

การพัฒนาภูมิปัญญาเพื่อยกระดับยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส
เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย
Wisdom Development to Enhance Metaverse Avatar Strategy for
Promoting Thai Film and Video Industry

ชยุต ภาวนันท์กุล^{1*} วิลาลินี จินตลิขิตดี²
Shayut Pavapanunkul^{1*} Vilasinee Jintalikhitdee²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้วางรากฐานสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส 2) ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบวิจัยอนาคตด้วยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ เพื่อข้อมูลผลการศึกษาที่รวบรวมจาก 18 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จาก 3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญของสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ ผู้กำกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้การวางรากฐานที่สามารถนำไปสร้างเป็นรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยประกอบด้วย องค์ความรู้การวางรากฐาน เข้าใจ เข้าถึง และแนวทางเสริมการพัฒนาภูมิปัญญากระดับองค์ความรู้การวางรากฐานเชิงยุทธศาสตร์ โดยเฉพาะการใช้ประโยชน์อวตารเมตาเวิร์ส เช่น จำลองฉากเสมือนจริง การต่อสู้มวยไทยเป็นเวทีการต่อสู้พร้อมคู่ต่อสู้จากภาพยนตร์จริงมาขายนักท่องเที่ยวที่ชอบมวยไทยหรือวัฒนธรรมไทย ซึ่งงานวิจัยนี้สร้างโครงการมวยไทยเชื่อมโลกเป็นข้อเสนอแนะ เป็นอำนาจอ่อน ส่งเสริมการท่องเที่ยวด้านกีฬาของประเทศไทย

คำสำคัญ: การพัฒนาภูมิปัญญา, อวตารเมตาเวิร์ส, โครงสร้างดิจิทัลแบบใหม่ของอวตารเมตาเวิร์ส

Abstract

The objectives of this research were: 1) wisdom development to enhance metaverse avatar strategy for promoting Thai film and video industry 2) to drawing the proposal of apply the knowledge of the research results to lay the foundation to create a strategic model for the metaverse avatar strategy for promoting the Thai film and video industry. It was qualitative research of the future research by using the grounded theory Delphi technique for the results gathered from 18 key informants with three experts' groups from the National Federation of Motion Pictures and contents Association (MPC) film directors, and related experts.

The results of this research were: to be pursued with foundation laying knowledge that can be used to create a model consisted of foundation laying of understanding, access and way to ensure the development of wisdom development to enhance metaverse avatar strategy for promoting Thai film and video industry. In particular, the use of metaverse avatars such as simulating a virtual Muay Thai fighting arena and using opponents from real movie to sell tourists who like Muay Thai of Thai culture, which this research creates a Muay Thai project connecting the world as a suggestion as soft power to promote sports tourism in Thailand.

Keywords: Wisdom development, Metaverse avatar, Now digital structure of metaverse

^{1,2} วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^{1,2} College of Politics and Government, Suan Sunandha Rajabhat University

* Corresponding Author E-mail: shayut.pa@ssru.ac.th

บทนำ

Thailand 4.0 มีวิสัยทัศน์เชิงนโยบายที่เป็นโมเดลการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ด้วยแนวคิดของไทยแลนด์ 4.0 นั้น อยู่บนพื้นฐานเศรษฐกิจพอเพียงและเรียนรู้อย่างทศวรรษ 20 ปี เพื่อสร้างรากฐานสังคมไทยให้มั่นคงและยั่งยืน รวมถึงอุตสาหกรรม 4.0 ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมไทย 4.0 ระยะเวลา 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) (Royal Thai Embassy, 2016; กระทรวงอุตสาหกรรม, 2016; สำนักเลขาธิการรัฐมนตรี, 2560)

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหนึ่งในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่รัฐบาลไทยเล็งเห็นศักยภาพในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ซึ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ก็เป็นหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ พร้อมมีเป้าหมายผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนในฐานะ Soft power เพื่อสร้างรายได้ในฐานะสินค้าบริโภคและสินค้าส่งออก ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์มีมิติด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเสมือนเครื่องมือเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและมรดกของชาติในด้านต่าง ๆ สู่เวทีโลกได้อย่างดี ซึ่งได้วางรากฐานและหล่อเลี้ยงอุตสาหกรรมมายาวนาน ตลอดจนมีความสำคัญต่อรายได้รวมในอุตสาหกรรมที่ส่งผลต่อเศรษฐกิจของประเทศกว่า 37,000 ล้านบาท และยังมีผู้ประกอบการเทียบเคียงวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) มากกว่า 99.6 ของจำนวนผู้ประกอบการกว่า 1,500 ราย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2564) ดังนั้น การบริหารจัดการเพื่อยุทธศาสตร์ส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของประเทศไทย ซึ่งจำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในมิติอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ศิลปะและวัฒนธรรมควบคู่กัน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560-2564) และยุทธศาสตร์เสริมสร้างพลังทางสังคมของสำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม สร้างโครงการต่อเนื่องจาก พ.ศ. 2564 เป็นจำนวนงบประมาณ 25,568,000 บาท ถ้วน (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2565) ของกระทรวงวัฒนธรรม โดยมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์อุตสาหกรรม 4.0 ข้างต้น และสำคัญสุด คือ Thailand 4.0 ได้น้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นพื้นฐานการขับเคลื่อน มีแนวคิดสอดคล้องกับสัมพันธสมาคมภาพยนตร์แห่งชาติซึ่งเป็นสถาบันของผู้ประกอบการธุรกิจและอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยที่มุ่งเน้นนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์มาประยุกต์กับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ให้เติมเต็มยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในบริบทของการส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ทางการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจตามยุทธศาสตร์เสริมสร้างพลังทางสังคม และรับบริบทการเปลี่ยนแปลงระหว่างและหลังได้รับผลกระทบจากโรคระบาดโควิด-19 ที่เริ่มคลี่คลายลงแล้ว ด้วยการนำเสนอยุทธศาสตร์เชิงโมเดลที่ชื่อว่า “อวตารเมตาเวิร์ส” ที่นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้กับแนวคิดแพลตฟอร์มโลกเสมือน 3 มิติเมตาเวิร์ส โดยมีเหตุผล ดังนี้

จุดเปลี่ยนที่สำคัญเริ่มต้นที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมเป็นประสบการณ์ตรงฐานะอุปนายกฝ่ายวิชาการ สัมพันธสมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ นับได้ว่าเป็นจุดตั้งต้นจุดเปลี่ยนสำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่ส่งผลเกิดความตื่นตัวในการพยายามวางยุทธศาสตร์การพัฒนาภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่ พ.ศ.2551 โดยสำนักงานพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ตามด้วยแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาภาพยนตร์และวีดิทัศน์อีก 3 ฉบับ และยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 4 (พ.ศ. 2566-2570) ซึ่งพ่วงผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2565 นอกจากนี้ยังมีแผนพัฒนาของหน่วยงานอื่น ๆ อีก เช่น กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการท่องเที่ยว กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ตลอดจนกระทรวงต่างประเทศ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ สสส. ตระหนักถึงความสำคัญและเร่งด่วนของ

การยกระดับและส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งอยู่ในกลุ่ม Content and Media ได้ดำเนินการจัดทำโครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่เห็นความเร่งด่วนของการสร้างภูมิคุ้มกันและยกระดับส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), 2564) ยิ่งในปี พ.ศ. 2561 ยุคเกิดการระบาดหลายระลอกของโรคโควิด 19 เห็นวิกฤติของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ชัดเจนจากจำนวนผู้เข้าชมภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องมีจำนวนน้อยมาก ซึ่งบางรอบฉายมีผู้ชมไม่เกิน 10 คน (ธนกร ปุลิเวคินทร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 มกราคม 2566) จึงเห็นได้อย่างเป็นเชิงประจักษ์ว่า ธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมิได้เป็นเพียงสื่อ เพื่อความบันเทิงแต่มีความสำคัญในการมีบทบาทสำคัญ อีกทั้งยังส่งผลถึงรายได้และการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่ไม่ใช่เป็นประเทศอุตสาหกรรมโดยตรง (Robinson & Picard, 2006)

ยิ่งไปกว่านั้น มีแนวคิดซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดงานวิจัยนี้ ที่ผู้วิจัยนำไปหารือกับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติของประเทศไทย คือ ทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์บอลลีวูด โดย MW Staff (2022) ชี้ให้เห็นว่าเมื่อดิจิทัลเป็นอนาคตหรือเป็นเสมือนชีวิตที่หนึ่งในปัจจุบันที่ชีวิตของผู้คนและธุรกิจต้องรวมอยู่ด้วยกันแล้ว การที่วงการภาพยนตร์ต้องปรับตัวเข้าหาแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สนั้นก็เสมือนเป็นชีวิตที่สอง หรืออวตารคุณค่าของแพลตฟอร์มดิจิทัลออกมา (Arakji & Lang, 2008) เป็นสิ่งที่สร้างประโยชน์ให้อย่างมาก แม้แต่ในภาพยนตร์ของทางวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด แนวคิดของเมตาเวิร์สก็ถูกนำไปใช้จนประสบความสำเร็จมาแล้วทั่วโลก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix, Ready Player One, Free Guy, Westworld และ Black Mirror ใน Episode ที่ชื่อว่า Striking Vipers ในความตื่นตัวของประเทศอินเดียเองที่ยอมรับกันว่าเป็นผู้บุกเบิก คือ Vashu Bhagnani เจ้าของ Production House ชื่อว่า Pooja Entertainment ก็ประกาศปรับให้เป็น Virtual land in the metaverse โดยเรียกว่า Poojaverse และได้รับการตอบสนองจากผู้ชมอย่างดีกับภาพยนตร์ตัวอย่าง Radhe Shyam นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง Bade Miyan Chote Miyan นำแสดงโดย Akshay Kumar และ Tiger Shroff เป็นภาพยนตร์ที่นำเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์สเป็นเรื่องแรกของ Vashu Bhagnani ที่ต้องการให้ประสบการณ์แก่ผู้ชมได้ใกล้ชิดชีวิตจริงและกับโลกเสมือน (MW Staff, 2022) สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำไปฉายถึง 5 ภาษาด้วยกัน คือ Hindi, Telugu, Tamil, Kannada และ Malayalam ในการฉายเมื่อคริสต์มาส ปีค.ศ. 2023 และสามารถติดอันดับ Smash Box Office Record (HT Correspondence, 2022)

ในเรื่องนี้สำหรับการเคลื่อนไหวในประเทศไทยกลับเป็นภาคธุรกิจที่มีความตื่นตัวอย่างมาก ขณะที่ทางภาครัฐเอง คือ กระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานเกี่ยวข้องยังไม่มีแนวคิดไปถึงการใช้แนวคิดเมตาเวิร์สแต่อย่างไร จากการพิจารณาเนื้อหายุทธศาสตร์แม้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือกระทรวงทบวงการศึกษามารับทำการวิจัย หรือแม้กระทั่งสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติซึ่งเป็นศูนย์รวมของทุกธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยและวีดิทัศน์ด้วยซ้ำ ดังจากการสัมภาษณ์ประธานสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ นายธนกร ปุลิเวคินทร์ ยอมรับว่า แนวคิดเมตาเวิร์สก็มิใช่อยู่ในการพูดคุยของคนสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์เหมือนกัน แต่ยอมรับว่า ยังไม่เข้าใจชัดเจน เพราะไม่มีงานวิจัย ตำรา เอกสาร ของนักวิชาการบ้านเราให้ศึกษาเลย โดยเฉพาะทางธุรกิจภาพยนตร์ รัฐบาลก็ทำตามยุทธศาสตร์ แต่พวกเราเคยคิดว่า ถ้าเอาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้กับแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สก็น่าจะดี ความรู้ของคนในธุรกิจเราก็น่าจะมีน้อยมากทางเรื่องนี้ และยังไม่เข้าใจของแท้เลยจนถึงการนำมาใช้ ทางรัฐบาลเองก็ให้ทำธุรกิจตามยุทธศาสตร์ตอนนี้ (ธนกร ปุลิเวคินทร์, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2566)

อย่างไรก็ตาม ความชัดเจนในเรื่องเมตาเวิร์สที่ถือได้ว่าเป็นหนทางจะเห็นอนาคตใหม่ของวงการภาพยนตร์ได้ ดร. ชวัลวัฒน์ อริยวรากรมย์ ประธานกรรมการบริหารและผู้ก่อตั้ง บริษัท ทีแอนด์บี มีเดีย โกลบอล (ประเทศไทย) มองเห็นเป็นโอกาส ได้มีการจัดงาน The Universe of Happiness พร้อมเปิดตัวโครงการใหญ่ศูนย์รวมแห่งเมตาเวิร์ส ทรานส์ลูเซีย (Translucia) “Infinite Universe of Interconnected Metaverse” เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีนำหน้าของโลกอย่าง Web 3.0 มาใช้เพื่อพัฒนาทรานส์ลูเซียให้เป็นแพลตฟอร์มรองรับเมตาเวิร์สจำนวนมหาศาลเข้ามาอยู่ร่วมกันและเชื่อมต่อถึงกันทั้งหมด พร้อมนำธุรกิจบันเทิงของทีแอนด์บีเข้าสู่ธุรกิจโลกและสู่ความเป็นผู้นำธุรกิจบันเทิงระดับโลก ยิ่งไปกว่านั้น แม้บริษัททีแอนด์บีจะเป็นบริษัทนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศ อาทิ Vanguard, Ne Zha (นาจา), เฮย ภูตแมวมหัศจรรย์, The Misfits, Josee, The Tiger and The Fish, Tokyo Revengers Dog, Book of Love, Fireheart, Notre Dame on Fire และ Moon Man และยังมีภาพยนตร์ร่วมทุนสร้างกับบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ และบริษัท M Pictures สร้างความฮือฮาอย่างมาก คือ อาตมาฟ้าผ่า และภาพยนตร์ร่วมสร้างกับจีน คือ Start It Up วิทยุสตาร์ท นีออนสตอป นำแสดงโดย ชานน สันตินธรกุล, โจ๊ก โซคูล, กรภพ จันทรเจริญ และนักแสดงชาวจีน ปีเตอร์ เช็งอิ๋หลุน และเตรียมเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ในปี พ.ศ. 2566 ตลอดจนผลิตซีรีส์แอนิเมชันพร้อมโครงการร่วมทุนกับช่องรายการระดับนานาชาติของประเทศจีน คือ CCTV และที่สำเร็จอย่างมาก คือ The Meeps ร่วมทุนสร้างกับไซมอน พูลเลอร์ เป็นมิวสิควิดีโอที่มียอดรับชมมากกว่า 40 ล้านครั้ง (แป๊ะไ้, 2566)

ด้วยเหตุผลข้างต้นทั้งหมด ผู้วิจัยจึงทบทวนการนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเสมือนชีวิตที่หนึ่งของงานวิจัยนี้มาปรับใช้กับเมตาเวิร์ส ซึ่งเสมือนชีวิตที่สองของการใช้ประโยชน์จากชีวิตที่หนึ่งของเมตาเวิร์สจากธุรกิจอื่นก่อนหน้า จึงเรียกว่า อวตารเมตาเวิร์สของงานวิจัยนี้ขึ้น เพื่อใช้ประโยชน์เป็นร่างต้นแบบให้กับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ และเป็นงานวิจัยเล่มแรกของประเทศไทยอีกด้วย เพื่อเป็นวิจัยฐานรากให้กับการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยต้นแบบ Best practice ให้กับสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ และวงวิชาการทั้งรัฐประศาสนศาสตร์ ทางการตลาดรัฐและเอกชน ตลอดจนนิเทศศาสตร์ คือ รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยของงานวิจัยนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อนำองค์ความรู้ไปใช้วางรากฐานรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย
2. เพื่อนำองค์ความรู้วางรากฐานนำมาสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์ของอวตารเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้ใช้วิจัยเชิงคุณภาพแบบอนาคต (Future research) ด้วยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ (Grounded theory delphi technique) รายละเอียดอธิบายในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนและเกณฑ์สำคัญของการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants)
 - 1.1 จำนวนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ งานวิจัยนี้ใช้จำนวนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 18 คน ตามเกณฑ์ของ Thomas T. Macmillan (1971) ได้ศึกษาจนพบว่าอัตราความคลาดเคลื่อนอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เชี่ยวชาญ และเกณฑ์ที่เหมาะสม คือ เกณฑ์ของการมีอัตราลดลงทางความคลาดเคลื่อน เท่ากับ 0.02

ซึ่งมีค่าตั้งแต่ต่ำจนมากจนถึงคงที่ ดังนั้น งานวิจัยนี้ จึงใช้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 17 คน ดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

จำนวนผู้เชี่ยวชาญ	ช่วงของความคลาดเคลื่อน	ความคลาดเคลื่อนลดลง
1 – 5	1.02 – 0.70	0.50
5 – 9	0.70 – 0.58	0.12
9 – 13	0.58 – 0.54	0.04
13 – 17	0.54 – 0.50	0.04
17 – 21	0.50 – 0.48	0.02
21 – 25	0.48 – 0.46	0.02
25 - 28	0.46 – 0.44	0.02

ตารางที่ 1 การลดลงของความคลาดเคลื่อนตามจำนวนผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ให้ข้อมูลหลัก จาก The Delphi Technique The Delphi Technique (Macmillan, 1971)

1.2 เกณฑ์การเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive) ด้วยเกณฑ์ประสบการณ์ ตำแหน่งหน้าที่และความเชี่ยวชาญ ของ Skill integration theory usage with micro skills for international interviewing practice ของ อัลเลน อี. อีวีย์ และเมย์ แบริดฟอร์ด ไอวีย์ (Ivey & Ivey, 2008) โดยการทำการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 18 คน เป็นผู้เชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์หรือตำแหน่งหน้าที่ในการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการจัดการสาธารณสุขสร้างสรรค์ทางสาธารณสุขโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus disease 2019 หรือ COVID-19) ที่พร้อมจะให้ข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัยครบทั้ง 3 รอบ ตามเทคนิคเดลฟาย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ศาสตร์พระราชและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยในระดับนโยบาย จากผู้แทนหรือผู้บริหารระดับสูงของสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ 2) กลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ 3) กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับห่วงโซ่มูลค่าการส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์และนักวิชาการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

2.1 รวบรวมข้อมูลจากผลการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยนี้ คือ การพัฒนาภูมิปัญญาเพื่อยกระดับยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย ภายใต้โครงการวิจัยเรื่องรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

2.2 งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและใช้วิธีการวิจัยอนาคต (Future research) ด้วยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ 2 รอบ ซึ่งพัฒนาจากนักสังคมวิทยา ชื่อ Barney G. Glaser และ Anselm Strauss (Glaser & Strauss, 1967) ในทศวรรษ 1960 เป็นการค้นพบข้อมูลแล้วปรับเป็นการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่ออ้างอิงเป็นทฤษฎีต่อไปได้ (Päiväranta et al., 2011; Urquhart et al., 2010) โดยในรอบที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกกึ่งโครงสร้าง เพื่อให้ได้ฉันทามติรอบแรก เรียกว่า เชิงสำรวจ (McKenna, 1994; Keeney et al., 2001; Carnes et al., 2010; Boendermaker et al., 2003; Schneider et al., 2002) จากนั้นทำการตรวจสอบสามเส้าโดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และสังเคราะห์ออกมาเป็นแบบสอบถามในรอบที่ 2 เพื่อจัดลำดับความสำคัญฉันทามติของปัจจัยพึงประสงค์ของเรื่องที่ทำการศึกษา เป็นฉันทามติสุดท้ายด้วยสถิติเชิงพรรณนา มัชยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (IR) ต่างจากรอบแรกที่ใช้หลักเสียงข้าง

มากสัมบูรณ์ 2 ใน 3 (Von Der Gracht, 2012) หรือที่ Howard (2018) พิจารณาว่า 3 ใน 4 หรือร้อยละ 75 ก็เป็นที่ยอมรับได้แล้ว หรือที่ Urquhart et al. (2010) ให้ความเห็นว่า ในรอบสุดท้ายนี้เพื่อให้เกิดห่วงโซ่ของหลักฐานจากข้อมูลสู่ทฤษฎี และเป็นการแสดงคุณภาพของงานวิจัยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ ซึ่งต้องการวางรากฐานให้กับการใช้ประโยชน์ต่อการฉายภาพอนาคต ไม่ใช่การคาดเดาต่อไป ที่อยู่ในปัจจัยพึ่งประสงค์ และตัดสินใจด้วยเกณฑ์ค่าสถิติตามเทคนิคเดลฟายทั่วไป เพื่อยืนยันฉันทามติ (Luo et al., 2020; Hsu & Sandford, 2007; Boukdedid et al., 2011; Murry & Hammons, 1995)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามการประยุกต์แนวคิดของเมอร์เรย์และแฮมมอนส์ (Murry & Hammons, 1995) ตลอดจน Luo et al. (2020) รวมถึง Hsu & Sandford (2007) ตลอดจน Boukdedid et al. (2011) ดังที่กล่าวไว้ในส่วนการรวบรวมข้อมูลแล้ว

โดยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกในรอบที่ 1 ที่มีส่วนผสมของแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามจะ 5 ระดับ โดยตัวข้อความเหมือนข้อความเชิงแบบสอบถามที่จะให้กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญตามความคิดเห็น ซึ่งส่วนเหมือนสัมภาษณ์เชิงลึก ก็คือ ส่วนที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นแบบมีโครงสร้างและสะดวกการมีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ จึงให้ตอบเป็นแนวทางจุดควรพัฒนาและแนวทางส่งเสริม และพิจารณาฉันทามตินำร่องตามคะแนนลำดับที่ให้ โดยจะพิจารณาเพื่อนำไปสร้างแบบสอบถามในรอบที่ 2 จากฉันทามติเสียงข้างมาก 3 ใน 4 (ร้อยละ 75 ตามเกณฑ์ Howard, 2018; Murry & Hammons, 1995) เป็นต้น โดยนำไปร่างเป็นแบบสอบถามในรอบที่ 2 นำกลับไปให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญพิจารณาตามแนวคิดและวิธีการตรวจสอบสามเส้าและวิธีการของโรเบิร์ต บี เท็กซ์เตอร์ (Textor, 1980) ที่ให้ผู้ตอบต้องมีความเต็มใจ ใจเวลา และสบายใจในการตอบตามข้อมูล และมีความเป็นจริง

แบบสอบถามรอบที่ 2 เป็นรอบฉันทามติเพื่อเป็นปัจจัยฐานรากของงานวิจัยนี้ ปรับใช้กับการสังเคราะห์ฉันทามติจากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกกึ่งโครงสร้าง ก็จะใช้การวิเคราะห์ด้วยค่ามัธยฐานตามเกณฑ์มัธยฐาน ที่นำมาใช้ประโยชน์ตามเกณฑ์เทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่เพียง 2 ค่า ดังนี้

ค่ามัธยฐานระหว่าง 4.50 - 5.00	หมายถึง	มีระดับความเป็นไปได้มากที่สุด
ค่ามัธยฐานระหว่าง 3.50 - 4.49	หมายถึง	มีระดับความเป็นไปได้มาก

โดยนำค่ามัธยฐานมาพิจารณาร่วมกับค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ด้วยการคำนวณหาค่าความแตกต่างระหว่างควอไทล์ที่ 3 (Q3) และควอไทล์ที่ 1 (Q1) หากค่าควอไทล์ไม่เกิน 1.50 ถือว่ามีความสอดคล้องกัน (Consensus) หรือฉันทามติ

หลังจากนั้นก็จะนำมาจัดลำดับความสำคัญของรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์จากงานวิจัยนี้ นำมาสร้างเป็นรูปแบบดังกล่าว เมื่อสร้างเสร็จก็จะนำกลับไปให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงความคิดเห็นต่อรูปแบบจนผ่านการยอมรับเป็นฉันทามติที่สามารถใช้ประโยชน์เป็น Best practice

ผลการวิจัย

จากการนำเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่มาใช้เป็นเครื่องมือในการตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกผสานแบบสอบถามในรอบที่ 1 และสังเคราะห์ข้อมูลเป็นแบบสอบถามในรอบที่ 2 นำมาประมวลสังเคราะห์เป็นผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ที่ 2 สร้างรูปแบบตามผลการวิจัยได้ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 18 ท่าน ดังภาพต่อไปนี้

อนึ่ง รูปแบบที่ปรากฏในภาพดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้นำกลับไปให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญพิจารณาความเหมาะสมเพื่อนำไปสู่การอภิปรายผลในการจัดทำรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริม

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย ซึ่งก็ได้รับคำแนะนำให้เขียนเป็นรูปแบบและใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นหลัก โดยไล่ปัจจัยจากวัตถุประสงค์ที่ 1 เข้าไปในแต่ละหัวข้อ คือ เข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา ให้ใช้เป็นการพัฒนาสู่ความสำเร็จแทน แล้วนำไปอภิปรายในภาพรวมเพื่อส่งต่อยอดการใช้ประโยชน์ต่อไปเป็น Best practice ดังนี้

รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

เข้าใจ	เข้าถึง	พัฒนาสู่ความสำเร็จ		
<p>1.1 ให้ความสำคัญกับสินทรัพย์ดิจิทัล NFT กับสัญญาอัจฉริยะ Smart contract</p> <p>1.4 สัญญาอัจฉริยะต้องบริหารความเสี่ยงเพื่อความปลอดภัย</p> <p>1.2 ต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ดิจิทัลที่ไม่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว เช่น Bitcoin และ Ethereum และสินทรัพย์ดิจิทัลที่สร้างบนเทคโนโลยี Blockchain เหมือนกับ Cryptocurrency</p> <p>1.3 มาตรฐานการพัฒนาเพื่อให้แต่ละโครงการที่ใช้ NFT สามารถทำงานร่วมกันได้ คือ Ethereum request for</p>	<p>2.1 คุณสมบัติทั้ง 6 NFT</p> <p>2.2 การทำงานร่วมกัน (Interoperability) คือ การสามารถเคลื่อนย้ายสกุลเงินดิจิทัล หรือ NFT ไปยังแพลตฟอร์มต่างๆ ที่สร้างขึ้นภายใต้มาตรฐานเดียวกันได้อย่างอิสระ</p> <p>2.3 ความสามารถในการแลกเปลี่ยน (Tradeability) สืบเนื่องจากความมีอิสระในการซื้อขายแลกเปลี่ยน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเคลื่อนย้ายสินทรัพย์ภายนอกแพลตฟอร์มดั้งเดิมของสินทรัพย์นั้นได้ และยังสามารถซื้อขายกันด้วยวิธีที่ซับซ้อนกว่าได้ เช่น การประมูลหรือการขายเป็นชุด</p>	<p>3.1 Metaverse ขาย NFT ของสะสม</p> <p>3.5 Metaverse ใช้เงินดิจิทัลเพื่อซื้อขายกับลูกค้าทั่วโลก สighthim ทรัพย์สิน - เจ้าของภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ไทย</p> <p>3.3 Metaverse ขาย-เช่าเพลงออนไลน์</p> <p>3.2 Metaverse ขาย-เช่าชุดเครื่องแต่งกายเช่น เสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า เหมือนจริงแบบในภาพยนตร์</p> <p>3.4 Metaverse ใช้ Smart contract เพื่อบริหารโรงภาพยนตร์ในประเทศเหมือนจริงทั่วโลก</p>	<p>3.6 ออกเหรียญเพื่อระดมทุน</p> <p>3.7 เข้า Blockchain เพื่อใช้ทำธุรกิจ</p> <p>3.8 ให้แฟนภาพยนตร์ร่วมสร้าง Content</p> <p>3.10 ขายวัฒนธรรมในรูปแบบ สighthim ทรัพย์สิน เศรษฐกิจ สร้างสรรค์</p> <p>3.9 ลงทุนร่วมกับนักพัฒนาหรือ Developer พัฒนา Content service</p> <p>3.13 ลงทุนกับอวตาร</p> <p>3.14 ลงทุนทำโค้ดหรือ Coding กับนักพัฒนา หรือ Developer เพื่อสร้างแพลตฟอร์มกลางดูภาพยนตร์</p> <p>3.15 ร่วมมือกับผู้ผลิต Extended</p>	<p>3.21 ทำโรงภาพยนตร์ออนไลน์</p> <p>3.23 ลงทุน Virtual tourism เกี่ยวตามรอยภาพยนตร์</p> <p>3.25 ลงทุน Virtual tourism ระหว่างทำภาพยนตร์ หรือระหว่างฉายภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของฉาก</p> <p>3.22 ขาย-ให้เช่าบ้าน ดิจ คอนโด อพาร์ทเมนท์ ไร์สวน สระว่ายน้ำ ฟิตเนส เหมือนจริง เหมือนที่มีในภาพยนตร์รวมถึงการแสดงความเป็นไทย เช่น บ้านทรงไทยเดิมด้วย เป็นต้น</p> <p>3.24 ขาย-ให้เช่าสนามกอล์ฟเสมือนจริง</p>

<p>comment (ERC) ที่มีตัวเลขต่อท้าย เหมือนเลขประจำตัวของมาตรฐาน ERC แต่ละแบบ เช่น ERC 20, ERC 721</p> <p>1.5 เข้าใจในประโยชน์ของ Smart contract ซึ่งเป็นการเขียนโค้ดที่โปร่งใส ตรวจสอบได้และเงื่อนไขในโค้ดเปลี่ยนแปลงไม่ได้ แต่สามารถบันทึกข้อมูลที่ทุกคนเข้ามาดูได้หมด</p>	<p>2.4 สภาพคล่อง (Liquidity) ส่งผลให้ NFT เป็นสินทรัพย์ที่มีสภาพคล่องสูงมาก จาก การเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัว</p> <p>2.5 การกำหนดเงื่อนไข Programmability เป็นการตั้งโปรแกรม หรือสร้างเงื่อนไขต่างๆ ให้กับ NFT ทำให้ใช้งานได้มากมาย อย่างไม่มีที่สิ้นสุด</p> <p>2.2 คุณสมบัติการใช้มาตรฐานร่วมกัน (Standardization) NFT ที่ทำงานบน Blockchain ทำให้ผู้พัฒนาหรือ Developer ต้องใช้มาตรฐานร่วมกัน ทั้งการระบุความเป็นเจ้าของ การส่งมอบหรือการควบคุม ฯลฯ</p>		<p>reality-AR, VR, MR</p> <p>3.16 รวมมือกับ Social media, Facebook content</p> <p>3.18 ลงทุน Mass movie-as-a-service</p> <p>อาจดูฟรี-ราคาถูก ตอนแรก แล้วเก็บเงินเพิ่ม ถ้าต้องการดูตอนพิเศษ เช่น ตัวละครพิเศษ</p> <p>3.17 รวมมือกับ ผู้ผลิตพัฒนา กลิ่นรับรส แบบ 4D</p> <p>3.12 อบรมทำ ภาพยนตร์ออนไลน์</p> <p>3.11 ขาย ภาพยนตร์และเช่า ภาพยนตร์</p> <p>ตลอดจนขายและ ให้เช่าของที่ระลึก ด้วย</p>	<p>เหมือนที่มีใน ภาพยนตร์</p> <p>3.26 ให้เช่า สถานที่จัด คอนเสิร์ตเสมือนจริงสำหรับแฟน ภาพยนตร์ หรือ Fandom</p> <p>3.27 ให้เช่า สถานที่เสมือนจริง เพื่อเล่นเกม สำหรับแฟน ภาพยนตร์ หรือ Fandom</p> <p>3.28 ให้เช่า สถานที่สร้างสรรค์ เสมือนจริงสำหรับ แฟนภาพยนตร์ หรือ Fandom</p> <p>3.29 ขาย-ให้เช่า สำนักงานเสมือนจริงเหมือนที่มีใน ภาพยนตร์</p> <p>3.30 ขายให้เช่า Co-working space เสมือนจริง เหมือนที่มีใน ภาพยนตร์</p>
---	--	--	---	--

ภาพที่ 1 รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จากผลการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยที่ 1

อภิปรายผลการวิจัย

เพื่อให้เกิดความเชื่อมต่อกับแนวคิดเมตาเวิร์สกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงโดยพิจารณาจากวงจรปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงปรับใช้เพื่องานวิจัยนี้นั้น สามารถอธิบายเพิ่มเติมความเข้าใจยิ่งขึ้นจากการอภิปรายผลได้ว่า ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์พระราชทานหรือศาสตร์พระราชามาจาก

หลักการทรงงานของรัชกาลที่ 9 นั้น ได้นำวิธีการและขั้นตอนมาปรับใช้ตามบริบทของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่สำคัญได้อย่างดีกับศาสตร์พระราชามาจากหลักการทรงงานของรัชกาลที่ 9 ประกอบด้วย “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา”

1. “การเข้าใจ” เปรียบได้กับการเข้าใจถึงเป้าหมาย หน้าที่ และอุปสรรคของส่วนราชการหรือองค์กรนั้นๆ จากข้อมูลที่มีอยู่เดิม โดยใช้และแสวงหาข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มีอยู่นั้น เพื่อทำการวิเคราะห์และวิจัย เพื่อทดลองใช้จนได้ผลจริง ซึ่งปรับใช้กับ Collaboration ข้างต้น คือ การพึ่งพาตนเอง และในส่วนเกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส คือ การยืนยันตัวตนผ่าน NFT (Non-fungible token) เป็นหลักฐานการพิสูจน์ความเป็นเจ้าของจากการเลือกอวตาร (Avatar) ตามความพึงพอใจ ซึ่งต้องคำนึงการเพิ่มทักษะ (Up skill) เปลี่ยนทักษะ (Reskill) ลบล้างความเชื่อเดิม (Unlearn) และเรียนรู้สิ่งใหม่ (Relearn) (พัฒนาจาก Takyar, 2022)

2. “การเข้าถึง” เปรียบได้กับการมองเห็นปัญหา เพื่อเข้าใจในตัวกลุ่มของเป้าหมายในการพัฒนา ในการปรับตัวรับกับกระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันปรับใช้กับ Innovation ทางแนวคิดและการปรับตัว แปลงโฉม (Transformation) ในการปรับตัวให้เข้ากับบริบทโลกและสังคม และในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส คือ 2 แนวทางในการลงทุน ได้แก่ ส่งหาริมทรัพย์ และอสังหาริมทรัพย์ (พัฒนาจาก Babich, 2022; Binance Academy, 2021; Singh, 2022)

3. “การพัฒนา” เปรียบได้กับการแก้ไขปัญหา โดยการมีต้นแบบในการเผยแพร่ความรู้ให้กับองค์กรได้เรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้เพื่อปรับองค์การหรือชุมชนให้รับกับการเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปของโลกอนาคต คือ Digitalization ซึ่งทั้งนี้ก็มีความสอดคล้องกับการพัฒนาคุณภาพการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยหลังโควิด-19 ตามยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 และระยะที่ 4 และในส่วนเกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส คือ การเป็นองค์การดิจิทัล (Digital organization) และสร้างเป็นแหล่งเรียนรู้ในเมตาเวิร์ส (จิราวุธ ทรัพย์ศรีโสภณ, 2565; Footprint Analytics, 2022; Yatchenko, 2022)

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

การปรับใช้อวตารเมตาเวิร์สในการพัฒนาภูมิปัญญา เพื่อยกระดับยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

1. สนับสนุนและพัฒนาความมั่นคงทางเศรษฐกิจจะเกิดจากโลกดิจิทัลและสร้างความเท่าเทียมด้านดิจิทัลให้กับผู้คน

2. เป็นแนวคิดของการตลาดภาครัฐและเอกชน ก่อประโยชน์จะเกิดได้ทั้งภาครัฐและอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยในภาพรวมใหญ่ คือ

2.1 การทำให้สินทรัพย์หรืออสังหาริมทรัพย์ คือระบบต่าง ๆ บนแอปพลิเคชัน (Application) กระจายศูนย์ (Decentralized application หรือ dApps)

2.2 สามารถทำงานได้โดยไม่ผ่านตัวกลาง เรียกว่า สัญญาอัจฉริยะ (Smart contract)

2.3 เป็นปัจจัยส่งผลให้ NFT มีการใช้งานมากกว่าเป็นศิลปะหรือศิลปะ (Art) บนโลกดิจิทัล มีความเหมาะสมจากงานที่มีเงื่อนไขชัดเจนและต้องการความโปร่งใสสูง ทำให้ธุรกิจและอุตสาหกรรมนำมาประยุกต์ใช้การแพร่หลาย

3. ผลการวิจัยของเทคนิคเคลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ ได้จัดลำดับความสัมพันธ์ของการปรับใช้ Metaverse และเจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยเกี่ยวข้องกับอสังหาริมทรัพย์และอสังหาริมทรัพย์ เป็นแนวทางเสริมการพัฒนาภูมิปัญญา ยุทธศาสตร์องค์ความรู้รากฐานเชิงยุทธศาสตร์ นำไปสร้างรูปแบบของงานวิจัยนี้ เป็นรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย สามารถ

พัฒนาเป็น “ต้นแบบ” ของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ใช้ประโยชน์ต่อไป เพราะกล่าวได้ว่า เป็น “องค์ความรู้ใหม่ที่แท้จริง” เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยชิ้นแรกของประเทศไทยตามบริบทของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย เพราะสำรวจแล้วในฐานข้อมูลทั้งหมดยังไม่มีผู้ใดทำวิจัยมาก่อนหน้านี้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยเพื่อใช้ประโยชน์

จากประเด็นข้อค้นพบจากผลการวิจัยจนถึงการอภิปรายผลการวิจัย ข้อเสนอแนะจึงมีอยู่เพียงข้อเดียว คือ การนำผลการวิจัยนี้ไปบูรณาการเพื่อสร้างความสมบูรณ์ให้กับชุดโครงการวิจัย ควรจะเป็นเชิงแผนปฏิบัติการแบบบูรณาการรูปโครงการมากกว่าการทำแผนยุทธศาสตร์สู่การนำไปใช้งานได้ เลยทำให้เกิดแนวคิดใหม่เป็น New public value เป็นต้น โดยอวตารสร้าง New creative public management ก่อนหน้ามาปรับใช้ ทั้งทางวิชาการและการปฏิบัติการ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้วิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรนำแนวคิดของอวตารเมตาเวิร์สมาพิจารณาร่วมกับศาสตร์พระราชากับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง สร้างความร่วมมือทั้งผู้ประกอบการต่าง ๆ ไม่เฉพาะแต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เท่านั้น ให้ขยายการนำไปใช้มากยิ่งขึ้น

2.2 สร้างเป็นโครงการบูรณาการของผลการวิจัยจากงานวิจัยนี้ เป็นโครงการบูรณาการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ วัฒนธรรมไทยที่สำคัญเป็นเรื่องจริง เช่น ศิลปะมวยไทยให้เชื่อมโลก ที่เคยประสบความสำเร็จมาแล้วจาก จา พนม กับภาพยนตร์เรื่ององค์บาก จนยอมรับกันทั่วโลกมาแล้ว เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงอุตสาหกรรม. (2559). ผลการดำเนินงานตามนโยบายรัฐบาลและยุทธศาสตร์ของกระทรวงอุตสาหกรรม ปีงบประมาณ พ.ศ. 2559: Thailand 4.0 the next revolution. กระทรวงอุตสาหกรรม.
- จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา. (2565). Into the metaverse เปิดโลก “เมตาเวิร์ส” ฉบับมือใหม่. ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- แปไต. (2566, 15 มีนาคม). ทีแอนด์พีๆ ประกาศตัวเป็นศูนย์รวมแห่ง “เมตาเวิร์ส” พร้อมพาธุรกิจบันเทิงเข้าสู่โลกเสมือนเต็มตัว!. <https://www.beartai.com/news/movement-of-thai-it-industry/1225899>
- สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2565). โครงการยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 (พ.ศ.2560-2564) และยุทธศาสตร์ส่งเสริมพลังทางสังคม. กระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2564). รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการจ้างที่ปรึกษาจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ปี 2564. <https://resource.tcdc.or.th/ebook/CEA.Film.Report.pdf>
- สำนักเลขาธิการรัฐมนตรี. (2560). Thailand 4.0 ขับเคลื่อนอนาคตสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน. วารสารไทยคู่ฟ้า, 33, 2-43. <https://spm.thaigov.go.th/FILEROOM/spm-thaigov/DRAWER004/GENERAL/DATA0000/00000368.PDF>
- Arakji, R. Y., & Lang, K. R. (2008). Avatar business value analysis: A method for the evaluation of business value creation in virtual commerce. *Journal of Electronic Commerce Research*, 9(3), 207-218.
- Babich, N. (2022, May 2). *Metaverse design guide: 3D environment (Part 3)*. UX Planet. <https://uxplanet.org/metaverse-design-guide-part-3-5e2f4fc6cd61>

- Binance Academy. (2021, June 15). *Top 7 technologies that power the metaverse*. <https://academy.binance.com/en/articles/top-7-technologies-that-power-the-metaverse>
- Boendermaker, P. M., Conradi, M. H., Schuling, J., Meyboom-De Jong, B., Zwierstra, R. P., & Metz, J. C. (2003). Core characteristics of the competent general practice trainer, a Delphi study. *Advances in Health Sciences Education: Theory and Practice*, 8(2), 111-116. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1024901701831>
- Boulkedid, R., Abdoul, H., Loustau, M., Sibony, O., & Alberti, C. (2011). Using and reporting the delphi method for selecting healthcare quality indicators: A systematic review. *PLoS One*, 6(6), e20476. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020476>
- Carnes, D., Mullinger, B., & Underwood, M. (2010). Defining adverse events in manual therapies a modified Delphi consensus study. *Manual Therapy*, 15(1), 2-6. <https://doi.org/10.1016/j.math.2009.02.003>
- Footprint Analytics. (2022, January 21). *The rise of NFTs*. CryptoSlate. <https://cryptoslate.com/the-rise-of-nfts-footprint-analytics-annual-report-2021/>
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Sociology Press.
- Howard, K. J. (2018). Emergence of a new method: The grounded Delphi method. *Library and Information Research*, 42(126), 5-31. <https://doi.org/10.29173/lirg746>
- Hsu, C., & Sandford, B. A. (2007). The Delphi technique: Making sense of consensus. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.7275/pdz9-th90>
- HT Correspondence. (2022, February 15). *Pooja entertainment steps into metaverse buys their first virtual land*. Hindustan Time. <https://www.hindustantimes.com/entertainment/bollywood/pooja-entertainment-steps-into-metaverse-buys-their-first-virtual-land-101644947084784.html>
- Ivey, A. E., & Ivey, M. B. (2008). *Essentials of intentional interviewing: Counselling in a multicultural world*. Thomson Brooks/Cole.
- Keeney, S., Hasson, F., & Mckenna, H. (2001). A critical review of the Delphi technique as a research methodology for nursing. *International Journal of Nursing Studies*, 38(2), 195-200. [https://doi.org/10.1016/S0020-7489\(00\)00044-4](https://doi.org/10.1016/S0020-7489(00)00044-4)
- Luo, R., Zhang, C., & Liu, Y. (2020). Health risk assessment indicators for the left-behind elderly in rural China: A Delphi study. *International Journal Environmental Research and Public Health*, 17(1), 340. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010340>
- Macmillan, T. T. (1971). *The Delphi technique*. ERIC Clearinghouse.
- McKenna, H. P. (1994). The essential elements of a practitioners' nursing model: A survey of clinical psychiatric nurse managers. *Journal of Advanced Nursing*, 19(5), 870-877. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.1994.tb01163.x>

- Murry, J. W., & Hammons, J. O. (1995). Delphi: A versatile methodology for conducting qualitative research. *The Review Higher Education*, 18(4), 423-436. <https://doi.org/10.1353/rhe.1995.0008>
- MW Staff. (2022, April 9). *The link between metaverse and the future of cinema*. Man's World India. <https://www.mansworldindia.com/lifestyle/entertainment/what-the-metaverse-means-for-the-future-of-cinema>
- Päivärinta, T., Pekkola, S., & Moe, C. E. (2011). Grounding theory from Delphi studies. In *International Conference on Information Systems 2011 (ICIS 2011)* (pp. 1-14). Association for Information Systems.
- Robinson, M., & Picard, D. (2006). *Tourism, culture and sustainable development*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147578>
- Royal Thai Embassy. (2016). *Thailand 4.0*. Royal Thai Embassy.
- Schneider, S. J., Kerwin, J., Frechling, J., & Vivari, B. A. (2002). Characteristics of the discussion in online and face-to-face focus groups. *Social Science Computer Review*, 20(1), 31-42. <https://doi.org/10.1177/089443930202000104>
- Singh, O. (2022). *The key technologies that power the metaverse*. Cointelegraph. <https://cointelegraph.com/explained/the-key-technologies-that-power-the-metaverse>
- Takyar, A. (2022). *Metaverse usecase and benefit*. LeewayHertz. <https://www.leewayhertz.com/metaverse-use-cases-and-benefits>
- Textor, R. B. (1980). *A handbook on ethnographic futures research*. Stanford University. https://stacks.stanford.edu/file/druid:yd731zg5499/SC1190_A_Handbook_on_Ethnographic_Futures_Research.pdf
- Urquhart, C., Lehmann, H., & Myers, M. D. (2010). Putting the “theory” back into grounded theory: Guidelines for grounded theory studies in information systems. *Information Systems Journal*, 20(4), 357-381. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2575.2009.00328.x>
- Von Der Gracht, H. A. (2012). Consensus measurement in Delphi studies review and implications for future quality assurance. *Technological Forecasting and Social Change*, 79(8), 1525-1536. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2012.04.013>
- Yatchenko, D. (2022, January 27). *How to build a metaverse project now*. Pixelplex. <https://pixelplex.io/blog/how-to-build-metaverse/>