជ្រាវលើប្រធានបទ «ការបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបតួន» នេះ មានគោលបំណងស្នូលចំនួន ៣ គឺ (១)- បង្ហាញពីភាពជោគជ័យនៃគំរូវេបតួនរបស់កូរ៉េខាងត្បូង ដែលអាចបំប្លែងសាច់រឿងទៅជាកម្មសិទ្ធិបញ្ញា ដ៏មានសក្តានុពល និង អាចពង្រីកជាពហុទម្រង់ដូចជា ភាពយន្ត និង ហ្គេម, (២)- ផ្តល់នូវមគ្គុទ្ទេសក៍អនុវត្តជាក់ស្តែងសម្រាប់ការស្វែងរកប្រាក់ចំណូលពីប្រភពចម្រុះ ដូចជាការបង់ប្រាក់អាន ការផ្សព្វផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និង ការលក់សិទ្ធិអាជីវកម្ម ដែលបម្រើជាប្រយោជន៍ដល់សហគ្រិន និង អ្នកបង្កើតមាតិកាវីដេអូ និង (៣)- ផ្តល់ទស្សនាទាននូវគម្រោងអាជីវកម្មបង្កើតថ្នាលវេបតួនសម្រាប់ទីផ្សារកម្ពុជា ដោយទាញយក

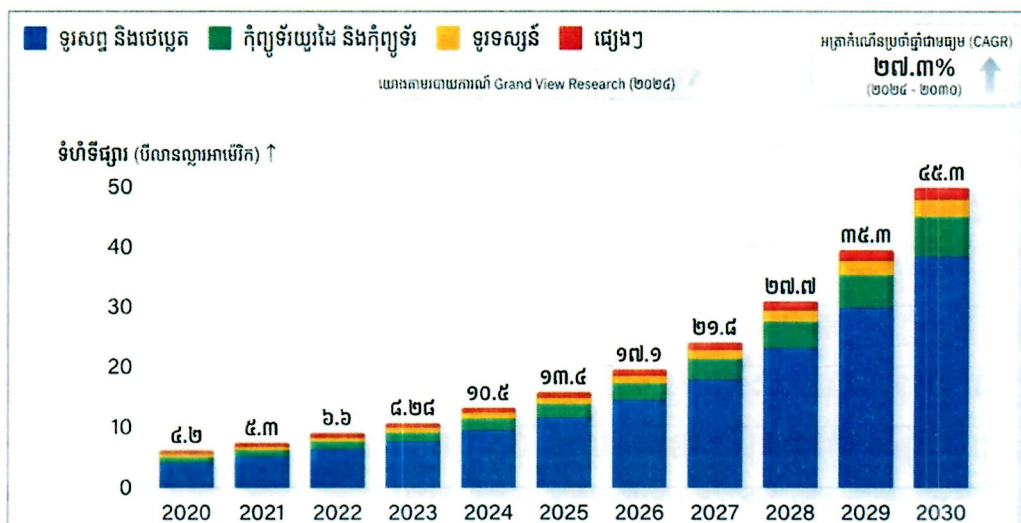
អត្ថប្រយោជន៍ពីប្រព័ន្ធទូទាត់ជាតិដែលមានស្រាប់ និង ការកែច្នៃស្នាដៃរបស់អ្នកនិពន្ធ និង វិចិត្រករខ្មែរ ប្រកបដោយទេពកោសល្យឱ្យក្លាយជាសក្តានុពលសេដ្ឋកិច្ចឌីជីថល។

២. បរិបទសកល និង ទំនាក់ទំនងជាមួយសេដ្ឋកិច្ចប្រតិបត្តិ

សេដ្ឋកិច្ចប្រតិបត្តិគ្របដណ្តប់លើការបង្កើត ការផលិត និង ការចែកចាយទំនិញ ព្រមទាំង សេវាកម្មនានាដែលប្រើប្រាស់គំនិតច្នៃប្រតិបត្តិ និង មូលធនបញ្ញាជាកត្តាស្នូល។ ឧស្សាហកម្មវេបធុន គឺជា ឧទាហរណ៍ល្អបំផុតមួយនៃគោលគំនិតនេះនាពេលបច្ចុប្បន្ន ដោយបានជួយប្រែក្លាយធនធានច្នៃប្រតិបត្តិ ដែលមានដើមទុនសេដ្ឋកិច្ចទាបបំផុត ពោលគឺទេពកោសល្យសិល្បៈនៃការគូរ និង ការសរសេរ ឱ្យទៅជា កម្មសិទ្ធិបញ្ញាឌីជីថលដែលអាចពង្រីកសក្តានុពលគ្មានដែនកំណត់ និង អាចកែច្នៃទៅជាទម្រង់ថ្មីៗបាន យ៉ាងងាយស្រួល។

សម្រាប់ទំហំទីផ្សារវេបធុនសកល មានការប៉ាន់ប្រមាណ និង ទិន្នន័យស្រាវជ្រាវជាច្រើនដែល បង្ហាញពីកំណើនយ៉ាងលឿនគួរឱ្យកត់សម្គាល់ ទោះបីជាមានភាពខុសគ្នាបន្តិចបន្តួចផ្នែកវិធីសាស្ត្រ គណនាក៏ដោយ។ យោងតាមរបាយការណ៍វិភាគទីផ្សាររបស់ស្ថាប័នស្រាវជ្រាវ Grand View Research ដែលបានចេញផ្សាយក្នុងឆ្នាំ២០២៤ បានបង្ហាញថា ទំហំទីផ្សារវេបធុនសកលត្រូវបានប៉ាន់ប្រមាណថា មានទំហំ ៨,៣ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិកនៅក្នុងឆ្នាំ២០២៣ ហើយត្រូវបានព្យាករថានឹងកើនឡើងដល់ ៤៥,៣ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិកនៅត្រឹមឆ្នាំ២០៣០។ របាយការណ៍ដដែល បានវាយតម្លៃថា ទីផ្សារនឹងមាន អត្រាកំណើនប្រចាំឆ្នាំជាមធ្យមរហូតដល់ទៅ ២៧,៣ ភាគរយ ពីឆ្នាំ២០២៤ ដល់ឆ្នាំ២០៣០ ដែលជំរុញ ដោយការប្រើប្រាស់ទូរសព្ទស្អាតហ្វូន និង ការពេញនិយមនៃការអានមាតិកាឌីជីថលទូទាំងសកលលោក។

រូបភាព ១៖ ទំហំទីផ្សារវេបធុនសកលបែងចែកតាមប្រភេទនៃថ្នាំលក់ឆ្នាំ២០២០-២០៣០



ប្រភព៖ ស្ថាប័នស្រាវជ្រាវ Grand View Research (www.grandviewresearch.com)
កំណត់សម្គាល់៖ ទិន្នន័យចាប់ពីឆ្នាំ២០២៤ ទៅដល់ឆ្នាំ២០៣០ គឺជាទិន្នន័យការព្យាករ។



ទន្ទឹមនេះ យោងតាមទិន្នន័យស្រាវជ្រាវ និង ការព្យាកររបស់ស្ថាប័ន Allied Market Research ដែលបានចេញផ្សាយក្នុងសេចក្តីប្រកាសព័ត៌មានឆ្នាំ២០២៦ បានវាយតម្លៃកាន់តែខ្ពស់ ដោយបានគូសបញ្ជាក់ថា ទីផ្សារវេបធុនសកលមានទំហំប្រមាណ ៣,៧ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិកក្នុងឆ្នាំ២០២១ ហើយត្រូវបានរំពឹងថានឹងហាក់ឡើងយ៉ាងគំហុកដល់ ៥៦,១ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិកនៅត្រឹមឆ្នាំ២០៣០ ពោលគឺមានអត្រាកំណើនប្រចាំឆ្នាំជាមធ្យមរហូតដល់ ៣៦,៨ ភាគរយ^១។ ប្រភពដដែលនេះបានសង្កត់ធ្ងន់ថា ទម្រង់មាតិកាបែបរឿងកំប្លែង និង រឿងបែបមនោសញ្ចេតនា គឺជាប្រភេទរឿងដែលគ្របដណ្តប់ចំណែកទីផ្សារធំជាងគេ ដោយក្នុងនោះរឿងបែបមនោសញ្ចេតនាមានអត្រាកំណើនលឿនបំផុតរហូតដល់ ៣៧,៧ ភាគរយ^២។ ការរីកចម្រើននេះមិនត្រឹមតែផ្លាស់ប្តូរទម្លាប់នៃការអានមាតិកាឌីជីថលប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងកាត់បន្ថយតម្រូវការឧបករណ៍គូររូបបែបប្រពៃណី ដោយជំរុញការប្រើប្រាស់បច្ចេកវិទ្យាទាំងស្រុងផងដែរ^៣។

ការរីកចម្រើនយ៉ាងគំហុកនេះត្រូវបានជំរុញយ៉ាងខ្លាំងដោយការកើនឡើងនៃការប្រើប្រាស់ទូរសព្ទស្អាតហ្វូន ការផ្លាស់ប្តូរទម្លាប់នៃការមើលមាតិកាឌីជីថល និង ការអានតាមទូរសព្ទដៃជាចម្បង និង ការកែច្នៃកម្មសិទ្ធិបញ្ញាទៅជាទម្រង់ផ្សព្វផ្សាយផ្សេងៗ ជាពិសេសក្នុងចំណោមយុវជនជំនាន់ថ្មី។ កត្តាទាំងអស់នេះបានរួមចំណែកយ៉ាងសកម្មក្នុងការជំរុញ «សេដ្ឋកិច្ចតួអង្គ (character economy)» ដែលជាប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីពាណិជ្ជកម្មមួយត្រូវបាន កសាងឡើងជុំវិញតួអង្គប្រតិដ្ឋក្រោមការគាំពារដោយកម្មសិទ្ធិបញ្ញា។ កម្មសិទ្ធិបញ្ញាដើមដែលល្បីល្បាញចេញពីការអានលើទូរសព្ទដៃ អាចត្រូវបានយកទៅកែច្នៃលក់សិទ្ធិបន្តនិង ផលិតជាទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ផ្សេងៗ។ ជាឧទាហរណ៍ជាក់ស្តែងនៅជប៉ុន យោងតាមរបាយការណ៍ធុរកិច្ចតួអង្គឆ្នាំ២០២៤ (character business 2024) របស់វិទ្យាស្ថានស្រាវជ្រាវ Yano Research Institute ដែលចេញផ្សាយក្នុងខែកក្កដា ឆ្នាំ២០២៤ បានបង្ហាញថា ទីផ្សារអាជីវកម្មតួអង្គនៅក្នុងជប៉ុន ដែលរាប់បញ្ចូលទាំងការលក់ទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ និង ការផ្តល់អាជ្ញាបណ្ណកម្មសិទ្ធិបញ្ញា ត្រូវបានប៉ាន់ស្មានថានឹងកើនដល់ ២,៧៨ ទ្រីលានយ៉េន ឬស្មើប្រមាណជាង ១៧ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក សម្រាប់ឆ្នាំ២០២៤ និង រំពឹងថានឹងបន្តកើនដល់ ២,៨៤ ទ្រីលានយ៉េន នៅក្នុងឆ្នាំ២០២៥^៤។ ការវិវឌ្ឍនេះត្រូវបានជំរុញដោយការចូលរួមយ៉ាងសកម្មពីអ្នកគាំទ្រ ដែលត្រូវបានគេស្គាល់ថាជាយុគសម័យអ្នកបង្កើតរួមគ្នា (co-creator era ឬ oshikatsu) ដែលអ្នកគាំទ្របានក្លាយជាភាគីពាក់ព័ន្ធផ្ទាល់ក្នុងការជំរុញតម្លៃសេដ្ឋកិច្ចនៃតួអង្គ^៥។ កាន់តែគួរឱ្យកត់សម្គាល់នោះគឺ យោងតាមរបាយការណ៍ឧស្សាហកម្មគំនូរជីវចល (anime industry report 2025) របស់សមាគមគំនូរជីវចលជប៉ុន (Association of Japanese Animations - AJA) ដែលចេញផ្សាយកាលពីខែកុម្ភៈ ឆ្នាំ២០២៦ បានបញ្ជាក់ថា ទំហំទីផ្សារឧស្សាហកម្មគំនូរជីវចលជប៉ុនបានបំបែកកំណត់ត្រាជាប្រវត្តិសាស្ត្រ ដោយសម្រេចបានរហូតដល់ ៣,៨៥ ទ្រីលានយ៉េន ឬស្មើនឹងប្រមាណ ២៤,៥០ ទៅ ២៥,២៥ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០២៤ ដែលធ្លាប់បញ្ជាក់ពីកំណើន ១១៤,៨ ភាគរយ ធៀបនឹងរយៈពេលដូចគ្នាក្នុងឆ្នាំ២០២៣^៦។ របាយការណ៍ដដែលខាងលើក៏



បានគូសបញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់ថា ប្រភពចំណូលធំបំផុតនៅក្នុងឧស្សាហកម្មនេះគឺមិនមែនបានមកពីការចាក់ផ្សាយវីដេអូក្នុងស្រុកនោះទេ ប៉ុន្តែបានមកពីទីផ្សារក្រៅប្រទេស ដែលបានរួមចំណែករហូតដល់ទៅ ៥៦,៥ ភាគរយ នៃទំហំទីផ្សារសរុប ពោលគឺមានទំហំប្រមាណ ២,១៧ ទ្រីលានយ៉េន ឬស្មើនឹងប្រមាណ១៤,២៧ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក ខណៈទីផ្សារក្នុងស្រុកជប៉ុនមានកំណើនត្រឹមតែ ២,៨ ភាគរយប៉ុណ្ណោះ។ ភាពជោគជ័យនេះបានជំរុញឱ្យក្រុមហ៊ុនធំៗដូចជា Kadokawa សម្រេចចិត្តប្រមូលផ្តុំស្តីយោគំនូរដ៏វិចលចំនួន ៦ បញ្ចូលគ្នា ដើម្បីបង្កើតជាមជ្ឈមណ្ឌលផលិតកម្មខ្នាតយក្ស និង កសាងទីក្រុងគំនូរដ៏វិចលលំដាប់ពិភពលោកនៅតំបន់ Ikebukuro^{viii}។ ចំណុចដែលគួរឱ្យកត់សម្គាល់បំផុតនោះគឺថា ប្រភពចំណូលធំបំផុតនៅក្នុងឧស្សាហកម្មនេះមិនមែនបានមកពីវិស័យការចាក់ផ្សាយវីដេអូនោះទេ ប៉ុន្តែបានពីការលក់ទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ និង ការលក់សិទ្ធិកម្មសិទ្ធិបញ្ញា។ ជំរុញពីក្រោយខ្នងដោយវិស័យវេបធុន គំរូសេដ្ឋកិច្ចនេះអនុញ្ញាតឱ្យទីផ្សារដែលកំពុងអភិវឌ្ឍ អាចឈានចូលទៅក្នុងខ្សែច្រវាក់តម្លៃនៅចំណុចដែលប្រើប្រាស់ដើមទុនតិច ពោលគឺត្រូវមានអ្នកច្នៃប្រតិបត្តិដ៏ម្នាក់ និង ទូរសព្ទស្អាតហ្វូនមួយគ្រឿងប៉ុណ្ណោះ រួចអាចពង្រីកសក្តានុពលរបស់ខ្លួនឆ្ពោះទៅកម្រិតខ្ពស់បំផុត តាមរយៈការបង្កើតកិច្ចសហការ និង ការផ្តល់អាជ្ញាបណ្ណបន្ត។

នៅក្នុងក្របខណ្ឌនៃសេដ្ឋកិច្ចពណ៌ទឹកក្រូច (orange Economy) ឬ ឧស្សាហកម្មច្នៃប្រតិបត្តិ (creative industries) វិធីសាស្ត្រក្នុងការបង្កើតតម្លៃបន្ថែមគឺមានច្រើនទម្រង់។ ដើម្បីយល់ឱ្យបានស៊ីជម្រៅអំពីភាពខុសគ្នារវាងការធ្វើពាណិជ្ជកម្មលើមាតិកាឌីជីថល និង ការធ្វើពាណិជ្ជកម្មលើផលិតផលរូបវន្ត (Physical Goods) ការប្រៀបធៀបខាងក្រោមនេះត្រូវបានរៀបចំឡើងដោយផ្អែកតាមទិដ្ឋភាពនៃថ្នាលវេបធុន និង ការធ្វើទំនើបកម្មវត្ថុអនុស្សាវរីយ៍ដែលជាស្នូលនៃសេដ្ឋកិច្ចតូអង្គ។

តារាង ១៖ តារាងប្រៀបធៀបរវាងថ្នាលបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និងវេបធុន និង ការធ្វើទំនើបកម្មវត្ថុអនុស្សាវរីយ៍ក្នុងសេដ្ឋកិច្ចតូអង្គ

លក្ខណៈ- វិនិច្ឆ័យ	ថ្នាលបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបធុន	ការធ្វើទំនើបកម្មវត្ថុ អនុស្សាវរីយ៍ក្នុងសេដ្ឋកិច្ចតូអង្គ
(១)- ទម្រង់នៃ ផលិតផល (product format)	ជាទម្រង់អូឌី និង ឌីជីថលទាំងស្រុង (digital content) ដោយផ្តោតលើសាច់រឿងប្រតិបត្តិ គំនូរដ៏វិចលដែលអាចអូសមើល និង ទម្រង់ការអានបែបបញ្ជីរលើស្នាតហ្វូន និង កម្មសិទ្ធិបញ្ញា ដែលគ្មានដែនកំណត់ទីតាំងភូមិសាស្ត្រ។	ជាទម្រង់រូបវន្តដែលពឹងផ្អែកលើសម្ភារៈ (ឧទាហរណ៍ សម្លៀកបំពាក់ ស្នាដៃសិល្បៈកែវ) ដែលត្រូវបានធ្វើទំនើបកម្មដោយបញ្ចូលរូបភាពតូអង្គច្នៃប្រតិបត្តិ ឬ បច្ចេកវិទ្យា។
(២)- ដំណាក់កាល នៃខ្សែច្រវាក់តម្លៃ (value chain stage)	ស្ថិតនៅដំណាក់កាលចាប់ផ្តើម ឬ ជាប្រភពដើមនៃសេដ្ឋកិច្ចតូអង្គ។ ជាកន្លែងដែលកម្មសិទ្ធិបញ្ញាថ្មីត្រូវបានបង្កើតឡើង	ស្ថិតនៅដំណាក់កាលចុងក្រោយ ឬ ជាផ្នែកទាញយកផលចំណេញ។ ពឹងផ្អែកលើការល្បីល្បាញនៃកម្មសិទ្ធិបញ្ញាដែលមានស្រាប់



៣. គំរូនៃការកម្រៃចំណូល (monetization)	ធ្វើតេស្តសាកល្បងជាមួយទស្សនិកជន និង កសាងមូលដ្ឋានក្រុមអ្នកគាំទ្រ។ រកចំណូលតាមរយៈប្រតិបត្តិការខ្នាតមីក្រូ គំរូរង់ចាំដើម្បីអានដោយឥតគិតថ្លៃ ការជាប់ប្រចាំខែ ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និង ការលក់សិទ្ធិផលិតបន្ត (ហ្គេម ភាពយន្ត)។ លទ្ធភាពពង្រីកទំហំប្រាក់ចំណូលមានសភាពគ្មានដែនកំណត់។	ដើម្បីបង្កើតតម្លៃបន្ថែមលើវត្ថុប្រើប្រាស់ ឬ វត្ថុប្រមូលផ្តុំ។ រកចំណូលពីការលក់ទំនិញរាយដោយផ្ទាល់ ការលក់ដុំ ការតាំងពិព័រណ៍ និង អាជីវកម្ម អេឡិចត្រូនិកកម្រិតផលិតផលរូបវន្ត។ ផលចំណេញត្រូវបានកំណត់ដោយសមត្ថភាពផលិត ចំណាយកស្មុការ និង ការគ្រប់គ្រងស្តុក។
---	---	---

៣. បទពិសោធនៃបណ្តាប្រទេសក្នុងតំបន់

៣.១. កូរ៉េខាងត្បូង

ឧស្សាហកម្មដែលប្រៀបបាននឹងរោងចក្រផលិតកម្មសិទ្ធិបញ្ញាខ្នាតយក្សនេះ មានប្រភពដើមចេញពីកូរ៉េខាងត្បូង។ ទម្រង់វេបធុនបានលេចជាប្រភេទឡើងជាលើកដំបូង តាមរយៈគេហទំព័រផ្តល់ព័ត៌មានកូរ៉េ ដូចជា Daum នៅក្នុងឆ្នាំ២០០៣ និង Naver នៅក្នុងឆ្នាំ២០០៤ ដោយចាប់ផ្តើមឡើងជាសេវាកម្មអានដោយឥតគិតថ្លៃ ដើម្បីទាក់ទាញចរាចរណ៍អ្នកប្រើប្រាស់។ របកគំហើញដ៏ធំមួយដែលធ្វើឱ្យឧស្សាហកម្មនេះមានសម្បុរឡើងខ្លាំង និង ក្លាយជាប្រភពចំណូលកម្រិតសាកល គឺការបង្កើតប្រព័ន្ធរកប្រាក់ចំណូលជាក់ស្តែង ដូចជាការបើកដំណើរការផ្ទាល់បង់ប្រាក់របស់ Lezhin Comics ក្នុងឆ្នាំ២០១៣ និង ការដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រ «រង់ចាំ ឬ បង់ប្រាក់ (Wait-or-pay)» ដោយ KakaoPage។

យោងតាមការស្ទង់មតិឧស្សាហកម្មឆ្នាំ២០២៤ របស់ទីភ្នាក់ងារមាតិកាច្នៃប្រតិដ្ឋកូរ៉េ (KOCCA) ទំហំនៃការលក់នៅក្នុងឧស្សាហកម្មវេបធុនក្នុងស្រុករបស់កូរ៉េខាងត្បូងសម្រេចបាន ២,២៨ ទ្រីលានរ៉ូន ឬ ស្មើនឹងប្រមាណ១,៤៩ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក នៅក្នុងឆ្នាំ២០២៤ ដែលបានកើនឡើង ៤,៤% ធៀបនឹងឆ្នាំ២០២៣^x ហើយនេះគឺជាឆ្នាំទីពីរហើយដែលឧស្សាហកម្មនេះបានបំបែកកំណត់ត្រាលក់លើសពី ២ ទ្រីលានរ៉ូន។ ក្រៅពីទីផ្សារក្នុងស្រុក ការនាំចេញកម្មសិទ្ធិបញ្ញាក៏មានទំហំធំធេងផងដែរ ដោយមានជប៉ុនជាទីផ្សារនាំមុខគេ (៤០,៣%) បន្ទាប់មកគឺអាមេរិកខាងជើង (១៩,៧%) បណ្តាប្រទេសប្រើប្រាស់ភាសាចិន (១៥,៦%) អាស៊ីអាគ្នេយ៍ (១២,៣%) និង អឺរ៉ុប (៨,២%) ។ ជាការកត់សម្គាល់ អ្នកប្រើប្រាស់ប្រមាណ ៨០% បានអានមាតិកាតាមរយៈទូរសព្ទស្មាតហ្វូន ដែលចំណុចនេះបញ្ជាក់ពីសារៈសំខាន់នៃការរចនាទម្រង់មើល និង អានតាមបែបបញ្ឈរ (vertical-scroll)។ ដោយឡែក ទម្រង់នៃការនាំចេញកម្មសិទ្ធិបញ្ញាដែលធំជាងគេ គឺសិទ្ធិបញ្ជូនទិន្នន័យតាមប្រព័ន្ធអនឡាញ (online transmission rights) ដែលមានអត្រារហូតដល់ ៧៦,០% បន្ទាប់មកគឺសិទ្ធិបោះពុម្ពផ្សាយមាន ២០,១%។^x ក្រៅពីភាពជោគជ័យឧស្សាហកម្មនេះក៏ប្រឈមនឹងបញ្ហាផងដែរ ដោយអ្នកឆ្លើយតបការស្ទង់មតិ ៤២,២% បានទាមទារឱ្យមានការគាំទ្រក្នុងការទាក់ទាញទុនវិនិយោគ និង ៣៥,៤% ទៀតចង់ឱ្យមានការរឹតបន្តឹងបទប្បញ្ញត្តិប្រឆាំងនឹងគេហទំព័រលួចចម្លងខុសច្បាប់។



ភាពជោគជ័យដ៏អស្ចារ្យបំផុតមួយទៀតរបស់កូរ៉េនៅក្នុងទីផ្សារសកល ត្រូវបានសបញ្ជាក់តាមរយៈការបោះផ្សាយលក់មូលបត្រជាសាធារណៈលើកដំបូងរបស់ក្រុមហ៊ុន WEBTOON Entertainment Inc. ដែលជាក្រុមហ៊ុនមេរបស់ថ្នាក់ Naver Webtoon។ ក្រុមហ៊ុននេះបានចុះបញ្ជីជោគជ័យនៅក្នុងទីផ្សារភាគហ៊ុនអាមេរិក NASDAQ ក្រោមនិមិត្តសញ្ញា WBTN នៅក្នុងខែមិថុនា ឆ្នាំ២០២៤^{xii}។ ផ្អែកតាមរបាយការណ៍ហិរញ្ញវត្ថុប្រចាំឆ្នាំ (form 10-K) របស់គណៈកម្មការមូលបត្រ និងទីផ្សារអាមេរិក (SEC) ក្រុមហ៊ុន WEBTOON Entertainment រកប្រាក់ចំណូលសរុបបានរហូតដល់ ១,៣៥ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក សម្រាប់ឆ្នាំ២០២៤។ នៅក្នុងរចនាសម្ព័ន្ធចំណូលដ៏ធំសម្បើមនេះ ប្រភពចំណូលដែលធំជាងគេបំផុតគឺបានមកពី «មាតិកាបង់ប្រាក់» (Paid Content) ដែលមានទំហំទឹកប្រាក់រហូតដល់ ១,០៨ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក តាមពីក្រោយដោយចំណូលពីការផ្សាយពាណិជ្ជកម្មចំនួន ១៦៦ លានដុល្លារអាមេរិក និង ចំណូលពីការកែច្នៃកម្មសិទ្ធិបញ្ញា (IP adaptations) ចំនួន ៩៩ លានដុល្លារអាមេរិក។ ទោះយ៉ាងនេះក្តី ការចំណាយលើថ្លៃដើមដែលរួមបញ្ចូលទាំងការបែងចែកភាគលាភដល់អ្នកនិពន្ធ មានទំហំធំធេងរហូតដល់ ១,០១ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក ដែលឆ្លុះបញ្ចាំងពីការចំណាយប្រតិបត្តិការដ៏ខ្ពស់នៃប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីនេះ^{xiii}។ អ្វីដែលធ្វើឱ្យក្រើកដល់ឧស្សាហកម្មកម្សាន្តសកល គឺការប្រកាសភាពជាដៃគូយុទ្ធសាស្ត្ររវាង WEBTOON Entertainment និង ក្រុមហ៊ុនយក្ស The Walt Disney Company នៅក្នុងខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០២៥។ តាមរយៈកិច្ចព្រមព្រៀងនេះ ក្រុមហ៊ុន Disney បានយល់ព្រមទិញយកភាគហ៊ុនចំនួន ២% នៅក្នុងក្រុមហ៊ុន WEBTOON Entertainment ស្របពេលដែលភាគីទាំងពីរនឹងរួមគ្នាបង្កើតថ្នាក់អានសៀវភៅកំប្លែងឌីជីថលថ្មីមួយ ដែលប្រមូលផ្តុំសាច់រឿងល្បីៗជាង ៣៥ ០០០ ចំណងជើង ពីស្តុកយោបុត្រសម្ព័ន្ធរបស់ក្រុមហ៊ុន Disney រួមមាន Marvel, Star Wars, Pixar និង 20th Century Studios។ កិច្ចសហការនេះទទួលបានការគាំទ្រយ៉ាងខ្លាំងពីទីផ្សារភាគហ៊ុន ដោយតម្លៃភាគហ៊ុនរបស់និមិត្តសញ្ញា WBTN បានហក់ឡើងពី ៤៥ ទៅ ៩០% ក្រោយការប្រកាសព័ត៌មាននេះ។ ព្រឹត្តិការណ៍នេះមិនត្រឹមតែជាការទទួលស្គាល់នូវសក្តានុពលនៃទម្រង់អានអូសបញ្ជីរបស់វេបតូនប៉ុណ្ណោះទេ ប៉ុន្តែថែមទាំងជាការធ្វើសមាហរណកម្មកម្មសិទ្ធិបញ្ញាប្រទេសដ៏ធំបំផុត ចូលទៅក្នុងប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីបច្ចេកវិទ្យាអាស៊ី ដែលអនុញ្ញាតឱ្យក្រុមហ៊ុនយក្សដូចជា Disney អាចពង្រីកការកសាងសហគមន៍អ្នកគាំទ្រថ្មីៗយ៉ាងមានប្រសិទ្ធភាព^{xiii}។

៣.២. ជប៉ុន និង ឥណ្ឌូនេស៊ី

ភាពជោគជ័យនៃគំរូអាជីវកម្មនេះ មិនមែនកើតមានឡើងត្រឹមតែនៅក្នុងព្រំដែននៃកូរ៉េខាងត្បូងនោះទេ។ ជប៉ុន ដែលជាទីផ្សារសៀវភៅកំប្លែងឌីជីថលដ៏ធំបំផុតនៅលើពិភពលោក បានក្លាយជាទីលានប្រកួតប្រជែងដ៏សំខាន់ក្នុងថ្នាក់អានសៀវភៅ តាមរយៈយុទ្ធសាស្ត្រនាំចេញ។ កម្មវិធី Piccoma ដែលដំណើរការដោយក្រុមហ៊ុន Kakao បានក្លាយជាកម្មវិធីដែលរកចំណូលបានខ្ពស់ជាងគេបំផុតនៅក្នុងជប៉ុន។ យោងតាមទិន្នន័យពី Data.ai (បច្ចុប្បន្ន Sensor Tower) កម្មវិធី Piccoma បានឈរនៅលំដាប់លេខមួយ ជាកម្មវិធីដែលប្រមូលបានប្រាក់ចំណាយពីអ្នកប្រើប្រាស់ខ្ពស់ជាងគេបំផុតនៅក្នុងទីផ្សារជប៉ុន សម្រាប់ឆ្នាំ២០២៣ និង ឆ្នាំ២០២៤ ដោយរាប់បញ្ចូលទាំងកម្មវិធីប្រភេទហ្គេមផងដែរ^{xiv}។ ប្រាក់ចំណាយរបស់អ្នកប្រើប្រាស់លើ



កម្មវិធី Piccoma ត្រូវបានប៉ាន់ប្រមាណថាមានទំហំរហូតដល់ ៤៩៧ លានដុល្លារអាមេរិក នៅក្នុងឆ្នាំ ២០២៤ ដោយផ្អែកលើកម្មវិធីហ្គេមយក្ស Monster Strike (៤៨២ លានដុល្លារអាមេរិក) និង កម្មវិធីគូប្រជែង Line Manga (៤១៨ លានដុល្លារអាមេរិក)^{xv}។ ប្រសិនបើមិនរាប់បញ្ចូលហ្គេមទេ កម្មវិធី Piccoma បាន គ្រងតំណែងលេខមួយរយៈពេល ៥ ឆ្នាំជាប់ៗគ្នា តាំងពីឆ្នាំ២០២០ មកម្ល៉េះ។ ភាពជោគជ័យដ៏លើសលប់ នេះ បានជំរុញឱ្យ Piccoma ចាប់ដៃគូសហការបង្កើតទស្សនាវដ្តីគំនូរដ៏ចលនាអេឡិចត្រូនិក MANGA Bar ជាមួយនឹងស្នូឌីយោ Kadokawa ដើម្បីពង្រីកមូលដ្ឋានចែកចាយបន្ថែមទៀត^{xvi}។ ចំណុចស្នូលនៃភាព ជោគជ័យរបស់កម្មវិធី Piccoma គឺការប្រើប្រាស់គំរូ «រង់ចាំដើម្បីអានដោយឥតគិតថ្លៃ (wait-for-free)» និង ការប្រើប្រាស់កាក់និម្មិត ដែលនេះសបញ្ជាក់ឱ្យឃើញថា យុទ្ធសាស្ត្រគិតថ្លៃតាមរយៈប្រតិបត្តិការខ្នាតតូច អាចយកឈ្នះបានសូម្បីតែនៅក្នុងទីផ្សារដែលពោរពេញទៅដោយវប្បធម៌ទិញសៀវភៅ Manga បោះពុម្ព ដែលមានកម្រិតអភិរក្សខ្ពស់ក៏ដោយ។ ដោយឡែក ឥណ្ឌូនេស៊ី គឺជាទីផ្សារវេបធុនដ៏ធំជាងគេនៅក្នុងតំបន់ អាស៊ីអាគ្នេយ៍ ដែលឆ្លុះបញ្ចាំង អំពីភាពជោគជ័យនៃគំរូធ្វើមូលដ្ឋាននីយកម្ម។ ទីផ្សារនៅទីនោះមាន ការរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សតាមរយៈការបកប្រែមាតិកាពីភាសាកូរ៉េមកជាភាសាឥណ្ឌូនេស៊ី (Bahasa Indonesia) ព្រមទាំងការយកចិត្តទុកដាក់ក្នុងការបណ្តុះបណ្តាលអ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋក្នុងស្រុក ឱ្យផលិតសាច់រឿង ផ្ទាល់ខ្លួន ហើយបន្ទាប់មកទើបបកប្រែសាច់រឿងទាំងនោះនាំចេញទៅជាភាសាអង់គ្លេស កូរ៉េ ឬ ជប៉ុនវិញ។ *មេរៀនដ៏សំខាន់សម្រាប់ធុរកិច្ចនៅក្នុងកម្ពុជា គឺត្រូវចាប់ផ្តើមពីការធ្វើមូលដ្ឋាននីយកម្ម និង ការកសាងបណ្តាញ អ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋមាតិកាក្នុងស្រុក ជាជាងការព្យាយាមប្រកួតប្រជែងដោយផ្ទាល់ជាមួយនឹងមាតិកាខ្នាតយក្ស ពីបរទេសតាំងពីជំហានដំបូង។*



៤. បេសសម្ព័ន្ធការបែកចែកចំណូល និង ភាគលាភសម្រាប់អ្នកបង្កើតមាតិកា

៤.១. ប្រព័ន្ធរកចំណូលចម្រុះស្រទាប់ (Layered Monetization Stack)

ប្រព័ន្ធរកចំណូលដែលផ្តល់ស្ថិរភាព និង កំណើនខ្ពស់បំផុត មិនមែនជាការដាក់តម្លៃលក់ត្រង់ៗនោះទេ ប៉ុន្តែជាការរួមបញ្ចូលគ្នានូវគំរូអាជីវកម្មជាច្រើន ដើម្បីឆ្លើយតបទៅនឹងកម្រិតនៃការទិញរបស់អ្នកអានផ្សេងៗគ្នា។ តារាងខាងក្រោមនេះ បង្ហាញពីការប្រៀបធៀបគំរូនៃការរកប្រាក់ចំណូលសំខាន់ៗនៅក្នុងឧស្សាហកម្មបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល។

តារាង ២៖ តារាងប្រៀបធៀបគំរូនៃការរកប្រាក់ចំណូលសំខាន់ៗនៅក្នុងឧស្សាហកម្មបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល

គំរូអាជីវកម្ម	របៀបដំណើរការ	ឧទាហរណ៍ជាក់ស្តែង	សក្តិសមបំផុតសម្រាប់...	គុណសម្បត្តិ	គុណវិបត្តិ
រង់ចាំដើម្បីអានដោយឥតគិតថ្លៃ (freemium / wait-for-free)	អានដោយឥតគិតថ្លៃក្រោយពេលកំណត់ (ឧទាហរណ៍៖ រាល់ ១២-២៤ ម៉ោង) ឬ បង់កាក់ដើម្បីអានរំលងការរង់ចាំ	KakaoPage, Piccoma, មុខងារ Fast Pass របស់វេបធួន	ថ្នាលចែកចាយដែលមានទំហំអ្នកប្រើប្រាស់ធំ	បង្កើតទំហំអ្នកអានឥតគិតថ្លៃដ៏ធំ និងទាញប្រាក់ចំណូលខ្នាតតូចពីអ្នកគាំទ្រ	ត្រូវការបរិមាណអ្នកអានច្រើនកុះករ, ចំណូលពីមនុស្សម្នាក់ៗ (ARPU) មានកម្រិតទាបក្នុងទីផ្សារមានចំណូលទាប
ការបង់ប្រាក់ដើម្បីអាន (paywall)	តម្រូវឱ្យទិញសាច់រឿងនីមួយៗជាវគ្គ ឬ ជាក្បាល	Lezhin, Toomics	មាតិកាដែលមានគុណភាពខ្ពស់កម្រិតពិសេស ឬ មាតិកាសម្រាប់មនុស្សពេញវ័យ	ទទួលបានប្រាក់ចំណូលដោយផ្ទាល់ក្នុងមួយឯកតាដែលបានលក់	ដាក់កម្រិតទំហំអ្នកអាន និងងាយប្រឈមនឹងបញ្ហាលួចចម្លងសាច់រឿង (Piracy)



គំរូរចនាប្រភេទ	របៀបបង្កើនការ	ឧទាហរណ៍ ជាក់ស្តែង	សក្តិសមបំផុត សម្រាប់...	គុណសម្បត្តិ	គុណវិបត្តិ
ការជាវប្រចាំសមាជិក ភាព (Subscription)	បង់ប្រាក់ថេរប្រចាំខែដើម្បី អានសាច់រឿងដោយគ្មាន ដែនកំណត់	Manta (បង់ប្រហែល ៤,៩៩ ដុល្លារអាមេរិក/ ខែ)	អ្នកចូលចិត្តអានច្រើន រឿងជាប់ៗគ្នា, បណ្ណាល័- យសាច់រឿងដែលបាន បញ្ចប់ជាស្ថាពរ	ផ្តល់ប្រាក់ចំណូលប្រចាំខែ ច្បាស់លាស់ និង អាច ព្យាករបាន	ត្រូវការចំណាយធំ ដើម្បីកសាងបណ្ណាល័- យរឿងឱ្យសម្បូរបែប និង ប្រឈមហានិភ័យ នៃការឈប់ជាវ
ការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម (advertising)	បង្ហាញផ្ទាំងពាណិជ្ជកម្មនៅ ចន្លោះវគ្គអានឥតគិតថ្លៃ	ប្រព័ន្ធ Naver PPS, កម្មវិធីចែករំលែក ចំណូលពាណិជ្ជកម្ម របស់វេបធួន	ទស្សនិកជនដែលអាន កម្រិតឥតគិតថ្លៃមាន ចំនួនច្រើន	អាចទាញប្រាក់ចំណូលពី ក្រុមអ្នកប្រើប្រាស់ដែល គ្មានលទ្ធភាពបង់ប្រាក់	តម្លៃនៃទិដ្ឋភាព នីមួយៗមានកម្រិត ទាប និង ត្រូវការទំហំ ចរាចរណ៍ពិតប្រាកដដ៏ ធំសម្បើម
ប្រតិបត្តិការខ្នាតតូច ឬ កាក់ (micro- transactions)	ទិញរូបិយបណ្ណនិម្មិតដើម្បី ប្តូរយកវត្ថុរឿង ឬ វត្ថុ ឌីជីថល	កាក់ ឬ នំ (Coins/ Cookies) របស់ វេបធួន	គ្រប់ថ្នាលអានសៀវភៅ និង កម្មវិធីឌីជីថល ទាំងអស់	ការចំណាយហ័សដោយ កម្លាំងអន្ទះសារ (impulse spend) ដោយមិនចង់ជួប ភាពអាក់អន់ និង អាច លក់ជាកញ្ចប់	តម្រូវឱ្យមានហេដ្ឋា- រចនាសម្ព័ន្ធប្រព័ន្ធ ទូទាត់ប្រាក់ដែលមាន ភាពល្អនៃបំផុត
ការផ្តល់មូលនិធិ ឬការ លើកទឹកចិត្ត (crowdfunding / tipping)	ការជាវសមាជិកភាព ឯកជន ឬ ការប្រគល់ប្រាក់ លើកទឹកចិត្ត	Patreon, មុខងារ SuperLikes របស់ វេបធួន, Tapas tips	អ្នកបង្កើតមាតិកាឯករាជ្យ (independent creators)	ជាប្រាក់ចំណូលផ្ទាល់ខ្លួន ដែលអាចព្យាករបាន និង គ្រប់គ្រងដោយអ្នក ប្រតិបត្តិផ្ទាល់	ត្រូវមានអ្នកគាំទ្រច្រើន ជាមុនសិន និង ទាមទារឱ្យអ្នកនិពន្ធ ខិតខំស្វែងរកអ្នកអាន ដោយខ្លួនឯង



គំរូទី២	របៀបដំណើរការ	ឧទាហរណ៍ ជាក់ស្តែង	សក្តិសមបំផុត សម្រាប់...	គុណសម្បត្តិ	គុណវិបត្តិ
ការលក់អាជ្ញាបណ្ណ ឬ កម្រៃសិទ្ធិ (licensing / royalties)	លក់សិទ្ធិផលិតភាពយន្ត ហ្គេម គំនូរដ៏ចល ឬសិទ្ធិ បកប្រែ	Solo Leveling, Sweet Home	កម្មសិទ្ធិបញ្ញាដែលទទួល បានភាពជោគជ័យ និង មានអ្នកគាំទ្ររឹងមាំ រួចរាល់	ជាប្រភពចំណូលដ៏ធំបំផុត ដែលអាចផ្លាស់ប្តូរវាសនា អ្នកនិពន្ធបាន	មានអ្នកច្នៃប្រតិបត្តិ តូចណាស់ដែលទទួល បានឱកាសនេះ ហើយ ការគ្រប់គ្រងសិទ្ធិមាន ភាពស្មុគស្មាញ
ការលក់ទំនិញអនុស្សា- វរីយ៍ (merchandise)	ទំនិញបន្លែ ឬ ទំនិញឌីជី- ថលដែលភ្ជាប់ជាមួយសាច់ រឿង	ហាងលក់ទំនិញរបស់ វេបតូន (WEBTOON Shop) និង ការពង្រីក សេដ្ឋកិច្ចតូអង្គ	កម្មសិទ្ធិបញ្ញាដែលមាន តួអង្គលេចធ្លោខ្លាំង និង មានអត្តសញ្ញាណ ច្បាស់លាស់	ផ្តល់ប្រាក់ចំណេញខ្ពស់ និង ជួយពង្រឹងភាព ស្និទ្ធស្នាលជាមួយក្រុមអ្នក គាំទ្រកាន់តែខ្លាំង	តម្រូវឱ្យមានការ គ្រប់គ្រងស្តុក និង ប្រព័ន្ធកស្តុការ ព្រម ទាំងទាមទារឱ្យគេ ស្គាល់តួអង្គទូលំ- ទូលាយ



ការដាក់ឱ្យប្រើប្រាស់គំរូ «រង់ចាំដើម្បីអានដោយឥតគិតថ្លៃ (wait-for-free)» គឺជាការច្នៃប្រតិដ្ឋ ផ្នែកអាជីវកម្មដ៏វិជ្ជាជីវៈបំផុត ព្រោះប្រព័ន្ធនេះប្រែក្លាយភាពអន្ទះសាររបស់អ្នកអាន ឱ្យក្លាយទៅជាប្រតិបត្តិការ ខ្នាតតូច ខណៈពេលដែលថ្នាលនៅតែអាចរក្សាបាននូវកម្រិតចរាចរណ៍អ្នកអានដោយឥតគិតថ្លៃជាច្រើន។ សម្រាប់អ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋករករណី វិធីដាក់ស្តែងនៃការស្វែងរកចំណូលគឺត្រូវឆ្លងកាត់ការផ្សព្វផ្សាយដោយឥតគិត ថ្លៃ ដើម្បីឱ្យគេស្គាល់ជាមុន បន្ទាប់មកទើបពឹងផ្អែកលើថ្នាលដូចជា Patreon និង ប្រព័ន្ធលើកទឹកចិត្ត (tipping) ដើម្បីទទួលបានចំណូលប្រចាំខែ។ កម្មវិធី Patreon ត្រូវបានចាត់ទុកថាជាប្រភពចំណូលលំដាប់ លេខមួយសម្រាប់អ្នកនិពន្ធករករណី បើទោះបីជាអត្រានៃការប្រែក្លាយអ្នកអានទៅជាអ្នកបង់ប្រាក់មានកម្រិត ទាបក៏ដោយ។ ឧទាហរណ៍ អ្នកនិពន្ធម្នាក់ដែលមានចំនួនអ្នកចូលអាន ១,២ លានដង អាចរកចំណូលបាន ត្រឹមតែប្រហែល ២៣៤ ដុល្លារអាមេរិកក្នុងមួយខែ ពីអ្នកគាំទ្រចំនួន ១០០ នាក់ដែលបង់ប្រាក់។ សម្រាប់ ស្ទូឌីយោ ឬ ក្រុមហ៊ុនបោះពុម្ពផ្សាយខ្នាតធំ អាចប្រើប្រាស់ថ្នាល freemium ទំហំធំ ឬ គំរូអានដោយឥតគិត ថ្លៃ រួចជំរុញការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និង ការលក់អាជ្ញាបណ្ណកម្មសិទ្ធិបញ្ញា ដោយក្តោបក្តាប់សាច់រឿងឱ្យបាន ច្រើនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន។

៤.២. គោលការណ៍ធានាចំណូលអប្បបរមា និង ការបែងចែកប្រាក់ចំណូល

រចនាសម្ព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ទូទៅនៅក្នុងទីផ្សារកូរ៉េខាងត្បូងពឹងផ្អែកលើប្រព័ន្ធធានាចំណូលអប្បបរមា (minimum guarantee, MG) ឬក៏រួមនឹងការបែងចែកភាគលាភ (Revenue Sharing - RS)។ គំរូធានា ចំណូលអប្បបរមាគឺជាប្រាក់រំដោះដែលត្រូវផ្តល់ជូនជាមុនដល់អ្នកនិពន្ធក្នុងដំណាក់កាលផលិតសាច់រឿង ដើម្បីធានាថាអ្នកនិពន្ធមានថវិកាគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការផ្គត់ផ្គង់ជីវភាព និង ដំណើរការផលិត។ ប្រាក់នេះនឹងត្រូវ បានកាត់កងវិញពីប្រាក់ចំណូលពិតប្រាកដដែលរកបានពីការលក់។ ចំណែកឯប្រាក់ចំណូលដែលកើនលើស ពីកម្រិតប្រាក់រំដោះនោះនឹងត្រូវបែងចែកតាមសមាមាត្រដែលបានចុះកិច្ចសន្យារវាងអ្នកនិពន្ធ និង ម្ចាស់ ថ្នាលឌីជីថលតាមរយៈគំរូការបែងចែកភាគលាភ។ ប្រព័ន្ធនេះជួយកាត់បន្ថយហានិភ័យសម្រាប់អ្នកបង្កើត មាតិកាក្នុងពេលកំពុងផលិត ប៉ុន្តែក្នុងគ្រាដំណាលគ្នានោះក៏អាចផ្ទេរហានិភ័យនៃភាពមិនច្បាស់លាស់នៃ ដំណើរការទីផ្សារទៅកាន់អ្នកបង្កើតមាតិកាច្នៃប្រតិដ្ឋផងដែរ បើសិនជាសាច់រឿងនោះមិនទទួលបានការ គាំទ្រដូចការរំពឹងទុក។ ដោយឡែក ក្រុមហ៊ុនវេបធួននៅតំបន់អាមេរិកខាងជើងមានទម្រង់បង់ប្រាក់ខុសពី នេះបន្តិច ដោយពួកគេផ្តល់នូវប្រាក់ធានាក្នុងមួយវគ្គៗយ៉ាងច្បាស់លាស់ រួមជាមួយការបែងចែក ប្រាក់ចំណូលបន្ថែមពីការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម ការលក់ទំនិញ និង ចំណូលពីអន្តរជាតិ។ ឧទាហរណ៍ រឿងមាន ៥០ វគ្គ ហើយក្នុងមួយវគ្គតម្លៃ ១ ០០០ ដុល្លារអាមេរិក នោះអ្នកនិពន្ធនឹងទទួលបាន ៥០ ០០០ ដុល្លារ អាមេរិកជាដាច់ខាត ទោះបីជារឿងនោះជោគជ័យ ឬ បរាជ័យក៏ដោយ។

ទោះបីជាមានប្រព័ន្ធធានាទាំងនេះក្តី តថភាពជាក់ស្តែងគឺនៅមានភាពលំបាកខ្លាំងសម្រាប់អ្នកនិពន្ធ ភាគច្រើន។ ផ្អែកតាមការស្ទង់មតិឆ្នាំ២០២៤ របស់ទីភ្នាក់ងារមាតិកាច្នៃប្រតិដ្ឋកូរ៉េ (KOCCA) និង ក្រសួង វប្បធម៌កូរ៉េ ប្រាក់ចំណូលប្រចាំឆ្នាំជាមធ្យមសម្រាប់វិចិត្រករវេបធួនដែលបានចេញផ្សាយសាច់រឿងរបស់ខ្លួន ពេញមួយឆ្នាំ មានត្រឹមតែ ៣៨ លានវ៉ុន ឬ ស្មើនឹងប្រមាណ ២៨ ០០០ ដុល្លារអាមេរិក ដោយក្រុមដែលមាន



ចំណូលចន្លោះពី ៣០ ទៅ ៥០ លានរៀល មានចំនួនច្រើនជាងគេ (៥០,៤ ភាគរយនៃអ្នកឆ្លើយតប) ហើយប្រាក់ចំណូលពីក្រៅប្រទេសជាមធ្យមមានត្រឹមតែ ៦,៨ ភាគរយនៃប្រាក់ចំណូលសរុបប៉ុណ្ណោះ^{xvii}។ អ្វីដែលកាន់តែគួរឱ្យកត់សម្គាល់នោះគឺ វិចិត្រករត្រូវធ្វើការជាមធ្យម ១០,៥ ម៉ោងក្នុងមួយថ្ងៃ និង ៦ ថ្ងៃក្នុងមួយសប្តាហ៍ ហើយមានភាគរយតិចតួចបំផុតដែលទទួលបានប្រាក់ចំណូលច្រើនសន្លឹកសន្លាប់ដែលអាចប្តូរវាសនាពួកគេបាន តាមរយៈការលក់សិទ្ធិផលិតភាពយន្ត ឬ ហ្គេម^{xviii}។ បញ្ហានេះបានជំរុញឱ្យគណៈកម្មការប្រកួតប្រជែងដោយយុត្តិធម៌របស់កូរ៉េខាងត្បូង បើកការស៊ើបអង្កេតនៅក្នុងឆ្នាំ២០២៦ ទៅលើតម្លាភាពនៃប្រព័ន្ធធានាចំណូលអប្បបរមា និង រចនាសម្ព័ន្ធនៃការបែងចែកសិទ្ធិបន្ទាប់បន្សំ ខណៈដែលរដ្ឋាភិបាលក៏បានបញ្ចេញកិច្ចសន្យាស្តង់ដារថ្មីមួយនៅឆ្នាំ២០២៤ ដើម្បីធានាឱ្យមានសប្តាហ៍សម្រាក និង របាយការណ៍ហិរញ្ញវត្ថុប្រកបដោយតម្លាភាពសម្រាប់អ្នកនិពន្ធ^{xix}។ **មេរៀនដ៏សំខាន់សម្រាប់គុណតម្លៃគឺថាលើកចោល ឬ ស្ទូឌីយោដែលក្តោបក្តាប់សិទ្ធិបំប្លែងសាច់រឿង គឺជាអ្នកដែលទទួលបានផលចំណេញខ្ពស់បំផុត ហេតុនេះលក្ខខណ្ឌកិច្ចសន្យាគឺជាសមរភូមិដែលកំណត់អំពីភាពជោគជ័យ ឬ បរាជ័យនៃសេដ្ឋកិច្ចរបស់អ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋ។**

៥. ករណីសិក្សានៃការពង្រីកវិសាលភាពកម្មសិទ្ធិបញ្ញា

ការកសាងកម្មសិទ្ធិបញ្ញាដែលមានសក្តានុពលខ្ពស់ ត្រូវការឱ្យមានចក្ខុវិស័យវែងឆ្ងាយក្នុងការប្រែក្លាយសាច់រឿងមួយ ទៅជាទម្រង់ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយជាច្រើនទៀតដែលមានលក្ខណៈប្រទាក់ក្រឡាគ្នា។ ការវិវត្តនៃវេបធុនបានបង្ហាញយ៉ាងច្បាស់អំពីអំណាចនៃមាតិកាច្នៃប្រតិដ្ឋឌីជីថលក្នុងការជំរុញឱ្យកើតមាននូវគំរូអាជីវកម្មថ្មីៗ ដែលឆ្លងផុតពីដែនកំណត់នៃផលិតផលរូបវន្តតាមបែបប្រពៃណី។

៥.១. ករណីសិក្សាស្តីពីគម្រោង Solo Leveling

សាច់រឿង Solo Leveling គឺជាឧទាហរណ៍ជាក់ស្តែង និង ជោគជ័យបំផុតមួយដែលបង្ហាញពីខ្សែច្រវាក់អភិវឌ្ឍកម្មសិទ្ធិបញ្ញាពេញលេញ ពោលគឺពីសៀវភៅរឿង ទៅជាហ្គេម និង អេក្រង់ភាពយន្ត។ ដំណើរការនេះបានផ្តើមចេញពីប្រលោមលោកលើប្រព័ន្ធអ៊ីនធឺណិត (web novel) ដែលសរសេរដោយអ្នកនិពន្ធឈ្មោះ Chugong និង បានចេញផ្សាយនៅលើគេហទំព័រ KakaoPage ក្នុងឆ្នាំ២០១៦។ ដោយសារមានការគាំទ្រខ្លាំង សាច់រឿងនេះត្រូវបានកែច្នៃជាវេបធុនពេញលេញនៅឆ្នាំ២០១៨ ដោយស្ទូឌីយោ Redice និង វិចិត្រករ DUBU។ យោងតាមការវិភាគរបស់ស្ថាប័ន Pine IP Firm សាច់រឿងនេះទទួលបានចំនួនអ្នកចូលមើលទូទាំងសកលលោកសរុបរហូតដល់ទៅ ១៤,២ ប៊ីលានដង គិតត្រឹមពេលដែលសាច់រឿងនេះត្រូវបានបញ្ចប់ក្នុងខែធ្នូ ឆ្នាំ២០២១^{xx}។ ភាពជោគជ័យដ៏ធំធេងនៃទម្រង់ការអានបែបបញ្ជីនេះ បានត្រួសត្រាយផ្លូវសម្រាប់ការផលិតជាភាពយន្តគំនូរជីវចលជប៉ុនដោយស្ទូឌីយោ A-1 Pictures ក្នុងឆ្នាំ២០២៤-២០២៥ និង ត្រូវបានអភិវឌ្ឍបន្ថែមទៅជាហ្គេមទូរសព្ទកម្រិតខ្ពស់ឈ្មោះ Solo Leveling: Arise ដោយក្រុមហ៊ុនបច្ចេកវិទ្យា Netmarble ក្នុងឆ្នាំ២០២៤^{xxi}។ សមិទ្ធផលដែលកើតចេញពីការកែច្នៃកម្មសិទ្ធិបញ្ញានេះមានទំហំគួរឱ្យស្ងប់ស្ងែង។ យោងតាមរបាយការណ៍របស់ស្ថាប័នតាមដានទិន្នន័យ Sensor Tower ដែលបានចេញផ្សាយក្នុងខែសីហា ឆ្នាំ២០២៤ ហ្គេម Solo Leveling: Arise រកចំណូលដុលបានរហូតដល់ ១០០ លានដុល្លារអាមេរិក ត្រឹមរយៈពេល ៣ ខែដំបូងនៃការដាក់ឱ្យលក់។ ហ្គេមនេះក៏



ទទួលបានចំណាត់ថ្នាក់លេខ១ ក្នុងប្រភេទហ្គេមប្រយុទ្ធកាប់ចាក់ (hack-and-slash) ចំណាត់ថ្នាក់លេខ ២ ជាហ្គេមប្រយុទ្ធ និង ចំណាត់ថ្នាក់លេខ១៤ ជាហ្គេមទូរសព្ទដែលរកចំណូលបានខ្ពស់ជាងគេបំផុតនៅ ទូទាំងពិភពលោក ដោយក្នុងនោះប្រាក់ចំណូលពីកូរ៉េខាងត្បូងមាន ៣៣ ភាគរយ និង ពីសហរដ្ឋអាមេរិក មាន ១៩ ភាគរយ^{xxii}។ ចំណុចដ៏គួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍មួយទៀតនៃយន្តការជំរុញសេដ្ឋកិច្ចតូចអង្គ គឺឥទ្ធិពលនៃ ការចូលរួមពីសហគមន៍អ្នកគាំទ្រ។ ការសម្រេចចិត្តផ្តល់ភ្លើងបៃតងឱ្យផលិតភាពយន្តគំនូរដ៏រិចរិយប៉ុន្តែរឿង Solo Leveling បានកើតឡើងក្រោយពីមានព្យាបាទទាមទារនៅលើគេហទំព័រ Change.org ដែលប្រមូលបាន ហត្ថលេខាគាំទ្រយ៉ាងសន្លឹកសន្ធាប់រហូតដល់ជាង ២១០ ០០០ នាក់។ នេះបង្ហាញយ៉ាងច្បាស់ថា ភាពខ្លាំង- ក្លានៃអ្នកគាំទ្រសាច់រឿង គឺជាកតាមលើកម្មវិធីចម្បងដែលនាំទៅរកការសម្រេចចិត្តផលិត និង ការបណ្តាក់ ទុនបន្ថែមពីរោងស្នូឌីយ៉ោខ្នាតធំ។

៥.២. ការអភិវឌ្ឍន៍ប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយ និង ការទទួលស្គាល់កម្រិតសាកល

ក្រៅពីរឿងបែបសកម្មភាពប្រយុទ្ធ សាច់រឿងបែបភ័យរន្ធត់ និង រឿងភាគជាច្រើនទៀតដូចជា *Sweet Home*, *All of Us Are Dead*, *Hellbound*, *D.P.*, *Itaewon Class*, និង *True Beauty* សុទ្ធតែត្រូវ បានកែច្នៃចេញពីសៀវភៅរេបប្រភេទជាសេរីភាពយន្តភាគល្បីល្បាញ ដែលមានអ្នកទស្សនាទូទាំងពិភព- លោកតាមរយៈថ្នាលវីដេអូស្ត្រីមីង ដូចជា Netflix និង ប៉ុស្តិ៍ទូរទស្សន៍ JTBC ជាដើម^{xxiii}។ ជាក់ស្តែង ភាពយន្ត រឿង *Itaewon Class* បានបង្កើតនូវវង្វេងជុំប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយអន្តរកម្មដ៏មានប្រសិទ្ធភាព ដោយបានទាក់- ទាញអ្នកទស្សនាភាពយន្តរាប់លាននាក់ ឱ្យត្រលប់មកស្វែងរកអានសាច់រឿងដើមវិញនៅលើទូរសព្ទស្មាតហ្វូន និង ជំរុញការលក់ទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ឱ្យកើនឡើងយ៉ាងគំហុក ដែលនេះគឺជាការបញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់អំពី ថាមវន្តនៃបណ្តាញសាច់រឿងឆ្លងប្រព័ន្ធ^{xxiv}។ បន្ថែមលើនេះ សាច់រឿងល្បីៗផ្សេងទៀតដូចជា *Tower of God*, *The God of High School*, *Noblesse*, និង *Lookism* ក៏ត្រូវបានកែច្នៃជាភាពយន្តគំនូរដ៏រិចរិយប៉ុន្តែរឿង ដើម្បីពង្រីកសក្តានុពល និង ការទាក់ទាញចូលទៅក្នុងសហគមន៍អ្នកគាំទ្រនៅបស្ចិមប្រទេសផងដែរ^{xxv}។

នៅក្នុងកម្រិតធុរកិច្ចអន្តរជាតិ (business-to-business, B2B) ការទទួលស្គាល់ចំពោះទម្រង់ សិល្បៈគំនូរដ៏រិចរិយប៉ុន្តែរឿងនេះ កាន់តែមានទំហំធំឡើងពីមួយថ្ងៃទៅមួយថ្ងៃ។ ក្រុមហ៊ុន WEBTOON Entertainment បានចាប់ផ្តើមសហការជាផ្លូវការជាមួយនឹងស្នូឌីយ៉ោ Warner Bros. Animation^{xxvi}។ អ្វី ដែលកាន់តែពិសេសនោះ យោងតាមទស្សនាវដ្តី Variety នាខែកញ្ញា ឆ្នាំ២០២៥ ស្នូឌីយ៉ោខ្នាតយក្ស Disney និង រេបប្រភេទ បានប្រកាសពីភាពជាដៃគូដើម្បីដំណើរការថ្នាលអានសៀវភៅកំប្លែងឌីជីថលថ្មីមួយ ដែលប្រមូលផ្តុំសាច់រឿងជាង ៣៥ ០០០ ចំណងជើង ពីស្នូឌីយ៉ោបុត្រសម្ព័ន្ធរបស់ខ្លួនដូចជា Marvel, Star Wars, Pixar និង 20th Century Studios^{xxvii}។ ក្នុងកិច្ចព្រមព្រៀងនោះ ក្រុមហ៊ុន Disney ក៏បានចុះហត្ថ- លេខាលើឯកសារបង្ហាញឆន្ទៈគោល ដើម្បីទិញយកភាគហ៊ុនចំនួន ២ ភាគរយនៅក្នុងក្រុមហ៊ុន WEBTOON Entertainment ដែលព្រឹត្តិការណ៍នេះបានជំរុញឱ្យតម្លៃភាគហ៊ុនរបស់និមិត្តសញ្ញា WBTN កើនឡើង រហូតដល់ប្រមាណ ៩០ ភាគរយនៅក្នុងទីផ្សារជួញដូរក្រៅម៉ោងការងារ។ ភាពជោគជ័យទាំងនេះ បាន ទាក់ទាញការវិនិយោគយ៉ាងច្រើន ជាក់ស្តែងនៅក្នុងព្រឹត្តិការណ៍ពាណិជ្ជកម្មមាតិកាកូរ៉េនៅទីក្រុងទូរស័ព្ទ-


ដើម្បីឲ្យសេចក្តីចាត់តាំងចេញកម្មសិទ្ធិបញ្ញាអាចបង្កើតបានប្រាក់ចំណូលប៉ាន់ស្មានរហូតដល់ ១៥,៧ លាន ដុល្លារអាមេរិក^{xxviii}។

៦. បរិបទទីផ្សារកម្ពុជា និង ប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីបច្ចុប្បន្ន

ការយកគំរូសាកលមកអនុវត្តទាមទារឱ្យមានការវិភាគស៊ីជម្រៅលើបរិយាកាសសេដ្ឋកិច្ច ហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យា និង ប្រព័ន្ធអេកូឡូស៊ីក្នុងស្រុក។ កម្ពុជាកំពុងស្ថិតក្នុងចំណុចរបត់មួយដ៏សំខាន់ សម្រាប់ឧស្សាហកម្មវប្បធម៌ និង ច្នៃប្រតិដ្ឋ (CCI) ដោយមានទាំងសក្តានុពលខ្ពស់ និង ឧបសគ្គដែលត្រូវ ដោះស្រាយ។

៦.១. ហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យា និង បដិវត្តន៍ប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ជាតិ

កត្តាជំរុញដ៏ធំបំផុតសម្រាប់វិស័យបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថលនៅកម្ពុជា គឺហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធឌីជីថល ដែលកំពុងរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សប្រកបដោយចីរភាព។ យោងតាមរបាយការណ៍ DataReportal គិត ត្រឹមដើមឆ្នាំ២០២៤ កម្ពុជាមានអ្នកប្រើប្រាស់អ៊ីនធឺណិតចំនួន ៩,៦៦ លាននាក់ ដែលស្មើនឹង ៥៦,៧ ភាគ រយនៃប្រជាជនសរុប និង មានការតភ្ជាប់បណ្តាញទូរសព្ទចល័តចំនួន ២៤,៦៥ លាន ដែលមានទំហំធំជាង ចំនួនប្រជាជនរហូតដល់ ១៤៤,៧ ភាគរយ^{xxix}។ អ្វីដែលកាន់តែពិសេសនោះគឺ ការចំណាយលើទិន្នន័យ អ៊ីនធឺណិតនៅកម្ពុជាមានតម្លៃទាបជាងគេបំផុតមួយនៅក្នុងតំបន់ ដែលជាអំណោយផលដ៏ធំសម្រាប់ ការប្រើប្រាស់មាតិកាឌីជីថលប្រចាំថ្ងៃ^{xxx}។ ទន្ទឹមនេះ ប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ជាតិបាន ដែលអភិវឌ្ឍដោយ ធនាគារជាតិកម្ពុជាសហការជាមួយក្រុមហ៊ុន Soramitsu និង ស្តង់ដារ KHQR គឺជាកាតាលីករដ៏សំខាន់ និង ជាផ្នែកខ្លះសម្រាប់គំរូអាជីវកម្មផ្នែកលើប្រតិបត្តិការខ្នាតតូច^{xxxi}។ របាយការណ៍ប្រចាំឆ្នាំ២០២៤ របស់ ធនាគារជាតិកម្ពុជាបានបង្ហាញថា ប្រព័ន្ធបាតងបានកត់ត្រាប្រតិបត្តិការចំនួន ៦០៨,៣២ លានដង ដោយ មានទំហំទឹកប្រាក់ប្រមាណ ១០៤,៨១ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក កើនឡើង ៩៥ ភាគរយធៀបនឹងឆ្នាំ២០២៣ និង ១៨៣,៧៤ ទ្រីលានរៀល ឬ ស្មើនឹងប្រមាណ ៤៥,៨ ប៊ីលានដុល្លារអាមេរិក កើនឡើង ១២៧ ភាគរយ។ ការប្រើប្រាស់រូបិយប័ណ្ណជាតិមានការកើនឡើងគួរឱ្យកត់សម្គាល់ ដោយប្រតិបត្តិការជាដៀលមាន ការកើនឡើងរហូតដល់ ៣៣៤ ភាគរយ ដែលស្មើនឹង ២៩៩,៣២ លានប្រតិបត្តិការ^{xxxii}។ បច្ចុប្បន្ន មាន អាជីវករប្រមាណ ៤,៥ លានកន្លែងដែលទទួលយកការទូទាត់តាមរយៈ KHQR។ ការភ្ជាប់ប្រព័ន្ធនេះជាមួយ បណ្តាញអន្តរជាតិ រួមមានកូរ៉េខាងត្បូង ជប៉ុន ម៉ាឡេស៊ី និង បណ្តាញ Alipay+ បានកាត់បន្ថយ ភាពអាក់អន់នៃការទូទាត់ប្រាក់ឆ្លងដែនឱ្យនៅកម្រិតសូន្យ^{xxxiii}។ ហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធនេះអនុញ្ញាតឱ្យ ប្រតិបត្តិការទូទាត់ប្រាក់ក្នុងចំនួនតិចតួចបំផុត ដោយត្រូវចំណាយត្រឹមតែ ៣០០ ឬ ៥០០ រៀល ក្នុងមួយ ប្រតិបត្តិការ ហើយអាចប្រព្រឹត្តទៅបានដោយរលូន បើទោះបីជាអត្រានៃការប្រើប្រាស់ប័ណ្ណឥណទានបែប ប្រពៃណីរបស់ពលរដ្ឋកម្ពុជាមានកម្រិតទាបបំផុតក៏ដោយ ហើយនេះជាចំណុចដោះស្រាយបញ្ហារាំងស្ទះ ចម្បងនៃគំរូ «រង់ចាំដើម្បីអានដោយឥតគិតថ្លៃ ឬ wait-for-free» នៅក្នុងប្រទេសកំពុងអភិវឌ្ឍន៍ និង តូច ដូចជាកម្ពុជា។



៦.២. ស្ថានភាពសេដ្ឋកិច្ចជាក់ស្តែងនៃការងាររបួរធម៌នៅកម្ពុជា

ថ្វីត្បិតតែហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធខ្ចីជីវៈរបស់កម្ពុជាមានការរីកចម្រើនយ៉ាងឆាប់រហ័សក៏ដោយ ក៏កម្រិតប្រាក់ចំណូលរបស់អ្នកប្រកបវិជ្ជាជីវៈសិល្បៈ និង វប្បធម៌នៅមានកម្រិតទាបគួរឱ្យព្រួយបារម្ភនៅឡើយ។ ទិន្នន័យម៉ាក្រូសេដ្ឋកិច្ចផ្លូវការ ដែលចេញផ្សាយដោយក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ ដោយផ្អែកលើទិន្នន័យគណនេយ្យជាតិដែលចងក្រងដោយវិទ្យាស្ថានជាតិស្ថិតិ បានបង្ហាញថា ផលិតផលក្នុងស្រុកសរុប (ផ.ស.ស.) សម្រាប់មនុស្សម្នាក់របស់កម្ពុជាក្នុងថ្ងៃបច្ចុប្បន្ន បានកើនឡើងជាលំដាប់ពី ២ ១៨៣ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ ២០១៩ ដល់ ២ ៦០៣ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០២៤ ដែលឆ្លុះបញ្ចាំងពីកំណើនសេដ្ឋកិច្ចគួរឱ្យកត់សម្គាល់ក្នុងរយៈពេល ៦ ឆ្នាំកន្លងមកនេះ ទោះបីត្រូវបានការរំខានមួយរយៈពេលខ្លីដោយសារវិបត្តិនៃជំងឺកូវីដ-១៩ ក្នុងឆ្នាំ២០២០។ ធៀបនឹងសូចនាករគោលថ្នាក់ជាតិនេះ ប្រាក់ចំណូលដែលទទួលបានដោយភាគច្រើននៃវិចិត្រករ អ្នកនិពន្ធ និង អ្នកធ្វើការក្នុងវិស័យវប្បធម៌ នៅតែមានកម្រិតទាបជាងយ៉ាងខ្លាំងជាបន្តបន្ទាប់។ នេះគឺជាគម្លាតប្រាក់ចំណូលជារចនាសម្ព័ន្ធ ដែលធ្វើឱ្យការបោះពុម្ពផ្សាយខ្ចីជីវៈ និង ការរកចំណូលតាមរយៈថ្នាលបច្ចេកវិទ្យា មិនសូវជាជម្រើសជ្រើសរើសទាក់ទាញ។

តារាង ៣៖ ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់របស់កម្ពុជាក្នុងថ្ងៃបច្ចុប្បន្ន (ដុល្លារអាមេរិក) ឆ្នាំ២០១៩-២០២៤

ឆ្នាំ	ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ (ដុល្លារអាមេរិក)	កំណើនប្រចាំឆ្នាំ
២០១៩	២ ១៨៣	+៦,៧%
២០២០	២ ០៥៨	-៥,៧%
២០២១	២ ១៣០	+៣,៥%
២០២២	២ ៣០៣	+៨,១%
២០២៣	២ ៤០៧	+៤,៥%
២០២៤	២ ៦០៣	+៨,១%

ប្រភព៖ ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ - វិបធីតថវិកាទិន្នន័យសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ (data.mef.gov.kh), សំណុំទិន្នន័យ pd_66b5cdd949eb6c00013c1309៖ ផ.ស.ស. កម្ពុជាក្នុងថ្ងៃបច្ចុប្បន្ន ២០០៥-២០២២, ចងក្រងដោយវិទ្យាស្ថានជាតិស្ថិតិ (NIS); តួលេខបន្ថែមសម្រាប់ឆ្នាំ២០២៣-២០២៤ បានមកពីមូលដ្ឋានទិន្នន័យបូកសរុបគណនេយ្យជាតិសំខាន់ៗនៃផ្នែកស្ថិតិអង្គការសហប្រជាជាតិ (UNdata)។

យោងតាមការសិក្សាស្តីពី "ឧស្សាហកម្មវប្បធម៌ និងថ្លៃប្រតិដ្ឋក្រៅប្រព័ន្ធនៅកម្ពុជា៖ ការធ្វើផែនទីធនធានមនុស្ស និង លក្ខខណ្ឌសេដ្ឋកិច្ច-សង្គម" ដែលបោះពុម្ពផ្សាយដោយសមាគមឧស្សាហកម្មវប្បធម៌ និង ថ្លៃប្រតិដ្ឋកម្ពុជាដើម្បីការអភិវឌ្ឍ និង ការតស៊ូមតិ (Creative Industries of Cambodia Association for Development and Advocacy, CICADA) និង ទទួលបានការគាំទ្រមូលនិធិពីមូលនិធិអន្តរជាតិសម្រាប់ភាពចម្រុះនៃវប្បធម៌របស់អង្គការយូណេស្កូ បានបង្ហាញថា ប្រាក់ចំណូលប្រចាំឆ្នាំជាមធ្យមរបស់វិចិត្រករ និង អ្នកធ្វើការក្នុងវិស័យវប្បធម៌ក្រៅប្រព័ន្ធនៅកម្ពុជា ដែលគ្របដណ្តប់លើគ្រប់ផ្នែកទាំងអស់

រួមមានតន្ត្រី សិល្បៈទស្សនីយភាព សិល្បៈសូនរូប និង ផលិតកម្មសោតទស្សន៍ គឺមានចំនួន ១ ៩១៤ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០១៩^{xxxiv}។

តារាង ៤៖ ប្រាក់ចំណូលប្រចាំឆ្នាំរបស់អ្នកសិល្បៈធៀបនឹង ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ថ្នាក់ជាតិ (ដុល្លារអាមេរិក) ឆ្នាំ២០១៩-២០២២

ឆ្នាំ	ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ (MEF/NIS, ដុល្លារអាមេរិក)	ចំណូលអ្នកសិល្បៈ (CICADA, ដុល្លារអាមេរិក)	គម្លាតប្រាក់ចំណូល (ដុល្លារអាមេរិក)	គម្លាត (%)
២០១៩	២ ១៨៣	១ ១៩៤	-២៦៩	-១២,៣%
២០២០	២ ០៥៨	១ ១៨៨	-៨៧០	-៤២,៣%
២០២១	២ ១៣០	១ ៣២០	-៨១០	-៣៨,០%
២០២២	២ ៣០៣	១ ៤៦៨	-៨៣៥	-៣៦,៣%

ប្រភព៖ (១) ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និងហិរញ្ញវត្ថុ/NIS, ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ក្នុងថ្ងៃបច្ចុប្បន្ន — សំណុំទិន្នន័យនៃវិបធីតា ថិលទិន្នន័យ MEF pd_66b5cdd949eb6c00013c1309 និង UNdata; (២) CICADA (2023), ប្រាក់ចំណូលអ្នកសិល្បៈដកស្រង់ពីរូបភាពទី២០៖ និន្នាការនៃប្រាក់ចំណូលបានស្មានប្រចាំឆ្នាំរបស់អ្នកសិល្បៈ និងអ្នកធ្វើការ ឆ្នាំ២០១៩-២០២២។

គម្លាតដែលចេះតែពង្រីកធំ និង បន្តអូសបន្លាយនេះ ដោយប្រាក់ចំណូលរបស់អ្នកសិល្បៈនៅតែបន្តស្ថិតក្នុងកម្រិតប្រមាណមួយភាគបីទាបជាងមធ្យមភាគជាតិ សូម្បីតែនៅក្នុងឆ្នាំ២០២២ ឆ្លុះបញ្ចាំងពីភាពក្រៅប្រព័ន្ធជារចរាចរណ៍នៃវិស័យច្នៃប្រតិដ្ឋរបស់កម្ពុជា ក៏ដូចជាការពឹងផ្អែកស្ទើរតែទាំងស្រុងទៅលើការសម្តែងផ្ទាល់ និង ការលក់ផលិតផលរូបវន្ត ដែលបណ្តាញទាំងនេះងាយរងហានិភ័យខ្ពស់ចំពោះវិបត្តិសេដ្ឋកិច្ច និង សុខភាព។ ជាមួយគ្នានេះ វិសមភាពប្រាក់ចំណូលក៏មិនមានភាពស្មើគ្នានៅទូទាំងមុខជំនាញច្នៃប្រតិដ្ឋផងដែរ។ ការបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល ផ្តល់នូវយន្តការដ៏គួរឱ្យទុកចិត្តបំផុតមួយ ដើម្បីបង្វែរទំនាក់ទំនងនេះឡើងវិញរបាយការណ៍របស់ CICADA ឆ្នាំ២០២៣ បង្ហាញពីកម្រិតប្រាក់ចំណូលតាមវិស័យតាមរយៈវិជ្ជាជីវៈសិល្បៈផ្សេងៗគ្នា ដូចខាងក្រោម៖

- វិស័យសម្តែងសិល្បៈប្រពៃណី៖ រួមមានរបាំក្បាច់បុរាណខ្មែរ ល្ខោនស្រមោល និង ល្ខោនប្រជាប្រិយ បានកត់ត្រាប្រាក់ចំណូលទាបបំផុតធៀបនឹងវិស័យវប្បធម៌ដទៃទៀត ដោយរកចំណូលបានជាមធ្យមត្រឹមតែ ១ ១២៥ ដុល្លារអាមេរិកប៉ុណ្ណោះក្នុងឆ្នាំ២០១៩។ តួលេខនេះបានធ្លាក់ចុះយ៉ាងគំហុកមកនៅត្រឹម ២៥៩ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០២០ ដែលស្មើនឹងការធ្លាក់ចុះ ៧៧,០ ភាគរយ ក្នុងរយៈពេលត្រឹមតែមួយឆ្នាំ ដោយសាររាល់សកម្មភាពសម្តែងផ្ទាល់ត្រូវបានផ្អាកទាំងស្រុង។ ធៀបនឹងផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់របស់ក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និង ហិរញ្ញវត្ថុ/វិទ្យាស្ថានជាតិស្ថិតិ ចំនួន ២ ០៥៨ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០២០ អ្នកប្រកបវិជ្ជាជីវៈក្នុងវិស័យសម្តែងសិល្បៈរកបានត្រឹមតែ ១២,៦ សេន ប៉ុណ្ណោះសម្រាប់រាល់ការរកបានមួយដុល្លាររបស់ប្រជាជនកម្ពុជាជាមធ្យម។ វិស័យ



សម្តែងសិល្បៈ គឺជាអ្នកថែរក្សាបេតិកភណ្ឌវប្បធម៌អរូបីដ៏មានតម្លៃមិនអាចកាត់ថ្លៃបានរបស់កម្ពុជា ប៉ុន្តែវិស័យនេះដំណើរការលើមូលដ្ឋានសេដ្ឋកិច្ចដែលងាយរងគ្រោះបំផុត ធៀបនឹងវិជ្ជាជីវៈផ្សេងទៀតនៅក្នុងការសិក្សានេះ។

- **វិស័យតន្ត្រី៖** រួមមានអ្នកចម្រៀងបុរាណ និង សម័យ អ្នកលេងឧបករណ៍តន្ត្រី និង អ្នកនិពន្ធបទភ្លេង មានស្ថានភាពប្រសើរជាងបន្តិច ដោយកត់ត្រាប្រាក់ចំណូលជាមធ្យម ១ ៦៧៦ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០១៩ ដែលកៀកបំផុតទៅនឹងមធ្យមភាគជាតិធៀបនឹងវិស័យសម្តែងដទៃទៀត ទោះបីជានៅតែទាបជាង ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ចំនួន ៥០៧ ដុល្លារអាមេរិកក៏ដោយ។ ប្រាក់ចំណូលពីវិស័យតន្ត្រីបានធ្លាក់ចុះមកនៅត្រឹម ៧១៣ ដុល្លារអាមេរិក ក្នុងឆ្នាំ២០២០ ដែលជាការធ្លាក់ចុះ ៥៧,៤ ភាគរយ។ អ្នកតន្ត្រីគឺជាក្រុមអ្នកសិល្បៈដែលមានចំនួនច្រើនជាងគេបំផុតដែលត្រូវបានអង្កេត ដោយតំណាងឱ្យ ៥១ ភាគរយនៃជំនាញចម្បងដែលបានរាយការណ៍ ប៉ុន្តែប្រាក់ចំណូលរបស់ពួកគេនៅតែមានលក្ខណៈតាមរដូវកាលខ្ពស់ ដោយពឹងផ្អែកទៅលើកម្មវិធីអាពាហ៍ពិពាហ៍ ពិធីបុណ្យនានា និង ព្រឹត្តិការណ៍សហគមន៍ ដែលសុទ្ធសឹងត្រូវបានលុបចោលក្នុងអំឡុងពេលមានវិបត្តិ។
- **វិស័យសិល្បៈទស្សនីយភាព៖** រួមមានគំនូរ រចនាក្រាហ្វិក គំនូរពណ៌ និង ចម្លាក់ ឈរនៅចំណាត់ថ្នាក់ជាវិស័យដែលមានចំណូលទាបបំផុតទីបី ទោះបីជាទិន្នន័យ CICADA បង្ហាញថា វិចិត្រករសិល្បៈទស្សនីយភាពបានបង្ហាញពីភាពធន់ប្រសើរជាងអ្នកប្រកបវិជ្ជាជីវៈក្នុងវិស័យសម្តែងសិល្បៈក្នុងអំឡុងពេលនៃជំងឺរាតត្បាតក៏ដោយ ដែលមួយផ្នែកគឺដោយសារតែការងារទស្សនីយភាពអាចផលិត និង លក់តាមប្រព័ន្ធឌីជីថលបានដោយមិនតម្រូវឱ្យមានការចូលទៅកាន់ទីតាំងរូបវន្ត។ វិស័យនេះមានទំនាក់ទំនងផ្ទាល់ទៅនឹងសក្តានុពលនៃការផលិតសៀវភៅគំនូរដើម្បីចលនាឌីជីថល និង វេបធូនខ្មែរដែលមានជំនាញមូលដ្ឋានស្រាប់ ប៉ុន្តែហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធសម្រាប់រកប្រាក់ចំណូលពុំទាន់មាននៅឡើយ។
- **សិល្បៈសោតទស្សន៍ សិប្បកម្ម និង សិល្បៈធ្វើម្ហូប** រួមទាំងការលក់ទំនិញ៖ គឺជាផ្នែកដែលរកចំណូលបានខ្ពស់ជាងគេនៅក្នុងសេដ្ឋកិច្ចវប្បធម៌ក្រៅប្រព័ន្ធ ដោយអ្នកប្រកបវិជ្ជាជីវៈបានរាយការណ៍ពីប្រាក់ចំណូលខ្ពស់ជាង ផ.ស.ស. សម្រាប់មនុស្សម្នាក់ថ្នាក់ជាតិ នៅក្នុងឆ្នាំមុនវិបត្តិជំងឺរាតត្បាត។ នេះឆ្លុះបញ្ចាំងពីលទ្ធភាពខ្ពស់នៃការពាណិជ្ជបន្ថយកម្មលើផលិតផលវប្បធម៌ជាប្រភេទ រួមមានទំនិញសិប្បកម្ម ផលិតផលម្ហូបអាហារ ទំនិញដែលមានម៉ាកសញ្ញា ជាដើម ធៀបនឹងការសម្តែងផ្ទាល់ ដែលមានកម្រិតក្នុងការពង្រីកវិសាលភាព និង មិនមានលំហូរប្រាក់ចំណូលបន្តបន្ទាប់ទៀតទេ បន្ទាប់ពីការសម្តែងត្រូវបានបញ្ចប់។
- **អ្នកប្រកបរបរឯករាជ្យ (Freelancers) នៃក្រសួងវប្បធម៌ និង វិចិត្រសិល្បៈ (MoCFA)៖** សិល្បករ និង អ្នកធ្វើការក្នុងវិស័យវប្បធម៌ដែលមានទំនាក់ទំនងក្រៅផ្លូវការជាមួយក្រសួង ប៉ុន្តែមិនមែនជាបុគ្គលិកផ្លូវការ គឺជាប្រភេទការងារដែលមានចំណូលទាបបំផុតតែមួយគត់នៅក្នុងសំណុំ



ទិន្នន័យ CICADA ទាំងមូល។ ក្រុមនេះមិនទទួលបានប្រាក់ខែប្រចាំ ឬ កិច្ចគាំពារសង្គមនោះទេ ដោយពឹងផ្អែកលើការងារស៊ីវិលតាមការស្នើសុំ និង កិច្ចសន្យាព្រឹត្តិការណ៍របស់រដ្ឋាភិបាល ហើយ មានលទ្ធភាពតិចតួចបំផុត ឬ ស្ទើរតែគ្មានតែម្តង ក្នុងការទទួលបានបណ្តាញចំណូលតាមប្រព័ន្ធ ឌីជីថល។

៦.៣ អវត្តមាននៃប្រព័ន្ធរកចំណូលឌីជីថលតាមគំរូនៃការបោះពុម្ពផ្សាយ

កម្ពុជាពុំទាន់មានថ្នាលបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថលជាភាសាខ្មែរ ដែលមានប្រព័ន្ធរកប្រាក់ចំណូលសកម្ម នៅឡើយទេ។ វិស័យសៀវភៅគំនូរជីវចល និង សាច់រឿងមានរូបភាព ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ការ កសាងឧស្សាហកម្មវេបធុនបច្ចុប្បន្នត្រូវបានកំណត់លក្ខណៈដោយគំរូប្រតិបត្តិការមួយក្នុងចំណោមគំរូទាំងបី ដែលគ្មានគំរូណាមួយអាចបង្កើតប្រាក់ចំណូលប្រកបដោយចីរភាពនោះទេ ក្នុងនោះរួមមាន៖

- ថ្នាលរបស់សិល្បករបុគ្គល៖ សិល្បករដូចជាលោក សំ ដារ៉ូ ដែលជាអ្នកគូរគំនូរឌីជីថល និង ជា អ្នកបង្កើតសៀវភៅគំនូរជីវចលដែលមានមូលដ្ឋាននៅរាជធានីភ្នំពេញ ដែលបានកសាងអ្នកគាំទ្រ តាមរយៈប្រព័ន្ធផ្សព្វផ្សាយសង្គម និង សេរីសៀវភៅគំនូរជីវចលឯករាជ្យ (រឿង នរៈ ត្រូវបាន បោះពុម្ពផ្សាយជាសៀវភៅក្នុងឆ្នាំ២០២១) មានប្រតិបត្តិការដោយឯករាជ្យ ដោយចែកចាយស្នាដៃ តាមរយៈទំព័រហ្វេសប៊ុក និង Instagram ជាមួយប្រាក់ចំណូលបានមកពីការងារស៊ីវិល ការលក់ សៀវភៅបោះពុម្ព និង កិច្ចសន្យាគូរគំនូរឱ្យក្រុមហ៊ុនម្តងម្កាល។ កម្ពុជាពុំមានប្រព័ន្ធបង់ប្រាក់ដើម្បី អាន (Paywall) ការជាវប្រចាំ (Subscription) ប្រព័ន្ធចូលប្រើប្រាស់ដោយការទិញកាក់ និង គ្មាន ហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធថ្នាល ដើម្បីប្រែក្លាយការចូលរួមរបស់អ្នកគាំទ្រទៅជាប្រាក់ចំណូលកើតឡើង ដដែលៗនោះទេ។ ទិន្នន័យ CICADA បង្ហាញថា វិចិត្រករសិល្បៈទស្សន៍យកក្នុងប្រភេទនេះ រកចំណូលបានទាបបំផុតមួយនៅក្នុងវិស័យច្នៃប្រតិដ្ឋ។
- ការងារអភិរក្សរបស់សមាគម និង អង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល៖ ស្នាដៃអក្សរសិល្ប៍ និង សាច់រឿងមាន រូបភាពចាស់ៗ រួមទាំងសៀវភៅគំនូរជីវចល រឿងព្រេងមានរូបភាព និង ការបោះពុម្ពផ្សាយជាអក្សរ ខ្មែរ ត្រូវបានអភិរក្ស និង ចែកចាយដោយសមាគមនានា ដូចជា សៀវភៅយើង (Our Books) និង សមាគមមិត្តសិល្បករកម្ពុជា ព្រមទាំងអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាលអន្តរជាតិដែលធ្វើការលើផ្នែកអភិរក្ស វប្បធម៌។ គំរូប្រាក់ចំណូលនៅទីនេះ គឺពឹងផ្អែកលើជំនួយ មិនមែនជាលក្ខណៈពាណិជ្ជកម្មនោះទេ ហើយខណៈពេលដែលគំរូទាំងនេះបម្រើមុខងារបណ្ណសារដ៏សំខាន់ គំរូទាំងនេះមិនត្រូវបានរចនា ឡើងដើម្បីបង្កើតប្រាក់ចំណូលសម្រាប់អ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋសហសម័យឡើយ។
- ការបោះពុម្ពផ្សាយជាសៀវភៅរូបវន្ត (Hard-copy)៖ ការបោះពុម្ពផ្សាយសៀវភៅគំនូរជីវចល សៀវភៅរូបភាព និង ប្រលោមលោកនៅកម្ពុជា ប្រតិបត្តិការក្នុងទំហំពាណិជ្ជកម្មតូចតាចបំផុត ជាមួយនឹងហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធចែកចាយមានកំណត់ និង ចំនួនបោះពុម្ពតិចតួចបំផុត។ ផ្ទៃដើម ផលិតកម្មមានកម្រិតខ្ពស់ធៀបនឹងប្រាក់ចំណូលដែលអាចចាត់ចែងបាន ហើយទីផ្សារនេះត្រូវបាន ត្រួតត្រាដោយសៀវភៅសិក្សា និង សៀវភៅសាសនា។ សម្រាប់សៀវភៅប្រលោមលោកបែប



ថ្លៃប្រតិជ្ជ និង គំនូរជីវចលជាភាសាខ្មែរ ការបោះពុម្ពផ្សាយជាសៀវភៅទទួលបានប្រាក់ចំណេញផ្នែក ពាណិជ្ជកម្មតិចតួចបំផុត។

ផ្ទុយទៅវិញ កម្មវិធីអានតាមប្រព័ន្ធឌីជីថលរបស់បរទេស ឈានមុខគេដោយ Naver WEBTOON និង MANGA Plus តែងតែរក្សាបានចំណាត់ថ្នាក់កំពូលក្នុងចំណោមកម្មវិធីកម្សាន្តដែលពេញនិយមបំផុត នៅកម្ពុជា។ តម្រូវការសម្រាប់ការរៀបរាប់សាច់រឿងតាមរយៈរូបភាពបន្តបន្ទាប់គ្នាក្នុងចំណោមប្រជាជន កម្ពុជាវ័យក្មេង និង ដែលនិយមប្រើប្រាស់ទូរសព្ទចល័ត ត្រូវបានបង្កើតឡើងយ៉ាងរឹងមាំ និង កំពុងកើន ឡើង។ អ្វីដែលជាការខាតបង់នោះគឺកម្ពុជាពុំទាន់មានថ្នាលក្នុងស្រុកមួយ ដែលអាចចាប់យកតម្រូវការនេះ ធ្វើពាណិជ្ជបន្ថយកម្មកម្មសិទ្ធិបញ្ញាវប្បធម៌ខ្មែរ និង ផ្តល់ប្រាក់ចំណូលត្រលប់ទៅឱ្យអ្នកថ្លៃប្រតិជ្ជកម្ពុជាវិញ។ សមត្ថភាពផលិតគំនូរជីវចលកម្រិតខ្ពស់ និង បច្ចេកវិទ្យា CGI ដែលមាននៅក្នុងស្ថានីយ៍យោធានាដូចជា ithinkasia, Phare Creative Studio និង Sil Animation Studio ដែលសុទ្ធសឹងតែជាអ្នកផលិតមាតិកា ប្រកបដោយគុណភាពបច្ចេកទេសអាចប្រកួតប្រជែងលើទីផ្សារអន្តរជាតិបាន បច្ចុប្បន្នត្រូវបានប្រើប្រាស់ស្ទើរ តែទាំងស្រុងសម្រាប់ការងារស៊ីណេមាឱ្យអតិថិជនក្រៅស្រុក ឬ លើគំនូរជីវចលអប់រំសម្រាប់អង្គការក្រៅរដ្ឋា- ភិបាល។ ជារួម កម្ពុជាមានប្រភពធនធានជំនាញបច្ចេកទេសស្រាប់ ប៉ុន្តែផ្លូវសម្រាប់ធ្វើពាណិជ្ជបន្ថយកម្មក្នុង ស្រុកគឺពុំទាន់មាន។

៧. ឧស្សាហកម្មសម្រាប់ជាគំរូចាប់ផ្តើមបង្កើតឱកាសក្នុងវិស័យបោះពុម្ព ផ្សាយឌីជីថល និង វេបតូល

កម្ពុជាមានហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យាល្អប្រសើរ ដូចជាអ៊ីនធឺណិតថ្លៃទាប និង ប្រព័ន្ធទូទាត់ដ៏ មានប្រសិទ្ធភាព និង ងាយស្រួលប្រើប្រាស់ ប៉ុន្តែឧបសគ្គចម្បងគឺកម្រិតប្រាក់ចំណូលរបស់ប្រជាជន។ ដូច្នេះ ការចម្លងគំរូអាជីវកម្មដែលតម្រូវឱ្យបង់ប្រាក់ថ្លៃពីកូរ៉េខាងត្បូង និង ជប៉ុនមកអនុវត្តផ្ទាល់គឺមិនអាចទៅរួច ទេ។ អ្វីដែលកម្ពុជាត្រូវការ គឺជា «ប្រព័ន្ធចំណូលពហុស្រទាប់ (layered stack)»។

ក. រចនាសម្ព័ន្ធចំណូលចម្រុះសម្រាប់បរិបទកម្ពុជា

ធុរកិច្ចថ្មីនៅកម្ពុជា ត្រូវរួមបញ្ចូលប្រភពចំណូលទាំងនេះក្នុងពេលតែមួយ ដើម្បីធានានិរន្តរភាព និង ចីរភាព៖

- គំរូអានដោយឥតគិតថ្លៃមានកម្រិត (freemium / wait-for-free) ៖ ផ្តល់មាតិកាចាស់ៗឱ្យអាន ដោយសេរី ដើម្បីទាក់ទាញចំនួនអ្នកអានឱ្យបានច្រើនបំផុត។ សម្រាប់ជំពូកថ្មីៗ ត្រូវតម្រូវឱ្យរង់ចាំពី ២៤ ទៅ ៤៨ ម៉ោងទើបអាចអានបានដោយឥតគិតថ្លៃ។
- ប្រតិបត្តិការខ្នាតតូចតាមរយៈ bakong/khqr ៖ លក់កាក់និម្មិតក្នុងតម្លៃថោកបំផុតដើម្បីឱ្យអ្នកអាន អាចដោះសោជំពូកថ្មីៗភ្លាមៗ។ ឧទាហរណ៍ការលក់កញ្ចប់តូចតម្លៃ ១០០០ រៀល ស្មើនឹង ៣ កាក់ ដែលស័ក្តិសមនឹងអំណាចទិញរបស់យុវជនខ្មែរ។



- ប្រាក់ចំណូលពីស្ថាប័ន (B2B) និងមូលនិធិវិបល្លាសៈ៖ នេះជាប្រភពចំណូលក្នុងផ្ទះដំបូងៗ។ សូមឱ្យយោគរួមទទួលបានផលិតផលកាត់បន្ថយ ឬ សាច់រៀងជាតំរូវការជីវចលឱ្យអង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល ស្ថាប័នរដ្ឋ ឬ គម្រោងជំនួយនានាដើម្បីទាញយកសាច់ប្រាក់មកចិញ្ចឹមស្តីខ្លួន។
- ការគាំទ្រផ្ទាល់ពីសហគមន៍ខ្មែរនៅក្រៅប្រទេស (patreon / ko-fi)៖ ទាញយកការគាំទ្រហិរញ្ញវត្ថុប្រចាំខែពីសហគមន៍ខ្មែរនៅសហរដ្ឋអាមេរិក បារាំង ឬ អូស្ត្រាលី ដែលមានលទ្ធភាពបង់ប្រាក់ពី ៣ ទៅ ៥ ដុល្លារអាមេរិកក្នុងមួយខែ ជាថ្នូរនឹងការបានអានសាច់រៀងមុនគេ។
- ការលក់អាជ្ញាបណ្ណ និង ទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ (Ip licensing and merch)៖ ការបំប្លែងតួអង្គ និងសាច់រៀងទៅជាផលិតផលជាក់ស្តែង ដូចជា អាវយឺត ស្ទីក័រ សៀវភៅសិល្បៈ ជាដើម គឺជាផ្លូវដែលរកចំណេញបានច្រើនបំផុតនៅពេលដែលសាច់រៀងមានអ្នកគាំទ្ររឹងមាំរួចរាល់។

ខ. យុទ្ធសាស្ត្រតភ្ជាប់ជាមួយថ្នាលចែកចាយអន្តរជាតិ

ការកសាងថ្នាលថ្មីពីសូន្យនៅក្នុងស្រុកតម្រូវឱ្យចំណាយទុនច្រើន និង ប្រឈមហានិភ័យខ្ពស់។ យុទ្ធសាស្ត្រដែលចំណាយធនធានតិចបំផុត គឺត្រូវចូលទៅប្រើប្រាស់ថ្នាលដែលមានទស្សនិកជនស្រាប់រួចប្រើប្រាស់យុទ្ធសាស្ត្រ «ទ្វេភាសា (bilingual strategy)»៖

- Bebttoon canvas និង Tapas៖ បោះពុម្ពផ្សាយមាតិកាជាភាសាអង់គ្លេស ឬ ទ្វេភាសា (ខ្មែរ-អង់គ្លេស ជាដើម) នៅលើថ្នាលសកលទាំងនេះ។ គោលដៅគឺដើម្បីទាក់ទាញអ្នកអានអន្តរជាតិឈានទៅរកការបែងចែកចំណូលពីការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និង ស្វែងរកឱកាសចុះកិច្ចសន្យាផ្តាច់មុខជាមួយម្ចាស់ថ្នាល។
- Wattpad សម្រាប់ប្រលោមលោកអនឡាញ (web novels)៖ សរសេររឿងប្រតិដ្ឋ ឬ រឿងព្រេងខ្មែរជាភាសាអង់គ្លេស។ ថ្នាលនេះស័ក្តិសមបំផុតសម្រាប់អ្នកនិពន្ធដែលពុំមានជំនាញគួររូប ហើយអាចឈានទៅរកការផលិតជាភាពយន្តប្រចាំតំបន់ទៀតផង។
- ប្រើប្រាស់ tiktok និង facebook ដើម្បីកសាងសហគមន៍៖ បង្ហាញវីដេអូតំរូវការជីវចលខ្លីៗ ឬ សាច់រឿងសង្ខេបដើម្បីអូសទាញចំណាប់អារម្មណ៍ រួចបង្វែរពួកគេឱ្យចូលទៅអានរឿងពេញនៅលើថ្នាលផ្លូវការ ឬ គាំទ្រហិរញ្ញវត្ថុលើ patreon។

គ. ផែនទីបង្ហាញផ្លូវសម្រាប់កំណត់ប្រភពចំណូលតាមគំរូកូនកាត់

ខាងក្រោមគឺជាផែនទីចង្អុលផ្លូវដើម្បីផ្តល់ជាទស្សនាទានសម្រាប់លើកឡើងជាគោលគន្ថិត និងឧទាហរណ៍ជាក់ស្តែង ចេញពីលទ្ធផលសិក្សាស្រាវជ្រាវលើប្រធានបទនេះ ក្នុងការកំណត់នូវប្រភពចំណូលតាមគំរូកូនកាត់ក្នុងវិស័យបោះពុម្ពឌីជីថល និង វេបធុន រយៈពេលខ្លី មធ្យម និង វែង ជាដំណាក់កាល។ លោកអ្នកអាចសិក្សាល្បឿងយល់ និង រៀបចំយុទ្ធសាស្ត្រធុរកិច្ចលម្អិតបន្ថែម ដើម្បីចាប់ផ្តើមបង្កើតឱកាសធុរកិច្ចដ៏មានសក្តានុពលក្នុងវិស័យបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបធុន។



តារាង ៥៖ ផែនទីចង្អុលផ្លូវសម្រាប់គំរូកូនកាត់ ៣ ដំណាក់កាល និង យុទ្ធសាស្ត្រ

ប្រភពចំណូល	អាទិភាពដំណាក់កាលទី ១ (ខែទី ០ ទៅទី១៨)	អាទិភាពដំណាក់កាលទី ២ (ខែទី ១៨ ទៅទី៣៦)	អាទិភាពដំណាក់កាលទី ៣ (ខែទី ៣៦ តទៅ)	ក្នុងស្រុក ឬ អន្តរជាតិ
គម្រោង b2b/អង្គការក្រៅរដ្ឋាភិបាល	●●● ខ្ពស់	●● មធ្យម	● ទាប	ក្នុងស្រុក + អន្តរជាតិ
មូលនិធិវប្បធម៌/unesco	●●● ខ្ពស់	●● មធ្យម	● ទាប	អន្តរជាតិ
ការគាំទ្រក្រៅប្រទេស (patreon/ko-fi)	●● មធ្យម	●●● ខ្ពស់	●● មធ្យម	អន្តរជាតិ
ចំណូលពាណិជ្ជកម្ម (webtoon/youtube)	● ទាប	●● មធ្យម	●●● ខ្ពស់	អន្តរជាតិ
ប្រព័ន្ធកាក់/ប្រតិបត្តិការខ្នាតតូច bakong	● ទាប	●●● ខ្ពស់	●●● ខ្ពស់	ក្នុងស្រុក
ការជាវប្រចាំខែ (ក្រុមក្រៅប្រទេស)	● ទាប	● ទាប	●● មធ្យម	អន្តរជាតិ
លក់អាជ្ញាបណ្ណ ip/ទំនិញអនុស្សាវរីយ៍	○ គ្មាន	● ទាប	●●● ខ្ពស់	អន្តរជាតិ
ប្រាក់ធានាពីថ្នាលចែកចាយ (originals)	○ គ្មាន	● ទាប	●●● ខ្ពស់	អន្តរជាតិ

សេចក្តីសន្និដ្ឋាន និង ទស្សនវិស័យអនាគត

ឧស្សាហកម្មបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថល និង វេបធុនមិនមែនត្រឹមតែជាការគូររូប ឬ សរសេររឿងដើម្បីការកម្សាន្តអារម្មណ៍មួយពេលៗនោះទេ ប៉ុន្តែវិស័យនេះដើរតួនាទីជារោងចក្រផលិតកម្មសិទ្ធិបញ្ញាដ៏មានឥទ្ធិពលតាំងពីចំណុចចាប់ផ្តើម។ នៅក្នុងបរិបទនៃសេដ្ឋកិច្ចច្នៃប្រតិដ្ឋ ការបោះពុម្ពផ្សាយឌីជីថលគឺជាចំណុចចាប់ផ្តើមនៃខ្សែច្រវាក់តម្លៃដែលត្រូវការដើមទុនទាបបំផុត ប៉ុន្តែត្រូវការអ្នកច្នៃប្រតិដ្ឋ អ្នកមានទេពកោសល្យទូរសព្ទស្មាតហ្វូន និង កុំព្យូទ័រ ឬក៏រួមទាំងការព្យាយាម និង អំណត់អត់ធន់ ក៏អាចពង្រីកសក្តានុពលឈានឆ្ពោះទៅរកការបង្កើតតម្លៃសេដ្ឋកិច្ចកម្រិតខ្ពស់បំផុតតាមរយៈការបង្កើតកិច្ចសហការ និង ការផ្តល់អាជ្ញាបណ្ណបន្ត។ ទោះបីជាកម្ពុជាមានហេដ្ឋារចនាសម្ព័ន្ធបច្ចេកវិទ្យាប្រសើរ ដូចជាអ៊ីនធឺណិតលឿន និង ប្រព័ន្ធទូទាត់ដ៏មានប្រសិទ្ធភាពក៏ដោយ ឧបសគ្គចម្បងដែលនៅតែមានគឺកម្រិតប្រាក់ចំណូលរបស់ប្រជាជន និង ការខិតខំរួមគ្នាកែប្រែទម្លាប់ប្រជាជនជាពិសេសក្នុងចំណោមយុវជនវ័យក្មេងឱ្យចូលចិត្តអាន។ ហេតុនេះ

ការចម្លងគំរូអាជីវកម្មដែលតម្រូវឱ្យបង់ប្រាក់ថ្លៃៗពីប្រទេសអភិវឌ្ឍន៍មកអនុវត្តផ្ទាល់គឺមិនអាចទៅរួចឡើយ។ ដំណោះស្រាយដ៏រឹងមាំបំផុតសម្រាប់ធុរកិច្ចថ្មីនៅកម្ពុជា គឺការកសាងប្រព័ន្ធចំណូលពហុស្រទាប់ ដែលរួមបញ្ចូលគ្នានូវគំរូការអានដោយឥតគិតថ្លៃមានកម្រិត (freemium / wait-for-free) ការគាំទ្រពីស្ថាប័ន និង ការស្វែងរកមូលនិធិពីសហគមន៍ក្រៅប្រទេសជាដើម។ ទន្ទឹមនេះ ប្រព័ន្ធទូទាត់ប្រាក់ជាតិបាគង និង ស្តង់ដារ KHQR គឺជាកាតាលីករដ៏សំខាន់ និង ជាផ្ទាំងខ្នងសម្រាប់គំរូអាជីវកម្មផ្នែកលើប្រតិបត្តិការខ្នាតតូច ដែលអនុញ្ញាតឱ្យប្រតិបត្តិការប្រព្រឹត្តទៅបានយ៉ាងរលូនក្នុងការទាញយកប្រាក់ចំណូលពីអ្នកគាំទ្រក្នុងស្រុក ។ ការកសាងថ្នាលថ្មីពីសូន្យនៅក្នុងស្រុកតម្រូវឱ្យចំណាយទុនច្រើន និង ប្រឈមហានិភ័យខ្ពស់។ ផ្ទុយទៅវិញ យុទ្ធសាស្ត្រដែលចំណាយធនធានតិចបំផុត និង ផ្តល់ផលចំណេញលឿន គឺការចូលទៅប្រើប្រាស់ថ្នាល ចែកចាយអន្តរជាតិធំៗដែលមានទស្សនិកជនស្រាប់ (ដូចជា webtoon canvas, tapas, ឬ wattpad) ដោយអនុវត្តយុទ្ធសាស្ត្រ «ទ្វេភាសា (bilingual strategy)» ។ ការបោះពុម្ពផ្សាយមាតិកាជាភាសាអង់គ្លេស ឬ ទ្វេភាសា មិនត្រឹមតែជួយទាក់ទាញអ្នកអានអន្តរជាតិប៉ុណ្ណោះទេ តែថែមទាំងបើកឱកាសសម្រាប់ ការបែងចែកចំណូលពីការផ្សាយពាណិជ្ជកម្ម និង ការឈានទៅរកការលក់អាជ្ញាបណ្ណកម្មសិទ្ធិបញ្ញា (IP licensing) ទៅឱ្យក្រុមហ៊ុនផលិតទំនិញអនុស្សាវរីយ៍ ឬ អ្នកផលិតភាពយន្ត ក៏ដូចជាហ្វេម សម្រាប់ទិដ្ឋភាព សកលផងដែរ។

កម្ពុជាកំពុងឈរនៅចំពោះមុខនៃឱកាសមាសក្នុងយុគសម័យសេដ្ឋកិច្ចច្នៃប្រតិដ្ឋ។ សម្រាប់ សហគ្រិន ធុរជន វិនិយោគិន និង យុវជនជំនាន់ថ្មី ពេលវេលានេះគឺជាឱកាសដ៏ល្អបំផុតក្នុងការប្រែក្លាយរឿង និទាន ទៅក្រៅ វប្បធម៌ដ៏សំបូរបែបរបស់ខ្មែរ និង ការបង្កើតរឿងច្នៃប្រតិដ្ឋ ឱ្យមានតួអង្គឌីជីថលច្នៃប្រតិដ្ឋ ដ៏រស់រវើកនៅលើឆាកអន្តរជាតិ។ អ្នកមិនមែនគ្រាន់តែជាអ្នកនិពន្ធ ឬ អ្នកគូរគំនូរនោះទេ ប៉ុន្តែអ្នកគឺជា និម្មាបនករធុរកិច្ច (business architects) ដែលមានភារកិច្ចប្រែក្លាយភាពស្រមៃស្រមៃសុទ្ធសាធ ឱ្យ ប្រែក្លាយទៅជាចរន្តសាច់ប្រាក់ដែលអាចពង្រីកទំហំទីផ្សារបានដោយគ្មានដែនកំណត់។ ចូរហ៊ានចាប់ផ្តើម កសាងសហគមន៍អ្នកគាំទ្រឱ្យបានរឹងមាំ និង ក្តោបក្តាប់ឱកាសនេះ ដើម្បីប្រែក្លាយវិស័យបោះពុម្ពផ្សាយ ឌីជីថល និង វេបធុន ឱ្យទៅជាសសរស្តម្ភសេដ្ឋកិច្ចឌីជីថលដ៏សំខាន់មួយសម្រាប់អនាគតកម្ពុជា។



ឯកសារយោង

Allied Market Research. (2023, November 2). *Webtoons market is predicted to garner \$56.1 billion, globally, by 2030: Says Allied Market Research* [Press release].

GlobeNewswire. <https://www.globenewswire.com/news-release/2023/11/02/2771863/0/en/webtoons-market-is-predicted-to-garner-56-1-billion-globally-by-2030-says-allied-market-research.html>

Allied Market Research. (2025, February 11). *Assessing the landscape of the webtoons market from 2021 to 2030* [Press release]. EIN Presswire.

<https://www.einpresswire.com/article/784991247/assessing-the-landscape-of-the-webtoons-market-from-2021-to-2030>

Allied Market Research. (2026, June 17). *Webtoons market to reach USD 56.1 billion by 2030 from USD 3.7 billion in 2021, growing at 36.8% CAGR* [Press release]. EIN

Presswire. https://www.einnews.com/pr_news/919884744/webtoons-market-to-reach-usd-56-1-billion-by-2030-from-usd-3-7-billion-in-2021-growing-at-36-8-cagr

Anime News Network. (2020, February 25). *Crunchyroll unveils 7 "Crunchyroll Originals" works including Tower of God, Noblesse, God of High School.*

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-02-25/crunchyroll-unveils-7-crunchyroll-originals-works-including-tower-of-god-noblesse-god-of-high-school/.156748>

Anime News Network. (2025, May 25). *S. Korea FTC finds over 1,000 unfair terms in webtoon, web novel contracts.* <https://www.animenewsnetwork.com/news/2025-05-25/s-korea-ftc-finds-over-1000-unfair-terms-in-webtoon-web-novel-contracts/.224551>

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2025-05-25/s-korea-ftc-finds-over-1000-unfair-terms-in-webtoon-web-novel-contracts/.224551>

Anime News Network. (2025, August 9). *K-Story & Comics in America generates US\$15.77 million in potential export deals at KCON LA 2025.*

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2025-08-09/k-story-and-comics-in-america-generates-usd15.77-million-in-potential-export-deals-at-kcon-la-2025/.227397>

Ant International & National Bank of Cambodia. (2024, October 15). *Alipay+ launches on KHQR, facilitating cross-border mobile payments into Cambodia* [Press release].

BusinessWire.



<https://www.businesswire.com/news/home/20241014038907/en/Alipay-Launches-on-KHQR-Facilitating-Cross-border-Mobile-Payments-Into-Cambodia>

Bharanidharan, S. (2025, September 16). *Disney buys a 2% equity stake in WEBTOON.*

Kidscreen. <https://kidscreen.com/2025/09/16/disney-will-buy-a-2-equity-stake-in-webtoon/>

Cable.co.uk. (2023). *Worldwide mobile data pricing: The cost of 1GB of mobile data in 237 countries.* <https://www.cable.co.uk/mobiles/worldwide-data-pricing/>

ChosunBiz. (2025, December 29). *Korea webtoon sales top 2 trillion won as Japan leads exports.* <https://biz.chosun.com/en/en-it/2025/12/29/3NOTON24NVEKJNJLKHZRDMK24/>

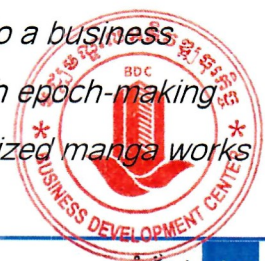
Creative Industries of Cambodia Association for Development and Advocacy [CICADA]. (2023). *Informal cultural and creative industries in Cambodia: Mapping human resources and socio-economic conditions* (Y. Sokphea, S. Tola, & M. Monthary, Authors; Funded by UNESCO International Fund for Cultural Diversity). CICADA. <https://www.cicadakh.org/en/wp-content/uploads/sites/3/2023/04/EN-CICADA-HR-Mapping-Full-Report-FINAL..pdf>

DataReportal. (2024, February). *Digital 2024: Cambodia.* Kepios. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-cambodia>

Grand View Research. (2024). *Webtoons market size, share & trends analysis report by type, by platform (mobile & tablets, laptop & computers, television), by monetization model, by demographic, by region, and segment forecasts, 2024–2030* (Report No. GVR-4-68040-310-5). <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/webtoons-market-report>

Hassan, M. (2026, March 9). *Kadokawa announces huge anime production center consolidating six animation studios, aiming to build a "World-Class Anime City."* Automaton West. <https://automaton-media.com/en/news/kadokawa-announces-huge-anime-production-center-consolidating-six-animation-studios-aiming-to-build-a-world-class-anime-city/>

KADOKAWA Corporation. (2024, December 11). *KADOKAWA enters into a business alliance with Kakao piccoma: The two companies jointly launch epoch-making weekly e-manga magazine, in which the latest stories of serialized manga works*



are updated everyday, as the largest-scale IP creating system in Japan.

KADOKAWA Group Global Portal Site.

https://group.kadokawa.co.jp/global/information/news_release/2024121101_en.html

Kim, R. (2022, December 30). *Why so many of your favorite K-dramas are based on webtoons.* TIME. <https://www.reginakim.com/korean-culture/rise-of-webtoons-k-dramas>

Lee, J., Lee, J. H., Lee, H., Kim, H., Park, M. Y., & Kim, H. R. (2024). Work environment and depressive symptoms of webtoon writers. *Safety and Health at Work*, 15(2), 172–180. <https://doi.org/10.1016/j.shaw.2024.03.003>

Lee, J.-H. (2025, January 17). *Piccoma tops consumer spending ranking in Japan.* KED Global. <https://www.kedglobal.com/webtoons/newsView/ked202501170002>

Ministry of Culture, Sports and Tourism & Korea Creative Content Agency. (2025, January). *2024 webtoon industry survey.* As reported by: Park, G. (2025, January 3). Korea's webtoon industry surpasses W2T in market size for the first time. *The Korea Herald.* <https://www.koreaherald.com/article/10382392>

National Bank of Cambodia. (2025). *2024 Annual Report and 2025 Work Plan.* As reported by: Khmer Times. (2025, March 28). Bakong volume now more than 300 percent of Cambodia's GDP. <https://www.khmertimeskh.com/501661162/bakong-volume-now-more-than-300-percent-of-cambodias-gdp/>

Netmarble. (2024, May 8). *Netmarble launches Solo Leveling: ARISE worldwide on mobile and PC* [Press release]. PR Newswire. <https://www.prnewswire.com/apac/news-releases/netmarble-launches-solo-leveling-arise-worldwide-on-mobile-and-pc-302137947.html>

NewsWire. (2026, January 2). *Webtoon industry revenue reaches KRW 2.2856 trillion in 2024, up 4.4% year-on-year.* WalkintoKorea. <https://www.walkintokorea.com/news/articleView.html?idxno=8127>

O'Leary, N. (2025, June 9). *K-webtoons withdraw from Europe, refocus firepower on Japan and U.S. amid global market slowdown.* The Economy. <https://economy.ac/news/2025/06/20250654216>



- P., D. (2026, February 6). *Overseas anime market growth continues to outpace domestic market, gap in revenue expected to grow, industry research shows*. Automaton West. <https://automaton-media.com/en/news/overseas-anime-market-growth-continues-to-outpace-domestic-market-gap-in-revenue-expected-to-grow-industry-research-shows/>
- Pine IP Firm. (2025, March 30). *Deconstructing the "Solo Leveling" success story: From webtoon IP acquisition to global expansion*. <https://www.pinepat.com/en/insights/columns/na-honjaman-rebeleob-seonggong-sinhwa-bunseog---weonceon-ip-hwagbobuteo-geulrobeol-hwagjangggaji>
- Sensor Tower. (2024, July). *Solo Leveling: Arise revenue surpasses \$100 million in 3 months* [Blog post]. <https://sensortower.com/blog/solo-leveling-arise-revenue-surpasses-usd100-million-in-3-months>
- Setoodeh, R., & Donnelly, M. (2025, September 15). *Disney to launch new digital comics platform with Webtoon Entertainment, acquires 2% stake in Webtoon*. Variety. <https://variety.com/2025/digital/news/disney-digital-comics-platform-webtoon-entertainment-acquires-stake-1236520390/>
- Soramitsu. (2020). *Bakong official launch* [Press release]. <https://soramitsu.co.jp/bakong-press-release>
- Stella&. (2026, January 30). *From scroll to screen: How webtoon adaptations are shaping K-drama storytelling*. Medium. <https://stelland.medium.com/from-scroll-to-screen-how-webtoon-adaptations-are-shaping-k-drama-storytelling-b1574654a373>
- WEBTOON Entertainment. (2025, November 12). *Warner Bros. Animation and WEBTOON Entertainment announce strategic partnership to adapt hit webcomics* [Press release]. <https://ir.webtoon.com/news-releases/news-release-details/warner-bros-animation-and-webtoon-entertainment-announce>
- WEBTOON Entertainment Inc. (2024, June 26). *Prospectus: 15,000,000 shares of common stock* (Form 424B4, Registration No. 333-279863). U.S. Securities and Exchange Commission. <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1997859/000119312524169730/d396527d424b4.htm>



WEBTOON Entertainment Inc. (2025, May 12). *Annual report for fiscal year ending December 31, 2024*. PublicNow.

<https://www.publicnow.com/view/A6C05573CB08257A6F9C4F18EB75763C0864CC E6>

Yano Research Institute. (2025, August 22). *Character business market forecasted to expand to 2,849,200 million yen in FY2025, 102.6% from preceding fiscal year* [Press release]. https://www.yanoresearch.com/en/press-release/show/press_id/3849

Yazawa, A. (2026, June 8). *The untold history of Japan's \$25 billion fan economy*. The Oshi Lab. <https://oshikatsu.substack.com/p/the-untold-history-of-japans-25-billion>



កំណត់សម្គាល់លើឯកសារយោងពីប្រភពភាសាអង់គ្លេសតាមខ្លឹមសារ និង ទិន្នន័យដែលបានដកស្រង់

- ⁱ Grand View Research. (2024). Webtoons market size, share & trends analysis report by type, by platform (mobile & tablets, laptop & computers, television), by monetization model, by demographic, by region, and segment forecasts, 2024–2030 (Report No. GVR-4-68040-310-5).
<https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/webtoons-market-report>
- ⁱⁱ Allied Market Research. (2026, June 17). Webtoons market to reach USD 56.1 billion by 2030 from USD 3.7 billion in 2021, growing at 36.8% CAGR [Press release]. EIN Presswire.
https://www.einnews.com/pr_news/919884744/webtoons-market-to-reach-usd-56-1-billion-by-2030-from-usd-3-7-billion-in-2021-growing-at-36-8-cagr
- ⁱⁱⁱ Allied Market Research. (2023, November 2). Webtoons market is predicted to garner \$56.1 billion, globally, by 2030: Says Allied Market Research [Press release]. GlobeNewswire.
<https://www.globenewswire.com/news-release/2023/11/02/2771863/0/en/webtoons-market-is-predicted-to-garner-56-1-billion-globally-by-2030-says-allied-market-research.html>
- ^{iv} Allied Market Research. (2025, February 11). Assessing the landscape of the webtoons market from 2021 to 2030 [Press release]. EIN Presswire. <https://www.einpresswire.com/article/784991247/assessing-the-landscape-of-the-webtoons-market-from-2021-to-2030>
- ^v Yano Research Institute. (2025, August 22). Character business market forecasted to expand to 2,849,200 million yen in FY2025, 102.6% from preceding fiscal year [Press release].
https://www.yanoresearch.com/en/press-release/show/press_id/3849
- ^{vi} Yazawa, A. (2026, June 8). The untold history of Japan's \$25 billion fan economy. The Oshi Lab.
<https://oshikatsu.substack.com/p/the-untold-history-of-japans-25-billion>
- ^{vii} P., Đ. (2026, February 6). Overseas anime market growth continues to outpace domestic market, gap in revenue expected to grow, industry research shows. Automaton West. <https://automaton-media.com/en/news/overseas-anime-market-growth-continues-to-outpace-domestic-market-gap-in-revenue-expected-to-grow-industry-research-shows/>
- ^{viii} Hassan, M. (2026, March 9). Kadokawa announces huge anime production center consolidating six animation studios, aiming to build a "World-Class Anime City." Automaton West. <https://automaton-media.com/en/news/kadokawa-announces-huge-anime-production-center-consolidating-six-animation-studios-aiming-to-build-a-world-class-anime-city/>
- ^{ix} NewsWire. (2026, January 2). Webtoon industry revenue reaches KRW 2.2856 trillion in 2024, up 4.4% year-on-year. WalkintoKorea. <https://www.walkintokorea.com/news/articleView.html?idxno=8127>
- ^x ChosunBiz. (2025, December 29). Korea webtoon sales top 2 trillion won as Japan leads exports.
<https://biz.chosun.com/en/en-it/2025/12/29/3NOTON24NVEKJNJLKHZRDmk24/>



-
- ^{xi} WEBTOON Entertainment Inc. (2024, June 26). Prospectus: 15,000,000 shares of common stock (Form 424B4, Registration No. 333-279863). U.S. Securities and Exchange Commission.
<https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1997859/000119312524169730/d396527d424b4.htm>
- ^{xii} WEBTOON Entertainment Inc. (2025, May 12). Annual report for fiscal year ending December 31, 2024. PublicNow. <https://www.publicnow.com/view/A6C05573CB08257A6F9C4F18EB75763C0864CCE6>
- ^{xiii} Bharanidharan, S. (2025, September 16). Disney buys a 2% equity stake in WEBTOON. Kidscreen.
<https://kidscreen.com/2025/09/16/disney-will-buy-a-2-equity-stake-in-webtoon/>
- ^{xiv} O'Leary, N. (2025, June 9). K-webtoons withdraw from Europe, refocus firepower on Japan and U.S. amid global market slowdown. The Economy. <https://economy.ac/news/2025/06/20250654216>
- ^{xv} Lee, J.-H. (2025, January 17). Piccoma tops consumer spending ranking in Japan. KED Global.
<https://www.kedglobal.com/webtoons/newsView/ked202501170002>
- ^{xvi} KADOKAWA Corporation. (2024, December 11). KADOKAWA enters into a business alliance with Kakao piccoma: The two companies jointly launch epoch-making weekly e-manga magazine, in which the latest stories of serialized manga works are updated everyday, as the largest-scale IP creating system in Japan. KADOKAWA Group Global Portal Site.
https://group.kadokawa.co.jp/global/information/news_release/2024121101_en.html
- ^{xvii} Ministry of Culture, Sports and Tourism & Korea Creative Content Agency. (2025, January). 2024 webtoon industry survey. As reported by: Park, G. (2025, January 3). Korea's webtoon industry surpasses W2T in market size for the first time. The Korea Herald.
<https://www.koreaherald.com/article/10382392>
- ^{xviii} Lee, J., Lee, J. H., Lee, H., Kim, H., Park, M. Y., & Kim, H. R. (2024). Work environment and depressive symptoms of webtoon writers. *Safety and Health at Work*, 15(2), 172–180.
<https://doi.org/10.1016/j.shaw.2024.03.003>
- ^{xix} Anime News Network. (2025, May 25). S. Korea FTC finds over 1,000 unfair terms in webtoon, web novel contracts. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2025-05-25/s-korea-ftc-finds-over-1000-unfair-terms-in-webtoon-web-novel-contracts/.224551>
- ^{xx} Pine IP Firm. (2025, March 30). Deconstructing the "Solo Leveling" success story: From webtoon IP acquisition to global expansion. <https://www.pinepat.com/en/insights/columns/na-honjaman-rebeleob-seonggong-sinhwa-bunseog---weonceon-ip-hwagbobuteo-geulrobeol-hwagjangggaji>
- ^{xxi} Netmarble. (2024, May 8). Netmarble launches Solo Leveling: ARISE worldwide on mobile and PC [Press release]. PR Newswire. <https://www.prnewswire.com/apac/news-releases/netmarble-launches-solo-leveling-arise-worldwide-on-mobile-and-pc-302137947.html>
- ^{xxii} Sensor Tower. (2024, July). Solo Leveling: Arise revenue surpasses \$100 million in 3 months [Blog post]. <https://sensortower.com/blog/solo-leveling-arise-revenue-surpasses-usd100-million-in-3-months>



- ^{xxiii} Kim, R. (2022, December 30). Why so many of your favorite K-dramas are based on webtoons. TIME. <https://www.reginakim.com/korean-culture/rise-of-webtoons-k-dramas>
- ^{xxiv} Stella&. (2026, January 30). From scroll to screen: How webtoon adaptations are shaping K-drama storytelling. Medium. <https://stelland.medium.com/from-scroll-to-screen-how-webtoon-adaptations-are-shaping-k-drama-storytelling-b1574654a373>
- ^{xxv} Anime News Network. (2020, February 25). Crunchyroll unveils 7 "Crunchyroll Originals" works including Tower of God, Noblesse, God of High School. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2020-02-25/crunchyroll-unveils-7-crunchyroll-originals-works-including-tower-of-god-noblesse-god-of-high-school/.156748>
- ^{xxvi} WEBTOON Entertainment. (2025, November 12). Warner Bros. Animation and WEBTOON Entertainment announce strategic partnership to adapt hit webcomics [Press release]. <https://ir.webtoon.com/news-releases/news-release-details/warner-bros-animation-and-webtoon-entertainment-announce>
- ^{xxvii} Setoodeh, R., & Donnelly, M. (2025, September 15). Disney to launch new digital comics platform with Webtoon Entertainment, acquires 2% stake in Webtoon. Variety. <https://variety.com/2025/digital/news/disney-digital-comics-platform-webtoon-entertainment-acquires-stake-1236520390/>
- ^{xxviii} Anime News Network. (2025, August 9). K-Story & Comics in America generates US\$15.77 million in potential export deals at KCON LA 2025. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2025-08-09/k-story-and-comics-in-america-generates-usd15.77-million-in-potential-export-deals-at-kcon-la-2025/.227397>
- ^{xxix} DataReportal. (2024, February). Digital 2024: Cambodia. Kepios. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-cambodia>
- ^{xxx} Cable.co.uk. (2023). Worldwide mobile data pricing: The cost of 1GB of mobile data in 237 countries. <https://www.cable.co.uk/mobiles/worldwide-data-pricing/>
- ^{xxxi} Soramitsu. (2020). Bakong official launch [Press release]. <https://soramitsu.co.jp/bakong-press-release>
- ^{xxxii} National Bank of Cambodia. (2025). 2024 Annual Report and 2025 Work Plan. As reported by: Khmer Times. (2025, March 28). Bakong volume now more than 300 percent of Cambodia's GDP. <https://www.khmertimeskh.com/501661162/bakong-volume-now-more-than-300-percent-of-cambodias-gdp/>
- ^{xxxiii} Ant International & National Bank of Cambodia. (2024, October 15). Alipay+ launches on KHQR, facilitating cross-border mobile payments into Cambodia [Press release]. BusinessWire. <https://www.businesswire.com/news/home/20241014038907/en/Alipay-Launches-on-KHQR-Facilitating-Cross-border-Mobile-Payments-Into-Cambodia>



^{xxxiv} Creative Industries of Cambodia Association for Development and Advocacy [CICADA]. (2023). Informal cultural and creative industries in Cambodia: Mapping human resources and socio-economic conditions (Y. Sokphea, S. Tola, & M. Monthary, Authors; Funded by UNESCO International Fund for Cultural Diversity). CICADA. <https://www.cicadakh.org/en/wp-content/uploads/sites/3/2023/04/EN-CICADA-HR-Mapping-Full-Report-FINAL..pdf>

**សូមស្កេន ដើម្បីទទួលបានព័ត៌មាន
អំពីមជ្ឈមណ្ឌលអភិវឌ្ឍធុរកិច្ច នៃក្រសួងសេដ្ឋកិច្ច និង ហិរញ្ញវត្ថុ និង ឯកសារយោងផ្សេងៗ ។**

