

สนค. แนะนำใช้ AR และ VR สร้างประสบการณ์ให้ลูกค้า เพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนการทำธุรกิจ

สนค. วิเคราะห์เทรนด์เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการค้ายุคใหม่ เผยเทคโนโลยี AR และ VR ถูกนำมาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนในการประกอบธุรกิจเพิ่มขึ้น ทั้งด้านการท่องเที่ยว ศึกษา คำปลีก ซึ่งเป็นโอกาสผู้ประกอบการใช้ AR และ VR สร้างประสบการณ์ให้ลูกค้า และเพิ่มโอกาสในการผลักดันให้ธุรกิจขยายตัวด้วยประสิทธิภาพที่สูงขึ้นและต้นทุนที่ต่ำลง

นายพูนพงษ์ นัยนาภากรณ์ ผู้อำนวยการสำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า (สนค.) กระทรวงพาณิชย์ เปิดเผยว่า ปัจจุบันวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมไทยอย่างกว้างขวาง รวมถึงการเปลี่ยนผ่านสู่โลกดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในหลากหลายอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการของภาคธุรกิจ อาทิ การศึกษา การท่องเที่ยว สุขภาพ การผลิต ธุรกิจค้าปลีก ทำให้เป็นตัวเร่งการขยายตัวของตลาด Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) ให้เป็นที่ต้องการมากขึ้น

ทั้งนี้ จากรายงานการเติบโตของตลาด AR และ VR ปี 2565-2569 ของ International Data Corporation (IDC) แสดงให้เห็นว่าตลาด AR และ VR ทั่วโลกในปี 2565 มีมูลค่า 1.38 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีแนวโน้มสูงถึง 5.09 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ ภายในปี 2569 หรือเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 268.84

นายพูนพงษ์อธิบายว่า สำหรับ AR หรือ Augmented Reality คือ เทคโนโลยีความจริงเสริมที่ผสมผสานโลกเสมือนกับมุมมองโลกของความจริง ทำให้ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นโลกดิจิทัลไปพร้อมกับโลกจริง ณ เวลาเดียวกัน (real time) ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น แว่น AR หรือสมาร์ทโฟน ขณะที่ VR หรือ Virtual Reality คือ เทคโนโลยีเสมือนจริงที่จำลองสภาพแวดล้อมให้มีความเสมือนจริงอย่างสมบูรณ์ ทำให้ผู้ใช้งานได้ประสบการณ์มุมมองโลกเสมือน 360 องศาและตัดขาดจากโลกแห่งความเป็นจริงผ่านอุปกรณ์ VR Headset หรืออุปกรณ์เซ็นเซอร์ เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวในโลกเสมือนจริง

โดยปัจจุบัน เทคโนโลยี AR และ VR ได้ถูกนำมาใช้เป็นจำนวนมากและในหลายสาขา อาทิ การท่องเที่ยว สิงคโปร์ ได้พัฒนาทัวร์ AR ผ่านแอปพลิเคชัน Visit Singapore Travel Guide ในสถานที่สำคัญ ได้แก่ บริเวณ Merlion Park และโรงละครวิกตอเรียและคอนเสิร์ตฮอลล์ เพื่อเป็นประโยชน์แก่นักท่องเที่ยว ไทย จังหวัดเลย ใช้เทคโนโลยี AR และ VR ที่บอกเล่าเรื่องราวแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดเลยและสถานที่ท่องเที่ยวในโลกเสมือนจริง ณ งาน Mask Festival 2023

ศิลปะ ความบันเทิงและนันทนาการ สหรัฐอเมริกา ใช้เทคโนโลยี AR และ VR ผ่านแอปพลิเคชัน The Met Replica เพื่อสร้างประสบการณ์เยี่ยมชมงานศิลปะต่าง ๆ เช่น ศิลปะอียิปต์ ศิลปะยุโรป และศิลปะเอเชีย รวมถึงการเข้าสู่แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ Roblox โดยผู้เล่นได้มีส่วนร่วมเป็นตัวละครสมมติกับงานศิลปะ ในพิพิธภัณฑ์ อังกฤษ ใช้เทคโนโลยี VR สร้างคอนเสิร์ตเสมือนจริงของวงดนตรีป๊อปสัญชาติสวีเดนอย่าง ABBA โดยมีเพลงดังอย่าง Mamma Mia และ Dancing Queen

การศึกษา อินเดีย สถาบันเทคโนโลยีแห่งอินเดีย ณ เมืองไฮดรอะราบด์ ร่วมกับมูลนิธิ TIH iHub Drishti จัดให้มีหลักสูตรการศึกษานอกเวลา ประจำปีการศึกษา 2566 - 2567 เป็นโปรแกรม MTech เรียนรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยี AR และ VR สำหรับผู้ที่สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานหลายภาคส่วน เช่น การผลิต สุขภาพ การศึกษา สื่อบันเทิง ไทย คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับ บริษัท ทูริ ดิจิทัล กรุ๊ป จำกัด ใช้เทคโนโลยี AR สร้างภาพจำลองฝึกการกู้ชีพพื้นฐาน (CPR) เพื่อใช้ในการเรียนการสอนทางการแพทย์ให้สมจริงยิ่งขึ้น

ธุรกิจค้าปลีก ไทย บริษัท เดอะมอลล์ กรุ๊ป จำกัด ใช้เทคโนโลยี 3D-Immersive-Interactive Web 3.0 ผ่านแพลตฟอร์ม MNIVERSE ซึ่งเป็นการศูนย์การค้าบนโลกเมตาเวิร์สแห่งแรกในประเทศไทย นอกจากนี้ ไทยยังมีการ นำเอาเทคโนโลยี AR และ VR มาในภาคธุรกิจอื่นอีกด้วย อาทิ ธุรกิจเกม ธุรกิจการพัฒนา Mobile Application ธุรกิจ การออกแบบสถาปนิก ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ และธุรกิจ จัดอบรม-สัมมนา

ธุรกิจสำนักงาน จีน บริษัท Lenovo ใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในผลิตภัณฑ์แว่นตา ThinkReality VRX สำหรับลูกค้าขององค์กรและส่งเสริมการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับใช้งานกันเองภายในองค์กรโดยเฉพาะ เช่น แอปพลิเคชันสำหรับการประชุม การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือใช้เป็นการสร้างการโต้ตอบระหว่างโปรแกรมกับมนุษย์

ธุรกิจเครื่องสำอาง ฝรั่งเศส บริษัท L'Oréal ใช้เทคโนโลยี AR สร้างแบบทรงคิ้วอัตโนมัติผ่านอุปกรณ์ ช่วยเสริมสวย L'Oréal Brow Magic และเครื่องช่วยทาลิปสติก HAPTA ที่สามารถหมุนได้ 360 องศา เพื่อช่วยผู้ที่ เคลื่อนไหวมือและแขนได้จำกัด

“เทคโนโลยี AR และ VR เริ่มมีการใช้อย่างแพร่หลายในหลากหลายธุรกิจ เนื่องจากสามารถ เพิ่มประสิทธิภาพของธุรกิจในการให้บริการลูกค้า และการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในภาคธุรกิจผ่านระบบเสมือนจริง รวมถึงสามารถสร้างประสบการณ์ให้ลูกค้าได้เสมือนทดลองสินค้าและบริการจริงในต้นทุนที่ต่ำลง ดังนั้น ผู้ประกอบการอาจพิจารณาใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการประยุกต์ใช้กับธุรกิจ เพื่อสร้างความสามารถทางการ แข่งขันธุรกิจในตลาดโลก และมีความพร้อมในการปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลใน อนาคต” นายพูนพงษ์กล่าว

สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า

20 กันยายน 2566