

เมตาเวิร์ส (Metaverse) ... โอกาสใหม่สำหรับธุรกิจในยุคดิจิทัล

กระแสเมตาเวิร์ส (Metaverse) สร้างแรงกระเพื่อมในวงการเทคโนโลยีทั่วโลก รวมถึงในแวดวงธุรกิจต่างๆ มากขึ้นเรื่อยๆ นับตั้งแต่ Microsoft ประกาศกลยุทธ์ล่าสุดในช่วงกลางปี 2564 ที่จะมุ่งยกระดับผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มของตนเป็นเมตาเวิร์ส ต่อเนื่องด้วย Facebook ซึ่งประกาศในเดือนตุลาคม 2564 ว่าได้เปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น "Meta" เพื่อสะท้อนแนวทางเมตาเวิร์สที่บริษัทจะมุ่งผลักดันต่อจากนี้ ความเคลื่อนไหวเหล่านี้ทำให้แม้แต่บริษัทที่ไม่ใช่บริษัทเทคโนโลยี ก็ต้องเตรียมตัวรับการเปลี่ยนแปลง "ส่องเทรนด์โลก" ฉบับนี้จะพาท่านไปทำความรู้จักกับเมตาเวิร์สในแง่มุมต่างๆ รวมถึงโอกาสทางธุรกิจใหม่ๆ ที่เกิดจากเมตาเวิร์ส ทั้งที่อยู่ในโลกเสมือน (Virtual World) อย่างเมตาเวิร์ส และในโลกจริง (Physical World) ดังนี้



เมตาเวิร์สคืออะไร และอยู่ในจุดไหนของโลกดิจิทัล ?



แม้เมตาเวิร์สเป็นแนวคิดที่ตีความได้หลายรูปแบบ เนื่องจากยังไม่มีนิยามที่ชัดเจน แต่รูปแบบเมตาเวิร์สที่ผู้คนส่วนใหญ่เห็นภาพตรงกันคือ **โลกเสมือนที่คู่ขนานกับโลกจริง** ซึ่งผู้คนสามารถเข้าไปใช้ชีวิต ทำงาน และทำกิจกรรมอื่นๆ ในนั้น ผ่านตัวตนดิจิทัล (หรือ Avatar) โดยอาจนำเทคโนโลยี VR และ AR มาร่วมด้วย เพื่อจำลองภาวะหรือวัตถุต่างๆ ในโลกจริงให้กลายเป็นสภาพแวดล้อมในโลกเสมือน ส่งผลให้เกิดภาวะที่ผู้คนมีตัวตนทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนในเวลาเดียวกัน (Real-time) เช่น ตัวเราอาจนั่งอยู่เฉยๆ ในโลกจริง ในขณะที่ Avatar ของเรากำลังชอปปิงหรือรับประทานอาหารกับเพื่อนๆ ในโลกเสมือน

Virtual Reality (VR) คือ การจำลองและสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทั้งหมดด้วยดิจิทัลกราฟิก โดยการรับชมจะต้องใช้อุปกรณ์คู่กับแว่นตา VR

Augmented Reality (AR) คือ การนำวัตถุเสมือนที่สร้างด้วยดิจิทัลกราฟิกเข้ามาซ้อนทับกับสภาพแวดล้อมจริง โดยสามารถรับชมผ่านกล้องทั่วไป



เมตาเวิร์สถือเป็นพื้นที่พบปะแห่งใหม่ในโลกดิจิทัล ซึ่งอัปเดตขึ้นอีกระดับจากพื้นที่ดิจิทัลที่เรารู้จักและคุ้นชินอย่าง **Social Media** ต่าง ๆ เนื่องจากในเมตาเวิร์สผู้คนจะมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันได้หลายมิติขึ้น อาทิ พบเจอตัวกันผ่าน Avatar และทำกิจกรรมต่างๆ ไปพร้อมๆ กันได้ต่างจาก Social Media ในปัจจุบัน ซึ่งผู้คนทำได้เพียงพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน หรือพูดคุยกันผ่าน Video Call โดยไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันมากกว่านี้

สิ่งที่ได้รับการยอมรับว่าใกล้เคียงกับโลกเมตาเวิร์สที่สุดขณะนี้ คือ เกมออนไลน์ในรูปแบบเมตาเวิร์ส อาทิ Fortnite, Roblox และ Minecraft

คอนเสิร์ต Travis Scott ที่จัดขึ้นใน Fortnite



ภาพจาก www.dbltap.com

- ▶▶ เกมเหล่านี้ได้กลายเป็นพื้นที่ให้ Avatar ได้พบปะ และทำกิจกรรมร่วมกันมานับครั้งไม่ถ้วน ทั้งงานคอนเสิร์ต การแข่งกีฬา และงานนิทรรศการต่างๆ
- ▶▶ ผู้เล่นสามารถอยู่ในเกมดังกล่าวโดยไม่จำเป็นต้องลงแข่งขันในเกม



ปัจจุบันผู้คนได้สัมผัสกับประสบการณ์บางส่วนของโลกเมตาเวิร์สบ้างแล้ว อาทิ โปรแกรมจำลองการขับซึ่รถยนต์ และการผ่าตัดเสมือนจริงสำหรับนักศึกษาแพทย์ เพื่อลดความเสี่ยงจากสถานการณ์จริง รวมถึงการผ่าตัดทางไกล (Telesurgery) การจัดนิทรรศการเสมือนจริง (Virtual Exhibition) และโปรแกรมห้องลองเสื้อผ้าเสมือนจริง (Virtual Fitting Room) ที่มีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในด้านการเดินทาง และที่ใกล้เคียงกับเมตาเวิร์สที่สุดคือ แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ในรูปแบบเมตาเวิร์ส



ตลาดเมตาเวิร์สมีแนวโน้มเติบโตอย่างก้าวกระโดด โดย Bloomberg Intelligence คาดว่ามูลค่าตลาดเมตาเวิร์สจะเพิ่มขึ้นจาก 5 ร้อยล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2563 เป็น 8 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี 2567 โดยกว่าครึ่งหนึ่งของมูลค่าตลาดจะมาจากแพลตฟอร์มเกมในรูปแบบเมตาเวิร์ส



โอกาสทางธุรกิจภายในโลกเมตาเวิร์ส



โลกเมตาเวิร์ส โดยเฉพาะแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ในรูปแบบเมตาเวิร์ส มีแนวโน้มจะกลายเป็น "ตลาดสินค้าและบริการดิจิทัล" ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ จึงเป็นโอกาสแก่ผู้ประกอบการที่จะริเริ่มพัฒนาสินค้าและบริการดิจิทัล ออกมาวางจำหน่ายและให้บริการ ดังนี้



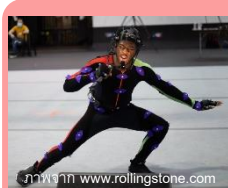
สินค้าดิจิทัล ซึ่งสามารถซื้อ-ขาย-แลกเปลี่ยนได้ในโลกเมตาเวิร์ส อาทิ **เครื่องแต่งกายดิจิทัล (เสื้อผ้า-รองเท้า-กระเป๋า ฯลฯ)** ซึ่งต้องมีความเฉพาะตัวสูงเพื่อให้ Avatar สวยใส่โดยไม่ซ้ำแบบกับผู้อื่น ตัวอย่างแบรนด์ที่เริ่มจำหน่ายเครื่องแต่งกายดิจิทัลในเมตาเวิร์สบ้างแล้ว เช่น Nike และ Gucci ซึ่งได้สร้างพื้นที่ รวมถึงร้านค้าใน Roblox

งานศิลปะดิจิทัล และของสะสมดิจิทัลต่าง ๆ (รวมถึงเพลง-ภาพยนตร์-ข้อความใน Social Media) ที่มีการเข้ารหัสบล็อกเชนเพื่อป้องกันการทำซ้ำ (Copy) จึงมีความเฉพาะหรือมีเพียงชิ้นเดียวในโลก ทำให้มีมูลค่าสะสมในตัวเอง อาทิ Pringles ผู้ผลิตมันฝรั่งทอดกรอบที่นำ "ภาพดิจิทัลของมันฝรั่งรสชาติ CryptoCrisp" ออกมาประมูลถึง 50 ภาพ (กระป๋อง) โดยที่ในโลกจริงไม่มีสินค้านั้นวางจำหน่ายเลย

และ **ที่ดินดิจิทัล** ซึ่งสามารถสร้างอาคาร ร้านค้า และกิจกรรมดิจิทัลบนนั้น เช่น จัดนิทรรศการให้ Avatar มาเยี่ยมชมหรือถ่ายภาพเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าหรือแบรนด์ ทำให้ที่ดินในเมตาเวิร์สมีมูลค่าเสมือนที่ดินในโลกจริง ตัวอย่างแพลตฟอร์มที่จำหน่ายและให้เช่าที่ดินดิจิทัล อาทิ Decentraland



บริการดิจิทัล ที่สร้างประสบการณ์ดิจิทัลเสมือนจริง อาทิ งานคอนเสิร์ต นิทรรศการ การแข่งกีฬา ทัวร์ท่องเที่ยว และงานอีเวนต์ต่างๆ โดยหากจัดขึ้นในโลกเมตาเวิร์สก็จะรองรับผู้ชมได้มากกว่างานในโลกจริง อีกทั้งยังมอบประสบการณ์ล้ำค่ากว่าในโลกจริงได้อย่างไม่มีขีดจำกัด อาทิ การจำหน่ายตั๋ว Super Bowl แถวหน้าสุดได้อย่างไม่จำกัดที่นั่งต่างจากโลกจริงซึ่งที่นั่งมีจำกัด การย้อนอดีตไปสัมผัสประวัติศาสตร์ในยุคต่างๆ รวมถึงคอร์สฝึกทักษะด้านกีฬา ซึ่งสามารถฝึกกับนักกีฬาระดับตำนาน (แบบ Avatar) ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ



Lil Nas X เล่นคอนเสิร์ตใน Roblox มีผู้ชมสด (ที่เป็น Avatar) มากถึง 27.7 ล้านคน



ภาพจาก www.wilsonsmidia.com

ร้านค้าของ Nike ใน Roblox



ภาพจาก YouTube Channel : Nike

กระเป๋าดิจิทัลของ Gucci
รุ่น Dionysus Bag with Bee (ซึ่งมีจำนวนจำกัด) ใบที่แพงที่สุด ถูกขายต่อในราคา 4,115 ดอลลาร์สหรัฐ สูงกว่าที่จำหน่ายในร้านค้าจริงที่ 3,400 ดอลลาร์สหรัฐ

ภาพจาก roblox.fandom.com

กรุงโซลของเกาหลีได้ประกาศว่าจะ เป็น "เมืองเมตาเวิร์สแรกของโลก"



ภาพจาก koreabizwire.com

▶ เน้นสร้างศูนย์บริการภาครัฐที่อำนวยความสะดวกแก่ประชาชน ศูนย์บ่มเพาะ FinTech และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ อาทิ จัตุรัส Gwanghwamun และพระราชวัง Deoksugung



นอกจากนี้ ผู้ประกอบการยังสามารถใช้ประโยชน์จากโลกเมตาเวิร์ส เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้ธุรกิจ ในด้านต่างๆ ดังนี้

(1) การผลิต สามารถจำลองเครื่องจักรและโรงงานผลิตในโลกจริงขึ้นมาในโลกเมตาเวิร์ส เพื่อทดสอบกระบวนการผลิตใหม่ๆ โดยไม่ต้องหยุดสายการผลิตในโรงงานจริง หรือใช้ติดตามและวางแผนการบำรุงรักษาเครื่องจักรในโรงงานจริง

(2) การจำหน่าย สามารถนำผลิตภัณฑ์ดิจิทัลมาให้ Avatar ได้เลือกซื้อในโลกเมตาเวิร์ส เพื่อทดสอบกระแสก่อนจะวางจำหน่ายผลิตภัณฑ์นั้นในโลกจริง รวมถึงการนำฟังก์ชัน VR มาให้ผู้บริโภคในโลกจริงได้ทดลองใช้สินค้าก่อนตัดสินใจซื้อ อาทิ การทดลองขับซีรี่ย์รถยนต์รุ่นต่างๆ ด้วย VR

(3) การประชาสัมพันธ์และทำการตลาด สามารถสร้างร้านค้า สถานที่เพื่อประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมต่างๆ ในโลกเมตาเวิร์ส ทำให้ Avatar ของผู้บริโภคได้รู้จักและคุ้นเคยกับแบรนด์มากขึ้น หรืออาจนำ Avatar รวมถึงมนุษย์เมตาเวิร์สมาเป็นพรีเซ็นเตอร์ หรือ Influencer ของแบรนด์ในโลกจริงก็ได้

การจำลองโรงงานเมตาเวิร์สของ BMW เพิ่มประสิทธิภาพการผลิตได้ 30%



ภาพจาก blogs.nvidia.com

ไอริน มนุษย์เมตาเวิร์สซึ่งเป็นพรีเซ็นเตอร์ของ AIS



ภาพจาก www.sanook.com



กลุ่มธุรกิจในโลกจริงที่ได้ประโยชน์โดยตรงจากกระแสเมตาเวิร์ส

- ธุรกิจแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส ซึ่งอาจอยู่ในรูปของเกมหรือแพลตฟอร์มอื่นๆ และมักมีรายได้จากการให้บริการโฆษณา และการจำหน่ายสินค้า-บริการดิจิทัล รวมถึงฟีเจอร์ต่างๆ (Feature) ภายในแพลตฟอร์ม (หรือ In-App Purchases)
- ธุรกิจอุปกรณ์ Interface ที่ช่วยเชื่อมระหว่างโลกจริงกับโลกเมตาเวิร์ส อาทิ เซ็นเซอร์ และอุปกรณ์รับชมซึ่งนำผู้ชมไปดื่มด่ำกับโลกเมตาเวิร์สได้ไม่เท่ากัน เช่น แว่นตา VR ซึ่งทำให้ผู้ชมสัมผัสกับโลกเมตาเวิร์สได้มากที่สุด ตามมาด้วยแว่นตา AR และอุปกรณ์ IT ทั่วไป อาทิ คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน ซึ่งผู้ชมจะสัมผัสกับโลกเมตาเวิร์สได้ไม่มากเท่า
- ธุรกิจโครงข่ายอินเทอร์เน็ต บริการ Cloud Server และอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Storage) ซึ่งมีความสำคัญมากเนื่องจากต้องใช้ข้อมูล (Data) ขนาดใหญ่เพื่อแสดงผลภาพกราฟิกให้เป็นโลกเมตาเวิร์ส
- ธุรกิจผลิตดิจิทัลคอนเทนต์ โดยเฉพาะบริการออกแบบ 3D สำหรับสร้างวัตถุต่างๆ ในโลกเมตาเวิร์ส

แม้หลายฝ่ายเห็นตรงกันว่ายังต้องใช้เวลาอีกระยะหนึ่งจึงจะเห็นการใช้งานเมตาเวิร์สในชีวิตประจำวันอย่างเต็มรูปแบบ แต่จากข้อมูลข้างต้นก็สะท้อนว่าโลกปัจจุบันกำลังปรับเปลี่ยนไปสู่ความเป็นดิจิทัลมากขึ้นเรื่อยๆ และไม่อาจย้อนกลับมาสู่จุดเดิมได้ ส่วนหนึ่งเนื่องจากกลุ่มประชากร Gen Z (ผู้ที่เกิดระหว่างปี 2540-2555) เริ่มก้าวขึ้นมาถืออิทธิพลต่อสังคมและเศรษฐกิจโลก โดยที่กลุ่มประชากรวัยนี้เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี ทำให้สามารถผสมผสานชีวิตจริงกับชีวิตในโลกออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้ประกอบการต่างๆ โดยเฉพาะที่ต้องการเจาะกลุ่มลูกค้าวัยหนุ่มสาว ไม่สามารถปฏิเสธอนาคตที่กำลังใกล้เข้ามาอย่างเทรนด์เมตาเวิร์สได้ แต่ต้องเรียนรู้ที่จะปรับใช้เพื่อหาจุดยืนของธุรกิจบนโลกเสมือนเช่นที่กำกับโลกจริงมาแล้ว

Icon made by Freepik and Smashicons from www.flaticon.com

Disclaimer : ข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏเป็นข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการให้ข้อมูลแก่ผู้สนใจเท่านั้น โดยธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทยจะไม่รับผิดชอบในความเสียหายใดๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลนำข้อมูลนี้ไปใช้ไม่ว่าโดยทางใด