MICE INTELLIGENCE CENTER

TCEB THAILAND CONVENTION & EXHIBITION BUREAU

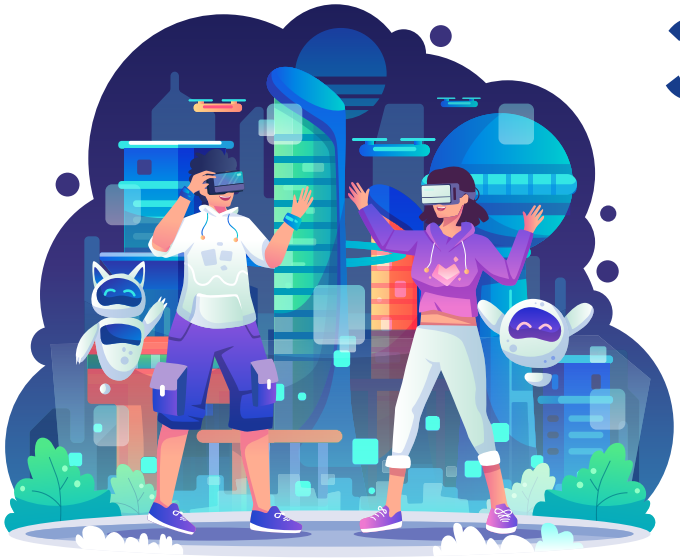
TIME CONSULTING

เปิดประตูสู่โอกาสใน อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ของประเทศไทย

Unleash Your Creative Power: Exploring Opportunities in Digital Content Industry

อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

(Digital Content) เป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เผยแพร่ จำหน่าย และให้บริการสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัล



3 ประเภทหลัก อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

1. **Games**
2. **Animations**
3. **Characters**

นอกจากนี้ยังมีรูปแบบอื่น เช่น Computer graphic, ภาพยนตร์รายการโทรทัศน์ สื่อการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) และ E-Book

ปัจจัยหลักที่สนับสนุนอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

1 โอกาสทางเศรษฐกิจจากเทคโนโลยีอุบัติใหม่ (Emerging Technologies)

- **การนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น AI, AR/VR** และ Blockchain มาปรับใช้กับการให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์
- **เครือข่ายเทคโนโลยี 5G ที่เอื้อต่อการพัฒนาการให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์**บนอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์

2 ค่านิยมและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป

- **พฤติกรรมของผู้บริโภคที่หันมาบริโภคสื่อดิจิทัล และดิจิทัลคอนเทนต์**ผ่านอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่มากขึ้น
- **Application ที่คนนิยมดาวน์โหลดมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ในระบบปฏิบัติการ Android และ IOS คือ Games** และเป็นประเภท Application ที่คนเสียเงินมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ด้วยเช่นกัน

3 การขยายตัวของผู้เล่นเกมออนไลน์หลังจากได้รับการยอมรับให้เป็นกีฬา E-Sport

- **ภาครัฐสนับสนุนกีฬา E-Sport ผ่านโปรแกรมส่งเสริมต่อเนื่องของภาครัฐ** เช่น E-Sport online academy และ E-Sport acceleration program
- Statista ประเมินว่า **จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ของไทยจะเพิ่มขึ้น 6.0%** ในปี 2565

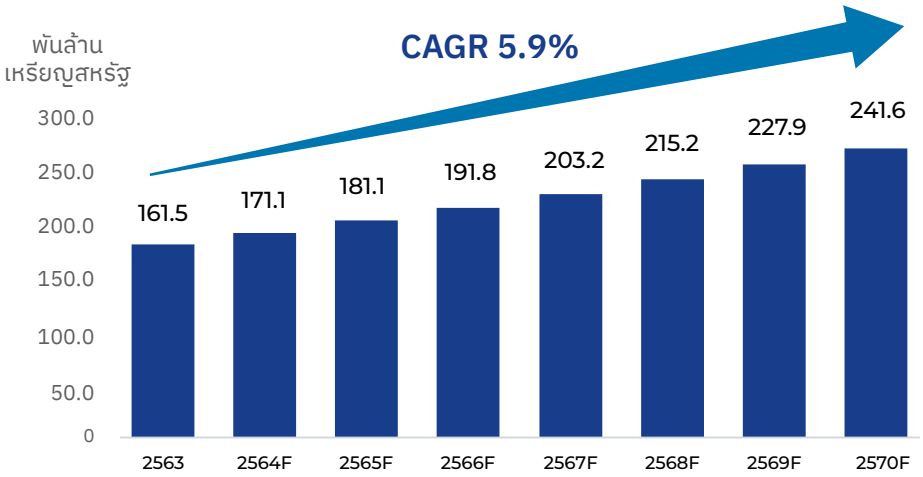
4 การขยายตัวของอุตสาหกรรม Social Media

- **ในปี 2564 อุตสาหกรรม Social Media มีมูลค่ามากถึง 49.09 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และแนวโน้มเติบโตขึ้น 26.2%** ต่อปี ในช่วงปี 2566 ถึง 2573

ที่มา: วิจัยกรุงศรี, Grandview research, We Are Social

มูลค่าตลาดโลกของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ มีแนวโน้มเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง

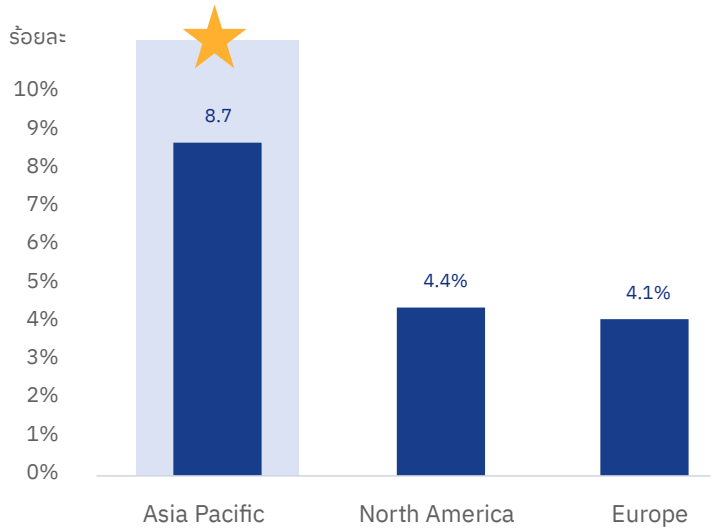
มูลค่าตลาดโลกของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์



มูลค่าตลาดโลกของ Digital Content
ทั่วโลกคาดการณ์ว่า จะเติบโตเฉลี่ยที่ **5.9** % ต่อปี
มีมูลค่ากว่า **2.41** แสนล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐ ภายในปี 2570

การเติบโตอย่างต่อเนื่องมาจากปัจจัยการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ (Smart Device) ที่เพิ่มขึ้น และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน รวมถึงการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในตลาดโลก

อัตราการเติบโตเฉลี่ยของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (CAGR 2563-2568)

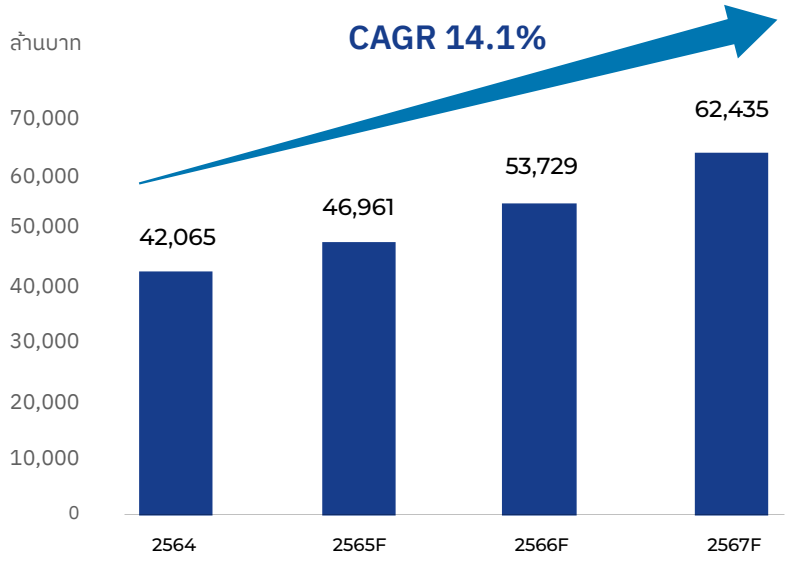


ในช่วงปี 2563 ถึง 2568 **ทวีปเอเชียแปซิฟิก จะมีอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์มากที่สุด** โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ย 8.7% ต่อปี

ปัจจัยหลักที่สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในทวีปเอเชียแปซิฟิก คือความนิยมในธุรกิจบริการเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมเพิ่มขึ้น จากการส่งเสริมกีฬา E-Sport และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมเกม

ที่มา: Valuates Reports, Statista

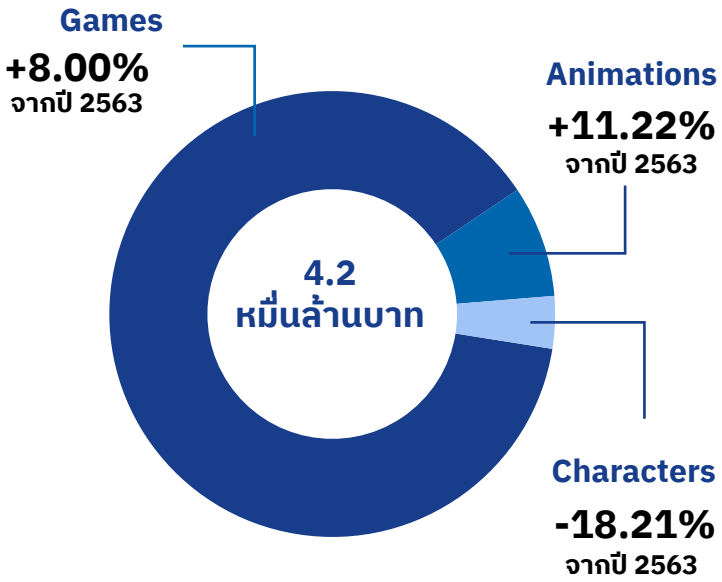
อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทย เป็นตลาดที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง



มูลค่าอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องในอัตราเฉลี่ย **14.1%** ต่อปี

โดยในปี 2567 จะมีมูลค่าถึง **62,435** ล้านบาท

การเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย มีผลมาจากอุตสาหกรรมเกมที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง จากการพัฒนาเกมบน Platform ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ และพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมเล่นเกมมือถือมากขึ้น



Digital Content ของประเทศไทย

ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ เกม แอนิเมชั่น และคาแรคเตอร์ โดย อุตสาหกรรมเกมมีสัดส่วนมากที่สุดกว่า **88.10 %**

อุตสาหกรรมแอนิเมชั่นมีแนวโน้มการเติบโตมากที่สุดจากการฟื้นตัวหลังจากสถานการณ์โควิด – 19 ของกิจกรรมบันเทิงที่เติบโตขึ้นในประเทศคู่ค้า โดยเฉพาะการสตรีมผ่านแพลตฟอร์มบน Internet ที่กำลังเติบโต เช่น Netflix, Youtube และ Disney Hotstar

ที่มา: DEPA

ตัวอย่างเทคโนโลยีที่มีการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและสนับสนุนอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ทั้งในและต่างประเทศ

Blockchain

- **ผู้พัฒนาเกมนำเทคโนโลยี Blockchain มาออกแบบระบบนิเวศ (Ecosystem) ภายในเกมให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น** รวมถึงสามารถสร้างรายได้ให้เกิดขึ้นจากการเล่นเกมได้ สามารถออกแบบเหรียญ (Token) เพื่อใช้จ่ายในระบบนิเวศเกม เช่น SAND Token (SAND)
- **ผู้ผลิตแอนิเมชั่นนำเทคโนโลยี NFT Blockchain เข้ามาใช้ในการสร้างมูลค่าของตัวละครในแอนิเมชั่น เหล่าแฟนคลับของตัวละคร สามารถสะสม NFT ของตัวละครนั้น ๆ ได้** เช่น แอนิเมชั่น STONER CATS ได้จัดทำ NFT ที่เกี่ยวกับตัวละครในเรื่องเพื่อให้สะสมเป็นคอลเลคชั่น

Metaverse

เทคโนโลยี Metaverse สามารถพัฒนาระบบนิเวศภายในเกมจากโลกแห่งจิตนาการให้กลายเป็นโลกเสมือนจริงที่เราสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้

- **นักพัฒนาเกมออนไลน์สามารถออกแบบสิ่งแวดล้อมและกิจกรรมต่าง ๆ ในเกม** เช่น การซื้อขายแลกเปลี่ยนไอเทม การผสานสถานที่จริงเข้าไปอยู่ในเกมด้วยเทคโนโลยี AR (Augmented Reality)
- **360° VR Metaverse Animation การนำเทคโนโลยี Metaverse มาช่วยออกแบบแอนิเมชั่น 3D ที่สามารถเห็นภาพได้แบบ 360°** โดยต้องใช้ควบคู่กับอุปกรณ์ VR

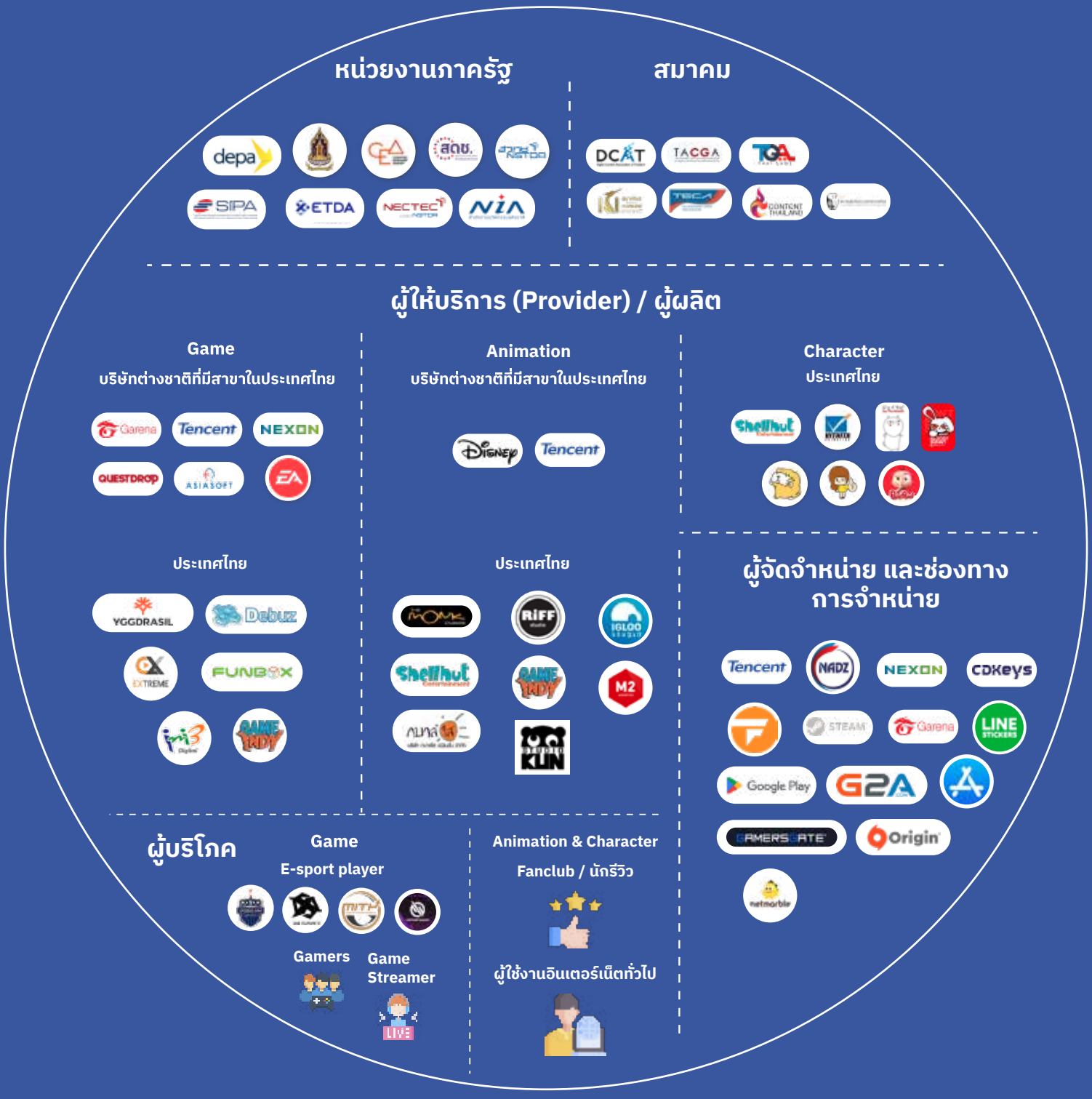
AR/VR

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) เป็นเทคโนโลยีที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงคอนเทนต์ 3D ผ่านอุปกรณ์สวมหัวและครอบตาได้

- **เทคโนโลยี AR/VR ถูกนำมาใช้เพื่อความบันเทิงในงานโฆษณา** เช่น นักออกแบบสามารถมองเห็นชิ้นงานออกแบบของตนได้แบบ 360 องศา ผ่านอุปกรณ์ AR/VR
- **Virtual Reality Animation การนำเทคโนโลยี VR มาใช้ในแอนิเมชั่น 3D** เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเนื้อเรื่อง
- **นักพัฒนาเกมชาวไทยเองก็เริ่มพัฒนาเกมที่ใช้ประโยชน์จาก AR/VR เช่น เกม Home Sweet Home ซึ่งเป็นเกมสัญชาติไทยที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก** นอกจากนี้ ยังมี “วีอาร์เกมคาเฟ่” ที่เปิดตัวหลายแห่งในกรุงเทพมหานครและกำลังได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น

ที่มา: Sandbox Game, DEPA

ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย



ที่มา: DEPA, RIGHTCG

ประเทศคู่แข่งหลักในกลุ่มอาเซียน (ASEAN) ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทย ได้แก่ ประเทศสิงคโปร์ และประเทศมาเลเซีย

การจัดอันดับ World Digital Competitiveness Ranking ในปี 2565 และสัดส่วนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเทียบกับประชากรในประเทศ

อันดับ 4
คะแนนรวม 99.48

92.0%

อันดับที่ 31
คะแนนรวม 76.2

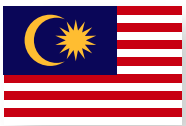
93.8%

อันดับ 40
คะแนนรวม 68.19

88.3%

การส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่โดดเด่น

- **เน้นการส่งเสริมการลงทุนโครงสร้างพื้นฐานและพัฒนาทรัพยากรในอุตสาหกรรมเพื่อการเป็น Digital Hub ของการลงทุนในอุตสาหกรรมเกมของโลก**
- **รัฐบาลออกนโยบาย Open Innovation ที่ให้บริษัทในอุตสาหกรรมดิจิทัลต่างชาติตั้งสาขาในประเทศได้ และต้องมีการจ้างงานคนสัญชาติสิงคโปร์** เช่น PIXEL Studio ได้ร่วมมือกับ IMDA ในการสร้าง PIXEL innovation space เพื่อแลกเปลี่ยนการสร้างสรรค์คอนเทนต์กับคนในประเทศ



- **รัฐบาลออกนโยบาย Digital Content Ecosystem: DICE เพื่อพัฒนาระบบนิเวศสำหรับดิจิทัลคอนเทนต์ โดยจัดตั้งหน่วยงาน Malaysia Digital Economy Corporation: MDEC** ขึ้นเพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการพัฒนาอุตสาหกรรม

ที่มา: World Digital Competitiveness Ranking IMD, Internet World Stats, MDEC, CEA

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประเทศสิงคโปร์ และประเทศมาเลเซีย

ประเทศสิงคโปร์

Gamescom Asia ในปี 2565

- **งานเทศกาลคอมพิวเตอร์และเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก** มีจำนวนค่ายเกมและทีมพัฒนามากกว่า 80 ทีม จาก 16 ประเทศทั่วโลก
- **Hybrid Trade Conference ให้ข้อมูลเชิงลึกของอุตสาหกรรมเกม เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง และทิศทางของอุตสาหกรรมเกมในอนาคต** จากผู้เชี่ยวชาญกว่า 100 คน
- **Virtual Trade Zone เป็นพื้นที่แสดงสินค้า สำหรับมืออาชีพในอุตสาหกรรม** เพื่อพบปะ เรียนรู้ และสร้างเครือข่ายผ่านการนำเสนอองค์กรและผลิตภัณฑ์
- **Virtual Entertainment Zone สำหรับแฟนคลับของนักพัฒนาเกมที่จะมาร่วมงาน** โดยจะมีการแสดงตัวเกมล่าสุด เดโม เกมอินดี้ และบทสัมภาษณ์ รวมถึงมีการทำงานร่วมกับสื่อ Content Creator และ สตรีมมิ่งแพลตฟอร์ม เพื่อจัดปาร์ตี้ให้แฟนคลับจากทั่วโลกได้รับชม

ประเทศมาเลเซีย

Malaysia Digital Content Festival ในปี 2565

- **ความร่วมมือระหว่าง Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) และ Comic Fiesta จัดแสดงผลิตภัณฑ์ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ที่พัฒนาโดยคนในประเทศมาเลเซีย** ภายในงานมีผู้เข้าร่วมกว่า 40,000 คน
- **กิจกรรมภายในงาน ประกอบด้วย** E-Sport Tournament, Game Showcases, Animation Screening และ Prize Giveaway
- **รวมถึงมีการจัด Job Fair จากบริษัทระดับนานาชาติ เช่น Larian Studio, Xsolla, Bandai Namco** เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจในอุตสาหกรรมเกม ได้มีโอกาสร่วมงานกับบริษัทชั้นนำ

อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทยได้รับการสนับสนุนผ่านนโยบายการส่งเสริม Soft Power เพื่อผลักดันให้ประเทศไทยเป็น Digital Content Hub ในภูมิภาคเอเชีย

ตัวอย่างนโยบาย โครงการ และกิจกรรมที่สนับสนุนการผลักดันให้ประเทศไทยเป็น Digital Content Hub

ด้านการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในอุตสาหกรรมดิจิทัล

- พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคคลากรในตลาดแรงงานทั้งภาครัฐและเอกชน ทุกสาขาอาชีพ รวมถึงส่งเสริมการพัฒนากลุ่มวัยเกษียณให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อประกอบอาชีพและสร้างรายได้ใหม่
- ส่งเสริมบุคคลากรในตลาดแรงงานให้เข้าสู่อุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมีเป้าหมายในการสร้างแรงงานดิจิทัล จำนวน 500,000 คน ภายในปี 2570

ด้านการสนับสนุนเงินช่วยเหลือหรืออุดหนุน

- DEPA: จัดตั้งกองทุนช่วยเหลือและอุดหนุน เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัล เช่น Digital Manpower Fund เพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคนและบุคลากรด้านเทคโนโลยี Digital Startup Fund เพื่อสนับสนุนการเริ่มต้นธุรกิจในอุตสาหกรรมดิจิทัล เป็นต้น

ด้านมาตรการทางภาษี

- BOI: สิทธิประโยชน์ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 8 ปี สำหรับบริษัทที่พัฒนาซอฟแวร์แพลตฟอร์ม เพื่อให้บริการดิจิทัล หรือดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไทย
- สิทธิประโยชน์ยกเว้นภาษีเงินได้ร้อยละ 200 เมื่อซื้อหรือใช้บริการโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากนักพัฒนาหรือผู้ประกอบการซอฟแวร์ที่ขึ้นทะเบียนอยู่กับทางสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล

ด้านการพัฒนาระบบเศรษฐกิจดั้งเดิมสู่เศรษฐกิจดิจิทัล

- ส่งเสริมให้ Digital Startup นำผลผลิตจากการวิจัยและพัฒนาต่อยอดในเชิงธุรกิจสร้างธุรกิจใหม่ให้เติบโตทั้งตลาดในและต่างประเทศ
- ส่งเสริมให้บริษัทเทคโนโลยีระดับโลกด้าน AI, Blockchain และ Big Data มาลงทุนตั้งกิจการใน Thailand Digital Valley ภายในพื้นที่ EEC

ด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานนวัตกรรมดิจิทัล

- จัดทำ National Platform ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และสามารถนำเทคโนโลยีแห่งอนาคต เช่น AI, Blockchain และ Big Data ไปพัฒนาธุรกิจของตนเองได้

อ้างอิง: แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลระยะที่ 2 (พ.ศ.2566 – 2570)

ที่มา: BOI, DEPA

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมส่งเสริม อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ประเทศไทย

Bangkok International Digital Content ในปี 2565

- **กิจกรรมเจรจาการค้าออนไลน์ระหว่างบริษัทดิจิทัลคอนเทนต์ของไทย** จำนวน 53 บริษัท กับบริษัทชั้นนำจากทั่วโลก 46 ราย จาก 12 ประเทศ ได้แก่ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ จีน มาเลเซีย สิงคโปร์ แคนาดา เวียดนาม บราซิล ฝรั่งเศษ ไต้หวัน อินเดีย และอินโดนีเซีย
- **จัดเวทีเสวนา เพื่อร่วมหาแนวทางการเพิ่มโอกาสและสร้างการเติบโตของอุตสาหกรรมแอนิเมชั่นไทย** ในหัวข้อ “The Next Chapter of Thai Animation Industry”
- **เกิดมูลค่าเจรจาการค้าประมาณ 690.65 ล้านบาท จากการจับคู่เจรจาการค้า 266** คู่ ในกลุ่มอุตสาหกรรมเกม แอนิเมชั่น คาแรคเตอร์ และอีเลิร์นนิ่ง
- **ประเภทของบริการที่ได้รับความสนใจสูงสุด ได้แก่ Animation Outsourcing Service** รองลงมาได้แก่ Game Outsourcing Service, Game Development และ Animation Co-production

DEPA Game Accelerator Program

- **DEPA ร่วมกับ Nintendo และสมาคมอุตสาหกรรมซอฟแวร์เกมไทย จัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้ผลิตและนักพัฒนาเกม**ในหมวด Action, Adventure, Strategy และ Sport (Casual Game)
- **Game Accelerator Program BATCH 2 ในปี 2564 สามารถผลักดันให้เกิดการเจรจาจับคู่ธุรกิจ 47 คู่ ซึ่งสามารถสร้างมูลค่ากว่า 140 ล้านบาท**
- **ในปี 2566 ทาง DEPA ได้ร่วมมือกับ TGA ต่อยอดนักพัฒนาเกมรุ่นใหม่** จากการร่วมมือกันระหว่าง โครงการ Game Accelerator Program BATCH 3 และ โครงการ Game Talent Showcase 2023

Tencent Cloud’s Game and Animation

- **Tencent Cloud ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชั่นและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย และสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย** จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และรับฟังประสบการณ์จากบริษัทเกม และสตูดิโอแอนิเมชั่นชั้นนำระดับโลก
- **ตัวอย่างหัวข้อการสนทนา ได้แก่ การให้บริการดิจิทัลคอนเทนต์ผ่านแอปพลิเคชัน Web3** กับวงการเกมและแอนิเมชัน รวมถึงการทำ Cross platform ในอุตสาหกรรม

ที่มา: Bangkok International Digital Content Festival, DEPA Annual Report 2022, Creative Thailand

ความท้าทายหลักของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทย

- **การแข่งขันจากต่างประเทศสูงขึ้น จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมของคู่แข่งสำคัญ** เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย เกาหลีใต้ โดยเฉพาะประเทศสิงคโปร์ที่มีนโยบายส่งเสริมให้ประเทศเป็น Digital Hub ของโลก
- **ความเร็วของระบบอินเตอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอินเตอร์เน็ตของประเทศไทย ยังมีการพัฒนาที่ล่าช้ากว่าประเทศเพื่อนบ้าน** จึงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาคอนเทนต์และการดึงดูดการลงทุน
- **บริษัทในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทยส่วนใหญ่มีขนาดเล็ก ยังขาดทักษะในการทำตลาดต่างประเทศ** ผลงานจึงยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในตลาดโลก รวมถึงจำนวนบุคลากรในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ที่มีทักษะสูงยังไม่เพียงพอ และ**ขาดทักษะภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการผลิตคอนเทนต์ และตอบสนองต่อตลาดต่างประเทศ**

การจัดกิจกรรมไมซ์ที่มุ่งเน้นอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์เป็นหนึ่งในการสร้างโอกาสในการแข่งขันของอุตสาหกรรมไมซ์ จาก 3 ปัจจัยหลัก

1 **โอกาสการจัดกิจกรรมไมซ์จากนโยบายของภาครัฐที่สนับสนุนการจัดกิจกรรมไมซ์ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์** เช่น การจัดงาน Bangkok International Digital Content เป็นประจำทุกปี จากการร่วมมือกันของ DEPA สมาคมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย และหน่วยงานพันธมิตร

2 **โอกาสการจัดกิจกรรมไมซ์ที่เพิ่มขึ้นจากการเติบโตของตลาดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์** โดยเฉพาะกลุ่มอุตสาหกรรมเกม (Game) ที่มีสัดส่วนมูลค่าตลาดมากที่สุดในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ และในปี 2565 มีมูลค่ากว่า 2.02 แสนล้านเหรียญดอลล่าร์สหรัฐ แนวโน้มเติบโตเฉลี่ย 9.08% ต่อปี

3 **โอกาสการจัดกิจกรรมไมซ์จากบทบาทของอุตสาหกรรมไมซ์ที่สามารถสนับสนุนและผลักดันอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของไทยสู่การเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ในภูมิภาคอาเซียน**

การจัดกิจกรรมไมซ์ควรมุ่งเน้นไปที่ 4 ประเด็นหลัก

1. **การจับคู่ธุรกิจภายในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อให้เกิดการจ้างงานและการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์และบริการ**
2. **การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอุบัติใหม่ (Emerging Technology) ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์** เช่น การใช้เทคโนโลยี Blockchain ในอุตสาหกรรมเกม
3. **การส่งเสริมและประชาสัมพันธ์อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทย ทั้ง Game, Animation และ คาแรกเตอร์ ผ่านการจัดกิจกรรมไมซ์ในรูปแบบต่าง ๆ**
4. **การสนับสนุนอุตสาหกรรมอีสปอร์ต (E-Sport) ผ่านการจัดการประชาสัมพันธ์นักพัฒนาเกมของประเทศไทย และการจัดกิจกรรมการแข่งขัน E-Sport ทั้งระดับประเทศและระดับนานาชาติ**

แนวทางการส่งเสริมการจัดกิจกรรมไมซ์ของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

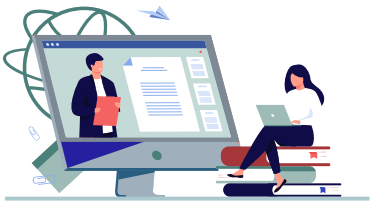
Segmentation

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

Targeting

กลุ่มผู้ประกอบการ Freelance นักพัฒนา ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ และนักลงทุน

Positioning



การจัดงานจับคู่ทางธุรกิจกับนักลงทุน บริษัททั้งในและต่างประเทศ ผ่านการแสดงผลงาน ผลิตภัณฑ์ และบริการ

แนวทางการเพิ่มศักยภาพ	การจัดงานแสดงสินค้า (Exhibition) และการจัดประชุมนานาชาติ (Conference)

รูปแบบการจัดกิจกรรมไมซ์

Exhibition

- จัดเทศกาล Showcase แสดงผลงาน สินค้า ผลิตภัณฑ์ และการให้บริการในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ (เกม แอนิเมชั่น คาแรกเตอร์) เพื่อให้เกิดการจับคู่ธุรกิจ การจ้างงาน และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ

กิจกรรมหลัก

- กิจกรรมประชาสัมพันธ์และนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น การแสดงศักยภาพการทำ Visual Effect ในภาพยนต์แอนิเมชั่น

ผู้เข้าร่วมงานหลัก (Visitor Profiles)

- นักลงทุน / ผู้จัดภาพยนต์และแอนิเมชั่น
- บริษัทที่สนใจการจ้าง Outsource ในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

ผู้แสดงสินค้าหลัก (Exhibitors)

- ผู้ประกอบการ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น สตูดิโอผลิตแอนิเมชัน ภาพยนต์ประเภทต่าง ๆ นักพัฒนาซอฟแวร์ นักพัฒนาเกม ผู้สร้างคาแรกเตอร์

Conference

- การจัด Conference นำเสนอเทรนด์โลกนวัตกรรม ที่มีผลกระทบต่ออุตสาหกรรม ให้ความรู้ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอุบัติใหม่กับอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น เทคโนโลยี Web3 กับการปรับตัวของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ เทคโนโลยี Blockchain, NFT, GameFi และ AR/VR

ผู้เข้าร่วมงานหลัก (Visitor Profiles)

- ผู้ประกอบการ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

ผู้นำเสนอ (Speaker)

- บริษัทที่ประสบความสำเร็จ หรือมีชื่อเสียงระดับโลก เช่น Facebook, Tencent, Garena เป็นต้น
- Influencer ที่มีความรู้และความสามารถในสาขาที่เกี่ยวข้อง เช่น Bitkub, Cryptomind, cdc เป็นต้น

การประชาสัมพันธ์กิจกรรมไมซ์

- ประชาสัมพันธ์ผ่านทางหน่วยงานและสมาคมที่เกี่ยวข้อง เช่น DEPA สมาคมเกมและสื่อดิจิทัลบันเทิง สมาคมอุตสาหกรรมซอฟแวร์เกมไทย สมาคม Content Thailand สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชั่นและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย เป็นต้น
- ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ ทาง Social Media Platform

ตัวอย่างแนวทางการขอการสนับสนุนการจัดกิจกรรมไมซ์

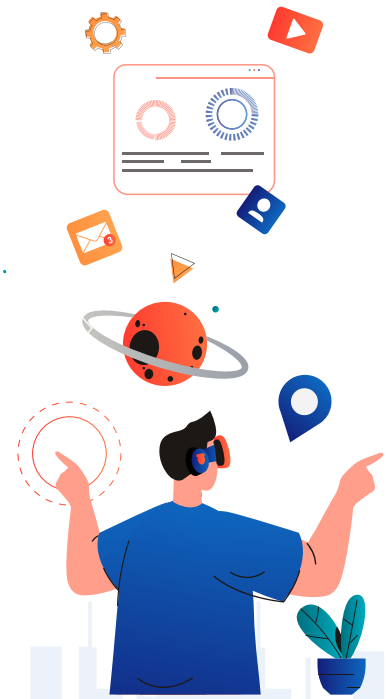
- ขอความร่วมมือและการสนับสนุนจากหน่วยงานและสมาคมที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ และการจัดงานไมซ์ของประเทศไทย
- ติดต่อบริษัทหลักด้านอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ของประเทศไทยเพื่อเป็น Sponsors เช่น ASIASOFT หรือ YGGDRAZIL Group เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมไมซ์ของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

The South by Southwest (SXSW)

SXSW เป็นงานประชุมสัมมนาและโชว์ผลงานในด้านสื่อ Interactive, IT, โฆษณา และนวัตกรรมด้านความบันเทิง รวมถึงการอัพเดทเทรนด์และแนวโน้มของโลกในแต่ละปี

กิจกรรมหลักภายในงาน



- **จัด Exhibition แสดงผลงาน นำเสนอนวัตกรรมด้าน Interactive จากบริษัทระดับโลกกของวงการ Multimedia** เช่น Sony, Netflix และ Twitter
- **จัดกิจกรรม Trade Show ที่รวบรวมบริษัทสตาร์ทอัพที่มีเทคโนโลยีใหม่ ๆ จากประเทศทั่วโลก** เพื่อให้เกิดการจับคู่ธุรกิจระหว่างบริษัทสตาร์ทอัพและนักลงทุน รวมถึงบริษัทยักษ์ใหญ่ระดับโลก
- **กิจกรรม Executive Assistant Meet Up นัดพบเลขาของผู้บริหาร** เพื่อสร้างเครือข่ายธุรกิจระหว่างกัน
- **เวที Conference ที่มีมากกว่า 1000 Session โดย Speaker ที่มีชื่อเสียง** เช่น Elon Mask ผู้ก่อตั้ง Tesla, Mark Zuckerberg จาก Facebook
- **งาน Music Festival ของศิลปินหน้าใหม่**
- **ประชาสัมพันธ์งานผ่านทาง Application บน Smart Phone ซึ่งผู้ที่สนใจเข้าร่วมงาน** สามารถติดตามข่าวสาร วันและเวลาของ Speaker แต่ละท่าน รวมถึงสถานที่การจัด Exhibition และ Music Festival

ที่มา: SXSW

MICE INTELLIGENCE CENTER

TCEB
THAILAND CONVENTION & EXHIBITION BUREAU

TIME CONSULTING

THAILAND CONVENTION & EXHIBITION BUREAU (PUBLIC ORGNISATION)

Siam Piwat Tower Building, 25 & 26 floor, unit A2, B1 & B2 989 Rama 1 Road,
Pathumwan, Bangkok 10330

+66 2 694 6000 **info@tceb.or.th**