

Education Technology (EdTech) ในประเทศไทย

1. ความหมายของ EdTech

Education Technology หรือ “EdTech” นั้นเป็นคำศัพท์ใหม่ที่ถูกนิยามขึ้นมาเพื่อใช้เรียกกิจกรรมที่ได้นำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในระบบการศึกษา จากการศึกษาค้นคว้าคำศัพท์นี้เป็นคำศัพท์ที่ยังมีความหมายคลุมเครือ ดังนั้นทางผู้เขียนและ SMC เห็นว่าการนิยามความหมายของ EdTech รวมถึงการแยกแยะหมวดหมู่ของ EdTech ให้เหมาะสมนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพื่อเป็นการตีกรอบนิยามของ EdTech ทางผู้เขียนจึงได้ทำการนิยามขอบเขตความหมายของ EdTech ว่าคือ “การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทั้งในส่วนของ Software หรือ Hardware เพื่อมาช่วยยกระดับการเรียนรู้ ประสบการณ์ และการวัดผลการศึกษาแก่ผู้ใช้งานทุกภาคส่วนของระบบการศึกษา” จากการนิยามขอบเขตดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นส่งผลให้ทางผู้เขียนและ SMC สามารถจำกัดขอบเขตนิยามของ EdTech เพื่อเป็นกรอบของการศึกษาต่อไปได้

2. แนวทางในการแบ่งประเภทของ EdTech

การจัดกลุ่มประเภทของ EdTech ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับมุมมองและวัตถุประสงค์ของผู้จัดกลุ่ม โดยจากการศึกษาพบว่าแนวทางในการจัดกลุ่มประเภทของ EdTech ในปัจจุบันสามารถแบ่งออกได้ 4 วิธี ได้แก่

- การจัดกลุ่มตามช่วงระดับการศึกษา เช่น ผู้ใช้ระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ใช้ระดับชั้นมัธยมศึกษา และผู้ใช้ระดับระดับปริญญาตรี เป็นต้น
- การจัดกลุ่มตามประเภทของผู้ใช้ เช่น สถาบันการศึกษา ครู นักเรียน และผู้ที่ให้บริการสอนนอกเวลา เป็นต้น
- การจัดกลุ่มตามประเภทของเครื่องมือ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เครื่องมือประเภท Augmented reality (AR) และเครื่องมือประเภท Virtual reality (VR) เป็นต้น
- การจัดกลุ่มตามประเภทของวัตถุประสงค์ เช่น มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สำหรับรวบรวมข้อมูล มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สำหรับการประเมินผลผู้ใช้ และ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างการสอน เป็นต้น

ทั้งนี้จากการศึกษาของทางผู้เขียนและ SMC พบว่าการจัดกลุ่มตามประเภทของวัตถุประสงค์ เป็นแนวทางในการจัดกลุ่มที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากการแบ่งตามวัตถุประสงค์นั้นจะสามารถระบุกลุ่มของลูกค้าเป้าหมายของ EdTech ในแต่ละประเภทได้อย่างละเอียดและชัดเจน ซึ่งการแบ่งกลุ่มดังกล่าวมีประโยชน์อย่างสูงในการนำไปวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจของ EdTech ในแต่ละกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น

ทางผู้เขียนและ SMC จึงได้มีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางในการจัดกลุ่มในรูปแบบดังกล่าว เพื่อประยุกต์ให้เข้ากับบริบทของ EdTech ในประเทศไทย ส่งผลให้ทางผู้เขียนและ SMC ได้มีการจัดกลุ่มของประเภท EdTech ได้ออกเป็น 8 กลุ่มดังต่อไปนี้



2.1 Knowledge and Content

EdTech ประเภท Knowledge and Content คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้แพลตฟอร์มเป็นสื่อกลางในการนำข้อมูลเชิงวิชาการที่ได้มีการรวบรวมไว้ เช่น บทความทางวิชาการ วิทยานิพนธ์ หรือข้อมูลเชิงสถิติอันเกี่ยวกับหัวข้อทางวิชาการ เพื่อมาเผยแพร่ต่อให้กับกลุ่มผู้ใช้งาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Knowledge and Content ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Bloomfire	
2. Google Scholar	
3. Quora	
4. Age of Learning	
5. Glynlyon	






2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Knowledge and Content ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Bookdose	
2. Nation International Edutainment	





2.2 Education Management

EdTech ประเภท Education Management คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ Mobile Application หรือ แพลตฟอร์มเป็นสื่อกลางในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนภายในห้องเรียน รวมถึงช่วยสนับสนุนนักเรียนในการที่จะเตรียมตัวสอบเข้าสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Education Management ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Echo 360	
2. Google Classroom	
3. Kahoot	
4. Zoom	
5. AdmitKard	






2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Education Management ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Starfish Education	
2. Vonder	
3. Athenik	
4. Eduseeker	





2.3 New Delivery Models

EdTech ประเภท New Delivery Models คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ต้องเข้าไปเรียนแบบออฟไลน์ในห้องเรียนมาเป็นการเรียนแบบไม่จำกัดสถานที่ผ่าน Mobile Application หรือ แพลตฟอร์มแบบออนไลน์ โดยการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่นี้จะช่วยตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนที่สามารถกำหนดเวลาและสถานที่ที่อยากจะเรียนได้ โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท New Delivery Model ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Coursera	
2. edX	
3. Udemy	
4. Busuu	
5. Osmo	





2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท New Delivery Model ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Conicle	
2. Skill lane	
3. Ling	
4. StartDee	



2.4 Immersive Learning

EdTech ประเภท Immersive Learning คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Augmented reality (AR) และ Virtual reality (VR) มาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Immersive Learning ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Embodied labs	
2. Labster	
3. Nearpod	
4. Transfr VR	

2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Immersive Learning ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Dexii	
2. VRSPEECH	




2.5 Learning Support

EdTech ประเภท Learning Support คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ หรือ แพลตฟอร์ม เพื่อเป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของครูผู้สอนและนักเรียน โดยมีตัวอย่างดังนี้



- แพลตฟอร์มในการแชร์สื่อการสอนระหว่างครูผู้สอน
- เว็บไซต์ที่มีการแนะนำแนวทางในการจัดกิจกรรมในห้องเรียน
- แพลตฟอร์มในการแชร์ตัวอย่างการทดสอบจำลอง (Mock Test)
- แพลตฟอร์มในการแชร์แนวทางการทำกาบ้าน และเฉลยกาบ้านของนักเรียน เป็นต้น

โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Learning Support ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Better Lesson	
2. Curriki	
3. Newsela	






2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Learning Support ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Inskru	
2. OnDemand	


2.6 Assessment and Verification

EdTech ประเภท Assessment and Verification คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ แพลตฟอร์ม Mobile Application หรือเครื่องมืออื่นๆ เพื่อทดสอบและวัดความสามารถของผู้ใช้ในหมวดหัวข้อต่างๆ ที่ผู้ใช้งานสนใจ รวมถึงในบางผู้ให้บริการจะมีการเอาผลที่ได้จากการทดสอบมาใช้ในการวิเคราะห์และแนะนำแนวทางในการพัฒนาขีดความสามารถของผู้ใช้อีกด้วย โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Assessment and Verification ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Accredible	
2. Brainbench	
3. 100 Mentors	
4. Board Infinity	
5. Boldly	

2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Assessment and Verification ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Edvisory	





2.7 Workforce and Talent

EdTech ประเภท Workforce and Talent คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ เว็บไซต์ แพลตฟอร์ม หรือ Mobile Application ในการพัฒนาและเพิ่มขีดความสามารถของบุคลากรในองค์กรของผู้ว่าจ้าง โดยปกติปฏิบัติแล้วจะมีแนวทางการให้บริการอยู่ 2 แนวทางดังนี้



- ผู้ให้บริการทำการจัดทำเนื้อหาทั้งหมดไว้แล้ว และให้องค์กรผู้ประสงค์จะรับบริการทำการเลือกเนื้อหาที่ต้องการเพื่อไปใช้ในการพัฒนาและเพิ่มขีดความสามารถของบุคลากรในองค์กรผ่านช่องทาง เว็บไซต์ แพลตฟอร์ม หรือ แอปพลิเคชัน
- ผู้ประสงค์จะขอรับบริการเป็นผู้กำหนดโจทย์และกรอบที่ต้องการพัฒนาบุคลากรในองค์กรเพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถจัดหาเนื้อหา รวมถึงแนวทางการพัฒนาบุคลากรตามที่ได้รับมอบหมาย

โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการประเภท Workforce and Talent ในระดับสากล

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Degreed	
2. eMentor Connect	
3. Pluralsight	
4. Simplilearn	




2) ตัวอย่างผู้ประกอบการประเภท Workforce and Talent ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. SEAC/YourNextU	
2. PacRim digital	



2.8 Skill and Jobs

EdTech ประเภท Skill and Job คือ EdTech ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้ แพลตฟอร์ม หรือ Mobile Application เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างฝ่ายที่ต้องการพนักงานอิสระมารับงานเป็นโครงการ กับพนักงานอิสระที่ต้องการหาโครงการ ทั้งนี้การให้บริการของ EdTech ประเภท Skill and Job นั้นช่วยตอบโจทย์ปัญหาขององค์กรที่มีจำนวนของงานไม่แน่นอนจึงไม่อยากมีพนักงานประจำในจำนวนที่สูง และยังตอบโจทย์ของพนักงานอิสระที่ต้องการโอกาสในการสร้างประสบการณ์และชื่อเสียงของตน โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจในระดับสากลและในประเทศไทยดังนี้

1) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Skill and Job ในระดับสากล

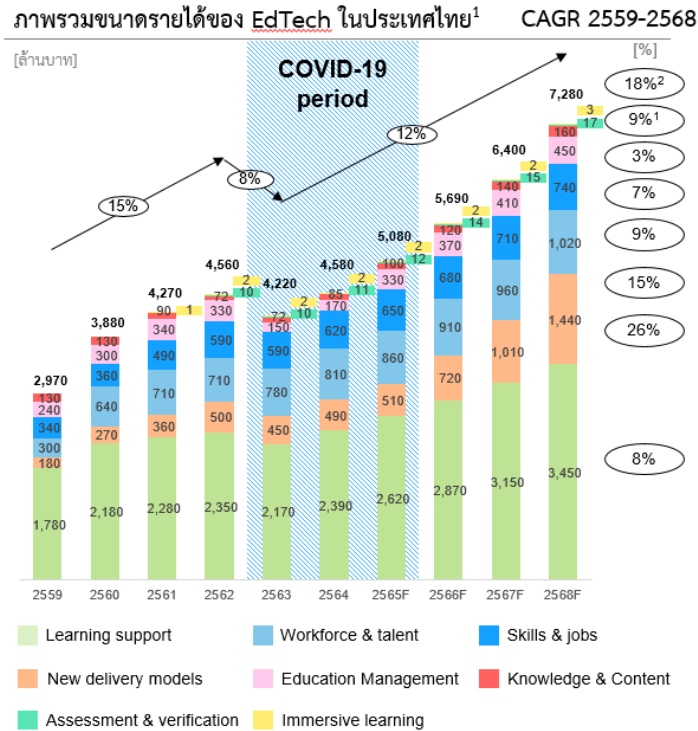
ชื่อ	สัญลักษณ์
1. 99designs	
2. Awign	
3. Upwork	

2) ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจประเภท Skill and Job ในประเทศไทย

ชื่อ	สัญลักษณ์
1. Fastwork	
2. Jobthai	

3. ภาพรวมขนาดรายได้และสภาพการแข่งขันของธุรกิจ EdTech ในประเทศไทย

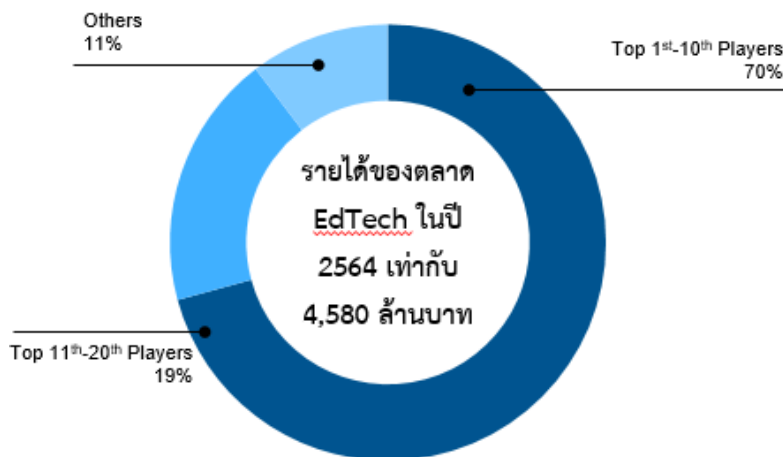
จากการประเมินของผู้เขียนพบว่าธุรกิจ EdTech ในประเทศไทยนั้นมีสัดส่วนรายได้อยู่ที่ 4,580 ล้านบาท ในปี 2564 และคาดว่าจะเติบโตต่อเนื่องด้วยอัตราการเติบโต 12% จนมีมูลค่า 7,280 ล้านบาท ในปี 2568 ทั้งนี้ปัจจัยที่ส่งผลให้ธุรกิจเติบโตอย่างต่อเนื่องมาจากการที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในภาคการศึกษาได้รับผลกระทบจาก COVID-19 ทำให้ต้องมีการเรียนการสอนรวมถึงการสอบในรูปแบบออนไลน์มากยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ดี จากผลการศึกษาพบว่า การเติบโตของการเรียนออนไลน์และธุรกิจ EdTech นั้นจะกระจุกตัวอยู่ในตัวเมืองเป็นหลัก เนื่องจากหลายพื้นที่ในชนบทยังประสบปัญหาขาดแคลนอุปกรณ์ในการเข้าถึงการเรียนในรูปแบบออนไลน์ได้



ภาพตลาดการแข่งขันสำหรับธุรกิจ EdTech ในปัจจุบันมีลักษณะที่กระจุกตัวอยู่กับผู้เล่นไม่กี่ราย กล่าวคือ กว่า 70% ของสัดส่วนรายได้ทั้งหมดกระจุกตัวอยู่กับผู้เล่น 10 อันดับแรก และสามารถเพิ่มขึ้นไปถึงเกือบ 90% หากนับรวมผู้เล่นทั้ง 20 อันดับ

ส่วนแบ่งการตลาดของ EdTech ในประเทศไทยประจำปี 2564

[% ส่วนแบ่งการตลาด]



¹ ประเมินและประมาณการโดยอ้างอิงจากรายได้ของแต่ละบริษัทที่ได้เปิดเผยไว้กับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า

4. ข้อจำกัดและความท้าทายของธุรกิจ Edtech ในประเทศไทย

ปัจจุบันธุรกิจ EdTech ในประเทศไทยยังไม่สามารถทดแทนการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมได้ทั้งหมด โดยปัจจุบันขนาดรายได้รวมของผู้เล่นในธุรกิจ EdTech มีขนาดไม่ถึง 10% ของตลาดทั้งหมดเท่าที่จะเป็นไปได้ (Total Addressable Market) ของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยจากการศึกษาพบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเติบโตของธุรกิจ EdTech ในประเทศไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ความสามารถในการเข้าถึงอุปกรณ์ประเภท Smart Devices ที่ต่ำ โดยจากการศึกษาพบว่ากว่า 80% ของพื้นที่ตามชนบทประชากรยังมีอัตราเฉลี่ยการครอบครอง Smart Devices ต่อครัวเรือนอยู่ที่ 40% ส่งผลให้บางสมาชิกของครัวเรือนไม่สามารถบริโภคสินค้าและบริการในธุรกิจ EdTech ได้
- 2) การยอมรับประกาศนียบัตรที่ได้จากการศึกษาออนไลน์ที่ต่ำ ปัจจุบันการยอมรับบุคคลที่จบการศึกษาผ่านการเรียนในรูปแบบออนไลน์ยังไม่แพร่หลาย และยังคงมีหลายหน่วยงานและองค์กรที่ไม่ยอมรับบุคคลที่จบการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ ส่งผลให้บุคคลเหล่านั้นตัดสินใจเลือกที่จะไม่ใช้บริการการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์
- 3) การมีนโยบายที่สนับสนุนจากภาครัฐที่ต่ำ จากการศึกษพบว่าประเทศที่มีการใช้ EdTech อย่างแพร่หลาย อย่างเช่น สหรัฐอเมริกา จีน หรือ อินเดีย มีการสนับสนุนจากภาครัฐมากกว่า 5 เท่า เมื่อเทียบกับงบประมาณจากภาครัฐที่ใช้ในการสนับสนุนผู้เล่นในธุรกิจ EdTech ในประเทศไทยส่งผลให้ผู้เล่นที่ต้องการจะประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ EdTech นั้นประสบปัญหาในการสร้างรายได้ และยากต่อการเติบโตในอนาคต

นอกจากปัจจัยสำคัญทั้ง 3 ข้อที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ยังคงมีปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการเติบโตของธุรกิจ EdTech ในประเทศไทยและทำให้เป็นอุปสรรคต่อการแข่งขันกับผู้เล่นในระดับสากล เช่น การเข้ามาให้บริการของผู้เล่นที่มีชื่อเสียงระดับสากล สภาพเศรษฐกิจที่ตกต่ำส่งผลให้คนใช้จ่ายกับเรื่องการศึกษาลดลง รวมถึงการขาดแคลน Programmer/Developer ในตลาดแรงงาน เป็นต้น โดยแม้ว่าธุรกิจ EdTech ในประเทศไทยเป็นตลาดธุรกิจที่มีความน่าสนใจและมีโอกาสสร้างรายได้ที่สูง แต่ยังคงมีความท้าทายอยู่อย่างมากสำหรับผู้ที่จะประกอบธุรกิจ EdTech ในประเทศไทย