

เกาหลีใต้วางแผนพัฒนา Metaverse ให้เป็นอุตสาหกรรมหลัก



จากข้อมูลของบริษัทวิจัยตลาด Emerg Research พบว่าตลาด Metaverse ทั่วโลกจะเติบโตจาก 47.7 พันล้านดอลลาร์ในปี 2563 เป็น 828.95 พันล้านดอลลาร์ในปี 2571 ในส่วนของประเทศเกาหลีใต้ ข้อมูลจากภาครัฐในการประชุมเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2565 ระบุว่าเกาหลีใต้อยู่ในอันดับที่ 12 ในตลาด Metaverse ทั่วโลก ซึ่งรัฐบาลเกาหลีใต้ได้เปิดเผยแผนงานระยะยาวเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม Metaverse ของประเทศ และได้ตั้งเป้าหมายที่จะให้เกาหลีใต้เป็นตลาดที่ใหญ่เป็นอันดับ 5 ของโลกในปี 2569 โดยเน้นการสร้างผู้เชี่ยวชาญกว่า 40,000 คน และบริษัทที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี Metaverse กว่า 220 แห่ง¹ สำหรับการลงทุนครั้งแรก รัฐบาลจะใช้งบประมาณ 556 พันล้านวอน (465 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ในปี 2565 เพื่อส่งเสริมให้ Metaverse เป็นอุตสาหกรรมหลัก²

นโยบายเกี่ยวกับ Metaverse ในเกาหลีใต้

รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้ประกาศนโยบายเกี่ยวกับ Metaverse ดังนี้

- กระทรวงวิทยาศาสตร์และไอซีทีได้ประกาศแผนเชิงกลยุทธ์ของรัฐบาลในการเตรียมรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมที่จะเกิดขึ้นจาก Metaverse และเตรียมพร้อมสำหรับอนาคต รวมทั้งได้กำหนดเป้าหมายหลัก 4 ประการ ประกอบด้วย การเปิดใช้งานระบบนิเวศสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse การอบรมและสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญ การส่งเสริมบริษัทที่เกี่ยวข้อง และการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับผู้ใช้งาน Metaverse ทั้งหมด

¹ ข้อมูลจาก The Korea Herald, 2022.01.20.

<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20220120000709#:~:text=Korea%20aims%20to%20become%205th%2Dlargest%20Metaverse%20market%20by%202026&text=South%20Korea%20will%20nurture%2%2040C000,2%2026C%20the%20government%20said%20Thursday>

² ข้อมูลจาก News1, 2022.01.20. https://n.news.naver.com/article/421/0005855922?cde=news_my

- การพัฒนา Metaverse ประเภทต่างๆ จะนำโดยภาคเอกชน ในขณะที่รัฐบาลจะเน้นไปที่การสนับสนุน นักพัฒนาแต่ละรายและบริษัทเป็นหลัก ผ่านการสนับสนุนที่หลากหลาย เช่น ในการให้บริการสาธารณะ รัฐบาลจะจัดลำดับความสำคัญโดยใช้แพลตฟอร์ม Metaverse ที่พัฒนาโดยเอกชน แทนที่จะพยายาม สร้างเวอร์ชันของตัวเอง
- รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้เปิดตัว 'Metaverse Alliance' เมื่อเดือนพฤษภาคม 2564 เพื่อเป็นศูนย์กลาง ความร่วมมือทางธุรกิจสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ซึ่งมีบริษัทและสถาบันต่างๆ เข้าร่วมกว่า 700 แห่ง เพื่อค้นหาและวางแผนธุรกิจต่างๆ
- รัฐบาลวางแผนที่จะใช้เทคโนโลยี Metaverse ในด้านศิลปะ วัฒนธรรม การศึกษา บันเทิง (K-POP) และการท่องเที่ยว รวมถึงสร้างสถาบันภาษาเกาหลีออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Metaverse สำหรับ ชาวต่างชาติ
- เพื่อขยายโครงสร้างพื้นฐาน Metaverse ทั่วประเทศ รัฐบาลจะจัดตั้งศูนย์กลาง Metaverse แห่งใหม่ ในปีนี้ เพื่อให้พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่อบริษัท startups ในการใช้งาน นอกจากนี้ ยังมี การวางแผนสร้างกองทุน Metaverse เพื่อให้ความช่วยเหลือทางการเงินแก่บริษัทขนาดเล็กและขนาดกลาง ด้วยมาตรการสนับสนุนดังกล่าว รัฐบาลตั้งเป้าที่จะเห็นมูลค่ากว่า 5 พันล้านวอนต่อปี จากแต่ละบริษัท ทั้ง 220 แห่งที่เชี่ยวชาญด้าน Metaverse ในปี 2569

นายลิม เฮซุก รัฐมนตรีวิทยาศาสตร์และไอซีทีกล่าวว่า “Metaverse เป็นเสมือนทวีปทางดิจิทัลแห่ง ใหม่ที่มีศักยภาพไร้ขีดจำกัดที่ทุกคนสามารถบรรลุความฝันได้ด้วยการเล่นเป็นตัวละครหลักในโลกเสมือนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จะเป็นพื้นที่แห่งโอกาสสำหรับคนหนุ่มสาวที่ท้าทายมากขึ้นและเติบโตขึ้นเพื่อก้าวไปสู่โลกที่ กว้างขึ้น”

กลยุทธ์ในการดำเนินการ³

รัฐบาลเกาหลีใต้ ได้วางกลยุทธ์ในการดำเนินการ 4 กลยุทธ์หลัก ดังนี้

- **กลยุทธ์ที่ 1: เพื่อเสริมความแข็งแกร่งให้กับแพลตฟอร์ม Metaverse**
ระบบนิเวศของแพลตฟอร์ม Metaverse จะเติบโตเต็มที่ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมการเติบโต อย่าง ยั่งยืนซึ่งนำโดยภาคเอกชนและการสนับสนุนจากรัฐบาล
 - **ฟื้นฟูระบบนิเวศของแพลตฟอร์ม Metaverse**
 - ค้นหาและสนับสนุนแพลตฟอร์ม Metaverse ชั้นนำ
 - สานต่อ K-Wave (อุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี) ให้เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถแข่งขันได้

³ ข้อมูลจาก 'Metaverse', New Industry Leading Strategy, 2022.01.20. The Ministry of Science & ICT

- เผยแพร่บริการ Metaverse ที่เหมาะกับแต่ละระดับภูมิภาค
- ใช้ Metaverse สำหรับงานระหว่างประเทศ
- เร่งการสร้างนวัตกรรม Metaverse ในแขนงต่างๆ
- สร้างรากฐานสำหรับการเติบโตของแพลตฟอร์ม Metaverse
 - รักษาความสามารถในการแข่งขันในเทคโนโลยี Metaverse
 - สนับสนุนการผลิตและจัดจำหน่าย Digital Creations อย่างปลอดภัย
 - สร้างและพัฒนาข้อมูลที่สำคัญสำหรับการใช้งาน Metaverse

○ กลยุทธ์ที่ 2: สร้างผู้เชี่ยวชาญ Metaverse

รัฐบาลสนับสนุนการสร้างงานดิจิทัล การสร้างเศรษฐกิจ รวมทั้งการใช้งานและการเพิ่มขึ้นของผู้เชี่ยวชาญ โดยการส่งเสริมนักพัฒนาและครีเอเตอร์ที่เป็นผู้นำตลาด Metaverse ทั่วโลก

- ปลูกฝังความสามารถในอุตสาหกรรม Metaverse
 - สนับสนุนความสามารถที่ครอบคลุมและมีคุณภาพ
 - ส่งเสริมผู้เชี่ยวชาญในการลงมือปฏิบัติจริง
 - สนับสนุนการเติบโตของ Metaverse Creators
- การใช้งานและการขยาย Metaverse
 - สนับสนุนสภาพแวดล้อมการทำงานของ Metaverse Digital Nomad (กลุ่มผู้ทำงานในอาชีพใดๆที่สามารถทำงานและส่งงานออนไลน์ได้ ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน เวลาใด)
 - เผยแพร่ความรู้และความสำเร็จของ Metaverse
 - ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการและการค้าผ่านการแข่งขัน Metaverse

○ กลยุทธ์ที่ 3: ส่งเสริมบริษัทเฉพาะทางของ Metaverse

รัฐบาลสนับสนุนการเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันระดับโลกด้วยการส่งเสริมบริษัทเฉพาะทางที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจที่มุ่งเน้น Metaverse และการสร้างงานในอุตสาหกรรม

- ขยายโครงสร้างพื้นฐานการเติบโตของบริษัท Metaverse
 - สร้างรากฐานสำหรับการสนับสนุน Metaverse แบบบูรณาการ
 - เชื่อมต่อและสนับสนุนสิ่งอำนวยความสะดวกเฉพาะของ Metaverse
- ตอกย้ำความสามารถในการแข่งขันของบริษัท Metaverse
 - ส่งเสริมบริษัท Metaverse Star
 - ส่งเสริมการลงทุนในกองทุน Metaverse
 - อำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนเงินตราของบริษัท Metaverse ทั่วโลก

○ กลยุทธ์ที่ 4 สร้างสภาพแวดล้อม Metaverse ตัวอย่าง

รัฐบาลสร้างแนวปฏิบัติบนพื้นฐานของความปลอดภัยและความไว้วางใจ โดยตระหนักถึงคุณค่าของชุมชน และสร้างจริยธรรมสำหรับยุค Metaverse รวมทั้งการจัดระเบียบระบบกฎหมาย

- สร้างสภาพแวดล้อม Metaverse ที่ปลอดภัยและเชื่อถือได้
 - สร้างจริยธรรมสำหรับยุค Metaverse
 - เตรียมกฎหมายและข้อบังคับในการเตรียมความพร้อมสำหรับยุค Metaverse
 - นำเสนอแนวทางนโยบายระยะกลางถึงระยะยาวและนำไปสู่ความร่วมมือระหว่างประเทศ
- ตระหนักถึงคุณค่าของชุมชน Metaverse
 - สนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนในนวัตกรรมทางสังคม
 - ช่วยสร้างสังคมแห่งสิทธิดิจิทัล



Experiencing virtual traditional culture



Metaverse Concert

Metaverse Seoul⁴

รัฐบาลกรุงโซลประกาศว่า กรุงโซลจะเป็นเมืองใหญ่เมืองแรกที่จะเข้าสู่สังคม Metaverse โดยรัฐบาลกรุงโซลจะนำเสนอบริการสาธารณะแนวใหม่ผ่านโลกเสมือนจริงออนไลน์ โดยการสร้างแพลตฟอร์ม Metaverse ของตัวเองเป็นครั้งแรกในกลุ่มรัฐบาลท้องถิ่นทั่วประเทศ

“Metaverse Seoul” จะค่อยๆ ดำเนินการบริการสนับสนุนสำหรับพลเมืองและองค์กรต่างๆ เช่น พิธีรีดะซังส่งท้ายปีเก่าเสมือนจริงที่หอระฆังโบชินกัก สำนักงานนายกเทศมนตรีเสมือนจริง และบริการเสมือนจริงจาก Seoul Fintech Lab, Invest Seoul และ Seoul แคมป์สทาวน์

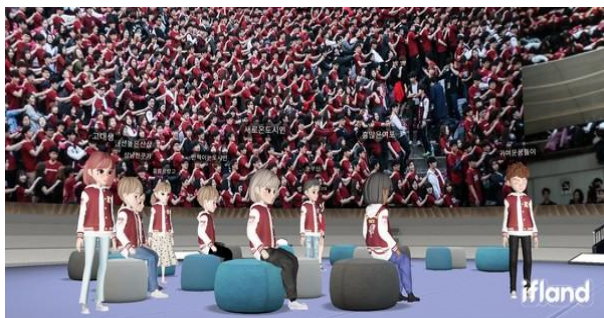
รัฐบาลโซล ได้ตั้งชื่อเรียกชั่วคราวว่า 'Metaverse Seoul' โดยตั้งใจที่จะสร้างระบบนิเวศการสื่อสารเสมือนจริงสำหรับทุกพื้นที่ของการบริหารเทศบาล ซึ่งจะรวมถึงเศรษฐกิจ วัฒนธรรม การท่องเที่ยว การศึกษา และการบริการพลเมือง โดยจะลงทุน 50,000 ล้านบาทในโครงการนี้เป็นเวลา 5 ปีตั้งแต่ปี 2565 ถึง 2569 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ 'แผน Seoul Vision 2030'

⁴ ข้อมูลจาก Metaverse Seoul Basic Plan, 2021.10, Seoul Metropolitan City

กรุงโซลแถลงว่าในปี 2566 รัฐบาลกรุงโซลจะเปิด "Metaverse 120 Center" ซึ่งเป็นศูนย์บริการสาธารณะเสมือนจริง นอกจากนี้ กรุงโซลจะใช้เมตาเวิร์สในการบริหารงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมอย่างรวดเร็วและให้บริการแบบแนวความคิดใหม่ ที่ตรงตามความต้องการของประชาชน ยิ่งไปกว่านั้น Metaverse conference service จะถูกนำมาใช้เป็นช่องทางการสื่อสารสำหรับการจัดงานต่าง ๆ และจะมีการจัดทำสภาพแวดล้อมในการทำงานแบบ non-face-to-face โดยใช้ Metaverse-based ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีใหม่ต่างๆ นอกจากนี้ ยังให้บริการ Big data ที่สามารถใช้และแบ่งปันข้อมูลขนาดใหญ่ทั้งสาธารณะและส่วนตัว

รัฐบาลกรุงโซลสะท้อนแนวโน้มและความต้องการของ Metaverse ของทั้งภาครัฐและเอกชน โดยวางแผนงานใน 7 แขนงได้แก่

- เศรษฐศาสตร์ – สนับสนุนระบบนิเวศอุตสาหกรรมโดยใช้ Metaverse
- การศึกษา – สนับสนุนการเรียนรู้ที่จับต้องได้บน Metaverse
- การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม – ทำการตลาดเชิงวัฒนธรรมแบบ On-tact โดยไม่จำกัดเวลา และพื้นที่
- การสื่อสาร – การสื่อสารแบบเปิด ที่เน้นให้พลเมืองเป็นศูนย์กลาง
- เมือง - นวัตกรรมเมืองบน XR ที่ผสมผสานความเป็นจริงและเสมือนจริง
- การบริหารงานของรัฐ – ใช้แนวคิดการบริหารงานแบบใหม่และแบบเสมือนที่สะดวกยิ่งขึ้น
- โครงสร้างพื้นฐาน – สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่ยั่งยืนสำหรับ Metaverse Seoul



Korea University Metaverse orientation



Jeonju Hanok Village on Zepeto (KTO)

การที่กรุงโซลกลายเป็นเมือง Metaverse จะเป็นก้าวใหม่ในการพัฒนาเมืองอัจฉริยะของเกาหลีใต้ เว็บไซต์ Quartz ระบุว่า กรุงโซลกำลังวางแผนที่จะใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อตรวจสอบท่อระบายน้ำและศูนย์บำบัดน้ำเสีย ซึ่งหมายความว่าเซพทอบ AI จะทำหน้าที่เป็นเจ้าหน้าที่รัฐที่อำนวยความสะดวกให้แก่ประชาชน รวมทั้งตอบคำถามและข้อร้องเรียนทุกสิ่งตั้งแต่ปัญหาที่จอดรถไปจนถึง โควิด 19

อนึ่ง การก้าวกระโดดครั้งใหญ่นี้บนแพลตฟอร์ม Metaverse ที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงอาจนำไปสู่การเอาชนะข้อจำกัดในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น ข้อจำกัดทางเวลา พื้นที่และอุปสรรคทางภาษา

เป้าหมายและผลที่คาดว่าจะได้รับ

- รัฐบาลเกาหลีได้จัดตั้งคณะกรรมการภาครัฐและเอกชน ซึ่งเป็นหน่วยงานระดับชาติ เพื่อพัฒนา แพลตฟอร์ม Metaverse อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งขณะนี้ได้รับการส่งเสริมโดยรัฐบาลท้องถิ่น โดยมีแผน จะส่งเสริม Metaverse ให้เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่น่าจับตามองในอีก 5 ปีข้างหน้าจนถึงปี 2569
 - รัฐบาลเกาหลีประมาณการว่าส่วนแบ่งการตลาดของตลาด Metaverse เกาหลีในตลาดโลก อยู่ อันดับที่ 12 ในปี 2564 และคาดว่าจะก้าวขึ้นสู่อันดับที่ 5 ภายในปี 2569 และเพิ่มส่วนแบ่ง ของ อุตสาหกรรม ICT ในเกาหลีจาก 11.7% ในปี 2564 เป็น 16% ภายในปี 2569
 - ด้วยเหตุนี้ รัฐบาลเกาหลีจะส่งเสริมผู้เชี่ยวชาญด้าน Metaverse 40,000 คน และบริษัท 220 แห่งที่มียอดขายตั้งแต่ 5 พันล้านวอนขึ้นไป
- ด้วยการส่งเสริมอุตสาหกรรม Metaverse สังคมเกาหลีจะถูกพัฒนาในด้านต่างๆ รวมทั้งคาดว่าจะเข้าสู่ 10 อันดับแรกจากอันดับที่ 35 ในดัชนีความสุขในกลุ่มประเทศ OECD ภายในปี 2569

ความเห็นสำนักงานฯ Metaverse กำลังเป็นกระแสมาแรงที่บริษัทและแบรนด์ต่างๆทั่วโลกให้ความสนใจและ ต้องการที่จะก้าวเข้ามาในอุตสาหกรรมนี้ รวมทั้ง Metaverse จะเข้ามาสร้างผลกระทบต่อสังคมได้ในหลากหลาย ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การแพทย์ และสื่อ โดยขณะนี้เริ่มได้เห็นว่ามี การสร้างอาชีพใหม่ๆ ใน อุตสาหกรรมนี้ ไม่ว่าจะเป็นครีเอเตอร์ ดีไซน์เนอร์และนักพัฒนาที่ดินในเกมเสมือนจริง ซึ่งเกาหลีใต้ได้เริ่มนโยบาย ด้าน Metaverse อย่างจริงจัง โดยเน้นการสนับสนุนภาคเอกชนและพัฒนาทักษะอาชีพแก่ผู้เชี่ยวชาญ ทั้งยังนำ Metaverse เข้ามาช่วยในการบริหารบ้านเมืองและแก้ปัญหาด้านการบริการประชาชนอีกด้วย ซึ่งถือเป็นนโยบายที่ ทันสมัยและนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างชาญฉลาด ด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวไกลทำให้โลกไร้พรมแดน จึงอาจส่งผลถึงการ เปลี่ยนแปลงรูปแบบการค้าระหว่างประเทศในอนาคต รวมทั้งช่วยให้การค้าระหว่างประเทศง่ายขึ้น เช่น การ ลดทอนปัญหาด้านการสื่อสาร เป็นต้น ผู้ประกอบการไทยจึงควรติดตามข่าวสารและปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีที่ ทันสมัยอยู่เสมอ เพื่อเพิ่มโอกาสในการค้าและการแข่งขันต่อไป

ที่มาข้อมูล:

1. 'Metaverse', New Industry Leading Strategy, 2022.01.20. The Ministry of Science & ICT
2. Metaverse Seoul Basic Plan, 2021.10, Seoul Metropolitan City

สำนักงานผู้แทนการค้า ณ เมืองปูซาน
สำนักงานส่งเสริมการค้าในต่างประเทศ ณ กรุงโซล
31 มีนาคม 2565