

เตลีทีวีส์

ฉบับที่ 24,722 วันอังคารที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2560 หน้า 23

ไลน์ชู 'Clova' พัฒนาผู้ช่วยอัจฉริยะ

ในงาน "ไลน์ คอนเฟอเรนซ์ 2017" (LINE Conference 2017) ซึ่งถือเป็นงานใหญ่ประจำปีสำหรับผู้บริหารของไลน์ คอร์ปอเรชั่น ประเทศญี่ปุ่นได้แถลงถึงทิศทางทางการดำเนินงาน ผลประกอบการ และบริการใหม่ ๆ ของไลน์ที่จะมีในปี 60 นี้

ปีนี้แอปพลิเคชันไลน์ ช่างก้าวสู่ปีที่ 6 หลังจากเปิดตัวให้บริการตั้งแต่เมื่อวันที่ 23 มิ.ย. 54 จึงถือเป็นความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจยิ่งว่าไลน์จะเดินไปในทิศทางใด หลังเทคโนโลยีใหม่ ๆ กำลังเข้ามามีบทบาทในชีวิตคนมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ไอโอที (อินเทอร์เน็ต ออฟ ธิงส์), เทคโนโลยีเสมือนจริง หรือวีอาร์ (Virtual reality) และ ปัญญาประดิษฐ์ หรือ เอไอ (Artificial Intelligence) จนทำให้สมาร์ทโฟนกลายเป็นเทคโนโลยีที่ธรรมดาไปแล้ว

นายทาเคชิ อิเคฮาวา ประธานกรรมการบริหาร ของ ไลน์ คอร์ปอเรชั่น กล่าวถึงภาพรวมของไลน์ว่า ณ สิ้นเดือน มี.ค. 60 ไลน์ มีจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า 171 ล้านคนต่อเดือน ในตลาดหลัก 4 ประเทศ คือ ญี่ปุ่น ไทย ใต้หวัน และ อินโดนีเซีย มีการส่งข้อความมากกว่า 27 พันล้านข้อความต่อวันในปี 59 ที่ผ่านมา คิดเป็นเวลาใช้งานเฉลี่ย 40.2 นาทีต่อวัน

หลังจากไลน์ได้ประกาศเปลี่ยนจาก แอปพลิเคชันแชต มาสู่ สมาร์ท พอร์ทัล ในปีก่อน เพื่อนำบริการต่าง ๆ เข้ามาตอบสนองทุกความต้องการในชีวิตประจำวันของผู้ใช้งานมากขึ้น หลายบริการเติบโตอย่างแข็งแกร่ง โดยในไตรมาสแรกของปีนี้ LINE MANGA เติบโตขึ้น 56% เมื่อเทียบกับปีก่อนปี ไลน์มีวีสติก เพิ่มขึ้น 340% ไลน์กูเคย์ ณ เดือน พ.ศ. 60 มีจำนวนผู้ใช้งานรวมมากกว่า 151 ล้านคนต่อเดือน โดยในญี่ปุ่นมีผู้ใช้งานมากกว่า 59 ล้านคน ถือเป็นผู้นำในการให้บริการข่าวในสมาร์ทโฟน

ขณะที่ ไลน์ เพย์ มีผู้ใช้งานทั่วโลก มากกว่า 38 ล้านคน ส่วนแอป B 612 ยอดดาวน์โหลด ทั่วโลกมากกว่า 300 ล้านครั้ง SNOW ยอดดาวน์โหลดทั่วโลกมากกว่า 150 ล้านครั้ง และ ไลน์ โลฟี่ มียอดผู้ใช้งานต่อเดือนมากกว่า 13 ล้าน

ไลน์ ทีวี ที่ให้บริการในไทยและใต้หวัน ก็มียอดดาวน์โหลดแล้ว 14 ล้านครั้ง



ส่วนรายได้จากการจำหน่ายสินค้าลิขสิทธิ์ เติบโตขึ้น 47% เมื่อเทียบกับปีก่อนปี หรือประมาณ 5.57 หมื่นล้านบาท รายได้จากโฆษณาเติบโต 49.6% เมื่อเทียบกับปีก่อนปี หรือราว 1.39 หมื่นล้านบาท

นายทาเคชิ อิเคฮาระ กล่าวถึงวิสัยทัศน์ของไลน์ใน 5 ปี ต่อจากนี้ว่า “การสื่อสารคือหัวใจหลัก” (Communication First) เพื่อผลักดันภารกิจ “Closing the Distance” โดยให้ความสำคัญ กับ 3 แนวคิดหลัก คือ การเชื่อมต่อทุกบริการเข้าหากัน (Everything Connected) นำพาบริการเข้าสู่ยุคที่เป็นวิดีโอคอนเทนต์ (Everything Videolized) และผู้ช่วยอัจฉริยะในทุกบริการ (Everywhere AI)

ทั้งนี้บริการใหม่ ๆ จะเพิ่มความสามารถด้านวิดีโอสตรีมมิ่ง และการพัฒนา เอไอ ที่ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการสื่อสารใหม่ ๆ ในยุคหลังของสมาร์ทโฟน (Post Smartphone Era) โดยฟีเจอร์ต่าง ๆ ในแอปไลน์ที่จะเพิ่มเข้ามา คือ การถ่ายภาพภายในแชต ใส่เอฟเฟกต์ และฟิลเตอร์ต่าง ๆ ด้วยระบบตรวจจับใบหน้า

นอกจากนี้ยังเพิ่มการแสดงผลรูปภาพแบบสไลด์โชว์ ใส่เพลง และเอฟเฟกต์ภาพ รวมถึงให้ถ่ายทอดวิดีโอสด หรือไลฟ์ให้เพื่อนภายในกลุ่ม และเปิดแพลตฟอร์ม Chat App ให้นักพัฒนาสามารถ นำไปประยุกต์ใช้งาน เช่น ติดตั้งแอปซ้อนเข้าไป สร้างคานาเกมหรือเล่นเกมกับเพื่อน ๆ สามารถโพสต์หรือสตรีมวิดีโอบนโซเชียลมีเดียได้ เพื่อการสื่อสารแบบเรียลไทม์และมีการรวม Portal Tab ไว้ในที่เดียว รวมข้อมูลข่าวสาร สภาพอากาศ และข้อมูลสำคัญ ๆ ต่าง ๆ ผู้ใช้สามารถเลือกปรับแต่งให้เข้ากับไลฟ์สไตล์ของตัวเองได้ และยังเชื่อมโยงกับบริการอื่น ๆ ไลน์ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงคอนเทนต์ต่าง ๆ ทั้งการ์ตูน เพลง คลิปวิดีโอ และอื่น ๆ



(ต่อหน้าถัดไป)

สำหรับการซื้อสินค้าและการชำระเงิน ก็จะทำให้ใช้งานง่ายขึ้น ตั้งเป้าหมายเป็นเกตเวย์สำหรับการซื้อสินค้าและการชำระเงินทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ด้วยวอลเล็ต แท็บ (Wallet Tab) เช็kbัญชีและจัดการคะแนนของบัญชีไลน์เพย์ได้

ขณะที่ไลน์เพย์ ที่มีผู้ใช้งาน 38 ล้านรายทั่วโลก จะพัฒนาให้สามารถส่งเงิน โอนเงินแก่กันได้ โดยไม่ต้องลงทะเบียนธนาคารหรือบัตรประชาชนก่อน สร้างความสะดวกมากขึ้น

ในญี่ปุ่น ได้มีการร่วมมือกับภาครัฐ เพื่อให้บริการ Mynportal ที่เชื่อมต่อบริการต่าง ๆ ของภาครัฐ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถหาบริการต่างๆ ของภาครัฐได้ นอกจากนี้ยังได้เพิ่มบริการต่าง ๆ เพื่อให้แบรนด์ ร้านค้าได้ใกล้ชิดลูกค้ามากยิ่งขึ้น ขณะที่ไลน์รอปิงจะเป็นช่องทางใหม่ให้ผู้ใช้งานหาของที่ต้องการมากกว่า 100 แบรินด์

นอกจากนี้ยังนำ LINE LIVE มาผูกอยู่ในแอปพลิเคชันไลน์ ให้ผู้ใช้สามารถไลฟ์วิดีโอเพื่อแชรและได้ตอบหรือคอมเมนต์สนทนากันได้ และยังมี LIVE Video Ads เป็นการให้บริการโฆษณาผ่าน ไลน์ ไลฟ์สำหรับแบรนด์ต่าง ๆ หรือผู้ไลฟ์ที่ต้องการสร้างรายได้ จากจำนวนผู้เข้าชม จำนวนการโต้ตอบ และฟังก์ชันอย่างการให้ของขวัญแก่ผู้ไลฟ์

ผู้บริหารไลน์ยังบอกอีกว่า ในส่วนของไลน์ครีเอเตอร์สตูดิโอที่ให้ผู้ใช้งานสร้างสติ๊กเกอร์ขายและใช้งานได้ง่าย ๆ จะเปิดในญี่ปุ่น มิ.ย และทั่วโลกใน เดือน ส.ค .นี้ ส่วน ไลน์ โมบาย ที่ให้บริการเฉพาะในญี่ปุ่นมาประมาณ 1 ปี ยังไม่มีแผนจะขยายให้บริการไปในประเทศไทย รวมถึงประเทศอื่น ๆ ด้วย



นอกจากบริการใหม่ ๆ และสิ่งที่เป็นไฮไลต์สำคัญอีกอย่างคือการเปิดตัวอุปกรณ์เกี่ยวกับ เอไอ อุปกรณ์แรกของไลน์ หลังจากได้ประกาศ แพลตฟอร์ม Clova cloud AI ในงาน Mobile World Congress 2017 ในเดือนมีนาคมที่ผ่านมา โดย Clova cloud AI จะถือเป็นส่วนสำคัญในอีก 5 ปีข้างหน้าของไลน์

โดยอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับเอไอ ที่เปิดตัวในงานคือ Clova ถ้าโพงอัจฉริยะ ในชื่อ เวฟ (WAVE) ซึ่งถ้าโพงอัจฉริยะตัวแรกที่มาพร้อมกับผู้ช่วยเสมือนจริงจาก Clova ถูกออกแบบมาเป็นผู้ช่วยในการใช้



งาน สามารถสั่งงาน เพื่อเช็ค ปฏิทิน ตารางนัดหมาย เช็คข้อมูลของสภาพอากาศ และยัง สามารถสั่งงานเปิด-ปิด เครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้านได้ด้วยเสียงหรือพิมพ์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ผ่าน WAVE ได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ยังสามารถฟังเพลงได้มากถึง 40 ล้านเพลงในบริการไลน์มิวสิก กำหนดวงขายในญี่ปุ่นในฤดูใบไม้ร่วงนี้ราคา 15,000 เยน (ไม่รวมภาษี) และจะมีช่วงฟรีเชลล์ ก่อนเปิดตัวอย่างเป็นทางการในราคา 10,000 เยน (ไม่รวมภาษี) แต่จะมีฟังก์ชันเฉพาะการเล่น ฟังเพลงเท่านั้น



ลำโพงอัจฉริยะ

นอกจากนี้ยังมีลำโพงอัจฉริยะ แชนปี ซึ่งเป็นลำโพงรูปหน้าคาแรกเตอร์ หมีบราวน์ และเชลล์ และสมาร์ท คิสเพลย์ เฟซ และภายในงานครั้งนี้ทางไลน์ ยังได้ประกาศความร่วมมือต่าง ๆ กับพันธมิตรด้วย ไม่ว่าจะเป็น โซนี่ โนบาย ในการศึกษาความเป็นไปได้ในการรวม Clova เข้ากับผลิตภัณฑ์ของโซนี่ โนบาย

ส่วนความร่วมมือกับยามาฮ่าจะพัฒนานวัตกรรมด้านเพลงจากเอไอ และร่วมมือกับโตโยต้า ศึกษาโอกาสทางธุรกิจใน Smart Device Link (SDL) ในการเชื่อมต่อรถยนต์เข้ากับแอป ในสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต

ทั้งหมดเป็นการกระโดดเข้าสู่เทคโนโลยีเอไอ อย่างเต็มตัว โดยไลน์ยังได้วางแผนที่จะเผยแพร่ Clova ให้กับแบรนด์ต่าง ๆ ทำงานร่วมกับพันธมิตรทั้งด้านเนื้อหา บริการและอุปกรณ์เพื่อสร้างระบบนิเวศและขยายแพลตฟอร์มของไลน์ให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น.

จิราวัฒน์ จารุพันธ์
jirawatj@dailynews.co.th