

ด่วนที่สุด

ที่ อท ๐๐๑๗.๓/ว ๑๕๘



ถึง ส่วนราชการสังกัดราชการบริหารส่วนกลาง หัวหน้าส่วนราชการสังกัดราชการบริหารส่วนภูมิภาค อำเภอทุกอำเภอ
หน่วยงานรัฐวิสาหกิจ และองค์กรภาคเอกชน

ด้วย จังหวัดอ่างทอง ได้รับแจ้งจากกรมเศรษฐกิจระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ ว่า กระทรวงการต่างประเทศ โดยศูนย์ธุรกิจสัมพันธ์ (globthailand) ได้จัดทำวารสาร InterEcon Newsletter ฉบับที่ ๒๑ (Volume 1/2567) เพื่อประชาสัมพันธ์บทบาทการทูตเศรษฐกิจและนำเสนอข้อมูลข่าวสาร และโอกาสทางธุรกิจในต่างประเทศสำหรับผู้ประกอบการไทย

จังหวัดอ่างทองจึงขอส่งวารสารดังกล่าวมาให้ท่าน เพื่อใช้ประโยชน์ และโปรดพิจารณาเผยแพร่ ให้แก่ผู้ประกอบการ และผู้ที่สนใจตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้ สามารถสืบค้นวารสารฉบับออนไลน์ทั้ง ๒๑ ฉบับ และติดตามข่าวสารเพิ่มเติมได้ที่ เว็บไซต์ของศูนย์ธุรกิจสัมพันธ์ globthailand.com และช่องทาง Social media ทั้ง Facebook และ X ในชื่อบัญชี globthailand ทุกช่องทาง รายละเอียดตาม QR Code ที่ปรากฏท้ายหนังสือฉบับนี้



สำนักงานจังหวัดอ่างทอง
กลุ่มงานอำนวยการ
โทร. ๐-๓๕๖๑-๑๒๓๕



กรมเศรษฐกิจระหว่างประเทศ
กระทรวงการต่างประเทศ

INTER

ฉบับที่ 21 (VOLUME 1 / 2567)

ECON

Newsletter



โอกาสใหม่เพื่อการเติบโต
ของธุรกิจไทยในต่างแดน
globthailand.com



PROMOTING THAI CULTURE IN THE DECADE OF AI

ความก้าวหน้าการผลักดัน
'Soft Power' ไทยสู่สากล

ยกระดับแฟชั่นไทยสู่
Soft Power ด้วยพลัง
แห่งเทคโนโลยี

อุตสาหกรรมดนตรี
ในยุคปัญญาประดิษฐ์

ท่องโลก AI
ไปกับ 'Bitkub'

AI กับการเพิ่มศักยภาพ
อุตสาหกรรมอาหารไทย

Showcase the richness of Thai culture, a wellspring of inspiration amidst the digital revolution.

- Anissa AI -



นำเสนอความมั่งคั่งทางวัฒนธรรมไทย
กระเพื่อมแรงบันดาลใจ ท่ามกลางทศวรรษแห่งดิจิทัล

- globthailand -



กรมเศรษฐกิจระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ

ที่ปรึกษา

นางสาวรุจิกร แสงจันทร์
รองอธิบดีกรมเศรษฐกิจ
ระหว่างประเทศ

บรรณาธิการบริหาร

นางสาวอรุณฉวี วิสุทกุล
ผู้อำนวยการ
กองสนทนาเศรษฐกิจ

กองบรรณาธิการ

นางธิดา ไรจน์รัมย์
นักการทูตชำนาญการพิเศษ

นายสมยศ กิจภากรณ์
นางสรียา ปัญญาดี
นางพศิกา ตามประทีป พรประเสริฐ
นักการทูตชำนาญการ (ที่ปรึกษา)

นายอภิกร พวงเขตต์แก้ว
นายณัฐพล สอนจรรยา
นางสาวอรุณรัตน์ ชมพูนุกจินดา
นักการทูตชำนาญการ

นายธนกร สีนอรามณ์
นายหริภูมิ ประสูตชัย
นายศิน กาศดา
นายปรนิท พรนิมิตร
นางสาวสุทธาทิพย์ กล้าทวี
นักการทูตปฏิบัติการ

นางสาวพรรณนิภา คลังสูงเนิน
นางสาวนทีสวรรค์ เจริญภักดี
นางสาวศรียาญจน์ มณีโมตรีจิตต์
เจ้าหน้าที่ผลิตคอนเทนต์
(Sub-Editor)

นางสาวทานตะวัน สมธิกขธรี
เจ้าหน้าที่พัฒนาและบริหารเว็บไซต์

นางสาวณิศา เหลืองศิริวัฒนา
เจ้าหน้าที่ศึกษาและวิจัยโครงการพัฒนา
ระบบข้อมูลเศรษฐกิจเชิงลึก

ฝ่ายศิลปกรรมและจัดพิมพ์
บริษัท ไคคูบ แอนด์ โค จำกัด (สำนักงานใหญ่)
235 ซอยเสนาชั้น 1 ซอย 17 ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร
กรุงเทพมหานคร 10900
โทรศัพท์ 087-718-7324 อีเมล cocoonjob@gmail.com

จัดทำโดย
ศูนย์ธุรกิจสัมพันธ์ กรมเศรษฐกิจระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ
443 ถนนศรีอยุธยา แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 02-203-5000 ต่อ 14239-14243 อีเมล info@globthailand.com
เว็บไซต์ www.globthailand.com



CONTENTS

<p>02 AI x Soft Power ทำความรู้จัก AI & ประโยชน์ในเชิงธุรกิจ</p>	<p>04 Extra Knowledge แนวโน้มการพัฒนา AI ระดับโลก และอุตสาหกรรม AI ในไทย</p>	<p>05 AI x Sport AI ผู้ช่วยหน้าใหม่ ในวงการกีฬา</p>	<p>06 AI x Food AI กับการเพิ่มศักยภาพ อุตสาหกรรมอาหารไทย</p>
<p>08 Exclusive Interview ความก้าวหน้า การพลิกผัน 'Soft Power' ไทยสู่สากล</p>	<p>11 Local to Global The Success Stories of Local Thinking to Global Markets</p>	<p>12 AI x Fashion ยกระดับแฟชั่นไทย สู่ Soft Power ด้วยพลังแห่งเทคโนโลยี</p>	<p>14 AI x Art จริงหรือไม่? Gen-AI 'ตัวร้าย' แห่งวงการศิลปะ</p>
<p>16 AI x Design จะเกิดอะไรขึ้น? เมื่อ AI กลายเป็นทีมสถาปนิก</p>	<p>18 Exclusive Interview ท่องโลก AI ไปกับ 'Bitkub'</p>	<p>21 AI x Film เมื่อ AI เข้ามามีอิทธิพล ในวงการภาพยนตร์</p>	<p>22 AI x Game บทบาทของ AI ในอุตสาหกรรมเกม</p>
<p>24 AI x Music อุตสาหกรรมดนตรี ในยุคปัญญาประดิษฐ์</p>	<p>26 AI x Tourism & Festival AI ขับเคลื่อนการท่องเที่ยว และเทศกาล ดันไทยสู่ Tourism & World Class Event Hub</p>	<p>28 AI x Book 'AI Writer' ตัวช่วยย่นเวลา และเพิ่มประสิทธิภาพ งานเขียน & หนังสือ</p>	<p>29 AI Tools รวม เครื่องมือ AI สัญชาติไทย</p>

ทำความเข้าใจจัก AI

& ประโยชน์ ในเชิงธุรกิจ

John McCarthy ผู้บุกเบิกเทคโนโลยี AI ได้นิยามคำว่า เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ไว้เมื่อปี 2498 ว่า 'เป็นการนำเอาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์สร้างเครื่องจักรให้มีความฉลาด' โดยในปัจจุบันเทคโนโลยี AI สามารถคิดและเรียนรู้ได้คล้ายกับมนุษย์ ซึ่งเป็นผลจากการนำ 'Machine Learning' และ 'Deep Learning' ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองและเรียนรู้ได้ในเชิงลึกมาเป็นตัวช่วยวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล จึงทำให้เทคโนโลยี AI สามารถทำงานของมนุษย์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น 'Generative AI' หรือ 'Gen-AI' ที่สามารถสร้างข้อความ รูปภาพ และชุดคำสั่ง (Coding) แทนการเขียน การวาด และการเขียนโปรแกรม ทั้งนี้ เทคโนโลยี AI ยังสามารถทำงานร่วมกับเทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น หุ่นยนต์ หรืออุปกรณ์ IT ที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น 'สมาร์ทโฟน' โดย AI เข้ามาเป็นผู้ช่วยจัดการพลังงานแบตเตอรี่ เช่น พีเจเจอร์ Adaptive Battery ของระบบ Android รวมถึงการตรวจจับและระบุใบหน้า (Face ID) เพื่อปลดล็อกสมาร์ทโฟน นอกจากนี้ AI ยังมีบทบาทในการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานธุรกิจ รวมถึงการบริหารจัดการองค์กร ได้แก่

- (1) **การผลิตและการจัดการ** โดยใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลด้านการผลิตและช่วยคิดค้นโซลูชันเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต การใช้หุ่นยนต์ในกระบวนการผลิต รวมถึงการจัดการคลังสินค้าและสต็อกสินค้า
- (2) **การตลาด** โดยใช้ AI พัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด เช่น การทำระบบแนะนำสินค้าให้เหมาะกับแต่ละบุคคล (Personalized Marketing) การสร้างสรรค์เนื้อหาโฆษณาเพื่อดึงดูดลูกค้าแต่ละกลุ่มเป้าหมาย การคาดการณ์ยอดขาย การพัฒนาระบบการให้บริการสินค้าและระบบสอบถามข้อมูล
- (3) **การสรรหาและบริหารทรัพยากรบุคคล** โดยใช้ AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลและคัดเลือกผู้สมัครที่มีคุณสมบัติตรงกับตำแหน่งงาน นอกจากนี้ AI ยังสามารถเป็นผู้ช่วยอบรมพนักงานใหม่ผ่านทางวิดีโอ แนะนำคอร์สอบรม (Upskills & Reskills) รวมถึงตอบคำถามพนักงานเกี่ยวกับนโยบายและสวัสดิการของบริษัทได้อย่างอัตโนมัติ

- (4) **การจัดการข้อมูลและเอกสาร** โดยใช้ AI จัดการข้อมูลและเอกสารดิจิทัล รวมถึงดึงข้อมูลในเอกสารดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ได้อย่างแม่นยำ (Intelligent Document Processing: IDP)
- (5) **การลดความผิดพลาดและต้นทุนของการดำเนินงานธุรกิจ** โดยใช้ AI ช่วยทำงาน เช่น จำแนกประเภทและร่างข้อความอีเมล ทำให้ประหยัดเวลา และลดความผิดพลาดของทั้งข้อมูลและมนุษย์ (Human Error) ทั้งนี้ เมื่อนำ AI มาใช้กับเทคโนโลยี Robotic Process Automation (RPA) ยังช่วยให้หุ่นยนต์สามารถทำงานแทนมนุษย์ในหลากหลายหน้าที่

ตัวอย่าง

ธุรกิจที่ใช้ AI

การเงินและธนาคาร

เช่น ธนาคารกรุงศรีอยุธยาใช้ AI Chatbot ตอบคำถาม ให้ข้อมูล รวมถึงคำแนะนำสินเชื่อและบริการทางการเงินที่ตรงตามความต้องการของลูกค้าตลอด 24 ชั่วโมง ธนาคารไทยพาณิชย์ ใช้ AI ช่วยอนุมัติสินเชื่อแก่ลูกค้ารายย่อย ในสหรัฐอเมริกา บริษัท Capital One ใช้ AI ช่วยวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลเชิงลึกรายบุคคลสำหรับการบริหารความมั่งคั่ง (Wealth Management) และ JPMorgan Chase ใช้ AI ช่วยวิเคราะห์เพื่อประกอบการตัดสินใจรายการใช้งานบัตรเครดิตของธนาคาร โดยอ้างอิงข้อมูลการทำธุรกรรมของผู้ใช้จากฐานข้อมูลส่วนกลางของธนาคาร

การแพทย์และสุขภาพ

เช่น การใช้ AI ช่วยจัดการระบบฐานข้อมูลของโรงพยาบาลและอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลทางการแพทย์ การใช้หุ่นยนต์ช่วยผ่าตัด และการวินิจฉัยโรค เช่น โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์ ใช้เทคโนโลยี Big Data และ AI ที่เหมาะสมช่วยศึกษา ตรวจสอบ และวินิจฉัยโรคในระดับยีน โดยล่าสุดทางโรงพยาบาลยังนำ 'Radiology AI' มาช่วยรังสีแพทย์ในการคัดกรอง วิเคราะห์ วินิจฉัย และระบุตำแหน่งภาวะความผิดปกติของปอด รวมถึงมะเร็งเต้านมระยะแรกเริ่ม

การค้าออนไลน์ (E-Commerce)

ใช้ AI ช่วยประเมินราคาแบบยืดหยุ่น และการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึก เช่น ข้อมูลพฤติกรรมการบริโภคของลูกค้า และข้อมูลยอดขาย นอกจากนี้ AI ยังช่วยเสริมศักยภาพด้านการตลาดและการให้บริการลูกค้า โดยแพลตฟอร์ม Shopee ใช้ Big Data และ AI ในการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลเชิงลึกจากการค้นหาและข้อมูลการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ของลูกค้า เพื่อนำเสนอสินค้าที่ตรงตามความต้องการของลูกค้าแต่ละราย รวมถึงยังใช้เทคโนโลยี AI และ AR (Augmented Reality) ช่วยเหลือแบรนด์ในการมอบประสบการณ์การช้อปปิ้งที่แตกต่างให้กับลูกค้า เช่น การร่วมมือกับแบรนด์ L'Oreal ผ่าน 'Shopee BeautyCam by ModiFace' ให้ลูกค้าสามารถทดลองเฉดสีลิปสติกได้ เพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ การใช้เครื่องมือรับฟังเสียงผู้บริโภคบนโซเชียลมีเดีย (Social Listening Tools) ที่มี AI เป็นผู้อยู่เบื้องหลังการรวบรวมการคอมเมนต์ การโพสต์ และการติดแฮชแท็ก จะยิ่งช่วยให้แบรนด์สามารถเข้าใจผู้บริโภคและเติบโตได้ยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่า AI เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและกำลังมาแรงในขณะนี้ จึงน่าสนใจว่า จะสามารถนำ AI มาพลิกเพลงใช้กับวงการต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง โดยเฉพาะในประเทศไทยที่กำลังพลิกฟื้นอุตสาหกรรม 11 สาขา ตามนโยบาย Soft Power ได้แก่ อาหาร กีฬา งานเทศกาล (Festival) การท่องเที่ยว ดนตรี หนังสือ ภาพยนตร์ เกม ศิลปะ การออกแบบ และแฟชั่น ติดตามต่อได้ในวารสาร InterEcon Newsletter ฉบับนี้



แหล่ง
ข้อมูล

แนวโน้ม การพัฒนา AI ระดับโลกและอุตสาหกรรม AI ในไทย



(1) สภาวะการณ์และแนวโน้มโลก

ภาคเอกชนกว่า 20% ได้นำ AI มาใช้อย่างเต็มรูปแบบแล้ว โดยมีการใช้ส่วนใหญ่ในสาขา R&D การผลิตซอฟต์แวร์ และการบริการลูกค้า เช่น วิเคราะห์เทรนด์ก่อนการผลิตสินค้า สร้างโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ช่วยลดการทำงานซ้ำซ้อนในองค์กร และใช้โต้ตอบกับลูกค้าทั้งก่อน-หลังการขายแบบ 24 ชั่วโมง โดย IBM ประเมินว่า ระหว่างปี 2567-2570 การลงทุนด้าน AI ทั่วโลกจะมีมูลค่าประมาณ 3 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ ในส่วนของประเทศไทย คาดการณ์ว่าจะมีการลงทุนด้าน AI ช่วงปี 2567-2570 เพียง 35,000 ล้านบาท



กำกับดูแลมาตรฐานและกำหนดแนวทาง (Guideline) การสร้างและใช้ AI ที่เอื้อต่อสภาวะการณ์และเงื่อนไขปัจจุบันของไทย



เพิ่มการลงทุนด้าน AI Infrastructure



ยกระดับศักยภาพ Startup และพัฒนาซอฟต์แวร์ไทย ให้สามารถใช้เทคโนโลยีระดับ Deep Tech ได้



ปรับปรุงองค์ประกอบของคณะกรรมการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์

(2) สภาวะการณ์ในไทย

ความท้าทาย



ภาครัฐและเอกชนไทยมีความตื่นตัวด้าน AI ในระดับดี แต่การลงทุนด้าน R&D ยังอยู่ในระดับต่ำมาก ส่วนการลงทุนด้าน AI Startup มีมูลค่าเพียง 50 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เท่านั้น



ขาดบุคลากรที่มีความรู้และทักษะด้าน AI ค่อนข้างมาก



การใช้งาน AI อย่างเต็มรูปแบบยังจำกัดอยู่ในเฉพาะบริษัทขนาดใหญ่เท่านั้น



ประชาชนยังมีความหวงกังวลและไม่เชื่อมั่นว่า AI มีความปลอดภัยและน่าเชื่อถือ

นโยบายด้าน AI ของไทย



ปรับโครงสร้างการศึกษาให้สามารถสร้างและพัฒนาทักษะใหม่ให้กับบุคลากรและเพิ่มแรงจูงใจด้านวิชาและอาชีพ เพื่อดึงดูดการลงทุนในไทย



นำเข้าเทคโนโลยี AI เนื่องจากการลงทุนด้าน Deep Tech และ Foundation Model ยังมีอยู่อย่างจำกัด

(3) AI Governance

แม้ว่าปัจจุบันไทยจะอยู่ในช่วง "Wait & See" แต่จำเป็นต้องมีกลไกเพื่อส่งเสริม AI Governance เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนนำมาใช้จริง โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Development Agency: ETDA) ได้จัดทำแนวทางและเครื่องมือช่วยกำหนดมาตรฐานและแนวทางด้านจริยธรรมเรียบร้อยแล้ว แต่ AI Governance Recommendation Guideline ประกาศเมื่อ สิงหาคม 2566 และเครื่องมือสำหรับประเมินความพร้อมด้าน AI ขององค์กร เพื่อให้สามารถเลือกใช้ Use Cases ที่เหมาะสมกับบริบทของตนได้

ด้านกรอบการทำงานของ AI สำหรับภาครัฐ สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (DGA) ได้จัดตั้งศูนย์ปัญญาประดิษฐ์ภาครัฐ (AI Government Center: AIGC) พร้อมจัดทำกรอบการทำงานด้าน AI ของภาครัฐไทย (AI Government Framework) อีกทั้งยังได้จัดทำธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐ (Data Governance Quick Guide) เพื่อเป็นการสรุปขั้นตอนการจัดธรรมาภิบาลข้อมูลภาครัฐเพื่อนำไปศึกษาเพื่อเริ่มต้นจัดทำภายในหน่วยงาน



AI ผู้ช่วยหน้าใหม่ ในวงการกีฬา

ในปี 2566 อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจไทยได้มากถึง 184,722.62 ล้านบาท ครองสัดส่วน GDP ของไทย 1.03% เกิดการจ้างงาน 366,908 คน อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมกีฬาสามารถสร้างเม็ดเงินทางเศรษฐกิจไทยได้มากกว่าที่เป็นอยู่ ซึ่งหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่สามารถสร้างโอกาสในการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาได้ คือการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี AI

ปัจจุบัน AI มีส่วนเข้าไปปฏิบัติอุตสาหกรรมกีฬาโลกในหลายมิติ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานให้บุคลากรในวงการกีฬาทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยบทความนี้ ได้รวบรวมตัวอย่างการนำ AI มาใช้ประโยชน์ในวงการกีฬา เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาในการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬาของไทยต่อไป

บทบาทที่หลากหลายของ AI ในวงการกีฬาโลก



ผู้ช่วยโค้ช

เสื้อกั๊กอัจฉริยะแบรนด์ Catapult ที่ติดตั้ง GPS และเทคโนโลยี AI ช่วยวัด Performance ของนักกีฬา โดยจะเก็บข้อมูลระยะทางการวิ่ง ความเร็วในการวิ่ง อัตราการเต้นหัวใจของนักกีฬา เพื่อเป็นข้อมูลประกอบให้โค้ชวางแผนกลยุทธ์การแข่งขัน วิเคราะห์ศักยภาพนักกีฬา กำหนดตำแหน่งที่เหมาะสมให้นักกีฬาในทีม



ผู้ช่วยกรรมการ

เทคโนโลยี Deep-Learning ของบริษัท Fujitsu ที่ใช้โปรแกรมตรวจจับความเคลื่อนไหวของนักกีฬายิมนาสติก แล้วแสดงภาพจำลองสามมิติผ่านหน้าจอ ซึ่งสามารถให้คะแนนเป็นรายคนได้แบบเรียลไทม์เพื่อประกอบการตัดสินของกรรมการ



ผู้ช่วยนักวิเคราะห์ผลกีฬา

นวัตกรรม AI ของบริษัท IBM ที่ช่วยในการจัดอันดับผู้เล่นและคาดการณ์ผลการแข่งขันเทนนิสโดยอิงจากข้อมูลหลายส่วน เช่น สัดส่วนการแพ้-ชนะ ของนักเทนนิส สถานะการบาดเจ็บและตรวจจับด้วยความรู้สึกของผู้ชมในสนาม



ผู้ช่วยเจ้าหน้าที่จำหน่ายบัตรเข้าชมการแข่งขัน

แพลตฟอร์ม Wicket ซึ่งมีกลไก AI ตรวจจับใบหน้าบุคคลมาช่วยคัดกรองผู้ชมเข้าสนามกีฬาโดยไม่ต้องตรวจบัตรที่นั่งหรือบัตรเข้าชม ซึ่งเป็นการอำนวยความสะดวกในการเข้าชมกีฬา และลดการใช้ทรัพยากรในการพิมพ์บัตรที่นั่ง

AI บอสใหญ่ตัวใหม่แห่งวงการ E-Sport

AI กลายเป็นหนึ่งในคู่แข่งชั้นในกีฬา E-Sport โดยมีกรณีศึกษาในปี 2562 ที่บริษัท Deepmind ได้พัฒนา AI ที่มีชื่อว่า AlphaStar ซึ่งสามารถเอาชนะผู้เล่นมืออาชีพที่เป็นมนุษย์ได้ในเกม StarCraft II (เกมแนววางแผนการรบ) เนื่องจาก AI มีระบบ Machine Learning ที่สามารถประมวลผลข้อมูลในเกมและตอบสนองได้รวดเร็วและแม่นยำกว่ามนุษย์ ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยสร้างความท้าทายให้กับวงการกีฬา E-Sport ได้มากขึ้น



AI กับการเพิ่มศักยภาพ อุตสาหกรรมอาหารไทย

ในปี 2566 อุตสาหกรรมอาหารของไทยมีมูลค่า 4 ล้านล้านบาท โดย 2.5 ล้านล้านบาทมาจากรายได้ในประเทศและ 1.5 ล้านล้านบาทมาจากการส่งออกผลิตภัณฑ์เกษตรและอาหารและธุรกิจร้านอาหารในต่างประเทศ อีกทั้ง อาหารไทยยังเป็น 1 ใน 11 สาขาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ที่รัฐบาลตั้งเป้าให้เป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI สามารถยกระดับอุตสาหกรรมอาหารของไทยให้ทันโลกผ่านตัวอย่างที่น่าสนใจ ดังนี้



อีกสตาร์ทอัพของไทย คือ "EASYRICE" ที่เห็นปัญหาการปลอมปนของสายพันธุ์ข้าวเปลือกและการใช้มนุษย์ตรวจสอบคุณภาพข้าวสาร ได้นำ AI มาช่วยตรวจสอบสารอาหาร พันธุ์ข้าวและคุณภาพข้าว ให้การตรวจมีความง่าย รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ในอนาคต EASYRICE มีแผนพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ให้เข้าถึงผู้ใช้งานและผลผลิตที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ในขณะที่ไทยมี AI ตรวจสอบคุณภาพข้าว เกาหลีใต้ก็มี AI สำหรับตรวจสอบคุณภาพกิมจิ โดย The World Institute of Kimchi ได้พัฒนาโมเดล AI ผ่านการรวบรวมภาพไฮเปอร์สเปกตรัมและชุดข้อมูลสี RGB กว่า 270,000 รายการ ของกิมจิจากแต่ละกระบวนการผลิต และนำมาวิเคราะห์เพื่อทำการระบุระดับความหวาน ความเค็ม และความเข้มข้นของการหมักในแต่ละขั้นตอน ทำให้การตรวจสอบผลิตภัณฑ์กิมจิในการผลิตระดับอุตสาหกรรมสามารถทำได้รวดเร็วและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

คิดค้นสูตร และพัฒนาผลิตภัณฑ์

AI สามารถใช้ระบุแนวโน้มและความต้องการผู้บริโภคโดยวิเคราะห์ Big Data ช่วยธุรกิจวางกลยุทธ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการตลาดหรือเทรนด์ที่กำลังนิยม อาทิ Future Food อย่าง Plant-Based Food, Functional Food และ Medical Food โดยมีบริษัท Firmenich จากสวิตเซอร์แลนด์ และ NotCo สตาร์ทอัพจากชิลี ที่วิเคราะห์โครงสร้างอาหารระดับโมเลกุล และใช้ AI สร้างอาหาร Plant Based ให้มีรสชาติและสารอาหารใกล้เคียงกับอาหารที่ทำจากเนื้อสัตว์มากที่สุด

ไทยก็มี "Chef Robot" AI จากสำนักงานพัฒนาการวิจัยการเกษตร (องค์การมหาชน) กับมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ใช้เทคโนโลยี Pattern Recognition ควบคุมการผลิตให้คุณภาพคงที่ และใช้ Sensors และจมูกอิเล็กทรอนิกส์ปรับแต่งรสชาติตามต้องการ "Chef Robot" เน้นการลดต้นทุนให้กับกลุ่มผู้ประกอบการอุตสาหกรรมอาหารและเกษตรกร รวมถึงช่วยควบคุมแคลอรีของผู้ป่วยเพื่อรักษาหรือบรรเทาอาการของโรคให้กับกลุ่มโรงพยาบาลและนักโภชนาการ



การตลาด

นอกจากคุณภาพอาหาร การตลาดมีความสำคัญในการทำธุรกิจอาหารให้ประสบความสำเร็จ ธุรกิจอาหารสามารถใช้ AI อย่าง ChatGPT ในขั้นตอนออกแบบแผนการตลาด ช่วยหาข้อมูลเทรนด์การตลาดได้รวดเร็ว โดยมีแพลตฟอร์มไทย "EATLAB" ที่ใช้ AI รวบรวมข้อมูลพฤติกรรมและประเมินความพึงพอใจผู้บริโภคและประมวลออกมาเป็นคำแนะนำในการพัฒนาสินค้าและบริการ เช่น บริการ Profit Maximizer วิเคราะห์ข้อมูลยอดขายต่อปีหรือการซื้อสินค้าคู่กัน และประมวลออกมาเป็นการแนะนำโปรโมชั่นและเซตเมนูพร้อมราคาขาย เพื่อกระตุ้นยอดขายและลดความเสี่ยงในการขาดทุน

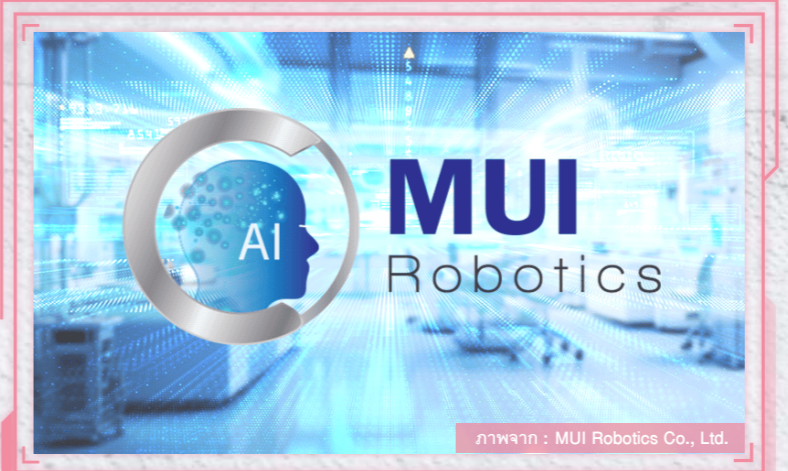


ภาพจาก : กรุงเทพธุรกิจ

ตรวจสอบคุณภาพ และตรวจจับสิ่งแปลกปลอม

มนุษย์ยังคงมีข้อจำกัด ทำให้การรับรู้รสและกลิ่นผิดเพี้ยนได้ตามสภาพร่างกาย ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อธุรกิจ โดยเฉพาะในกระบวนการตรวจสอบคุณภาพที่ต้องใช้ความละเอียดสูง การตั้ง AI มาเป็นตัวช่วยสามารถสร้างความมั่นใจให้กับผู้บริโภคได้มากยิ่งขึ้น

สตาร์ทอัพ MUI Robotics โดยคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ได้สร้าง MUI-Nose เครื่องมือตรวจวิเคราะห์กลิ่นที่เลียนแบบการรับรู้กลิ่นด้วยจมูกและสมองของมนุษย์ด้วยก๊าซเซนเซอร์และส่งประมวลผลที่สมองกลปัญญาประดิษฐ์ เปลี่ยนข้อมูลกลิ่นเป็นข้อมูลดิจิทัล และแสดงผลในรูปแบบรายงาน MUI-Nose สามารถคัดแยกและควบคุมคุณภาพมะพร้าว น้ำหอมส่งออกของไทย และป้องกันการเติมน้ำตาลหรือสารให้ความหวานในอนาคต MUI Robotics มีแผนพัฒนา AI "ตา-จมูก-ลิ้น" ที่สามารถควบคุมคุณภาพอาหารได้ทั้ง Supply Chain



ภาพจาก : MUI Robotics Co., Ltd.



อีกหนึ่งอุตสาหกรรมที่ไทยผลักดัน คือ อุตสาหกรรมชาลาล ซึ่งตลาดชาลาลโลกมีมูลค่า 2.1 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องเฉลี่ยที่ 7.5% ต่อปี ซึ่งกว่า 60% เป็นกลุ่มอาหารและเครื่องดื่ม โดย AI สามารถส่งเสริมศักยภาพอุตสาหกรรมชาลาล ทั้งในขั้นตอนการรับรองมาตรฐานชาลาล ผ่านการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลส่วนประกอบอาหาร กระบวนการผลิต ฯลฯ หรือขั้นพัฒนาห้องโอุปทานชาลาลให้สามารถตรวจสอบได้และมีความโปร่งใสมากยิ่งขึ้น เพิ่มความเชื่อมั่นของผู้บริโภคต่อมาตรฐานชาลาล

เทคโนโลยี AI ถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตอาหาร รวมถึงธุรกิจอาหารแล้วมากมาย ทั้งด้านการคิดค้นสูตรและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตอบสนองความต้องการของตลาด ด้านการตรวจสอบคุณภาพ และด้านการตลาด ซึ่งในอนาคต AI จะยิ่งเข้ามาอยู่ในทุก ๆ มิติของการทำงาน โดยผู้ประกอบการด้านอาหารของไทย สามารถพัฒนาบุคลากรให้มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี AI รวมถึงหา Pain Point ของธุรกิจและมองหา AI ที่จะสามารถมาเป็นตัวช่วยในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของธุรกิจ เพิ่มมูลค่า และสร้างความเชื่อมั่นให้สินค้าอาหารไทย นำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมอาหารของประเทศ



แหล่งข้อมูล

ความก้าวหน้า การผลักดัน ‘SOFT POWER’

ไทยสู่สากล



คุณอิงค์ แพทองธาร ชินวัตร ในฐานะรองประธานกรรมการคณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ได้ให้คำนิยามของ ‘ซอฟต์พาวเวอร์’ ในแบบฉบับของรัฐบาลไว้ว่า “การใช้วัฒนธรรมไทยเป็นเครื่องมือสร้างการยอมรับจากนานาชาติ” กล่าวคือ “ซอฟต์พาวเวอร์ของไทย เป็นการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ไทยมีอยู่ เช่น อาหาร กีฬา และการท่องเที่ยว สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและรายได้ให้กับประเทศ ผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การเล่าเรื่อง (Storytelling) และนวัตกรรม (Innovation) เพื่อทำให้ผู้คนทั่วโลกนิยมประเทศไทยมากขึ้น”

โดยการขับเคลื่อนให้เป็นรูปธรรมนั้น คณะกรรมการพัฒนาซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ซึ่งอยู่ภายใต้คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์แห่งชาติ ได้จัดการประชุม เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ให้เติบโตได้ในระยะยาวและยั่งยืน โดยได้มีความพยายามในการลดอุปสรรคทางกฎหมาย เพิ่มโอกาสให้ทุกอุตสาหกรรมสามารถแข่งขันบนเวทีโลกได้ และส่งเสริมให้คนไทย Upskills & Reskills สู่งานทักษะสูง

พร้อมทั้งยังมีการรวบรวมกิจกรรมประเพณีไทยต่าง ๆ ทั่วประเทศที่มีเอกลักษณ์และมีอยู่เดิมมาประชาสัมพันธ์เพื่อดึงดูดสายตานานาชาติมากขึ้น ซึ่งการประชุม ยังได้มีการติดตามผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกเดือน (ครั้งล่าสุด จัดเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2567 ที่กระทรวงการต่างประเทศ)

ทั้งนี้ แผนงานและโครงการที่คณะกรรมการฯ ได้ร่วมกันจัดแล้ว ได้แก่ (1) งานเทศกาลของไทยต่าง ๆ โดยล่าสุด คือ ‘Maha Songkran World Water Festival 2024’ งานเทศกาลมหาสงกรานต์ที่จัดขึ้นระหว่างวันที่ 11-15 เมษายน 2567 ณ บริเวณถนนราชดำเนินกลาง และพื้นที่ท้องสนามหลวง โดยมีกิจกรรมไฮไลต์ เช่น ขบวนพาเหรดกว่า 20 ขบวน โชนเล่นน้ำไทยดั้งเดิม โชนอัตลักษณ์ไทย โชนหนังกลางแปลงย้อนยุคและงานวัด และโชนก่อเจดีย์ทราย เป็นต้น โดยงานเทศกาลมหาสงกรานต์ที่จัดขึ้นในครั้งนี้ ยังเป็นการฉลองในโอกาสที่ ‘ประเพณีสงกรานต์’ ของไทยได้รับการประกาศเป็น ‘มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ’ จากองค์การยูเนสโก (UNESCO) เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม 2566

โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ได้รายงานผลลัพธ์ของการจัดงานครั้งนี้ไว้ว่า ได้รับการตอบรับที่ดียิ่งจากทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยมีผู้เข้าร่วมงาน จำนวน 784,893 คน และสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจำนวน 2,886.82 ล้านบาท ทั้งนี้ ทางคณะกรรมการฯ จึงได้มีการเตรียมการจัดงานเทศกาลมหาสงกรานต์ ประจำปี 2568 เพื่อให้งานเทศกาลมหาสงกรานต์ไทยก้าวสู่การเป็น ‘Intellectual Property Festival’ ของโลกได้อย่างแท้จริง

(2) ‘THACCA SPLASH: Soft Power Forum’ ถือเป็นการจัดงาน Soft Power Forum ระดับนานาชาติครั้งแรกของโลก และเป็นฟอรัมของการเริ่มต้นเดินทางขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ไทยสู่สากลอย่างเป็นทางการ โดยมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอทิศทางขับเคลื่อนประเทศไทยใน 11 อุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ ผ่านการเป็นเวทีส่งเสริมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้าน Creative Culture ระหว่างไทยกับต่างประเทศ รวมถึงเป็นพื้นที่ขยายเครือข่ายความร่วมมือและเสริมสร้างโอกาสและขีดความสามารถของผู้ประกอบการไทย ภายในงานได้มีการจัดแสดงนิทรรศการและนโยบายด้านการส่งเสริมซอฟต์พาวเวอร์ การนำเสนอหลักสูตร Upskills & Reskills โครงการ OFOS และพื้นที่สำหรับ Business Matching นอกจากนี้ ภายในงานยังมีบูธของประเทศที่โดดเด่นด้านวัฒนธรรมความสร้างสรรค์มา showcase ผลงานอีกด้วย ซึ่งงาน THACCA SPLASH: Soft Power Forum จัดขึ้นระหว่างวันที่ 28-30 มิถุนายน 2567 ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) ได้รายงานผลลัพธ์ของการจัดงานไว้ว่า ได้รับการตอบรับที่ดียิ่ง โดยมีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนกว่า 55,000 คน

นอกจากการดำเนินงานข้างต้น ยังมีแผนงานและโครงการที่อยู่ระหว่างดำเนินการ ได้แก่ (1) โครงการ ‘One Family One Soft Power’ หรือ ‘OFOS’ ที่ต้องการพัฒนาคน โดยตั้งเป้า Upskills & Reskills สมาชิกอย่างน้อย 1 คนใน 1 ครอบครัวทั่วประเทศ เพื่อยกระดับคนไทยให้เป็นแรงงานทักษะสูง 1 ล้านคนภายในปีแรก และ 20 ล้านคนภายใน 4 ปี ซึ่งโครงการ OFOS จะเป็นช่องทางให้คนไทยที่มีความใฝ่ฝันและแรงบันดาลใจใน 11 สาขาอุตสาหกรรม สามารถเพิ่มพูนทักษะเพื่อสร้างรายได้ในการยังชีพแก่ตนเองและครอบครัวต่อไป ทั้งนี้ แผนงานในภาพรวมแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) การสร้างคน (2) การพัฒนาระบบนิเวศของอุตสาหกรรม และ (3) การสร้างตลาดระดับโลก โดยปัจจุบันคณะทำงานจัดการศึกษาหลักสูตร OFOS ได้ดำเนินการรวบรวมหลักสูตรฝึกอบรมจากหน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรมทั้ง 11 สาขา ซึ่งได้เปิดให้ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการฯ แล้วเมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2567

(2) การผลักดัน ‘พ.ร.บ. THACCA’ ที่จะเป็กฎหมายหลักสำหรับหน่วยงานขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ไทย ซึ่ง THACCA (ทักษ์) หรือ Thailand Creative Culture Agency เป็นหน่วยงานที่รวมงบประมาณและการกักเงินสนับสนุนอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศให้เป็นไปอย่างเต็มประสิทธิภาพ ทั้งนี้ หาก พ.ร.บ. THACCA ผ่านร่างกฎหมายและได้ประกาศใช้ จะนำไปสู่การจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์และหน่วยงานเฉพาะด้านที่อยู่ใน THACCA ด้วย เช่น สภาภาพยนตร์ สภาดนตรี สถาบันหนังสือแห่งชาติ โดย พ.ร.บ. THACCA และหน่วยงานเฉพาะด้านจะมาสานต่อการ Upskills & Reskills ผู้ที่จะเข้ามาในอุตสาหกรรม การพัฒนา One Stop Service รวมถึง

การตั้งกองทุนสำหรับส่งเสริมการพัฒนาคนและ SMEs ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์

(3) การพัฒนา ‘One Stop Service’ (OSS) หรือ ศูนย์บริการแบบเบ็ดเสร็จ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาระบบราชการ (สำนักงาน ก.พ.ร.) และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ได้ร่วมกันศึกษารูปแบบ OSS ในต่างประเทศ และประชุมเชิงปฏิบัติภายใต้กิจกรรม Government Innovation Lab (GovLab) เพื่อพัฒนาต้นแบบ OSS ซอฟต์พาวเวอร์ รวมถึงการปรับปรุงกระบวนการในการขออนุญาตต่าง ๆ ให้เป็นไปโดยสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้นจากการรวมบริการภาครัฐให้อยู่ในระบบเดียว ทั้งนี้ ได้เตรียมนำร่องการดำเนินงาน OSS ใน 2 อุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ คือ ภาพยนตร์ และดนตรี

จากการดำเนินงานตามแผนงานของคณะกรรมการฯ ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ไทยข้างต้น หากจะให้ทางคณะกรรมการฯ ประเมินผลลัพธ์ของการดำเนินงานเห็นว่า การดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมายังไม่เป็นรูปธรรมเท่าที่ควร เนื่องจากยังอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการดำเนินงานในระยะเวลา 4 ปี ของรัฐบาล ทั้งนี้ ด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณ จึงมีส่วนกระทบต่อการดำเนินโครงการต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม กิจกรรมที่ดำเนินการแล้วในช่วงที่ผ่านมา เช่น การส่งเสริมผู้ประกอบการไทยเข้าร่วมมหกรรมหนังสือนานาชาติไทเป ประจำปี 2567 (Taipei International Book Exhibition 2024) การส่งเสริมภาพยนตร์ไทยเข้าร่วมฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติโอซากา ประจำปี 2567 (Osaka Asian Film Festival 2024) และการจัดงานเทศกาลมหาสงกรานต์ ประจำปี 2567 ทั้งนี้ ในฐานะประธานกรรมการคณะกรรมการฯ เห็นเพิ่มเติมว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดของการดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมา คือ การกำหนดโครงสร้างและหน้าที่ของคณะทำงาน และการสร้างให้วาระการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์เป็นวาระแห่งชาติได้ ถือว่าการผลักดันซอฟต์พาวเวอร์ไทยในขั้นเริ่มต้นประสบความสำเร็จ

นอกจากนี้ ตลอดระยะเวลากว่า 1 ปีที่คณะกรรมการฯ ได้ดำเนินงานเพื่อสร้างให้ประชาชนตระหนักรู้และเข้าใจถึงจุดประสงค์ของรัฐบาลที่จำเป็นต้องผลักดันอุตสาหกรรมขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ไทยนั้น คณะกรรมการฯ ยังได้วางแผนและสนับสนุนให้ทุกองคาพยพสามารถเดินทางไปพร้อมกันได้ทั้งระบบ ดังนี้ **ต้นน้ำ:** Upskills & Reskills ผู้ที่สนใจเข้าร่วมโครงการ OFOS ให้ได้จำนวน 20 ล้านคนภายใน 4 ปี

กลางน้ำ: พัฒนาระบบนิเวศอุตสาหกรรมซอฟต์พาวเวอร์ เช่น การลดอุปสรรคและข้อจำกัดทางกฎหมาย การผลักดัน พ.ร.บ. THACCA ภายในปี 2568 การจัดตั้งกองทุนและเงินสนับสนุน การจัดตั้ง TCDC ในทุกจังหวัด รวมถึงคณะอนุกรรมการซอฟต์พาวเวอร์ประจำจังหวัด

ปลายน้ำ: ขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ไทยสู่ตลาดโลก ผ่านนโยบายต่างประเทศ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับด้านต่างประเทศ เช่น กระทรวงการต่างประเทศ สถานเอกอัครราชทูตและสถานกงสุลใหญ่ในต่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ เป็นต้น และการจัดตั้งสำนักงานสาขาของ THACCA ในประเทศที่เป็นประเทศยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนซอฟต์พาวเวอร์ไทย และมีการศึกษาวิจัยพฤติกรรมผู้บริโภคทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง



ทั้งนี้ ตัวชี้วัดของการผลักดันอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยภายใน 4 ปี คือ ทำให้นานาประเทศได้สัมผัสกับเสน่ห์ไทยอย่างเป็นวงกว้าง รวมถึงเพิ่มการนิยมนซอฟต์แวร์ไทยทั้ง 11 สาขาในต่างประเทศอย่างเป็นรูปธรรม เช่น **ด้านอาหาร** ร้านอาหารไทยขยายตัวในต่างประเทศจากจำนวน 20,000 กว่าร้าน เป็น 100,000 ร้านแห่งทั่วโลก **ด้านกีฬา** สนามและยิมมวยไทยเปิดเพิ่มจากจำนวน 40,000 กว่าแห่ง เป็น 100,000 แห่งทั่วโลก **ด้านภาพยนตร์** ภาพยนตร์ไทยได้รับการสนับสนุนไปเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติทั่วโลก **ด้านดนตรี** การจัดเทศกาลดนตรีระดับนานาชาติในไทยเพิ่มมากขึ้น และการมี IP ด้านเทศกาลดนตรีที่เป็นของไทยเอง **ด้านการท่องเที่ยว** การส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยในมิติใหม่ ๆ เช่น การท่องเที่ยวรูปแบบ Human-Made Spot เพื่อสร้างแลนด์มาร์กใหม่เป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญระดับโลก กล่าวโดยสรุป คือ “ซอฟต์แวร์ไทยจะต้องมีเสน่ห์เพิ่มขึ้น เป็นที่นิยมมากขึ้น และที่สำคัญ คนไทยจะต้องมีการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ รวมถึงได้รับการ Upskills & Reskills ให้ได้ถึง 20 ล้านคนภายในปี 2570”

Scan เข้าร่วม OFOS ที่นี่!



ฝากถึงผู้ที่มีศักยภาพและผู้สนใจเข้าสู่อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
 อีจค์ ขอเชิญชวน ‘ผู้ที่มีความฝัน มีแรงบันดาลใจ และมีทักษะที่ยังไม่เคยถูกเจียรไน’ ให้เข้าร่วม ‘โครงการ OFOS’ ฝึกอบรมทักษะระดับสูงด้านซอฟต์แวร์ใน 11 สาขา เพื่อดึงพรสวรรค์และศักยภาพที่มีให้เปล่งประกาย ‘สร้างความมั่นคงให้แก่ตนเอง ครอบครัว และคนที่คุณรัก’

Local to Global

The success stories of local thinking to global markets

MUNIE



Vilasinee Churat founded MUNIE, a brand specializing in sustainable textiles from water hyacinth, a weed naturally thriving in Thailand's water bodies. The production begins by harvesting year-old water hyacinth stems, which are then cleaned and sun-dried. These stems then go in steam blasting machines to convert them into fibers, which are woven with cotton to enhance softness and flexibility. The fabric is dyed using natural materials like coconut peel, mango leaves, and padouk wood. Water hyacinth fabric is distinguished by its unique texture, great durability, and effective moisture-wicking properties. MUNIE offers a diverse range of products like hats, bags, shoes, pillowcases, and many more.

Facebook: Munie eco lifestyle
 Email: munieecolifestyle@gmail.com
 Instagram: @munie_ecolifestyle
 Website: www.muniefashion.com
 Phone: +66 832449848

MAT-ER



MAT-ER is a leading mat manufacturer with an extensive track record of more than four decades and distribution to over twenty countries. The founder, Jedsada Sakdasukon, is the third generation of his family business, is dedicated to creating premium quality woven mats utilizing 100% recycled plastics, certified by Recycled Claimed Standard (RCS). The mats are tightly woven and are both waterproof and weatherproof, with a guarantee for one year of permanent outdoor usage, ensuring that they do not fade or crack. They offer products in a variety of sizes, shapes, and designs while also welcoming OEM requests. MAT-ER comprehends the crucial role that quality mats play in enhancing the sustainability of our planet and improving people's lives.

Facebook: Mat-er แมท-เทอร์
 Email: contact@mat-er.cos
 Instagram: @mater.bkk
 Website: https://www.mat-er.co/
 Phone: +66 658096454

WASOO



WASOO is a brand from Chiang Mai founded by Kornrajit Nattribhop that transforms agricultural waste, such as rice straw and coffee husks, into bio decorative panels. Typically burnt after harvest, these materials would otherwise turn into air pollution, PM2.5 particles, and carbon emissions. They use dye from herbs, stones, and flowers, making their products safe and environmentally friendly, alongside being fire retardant and termite resistant. Additionally, WASOO panels not only absorb 60% of echoes but also can reduce temperature by at least 23°C and potentially lower electricity costs and can be recycled and reused continuously before decomposing into nature, leaving zero waste to burden the world we live in.

Facebook: WASOO
 Email: wasooinfo@gmail.com, wasoosale24@gmail.com
 Instagram: @wasoodecor
 Website: https://www.wasoo.co/
 Phone: +66 615424469, +66 924915445

ยกระดับแฟชั่นไทยสู่ Soft Power ด้วยพลังแห่งเทคโนโลยี

อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายทั่วโลกขยายตัวอย่างต่อเนื่อง เว็บไซต์ Research and Markets เผยการเติบโตของอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายทั่วโลกปี 2566 มีมูลค่า 655.7 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะในปี 2567 จะเติบโตสูงถึง 703.11 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ หนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการขยายตัว คือ การได้รับประโยชน์จากการใช้ **Artificial Intelligence (AI)** และ **Generative AI (Gen-AI)**

ปัจจุบัน บริษัทเครื่องแต่งกายทั้งในต่างประเทศและในประเทศไทยได้นำเทคโนโลยี Gen-AI มาช่วยในการทำงานบ้างแล้ว โดยยกตัวอย่างการนำเทคโนโลยี AI และ Gen-AI มาใช้ในธุรกิจแฟชั่น มี 4 ด้าน ดังนี้



สถานการณ์อุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายของไทย

ข้อมูลจากสำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม พบว่า ภาพรวมธุรกิจค้าปลีกและค้าส่งของธุรกิจจำหน่ายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ในช่วง 10 เดือนแรกของปี 2566 (มกราคม-ตุลาคม) เติบโตได้ดี และคาดว่า ในปี 2567 ทิศทางของธุรกิจผลิตและจำหน่ายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะปรับตัวดีขึ้น จึงเป็นจังหวะที่ดีสำหรับอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายไทยที่จะเร่งติดอาวุธให้กับธุรกิจโดยนำเทคโนโลยี AI และ Gen-AI หรือเทคโนโลยีอื่น ๆ มาช่วยลดต้นทุน และพัฒนาสินค้าให้ตอบโจทย์ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น



(1) การวิเคราะห์เทรนด์

เทคโนโลยี AI สามารถประมวลผลภาพในงานเดินแบบ ประวัติการค้นหาผู้บริโภค ยอดสั่งซื้อสินค้าจากร้านค้าทั้งแบบ Online และ In-Store รวมถึงภาพและข้อความต่าง ๆ บนช่องทาง Social Media ช่วยผู้ผลิตในการวางแผนการออกแบบสินค้า และช่วยคาดการณ์ปริมาณการผลิตให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดเพื่อลดปัญหาขยะจากเสื้อผ้าเหลือทิ้ง ตัวอย่างแพลตฟอร์ม AI ที่หลายประเทศนำมาใช้แล้ว เช่น Heuritech จากฝรั่งเศส และ Trendalytics จากสหรัฐอเมริกา

(2) การผลิต

นักวิจัยด้านสิ่งทอชาวเยอรมัน เผยว่า การตัดเย็บเครื่องแต่งกายใช้เวลากว่า 80% ของขั้นตอนการผลิต และเพิ่มต้นทุนในการจ้างพนักงานด้วย เทคโนโลยี AI จึงถูกนำมาลดระยะเวลาตัดเย็บเครื่องแต่งกายและลดความผิดพลาดของขนาดชิ้นส่วนวัตถุดิบ ตัวอย่างบริษัทผลิตหุ่นยนต์เพื่อใช้ในอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องแต่งกาย เช่น บริษัท Sewingtech ของจีน ที่ผลิตหุ่นยนต์สำหรับตัดชิ้นส่วนผ้า และบริษัท Robotextile ของเยอรมนี ที่ผลิตหุ่นยนต์สำหรับหย็บจับและจัดเรียงผ้าเพื่อเตรียมเข้าขั้นตอนการผลิตอื่น ๆ

(3) การออกแบบ

โดยใช้ AI ออกแบบแพตเทิร์นการตัดเย็บ ปรับแต่งรายละเอียด รวมถึงคำนวณประเภทและปริมาณวัสดุที่เหมาะสม เช่น เนื้อผ้า ขนาด และความยืดหยุ่นของวัสดุ ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานให้กับสินค้า ลดการใช้ทรัพยากร และลดขยะในการพัฒนาสินค้าต้นแบบโดย Nike ใช้เทคโนโลยี AI รวบรวมและเปรียบเทียบภาพรองเท้ารุ่นก่อนหน้าเพื่อออกแบบเป็นโมเดลรองเท้ารุ่นใหม่ และการจำลองภาพด้วยเทคโนโลยี 3D Printing

(4) การส่งเสริมการขายและสร้างประสบการณ์ให้กับลูกค้า

โดย Gen-AI ช่วยส่งเสริมยอดขายให้กับบริษัทได้ใน 2 ด้าน ได้แก่ (1) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภค เช่น ประวัติการค้นหา และคีย์เวิร์ดที่นิยมใช้ และ (2) เพิ่มประสิทธิภาพของกลไกการค้นหา หรือ Search Engine Optimization (SEO) เพื่อเปิดการมองเห็นของแบรนด์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด นอกจากนี้ Gen-AI ยังสามารถออกแบบหน้าเว็บไซต์ สร้างวิดีโอจากเนื้อหา (Content) จำลองการสวมใส่เสื้อผ้า (Clothing Try-On) ให้คำแนะนำในการแต่งตัว (Styling Recommendation) และบริการตอบคำถามแบบ 24 ชั่วโมงจาก Chatbot ได้ด้วย

ล่าสุด DAPPER แบรรณต์เครื่องแต่งกายไทยได้เปิดตัวคอลเลกชันที่ใช้ AI ภายใต้คอนเซ็ปต์ "Drafted by AI" ซึ่งเป็นครั้งแรกของวงการแฟชั่นไทยที่มีการใช้ AI ตั้งแต่การวิเคราะห์เทรนด์ การออกแบบ ไปจนถึงการทำการตลาด นอกจากนี้เมื่อปี 2561 ภาครัฐไทยได้จัดกิจกรรมให้ความรู้ด้านเทคโนโลยีแก่กลุ่มชาวบ้านและผู้ประกอบการในธุรกิจเครื่องแต่งกายไทย ภายใต้โครงการ "เพิ่มมูลค่าผ้าทออีสานด้วยนวัตกรรม" และพัฒนาแอปพลิเคชัน Color ID Leveling สำหรับวิเคราะห์ค่าสีเพื่อใช้จำแนกเอกลักษณ์ของกลุ่มผ้า โดยใช้เทคโนโลยีการแสดงผลแบบ AR Code ที่สามารถแสดงถึงกระบวนการผลิตทั้งในรูปแบบของภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพียงแค่สแกน QR Code ที่ติดไว้กับผ้า

การติดอาวุธให้กับอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายด้วยเทคโนโลยีข้างต้นมีส่วนช่วยผลักดันความนิยมเครื่องแต่งกายของไทยให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในต่างประเทศด้วย ซึ่งสอดคล้องกับนโยบาย Soft Power ที่รัฐบาลกำลังผลักดัน โดยอุตสาหกรรมแฟชั่นเป็น 1 ใน 11 สาขาอุตสาหกรรมเป้าหมายซอฟต์แวร์ ทั้งนี้ ในช่วงต้นปี 2567 รัฐบาลได้มีการส่งเสริมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นและเทคโนโลยี เช่น กิจกรรม "Hackulture 2023 Illuminate Thai อีวิลแฟชั่นไทย ด้วยดิจิทัล" และงาน "STYLE Bangkok 2024" ดันสินค้าแฟชั่นไทย เข้าสู่ตลาดโลก

Knowledge drop!

Artificial Intelligence (AI) VS Generative AI (Gen-AI) ต่างกันอย่างไร?

Artificial Intelligence (AI) คือ เทคโนโลยีที่สามารถคำนวณและวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน รวมถึงเลียนแบบวิธีการคิดของมนุษย์ได้ ขณะที่ Generative AI (Gen-AI) คือ เทคโนโลยีที่ถูกออกแบบให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เช่น Text-to-Image และ ChatGPT



แหล่งข้อมูล

จริงหรือไม่?

GEN AI

“ตัวร้าย” แห่งวงการศิลปะ



“เทคโนโลยี Gen-AI ทำให้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย รวมถึงในวงการศิลปะ สร้างความกังวลให้แก่ผู้ผลิตผลงานจนเกิดเป็นคำถามว่า การใช้ Gen-AI อาจแทนที่ผู้ผลิตงานศิลปะในอนาคตหรือไม่?”

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เทคโนโลยี AI สามารถทำงานที่ซับซ้อนมากขึ้นได้ ประมวลผลในเวลาอันสั้น และแสดงผลในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น Text-to-Image และ Text-to-Video ซึ่งเทคโนโลยีที่อัปเดตขึ้นมาเรื่อยๆ นี้ เรียกอีกชื่อว่า Generative AI (Gen-AI) ตัวอย่างโปรแกรมที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น Midjourney DALL-E3 และ Bing Image Creator

โดยที่เทคโนโลยี Gen-AI มีวิธีการใช้งานที่ไม่ยุ่งยากเพียงแค่ผู้ใช้งานป้อนข้อมูลที่ต้องการ ระบบจะทำการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ออกมาในเวลาอันสั้น ซึ่งช่วยลดระยะเวลาในการทำงาน และได้ผลลัพธ์ที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ ทำให้เทคโนโลยี Gen-AI ถูกนำมาใช้ในการทำงานในวงการศิลปะมากขึ้น ขณะเดียวกันผู้ผลิตผลงานในอุตสาหกรรมศิลปะหลายคนยังกังวลว่าการใช้เทคโนโลยี Gen-AI ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ อาจเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ของศิลปินรายอื่น หรือร้ายแรงกว่านั้นอาจแทนที่ผู้ผลิตงานศิลปะในอนาคตได้ จึงควรมีกฎหมายควบคุมเพื่อป้องกันผลงานและผู้ผลิตไม่ให้ได้รับผลกระทบดังกล่าว

อย่างไรก็ดี เทคโนโลยี Gen-AI อาจไม่ได้รับบทเป็น ‘ตัวร้าย’ เสมอไป หากเป็น ‘ตัวช่วย’ ได้ เช่น ส่งเสริมการขาย พัฒนาผลงาน และช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้กับผู้ที่สนใจและนักสะสมงานศิลปะ เป็นต้น

ตัวอย่างการนำเทคโนโลยี Gen-AI มาใช้สร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจ

ใช้วิเคราะห์ข้อมูลภาพวาดในประวัติศาสตร์หรือผลงานของศิลปินอื่น เพื่อศึกษา โทนสี ลายเส้น และการจัดวางองค์ประกอบภาพ ซึ่งเป็นประโยชน์ในด้านการศึกษาศิลปะที่อาจนำไปสู่แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่

สร้างสรรค์ประสบการณ์เข้าชมงานศิลปะใหม่ ๆ เช่น เพิ่มการมีส่วนร่วมระหว่างงานศิลปะ/แกลเลอรีกับผู้เข้าชม ดังที่ศิลปิน Rafael Lozano-Hemmer ใช้เทคโนโลยี Sensor ร่วมกับ Gen-AI ในการควบคุมให้หลอดไฟในห้องแสดงผลงานให้กระพริบไปตามจังหวะหัวใจของผู้เข้าชม

ปรับปรุงคุณภาพของผลงานศิลปะ ที่ได้รับความเสียหายตามกาลเวลาให้ยังคงอยู่ในสภาพสมบูรณ์หรือดีขึ้น เช่น ใช้เทคนิค Noise Reduction ปรับความคมชัดให้กับรูป และใช้วิเคราะห์ค่าสีและเทคนิคการลงสีของศิลปินเจ้าของผลงาน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ฟื้นฟูคุณภาพงานศิลปะ

สร้างงานแสดงศิลปะเสมือนจริง (Virtual Exhibition) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงงานศิลปะให้กับผู้ที่สนใจหรือนักสะสมโดยไม่ต้องเดินทางมายังสถานที่จริง

สำหรับประเทศไทย มีผู้ผลิตผลงานในอุตสาหกรรมศิลปะหลายคนได้นำเทคโนโลยี Gen-AI มาเสริมการทำงานบ้างแล้ว เช่น การใช้ Gen-AI สอนหรือภาพพื้นหลังออกจากรูป ว่างองค์ประกอบของภาพ และสร้างภาพจำลองก่อนเริ่มออกแบบผลงานจริง กล่าวได้ว่าเทคโนโลยี Gen-AI ช่วยให้ภาพจินตนาการของศิลปินออกมาเป็นรูปธรรมมากขึ้น และช่วยประหยัดเวลาในการทำงาน เช่น การหาคน หรือเดินทางไปตามสถานที่จริง

การนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้อาจช่วยขยายโอกาสทางการค้าไปสู่ตลาดที่กว้างขึ้นและเพิ่มความสามารถในการแข่งขันได้ เนื่องจากผลงานที่ได้มีความแปลกใหม่ สามารถดึงดูดความสนใจจากทั้งผู้ที่สะสมงานศิลปะอยู่เดิม และผู้ที่สนใจทั่วไปซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของไทยในปัจจุบันที่มุ่งส่งเสริมและสร้างการรับรู้ให้กับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์

แม้ว่าการนำเทคโนโลยี Gen-AI มาใช้ในวงการศิลปะ จะยังมีความกังวลในเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาที่ยังไม่มีกฎหมายควบคุมผลงานที่ใช้ Gen-AI อย่างชัดเจน แต่เราทุกคนไม่อาจหลีกเลี่ยงกระแสของการพัฒนาในอนาคตที่เทคโนโลยีจะถูกพัฒนาและเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตของผู้คนมากขึ้น ดังนั้นการยอมรับความเปลี่ยนแปลง ปรับตัวให้เท่าทันสิ่งใหม่อยู่เสมอ และนำมาปรับใช้อย่างถูกวิธี ย่อมจะเกิดประโยชน์มากกว่าทั้งในมิติการพัฒนาและการป้องกันบรรเทาความเสียหายและผลกระทบ เพราะเทคโนโลยีใหม่ ๆ สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้กับการทำงานของมนุษย์ และการดำเนินการของภาคธุรกิจในอนาคตอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้



จะเกิดอะไรขึ้น? เมื่อ AI กลายเป็นทีมสถาปนิก

'สถาบันสถาปนิกแห่งอังกฤษ (Royal Institute of British Architects: RIBA) รายงานว่า ในปี 2567 สถาปนิกชาวอังกฤษ 41% เลือกใช้เครื่องมือ AI ในงานออกแบบบ้างเป็นครั้งคราว ขณะเดียวกัน สถาบันสถาปนิกแห่งสหรัฐอเมริกา (The American Institute of Architects: AIA) ระบุว่าในอีก 3 ปีข้างหน้า บริษัทสถาปัตยกรรมในสหรัฐฯ 90% จะปรับใช้เครื่องมือ AI ในการทำงานมากขึ้น

แม้ว่ากระแสการนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในการทำงานจะยังเป็น ที่ถกเถียงกันอยู่ทั่วโลก แต่ด้วยปัญหาการขาดแคลนบุคลากร งานที่มีความซับซ้อน และการขาดไอเดียสร้างสรรค์ใหม่ๆ ถือเป็นแรงกระตุ้นอย่างหนึ่งที่ทำให้หลายกลุ่มอาชีพ 'ไม่กลัว' ที่จะนำเครื่องมือ AI มาใช้ เพื่อเสริมการทำงานเสมือนเป็นหนึ่งในสมาชิกของทีม

เช่นเดียวกับกลุ่มอาชีพ **'สถาปนิก'** ที่ต้องใช้ความคิด สร้างสรรค์และความแม่นยำแข่งกับเวลาที่มีจำกัด การเลือกใช้เครื่องมือ AI ในการทำงานจึงพบมากขึ้นในช่วง หลายปีที่ผ่านมา โดยปัจจุบันมีเครื่องมือ AI ที่ถูกนำมาใช้ อย่างแพร่หลายในวงการออกแบบ ดังนี้

(1) Midjourney โปรแกรมแสดงภาพจากการป้อนคีย์เวิร์ด ที่ต้องการเข้าไป ทำหน้าที่เสมือนเป็นหนึ่งในทีมระดมสมอง ที่ช่วยคิดคอนเซ็ปต์ของงานให้ไหลลื่น และเติมเต็มจินตนาการ ในการออกแบบให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

(2) XKool โปรแกรมออกแบบภาพรวมของโครงการ สามารถเปลี่ยนจากภาพ Sketch หรือคำสั่งรูปแบบ ข้อความ (Prompt) ให้กลายเป็นภาพดิจิทัลแบบ Realtime นอกจากนี้ ยังสามารถเปลี่ยนเป็น Video เพื่อความน่าสนใจในการนำเสนอแก่ลูกค้า

(3) Blocktype โปรแกรมคำนวณขนาดพื้นที่สำหรับการก่อสร้าง โดยจะแสดงภาพ Sketch ให้ผู้ออกแบบเห็น ภาพรวมขอบเขตพื้นที่ที่เหมาะสม ก่อนดำเนินการในขั้นต่อไป

(4) Autodesk Forma (ชื่อเดิม Spacemaker) ช่วยวิเคราะห์ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม เช่น สภาพแสงใน ตอนกลางวัน ทิศทางของลม ประเมินระดับอุณหภูมิและ ความชื้น และประเมินระดับเสียงจากถนน

(5) Wazzadu AI โปรแกรมช่วยค้นหาและเทียบเคียงวัสดุ พัฒนาโดยบริษัทของไทย โปรแกรมจะใช้เทคโนโลยี AI Visual Recognition เทียบเคียงจากภาพที่ผู้ใช้ป้อนลงไป และจะแสดง รายละเอียดของวัสดุที่ใกล้เคียง คุณสมบัติ และราคา ในคราวเดียวกัน

ที่ผ่านมา **สมาคมสถาปนิกสยามฯ ได้ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามามีใช้ในการออกแบบ เช่น AI 3D Printing และ VR (Virtual Reality) เพื่อช่วยลดต้นทุนและสร้างโอกาสทางธุรกิจ** นับว่าเป็นประโยชน์ต่อการทำงานทั้งในปัจจุบันและโดยเฉพาะอย่างยิ่งในอนาคตที่แนวโน้มความต้องการ ด้านการออกแบบของไทยอาจเพิ่มมากขึ้น อ้างอิงจากรายงานของวิจัยกรุงศรี ที่ระบุว่า มูลค่าการลงทุนด้าน **ที่อยู่อาศัยและอสังหาริมทรัพย์เพื่อการพาณิชย์มีแนวโน้มทะยอยฟื้นตัวช่วงปี 2567-2569 ซึ่งอาจเติบโต ที่ 3-3.5%**

อย่างไรก็ตาม **การนำเครื่องมือ AI มาใช้ยังไม่นับว่าเป็นการทำงานแทนสถาปนิกได้ทั้งหมด แต่เป็นเครื่องมือช่วย เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน** เนื่องจากในบางขั้นตอน เช่น การให้คำปรึกษากับลูกค้า และการลงพื้นที่ตรวจสอบความเรียบร้อย ระหว่างการก่อสร้างจนถึงช่วงสิ้นสุดการดำเนินงาน สถาปนิกยังจำเป็นต้องพูดคุยและตรวจสอบรายละเอียดต่างๆ ด้วยตัวเอง

กล่าวโดยสรุป การเข้ามาจับบทบาทของเครื่องมือ AI ในงานสถาปัตยกรรม ถือเป็นประโยชน์ต่อสถาปนิก ในการต่อยอดงานออกแบบให้มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่ รวมถึงเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ขณะเดียวกัน **ผู้ออกแบบเองจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานที่มากพอและไม่ล้มที่จะคำนึงถึงประเด็นด้านทรัพย์สิน ทางปัญญา** งานออกแบบที่ได้จึงจะออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ มีประสิทธิภาพ และมีเอกลักษณ์ 'เป็นชิ้นงานที่บ่งบอกถึงฝีมือของผู้ออกแบบคนนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน ไม่ใช่ผลงานที่ออกมาจาก สถาปนิกที่ชื่อ AI'



แหล่ง ข้อมูล

ท่องโลก AI ไปกับ 'Bitkub'

จากการเข้าร่วมงาน World Economic Forum 2024 ที่เมืองดาวอส ของคุณก๊อป จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา ผู้ก่อตั้งและประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด (Bitkub) พบว่า **เทรนด์โลกปัจจุบันและในอนาคตยังคงให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี AI** เนื่องจากมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดและเข้ามาจับทุกภาคในชีวิตประจำวัน รวมถึงการดำเนินธุรกิจเพิ่มขึ้น และ**สร้างการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีการทำงานของพนักงานออฟฟิศ (White Collar) ท่องโลก** เช่น การเปิดตัว 'Generative AI' อย่าง 'ChatGPT' ในปี 2566 ด้วยการเป็นผู้ช่วยส่วนตัวในการทำงาน

และในปี 2567 นี้ นับเป็น **'ปีแห่งการใช้ AI อย่างเต็มรูปแบบ'** โดย AI จะเข้าไปอยู่ในแอปพลิเคชันที่เพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานอย่างเป็นวงกว้าง เช่น AI Integration ใน Slack, AI Assistant ใน Microsoft Teams, AI Summary ใน Line หรือแม้แต่ AI Text to Image Generator ใน Canva ซึ่งทำให้งานนำเสนอและงานออกแบบกราฟิกเป็นเรื่องที่ง่าย **เนื่องจากมนุษย์มีหน้าที่เพียงแค่สั่งการ (Prompt) เท่านั้น** นอกจากนี้คุณก๊อปมองว่า เทคโนโลยี AI จะยังคงมีการพัฒนาต่อไปแบบไม่หยุดยั้ง โดยในอีก 5-10 ปีข้างหน้า AI จะเข้ามาจับทุกภาค และ**แทนที่ชุดทักษะเชิงวิชาชีพ (Technical Skills) กว่า 44% ของทักษะความสามารถ (Skill Sets) ของผู้คนทั่วโลก**

ดังนั้น ทักษะในอนาคตที่มนุษย์ควรพัฒนาในอีก 5-10 ปีข้างหน้า จึงไม่ใช่ Technical Skills ที่ AI สามารถทำแทนได้ เช่น ทักษะการเขียนโปรแกรมพื้นฐานและทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล แต่ควรจะเป็น **'Soft Skills' ที่ AI ยังไม่สามารถเข้าถึงได้** เช่น ทักษะการสื่อสารในที่สาธารณะ การโน้มน้าวหรือการเจรจาต่อรองที่เหมือนอย่างมนุษย์ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า รวมถึงทักษะการคิด แม้ว่า AI จะสามารถคิดวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลแทนมนุษย์ได้ แต่คุณก๊อปมองว่า AI **ไม่ได้เข้ามาทำให้การคิดวิเคราะห์ของมนุษย์ต้อยลง** แต่กลับช่วยสนับสนุนให้มนุษย์คิดได้รอบด้านและรู้ข้อมูลในเชิงลึกมากขึ้น โดยมนุษย์สามารถตรวจสอบและคิดต่อยอดจากข้อมูลผลลัพธ์ที่ AI ประมวลออกมาได้ ทั้งนี้ หากย้อนกลับไปในวันที่เครื่องคิดเลขถูกประดิษฐ์ขึ้น ก็ไม่ได้ทำให้มนุษย์คิดเลขไม่เป็น ดังนั้น AI จึงมีคอนเซ็ปต์เช่นเดียวกับเครื่องคิดเลข เพียงแต่ขยายขอบเขตไปในอุตสาหกรรมอื่นที่หลากหลายนอกจากคณิตศาสตร์



79%

'คนรุ่นใหม่' ควรฝึก 'ทักษะการคิดให้ถึงแก่นแนวคิด หรือเหตุและผลของเรื่องนั้น ๆ' โดยมี 'AI' เป็น 'ผู้ช่วยนำทางความคิด' และ 'ทำงานในส่วนของ Groundwork Operations' ใญุ

นอกจากมนุษย์ต้องปรับตัวและพัฒนาทักษะในอนาคตแล้ว AI ยังจะเข้ามาสร้างการเปลี่ยนแปลงในทุกภาคส่วนของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก รวมทั้งไทยอย่างมีนัยสำคัญ เช่น ภาคเกษตร ภาคอุตสาหกรรม และภาคการศึกษา โดยในอนาคตมนุษย์ทุกคนจะสามารถเข้าถึงทุกหลักสูตรบนโลกได้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล สามารถวางแผนการเรียนของตัวเองได้โดยเลือกรายวิชาที่สนใจของแต่ละประเทศมารวมไว้ในหลักสูตรเดียวกันได้ เช่น เด็กหนึ่งคนสามารถเรียนชีววิทยา (Biology) จากนิวซีแลนด์ และคณิตศาสตร์ (Mathematics) จากสหราชอาณาจักรพร้อมกันได้ โดยเด็กจะเรียนหลักสูตรเหล่านั้นผ่านครูผู้สอนที่เป็น AI ที่สามารถสอนได้ทุกภาษา เพราะมีฟังก์ชัน **'Real-Time Translation'** ดังนั้น ภาษาจะไม่ใช่อุปสรรคอีกต่อไป และเด็กยังสามารถเรียนหลักสูตรที่ดีที่สุดของทุกประเทศได้

จากข้างต้น คุณก๊อปในฐานะตัวแทนของภาคเอกชน เห็นว่า ประเทศไทยควรที่จะปรับตัวให้เท่าทันต่อการมาของเทคโนโลยี AI อย่างเต็มรูปแบบในทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคเอกชนและภาครัฐ สำหรับภาคเอกชน AI สามารถเข้ามามีส่วนช่วยลดต้นทุนและอำนวยความสะดวกในการดำเนินธุรกิจ (Core Business) อีกทั้งการใช้ AI ในส่วนของการบริหารทรัพยากรบุคคลก็เป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญในการบริหารจัดการและพัฒนาองค์กรด้วย เช่น **ในระยะสั้น** ทุกบริษัทควรเริ่มต้นส่งเสริมการใช้โปรแกรม หรือแพลตฟอร์ม AI เช่น ChatGPT และ Microsoft 365 สำหรับฝึกอบรมการให้คำปรึกษากับการทำงานร่วมกับ AI เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและย่นระยะเวลาในการทำงาน ซึ่งจะทำให้บุคลากรสามารถทุ่มเทเวลากับการทำงานที่สำคัญได้ ส่วน**ในระยะยาว** ทุกบริษัทควรมีการลงทุนในเรื่องการพัฒนาบุคลากรผ่านการ Upskills & Reskills โดยมุ่งเน้นการพัฒนา Soft Skills และส่งเสริมความสามารถด้านเทคโนโลยีและการบริหารจัดการระบบ (Technological Ecosystem) ในองค์กร

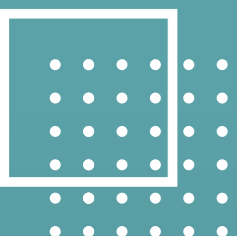
ในส่วนของภาครัฐ หน่วยงานรัฐอาจพิจารณานำ AI มาใช้ในกระบวนการทำงานที่ต้องทำเหมือนเดิมและซ้ำ ๆ เช่น AI Chatbot ที่สามารถทำงานแทนมนุษย์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง ในการช่วยตอบคำถามและให้ข้อมูลแก่ประชาชน นอกจากนี้การที่ประเทศไทยอยู่ในช่วงของการผลักดันการทำงานและการบริหารจัดการภาครัฐไปสู่รูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) ยังเป็นเรื่องที่ AI สามารถเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องได้ เช่น การใช้ AI กับงานเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะทำให้ระบบการจัดการข้อมูลเอกสารทางราชการมีประสิทธิภาพและสะดวกรวดเร็วมากขึ้น

ทั้งนี้ คุณก๊อปยังมองว่า สิ่งสำคัญที่ภาคเอกชนต้องการสนับสนุนจากภาครัฐในเรื่องของเทคโนโลยี AI ในปัจจุบันเพื่อให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต คือ **การพัฒนาทักษะของคนไทยแบบองค์รวม** เนื่องจากกว่าครึ่งของทักษะความสามารถที่มนุษย์มีในปัจจุบัน จะถูกแทนที่ด้วยความสามารถของ AI ที่อัจฉริยะขึ้นในอนาคต ดังนั้น ภาครัฐจึงต้องสร้าง Skill Sets ใหม่ที่สอดคล้องกับการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (The Fourth Industrial Revolution) ให้กับคนไทยในทุกช่วงอายุ และอาจพิจารณาผลักดันในรูปแบบของ **'Open Education Platform'** ให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ตลอด 24 ชั่วโมงโดยไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ ยังควรสนับสนุนให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Internet Connectivity) เป็นบริการที่คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายด้วยเช่นกัน อาทิ การให้บริการ Free Wifi ในที่สาธารณะ

'Bitkub Academy' ภารกิจด้านการศึกษางอง Bitkub โดยให้บริการ 'Open Education Platform' ช่วยพัฒนาทักษะคนไทย พร้อมยกระดับการศึกษาไทยสู่โลกอนาคต

อย่างไรก็ดี ปัจจุบัน การสนับสนุนเทคโนโลยี AI ในประเทศไทย ยังต้องดำเนินควบคู่ไปกับการกำกับดูแลจากภาครัฐ (AI Governance) เนื่องจาก AI ยังเกี่ยวข้องกับประเด็นความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security) และความเสี่ยงต่อการนำไปใช้ในทางที่ผิดได้ เช่น การใช้ AI ปลอมแปลงเสียงและใบหน้าบุคคล (Deepfake) และการใช้ AI อ่านความคิดของมนุษย์โดยไม่ได้รับการยินยอม และในอนาคต **ประเทศไทยจำเป็นต้องมีการออกกฎหมายที่กำหนดขอบเขตการใช้งาน AI อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม** เพื่อเพิ่มจริยธรรม เช่น ความโปร่งใส (Transparency) ความรับผิดชอบ (Accountability) ความถูกต้องชอบธรรม (Fairness) และความเป็นส่วนตัว (Privacy) รวมถึงป้องกันการกระทำผิดที่เกิดจากการนำ AI มาใช้งานของมนุษย์ ทั้งนี้ **กฎหมาย AI ดังกล่าว ควรมีต้องทบทกฎหมายที่สอดคล้องกับหลักสากล และตอบโจทย์ทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยี AI ของโลกต่อไปในอนาคตด้วย**





ธุรกิจ และ AI Use Case ของ Bitkub

บริษัทในเครือของ 'Bitkub' ส่วนใหญ่จะดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ 'เศรษฐกิจดิจิทัล' เช่น ธุรกิจด้านเทคโนโลยีบล็อกเชนและสินทรัพย์ดิจิทัล ธุรกิจด้านอินเทอร์เน็ตและโปรเจกต์โลกเสมือน (Bitkub Metaverse) เนื่องจากที่บริหารได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของการ 'เปิดตลาดใหม่' มากกว่าการเข้าไปแข่งขันในอุตสาหกรรมเดิม ทั้งนี้ ธุรกิจในเครือของ Bitkub ยังถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสร้างรายได้ใหม่ ๆ ให้กับประเทศ และแน่นอนว่า จากพลังของเทคโนโลยี AI จึงเป็นเหตุผลให้ Bitkub ได้กระโดดเข้ามาเป็นผู้เล่นในธุรกิจด้านเทคโนโลยี AI ด้วย โดย Bitkub ได้เปิดบริษัท บิทคับ มูนช็อต จำกัด

(Bitkub Moonshot) ซึ่งเป็นบริษัทใหม่ในเครือบริษัท บิทคับ แคปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด ที่มุ่งเน้นให้บริการด้านเทคโนโลยี AI ใน 3 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) Consultation: เป็นผู้ให้คำปรึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีภายใต้เป้าหมายขององค์กร (2) Tech Partner: เป็นผู้ช่วยสนับสนุนองค์กรที่ไม่มีทีมเทคโนโลยี และ (3) Turnkey Solution: เป็นผู้ให้บริการโซลูชันสำหรับองค์กร ตั้งแต่การออกแบบและนำไปใช้งานจริง เช่น พัฒนาซอฟต์แวร์ให้กับองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนตั้งแต่ต้นน้ำไปจนถึงปลายน้ำ โดยตัวอย่างบริษัทเอกชนที่ได้ใช้บริการโซลูชัน AI ของ Bitkub Moonshot เช่น

- (1) บริษัท Ultimate Destiny โดยการเปิดตัว 'AI Astrology' ซึ่งบริษัท Bitkub Moonshot เป็นผู้วางโครงสร้างพื้นฐาน AI ให้กับบริษัท Ultimate Destiny ในการสร้างแพลตฟอร์ม 'U Destiny' ที่ให้บริการด้านที่ปรึกษาโหราศาสตร์ และฝึกอบรมองค์กรด้วยศาสตร์โหราศาสตร์ อ่านใบหน้าบุคคล ฮวงจุ้ย ดวงจีน และโหราศาสตร์สากล
- (2) สำนักข่าวกรุงเทพธุรกิจ โดยการพัฒนาแอปพลิเคชัน 'กรุงเทพธุรกิจ เน็กซ์' ซึ่งมีการพัฒนา AI ใน 2 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) AI อ่านข่าว เช่น นักข่าว AI รายงานข่าวประจำวัน โดยมีฐานข้อมูลข่าวจากกรุงเทพธุรกิจที่มีความน่าเชื่อถือ และ (2) AI เขียนข่าว ในการสรุปข่าวสารจากทั่วโลกและมีฟีเจอร์ตรวจสอบคำผิดที่สำคัญต่อการนำเสนอข่าว รวมถึงปรับแต่งรูปแบบการเขียนข่าวให้ถูกต้องและครอบคลุมทุกองค์ประกอบ

นอกจาก Bitkub Moonshot จะเป็นบริษัทผู้ให้บริการ AI กับหน่วยงานและองค์กรเอกชนข้างต้นแล้ว ยังได้ร่วมลงทุนกับ 'ThaiGPT' ผู้พัฒนาโมเดลภาษาไทย และได้เปิดตัวบริการ 'Bitkub AI' ซึ่งเป็นโซลูชัน AI ในรุ่น GPT-4 มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลและบริการภาษาไทย โดย Bitkub AI ถือเป็น 'Conversational AI' (เปรียบเสมือน ChatGPT และ Bard) ที่ทาง Bitkub ได้นำมาเพิ่มประสิทธิภาพแพลตฟอร์มสำหรับให้บริการลูกค้า และนำมาใช้ภายในองค์กรของ Bitkub เองด้วย อาทิ ในระบบ Onboarding โดยนำ AI มา Train-Test-Coach บุคลากรในองค์กร โดยบุคลากรสามารถเรียนรู้ระบบการทำงาน และรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ นโยบาย สวัสดิการ ตลอดจนโครงสร้างขององค์กรได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งทำให้สามารถลดระยะเวลาการฝึกสอนและอบรมบุคลากรลงได้

อีกทั้ง Bitkub ยังมีการใช้ AI มาช่วยจัดการกับงานที่ต้องทำเหมือนเดิมซ้ำ ๆ ด้วย อาทิ ในระบบยืนยันตัวตนและตรวจสอบรายละเอียดอัตโนมัติ (Bitkub Know Your Customer หรือ Bitkub KYC) ซึ่งเดิมทีเจ้าหน้าที่ Bitkub ใช้เวลาตรวจสอบการยืนยันตัวตนลูกค้าอย่างชื่อ-นามสกุล อาชีพ แหล่งรายได้ และที่อยู่ ในเวลาราว 5-10 นาที แต่หลังจากนำ AI เข้าไปใช้ทำ KYC Automation สามารถลดระยะเวลาลงเหลือเพียง 20-40 วินาทีต่อครั้งเท่านั้น ซึ่งทำให้การให้บริการลูกค้าสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

เป้าหมายในการขยายธุรกิจของ Bitkub คือ การก้าวเป็น 'Regional Company' เนื่องจากคุณท้อปเล็งเห็นว่า 'ภูมิภาคอาเซียน' กำลังก้าวสู่ 'ยุคทองคำ' (Golden Age) โดยจะเป็นภูมิภาคที่มีเม็ดเงินลงทุนจากนานาประเทศหลั่งไหลเข้ามาอย่างมหาศาลในอีก 5-10 ปีข้างหน้า อีกทั้งอาเซียนมีปัจจัยบวกในหลายด้าน เช่น ความเสี่ยงต่อการเกิดความขัดแย้งในระดับต่ำ และการมีแรงงานวัยหนุ่มสาวที่เอื้อต่อการเติบโตของธุรกิจ ดังนั้น อาเซียนจึงถือเป็นตลาดและโอกาสทางธุรกิจที่สำคัญ

'Bitkub' จะใช้กลยุทธ์ 'บุกตลาดใหม่ในประเทศเพื่อนบ้าน' ที่ยังมีผู้เล่นในธุรกิจด้านเทคโนโลยีและสินทรัพย์ดิจิทัลจำนวนไม่มาก เช่น กัมพูชา ลาว และเวียดนาม

A I x Film

เมื่อ AI เข้ามามีอิทธิพลในวงการภาพยนตร์

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ กลายเป็นประเด็นถกเถียงในวงการภาพยนตร์มากขึ้น โดยเฉพาะการนำ Gen-AI มาใช้ ที่เป็นข้อท้าทายต่อคุณค่าและอัตลักษณ์แห่งตัวตนในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ อีกด้านหนึ่ง ต้องยอมรับว่า AI ได้เข้ามามีส่วนช่วยสร้างผลงานในมิติใหม่และพัฒนาวงการภาพยนตร์ได้เช่นกัน อย่างกรณีของ บริษัท Sony Pictures Entertainment ที่นำมาช่วยพัฒนาคุณภาพในการผลิตและลดต้นทุนบางส่วน หรือแม้แต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูด เรื่อง Star Wars ก็นำเข้ามาใช้ในส่วนงานของ James Earl Jones ผู้ให้เสียงพากย์ตัวละคร Darth Vader ที่ได้เซ็นสัญญาอนุญาตการใช้เสียง เพื่อสังเคราะห์เสียงของเขาในระบบ "Respeecher" ซึ่งเป็นการช่วยนำเสียงในอดีตของ Darth Vader มาใช้ในวันที่เสียงนักแสดงเปลี่ยนแปลงไปแล้วตามอายุ โดยได้เริ่มทดลองใช้เสียงดังกล่าวในซีรีส์ภาคเสริมอย่าง Obi-Wan Kenobi นอกจากนั้น ล่าสุด บริษัท OpenAI ได้เปิดตัว "Sora" ตัวช่วยในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยระบบ Sora สามารถช่วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในการแก้ไขถ่ายซ่อมฉากสั้น ๆ ได้ โดยผู้พัฒนาเผยว่า Sora จะได้รับการทดสอบจากทีมผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ ซึ่งขณะนี้ Sora ยังอยู่ในขั้นตอนของการพัฒนาและจำเป็นต้องทดสอบโมเดลดังกล่าวก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ

ในส่วนของประเทศไทย บริษัท ทีแอนดีบี มีเดีย โกลบอล ประเทศไทย ได้ร่วมมือกับ บริษัท Alibaba Pictures Group โดยเป็นความร่วมมือเชิงกลยุทธ์ 3 ด้าน ประกอบด้วย (1) ความร่วมมือด้าน AI และการพัฒนามนุษย์เสมือนจริง (Virtual Human) (2) ด้านการจัดจำหน่ายภาพยนตร์และละคร และ (3) ความร่วมมือในการสร้างสรรค์ผลงานทรัพย์สินทางปัญญา (IP Product) ซึ่งความร่วมมือดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างสองประเทศรวมถึงเป็นการผลักดัน Soft Power ไทยไปสู่ตลาดโลก ซึ่งจะเพิ่มโอกาสให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยก้าวเข้าสู่ตลาดเงินมากขึ้น อย่างไรก็ดี อุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อของจีนมีการเติบโตอย่างมาก และมีโอกาสที่จะกลายเป็นตลาดภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก โดย PwC ประเมินรายได้รวมต่อปีคาดว่าจะเติบโตสูงถึง 470,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี 2570

ทั้งนี้ บริษัทอาลีบาบา เคยเปิดตัว Virtual Human มาแล้ว ซึ่งเป็นการสร้างโมเดลแบบเฉพาะเจาะจงบนเทคโนโลยีคลาวด์ เทคโนโลยีแบบ 3D รวมถึงเทคโนโลยีคลาวด์ คอมพิวเตอร์ที่สามารถจำลองการแสดงออกทางสีหน้าและการเคลื่อนไหวร่างกายที่สมจริง นอกจากนั้น ยังสามารถประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) สังเคราะห์คำพูดตามอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Speech Synthesis) และใช้คอมพิวเตอร์วิชั่นบนคลาวด์ โดยอาลีบาบาเผยว่า Virtual Human สามารถช่วยลดต้นทุนและเร่งกระบวนการถ่ายทำ อย่างไรก็ดี ข้อจำกัดของการสร้าง Virtual Human ที่ในบางขั้นตอนจำเป็นต้องใช้มนุษย์เป็นต้นแบบ ก็ยังมีประเด็นถกเถียงเรื่องค่าตอบแทนของบุคคลต้นแบบที่จำเป็นต้องตกลงกันอย่างเป็นธรรมระหว่างผู้พัฒนาและผู้ที่เป็นต้นแบบด้วย

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า AI เข้ามามีอิทธิพลในวงการภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ดังนั้น สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงในการเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมเพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ คือ การป้องกันและตรวจสอบผลงานที่สร้างโดย Gen-AI ก่อนการเผยแพร่สู่สาธารณะว่าจะไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือละเมิดสิทธิมนุษยชน ตลอดจนคำนึงเรื่องจริยธรรม ซึ่งเป็นประเด็นความท้าทายของการใช้ AI ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยในห้วงเวลานี้ถือว่าเป็นช่วงเวลาของการเรียนรู้ ปรับตัว และหาสมดุลระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี เพื่อให้พัฒนาการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์สอดคล้องกับบริบทโลกในปัจจุบัน

รายได้รวมของกลุ่มอุตสาหกรรมสื่อและบันเทิงของไทย มีการคาดการณ์ว่าจะเติบโตเฉลี่ยต่อปี ตั้งแต่ 2564-2568 มี Compound Annual Growth Rate หรือ CAGR อยู่ที่ 4.45%



แหล่งข้อมูล

บทบาทของ AI ในอุตสาหกรรมเกม



ย้อนกลับไปในปี 1980 ถือเป็นยุคทองของ 'Video Game' อย่างแท้จริง เนื่องจากบริษัท IBM ได้จำหน่ายเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer: PC) ให้กับผู้คนทั่วไปสามารถจับจองเป็นเจ้าของ ทำให้การเล่นเกมวิดีโอขยายตัวอย่างรวดเร็วและเป็นวงกว้าง คอมพิวเตอร์จึงเป็นแพลตฟอร์มแรก ๆ ที่นักพัฒนาเกมใช้ในการสร้างและทดสอบเกมในเวลาต่อมาด้วย อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน การออกแบบและสร้างเกมใหม่ ๆ ก็ไม่ได้หยุดนิ่ง โดยมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นตามความทันสมัยของเทคโนโลยี อย่างเช่น เทคโนโลยี AI

จากข้อมูลของ Allied Market Research ระบุว่า เทคโนโลยี AI เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลให้ตลาดเกมวิดีโอเติบโตกว่า 1.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2565 และคาดว่าจะเติบโตที่อัตราแบบทบต้นต่อปี (CAGR) ที่ 26.8% โดยมีมูลค่าสูงถึง 11.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2575 ทั้งนี้ เทคโนโลยี AI ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมเกมในหลากหลายด้าน เช่น

- (1) AI ในการออกแบบเกม (Game Design) เช่น การสร้าง Non-Player Characters (NPCs) โดยใช้ AI พัฒนา NPCs ให้มีพฤติกรรมที่ซับซ้อน สามารถตัดสินใจ และตอบสนองต่อผู้เล่นได้อย่างสมจริง อาทิ ศัตรูคู่แข่งในเกมที่สามารถเรียนรู้จากการเคลื่อนไหวของผู้เล่นและปรับตัวตามสถานการณ์ และการสร้างเนื้อหาแบบ Procedural โดยใช้ AI สร้างแผนที่ ดินแดน หรือภารกิจภายในเกม ทำให้เกมมีความหลากหลายและมีความท้าทายใหม่ ๆ
- (2) AI ในการพัฒนาและทดสอบเกม (Development and Testing) เช่น AI in Game Development Tools โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบและพัฒนาเกม อาทิ การสร้างโมเดล 3D จำลองสถานการณ์การเล่นในหลากหลายรูปแบบ และ AI for Game Testing โดยใช้ AI ในการทดสอบเกม อาทิ การตรวจสอบบั๊กหรือข้อผิดพลาดของเกมอย่างละเอียดและรวดเร็ว
- (3) AI ในการปรับปรุงประสบการณ์ผู้เล่น (Player Experience) รวมถึงการเพิ่มความสนุกและความท้าทาย เช่น (1) Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) ซึ่งเป็นระบบที่ปรับระดับความยากของเกมตามทักษะของผู้เล่น โดยใช้ AI ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น (2) AI Companion โดยการสร้างเพื่อนร่วมทางที่ควบคุมโดย AI ซึ่งสามารถช่วยเหลือผู้เล่นและตอบสนองตามสถานการณ์ในเกมได้ และ (3) AI in Storytelling สำหรับการเล่าเรื่องในเกม โดย AI สามารถสร้างเรื่องราวที่แตกต่างไปตามการกระทำของผู้เล่น
- (4) AI ในการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) เช่น Player Behavior Analysis โดยใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมของผู้เล่น เพื่อปรับปรุงเกมและพัฒนาประสบการณ์ของผู้เล่น และ Predictive Analytics โดยใช้ AI คาดการณ์การซื้อสินค้าที่เป็นที่นิยมในเกมของผู้เล่นคนก่อน ๆ เพื่อปรับปรุงลำดับการนำเสนอสินค้าภายในเกม

ในปี 2540 เครื่องคอมพิวเตอร์อย่าง 'Deep Blue' ที่พัฒนาโดยบริษัท IBM สามารถเอาชนะมนุษย์อย่าง 'Garry Kasparov' ในการแข่งขัน 'เกมหมากรุก' ได้เป็นครั้งแรก ด้วยผลการแข่งขัน 3.5-2.5 (จาก 6 เกมการแข่งขัน) โดยชัยชนะของ Deep Blue ครั้งนั้น ถือเป็นเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ของเทคโนโลยี AI ในด้านเกมและการแข่งขัน



ตัวอย่างเกมของต่างประเทศที่ AI มีส่วนร่วม



หากจะให้เห็นภาพชัดเจนและเป็นรูปธรรม จึงจะขอยกตัวอย่างเกมของต่างประเทศที่ได้มีการใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพในการออกแบบและพัฒนาเกม เช่น The Last of Us Part II เกมแนวแอ็กชันผจญภัยที่จัดทำโดย Sony Interactive Entertainment โดยเกมนี้มีการประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างประสบการณ์การเล่นที่สมจริงยิ่งขึ้น โดยเน้นไปที่การโต้ตอบระหว่างผู้เล่นกับสภาพแวดล้อมและตัวละครต่าง ๆ ในเกม เช่น ในฉากที่มีการควบคุมฝูงชน (Crowd Control) AI ถูกใช้ในการจัดการและควบคุมการเคลื่อนไหวและพฤติกรรมของคนหมู่มากไม่ให้เข้าซ้อนและสมจริงยิ่งขึ้น รวมถึงมีการใช้ AI Companion สนับสนุนผู้เล่น เช่น ช่วยต่อสู้ ช่วยเปิดประตู หรือช่วยแนะนำเส้นทาง เป็นต้น

ขณะที่ Middle-earth: Shadow of Mordor เกมแนวแอ็กชันผจญภัยที่จัดทำโดย Warner Bros. Interactive Entertainment ก็ได้ประยุกต์ใช้ AI กับระบบ Nemesis ซึ่งให้ประสบการณ์การเล่นเกมที่ต่อสู้อันเป็นเอกลักษณ์และสมจริงยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้เล่นต้องเผชิญกับศัตรูที่มีบุคลิกและการตอบสนองที่หลากหลายและท้าทาย เช่น หากศัตรูรอดชีวิตจากการเผชิญหน้ากับผู้เล่น ศัตรูจะสามารถจดจำและเรียนรู้จากประสบการณ์การต่อสู้ครั้งนั้น ๆ ซึ่งจะทำให้ศัตรูแข็งแกร่งขึ้นและสามารถต่อสู้ได้สูสีมากขึ้นในครั้งถัดไป หรือหากผู้เล่นพ่ายแพ้ ศัตรูอาจเยาะเย้ย หรือท้าทายผู้เล่นในการต่อสู้ครั้งถัดไปเช่นกัน

อีกหนึ่งเกมแนวแอ็กชันผจญภัยในโลกเสมือนจริง คือ Grand Theft Auto (GTA) ที่จัดทำโดย Rockstar Games ก็ใช้ AI เสริมประสิทธิภาพ และความสนุกท้าทายของกิจกรรมภายในเกมด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะใน 'GTA 6' ที่คาดว่าจะเปิดตัวช่วงเดือนกันยายน ปี 2568 และจะมีการใช้ AI เข้ามาช่วยเสริมในเรื่องของ NPCs โดย Rockstar ได้พัฒนาระบบและวิธีการที่มีความซับซ้อนเพื่อควบคุมการเคลื่อนไหวของวัตถุภายในเกมให้สมจริงยิ่งขึ้น เช่น การแสดงอารมณ์และความรู้สึก การแสดงอาการบาดเจ็บจากการต่อสู้ และการตอบสนองต่อสภาพอากาศภายในเกมของตัวละคร กล่าวโดยสรุปคือ เกม GTA 6 จะมอบประสบการณ์การเล่นที่เสมือนจริงในหลากหลายมิติยิ่งขึ้น

การใช้เทคโนโลยี AI ในวงการเกมไทย

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า เทคโนโลยี AI ยังมีบทบาทในการเป็นเครื่องมือช่วยผลิตเกมและเกี่ยวข้องกับอีกหลากหลายเทคโนโลยี โดยเฉพาะในส่วนของการซอฟต์แวร์ รวมถึงการเขียนโค้ด (Coding) หรือการเขียนโปรแกรม (Programming) ดังนั้น ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรมเกมไทย อาจพิจารณาเทคโนโลยี AI มาประยุกต์ใช้ในเชิงของการออกแบบและพัฒนาเกม เพื่อปรับปรุงภาคต่อของเกมให้ไหลลื่น หรือผลิตเกมไทยใหม่ ๆ ให้มีศักยภาพ มีความสนุกท้าทาย เพื่อให้สามารถตอบโจทย์ผู้เล่นทั้งตลาดในประเทศและต่างประเทศได้มากขึ้น

อย่างไรก็ดี ในปัจจุบันที่ผู้คนให้ความสนใจไปที่เทคโนโลยี AI โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Generative AI และนำมาใช้งานในการสร้างรูปภาพ เสียง หรือวิดีโอได้อย่างสะดวกรวดเร็วเพียงแค่สั่งการ (Prompt) นั้น หากนักพัฒนาเกมไทยและผู้ที่เกี่ยวข้องจะนำมาใช้ในบริบทของการออกแบบกราฟิกภาพ เสียง หรือวิดีโอประกอบการพัฒนาและสร้างเกมใหม่ ๆ ยังต้องคำนึงถึงประเด็นกระแสความเห็นต่างในสังคม ความถูกต้อง และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาด้วย



อุตสาหกรรมดนตรี ในยุคปัญญาประดิษฐ์

ในอุตสาหกรรมดนตรีการสร้างสรรคผลงานด้วยการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและมนุษย์กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันในบางขั้นตอน ยิ่งในปัจจุบันการเข้ามาใช้อิทธิพลของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ทั้งศิลปินหรือค่ายเพลงต่างมีความตระหนักกับความท้าทายในยุค AI เพราะฉะนั้นเราจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยสิ่งสำคัญที่ AI ไม่สามารถทำแทนมนุษย์ได้นั้นคือการแสดงออกในด้านของอารมณ์และความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านผลงานดนตรี ซึ่งนับว่าสิ่งนี้เป็นเสน่ห์เฉพาะตัวที่สำคัญของศิลปิน

AI จะช่วยให้คนทำงานได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น เพียงแค่ต้องหาแง่มุมที่เหมาะสมของเทคโนโลยีเพื่อใช้ประโยชน์ให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรีและการก้าวไปข้างหน้าพร้อมกับเทรนด์โลกปัจจุบัน ...

“
ภายใต้ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์
ไม่ถือว่า AI เป็นผู้สร้างสรรค์
ผลงาน เนื่องจากตามหลัก
ลิขสิทธิ์ได้ให้การคุ้มครอง
ทรัพย์สินทางปัญญา
เป็นรางวัลแก่ทักษะ แรงงาน
และกระบวนการตัดสินใจ
”



เมื่อวันที่ 21 มีนาคม 2567 สมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ (UNGA) ได้มีการรับรองมติเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ ที่ว่าด้วยการส่งเสริมระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ปลอดภัย มั่นคง และเชื่อถือได้ (The Resolution on the Promotion of Safe, Secure and Trustworthy Artificial Intelligence Systems) โดยข้อมติดังกล่าวเล็งเห็นศักยภาพของ AI ในการเร่งให้เกิดความก้าวหน้าเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDG) พร้อมทั้งเสนอให้ ไม่ใช่ AI ในทางที่จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อการละเมิดสิทธิมนุษยชน รวมทั้งสนับสนุนให้ประเทศกำลังพัฒนาเข้าถึงและได้รับประโยชน์จากเทคโนโลยี AI อย่างเท่าเทียม เพื่อลดช่องว่างทางดิจิทัล

จากการรายงานของ Market.us ในปี 2566 ได้เผยขนาดตลาด Generative AI ในตลาดเพลงทั่วโลกว่ามีมูลค่าถึง 229 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และคาดว่าจะเติบโตมากขึ้น ที่อัตราเติบโตแบบทบต้นต่อปี (CAGR) ที่ 28.6% โดยมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็น 2.6 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี 2575

ดนตรีทางเลือก ด้วย AI และทางเลือก AI สำหรับวงการดนตรี



ดนตรีทางเลือก ด้วย AI คือ การใช้ AI ช่วยรังสรรค์ผลงานดนตรีโดยตรง เช่น การสร้างดนตรี Soundtrack ประกอบเกม ภาพยนตร์ โฆษณา หรือ BGM (Background Music) อย่างแพลตฟอร์ม “Udio” ที่ให้บริการสร้างเพลงด้วย Gen-AI และสามารถเลือกฟังผลงานของผู้ใช้รายอื่นได้ นอกจากนี้สินค้าโดนัทอย่าง ‘Dunkin’ ได้ใช้ AI Music ทำโฆษณาตามความชอบรายบุคคล โดยใช้ระบบ “Syspaphonic Ads Technology” วิเคราะห์แนวเพลง จังหวะ และทำนอง ที่บุคคลเป้าหมายชื่นชอบเพื่อสร้าง Music Ads ในลักษณะคล้ายกัน โดยจะนำเสนอเป็นโฆษณาสำหรับบุคคลนั้น ซึ่งจะทำให้รู้สึกไม่สะดุดกับการมีโฆษณาขึ้น

ทางเลือก AI สำหรับวงการดนตรี คือ การนำ AI มาช่วยในส่วนอื่น ๆ เช่น การใช้ AI สร้าง Visual ประกอบ MV หรือใช้เพิ่มสีสันให้กับการแสดงโชว์อย่างคอนเสิร์ต “D2B ETERNITY CONCERT 22 ปี นับตั้งแต่วันที่ฉันรักเธอ” ที่สร้างเสียงฮือฮาให้กับเหล่าแฟนคลับ เนื่องจากโชว์ดังกล่าวพาบุคคลที่คนคิดถึงอย่าง บิ๊ก D2B กลับมาด้วยการใช้ AI ถ่ายทอดทั้งภาพและเสียงที่คล้ายกับว่าบิกเป็นผู้ร้องและยืนอยู่บนเวทีจริง ๆ และยังมีวง Rock อย่าง KISS โดยคอนเสิร์ตครั้งสุดท้ายชื่อว่า “The End of the Road” ที่เปิดตัวอวตารดิจิทัลของสมาชิกในวง โดยสื่อว่าจะยังคงสร้างตำนานต่อไปในรูปแบบของการถ่ายทอดผลงานดนตรีบนโลกดิจิทัล ตามสโลแกนก่อนเปิดตัวอวตารในคอนเสิร์ตที่ระบุไว้ว่า ‘A NEW ERA BEGIN’

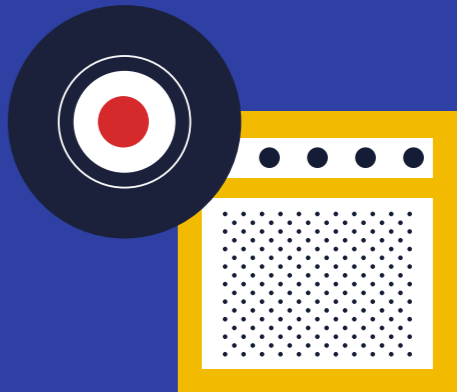
ไม่เพียงเท่านั้น ทางฝั่งอังกฤษก็นำเสียงคนที่คิดถึงกลับมาให้ได้ฟังกันอีกครั้งอย่างวง The Beatles ที่เพิ่งปล่อยเพลง “Now And Then” โดยใช้เสียงร้องพร้อมเปียโนของ John Lennon ที่เก็บไว้ตั้งแต่ปี 2521 มาใช้อีกครั้งด้วย AI ที่ช่วยแยกเสียงต้นฉบับจากฟุตเทจและมิกซ์รวมกับเสียงโซโล่กีตาร์ของ George Harrison ที่เก็บไว้ตั้งแต่ปี 2538 หลังจากนั้นก็เพิ่มส่วนประกอบสุดท้ายของเพลงดังกล่าวด้วยเสียงดนตรีจากสมาชิกวงที่ยังมีชีวิตอยู่ ให้มาร่วมเล่นเพลงนี้พร้อมกันอีกครั้ง ในปี 2566

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า AI สามารถสร้างประโยชน์ได้หลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็น “ดนตรีทางเลือกด้วย AI” ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้หลายรูปแบบและตรงเป้า และมี “ทางเลือก AI สำหรับวงการดนตรี” ที่ช่วยเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ หรือขจัดข้อจำกัดในการนำเสนอผลงานทางดนตรี ซึ่งล้วนช่วยเสริมสร้างโอกาสทางธุรกิจของอุตสาหกรรมดนตรี

ดังนั้น หากผู้ผลิตผลงานดนตรีเรียนรู้และเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับแนวทางของตนเอง พร้อมทั้งยังคงความเป็นอัตลักษณ์หรือเสน่ห์ในการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านผลงานแต่ละชิ้น ก็จะสามารถผลิตผลงานรูปแบบใหม่โดยผสมผสานตัวช่วยนี้ได้ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการพัฒนาอุตสาหกรรมดนตรีให้ก้าวไปข้างหน้าพร้อมกับเทรนด์โลกที่กระแสและความต้องการของผู้บริโภคที่มีความหลากหลายและเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องฉับพลัน

อุตสาหกรรมดนตรีเป็นหนึ่งในสาขาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ของประเทศไทย โดย AI อาจเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญในการสร้างการรับรู้และการมองเห็นที่เพิ่มขึ้น ที่จะส่งผลให้อุตสาหกรรมเติบโตและพัฒนาไปพร้อมกับเทรนด์โลก โดยเฉพาะการโปรโมตผลงานบนโลกออนไลน์ร่วมกับการแสดงคอนเสิร์ตทั้งในประเทศและต่างประเทศจะยิ่งช่วยเพิ่มฐานแฟนเพลง เป็นโอกาสให้ผู้จัดคอนเสิร์ตต่างประเทศได้รู้จักวงดนตรีของไทย เพื่อต่อยอดโอกาสในการแสดงคอนเสิร์ตบนเวทีระดับโลก ซึ่งตอบโจทย์การพัฒนาไทยไปสู่ World Class Event Hub อีกทั้ง ฐานแฟนเพลงต่างชาติที่ติดตามศิลปินไทยเพิ่มขึ้น ก็จะกลายเป็นนักท่องเที่ยวมาเยือนประเทศไทยอีกด้วย

ทั้งนี้ ไทยกำลังสร้างโอกาสสำหรับศิลปินไทยในการแสดงผลงานดนตรีภายใต้โครงการ “Music Exchange” ซึ่งสามารถติดตามความคืบหน้าและรายละเอียดเพิ่มเติมได้ทาง IG: thaccaofficial



แหล่ง
ข้อมูล

AI ขับเคลื่อนการท่องเที่ยว และเทศกาล ดันไทยสู่ Tourism & World Class Event Hub

ประเทศไทยเป็นหนึ่งใน Destination ด้านการท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง ทั้งในด้านแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติและด้านวัฒนธรรม โดยในปี 2567 ประเทศไทยได้ประกาศวิสัยทัศน์ IGNITE Thailand โดย “การท่องเที่ยว” เป็นหนึ่งสาขาที่รัฐบาลจะผลักดันไทยสู่การเป็น Tourism Hub ที่มีความพร้อมและเพิ่มศักยภาพให้สามารถจัด Event ระดับโลกได้ (World Class Event Hub)

ซึ่งเทคโนโลยี AI สามารถเข้ามาช่วยส่งเสริมไทยให้ไปสู่เป้าหมายดังกล่าว และส่งเสริมอุตสาหกรรมท่องเที่ยว รวมไปถึงอุตสาหกรรมเทศกาล ที่เป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรม Soft Power ของไทยได้ในหลายขั้นตอน

รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูล



Online Travel Agency หลายแห่ง ใช้ AI รวบรวมพฤติกรรม ความชอบ และประวัติการเดินทาง นักท่องเที่ยว เพื่อให้ระบบแนะนำที่พักและ Package กิจกรรมที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล และใช้ AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลบวกกับความต้องการของตลาดและปัจจัยอื่น อาทิ สภาพอากาศ ในการปรับราคาที่พักหรือสถานที่บริการ เพื่อให้ธุรกิจมีรายได้และอัตราเข้าพักที่สูงที่สุดสำหรับช่วงเวลานั้น ๆ

การตลาด และการประชาสัมพันธ์



AI สามารถช่วยวางกลยุทธ์การตลาด วิเคราะห์ SWOT ออกไอเดียเขียนบทความ และผลิตคอนเทนต์ประชาสัมพันธ์ โดยมี AI ที่รองรับทั้งภาษาไทยและอังกฤษ อย่าง Anissa ที่มีฟีเจอร์เฉพาะเพื่อการเขียนบทความ SEO (Search Engine Optimization) ช่วยให้เว็บไซต์และเนื้อหาปรากฏในอันดับต้น ๆ ของผลการค้นหาตาม Search Engine ต่าง ๆ นอกจากนี้ ไมโครซอฟท์ (ประเทศไทย) ร่วมกับมูลนิธิคีนันแห่งเอเชีย และ อพท. ได้เปิดตัวโครงการ "AI Skills for AI-enabled Tourism Industry in Thailand" อบรมทักษะการใช้งาน AI ให้กับธุรกิจท่องเที่ยวชุมชน จ. สุพรรณบุรี เช่น การใช้งาน AI เบื้องต้นผ่าน Microsoft Copilot ออกแบบกราฟิกด้วย Microsoft Designer และสร้างวิดีโอด้วย Clipchamp กับฟีเจอร์ตัดต่อด้วย AI และ AI Voiceover เป็นต้น

Facial Recognition



เทคโนโลยีจดจำใบหน้าสามารถนำมาใช้ในการ Check In โรงแรม หรือการลงทะเบียนเข้าสถานที่หรือกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงใช้ในระบบความปลอดภัย โดยกองบัญชาการตำรวจท่องเที่ยว เผยถึงการนำ AI Face Recognition ในแหล่งท่องเที่ยวนำร่อง 6 พื้นที่ ได้แก่ ถนนข้าวสาร กรุงเทพฯ ถนนคนเดินพัทยา จ. ชลบุรี ถนนข้าวเหนียว จ. ขอนแก่น ย่านประตูท่าแพ จ. เชียงใหม่ ถนนคนเดินบางลา จ. ภูเก็ต และตลาดใต้รุ่งหัวหิน จ. ประจวบคีรีขันธ์

Chatbot



บริษัทหลายแห่งหันมาใช้ AI แบ่งเบาภาระงานที่เป็น Routine อย่างการใช้ Chatbot ช่วยตอบคำถามที่พบบ่อยเกี่ยวกับการจองที่พัก หรือการจองตั๋วเข้ากิจกรรมต่าง ๆ ของลูกค้า ได้ตลอด 24 ชั่วโมง เพิ่มประสิทธิภาพการแก้ไขปัญหาขององค์กร ซึ่งส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของความพึงพอใจของลูกค้าอีกด้วย

Travel Planner



การวางแผนเที่ยวเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาและพลังงานอย่างมาก ทั้งการหาที่พัก สถานที่ท่องเที่ยว และร้านอาหารที่ถูกใจ โดย AI สามารถยื่นมือเข้ามาช่วยได้ เพียงป้อนโจทย์อย่างสถานที่งบประมาณระยะเวลาหรือความต้องการอื่น ๆ และ AI จะประมวลผลออกมาเป็นแผนการเดินทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับโจทย์ที่เราป้อนไป ตัวอย่าง AI ที่มีฟีเจอร์นี้ เช่น ChatGPT, Google Bard, Ask Layla นอกจากนี้ Anissa ที่มีฟีเจอร์เน้นเขียนคอนเทนต์ก็สามารถวางแผนการท่องเที่ยวได้เช่นกัน

การแปลภาษา



กำแพงภาษาเป็นอุปสรรคต่อการท่องเที่ยวที่สำคัญ การใช้ AI แปลภาษาช่วยให้นักท่องเที่ยวมีประสบการณ์ในต่างแดนที่ราบรื่นจากการสื่อสารที่ง่ายขึ้น บริษัท Samsung ได้มีความร่วมมือกับเซ็นทรัลพัฒนาและ ททท. จัดแคมเปญ "AI Interpreter For Tourist Service Enhancement and Seamless Shopping Experience" โดยล่าสุด Galaxy AI Interpreter รองรับการแปลได้ถึง 16 ภาษาพร้อมขยายจุดให้บริการในศูนย์การค้าเซ็นทรัล 15 แห่งทั่วประเทศ นอกจากนี้ ยังมี AI จากจีนอย่าง Xiaomi ล่ามภาษามือ แบบ Virtual Avatar ใน Mini-App บนแพลตฟอร์มการชำระเงิน Alipay ที่รองรับการแปลสองทางระหว่างภาษามือและภาษาจีนอีกด้วย



เทคโนโลยีอื่น ๆ

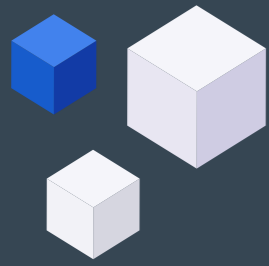


นอกเหนือจากเทคโนโลยีมากมายข้างต้น ยังมีเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) จำลองโลกเสมือน มักใช้กับแว่นตาเฉพาะ ที่ช่วยให้ลูกค้าเห็นบรรยากาศของที่พักและตัดสินใจจองได้ง่ายขึ้น และ AR (Augmented Reality) การนำภาพหรือวิดีโอเสมือนมาทับกับโลกความเป็นจริง มักเป็นการฉายกล้องไปที่วัตถุหรือฉากในโลกจริงโดยใช้แอปพลิเคชัน ในโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก โดย AR สามารถเติมภาพจำลองสถานที่ประวัติศาสตร์หักพังหรือช่วยเพิ่มสีสันการสื่อสารในพิพิธภัณฑ์ เช่น พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทางทะเลแห่งชาติใต้หวัน มี AI Aquarium ที่ใช้ AI จับคู่และแสดงข้อมูลของปลาที่ว่ายผ่านหน้าผู้ชมได้แม่นยำถึง 98% หรือพิพิธภัณฑ์ดาลี รัฐฟลอริดา ที่ให้ AI เรียนรู้ท่าทางของศิลปิน Salvador Dali ผ่านวิดีโอ ภาพถ่ายและบทสัมภาษณ์ ประมวลผลออกมาเป็น "Dali Lives" เสมือนขลุ่ยชีวิต Dali ให้สามารถคุยโต้ตอบกับผู้ชมผลงานที่น่าอัศจรรย์

ปัจจุบัน AI อยู่ในทุกห่วงโซ่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและเทศกาล และ AI จะเป็นอีกจุดเปลี่ยนการพัฒนาของโลก ที่เข้ามาช่วยแบ่งเบาภาระงานในหลากหลายมิติอย่างไรก็ตาม แม้ว่าศักยภาพของ AI จะพัฒนาอย่างก้าวกระโดด แต่มนุษย์ยังคงมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งผู้ประกอบการอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและเทศกาลของไทย จะต้องใช้โอกาสนี้พัฒนาทักษะเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จาก AI ที่มีอยู่ในท้องตลาดได้อย่างเต็มที่ ให้ไทยเป็น Tourism Hub และเป็น “เมืองแห่งเทศกาลโลก” ดึงดูดนักท่องเที่ยว นำไปสู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ



แหล่งข้อมูล



AI Writer

ตัวช่วยย่นเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพงานเขียน & หนังสือ



พัฒนาการของเทคโนโลยี AI ทำให้ AI สามารถเป็นผู้ช่วยมนุษย์ในการสร้างสรรค์ผลงานได้เร็วขึ้น ด้วยการสั่ง (Prompt) โดย Generative AI สามารถสร้างข้อความ หรือรูปภาพ และทำการประมวลผลและแสดงผลออกมาในรูปแบบไฟล์ต่าง ๆ เช่น JPEG PNG และ PDF ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอดในการทำงานต่อไปได้ ทำให้สำนักพิมพ์ นักเขียน ตลอดจนผู้คนทั่วโลกได้ทดลองและริเริ่มนำ AI มาเป็นตัวช่วยย่นระยะเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพงานเขียน รวมถึงในกระบวนการจัดทำหนังสือทั้งแบบรูปเล่ม และ E-book เช่น ในวงการการ์ตูนมังงะญี่ปุ่น นักเขียนนามแฝงว่า 'Rootport' ได้ใช้เครื่องมือ Generative AI คือ 'Midjourney' สร้างภาพประกอบการ์ตูนมังงะ 'Cyberpunk: Peach John' ซึ่งการใช้เครื่องมือดังกล่าวสามารถย่นระยะเวลาการจัดทำหนังสือการ์ตูนมังงะหนา 100 หน้า จากปกติที่อาจใช้เวลาถึง 1 ปี เหลือเพียงแค่ 6 สัปดาห์เท่านั้น และในวงการนวนิยาย นักเขียนอย่าง 'Tim Boucher' ได้ใช้ 'Midjourney' จัดทำภาพประกอบเนื้อหา และยังใช้เครื่องมือ AI อื่น ๆ อย่าง 'ChatGPT' และ 'Claude' คิดค้นและเขียนเนื้อเรื่อง โดย Boucher ได้จัดทำหนังสือนวนิยายไปแล้วจำนวน 97 เล่ม ภายในระยะเวลาเพียง 9 เดือนเท่านั้น ซึ่งหากเทียบกับเวลาโดยเฉลี่ยในการเขียนนวนิยาย 1 เล่ม จะอยู่ที่ประมาณ 3 เดือนถึง 1 ปี ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของนักเขียน

ในส่วนของประเทศไทย อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในสาขาหนังสือ มีความสำคัญและเป็นหนึ่งในสาขาที่ได้รับการสนับสนุน ผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาครัฐกิจและอุตสาหกรรมหนังสือ นักเขียน และบุคคลทั่วไปที่สนใจจัดทำหนังสือจึงอาจใช้ประโยชน์จาก AI ในการเป็นเครื่องมือช่วยออกแบบ และสร้างภาพประกอบ รวมถึงช่วยนำเสนอไอเดีย เขียน และเรียบเรียงเนื้อหาของหนังสือได้โดย AI สามารถช่วยจัดทำเนื้อหาประกอบหนังสือได้หลากหลายประเภท เช่น หนังสือสำหรับเด็ก เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี หนังสือเชิงวิชาการ คู่มือและหนังสือเรียน รวมถึงยังสามารถแปลเนื้อหาได้ในหลากหลายภาษา จึงเป็น 'ตัวเร่ง' ให้ไทยเสริมศักยภาพและขีดความสามารถในการแข่งขันเพื่อเพิ่มส่วนแบ่งตลาดหนังสือในตลาดโลกได้ ทั้งนี้ Market Analysis Report ได้คาดการณ์ว่า ในปี 2567-2573 ตลาดหนังสือทั่วโลกจะขยายตัวในอัตราเติบโตแบบทบต้นต่อปี (CAGR) ที่ 1.8% โดยในปี 2573 จะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเป็น 163.91 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

ข้อควรระวัง!
การนำ AI มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน ยังมีประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและความถูกต้องที่ต้องคำนึงถึงด้วย

ตัวอย่างหนังสือที่ใช้ AI ในการจัดทำ

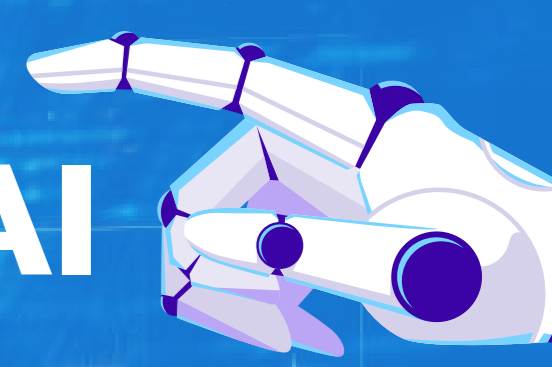
 <p>หนังสือ: Lithium-Ion Batteries: A Machine-Generated Summary of Current Research ประเภทหนังสือ: หนังสือวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หนังสือเล่มแรกๆ เขียนโดย AI (ซอฟต์แวร์ Beta Writer 0.7) ที่พัฒนาขึ้นที่มหาวิทยาลัยเท็กซัส แพร่งก์เพิร์ต โดยมีบุคลากรของสำนักพิมพ์เป็นผู้ตรวจสอบแหล่งข้อมูลและเนื้อหา</p>	 <p>หนังสือ: Think Different: A Step by Step Guide to Building the Next Apple ประเภทหนังสือ: หนังสือบุคคลสำคัญ/หนังสือสร้างแรงบันดาลใจ หนังสือเล่มนี้ใช้ ChatGPT ช่วยค้นคว้าข้อมูล (contributor) โดยมี Bakari Powell เป็นผู้เขียนและเรียบเรียง</p>
 <p>หนังสือ: Alice and Sparkle ประเภทหนังสือ: หนังสือสำหรับเด็ก หมวดทั่วไป หนังสือเล่มนี้ใช้ ChatGPT ช่วยเขียนเนื้อหา และ Midjourney ช่วยทำภาพประกอบ</p>	 <p>หนังสือ: The Inner Life of an AI: A Memoir by ChatGPT ประเภทหนังสือ: หนังสือเชิงวิชาการด้านเทคโนโลยีและดิจิทัล หนังสือเล่มนี้ใช้ ChatGPT x ช่วยเขียนเนื้อหา โดยมี Forrest Xiao เป็นผู้ป้อนคำสั่งและเรียบเรียง</p>

 <p>หนังสือ: Think Different: A Step by Step Guide to Building the Next Apple ประเภทหนังสือ: หนังสือบุคคลสำคัญ/หนังสือสร้างแรงบันดาลใจ หนังสือเล่มนี้ใช้ AI ช่วยคิดไอเดียและเขียนบทกลอนและเรื่องสั้น รวมถึงจัดทำภาพประกอบภายในเล่ม โดยมีนักบุคลิกภาพมืออาชีพ</p>	 <p>หนังสือ: The Wise Little Squirrel: A Tale of Saving and Investing ประเภทหนังสือ: หนังสือสำหรับเด็ก หมวดการเงิน หนังสือเล่มนี้ใช้ ChatGPT ช่วยเขียนเนื้อหา โดยมี Brett Schickler เป็นผู้เรียบเรียง</p>
--	---



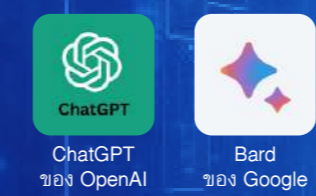
แหล่งข้อมูล

รวม เครื่องมือ AI สัญชาติไทย



AI for Thai
แพลตฟอร์มให้บริการ AI ใน 4 รูปแบบ
(1) ภาษา: ประมวลผลข้อความภาษาไทยรอบด้าน ถาม-ตอบ และแปลภาษา
(2) การวิเคราะห์และเข้าใจภาพ: แปลงภาพถ่ายอักษรเป็นข้อความ วิเคราะห์ใบหน้าและบุคคล
(3) การสนทนา: แชทบอท/Text to Speech/Speech to Text
(4) อื่น ๆ: แนะนำรหัสสินค้าและบริการ (UNSPSC Suggestion)

*AI for Thai เป็น AI ที่ทำงานได้คล้ายกับ AI ของต่างประเทศ เช่น



CIRA CORE
ซอฟต์แวร์ AI ด้านการตรวจจับวัตถุ เช่น ตรวจจับคัดแยกประเภทสิ่งของ อาทิ การนับจำนวนท่อ PVC ที่เรียงชิดกัน รวมถึงตรวจข้อผิดพลาดของการทำงานในไลน์ผลิต โดยสามารถใช้งานร่วมกับหุ่นยนต์ กล้อง คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ



AI GEN
บริการโซลูชัน AI แบบ One Stop Service
(1) AI Script: ดึงข้อมูลจากเอกสารและประมวลผล
(2) AI Face: ระบบและพิสูจน์ตัวตนด้วยใบหน้า
(3) AI NLP: ถาม-ตอบข้อมูล และประมวลผลข้อความภาษาธรรมชาติ รองรับหลายภาษาการลงทุน
(4) AI Alpha+: ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลด้านการลงทุน
(5) AI Survey: ช่วยวิเคราะห์ ประมวลผล และจัดหมวดหมู่คำตอบของแบบสอบถาม



WISESIGHT
แพลตฟอร์มให้บริการ AI ด้านการจัดการโซเชียลมีเดีย โดยสามารถติดตามความเคลื่อนไหวทางโซเชียลมีเดียแบบเรียลไทม์ วิเคราะห์และวิจัยข้อมูลเชิงลึก รวมถึงให้คำปรึกษาข้อมูลโซเชียลมีเดียสำหรับธุรกิจ



TIE Smart Solutions
แพลตฟอร์มให้บริการวิเคราะห์และตรวจสอบคุณภาพการใช้พลังงานภายในอาคารและสถานที่ด้วยการผสมผสานเทคโนโลยี AI และ Internet of Things (IoT) แบบเรียลไทม์ พร้อมให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาอย่างครบวงจร



EASYRICE บริการด้านการเกษตร
(1) EASYRICE M0: AI วิเคราะห์ และตรวจสอบคุณภาพข้าวสาร โดยใช้ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทั่วประเทศ เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานข้าวของกระทรวงพาณิชย์
(2) EASYRICE MP: AI วิเคราะห์ และตรวจสอบสายพันธุ์ข้าวเปลือก โดยสามารถแยกแยะข้าวเปลือกสายพันธุ์ที่ต้องการออกจากสายพันธุ์อื่น ๆ ได้



PERCEPTRA
นวัตกรรม AI ด้านการแพทย์และรังสีวิทยา
(1) Spectra CXR: AI ช่วยบุคลากรทางการแพทย์วินิจฉัยภาพเอกซเรย์
(2) Spectra MMG: AI ช่วยตรวจคัดกรองมะเร็งเต้านม



EUREKA Automation
บริการด้านเครื่องจักรและระบบอัตโนมัติครบวงจร เช่น หุ่นยนต์ ระบบป้องกันชิ้นส่วนอัตโนมัติ และเซนเซอร์ ที่รวมเทคโนโลยี AI เข้าไว้ด้วย เช่น ระบบการผลิตแบบอัตโนมัติ โดยนำหุ่นยนต์อุตสาหกรรมทำงานร่วมกับระบบ CONVEYOR



MUI Robotics
บริการแก้ไขปัญหากลิ่นและสิ่งแวดล้อมด้วย AI (จมูกอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Nose) โดยสามารถตรวจสอบกลิ่นและแก้ปัญหาได้ในหลากหลายอุตสาหกรรม เช่น อุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม อุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์เกษตร อุตสาหกรรมสุขภาพและเครื่องสำอาง



Data Wow
บริการพัฒนาซอฟต์แวร์ AI ที่เหมาะสมกับความต้องการใช้งาน เช่น
(1) จัดหมวดหมู่ข้อมูล: จัดระบบข้อมูลจำนวนมากด้วยบริการ Data Categorization เพื่อให้สะดวกต่อการนำข้อมูลไปใช้ต่อ
(2) ตรวจสอบความถูกต้อง: ตรวจสอบความถูกต้องและแม่นยำ ด้วยระบบ Data Labeling เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล
(3) พัฒนาซอฟต์แวร์ AI: ให้คำปรึกษาและพัฒนาซอฟต์แวร์ AI ที่เหมาะสมกับการทำงานในแต่ละธุรกิจรวมถึงบริการ Data Consulting



แหล่งข้อมูล

เครือข่ายของเรา Business Information Center – BIC

GLOBAL THAILAND มีเครือข่ายข้อมูลและการให้บริการที่ครอบคลุมในตลาดสำคัญต่าง ๆ ทั่วโลก ผ่านศูนย์ข้อมูลเพื่อธุรกิจไทยในต่างประเทศ (BUSINESS INFORMATION CENTER - BIC) ที่ดำเนินงานภายใต้การกำกับดูแลของสถานเอกอัครราชทูตและสถานกงสุลใหญ่ของไทย ซึ่งถือเป็นหนึ่งในจุดเด่นที่สำคัญที่สุดของศูนย์ธุรกิจสัมพันธ์ ปัจจุบันกระทรวงการต่างประเทศได้จัดตั้งศูนย์ BIC แล้ว 26 แห่งในหลายภูมิภาคทั่วโลก



ท่านสามารถติดตามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ที่เว็บไซต์ของศูนย์ธุรกิจสัมพันธ์ www.globthailand.com เฟซบุ๊ก X และคอลัมน์ 'ซีช่องจากทีมทูต' ในเว็บไซต์ หนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ รวมถึงสามารถพูดคุยแบ่งปันประสบการณ์การทำธุรกิจกับทีมงาน ได้ที่อีเมล info@globthailand.com โทรศัพท์ 02-203-5000 ต่อ 14239 - 14243



ช่องทางการติดตาม



ศูนย์ BIC ทั้ง 26 แห่งใน 15 ประเทศ/ดินแดน
จีน เวียดนาม อินโดนีเซีย สิงคโปร์ สเปน ลาว เมียนมา
ฮ่องกง ไต้หวัน เบลเยียม สเปน นอร์เวย์ อินเดีย เนปาล
ปากีสถาน สหรัฐอเมริกา