

# รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

## Strategic Avatar Model on Metaverse for Promoting Thai Film and Video Industry

ชยุต ภาพานันท์กุล\*

Shayut Pavapanunkul\*

Received: May 23, 2024; Revised: October 28, 2024; Accepted: October 29, 2024

### บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อวางรากฐานรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย 2) เพื่อสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย โดยใช้ผลการวิจัยจากโครงการย่อยถอดบทเรียนเป็นรูปแบบของโครงการวิจัยนี้ ผลการวิจัยพัฒนาจากการวิจัยอนาคตด้วยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ของฉันทามติจากผู้เชี่ยวชาญภาครัฐและเอกชน จำนวน 18 คน ด้วยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูล 2 รอบ จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกถึงโครงสร้างและแบบสอบถามสถิติเชิงพรรณนา ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ผลการศึกษาพบว่า ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากศาสตร์พระราชาทงมิติยุทธศาสตร์การทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” คือ เน้นทำความเข้าใจกับการให้ความสำคัญสินทรัพย์ดิจิทัล NFT กับสัญญาอัจฉริยะการเข้าถึงคุณสมบัติสำคัญของ NFT การพัฒนาสู่ความสำเร็จ เจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้ประโยชน์โดยตรง ทั้งออฟไลน์ คือ ตัวภาพยนตร์ และออนไลน์ คือ อวตารเมตาเวิร์สจากเนื้อหาภาพยนตร์ อาทิ ขาย ให้เช่า สระว่ายน้ำ โรงแรม เหมือนในภาพยนตร์ เป็นต้น ผลการศึกษาถอดบทเรียนได้รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย ต่อยอดเป็นข้อเสนอแนะทำโครงการประกวดชิงรางวัลการสร้างภาพยนตร์โครงการ “หนังไทยมหัศจรรย์โลก” ให้เป็น Soft Power และสร้างภาพยนตร์คุณภาพระดับโลกและภาพยนตร์อวตารเมตาเวิร์สแนวทาง KGF Verse ของ Yash ประเทศอินเดีย

**คำสำคัญ :** อวตารเมตาเวิร์ส; ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย; ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากศาสตร์พระราช

วิทยาลัยการเมืองและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

College of Politics and Government, Suan Sunandha Rajabhat University

\* Corresponding Author, Tel. 06 5818 5757, E - mail: shayut.pa@ssru.ac.th

## Abstract

The objectives of this project were 1) to lay the foundation of strategic avatar model on metaverse for promoting Thai film and video industry 2) to create strategic avatar model on metaverse for promoting Thai film and video industry. The project result from one sub-projects research was used to extract lessons and expand of this project. The results were developed from drawing upon the grounded theory Delphi technique, and reach by 18 public and private relevance experts, selected based on the purposive sampling method. Data analysis involved 2 rounds was employed in-dept interview, rating questionnaire, and descriptive statistic, including median, interquartile range (IR). The results of the study revealed that to alined with sufficient economy and King Rama IX's wisdom focusing on three conditions of understanding to NFT digital assets and smart contact, access to the importance features of NFT, and develop to success. This part allows movie and video owners to direct income benefits both offline is movie and online is metaverse avatar from movie content such as selling or renting swimming pool, hotel like in the movie etc. From the results take it to extract lessons into strategic avatar model on metaverse for promoting Thai film and video industry. Further developed it into suggestion to filmmaking award competition for Thai film project called "Thai film wonderful world". This project aims to make movies composed of world-class quality and KGFverse by Yash of India in a metaverse avatar style.

**Keywords:** Metaverse Avatar; The Strategic Promoting Thai Film and Video Industry; Philosophy of Sufficient Economy from The King Rama IX's Wisdom

## บทนำ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยของชุดโครงการวิจัยชื่อ รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย เป็นงานวิจัยที่นำผลการวิจัยจากโครงการวิจัยย่อยที่ 1 เรื่องการพัฒนาภูมิปัญญาเพื่อยกระดับยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย มาพัฒนาถอดบทเรียนเป็นผลงานวิจัยและข้อเสนอแนะของชุดโครงการวิจัยนี้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย จากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)) ทำให้มีการพยายามสร้างยุทธศาสตร์เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันตนเองในแต่ละอุตสาหกรรม (Chen et al., 2007; Cartwright, 2000; Chen, 2011; Chen, et al., 2020; Fernandes, 2020; McLaughlin and Richards, 2020; Kaushal and Srivastava, 2021) โดยเฉพาะอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยได้รับผลกระทบอย่างมากและชัดเจนที่สุดในปี พ.ศ. 2561 จำนวนผู้ชมภาพยนตร์ลดลงจนเหลือบางรอบฉายไม่เกิน 10 คน (ธนกร पुलิเวคินทร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 มกราคม 2566) เมื่อก้าวถึงภูมิคุ้มกันเพื่อธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีความพยายามมานานตั้งแต่ปี พ.ศ. 2473 กับการควบคุมภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช 2473 ทางการผลิตภาพยนตร์ และ พ.ศ. 2512 ภาครัฐเริ่มให้การสนับสนุนภาพยนตร์ในประเทศเป็นครั้งแรก ทางการผลิตด้วยฟิล์ม 35 มิลลิเมตร และใช้เงินลงทุน 5 ล้านบาท (อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2565) และประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยครั้งรับตำแหน่งคณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยดังกล่าว ปรับเป็น 1 ล้านบาท เพราะเห็นความสำคัญของการเป็นอุตสาหกรรมขนาดกลางและขนาดย่อมของภาพยนตร์ไทย

จุดเปลี่ยนที่สำคัญเริ่มต้นที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมด้วย จากการเข้าร่วมอภิปรายที่ทำเนียบรัฐบาล ด้วยข้อมูลวิจัยของตนเองต่อรัฐมนตรีสำนักนายกรัฐมนตรีในขณะนั้น คือ นายไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม และร่วมผลักดัน หลังจากนั้นจากการประชุมกับปลัดกระทรวงวัฒนธรรมในขณะนั้น คือ นายสมชาย เสียงหลาย จนเกิดพระราชบัญญัติภาพยนตร์

และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ขึ้น พร้อมกับยุทธศาสตร์การพัฒนาต่อเนื่องของการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ระยะที่ 4 (พ.ศ. 2566 - 2570) ซึ่งจะได้รับกรอบมติจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งชาติ ครั้งที่ 2/2565 นอกจากนี้ยังมีแผนพัฒนาจากหน่วยงานอื่นอีกหลายหน่วยงานในการเร่งการยกระดับและส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งมีภาพยนตร์และวิดิทัศน์เป็นสาขาด้วย ในสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (2564) นอกจากนี้มีกระทรวงพาณิชย์ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) ตลอดจนกระทรวงต่างประเทศด้วย โดยเฉพาะสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้วางยุทธศาสตร์การพัฒนาภาพยนตร์มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 พร้อม ๆ กับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ฉบับแรก พ.ศ. 2551 ของกระทรวงวัฒนธรรม

ยิ่งไปกว่านั้น วิสัยทัศน์ประยุกต์การสร้างสรรค์ภูมิคุ้มกันเพื่อธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกับการพัฒนาเศรษฐกิจไทย ตามวิสัยทัศน์ใหม่ของรัฐบาล โมเดล THAILAND 4.0 และยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมไทย 4.0 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ของกระทรวงอุตสาหกรรม และนโยบายส่งเสริมการลงทุนตามยุทธศาสตร์ส่งเสริมการลงทุน ในระยะ 7 ปี (พ.ศ. 2558 - 2564) บังคับใช้ตั้งแต่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558 ของสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนที่มี ฯพณฯ นายกรัฐมนตรี พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นประธาน และล่าสุดที่งานวิจัยนี้มานำเสนอ ยืนยันเพิ่มเติม คือ สำนักงานส่งเสริมวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม สาขาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ภายใต้อำนาจของยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ระยะที่ 3 ของกระทรวงวัฒนธรรม ให้ยึดหลักความยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ช่อแก้ว ประสงค์สม, 2558)

นอกจากนี้ แรงบันดาลใจให้เกิดงานวิจัยนี้ขึ้น คือ ทางวงการภาพยนตร์อินเดีย หรือที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่า บอลลีวูด โดย MW Staff (2022) ซึ่งให้เห็นว่าเมื่อดิจิทัลเป็นอนาคตหรือเป็นปัจจุบันที่ชีวิตของผู้คนและธุรกิจต้องรวมอยู่ด้วยกันแล้ว การที่วงการภาพยนตร์ต้องปรับตัวเข้าหาแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สนั้น เป็นสิ่งที่สร้างประโยชน์ให้อย่างมาก แม้แต่ในภาพยนตร์ของทางวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด แนวคิดของเมตาเวิร์สก็ถูกนำไปใช้จนประสบความสำเร็จมาแล้วทั่วโลก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix, Ready Player One, Free Guy, Westworld และ Black Mirror ใน Episode ที่ชื่อว่า Striking Vipers ในความตื่นตัวของประเทศอินเดียเองที่ยอมรับกันว่าเป็นผู้บุกเบิกคือ Vashu Bhagnani เจ้าของ Production House ชื่อว่า Pooja Entertainment ก็ประกาศปรับให้เป็น Virtual Land in the Metaverse โดยเรียกว่า Poojaverse และได้รับการตอบสนองจากผู้ชมอย่างดีกับภาพยนตร์ตัวอย่าง Radhe Shyam นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Bade Miyan Chote Miyan นำแสดงโดย Akshay Kumar และ Tiger Shroff เป็นภาพยนตร์ที่นำเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์สเป็นเรื่องแรกของ Vashu Bhagnani ที่ต้องการให้ประสบการณ์แก่ผู้ชมได้ใกล้ชิดชีวิตจริงกับโลกเสมือน สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำไปฉายถึง 5 ภาษาด้วยกัน คือ Hindi, Telugu, Tamil, Kannada และ Malayalam ในการฉายเมื่อคริสต์มาส ปี.ศ. 2023 และสามารถติดอันดับ Smash Box Office Record (HT Correspondence, 2022) สำหรับการเคลื่อนไหวในการนำแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สมาใช้ในธุรกิจต่าง ๆ โดยเฉพาะในประเทศไทยกลับเป็นภาคธุรกิจที่มีความตื่นตัวอย่างมาก จากการใช้ประโยชน์ของทฤษฎีอวตาร คือ เชื่อมต่อธุรกิจเสมือนจริง เสมือนชีวิตที่หนึ่ง หรือที่นิยมเรียกว่า “ออฟไลน์” สู่ออนไลน์จริงเป็นชีวิตที่สอง หรือที่รู้จักกันคือ “ออนไลน์” โดยนำเทคโนโลยีเบื้องหลังเมตาเวิร์ส คือ Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), AI, 3D, 4D โดยเฉพาะ Blockchain กับ Smart Contract สัญญาอัจฉริยะเป็นชุดโค้ดคำสั่ง ทำงานบน Blockchain และเชื่อมโยงเงินสกุลคริปโตเคอเรนซี (Cryptocurrency) (Arakji and Lang, 2008) ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า สินทรัพย์และอสังหาริมทรัพย์ คือ ระบบต่าง ๆ บน Application กระจายศูนย์ทำงานผ่านตัวกลาง เรียกว่า NFT (Non-Fungible Token) คือ Token ที่ไม่สามารถทดแทนกันได้ (Clark et al., 2021; Jeon et al., 2021; Thaddeus-John, 2021; Innocente et al., 2024; Johri et al., 2024) แนวคิดของการใช้ประโยชน์จากอวตารเมตาเวิร์สเกี่ยวกับงานวิจัยนี้ ประธานสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ คือ คุณธนกร ปุทธิเวคินทร์ มีแนวคิดแบบแนวทางอินเดียเช่นกัน

ยังมีความไม่กระจ่าง ทางรัฐบาลยังไม่มีประเด็นชัดเจน สถาบันการศึกษาที่ยังมีผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น นักวิชาการไทย ยัง Ignorance กับอวตารเมตาเวิร์ส ทั้งที่คำตอบง่ายมาก คือ “ออฟไลน์” อธิบายให้ชัดว่า คนในวงการ ภาพยนตร์เช่นผม คือ ชีวิตที่หนึ่ง นำเอาเนื้อหา ฉาก หรือตัวแสดง อวตารคือ ออกไปหารายได้แบบออนไลน์ เสมือนสินค้าสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส โดยเฉพาะภาษาอวตารเมตาเวิร์ส คือ สังหาและ

อสังหาริมทรัพย์ ยิ่งเอาหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามยุทธศาสตร์กระทรวงวัฒนธรรมไปเสริมยิ่งมองเห็นช่องทางอีกมาก แต่ด้วยยังไม่ม้งงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ (ชนกร บุลิเวทินทร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 มกราคม 2566)

แนวคิดข้างต้น ดร.ชวัลวัฒน์ อริยวรากรมย์ ประธานกรรมการบริหารและผู้ก่อตั้ง บริษัท ทีแอนด์บี มีเดีย โกลบอล (ประเทศไทย) มองเห็นเป็นโอกาส ได้มีการจัดงาน The Universe of Happiness พร้อมเปิดตัวโครงการใหญ่ ศูนย์รวมแห่งเมตาเวิร์ส ทรานส์ลูเชีย (Translucia) “Infinite Universe of Interconnected Metaverse” เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีนำหน้าของโลกอย่าง Web 3.0 มาใช้เพื่อพัฒนาทรานส์ลูเชียให้เป็นแพลตฟอร์มรองรับอวตารเมตาเวิร์สจำนวนมหาศาลเข้ามาอยู่ร่วมกันและเชื่อมต่อถึงกันทั้งหมด เพื่อขยายธุรกิจจากการเป็นบริษัทนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศที่รู้จักกันดี คือ Ne Zha (นาจา) ส่วน Vanguard มีเงินลงทุนนำแสดง มาสู่ร่วมสร้างกับจีน ที่รู้จักกันดีคือ Start It Up วิทยุสตาร์ท นีออนสต้อป นำแสดงโดย ชานน สันตินธรกุล, โจ๊ก โซคูล, กรรภ จันท์เจริญ และนักแสดงชาวจีน ปีเตอร์ เช็ง อี้หลุน และเตรียมเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ในปี พ.ศ. 2566 ตลอดจนผลิตซีรีส์แอนิเมชันพร้อมโครงการร่วมทุนกับช่องรายการระดับนานาชาติของประเทศจีน คือ CCTV และที่สำเร็จอย่างมาก คือ The Meeps ร่วมทุนสร้างกับโซมอน พูลเลอร์ เป็นมิวสิควิดีโอที่มียอดรับชมมากกว่า 40 ล้านครั้ง (Beartai, 2566)

จากที่กล่าวมาทั้งหมดเห็นได้ว่า การนำการพัฒนาตามศาสตร์พระราชากับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้กับแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สที่ใช้คำว่า อวตารเมตาเวิร์ส คือ เมตาเวิร์สที่ใช้ในภาคธุรกิจอื่น เหมือนเป็นชีวิตที่หนึ่งไปแล้ว การนำมาปรับใช้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย เหมือนเป็นชีวิตที่สองของเมตาเวิร์ส ตามแนวคิด Arakji and Lang (2008) ก็จะเป็นการสร้างภูมิคุ้มกัน เป็นรูปแบบยุทธศาสตร์ที่นำไปใช้ปฏิบัติได้ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวางรากฐานรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย
2. เพื่อสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

### วิธีดำเนินการวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยของชุดโครงการวิจัย ซึ่งโดยทั่วไปจะไม่มีงานวิจัยซ้ำอีก แต่จะนำผลการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยมาถอดบทเรียนเพื่อพัฒนางานเป็นผลการวิจัยชุดโครงการสุดท้าย โดยในการถอดบทเรียนผู้เขียนประยุกต์ศาสตร์ที่โดยธรรมชาติของศาสตร์ต้องมีการถอดบทเรียนชุดโครงการ เช่น ทางการแพทย์ (สมพร อินทร์แก้ว และ ภักคนพิน กิตติรักษนนท์, 2565) ทางระดับประเทศ จากกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการจัดการสวัสดิการสังคมแห่งชาติ (2561) และยืนยันจากงานเขียนระดับโลกของคณะผู้วิจัยให้กับสำนักพิมพ์ IGI Global ในความร่วมมือเครือมหาวิทยาลัยเคนท์ (Kent University) ซึ่งวางขายมาแล้ว 2 ปี และขึ้นฐาน Scopus (Pavapanunkul, et al., 2023) ประยุกต์เข้ากับงานวิจัยทางสังคมศาสตร์ ซึ่งสำรวจแล้วก็ยังไม่ม้งผู้ใดดำเนินการชุดโครงการวิจัยตามแนวคิดและระเบียบวิธีวิจัยแบบงานวิจัยนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่
2. สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1
3. สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 จากการอภิปรายผลเพื่อสร้างเป็นร่างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์ของงานวิจัยนี้
4. สรุปผลฉันทามติจากการระดมสมองผู้เชี่ยวชาญ 18 คน เพื่อสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

5. การถอดบทเรียนออกเป็นรูปแบบอย่างที่ดี (Best Practice)

ดังนั้น วิธีการดำเนินการถอดบทเรียนชุดโครงการวิจัย มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลตามเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ ที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพแบบวิจัยอนาคตด้วยเทคนิคเดลฟายแนวทฤษฎีตามพื้นที่ ดังนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ใช้จำนวนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 18 คน ตามเกณฑ์ของ Macmillan (1971) จากการศึกษาพบว่า แม้จะเพิ่มจากจำนวน 18 คน มากขึ้นเท่าไร เช่นจนถึง 28 คน และจำนวนอื่น ๆ อัตราลดลงของความคลาดเคลื่อนจะคงที่อยู่ที่ 0.02

2. เกณฑ์การเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยเกณฑ์ประสบการณ์ ตำแหน่งหน้าที่และความเชี่ยวชาญของ Skill Integration Theory Usage with Micro Skills For International Interviewing Practice ของ อัลเลน อี. อีเวีย และเมย์ แบรดฟอร์ด อีเวีย (Ivey and Ivey, 2008) โดยในงานวิจัยนี้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ด้วยการใช้รหัสแทน ไม่ระบุเป็นรายบุคคล กลุ่ม 1 คือ กลุ่ม A ได้แก่ กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ศาสตร์พระราชและปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยในระดับนโยบาย จากผู้แทนหรือผู้บริหารระดับสูงของสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ กลุ่ม 2 คือ กลุ่ม B ได้แก่ กลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และกลุ่ม 3 คือ กลุ่ม C ได้แก่ กลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส ศาสตร์พระราช และปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้เพียง 2 รอบ ตามการพัฒนาของผู้ให้กำเนิด คือ Glaser and Strauss (1967) ในทศวรรษ 1960 และถูกปรับใช้ด้วยการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่ออ้างอิงเป็นทฤษฎีต่อไป โดย Päiväranta et al. (2011) และ Urquhart et al. (2010) โดยรอบที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์ด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงลึกถึงโครงสร้าง เพื่อให้ได้ฉันทามติรอบแรก เรียกว่า เชิงสำรวจ (McKenna, 1994; Keeney et al., 2001) จากนั้นทำการตรวจสอบสามเส้า ทั้งทางวรรณกรรม ระเบียบวิธีวิจัย และตามติดทุกขั้นตอนการวิจัยที่ต้องได้ฉันทามติก่อนจึงจะดำเนินขั้นตอนต่อไป ตามเกณฑ์ Soft Operation Research (OR) (Pidd, 2003; Heyer, 2004; Williams, 2008) ตามแนวคิดของ Textor (1979; 1980) ที่เชี่ยวชาญต้องเต็มใจให้ข้อมูล จึงต้องตรวจทุกขั้นตอนตามการวิจัยนั้น ๆ เพื่อให้ได้ความจริง ความเที่ยงตรง และเชื่อถือได้ ไม่เพียงเชิงวิชาการตามขนบปกติ หลังจากนั้นก็จะสังเคราะห์ออกเป็นแบบสอบถามใช้ในรอบที่ 2 เพื่อจัดลำดับฉันทามติสุดท้ายของปัจจัยพึงประสงค์ในเรื่องที่การศึกษาด้วยสถิติเชิงพรรณนา มัชฎฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (IR)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามการประยุกต์แนวคิดของ Murry and Hammons (1995) ตลอดจน Luo et al. (2019) โดยในรอบแรกใช้หลักเสียงข้างมาก 2 ใน 3 หรือ 3 ใน 4 คือร้อยละ 15 เป็นที่ยอมรับได้ (Von Der Gracht, 2012; Howard, 2018)

สำหรับรอบที่ 2 เป็นรอบฉันทามติเพื่อเป็นปัจจัยฐานรากทางนำไปสู่การสร้างทฤษฎีหรือพัฒนาโครงการถือเป็นฉันทามติสุดท้าย พิจารณาจากค่ามัชฎฐานร่วมกับค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ที่ไม่เกิน 1.50 ค่ามัชฎฐานระหว่าง 4.50 - 5.00 เท่านั้น หลังจากนั้นนำมาจัดลำดับความสำคัญเขียนเป็นรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์ คือ Best Practice ต่อไปซึ่งงานวิจัยนี้ในแบบสอบถามของปัจจัยฐานรากมีค่ามัชฎฐานและค่าพิสัยระหว่างควอไทล์อยู่ในเกณฑ์ข้างต้นทั้งหมดส่วนไม่ถึงเกณฑ์ตัดออกหมดแล้ว

สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 จากโครงการย่อยพบว่า รากฐานรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยด้วยปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากศาสตร์พระราช ยืนยันด้วยการวางรากฐาน เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา แยกออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 การวางรากฐาน “เข้าใจ” ประกอบด้วย 1) การให้ความสำคัญกับสินทรัพย์ดิจิทัล NFT กับสัญญาอัจฉริยะ Smart Contract 2) ต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ดิจิทัลที่ไม่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว (Fungible Token: FT) เช่น Bitcoin และ Ethereum กับสินทรัพย์ที่สร้างบนเทคโนโลยี Blockchain ที่เข้าใจถึงเป้าหมาย Cryptocurrency 3) มาตรฐานการพัฒนาความสามารถทำงานร่วมกันได้คือ Ethereum ที่มีเลขต่อท้ายเหมือนเลขประจำตัวของมาตรฐาน ERC แต่ละแบบ เช่น ERC 20, ERC 21 4) สัญญาอัจฉริยะต้องบริหารความเสี่ยงเพื่อความปลอดภัย

ส่วนที่ 2 การวางรากฐาน “เข้าถึง” ประกอบด้วยคุณสมบัติการใช้มาตรฐานร่วมกัน (Standardization) NFT ที่ทำงานบน Blockchain ทำให้ผู้พัฒนาหรือ Developer ใช้มาตรฐานร่วมกันได้ทั้งการระบุความเป็นเจ้าของ การส่งมอบ หรือการควบคุม 2) ความสามารถในการแลกเปลี่ยน (Tradeability) ประกอบด้วย ความมีอิสระในการซื้อขายแลกเปลี่ยน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเคลื่อนย้ายสินทรัพย์ไปนอกแพลตฟอร์มดั้งเดิมของสินทรัพย์ได้ และยังสามารถซื้อขายกันด้วยวิธีที่ซับซ้อนกว่าได้ เช่น การประมูลหรือขายเป็นชุด ข้อ 3) สภาพคล่อง (Liquidity) ส่งผลให้ NFT เป็นสินทรัพย์ที่มีสภาพคล่องสูงมากจากการเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว 4) การทำงานร่วมกัน (Interoperability) ประกอบด้วย ความสามารถย้ายสกุลเงินดิจิทัลหรือ NFT ไปยังแพลตฟอร์มต่าง ๆ

ส่วนที่ 3 แนวทางเสริมการพัฒนาการวางรากฐานเชิงยุทธศาสตร์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ยุทธศาสตร์ทางสังหาริมทรัพย์ทางเมตาเวิร์ส ประกอบด้วย 1) ขาย NFT ของสะสม 2) ใช้เงินดิจิทัลเพื่อซื้อขายกับลูกค้าทั่วโลก 3) ขาย-เช่า เพลงออนไลน์ 4) ขาย-เช่า ชุดเครื่องแต่งกาย 5) ใช้ Smart Contract เพื่อบริหารโรงภาพยนตร์ในประเทศเสมือนจริงทั่วโลก ส่วนยุทธศาสตร์อสังหาริมทรัพย์ ประกอบด้วย 1) ออกเหรียญเพื่อระดมทุน 2) เช่า Blockchain เพื่อใช้ทำธุรกิจ 3) ให้แฟนภาพยนตร์ร่วมสร้าง Content 4) ขายวัฒนธรรมในรูปแบบสังหาริมทรัพย์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ 5) ลงทุนร่วมกับนักพัฒนา หรือ Developer พัฒนา Content Service 6) อบรมทำภาพยนตร์ออนไลน์ 7) ร่วมมือกับผู้ผลิต Extended Reality-AR, VR 8) ทำโรงภาพยนตร์ออนไลน์ 9) ขาย-ให้เช่า บ้าน ตึก คอนโด อพาร์ทเมนท์ ไร่ สวน สระว่ายน้ำ ฟิตเนสเสมือนจริงเหมือนที่มีในภาพยนตร์ รวมถึงแบบไทยเหมือนที่มีในภาพยนตร์ 10) ลงทุนเกมนำไปสร้างภาพยนตร์ 11) ลงทุน Virtual Tourism เทียบตามรอยภาพยนตร์ 12) ให้เช่าสถานที่จัดสังสรรค์คอนเสิร์ต

### สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 จากการอภิปรายผลเพื่อสร้างเป็นร่างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์ของงานวิจัยนี้

ด้วยเหตุผลจากการเขียนรูปแบบของงานวิจัยนี้ ได้ใช้แบบจำลองที่เรียกว่า Input Process Output Model ของ David Easton นักรัฐศาสตร์มีชื่อชาวแคนาดา เป็นผู้นำ System Theory ไปวิเคราะห์ทางการเมือง และสร้างแบบจำลอง Input-Process-Output (IPO) จากการพัฒนาแนวคิดของ นักชีววิทยาชาวออสเตรีย-แคนาดา Ludwig Von Bertalanffy และนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่พรรณนาทฤษฎีระบบไว้อย่างกว้าง ๆ (Easton, 1965)

ดังนั้น การอภิปรายจึงจะพิจารณาดังนี้ ด้วยแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากศาสตร์พระราชาทงมิติเชิงยุทธศาสตร์ โดยอธิบายจากยุทธศาสตร์การทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” นำมาประยุกต์ใช้กับ “เข้าใจ” คือ ส่วนที่ใส่เข้าไป หรือ Input ที่ส่งต่อไปยัง “กระบวนการ” หรือ Process เพื่อให้เห็นถึงการต้องทำอะไรให้เกิดการปฏิบัติให้ได้ ก็คือ “เข้าถึง” และการปฏิบัติให้ได้เมื่อเข้าถึงแล้ว คือ การพัฒนาเป็นส่วนที่ออกมา หรือ Output โดยสรุปดังนี้

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากศาสตร์พระราชาทงมิติเชิงยุทธศาสตร์การทรงงาน “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา” ประยุกต์ใช้กับ Input Process Output Model ของ David Easton

1. เข้าใจ เสมือนเป็นส่วนที่ใส่เข้าไปในการทำความเข้าใจถึงการพึ่งพาอวตารเมตาเวิร์สมาสร้างภูมิคุ้มกันให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย อธิบายกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงก็คือ Collaboration ในการเข้าใจถึงเป้าหมายหน้าที่ และใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ แนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับคณะกรรมการขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชาส่งงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2560) และ ศิริบุรณ์ ญัฐพันธ์ (2555) ส่วนที่เกี่ยวข้องกับอวตารเมตาเวิร์สมีความเป็นแนวคิดในทิศทางเดียวกันกับ Takyar (2022) และ Gomez (2022) อภิปรายได้กับการยืนยันตัวตนผ่าน NFT เป็นหลักฐานการพิสูจน์ความเป็นเจ้าของจากการเลือกอวตารตามความพึงพอใจ และสำคัญสุดคือ สินทรัพย์ดิจิทัล NFT กับ Smart Contract สัญญาอัจฉริยะ ความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ดิจิทัลที่ไม่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว เช่น Bitcoin และ Ethereum และสินทรัพย์ดิจิทัลที่สร้างบนเทคโนโลยี Blockchain ในการเข้าถึงเป้าหมาย Cryptocurrency เป็นต้น

2. เข้าถึง คือกระบวนการที่แปลงการเข้าใจในการจะไปสู่ความสำเร็จของการสร้างภูมิคุ้มกันเพื่อให้เป็นนวัตกรรม (Innovation) ทางแนวคิดและการแปลงโฉม (Transformation) ในการปรับตัว (Adaptation) เข้าสู่บริบทโลกและสังคม ซึ่งแนวคิดนี้เป็นไปในทางเดียวกับ ศิริบุรณ์ ญัฐพันธ์ (2555) ปรับอธิบายให้เห็นความสอดคล้องได้กับ Baar (2021) Ledesma-Chaves et al. (2024) และ Peukert et al. (2024) และเมื่อนำส่วนเกี่ยวข้องกับอวตารเมตาเวิร์ส คือ 2 แนวทางในการลงทุน ได้แก่ สังหาริมทรัพย์และอสังหาริมทรัพย์ที่จะเป็นนวัตกรรมทั้งทางแนวคิดและการสร้างรายได้ให้แก่เจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยได้อีกด้วย โดยมีงานที่สนับสนุนแนวคิดนี้จาก Babich (2022) Binance Academy (2021) และ Singh (2022)

3. การพัฒนา คือการสร้างภูมิคุ้มกันโดยมีต้นแบบในการนำนวัตกรรมที่ได้จากการ “เข้าถึง” กับงานวิจัยนี้ คือ รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารจากแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส สามารถนำแนวคิดการเป็นองค์กรดิจิทัล (Digitalization) ของ คิริบุรณ์ ญัฐพันธ์ (2555) ได้และสอดคล้องแนวคิดของยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 สอดคล้องตั้งแต่ข้างต้นที่นำมาอภิปรายทั้งหมดแล้วนอกจากนั้นยังมีแนวคิดสนับสนุนจาก Ohanian and Phillips (2000); Haras (2024); Footprint Analytics (2022) และ Yatchenko (2022)

### สรุปผลฉันทามติจากการระดมสมองผู้เชี่ยวชาญ 18 คน เพื่อสร้างรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้ผลระดมสมองจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 18 คน ในงานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ครั้งที่ 31 เมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2566 เป็นฉันทามติของรูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์ส เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยดังนี้

1. ส่วนที่ใส่เข้าไป (Input) คือ “เข้าใจ” ประกอบด้วย 3 Collaboration ในการใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ของ อวตารเมตาเวิร์ส เพื่อเข้าสู่กระบวนการ (Process) ต่อไปคือ 1) ให้ความสำคัญกับสินทรัพย์ดิจิทัล NFT กับสัญญาอัจฉริยะ Smart Contract เท่านั้นไม่พอต้องเป็นไปเพื่อบริหารความเสี่ยงด้านความปลอดภัยเพื่อ Cyber Security 2) ต้องเข้าใจ ความแตกต่างระหว่างสินทรัพย์ดิจิทัลที่ไม่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว เช่น Bitcoin และ Ethereum และสินทรัพย์ดิจิทัลที่สร้าง บนเทคโนโลยี Blockchain ที่มีความสำคัญอย่างมากต่ออวตารเมตาเวิร์ส และ Cryptocurrency 3) มาตรฐานการพัฒนา เพื่อให้ใช้ NFT สามารถทำงานร่วมกันได้ คือ Ethereum Request for Comment (ERC)

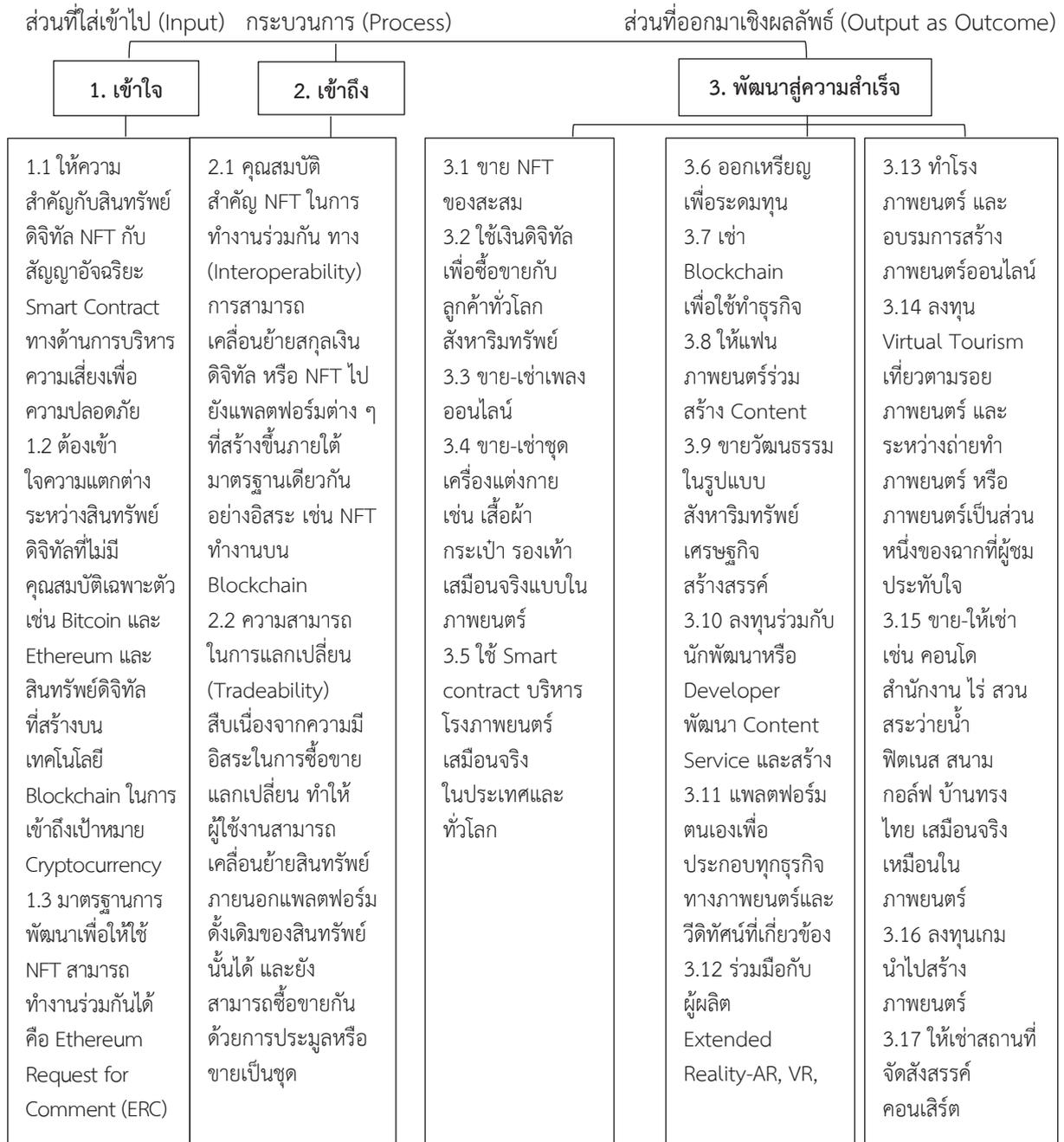
2. ส่วนกระบวนการ (Process) คือ “เข้าถึง” ประกอบด้วย 2 Innovation จากการแปลง 3 Collaboration จากส่วนใส่เข้าไปนำไปสู่การสร้างภูมิคุ้มกันในการแปลงโฉมและปรับตัวสู่การพัฒนาอวตารเมตาเวิร์สให้กับเจ้าของ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยเป็นองค์กรดิจิทัล (Digitalization) ต่อไป ซึ่ง 2 นวัตกรรม หรือ Innovation นี้ คือ 1) คุณสมบัติสำคัญ NFT ในการทำงานร่วมกัน (Interoperability) การสามารถย้ายสกุลเงินดิจิทัลหรือ NFT ไปยัง ฟอรัมต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นภายใต้มาตรฐานเดียวกันอย่างอิสระ เช่น NFT ทำงานบน Blockchain 2) ความสามารถในการแลกเปลี่ยนเทรด (Tradeability) จากความมีอิสระในการซื้อขายแลกเปลี่ยน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเคลื่อนย้าย สินทรัพย์ภายนอกแพลตฟอร์มดั้งเดิมของสินทรัพย์นั้นได้ และสามารถซื้อขายด้วยการประมูลหรือขายเป็นชุด

3. ส่วนผลที่ออกมา (Output) คือ พัฒนาสู่ความสำเร็จ สำหรับงานวิจัยนี้เรียกส่วนนี้ได้ใหม่ว่า Output as Outcomes ส่วนผลที่ออกมาคือ ผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ ซึ่งหากเจ้าของภาพยนตร์ไทยและวีดิทัศน์ไม่มีชนบทยึดติดติดกับความเป็นทางการรอบคอบและรายได้ที่เป็นสกุลเงินบาทกับการหาแต่ผู้ลงทุนทางด้านนักแสดงภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ และยึดติดความเป็นทางการของ Gamification ส่วนนี้จะสร้างรายได้ให้กับทางออฟไลน์ คือ สกุลเงินบาทและออนไลน์ คือ สกุลเงินในรูป Bitcoin หรือ Crypto Currency และแปลงกลับเป็นสกุลเงินบาท โดยถ้าพิจารณาจาก Block หรือ ช่องของรูปแบบของงานวิจัยนี้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสู่ความสำเร็จที่จะแสดงต่อไป (รูปที่ 1) แล้วอธิบายให้เห็นได้ว่า ตั้งแต่หัวข้อ 3.1 - 3.5 คือส่วนของการสร้างรายได้จากอวตารเมตาเวิร์สที่มีการเกิด Vender กับเจ้าของภาพยนตร์และ วีดิทัศน์ได้ ในการลงทุนร่วมหรือใช้สัญญาอัจฉริยะ ตัวอย่างเช่น ของสะสมจะได้ Vender ที่ผลิต หรือขายของสะสม หรือเสื้อผ้า รองเท้า และกระเป๋า ซึ่งมีผู้ผลิตอยู่แล้ว และเป็นโอกาสการสร้างแบรนด์ได้ อีกทั้งยังมีรายได้อีก 2 ทาง คือ ทั้งขายและให้เช่า ยิ่งไปกว่านั้นทางอสังหาริมทรัพย์แท้ ๆ ไม่ใช่อสังหาริมทรัพย์ดิจิทัลก็สามารถจะได้นักลงทุนทาง อสังหาริมทรัพย์มาร่วม หรือ Developer ที่จะเชื่อมต่อไปยัง 3.6 - 3.12 จะเป็นโอกาสเติบโตทางธุรกิจอีกด้วย ซึ่งที่จะฉายภาพต่อไปคือ ถ้าฉากในภาพยนตร์ไปถ่ายทำในสถานที่ซึ่งเดิมเคยถูกมองข้ามแต่แฟนภาพยนตร์มาขอเช่า สถานที่จริง หรือในอวตารเมตาเวิร์สก็จะทำให้เป็นที่สนใจของ Developer และนักลงทุนตลอดจนเกิด Social Capital ทางสังคมให้ชุมชน เช่น ค่าที่ดินแพงขึ้น หรือราคาประเมินสูงขึ้น เป็นต้น ส่วนสุดท้ายจาก 3.13 - 3.17 ถือเป็น ประโยชน์จากเจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ล้วน ๆ คือนำสิ่งที่มีอยู่ในภาพยนตร์ ตั้งแต่สินค้า อาหาร อุบัติการณ์โลก ความบันเทิง ฯลฯ เพราะในภาพยนตร์สามารถ Tie in เข้ากับเนื้อหาได้ตลอด ดังนั้น จึงได้ประโยชน์ทั้งออฟไลน์ คือ รายได้จากตัวภาพยนตร์และรายได้จากอวตารเมตาเวิร์ส รวมถึงเครื่องมือเพื่อเข้าถึงสิ่งที่ต้องการ เช่น แวนตา VR หรือ แวนเสมือน X-Ray ผู้คน เป็นต้น

### การถอดบทเรียนออกเป็นรูปแบบอย่างที่ดี (Best Practice)

สำหรับรูปแบบที่ได้จากฉันทามติจากการระดมสมองข้างต้น ถอดบทเรียนได้รูปแบบสุดท้ายที่ยังคงเดิมหลายส่วน แต่ปรับเปลี่ยนให้กระชับขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัยในรูปแบบเชิงโครงการที่ใช้วตรเมตาเวิร์ส เป็นกลยุทธ์ต่อไปดังรูปที่ 1

#### รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย



รูปที่ 1 รูปแบบเชิงยุทธศาสตร์อวตารเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์จากผลการวิจัยของโครงการวิจัยย่อยที่ 1 ร่วมกันกับฉันทามติการถอดบทเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ 18 คน

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

#### โครงการ หนึ่งไทยมหัศจรรย์โลก Thai Film Wonderful World

โครงการจัดประกวดภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย โดยการนำไปใส่ไว้ในภาพยนตร์ เป็น Soft Power ตั้งแต่การท่องเที่ยว กีฬา อาหารไทย ศิลปะมวยไทย การต่อสู้ด้วยอาวุธ เช่น กระบี่กระบอง ดาบ และวิถีไทยทั้ง 5 ภูมิภาค ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ ให้เกิดกระแสทางโลกจริง คือ กระแสการติดตาม ย้อนรอยสถานที่ถ่ายทำหรือการท่องเที่ยว ได้สัมผัสความดีมีค่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ในประเทศไทย ด้วยภาพยนตร์ระดับโลก 1 เรื่อง สำหรับโลกเสมือนจริงเมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถสร้างได้ โดยใช้การสร้างภาพยนตร์ระดับพาณิชย์แต่คุณภาพระดับโลก 1 เรื่อง และแบบอวตารเมตาเวิร์ส แนวทาง KGFverse ของ Yash ประเทศอินเดีย ด้วยนำกลยุทธ์จากผลการศึกษาของชุดโครงการวิจัยนี้ได้ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการดำเนินการ สร้างรายได้จากออนไลน์ คือตัวภาพยนตร์สู่ออนไลน์แบบเสมือนจริงด้วยจากตัวภาพยนตร์สู่อวตารเมตาเวิร์ส และต่อเจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยในรูปแบบของผู้ประกอบการลงทุนด้วยอวตารเมตาเวิร์ส ที่ผู้วิจัยได้รวมเป็นกลยุทธ์ ที่สำคัญทั้งของสังหาริมทรัพย์และอสังหาริมทรัพย์ไว้เป็นเสมือนปัจจัยสร้างความสำเร็จ ง่ายต่อการใช้ประโยชน์ของ เจ้าของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทย แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ของโครงการที่นำเสนอ ดังนี้

#### ความเป็นไปได้ของโครงการ

ความเป็นไปได้ของโครงการดังกล่าวนี้ นำส่วนพัฒนาสู่ความสำเร็จตามรูปแบบงานวิจัยนี้ พัฒนาเป็นกลยุทธ์ สร้างประโยชน์หรือทำการตลาดหารายได้และที่เกี่ยวข้อง 17 กลยุทธ์ ได้แก่ 1) Metaverse ขาย NFT ของสะสม 2) Metaverse ขาย/เช่า Item เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า เสมือนจริงแบบในหนัง 3) Metaverse ขาย/เช่าเพลงออนไลน์ (Online) 4) Metaverse พัฒนาแพลตฟอร์ม (Platform) แบบ Netflix 5) Metaverse ใช้ Smart Contract เพื่อบริหารโรงหนังจริงในประเทศและโรงหนังเสมือนจริงทั่วโลก 6) Metaverse ใช้เงินดิจิทัลเพื่อซื้อขายกับลูกค้าทั่วโลก 7) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ออกเหรียญเองเพื่อขยายไปสู่ธุรกิจการเงิน 8) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ออกเหรียญเอง เพื่อระดมทุน 9) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ขายวัฒนธรรมในรูปแบบสังหาริมทรัพย์ Creative Economy เบื้องต้น 10) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ลงทุนร่วมกับ Developer ทำ Coding สร้างแพลตฟอร์มกลางดูหนังและสร้างอวตาร พัฒนาล็อกเชน (Blockchain) 11) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ลงทุนร่วมกับ Developer พัฒนา Content Service 12) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ให้แฟนหนังร่วมสร้างคอนเทนต์ (Content) 13) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ลงทุนเกม (Game) เพื่อสร้างจากหนังไปเกม 14) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ขายและให้เช่าหนัง 15) เจ้าของภาพยนตร์ลงทุนทำ Virtual Tourism เทียบตามรอยหนังระหว่างถ่ายทำและส่วนหนึ่งของฉากที่ผู้ชมประทับใจ 16) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ขายและให้เข้าสถานที่ เช่น สวน ไร่ นา คอนโด สนามกอล์ฟ ฟิตเนส สระว่ายน้ำ เสมือนจริงที่มีอยู่ในภาพยนตร์ 17) เจ้าของภาพยนตร์ไทย ทำโรงหนังและอบรมทำหนังออนไลน์ (Online) รวมทั้งเจ้าของภาพยนตร์ไทย ร่วมมือกับผู้ผลิต Extended Reality - AR, VR, MR

### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรนำแนวคิดของอวตารเมตาเวิร์สมาใช้เป็นแนวทาง Soft Power เพื่อสร้างความได้เปรียบเชิงการแข่งขัน

2.2 ควรศึกษาด้วยการวิจัยเชิงปริมาณทางปัจจัยความสำเร็จของปัจจัยฐานรากอวตารเมตาเวิร์สทางสังหาริมทรัพย์และอสังหาริมทรัพย์ให้เจาะลึกมากขึ้น ควรนำแนวคิดของงานวิจัยนี้มาใช้ในการศึกษาเรื่องแนวทางการสร้าง Soft Power เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันทางศิลปะมวยไทย การทำอาหาร แพทย์แผนไทยหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ เป็นต้น

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ให้ทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

## References

- คณะกรรมการขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชา สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2560). รายงานความคืบหน้าของคณะกรรมการขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชา สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ เรื่อง “การขับเคลื่อนสืบสานศาสตร์พระราชา”. เข้าถึงเมื่อ (10 มกราคม 2566). สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. <https://dl.parliament.go.th/backoffice/viewer2300/web/viewer.php>
- ช่อแก้ว ประสงค์สม. (2558). ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการลงทุนใหม่ ปี 2558-2564. *วารสารส่งเสริมการลงทุน*, 26(1), 6-8. [https://www.boi.go.th/upload/content/BOI\\_Jan59\\_84418.pdf](https://www.boi.go.th/upload/content/BOI_Jan59_84418.pdf)
- ศิริบุรณ์ ญัฐพันธ์. (2555). *ทำดีได้ดี 28 ตัวอย่าง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจขับเคลื่อนปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง*. สำนักพิมพ์สาระศิลป์ไทยทัศน์, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการจัดสวัสดิการสังคมแห่งชาติ. (2561). *ถอดบทเรียนโครงการที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมการจัดสวัสดิการสังคม ประจำปี 2561*. กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2560). *โครงการเสริมสร้างคุณภาพชีวิต หลักสูตรที่ 1 เรียนรู้วิถีชีวิตธรรมชาติตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง*. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2564). *รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ปี 2564: ภาพยนตร์และวีดิทัศน์*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน), กรุงเทพฯ.
- สมพร อินทร์แก้ว และภักคนพิน กิตติรักษนนท์. (2565). *แนวคิด ขั้นตอน และวิธีการของการถอดบทเรียน*. เข้าถึงเมื่อ (2 มกราคม 2566). กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. <https://www.rama.mahidol.ac.th/quality/sites/default/files/public/doc/training/lessonlearn1/lessonlearnhandout1.pdf>
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2565). ระบบธุรกิจการจัดจำหน่ายและฉายภาพยนตร์: ผลกระทบต่อผู้ผลิตภาพยนตร์ ผู้ชม และสังคมไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 40(1), 37-64. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/247509/171929>
- Arakji, R.Y. and 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.
- Baar, A. (2021). *Marriot reveals NFTa as brand readies extended stay in metaverse*. Access (2 January 2023). <https://www.marketingdive.com/news/marriott-reveals-nfts-as-brand-readies-extended-stay-in-metaverse/611080/>
- Babich, N. (2022). *Metaverse Design Guide: 3D Environment (Part 3)*. Access (2 January 2023). UX Planet. <https://uxplanet.org/metaverse-design-guide-part-3-5e2f4fc6cd61>
- Beartai. (2566). *ทีแอนด์บีฯ ประกาศตัวเป็นศูนย์กลางแห่ง “เมตาเวิร์ส” พร้อมพาธุรกิจบันเทิงเข้าสู่โลกเสมือนเต็มตัว!*. Access (2 January 2023). <https://www.beartai.com/news/movement-of-thai-it-industry/1225899>
- Binance Academy. (2021). *Top 7 Technologies That Power the Metaverse*. Access (2 January 2023). <https://academy.binance.com/en/articles/top-7-technologies-that-power-the-metaverse>
- Cartwright, J. (2000). *Evolution and Human Behavior: Darwinian Perspectives on Human Nature*. The MIT Press, Cambridge.

- Chen, M.-H., Jang, S.C.(S.) and Kim, W.G. (2007). The Impact of the SARS Outbreak on Taiwanese Hotel Stock Performance: An Event-Study Approach. *International Journal of Hospitality Management*, 26(1), 200-212. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2005.11.004>
- Chen, C.H. (2011). The Major Components of Corporate Social Responsibility. *Journal of Global Responsibility*, 2, 85-99. <http://dx.doi.org/10.1108/20412561111128546>
- Chen, C.-M., Jyan, H.-W., Chien, S.-C., Jen, H.-H., Hsu, C.-Y., Lee, P.-C., Lee, C.-F., Yang, Y.-T., Chen, M.-Y., Chen, L.-S., Chen, H.-H. and Chan, C.-C. (2020). Containing COVID-19 among 627,386 Persons in Contact with the Diamond Princess Cruise Ship Passengers Who Disembarked in Taiwan: Big Data Analytics. *Journal of Medical Internet Research*, 22(5), 1-9. <https://www.jmir.org/2020/5/e19540>
- Clark, M.C., Merrick, L.C., Styron, J.L. and Dolowitz, A.R. (2021). Orientation Principles for Online Team-Based Learning Courses. *New Directions for Teaching & Learning*, 2021(165), 11-12. <http://doi.org/10.1002/tl.20433>
- Easton, D. (1965). *A Framework for Political Analysis*. Prentice-Hall, New Jersey.
- Fernandes, N. (2020). *Economic Effects of Coronavirus Outbreak (COVID-19) on the World Economy* [IESE Business School]. University of Navarra. <https://ssrn.com/abstract=3557504>
- Footprint Analytics. (2022). *The Rise of NFTs*. Access (2 January 2023). CryptoSlate. <https://cryptoslate.com/the-rise-of-nfts-footprint-analytics-annual-report-2021/>
- Glaser, B.G. and Strauss, A.L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Sociology Press California.
- Gomez, A.W. (2022). *The Importance of the Metaverse Explained*. Access (2 January 2023). Cyberscrilla. <https://cyberscrilla.com/the-importance-of-the-metaverse-explained/>
- Haras, D.C. (2024). *Cinema and Machine Vision: Artificial Intelligence, Aesthetics and Spectatorship*. Edinburgh University Press.
- Heyer, R. (2004). *Understanding Soft Operations Research: The Methods, Their Application and Its Future in the Defence Setting*. DSTO Information Sciences Laboratory.
- 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>
- HT Correspondence. (2022). *Pooja Entertainment Steps into Metaverse Buys Their First Virtual Land*. Access (2 January 2023). Hindustan Time. <https://www.hindustantimes.com/entertainment/bollywood/pooja-entertainment-steps-into-metaverse-buys-their-first-virtual-land-101644947084784.html>
- Innocente, C., Nonis, F., Lo Faro, A., Ruggieri, R., Ulrich, L. and Vezzetti, E. (2024). A Metaverse Platform for Preserving and Promoting Intangible Cultural Heritage. *Applied Sciences*, 14(8), 1-14. <https://doi.org/10.3390/app14083426>
- Ivey, A.E. and Ivey, M.B. (2008). *Essentials of Intentional Interviewing: Counselling in a Multicultural World*. Thomson Brooks/Cole, Boston.
- Jeon, Y., Samarbakhsh, L. and Hewitt, K. (2021). Fragmentation in the Bitcoin Market: Evidence from Multiple Coexisting Order Books. *Finance Research Letters*, 39, 101654. <https://doi.org/10.1016/j.frl.2020.101654>

- Johri, A., Joshi, P., Kumar, S. and Joshi, G. (2024). Metaverse for Sustainable Development in a Bibliometric Analysis and Systematic Literature Review. *Journal of Cleaner Production*, 435, 140610. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2024.140610>
- Kaushal, V. and Srivastava, S. (2021). Hospitality and Tourism Industry Amid COVID-19 Pandemic: Perspectives on Challenges and Learnings from India. *International Journal of Hospitality Management*, 92, 102707. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2020.102707>
- Keeney, S., Hasson, F. and Mckenna, H. (2001). A Critical Review of the Delphi Technique as a Research Methodology for Nursing. *International Journal of Nursing Studies*, 3(2), 195-200. [https://doi.org/10.1016/S0020-7489\(00\)00044-4](https://doi.org/10.1016/S0020-7489(00)00044-4)
- Ledesma-Chaves, P., Gil-Cordero, E., Navarro-García, A. and Maldonado-López, B. (2024). Satisfaction and Performance Expectations for the Adoption of the Metaverse in Tourism SMEs. *Journal of Innovation & Knowledge*, 9(3), 100535. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2024.100535>
- Luo, A.J., Liu, L. and Zhang, L. (2019). Delphi Method and Analytic Hierarchy Process are Used to Determine the Annual Priority Improvement Index of Hospital Quality and Safety. *Statistics Chinese Hospital*, 26(6), 445-449.
- Macmillan, T.T. (1971). *The Delphi Technique*. ERIC Clearinghouse, Washington, D.C.
- McKenna, H.P. (1994). The Essential Elements of a Practitioners' Nursing Model: A Survey of Clinical Psychiatric Nurse Managers. *Journal of Advanced Nursing*, 19, 870-877. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.1994.tb01163.x>
- McLaughlin, P.A. and Richards, T. (2020). *Small Business Recovery After Covid-19*. Access (2 January 2023). Mercatus Special Edition Policy Brief. <https://ssrn.com/abstract=3595311>
- MW Staff. (2022). *The Link Between Metaverse and the Future of Cinema*. Man's World. Access (2 January 2023). <https://www.mansworldindia.com/entertainment/bollywood/what-the-metaverse-means-for-the-future-of-cinema/>
- Murray, J.W. and Hammons, J.O. (1995). Delphi: A Versatile Methodology for Conducting Qualitative Research. *The Review of Higher Education*, 18(4), 423-436. <https://doi.org/10.1353/rhe.1995.0008>
- Ohanian, T. and Phillips, N. (2000). *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*. Focal Press, Massachusetts.
- Päivärinta, T., Pekkola, S. and Moe, C.E. (2011). Grounding Theory from Delphi Studies. In *International Conference on Information Systems, ICIS 2011 Proceedings*. 1-14. Shanghai, China.
- Pavapanunkul, S., Jemsittiparsert, K., Gohwong, S. and Mahittichatkul, N. (2023). *Governmental Power Market-ing in the VU-CHAOS World*. IGI Global, Pennsylvania.
- Peukert, C., Qahri-Saremi, H., Schultze, U., Thatcher, J.B., Cheung, C.M.K., Frenzel Piasentin, A., Greve, M., Matt, C., Trenz, M. and Turel, O. (2024). Metaverse: A Real Change or Just Another Research Area? *Electron Markets*, 34(32), 1-10. <https://doi.org/10.1007/s12525-024-00711-5>
- Pidd, M. (2003). *Tools for Thinking: Modeling in Management Science*. John Wiley, New Jersey.
- Singh, O. (2022). *The Key Technologies That Power the Metaverse*. Access (2 January 2023). Cointelegraph. <https://cointelegraph.com/explained/the-key-technologies-that-power-the-metaverse>
- Takyar, A. (2022). *Metaverse Usecase and Benefit*. Leeway Hertz. <https://www.leewayhertz.com/metaverse-use-cases-and-benefits/>

- Textor, R.B. (1979). *Guide to Ethnographic Future Research, Mimeo, October*. The Federal Data Strategy. 2020 Action Plan. Includes a Series of Pilot Project. The Federal Data Strategy Team. <https://strategy.data.gov/contact/>
- Textor, R.B. (1980). *A Handbook on Ethnographic Futures Research*. 3<sup>rd</sup> ed. California: Cultural and Educational Futures Research Project, School of Education and Department of Anthropology, Stanford University.
- Thaddeus-John, J. (2021). *What are NFTs, Anyway? One Just Sold for \$69 Million*. The New York Time. <https://www.nytimes.com/2021/03/11/arts/design/what-is-an-nft.html>
- Urquhart, C., Lehmann, H. and 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>
- Williams, T. (2008). *Management Science in Practice*. John Wiley, New Jersey.
- Yatchenko, D. (2022). *How to Build a Metaverse Project Now*. Access (2 January 2023). Pixelplex. <https://pixelplex.io/blog/how-to-build-metaverse/>