

NIA จับมือพันธมิตร เปิดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์นวัตกรรมโลกเสมือนจริงฝีมือคนไทย ย้ำกระแส “เมตาเวิร์ส”
เผยแพร่: 14 พ.ย. 2565 19:43 ปรับปรุง: 14 พ.ย. 2565 19:43 โดย: ผู้จัดการออนไลน์



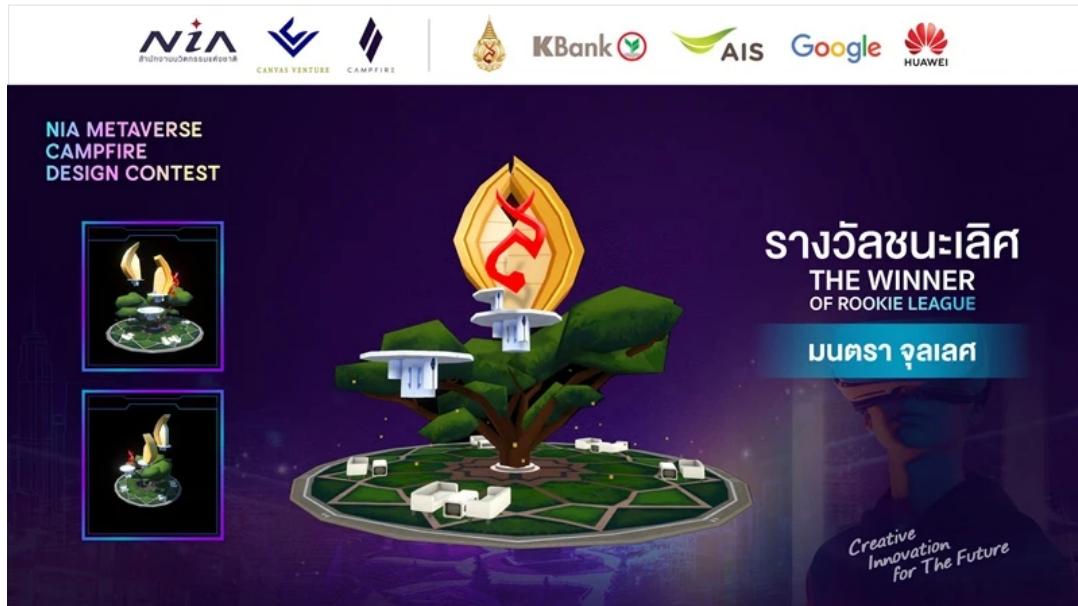
สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ NIA กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ร่วมกับบริษัท แคนวาส เวนเจอร์ จำกัด และภาคีจากภาครัฐ และเอกชน ได้แก่ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด บริษัท หัวเว่ย เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด

บริษัท กูเกิล (ประเทศไทย) จำกัด และ บริษัท กลสิกร มีซิเนส-เทคโนโลยี กรุ๊ป มอบรางวัล “ผลงานศิลปะการออกแบบในโลกเสมือนจริง (NIA Metaverse Campfire Design Contest)” ภายใต้แนวคิด “นวัตกรรมสร้างสรรค์ในโลกอนาคต: Creative Innovation for The Future” เพื่อส่งเสริมการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มจักรวาลนวัตกรรมประเทศไทย (NIA Metaverse) และกระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวด้านการพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริง

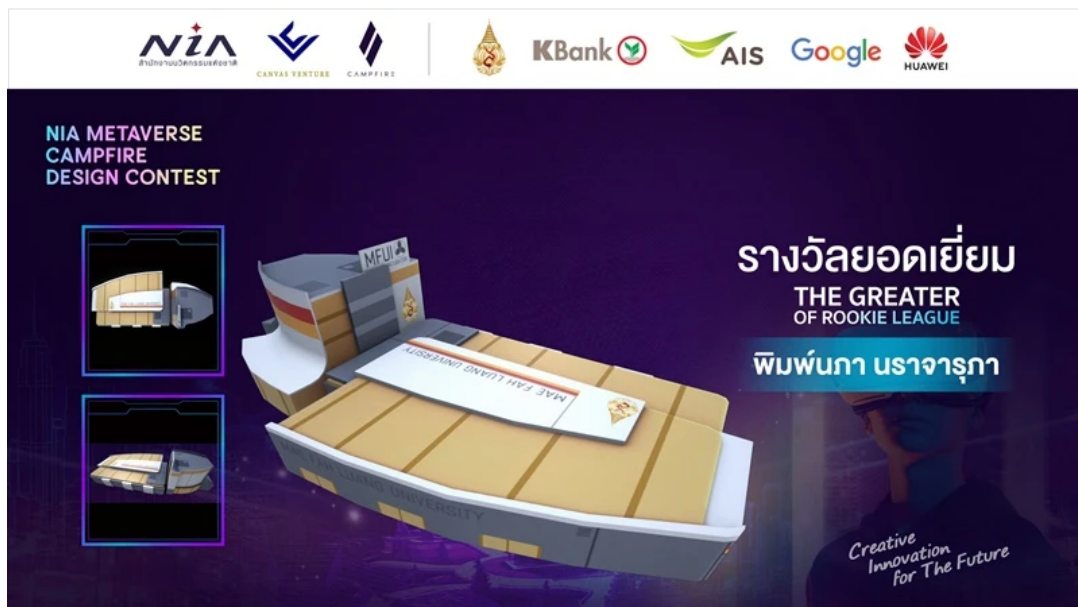


ดร.พันธุ์อาจ ชัยรัตน์ ผู้อำนวยการสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) กล่าวว่า เทคโนโลยีเสมือนจริง (Immersive Technology) และจักรวาลเสมือน (Metaverse) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีสำคัญที่เข้ามาขับเคลื่อนระบบนิเวศนวัตกรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดังนั้น NIA จึงได้ริเริ่มเปิดพื้นที่โลกเสมือนจริงให้ผู้คนได้เข้ามามีส่วนร่วมและสร้างประสบการณ์ใหม่ในงาน Startup x Innovation Thailand Expo หรือ SITE 2022 ได้ผลตอบรับที่ดี โดยมีผู้สนใจลงทะเบียนเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม NIA Metaverse กว่า 2 ล้านคน ในช่วงเวลาการจัดงานเพียง 3 วัน สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปได้และโอกาสในการขับเคลื่อนภาคธุรกิจด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง NIA จึงต่อยอดนวัตกรรมดังกล่าว ผ่าน “การประกวดผลงานศิลปะการออกแบบในโลกเสมือนจริง” ซึ่งเป็นเหมือนจุดเริ่มต้นในการสร้าง Sandbox เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนทั่วไปและเหล่านักอาชีพได้พัฒนาขีดความสามารถด้านการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในจักรวาลเสมือนประเทศไทย หรือ NIA Metaverse ผ่านโปรแกรมที่ชื่อว่าแคมป์ไฟร์ (Campfire)

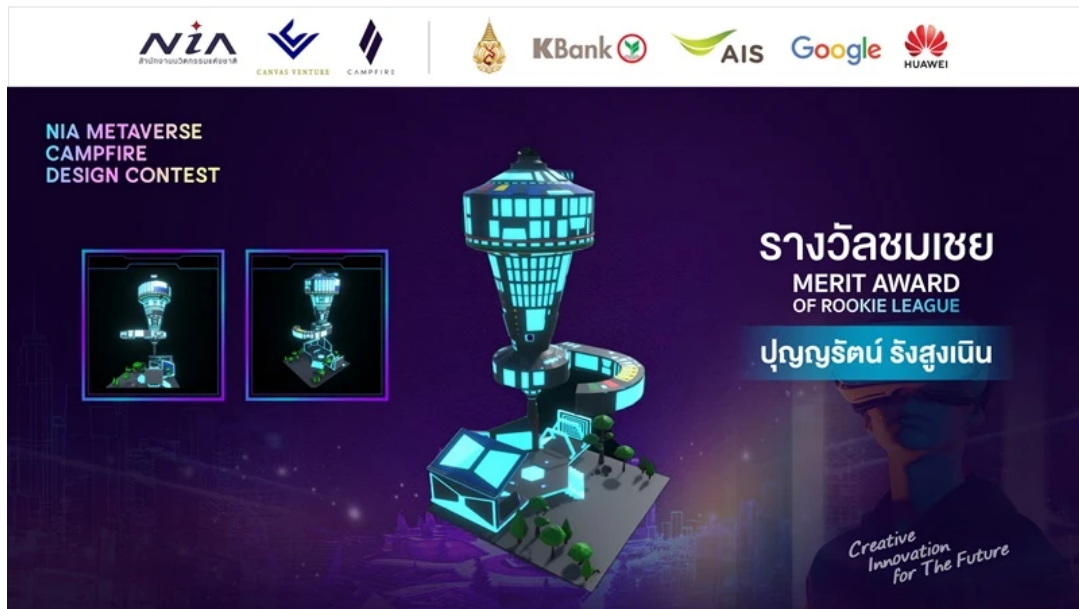
“การประกวดผลงานศิลปะการออกแบบในโลกเสมือนจริง แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทบุคคลทั่วไปและประเภทมืออาชีพ มีผู้สมัครเข้าร่วมโครงการและผ่านการอบรมการใช้งานโปรแกรมแคมป์ไฟร์เพื่อออกแบบผลงานศิลปะในโลกเสมือนจริง จำนวน 165 คน และมีผู้ส่งผลงาน จำนวน 114 คน ซึ่งนอกจากจะได้รับเงินรางวัลแล้ว บริษัท หัวเว่ย เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด ยังมอบ Huawei Cloud Credit มูลค่าสูงสุด 20,000 USD ให้กับผู้ที่ได้รับรางวัลในประเภทมืออาชีพอีกด้วย โดยผลงานที่ได้จากการประกวดครั้งนี้ ถือเป็นการสร้างคุณค่าและมูลค่าใหม่ขึ้นมาในโลกธุรกิจและสังคมฐานดิจิทัล เกิดเป็น “สินทรัพย์ดิจิทัล” ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์และต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้ เช่น ชุดสาหร่ายฟักเกอร์ ของสะสม ถือเป็นการเชื่อมโยงกับ Makerspace ในการใช้เทคโนโลยี 3D Printing ต่อยอดการทำผลงานศิลปะ ซึ่งนับว่าเป็นการผสมผสานการทำศาสตร์และศิลป์อย่างไรรอบตัว”



นางสาวสิริน ฉัตรชัย ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท แคนวาส เวนเจอร์ จำกัด กล่าวว่า งาน SITE 2022 ของ NIA เป็นสิ่งที่พิสูจน์ว่าเทคโนโลยีจากธุรกิจของสตาร์ทอัพมีส่วนสำคัญในการจัดงานและแสดงให้เห็นถึงโอกาสการเติบโตของธุรกิจนวัตกรรมในประเทศไทย โดยที่ผ่านมามีมูลค่าการลงทุนในไทยมากถึง 1,800 ล้านเหรียญสหรัฐ



การจัดการประกวดในครั้งนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนา NIA Metaverse ให้มีความสมบูรณ์ เป็น Sandbox ที่เปิดโอกาสให้ทุกคน รวมถึงหน่วยงานรัฐและเอกชนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนระบบนิเวศ รวมถึงแคมป์ไฟร์แพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานทั้งในไทยและต่างประเทศสร้างสรรค์ผลงานได้รวดเร็ว ไม่จำเป็นต้องอาศัยทักษะขั้นสูงก็สามารถสร้างผลงานได้อย่างไร้ขีดจำกัด และที่สำคัญเป็นการเร่งสร้างการเติบโตให้กับธุรกิจสตาร์ทอัพของประเทศไทย และเป็นประโยชน์อย่างมากต่อเศรษฐกิจและสังคมในช่วง Digital Disruption



นายพลวัต ดีอันกอง กรรมการผู้จัดการ บริษัท อิมเมจ เอนจิน จำกัด ในฐานะผู้พัฒนาโปรแกรมแคมป์ไฟร์ โปรแกรมสำเร็จที่อยู่เบื้องหลังการสร้างสรรค์พื้นที่จักรวาลนภมิตนวัตกรรมการประเทศไทย (NIA Metaverse) ในงาน SITE 2022 กล่าวเสริมว่า การจัดการประกวดครั้งนี้ถือเป็นโอกาสที่จะได้พิสูจน์ความสามารถและจุดแข็งของแคมป์ไฟร์ โปรแกรมสำเร็จที่สร้างขึ้นมาเพื่อลดความยุ่งยากและการใช้งบประมาณสูงในอุตสาหกรรมเมตาเวิร์ส ทำให้ทุกคนสามารถออกแบบชิ้นงานสามมิติ หรือตัวตนเสมือน (Avatar) ได้ภายในระยะเวลาที่รวดเร็ว และมีขั้นตอนการใช้งานที่ไม่ซับซ้อน เนื่องจากโปรแกรมถูกออกแบบมาให้ง่ายต่อการเรียนรู้ แม้จะไม่มีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมก็สามารถ ใช้งานได้ ทั้งยังสามารถนำผลงานไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้อีกด้วย



“ในอดีตความสนใจในเรื่องเกม กราฟิก และสามมิติ มักถูกมองเป็นเรื่องไม่จำเป็น แต่ปัจจุบันได้พิสูจน์แล้วว่าเทคโนโลยีดังกล่าวกำลังทวีบทบาทอย่างมากทั้งในระดับโลกและประเทศไทย โดยผลตอบแทนของการประกวดในครั้งนี้สะท้อนถึงความตื่นตัวและบทบาทสำคัญของเทคโนโลยีเสมือนจริง ที่ปัจจุบันไม่เพียงแต่เข้าถึงผู้คนในวงกว้างได้ หากแต่สามารถดึงดูดความสนใจของประชาชนทั่วไปและเหล่านักอาชีพในวงการงานออกแบบให้มาร่วมประกวดและสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงกว่า 100 ผลงาน ภายในระยะเวลาไม่ถึง 1 เดือน”