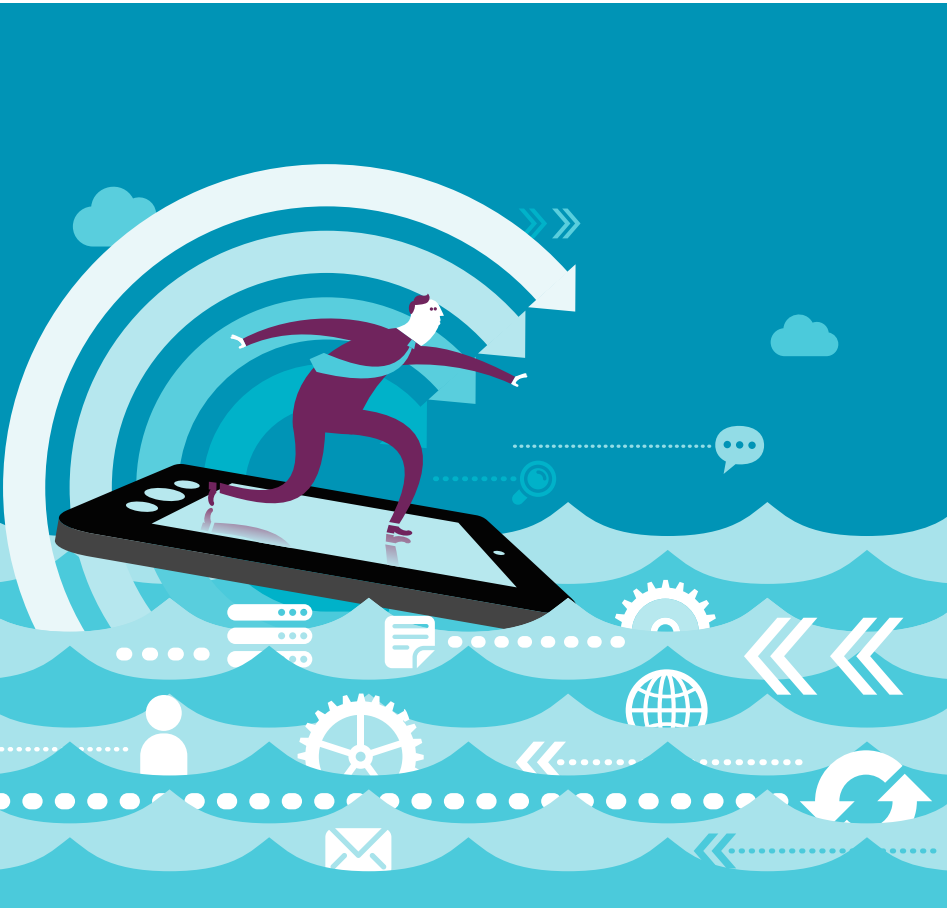


# เพิ่มการเข้าถึงทั่วโลกด้วย VIRTUAL EVENT



แนวโน้มเทคโนโลยี

VIRTUAL EVENT เป็นงานอีเว้นต์ที่ถูกจัดขึ้นผ่านช่องทางออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งVIRTUAL EVENT สามารถเพิ่มการเข้าถึงอีเว้นต์และสร้างโอกาสแก่ผู้คนจากทั่วโลกที่มีความสนใจสามารถเข้าร่วมได้อีกด้วย

## สรุปสาระสำคัญ

Virtual event เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมของงานอีเว้นต์ที่จัดขึ้นจริงแล้วย้ายขึ้นมาอยู่บนโลกออนไลน์ ซึ่งมันอาจเป็นส่วนขยายของอีเว้นต์ที่เกิดขึ้นจริงหรือจัดขึ้นเป็นแบบอีเว้นต์เดี่ยวๆ ก็ได้ Virtual event ถูกพัฒนามาจากรูปแบบไลฟ์สตรีมที่เรียบง่ายสู่รูปแบบการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่สามารถปรับแต่งได้ตามความต้องการ โดย Virtual event เหมาะทั้งการจัดงานขนาดใหญ่ที่มีผู้ร่วมงานจากหลายๆ ประเทศ หรืองานขนาดเล็กที่อาจไม่จำเป็นต้องใช้สถานที่จริงในการจัดงาน ซึ่งประโยชน์หลักของ Virtual event คือ เพิ่มการเข้าถึงของผู้เข้าร่วมงานและการสัมผัสประสบการณ์ของงานได้อย่างใกล้ชิด แต่ก็มีข้อเสียบางเรื่องที่ต้องนำมาพิจารณา ได้แก่ การขาดการสื่อสารแบบตัวต่อตัวและสิ่งรบกวนที่ดึงความสนใจออกจากงานอีเว้นต์ อย่างไรก็ตามการใช้งาน Virtual event เพื่อเป็นส่วนขยายของงานที่ถูกจัดขึ้นบนโลกจริง จะช่วยลดข้อเสียเปรียบของแต่ละแบบและทำให้เกิดงานอีเว้นต์ที่เหมาะสมให้แก่ทุกคน ยกตัวอย่างเช่น งานประชุม South by Southwest (SXSW) ได้ใช้ประโยชน์จากไลฟ์สตรีม (Live streaming) เพื่อเชื่อมโยงสถานที่จัดงานหลายๆ แห่งเข้าด้วยกัน และถ่ายทอดงานอีเว้นต์ให้กับผู้คนทั่วโลกได้รับชม

## ประเด็นสำคัญต่ออุตสาหกรรมไมซ์

- Virtual event เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมของงานอีเว้นต์ที่จัดขึ้นจริง ซึ่งผู้ร่วมงานสามารถมีส่วนร่วมผ่านช่องทางออนไลน์ได้จากทุกแห่งบนโลก และสามารถสัมผัสกับเนื้อหาแบบเดียวกับงานอีเว้นต์ที่จัดขึ้นในโลกแห่งความจริง
- ไลฟ์คอนเทนต์ (Live content) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเป็นอันดับสอง คือ การพูดบรรยายและการประชุม เสมอกับงานคอนเสิร์ตและเทศกาลต่างๆ โดยสัดส่วนการรับชมอยู่ที่ร้อยละ 43 ของไลฟ์คอนเทนต์ทั้งหมด จากข้อมูลของ Livestream ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มสำหรับการไลฟ์สตรีม
- Digitell บริษัทผู้ให้บริการด้านการบันทึกการประชุม ได้คำนวณและประเมินค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการจัดงานประชุมที่มีจำนวนผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 300 คนในระยะเวลา 3 วัน สำหรับการประชุมแบบปกติที่ต้องไปร่วมงานด้วยตัวบุคคลจะมีค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 210,600 เหรียญสหรัฐ แต่ในทางกลับกันการประชุมที่มีเนื้อหาเดียวกันสามารถจัดขึ้นในโลกเสมือนจริงมีค่าใช้จ่ายเพียง 20,000 เหรียญสหรัฐถึง 40,000 เหรียญสหรัฐขึ้นอยู่กับจำนวนกิจกรรมย่อยในงาน
- จากข้อมูลของ Techjury เว็บไซต์ที่ให้คำแนะนำทางด้านเทคโนโลยี ได้ชี้ให้เห็นว่าผู้ชมกว่าร้อยละ 67 ที่ได้ดูการไลฟ์สตรีมนั้นมีแนวโน้มที่จะซื้อตั๋วเพื่อไปเข้าร่วมงานที่มีลักษณะหรือเนื้อหาที่คล้ายๆ กันในอนาคต

# ลักษณะของ VIRTUAL EVENT

## การมาถึงของ VIRTUAL EVENT

การจัดงานอีเวนต์และงานประจมนั้นถือได้ว่าเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่มีความสำคัญสำหรับภาคธุรกิจเนื่องจากเป็นการนำมาซึ่งโอกาสทางธุรกิจที่หลากหลาย อย่างเช่น การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจกับพันธมิตรใหม่ๆ สร้างการรับรู้ต่อแบรนด์ให้มากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมต่อกับลูกค้าทางธุรกิจของตน ซึ่งจะส่งผลต่อการเติบโตทางธุรกิจต่อไป ในปัจจุบันเป็นเรื่องยากสำหรับงานอีเวนต์ที่จะทำให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางธุรกิจทุกฝ่ายมาเข้าร่วมงานด้วยตนเอง และพบปะกันในสถานที่จริง เนื่องจากพวกเขาเหล่านี้อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารทำให้เกิดการพัฒนาอีเวนต์ขึ้นในอีกรูปแบบที่เรียกว่า Virtual event คือ การจำลองสภาพแวดล้อมของงานอีเวนต์ที่จัดขึ้นจริง ซึ่งผู้เข้าร่วมงานสามารถมีส่วนร่วมผ่านการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้จากทุกแห่งบนโลก Virtual event นั้นสามารถจัดขึ้นเป็นส่วนขยายของอีเวนต์ที่เกิดขึ้นจริงหรือจัดเป็นอีเวนต์เดี่ยวๆ ก็ได้ โดยมีแพลตฟอร์มยอดนิยมและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดสำหรับการจัด Virtual event ตัวอย่างเช่น การใช้ Facebook หรือ YouTube สำหรับไลฟ์สตรีม การใช้ WebinarJam หรือ Zoom สำหรับสัมมนาออนไลน์ และการใช้ vFairs หรือ Connex สำหรับจัดงานอีเวนต์บนโลกเสมือนจริง ดังนั้นทุกประเภทของงานอีเวนต์สามารถจัดงานแบบ Virtual event ได้ แต่อีเวนต์ออนไลน์ที่เป็นที่นิยมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับตลาดการหางาน งานประชุม การประชุมสมาชิก งานแสดงสินค้า และการเปิดตัวผลิตภัณฑ์ จากข้อมูลของทาง iVent บริษัทผู้ให้บริการ Virtual event

## ประโยชน์หลักคือการเข้าถึง

การจัดงานแบบ Virtual event นั้นนำมาซึ่งประโยชน์ที่หลากหลายให้กับทั้งผู้จัดงานและผู้เข้าร่วมงาน สำหรับฝั่งของผู้จัดงานนั้น Virtual event สามารถเพิ่มการเข้าถึงงานอีเวนต์และอาจสร้างผู้เข้าร่วมงานหน้าใหม่ในงานอีเวนต์ครั้งถัดๆ ไป จากข้อมูลของ Techjury เว็บไซต์ที่ให้คำแนะนำทางด้านเทคโนโลยี ได้ให้ข้อมูลว่าผู้ชมกว่าร้อยละ 67 ที่ได้ดูการไลฟ์สตรีมนั้นมีแนวโน้มที่จะซื้อตัวเพื่อไปเข้าร่วมงานที่มีลักษณะหรือเนื้อหาที่คล้ายๆ กันในอนาคต นอกจากนี้ค่าใช้จ่ายในการจัด Virtual event นั้นถือได้ว่าอยู่ในระดับต่ำ เมื่อเปรียบเทียบกับการจัดงานอีเวนต์ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่จริง ตัวอย่างเช่น หากจัดงานการประชุมโดยมีผู้เข้าร่วม 300 คน เป็นระยะเวลา 3 วัน สำหรับการประชุมแบบปกติที่ต้องไปร่วมงานด้วยตัวบุคคลจะมีค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 210,600 เหรียญสหรัฐ ในขณะที่การประชุมที่มีเนื้อหาเดียวกันสามารถจัดขึ้นในโลกเสมือนจริงมีค่าใช้จ่ายเพียง 20,000 เหรียญสหรัฐถึง 40,000 เหรียญสหรัฐขึ้นอยู่กับจำนวนกิจกรรมย่อยในงาน ตามที่ Digitell บริษัทผู้ให้บริการด้านการบันทึกการประชุมได้คำนวณค่าใช้จ่ายไว้สำหรับฝั่งของผู้เข้าร่วมงานนั้น Virtual event มีความยืดหยุ่นต่อการเข้าร่วมมากกว่า เพราะว่ามันทำให้ผู้เข้าร่วมงานที่ไม่สามารถเข้าร่วมงานได้เนื่องจากปัญหาด้านการเดินทาง ปัญหาด้านเวลา หรืออุปสรรคอื่นๆ สามารถมีส่วนร่วมผ่านช่องทางออนไลน์ อีกทั้งผู้เข้าร่วมงานยังสามารถรับชมอีเวนต์นั้นๆ ซ้ำได้อีกในภายหลังจนกว่าผู้จัดงานอีเวนต์จะทำการนำข้อมูลดังกล่าวออกจากระบบ นอกจากนี้ Virtual event ยังทำให้ผู้ชมสามารถรับชมและสัมผัสกับกิจกรรมได้อย่างใกล้ชิดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพราะในสถานที่จัดขึ้นในสถานที่จริงบางครั้งอาจมีผู้คนหนาแน่นทำให้ลำบากในการเข้าร่วมและไม่สามารถได้ทำกิจกรรมตามที่ต้องการ อีกหนึ่งประโยชน์ของ Virtual event คือ การมีส่วนร่วมแบบเรียลไทม์สำหรับผู้เข้าร่วมทุกคนผ่านการสื่อสารแบบแชทสด (Live Chat) ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการโต้ตอบกันกับผู้รับชมคนอื่นๆ อย่างไรก็ตามการจัด Virtual event ก็มีข้อด้อยที่จำเป็นต้องพิจารณาอยู่เช่นกัน ได้แก่ การขาดการสื่อสารแบบตัวต่อตัว และสิ่งรบกวนที่ดึงความสนใจออกจากงานอีเวนต์ จากการสัมภาษณ์ Aucobo บริษัทที่เข้าร่วมในงาน Virtual event ของ NEXCON ข้อเสียที่ใหญ่ที่สุดของ Virtual event คือ ผู้เข้าร่วมจำนวนมากมักทำอะไรหลายๆ สิ่งไปพร้อมกับการเข้าชมอีเวนต์ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเหล่านี้ไม่ได้ให้ความสนใจอย่างละเอียด ซึ่งแตกต่างจากการเข้าร่วมงานอีเวนต์ที่เกิดขึ้นจริงที่ผู้เข้าร่วมให้ความสนใจกับงานอีเวนต์ได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ Aucobo ยังกล่าวอีกว่าบริษัทยังขึ้นชื่อบริษัทจัดงานแบบพบปะต่อหน้า เพราะที่สามารถพูดคุยใกล้ชิดกับลูกค้าได้มากกว่า ดังนั้นการจัดงานอีเวนต์บนพื้นที่จริงยังคงมีความต้องการอยู่เสมอ แต่การผสมผสานระหว่าง Virtual event กับอีเวนต์ที่เกิดขึ้นบนโลกจริง จะช่วยชดเชยข้อเสียเปรียบของแต่ละแบบและทำให้เกิดอีเวนต์ที่เหมาะสมให้แก่ทุกคน

# รูปแบบของเวิร์ชวลอีเวนต์ในลักษณะต่างๆ

Virtual event ถูกพัฒนามาจากรูปแบบไลฟ์สตรีมที่เรียบง่ายสู่รูปแบบการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่สามารถปรับแต่งได้ตามความต้องการ ซึ่งนักวางแผนอีเวนต์สามารถสร้างผลตอบรับที่ดีจากการใช้ประโยชน์ Virtual event ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป

- **การไลฟ์สตรีม (Live streaming)** หมายถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถบันทึกและถ่ายทอดออกอากาศพร้อมกันแบบเรียลไทม์ ปัจจุบันการไลฟ์สตรีมมีสัดส่วนเป็นจำนวนมากถึงกว่าสองในสามของปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมดและคาดว่าตัวเลขนี้จะเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 82 ภายในปี 2563 ซึ่งในอุตสาหกรรมไมซ์ก็มีการใช้งานไลฟ์สตรีมด้วยเช่นกัน เนื่องจากเนื้อหาแบบไลฟ์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเป็นอันดับสอง คือ การพูดบรรยาย การประชุม งานคอนเสิร์ตและเทศกาลต่างๆ โดยมีสัดส่วนการรับชมอยู่ที่ร้อยละ 43 ของไลฟ์คอนเทนต์ทั้งหมด จากข้อมูลของ Livestream ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มสำหรับการไลฟ์สตรีม ในปัจจุบันมีงานอีเวนต์ที่มีชื่อเสียงหลายงานได้ใช้ประโยชน์จากไลฟ์สตรีม ตัวอย่างเช่น South by Southwest (SXSW) เป็นการประชุมประจำปีเพื่อเฉลิมฉลองวงการเทคโนโลยี ธุรกิจ เพลงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งจัดที่เมือง Austin รัฐ Texas ประเทศสหรัฐอเมริกา อีเวนต์ดังกล่าวได้ใช้ประโยชน์จากการไลฟ์สตรีมด้วย 2 วิธีที่แตกต่างกัน วิธีแรก คือ ทางงานได้เชื่อมโยงสถานที่จัดงานทั้ง 4 แห่งที่ตั้งอยู่ต่างที่กันในใจกลางเมืองผ่านการไลฟ์สตรีม เพื่อให้ผู้คนที่อยู่ในแต่ละสถานที่รับรู้ถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละสถานที่ของงานอีเวนต์ วิธีที่สอง คือ ทาง SXSW ได้ถ่ายทอดสดผ่านช่องทาง YouTube เพื่อให้ผู้คนที่ไม่สามารถเดินทางมาได้ สามารถรับชมงานกิจกรรมต่างๆ ได้ตลอดทั้งงานอีเวนต์ ซึ่งช่องทาง YouTube นี้มีสมาชิกกว่า 200,000 คน อีกทั้งทางผู้จัดงานยังได้อัปโหลดวิดีโอกิจกรรมไว้ให้ผู้ชมสามารถดูย้อนหลัง ซึ่งมีผู้รับชมวิดีโอทั้งหมดแล้วกว่า 3.7 ล้านครั้ง

- **เว็บินาร์ (Webinar)** เป็นคำที่เอาไว้เรียก “web-based seminar” แบบสั้น ๆ หรือสามารถแปลได้ว่า “การสัมมนาผ่านเว็บไซต์” ซึ่งสามารถใช้ในการนำเสนอ (presentation) การบรรยาย (lecture) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) หรือการสัมมนา (seminar) โดยใช้แพลตฟอร์มซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยการบริหารการประชุมผ่านวิดีโอและส่งข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์เป็นหลัก Webinar มีลักษณะเด่นหลายประการที่เหมาะสมแก่งานประชุมที่ต้องมีการปฏิสัมพันธ์หรือความร่วมมือกัน อย่างเช่น การสื่อสารแบบเรียลไทม์ การแชร์ไฟล์วิดีโอ และการแชร์หน้าจอร่วมกัน เป็นต้น Webinar สามารถใช้ได้กับงานสัมมนาขนาดเล็ก ไปจนถึงงานที่มีกลุ่มคนขนาดหลายร้อยคน ตัวอย่างเช่น Schneider Electric บริษัทข้ามชาติที่เกี่ยวข้องทางด้านจัดการพลังงาน มีสาขาอยู่ทั่วโลกมากกว่า 100 ประเทศ บริษัทตระหนักว่าลูกค้าหลายคนไม่สามารถเดินทางมาเข้าร่วมงานอีเวนต์ของบริษัทได้ ทำให้ทางบริษัทมีความยากลำบากในการพัฒนาความสัมพันธ์กับลูกค้า ดังนั้น Schneider Electric จึงได้ขยายช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้าผ่านการใช้งาน Webinar ซึ่งสามารถรวบรวมผู้คนจากหลายๆ ที่ทั่วโลก ให้พบปะกันผ่านที่ประชุมออนไลน์ ผลจากการใช้ Webinar ทำให้บริษัทสามารถทำให้ลูกค้าเข้าร่วมงานเพิ่มขึ้นถึง 300 ราย หรือคิดเป็นร้อยละ 23 ของผู้เข้าร่วมงานทั้งหมด และสามารถทำรายได้ให้กับบริษัทเพิ่มขึ้น 5 แสนเหรียญสหรัฐในการจัด Webinar เพียงครั้งเดียว

- **อีเวนต์สภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Virtual environment event)** เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมทั้งหมดเพื่อให้มีความคล้ายคลึงกับสถานที่จริง ซึ่งงานอีเวนต์ประเภทนี้ถูกสร้างขึ้นจากการผสมเทคโนโลยีต่างๆ เช่น ไลฟ์แชท (Live chat) เว็บินาร์ (Webinar) วิดีโอสตรีมมิ่ง (Video streaming) และการสร้างภาพกราฟิกแทนตัวเอง (Avatar graphics) เข้าด้วยกัน ทำให้งานอีเวนต์ประเภทนี้สามารถมีประสิทธิภาพที่คล้ายคลึงกับอีเวนต์ในโลกจริง ซึ่งงานอีเวนต์ที่นิยมในการจัดงานรูปแบบนี้ได้แก่ งานแสดงสินค้า ตลาดงาน และงานประชุมวิชาการ มีตัวอย่างบริษัทที่จัดงานประเภทนี้ คือ BambooHR บริษัทผู้ให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวกับการบริหารทรัพยากรมนุษย์ เป็นผู้จัดงานประชุมเกี่ยวกับทรัพยากรมนุษย์ในรูปแบบเสมือนจริงที่ใหญ่ที่สุดในโลก งานอีเวนต์นี้มีผู้ลงทะเบียนกว่า 20,000 ราย และมีกิจกรรมมากถึง 60 อย่างให้เข้าร่วม ซึ่งผู้เข้าร่วมสามารถใช้ภาพกราฟิกแทนตัวเองในการสำรวจพื้นที่ต่างๆ ของงานอีเวนต์ เช่น Theater ที่มีแขกรับเชิญมาเป็นผู้บรรยายพร้อมกับการตอบคำถามต่างๆ หรือ Expo Hall เป็นพื้นที่สำหรับจัดแสดงบูธ (Booth) หรือ Resource Center ที่เป็นศูนย์กลางให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถดาวน์โหลดเอกสารออนไลน์ต่างๆ ได้ ส่งผลให้งานอีเวนต์นี้มีผู้เข้าร่วมงานอยู่ที่ 10,000 คน มียอดดูเนื้อหาต่างๆ ในงานกว่า 150,000 ครั้ง และมีผู้เยี่ยมชม Booth ถึง 20,000 ครั้ง

# แนวทางเพื่อการจัดงาน Virtual event ให้มีประสิทธิภาพ

## สิ่งที่ควรพิจารณาสำหรับการจัดงาน

แม้ว่าการจัด Virtual event จะมีความยุ่งยากและขั้นตอนในการเตรียมการที่น้อยกว่าการจัดงานหลักตามปกติ แต่ก็มีหลายปัจจัยที่ควรนำมาพิจารณาด้วยเช่นกัน เพื่อให้เกิดงานที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด ประการแรก ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมงานแต่ละคนแล้วแต่มีความสำคัญในการวางแผนกิจกรรมทุกประเภท แต่ว่าการจัดงานแบบ Virtual event ทางผู้จัดงานจำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องความแตกต่างของเวลาในแต่ละภูมิภาค และแพลตฟอร์มการจัดงานที่เป็นที่นิยมและเข้าถึงได้ของกลุ่มเป้าหมาย ประการที่สอง ควรพิจารณาอุปกรณ์ต่างๆ และประสิทธิภาพอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและเพียงพอต่อการถ่ายทอดเสียงและวิดีโอในแบบคุณภาพสูง เนื่องจากวิดีโอเหล่านี้เป็นสิ่งหลักที่ผู้เข้าร่วมงาน Virtual event จะได้สัมผัสตลอดตั้งแต่ต้นจนจบ ประการที่สาม ควรพิจารณาผู้ผลิตที่ชำนาญในด้านต่างๆ ได้แก่ 1) Producer ที่สามารถควบคุมความต่อเนื่องของงานอีเวนต์โดยรวม และมีความเข้าใจวิธีการสร้างอีเวนต์ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์และสามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้อย่างเป็นกันเอง 2) บุคลากรด้านเทคโนโลยี ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีต่างๆ และมีความพร้อมตลอด 24 ชั่วโมง สำหรับเหตุฉุกเฉินทางเทคนิคที่อาจเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่จัดงานอีเวนต์ตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็วที่สุด และ 3) Operators ผู้มีความรู้วิธีการควบคุมอุปกรณ์ต่างๆ เช่น กล้อง และสามารถตัดสินใจเลือกมุมหรือจุดที่จะถ่ายทอดสิ่งที่เกิดขึ้นในงานหลัก เพื่อให้ผู้เข้าชมงานอยู่ในโลกเสมือนจริงได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด ประการสุดท้าย คือ การเลือกแพลตฟอร์มให้เหมาะสมกับประเภทของงานอีเวนต์ที่จะจัดขึ้น เพื่อให้สามารถรองรับกิจกรรมต่างๆ ที่แตกต่างกันได้อย่างไม่มีปัญหาและไม่ติดขัด นอกจากนี้ก็ต้องคำนึงถึงความนิยมของตัวแพลตฟอร์มอีกด้วย เพื่อเพิ่มการเข้าถึงได้อย่างมีประสิทธิภาพของกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมงาน

## ข้อแนะนำทั่วไปสำหรับการจัด VIRTUAL EVENT

การจัดงานในอีเวนต์ทุกรูปแบบจำเป็นต้องพิจารณาประเด็นพื้นฐานต่างๆ รวมถึง Virtual event ด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตามประเด็นเหล่านี้จะมีความแตกต่างสำหรับการจัดงานแบบ Virtual event

**สิ่งดึงดูดความสนใจ**ของผู้เข้าร่วมงานสามารถสร้างได้แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับรูปแบบของ Virtual event หากเป็นการไลฟ์สดที่ทั่วๆ ไป จุดดึงดูดของงานจะขึ้นอยู่กับความน่าสนใจของสถานที่จริง และการทำโฆษณาต่างๆ ที่จะช่วยดึงดูดเด่นของไลฟ์สดที่ขึ้นมา ในทางกลับกันหากเป็นอีเวนต์สภาพแวดล้อมเสมือนจริง หน้าตาของตัวแพลตฟอร์มจะต้องได้รับการออกแบบให้มีเสน่ห์พอที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เข้าร่วมงานได้ อย่างไรก็ตามคุณภาพของเนื้อหาในงานก็ยังคงเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจหลักๆ ที่จะทำให้ผู้ชมอยากเข้ามาชมงานตั้งแต่แรกในอีเวนต์ทุกๆ รูปแบบ

**การส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์**ระหว่างผู้เข้าร่วมงานเป็นสิ่งที่ยากกว่าในงานแบบ Virtual event เพราะว่าเป็นงานที่ไม่ใช่การสื่อสารแบบพบปะต่อหน้า แต่ก็สามารถทำได้ด้วยการใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับบริบทของงาน อย่างเช่น การใช้แชทกลุ่มสำหรับไลฟ์สดเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถแสดงความรู้สึกให้แก่กันหลายๆ คนได้รับรู้ หรือการใช้ Video call สำหรับ Webinar เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถเห็นหน้าและการนำเสนอของผู้พูด

**การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล**เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการปรับปรุงงานอีเวนต์ในอนาคต สำหรับ Virtual event แล้วข้อมูลสามารถถูกเก็บรวบรวมได้ง่ายกว่างานอีเวนต์ที่เกิดขึ้นในโลกจริง เพราะว่าการกระทำทุกอย่างในโลกออนไลน์ส่วนมากสามารถถูกจัดเก็บบันทึกได้ในแบบอัตโนมัติ ดังนั้นผู้จัดงานจึงควรที่จะคอยเก็บรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ไว้ เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงการจัดงานในครั้งต่อไป ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะมีความแม่นยำมากกว่าการรวบรวมข้อมูลแบบอื่นๆ อีกด้วย