







# ประเด็นที่น่าสนใจ

ความสนใจ และความพร้อมของ MSME กับการดำเนินธุรกิจในโลกคู่ขนานแห่งอนาคต/Metaverse

เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการ MSME 2,721 ราย จาก 6 ภูมิภาค ระหว่างวันที่ 20 - 28 เมษายน 2565

# กลุ่มตัวอย่างในแต่ละสาขาธุรกิจ

ภาคธุรกิจ	สาขาธุรกิจ
 <p>การผลิต 9 สาขา</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) การผลิตเสื้อผ้าและเครื่องนุ่งห่ม</li> <li>2) การผลิตผลิตภัณฑ์อาหาร</li> <li>3) การผลิตผลิตภัณฑ์จากยาง</li> <li>4) การผลิตผลิตภัณฑ์จากพลาสติก</li> <li>5) การผลิตไม้และเฟอร์นิเจอร์</li> <li>6) การผลิตผลิตภัณฑ์จากโลหะ</li> <li>7) การผลิตยารักษาโรค/สมุนไพร</li> <li>8) การผลิตอัญมณี และเครื่องประดับ</li> <li>9) การผลิตเครื่องหอม เครื่องสำอาง และผลิตภัณฑ์ในห้องน้ำ</li> </ol>
 <p>การค้า 5 สาขา</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10) คำส่งสินค้าอุปโภคและบริโภค</li> <li>11) คำส่งวัสดุก่อสร้าง</li> <li>12) คำปลีกจักรยานยนต์/รถยนต์</li> <li>13) คำปลีกอุปโภค/บริโภค (Modern trade)</li> <li>14) คำปลีกอุปโภค/บริโภค (ดั้งเดิม)</li> </ol>
 <p>การบริการ 10 สาขา</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>15) การก่อสร้าง</li> <li>16) การท่องเที่ยว</li> <li>17) บริการเสริมความงาม/สปา/นวดเพื่อสุขภาพ</li> <li>18) ด้านการขนส่งสินค้า</li> <li>19) ด้านการขนส่งมวลชน (ไม่ประจำทาง)</li> <li>20) สันทนาการ/วัฒนธรรม/การกีฬา</li> <li>21) โรงแรม/เกสต์เฮาส์/บังกะโล</li> <li>22) ร้านอาหาร/ภัตตาคาร</li> <li>23) กิจกรรมอสังหาริมทรัพย์</li> <li>24) บริการซ่อมบำรุง</li> </ol>
 <p>ภาคการเกษตร</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>25) ธุรกิจภาคการเกษตร</li> </ol>



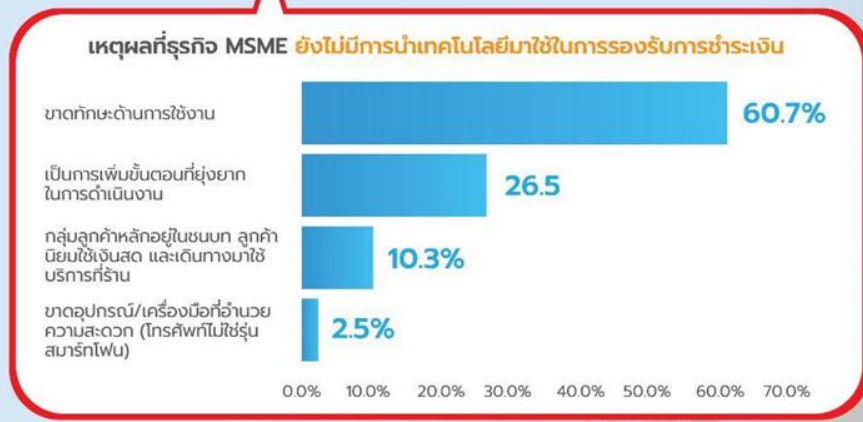


# MSME กว่าร้อยละ 95 มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้รองรับการชำระเงินแล้ว และกว่าร้อยละ 51 มีช่องทางการขายสินค้า/บริการออนไลน์ แต่ยังมีธุรกิจส่วนหนึ่งที่ยังไม่มีการนำมาใช้ เพราะผู้ประกอบการขาดทักษะการใช้งาน และ/หรือมองว่าเป็นการเพิ่มขึ้นตอนที่ยุ่งยากในการดำเนินงาน

## การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการดำเนินงานของธุรกิจ MSME ในปัจจุบัน



### สาขาธุรกิจที่ยังไม่มีช่องทางการชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ 3 อันดับแรก



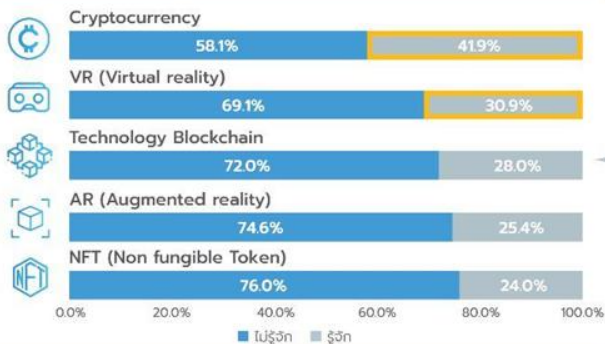
### ข้อมูล Insight

รายละเอียดเหตุผลที่ธุรกิจยังไม่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจ

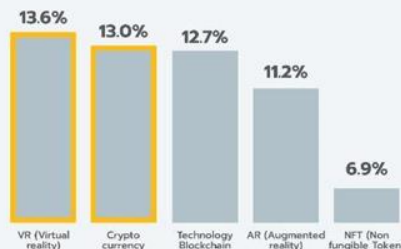
- ผู้ประกอบการที่ขาดทักษะการใช้งาน ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ประกอบการที่มีอายุมาก
- ลักษณะของธุรกิจที่อยู่ในรูปแบบการซื้อขายสินค้า/บริการวันต่อวัน
- ขาดสิ่งอำนวยความสะดวก ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงรับบริการจากธนาคาร (ไม่มีตู้ ATM หรือธนาคารมีพื้นที่ที่ห่างไกลจากชนบท) หรือขาดการเข้าถึงความช่วยเหลือด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเมื่อเกิดปัญหาขัดข้องทางด้านเทคนิค

# MSME ส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักข้อมูลเกี่ยวเทคโนโลยีสมัยใหม่ แม้จะรู้จักแต่ยังไม่เคยนำมาใช้งาน ซึ่งหากพิจารณาเทคโนโลยีที่ผู้คนรู้จักมากที่สุดจะเป็น Cryptocurrency และ VR มากที่สุด ตามลำดับ

## เทคโนโลยีสมัยใหม่กับธุรกิจ MSME



## สัดส่วนธุรกิจที่รู้จักเทคโนโลยีสมัยใหม่และเคยใช้งาน



เทคโนโลยีที่รู้จัก ส่วนใหญ่ยังไม่เคยใช้งาน และจะเป็นเทคโนโลยีที่ถูกพูดถึงบนโลกออนไลน์



MSME ส่วนใหญ่ยังไม่สนใจที่จะใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มากนัก จากสัดส่วนความสนใจที่ยังอยู่ในระดับที่น้อย โดยเฉพาะเทคโนโลยี VR และ AR เพราะผู้ประกอบการมองว่าส่วนใหญ่สินค้า/บริการของธุรกิจไม่จำเป็นต้องใช้งานเทคโนโลยีดังกล่าว

## ความสนใจเทคโนโลยีสมัยใหม่ของธุรกิจ MSME

Cryptocurrency



27.0%

Technology Blockchain



26.4%

NFT (Non fungible Token)



22.9%

AR (Augmented reality)



20.5%

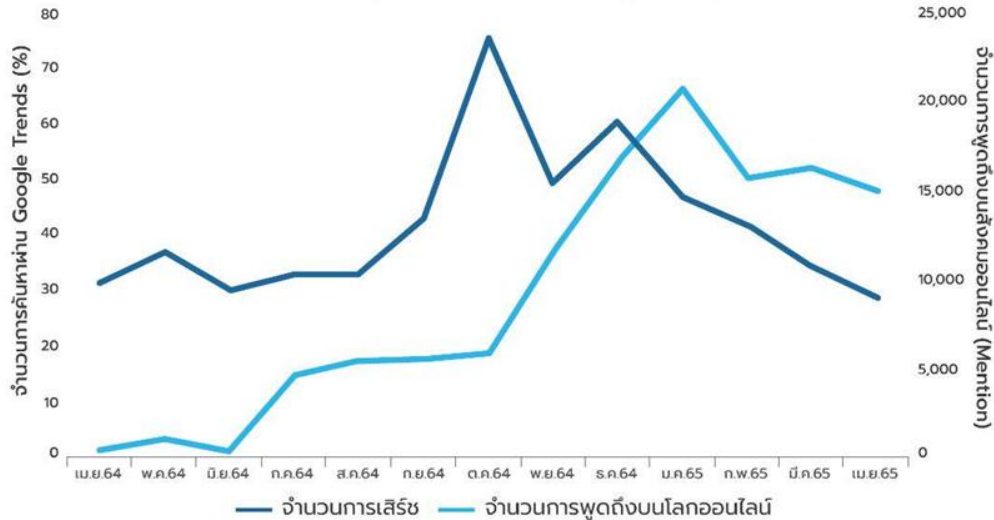
VR (Virtual reality)



20.3%

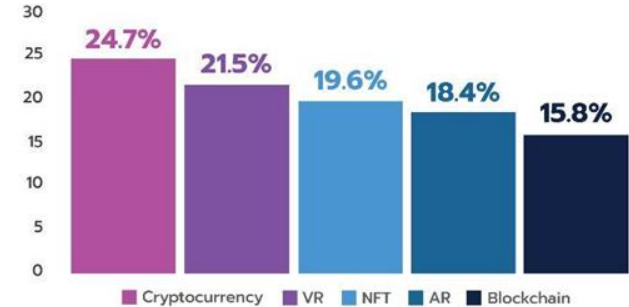
# การค้นหาคำบน Google Trends และการพูดถึงคำเกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่บนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น ที่สุดคือ **Cryptocurrency**

จำนวนการค้นหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ผ่าน Google Trend (แกนซ้าย)  
และการพูดถึงบนสังคมออนไลน์ (แกนขวา)

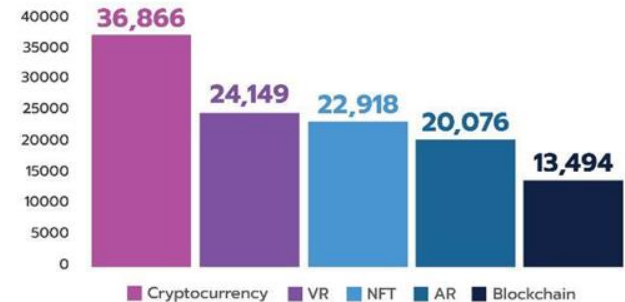


ข้อมูลจากเครื่องมือ Mandala Analytics ตั้งแต่เดือน เมษายน 64 - พฤษภาคม 65 โดยรวบรวมข้อมูลจาก Social Platform ได้แก่ Facebook, Twitter, Instagram และ Youtube  
Keyword: คริปโตเคอเรนซี, บล็อกเชน, คริปโต, บล็อกเชน, NFT, Blockchain, Crypto, Cryptocurrency, เหรียญโทเคน, สินทรัพย์ดิจิทัล, เทคโนโลยี+AR, เทคโนโลยี+VR, AR+Augmented reality, VR+virtual reality, โทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้, Non-Fungible Token, Blockchains  
Tag: Blockchains: บล็อกเชน, Blockchain, Blockchains.  
NFT: NFT, เหรียญโทเคน, สินทรัพย์ดิจิทัล, โทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้, Non-Fungible Token  
Cryptocurrency: Cryptocurrency, คริปโต, คริปโตเคอเรนซี, เหรียญ+คริปโต, ,สินทรัพย์ดิจิทัล  
AR: เทคโนโลยี+AR, AR+Augmented reality, AR.  
VR: เทคโนโลยี+VR, VR+virtual reality, VR.

การค้นหาผ่าน Google Trends



จำนวน Mention ที่มีการพูดถึงบนโลกออนไลน์





# มีเพียงร้อยละ 23.4 ที่รู้จัก Metaverse และพบว่า MSME ที่ตอบว่ารู้จัก ส่วนใหญ่ยังมีความเข้าใจที่ไม่ถูกมากนัก

## โลกคู่ขนาน/Metaverse กับธุรกิจ MSME



**76.6%**  
ไม่รู้จัก



**23.4%**  
รู้จัก

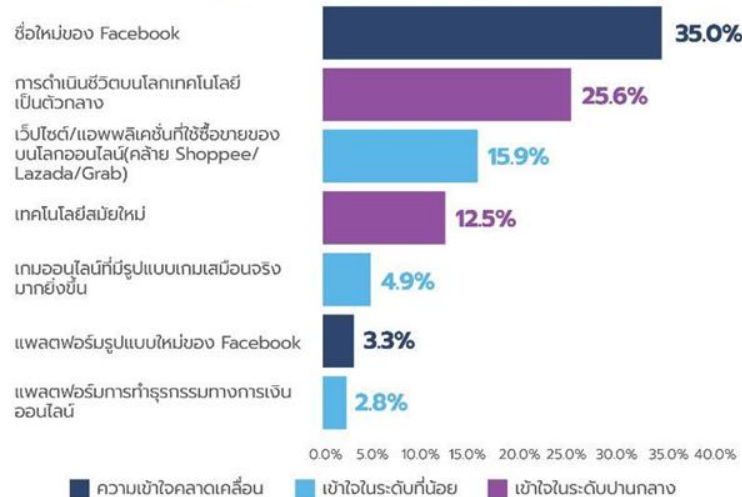


### ข้อมูล Insight

ลักษณะสำคัญของธุรกิจที่ ตอบว่ารู้จัก Metaverse

- กว่าร้อยละ 98 เป็นธุรกิจที่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้
- เป็นธุรกิจที่ให้บริการสินค้า/บริการที่เป็นที่นิยมซื้อขายกันในโลกออนไลน์ในปัจจุบัน
- กว่าร้อยละ 66 เป็นธุรกิจขนาด Micro อย่างไรก็ตามหากพิจารณาความรู้จักตามนิยามของ Metaverse พบว่ากว่าร้อยละ 62 คิดว่า Metaverse คือชื่อใหม่ของ Facebook ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ค่อนข้างคลาดเคลื่อน

## นิยามของโลกคู่ขนาน/Metaverse ที่ธุรกิจ MSME รู้จัก



## สาขาธุรกิจที่ตอบว่ารู้จักโลกคู่ขนาน/Metaverse 7 อันดับแรก



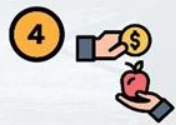
1 บริการการท่องเที่ยว



2 คำปลั๊กอุปโภค/บริโภค (Modern trade)



3 ร้านอาหาร/ภัตตาคาร



4 คำสั่งซื้อค้าอุปโภคและบริโภค



5 บริการกิจกรรมอสังหาริมทรัพย์



6 บริการการก่อสร้าง

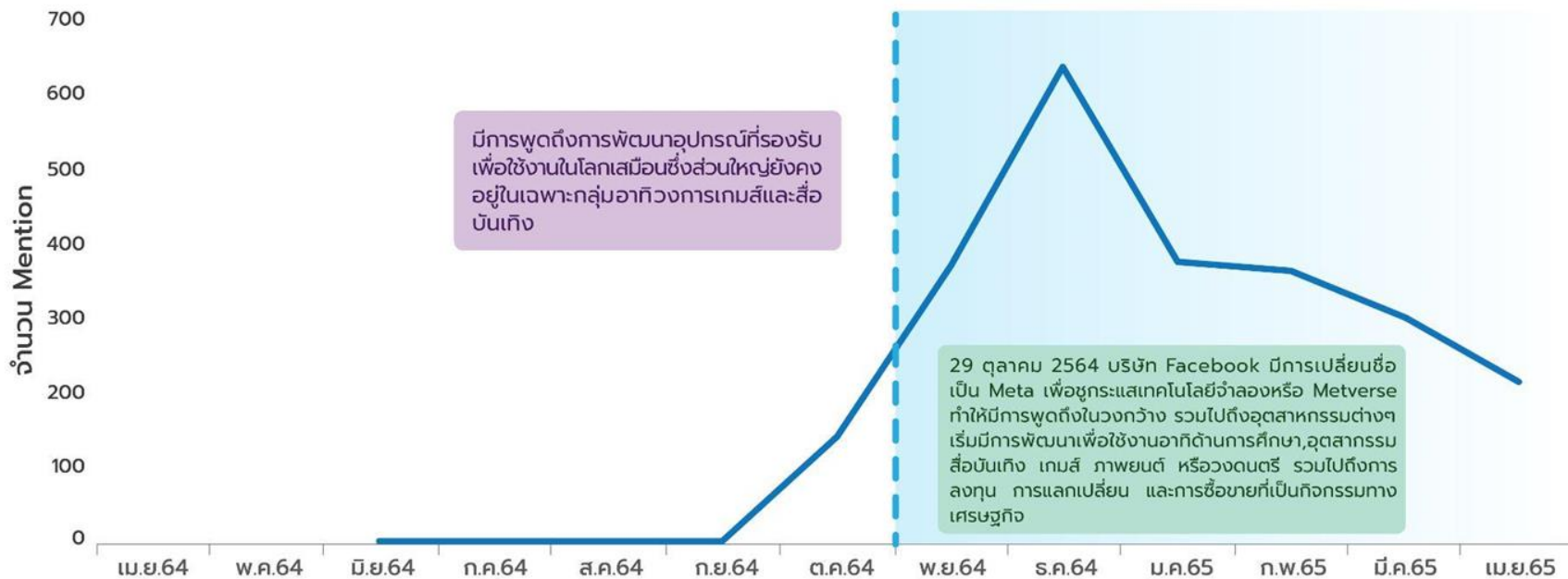


7 ด้านการขนส่งสินค้า

หมายเหตุ : 7 สาขาธุรกิจที่ตอบว่ารู้จักโลกคู่ขนาน/Metaverse คำนวณเฉพาะธุรกิจที่ตอบว่ารู้จักโลกคู่ขนาน/Metaverse เทียบกับจำนวนธุรกิจทั้งหมดของธุรกิจนั้น

เริ่มมีการพูดถึง **Metaverse** บนโลกออนไลน์ในช่วงปลายปี 2564 จากการประกาศเปลี่ยนชื่อบริษัท Facebook เป็น Meta ส่งผลให้ผู้คนมีความสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี Metaverse เพิ่มขึ้น

## การพูดถึง Metaverse บนโลกออนไลน์



กว่าร้อยละ 62 ของ MSME ยังไม่แน่ใจว่าสินค้า/บริการของธุรกิจ จะเข้าสู่ Metaverse ได้หรือไม่ มีเพียงร้อยละ 12.3 ของ MSME ที่ประเมินว่าสินค้า/บริการอยู่ใน Metaverse ได้ ส่วนใหญ่คือกลุ่มธุรกิจที่ขายสินค้า/บริการผ่านช่องทางออนไลน์มาก่อนแล้ว

กว่าร้อยละ 40 ของ MSME ยังไม่สนใจที่จะนำสินค้า/บริการ เข้าสู่ Metaverse แต่หากพิจารณาเฉพาะธุรกิจที่ประเมินว่า สินค้า/บริการสามารถอยู่ใน Metaverse ได้ จะมีสัดส่วน ความสนใจเพิ่มขึ้นมากถึงร้อยละ 70.7

สินค้าหรือบริการของธุรกิจ MSME สามารถอยู่ใน ระบบนิเวศของโลกคู่ขนาน/Metaverse



ความสนใจของธุรกิจ MSME ที่จะนำสินค้าหรือบริการเข้าสู่ โลกคู่ขนาน/Metaverse



ข้อมูล Insight

สาขารธุรกิจสำคัญที่ประเมินสินค้าหรือบริการว่าจะสามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้ คือ

- กลุ่มการค้าส่งสินค้าอุปโภคบริโภค และค้าปลีกอุปโภค/บริโภค(Modern trade) และร้านอาหาร เนื่องจากผู้ประกอบการคิดว่าจะมีการให้บริการผ่านโลกออนไลน์ที่มีลักษณะคล้าย Grab หรือช่องทางการขายสินค้าอื่นๆ ทำให้ประเมินว่าสินค้า/บริการให้บริการได้
- บริการกิจกรรมอสังหาริมทรัพย์

เนื่องจากผู้ประกอบการประเมินว่าลักษณะการให้บริการของธุรกิจ มีขั้นตอนไม่ยุ่งยาก ทำให้ ง่ายต่อการที่จะเข้าสู่ Metaverse อีกทั้งคาดการณ์ว่าจะเป็นที่ต้องการของลูกค้าเพราะลูกค้าจะสามารถ เข้าสู่พื้นที่เสมือนจริง และใช้ประกอบการตัดสินใจได้มากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มหอพัก หรือพื้นที่ให้เช่า

- บริการการก่อสร้าง และผลิตไม้ และเฟอร์นิเจอร์

จากผู้ประกอบการมองว่าการให้บริการออกแบบโครงสร้างต่างๆ ให้บริการด้วยเทคโนโลยี AR (Augmented reality) และ VR (Virtual reality) สามารถทำได้ เพราะในปัจจุบันเริ่มมีแล้วที่ทำให้ เห็นภาพ 3 มิติของโครงสร้างต่างๆ

\*\* ธุรกิจที่ประเมินว่าสินค้า/บริการ สามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้ เป็นความคิดเห็นของ ผู้ประกอบการ ซึ่งอาจจะเป็นความเข้าใจในเรื่อง Metaverse ที่ยังไม่ถูกต้อง

ธุรกิจ MSME ที่นับเฉพาะธุรกิจที่ประเมินว่าสินค้าหรือบริการ สามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้





# MSME เกือบร้อยละ 90 คาดว่าจะไม่ได้รับผลกระทบจากการเกิดขึ้นของ Metaverse โดยส่วนใหญ่ ผู้ประกอบการให้ความเห็นว่าเทคโนโลยีดังกล่าวยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก ส่วน MSME ที่ตอบว่าจะได้รับผลกระทบส่วนใหญ่กังวลว่าลูกค้าหน้าร้านจะลดลง โดยเฉพาะในกลุ่มธุรกิจที่ยังไม่มีช่องทางการขายสินค้า/บริการออนไลน์



ผลกระทบที่ธุรกิจ MSME คาดว่าจะได้รับ หากเกิดโลกคู่ขนาน/Metaverse



ได้รับผลกระทบ  
12.1%



ไม่ได้รับผลกระทบ  
87.9%



## ข้อมูล Insight

ลักษณะสำคัญของธุรกิจที่ ประเมินว่า Metaverse ไม่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

- ธุรกิจขนาด Micro ที่มีพื้นที่ตั้งอยู่ในเขตชุมชน ทำให้ผู้ประกอบการประเมินว่าไม่จำเป็นต่อกลุ่มลูกค้าหลักของธุรกิจ
- ธุรกิจที่เป็นการให้บริการ ผู้ประกอบการจึงมองว่าการให้บริการไม่สามารถผ่านช่องทางออนไลน์ได้ โดยเฉพาะการให้บริการกลุ่มการซ่อมแซม/บำรุงหรือก่อสร้าง

## ข้อมูล Insight

ลักษณะสำคัญของธุรกิจที่กังวลว่าลูกค้าหน้าร้านจะลดลง

- ธุรกิจที่ยังไม่มีช่องทางการขายสินค้าออนไลน์

สาขารธุรกิจที่กังวลว่าจะมีลูกค้าหน้าร้านลดลง 3 อันดับแรก



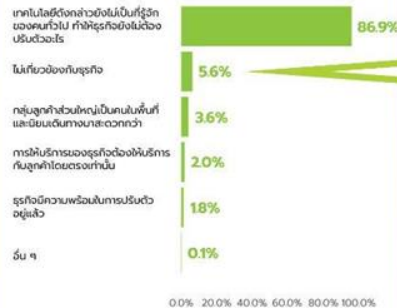
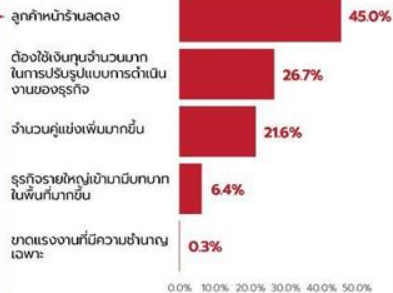
ค้าปลีกอุปโภค/บริโภค (ดั้งเดิม)



บริการการท่องเที่ยว



ร้านอาหาร/ภัตตาคาร



สาขารธุรกิจที่กังวลว่าจะมีลูกค้าหน้าร้านลดลง 3 อันดับแรก



ค้าส่งวัสดุก่อสร้าง



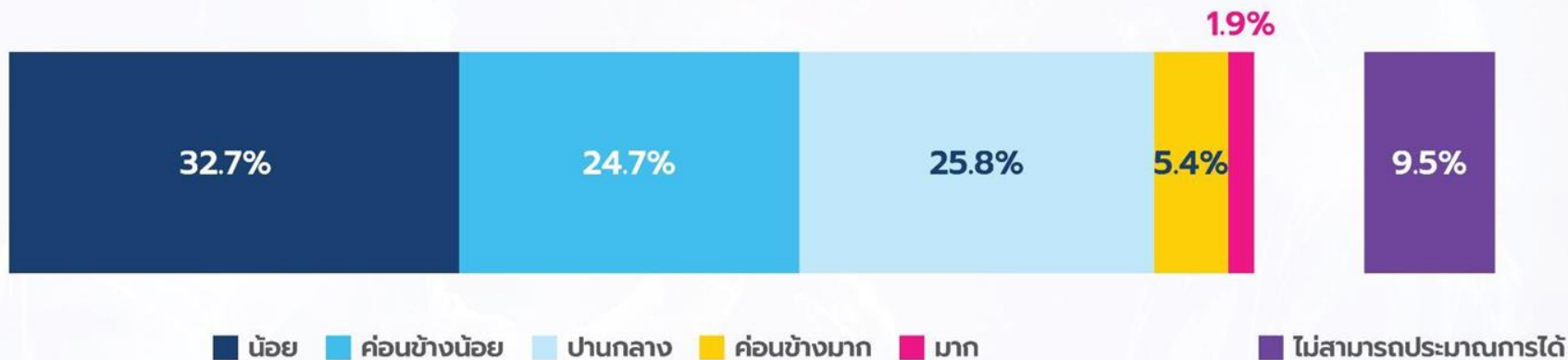
บริการการก่อสร้าง



ค้าปลีกจักรยานยนต์/รถยนต์

**MSME กว่าร้อยละ 50 คาดการณ์ผู้คนจะเข้าไปใช้งาน Metaverse ยังอยู่ในระดับที่น้อย และค่อนข้างน้อย และมีเพียงร้อยละ 1.9 ที่คาดการณ์จะมีผู้คนจำนวนมากเข้าไปใช้ เพราะเทคโนโลยีดังกล่าวยังไม่เป็นที่รู้จัก การเข้าไปใช้งานหลักจึงจะมีเพียงคนที่สนใจในด้านเทคโนโลยีเท่านั้น**

คาดการณ์การใช้งานของผู้คนในโลกคู่ขนาน/Metaverse ในระยะเวลา 3 ปีข้างหน้า

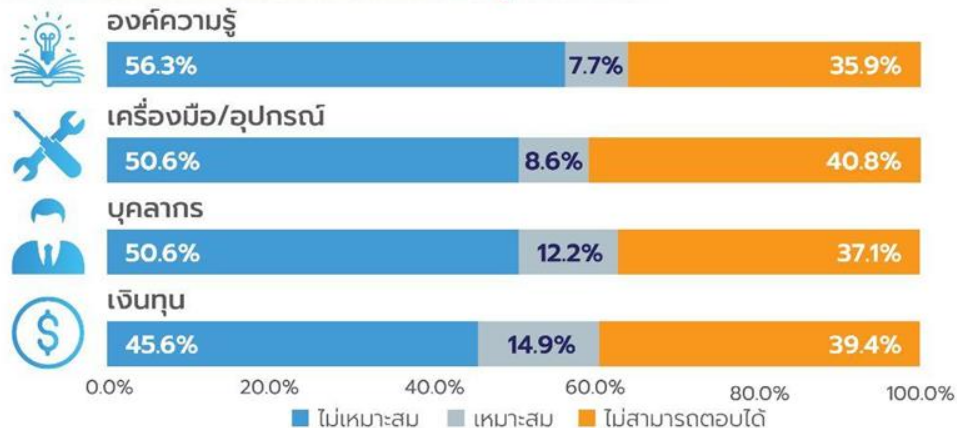




# MSME ส่วนใหญ่ประเมินว่าทรัพยากรของธุรกิจยังไม่เหมาะสม และผู้ประกอบการยังไม่พร้อมที่จะเข้าสู่ Metaverse โดยเฉพาะทรัพยากรด้านองค์ความรู้ ส่วน MSME ที่พร้อมจะเข้าสู่ Metaverse ส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาด Small และ Medium และเป็นธุรกิจที่มีความเหมาะสมด้านทรัพยากรอย่างน้อยด้านใดด้านหนึ่ง

## ความพร้อมของทรัพยากรของธุรกิจ MSME ที่จะเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse ในปัจจุบัน

### ประเมินความเหมาะสมของทรัพยากรของธุรกิจ MSME



### ประเมินความพร้อมของธุรกิจ MSME



**ข้อมูล Insight** จากการประเมินทรัพยากรของธุรกิจ MSME พบว่าองค์ประกอบด้านทรัพยากรที่ผู้ประกอบการยังขาดมากที่สุดคือด้านองค์ความรู้ เนื่องจากผู้ประกอบการไม่ทราบถึงรูปแบบ หรือลักษณะขั้นตอนที่จะนำเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse นอกจากนี้ยังส่งผลต่อเนื่องให้ผู้ประกอบการไม่สามารถตอบได้ว่าอุปกรณ์/เครื่องมือที่มีอยู่เหมาะสมแล้วหรือไม่

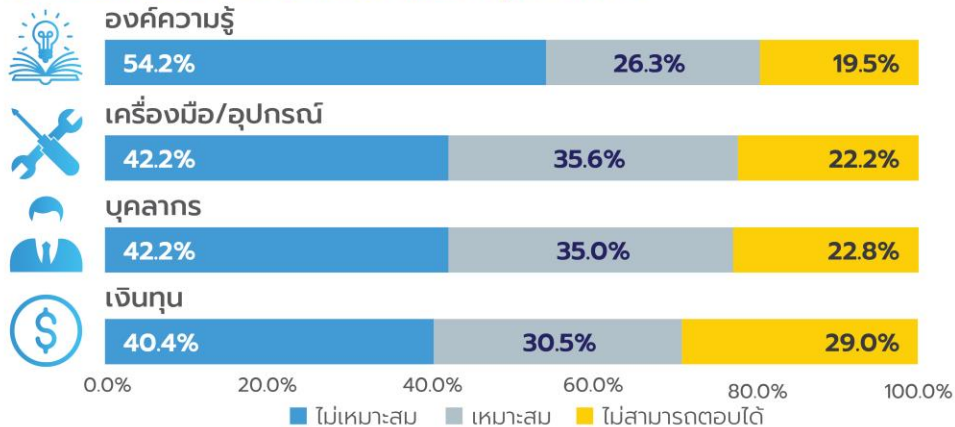
### ธุรกิจ MSME ที่ตอบว่ามีความพร้อมที่จะเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse แบ่งตามขนาดธุรกิจ



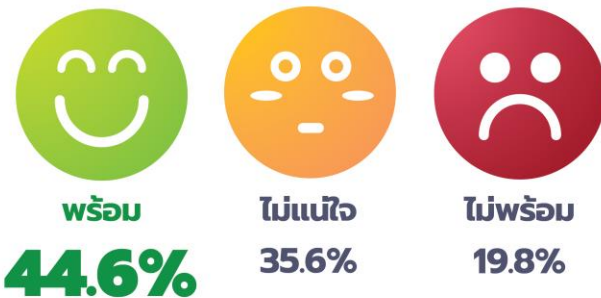
หากพิจารณาเฉพาะธุรกิจที่ประเมินว่าสินค้า/บริการสามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้ พบว่า MSME ส่วนใหญ่จะมีสัดส่วนที่ประเมินว่าทรัพยากรของธุรกิจมีความเหมาะสมเพิ่มขึ้น อีกทั้ง MSME เกือบร้อยละ 45 ประเมินว่ามีความพร้อมที่จะเข้าสู่ Metaverse

ความพร้อมของทรัพยากรของธุรกิจ MSME ที่จะเข้าสู่โลกชุมชน/Metaverse ในปัจจุบัน (นับเฉพาะที่ประเมินว่าสินค้าหรือบริการของธุรกิจสามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้)

### ประเมินความเหมาะสมของทรัพยากรของธุรกิจ MSME



### ประเมินความพร้อมของธุรกิจ MSME





# Persona



## ลักษณะสำคัญของธุรกิจ MSME ที่ให้ความสนใจ มีความพร้อมที่จะนำสินค้า/บริการเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse

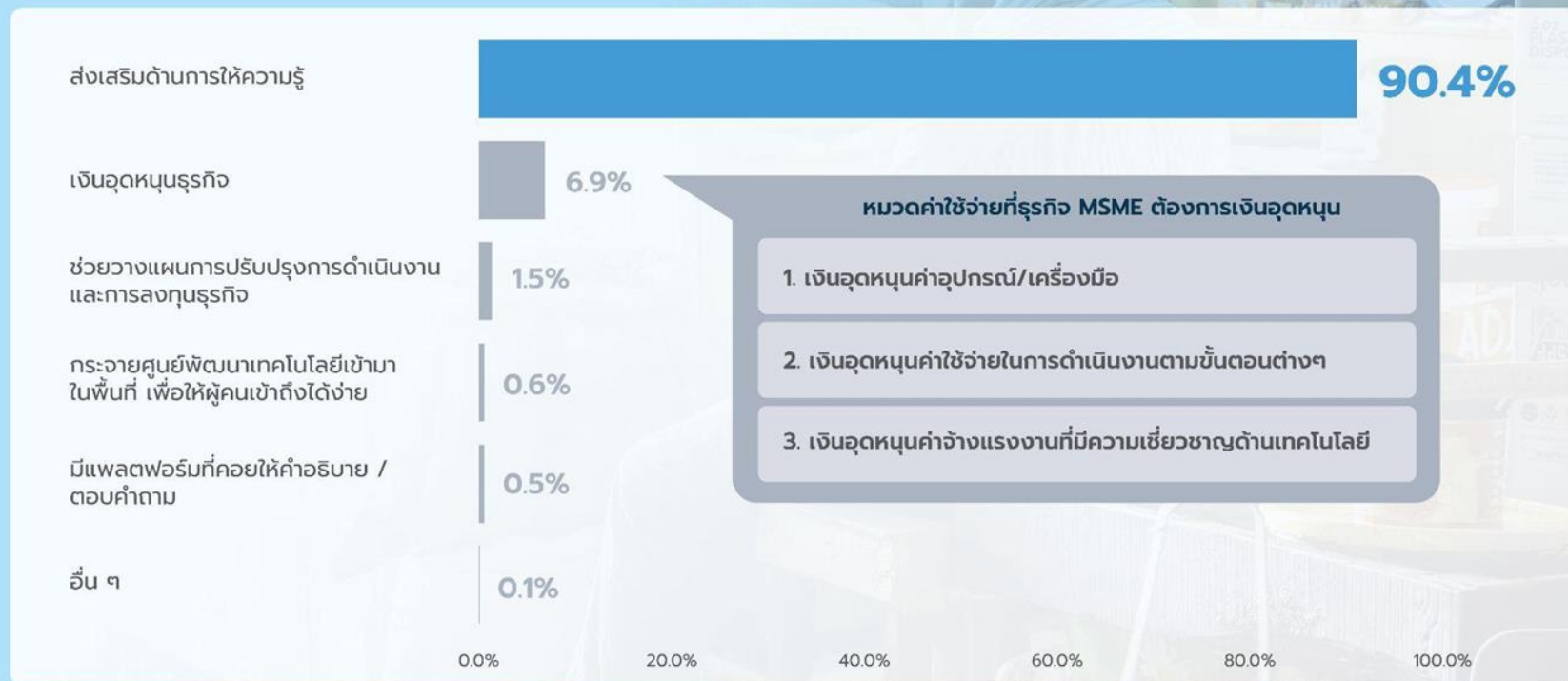
**อายุ** : ผู้ประกอบการทั้งหมดมีช่วงอายุที่ไม่เกิน 40 ปี  
**ลักษณะสำคัญของธุรกิจ**

- ธุรกิจทั้งหมดมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการดำเนินงานของธุรกิจแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการรองรับการชำระเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์ และช่องทางการขายสินค้า/บริการออนไลน์
- ผู้ประกอบการทั้งหมดมีความสนใจในกลุ่มเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างน้อยด้านใดด้านหนึ่ง ดังนี้
  - 🕸 Cryptocurrency
  - 🔗 Technology Blockchain
  - 🕶 VR (Virtual reality)
  - 📄 AR (Augmented reality)
  - 🏠 NFT (Non fungible Token)
- และกว่าร้อยละ 50 รู้จักและเคยใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่แล้ว โดยเฉพาะเทคโนโลยี AR (Augmented reality) และ VR (Virtual reality) รวมไปถึง Cryptocurrency

**หมายเหตุ** : สอดตามข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ประกอบการทั้งหมด 55 รายจากผู้ประกอบการทั้งหมด 2,721 ที่ตอบว่ารู้จัก Metaverse และสนใจที่จะนำสินค้า/บริการ และพร้อมที่จะเข้าสู่ Metaverse

# การส่งเสริมด้านการให้ความรู้ เกี่ยวกับการเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse เป็นสิ่งที่ MSME กว่าร้อยละ 90 ต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมมากที่สุด เนื่องจากข้อมูลดังกล่าวยังเป็นเรื่องสำหรับผู้ประกอบการคิดว่าอยู่ไกลตัวมากเกินไป ยังไม่ทราบถึงรายละเอียด หรือขั้นตอนต่างๆ รวมถึงความสำคัญต่อการปรับตัวของธุรกิจ

## สิ่งที่ธุรกิจ MSME ต้องการให้ภาครัฐช่วยเหลือ/ส่งเสริมเกี่ยวกับการเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse





**MSME เกือบร้อยละ 48 ต้องการให้ภาครัฐส่งเจ้าหน้าที่/หน่วยงานเข้ามาอบรมพาทำแบบ on-site ใกล้เคียงสถานประกอบการมากที่สุด รองลงมาร้อยละ 31.5 ต้องการให้จัดทำสื่อ ทั้งสื่อวิดีโอ หรืออินโฟกราฟฟิก เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ประกอบการที่ไม่สามารถเข้าร่วมอบรม และให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายมากยิ่งขึ้น**

**รูปแบบการส่งเสริมการให้ความรู้ที่ธุรกิจ MSME ต้องการ และช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงได้มากที่สุด**

ส่งเจ้าหน้าที่/หน่วยงานมาอบรมพาทำแบบ on-site ใกล้เคียงสถานประกอบการ

**47.9%**

**สถานที่การจัดงานอบรมที่ธุรกิจ MSME ต้องการ**

1. เจ้าหน้าที่เข้ามาติดต่อและให้ความรู้ที่สถานประกอบการ

2. จัดงานอบรมในพื้นที่ระดับตำบล/อำเภอ

3. จัดงานอบรมภายในจังหวัด

จัดทำสื่อ ลงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ

**31.5%**

**รูปแบบการจัดทำสื่อที่ธุรกิจ MSME ต้องการ**

1. จัดทำสื่อวิดีโอ

2. จัดทำสื่ออินโฟกราฟฟิก

จัดงานอบรมผ่านระบบออนไลน์

**20.6%**

0.0%

10.0%

20.0%

30.0%

40.0%

50.0%

## EXECUTIVE SUMMARY

- จากการสอบถามธุรกิจ MSME กับความสนใจ และความพร้อมของการดำเนินธุรกิจในโลกคู่ขนาน/Metaverse พบว่า **เกือบร้อยละ 80 ของ MSME ยังไม่สนใจ และยังไม่แน่ใจ** ที่จะนำสินค้า/บริการเข้าสู่ Metaverse เป็นผลมาจากผู้ประกอบการกว่าร้อยละ 76 ยังไม่รู้จักข้อมูลเกี่ยวกับ Metaverse และส่วนใหญ่ยังเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่
- MSME ส่วนใหญ่ยังไม่แน่ใจว่าสินค้า/บริการจะเข้าสู่ระบบนิเวศของ Metaverse ได้หรือไม่ **มีเพียงร้อยละ 12.3 ที่คิดว่าสามารถอยู่ในระบบนิเวศของ Metaverse ได้**
- MSME ที่ตอบว่ารู้จัก Metaverse แล้ว และ/หรือ คิดว่าสินค้า/บริการตนเองสามารถเข้าไปอยู่ใน Metaverse ได้ **ส่วนใหญ่ยังมีความเข้าใจในเรื่อง Metaverse ที่ไม่ถูกต้อง**
- MSME ส่วนใหญ่ประเมินว่าทรัพยากรของธุรกิจส่วนใหญ่ยังไม่เหมาะสม หรือไม่แน่ใจ **มีเพียงร้อยละ 10.3 ของ MSME ที่คิดว่ามีความพร้อมแล้ว** ซึ่งส่วนใหญ่คือกลุ่มธุรกิจขนาด Medium และ Small และเป็นกลุ่มธุรกิจที่ประเมินว่ามีความเหมาะสมด้านทรัพยากรของธุรกิจอย่างน้อยด้านใดด้านหนึ่ง
- MSME ที่เริ่มรู้จัก มีความสนใจ และพร้อมที่จะนำสินค้า/บริการเข้าสู่ Metaverse ส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการอายุ **ที่ไม่เกิน 40 ปี และธุรกิจทั้งหมดมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในธุรกิจแล้ว** อีกทั้งมีความสนใจในกลุ่มเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างน้อยด้านใดด้านหนึ่ง และกว่าร้อยละ 50 เคยใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่มาแล้วอีกด้วย
- **องค์ความรู้เป็นประเด็นสำคัญต่อความพร้อมของ MSME** เนื่องจากผู้ประกอบการยังไม่ทราบถึงรูปแบบ หรือลักษณะขั้นตอนที่จะนำเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse และส่งผลต่อเนื่องให้ผู้ประกอบการไม่สามารถตอบได้ว่าอุปกรณ์/เครื่องมือที่มีอยู่เหมาะสมแล้วหรือไม่
- **กว่าร้อยละ 90 ของ MSME ต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับ Metaverse** โดยเป็นการส่งเจ้าหน้าที่/หน่วยงานมาอบรมพาทำแบบ on-site ใกล้เคียงสถานประกอบการ

ประเด็นที่น่าสนใจ

### ความสนใจ และความพร้อมของ MSME กับการดำเนินธุรกิจในโลกคู่ขนานแห่งอนาคต/Metaverse

\*ข้อมูลระหว่างวันที่ 20-28 เมษายน 2565 จากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 2,721 ราย จาก 25 สาขาธุรกิจ

สำรวจ SME SI

## กว่าร้อยละ 76 ของ MSME ยังไม่รู้จัก Metaverse



ลักษณะสำคัญของธุรกิจที่ควรรู้จัก Metaverse

**กว่าร้อยละ 98** เป็นธุรกิจที่ต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับอนาคตอันใกล้

**ส่วนใหญ่** เป็นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับบริการที่มีแนวโน้มเติบโตในอนาคต

ส่วนใหญ่มีแนวโน้มรู้จัก Metaverse อยู่ในระดับค่อนข้างน้อย



## กว่าร้อยละ 62 ของ MSME ยังไม่มีความจำเป็นสำหรับ/บริการของธุรกิจจะเข้าสู่ Metaverse ได้

## กว่าร้อยละ 80 ของ MSME ยังไม่สนใจ และยังไม่เปิดใจที่จะนำสินค้า/บริการเข้าสู่ Metaverse

## MSME ส่วนใหญ่ ประเมินว่าทรัพยากรของธุรกิจยังไม่เหมาะสม และผู้ประกอบการยังไม่พร้อมที่จะเข้าสู่ Metaverse



ลักษณะสำคัญของธุรกิจ MSME ที่มีความสนใจ มีความพร้อมที่จะนำสินค้า/บริการเข้าสู่โลกคู่ขนาน/Metaverse

ให้ความสนใจในเทคโนโลยีสมัยใหม่

มีกรมำหนักในสายธุรกิจเข้ามาใช้เงินธุรกิจแล้ว ทั้ง Digital payment และ Online shopping

ส่วนใหญ่รู้จัก และเคยใช้งานเทคโนโลยีสมัยใหม่แล้ว โดยเฉพาะเทคโนโลยี AR, VR และ Cryptocurrency

ช่วงอายุไม่เกิน 40 ปี

## กว่าร้อยละ 90 ของ MSME ต้องการให้ภาครัฐส่งเสริมด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับ Metaverse โดยเป็นการส่งเสริมจาก/หน่วยงานภายนอกมากกว่าแบบ on-site ใกล้เคียงกับผู้ประกอบการ





ਕਰਕੌ

