

หัวข้อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เรื่อง กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ออนไลน์ เรื่อง The 8th International Conference on Social Science and Business (ICSSB 2025)

กลุ่มเนื้อหาด้าน

☒ การวิจัย ☒ การเรียนการสอน ☐ ศิลปวัฒนธรรม ☐ บริการวิชาการสู่สังคม ☐ อื่นๆ

ชื่อ-สกุล /ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงลักษณ์ สกุลวิจิตรสินธุ์

วันที่นำเสนอ วันที่ 16 กรกฎาคม 2568 เวลา 11.30 - 12.00 น. ผ่านโปรแกรม Microsoft Teams

เนื้อหาโดยสรุป (ประมาณครึ่งหน้ากระดาษ)

การเข้าร่วมและนำเสนอในการประชุมวิชาการนานาชาติ The 8th International Conference on Social Science and Business (ICSSB 2025) ณ เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ระหว่างวันที่ 25-27 มิถุนายน 2568 โดยเจ้าภาพ คือ มหาวิทยาลัยทาคุโซะ ประเทศญี่ปุ่น ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมประชุมทางวิชาการฯ ครอบคลุม เทคนิควิธีการวิจัย และผลลัพธ์การวิจัย จากนักวิชาการ นักวิจัย และผู้เชี่ยวชาญ จากทั่วโลก ที่ครอบคลุมความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร การประชุมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออภิปรายครอบคลุมเกี่ยวกับแนวทางที่ธุรกิจและองค์กรต่างๆ สามารถรับมือกับความท้าทาย ที่เกี่ยวข้องกับการยึดมั่นในแนวปฏิบัติที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม และการบูรณาการแนวปฏิบัติที่ยั่งยืนเข้ากับกลยุทธ์ขององค์กร

วิทยากรหลักบรรยายเกี่ยวกับผลลัพธ์ของการประชุมระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ภายใต้การเป็นประธานกลุ่ม G7 ของญี่ปุ่น ในปีพ.ศ. 2566 กล่าวถึงหัวข้อด้าน AI และความเท่าเทียมทางเพศ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีเกิดใหม่ได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว นำไปสู่การเปิดตัว ChatGPT ซึ่งเป็นการจุดประกายความสนใจและความกังวลทั่วโลกเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก AI เพื่อขัดขวางหรือขยายขอบเขตการเลือกปฏิบัติในรูปแบบต่างๆ รวมถึงการเลือกปฏิบัติต่อผู้หญิงที่มีความแตกต่างกัน โดยผู้มีอำนาจตัดสินใจระดับนานาชาติ รวมถึงสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ได้ปรับตัวอย่างรวดเร็วเพื่อนำนโยบายชั่วคราวเกี่ยวกับ AI มาใช้ ครอบคลุมการอภิปรายเกี่ยวกับการกำกับดูแล AI ระหว่างประเทศ ผ่านเวทีการเมืองระดับสูงต่างๆ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศ สิทธิมนุษยชน และการมีส่วนร่วมของสตรีและการถูกกีดกันในการกำกับดูแล AI และการพัฒนาดิจิทัล โดยญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกามีบทบาทสำคัญเกี่ยวกับผลลัพธ์เชิงนโยบายเพื่อพัฒนาธรรมาภิบาลดิจิทัลที่ครอบคลุมมากขึ้นในด้าน AI และเทคโนโลยีเกิดใหม่ที่เกี่ยวข้อง มุ่งเน้นไปที่การลดช่องว่างทางเพศด้านดิจิทัล

ตัวอย่าง งานวิจัยแรก หัวข้อการกำหนดกลยุทธ์การพัฒนาบริการสำหรับแพลตฟอร์มการจองการเดินทางตามแนวทาง SDA-NRM มีรายละเอียดเกี่ยวกับแพลตฟอร์มการจองการเดินทางจำเป็นต้องให้บริการที่จำเป็น เช่น การจองโรงแรมและการจองเที่ยวบิน และบูรณาการทรัพยากรการเดินทางที่หลากหลาย ซึ่งรวมถึงคำแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว คู่มือร้านอาหารท้องถิ่น การวางแผนเส้นทางการเดินทาง และคำแนะนำแผนการเดินทางที่ปรับแต่งได้ เทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่และปัญญาประดิษฐ์เพื่อทำความเข้าใจรูปแบบการค้นหาและพฤติกรรม การจองของผู้ใช้ การตอบสนองความต้องการด้านความสะดวกในการจองผ่านมือถือของผู้ใช้ ผู้ให้บริการจองการเดินทางได้พัฒนาบริการแอปพลิเคชันบนมือถือที่ช่วยให้ลูกค้าสามารถทำการจอง แก้ไขกำหนดการเดินทาง และตรวจสอบสถานะการสั่งซื้อได้อย่างรวดเร็วผ่านสมาร์ทโฟน โดยผู้ให้บริการยังเพิ่มประสิทธิภาพการบริการลูกค้าแบบเรียลไทม์ นำเสนออินเทอร์เฟซที่รองรับหลายภาษา และสร้างระบบการชำระเงินที่ปลอดภัยเพื่อเพิ่มความเต็มใจของลูกค้าในการใช้บริการ งานวิจัยที่สอง หัวข้อการรับรู้ภาพลักษณ์ร่างกายของวัยรุ่นไทย: เนื้อหาและเพศของ TikTok มีรายละเอียดเกี่ยวกับการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของวัยรุ่นไทยเกี่ยวกับเนื้อหาการควบคุมอาหารและการออกกำลังกายใน TikTok กับความชื่นชมรูปร่างโดยรวม มีกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นไทย 516 คน ระบุระดับความเห็นด้วยกับข้อความที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ภาพลักษณ์ร่างกายหลังจากรับชมเนื้อหาดังกล่าว มีการใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปร่าง (Body Appreciation Scale: BAS) เพื่อวัดความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อรูปร่างของตนเอง แม้จะพบการรับรู้เชิงลบในเนื้อหาส่วนใหญ่ แต่คะแนน BAS บ่งชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อรูปร่างในระดับปานกลาง และคะแนนของแบบประเมินความพึงพอใจต่อรูปร่างยังคงอยู่ในระดับปานกลางในทุกกลุ่มเพศ ซึ่งบ่งชี้ว่าผลกระทบของการรับชมเนื้อหาดังกล่าวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญตามเพศ พบว่าโดยทั่วไปแล้ววัยรุ่นไทยมีมุมมองต่อร่างกายของตนเองในระดับปานกลางถึงเชิงบวกเล็กน้อย งานวิจัยที่สาม หัวข้อการกำหนดตัวเลือกการเดินทางใหม่ในได้หวันผ่านความเป็นจริงเสมือน: การเดินทางแบบดิจิทัลในเมตาเวิร์สสามารถสร้างแรงบันดาลใจในการเดินทางจริงให้กับลูกค้าได้หรือไม่ มีรายละเอียดเกี่ยวกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของไต้หวันเป็นปัจจัยขับเคลื่อนเศรษฐกิจที่สำคัญ ซึ่งจำเป็นต้องมีนวัตกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) เป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจของนักเดินทาง ทั้งนี้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพื่อศึกษาการนำเทคโนโลยีมาใช้ในหลากหลายสาขา แต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวยังคงไม่ได้รับการศึกษาอย่างครอบคลุม แม้ว่างานวิจัยก่อนหน้านี้จะชี้ให้เห็นว่าการรับรู้ถึงประโยชน์ (PU) และการรับรู้ถึงความสะดวกในการใช้งาน (PEU) มีบทบาทสำคัญในการกำหนดการนำเทคโนโลยีมาใช้ แต่ผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมที่มีต่อจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยว (IV) ผ่านบทบาทการไกล่เกลี่ยของความตั้งใจที่จะใช้ VR (IU) จำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มเติม และงานวิจัยที่ได้มีการนำเสนอในที่ประชุมฯ นี้ หัวข้อแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีส่วนขยายสำหรับความเท่าเทียมทางเพศด้านดิจิทัล ของสะเต็มศึกษาในมหาวิทยาลัยเปิด: กรอบแนวคิดและการวิเคราะห์เชิงบรรณมิติ การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าการใช้ทักษะเครื่องมือดิจิทัลและการรับรู้สะเต็มศึกษา มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเท่าเทียมทางดิจิทัลสำหรับผู้เรียน มีรายละเอียดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ความเท่าเทียมทางดิจิทัล สะเต็มศึกษา และมหาวิทยาลัยเปิด เผยให้เห็นข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญเกี่ยวกับการรับรู้และการใช้เครื่องมือดิจิทัลของผู้เรียนในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลาย พบว่าหลายประเทศทั่วโลกเริ่มให้ความสนใจกับการศึกษาด้านนี้ และมองเห็นแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นในการให้ความสำคัญของความเท่าเทียมทางเพศสำหรับสะเต็มศึกษา เป็นการเชื่อมโยงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ากับความต้องการของสังคม โดยการศึกษาในอนาคตควรเน้นความร่วมมือระดับโลก และกล่าวถึงประเด็นทางจริยธรรมเพื่อให้นับว่าความเท่าเทียมทางดิจิทัลยังคงเป็นทักษะสำคัญในการจัดการกับความซับซ้อนของสภาพแวดล้อมสะเต็มศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมหาวิทยาลัยเปิด