

'5จี' ดันเศรษฐกิจดิจิทัลต่างชาติดิจิทัลช.จัดคลื่น

กรุงเทพธุรกิจ ● “โนเกีย-หัวเว่ย” คาดกลางปีหน้าชิปเซิท-มือถือรองรับ 5จีเริ่มลงตลาดในบางประเทศ
ระบุมไทยต้องเร่งจัดสรรคลื่นความถี่ให้พอรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งผู้ให้บริการในไทยต้องมีคลื่นต้นในกระเปาะเพิ่มอีกรายละ 80 เมกะเฮิรตซ์ มีระบบกำกับ ป้องกันความปลอดภัยข้อมูลสูงสุด “แมคคินซี” แนะนำธุรกิจไทยเตรียมพร้อมรับเทคโนโลยีใหม่

ในงานมหกรรมด้านดิจิทัลเทคโนโลยีระดับนานาชาติ Digital Thailand Big Bang 2018 ซึ่งจัดโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม(ดีอี) ในเวทีเสวนาการเตรียมพร้อมเข้าสู่ 5 จี

นายปรีชา ศิริธรรมขันธ์ หัวหน้าฝ่ายปฏิบัติการลูกค้าและพัฒนาธุรกิจ บริษัท โนเกีย (ประเทศไทย) จำกัด กล่าวถึงการเปลี่ยนผ่านของอุตสาหกรรมและตลาดไทยเพื่อเข้าสู่ 5จีว่า การเข้ามาของ 5จี อาจจะไม่ลำบากเท่าการเปลี่ยนผ่านจาก 2จี ไปสู่ 3จี เพราะถือเป็นการเปลี่ยนผ่านจากระบบสัญญาณสัมปทานไปสู่อินเทอร์เน็ต (ไลเซนส์) อย่างเต็มตัว ซึ่งกว่าที่เราจะเปลี่ยนผ่านได้ก็ล่าช้ากว่าประเทศอื่นในโลกราว 10 ปี แต่เมื่อตลาดไทยเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงและเข้าสู่ 4จีอย่างสมบูรณ์ในปัจจุบัน ส่งผลให้การทำธุรกิจและธุรกรรมในไทยกลับเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผ่านการใช้งานโซเชียลมีเดีย การใช้ไลฟ์ สตรีมมิ่ง วิดีโอ สตรีมมิ่ง เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวกับสื่อมีเดีย

โดยนายมาร์ค ซักเกอร์เบิร์ก ผู้บริหารสูงสุดของเฟซบุ๊ก มองว่า 5-10 ปีต่อจากนี้ สิ่งเปลี่ยนแปลงโลกผ่านการใช้งาน 5จี คือผ่านการใช้งานอย่างเต็มรูปแบบของคอนเน็คทีวิตี เออาร์ วีอาร์ การวิเคราะห์ข้อมูล

“เราอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านจาก 4จีสู่ 5จี เราพูดถึง
อ่านต่อหน้า 4

ต่อจากหน้า 1
5จี

เร็วมากขึ้นกว่า 100 เมกะจำนวนอุปกรณ์เชื่อมต่อมากมาย การตอบสนองความหน่วงต่อน้อยที่สุด และจะเกิดบริการใหม่ๆ เราต้องให้ความเข้าใจลูกค้าว่าต้องทำงานอย่างไร มีระบบการป้องกันอย่างไร”

จัดแลปลอดภัยข้อมูลสูงสุด
เขาระบุอีกว่าแม้ 5จีมีส่วนช่วยให้เกิดประสบการณ์ของผู้ใช้เปลี่ยนเทคโนโลยีในไทย แต่สิ่งที่เปลี่ยนจริงๆคือ 5จีจะมาพร้อมกับการเชื่อมต่อของอินเทอร์เน็ต ออฟ ธิงส์ (ไอโอที) รถยนต์ไร้คนขับ(ออโตเมทีฟ) และการสร้างเมืองอัจฉริยะ(สมาร์ทซิตี้)ซึ่งในทุกอุตสาหกรรมมีการเชื่อมต่อ 5จีเป็นประเด็นสำคัญที่ทำให้ทุกฝ่ายเชื่อมต่อถึงกันและมีความปลอดภัยของข้อมูลในจุดสูงสุดทั้งนี้ สิ่งที่ต้องคำนึง 5จีคือ การกำกับดูแลของกสทช.ต้องเข้มงวดจัดสรรความถี่ให้มากพอกับการให้บริการ แต่การจะไปสู่ 5จีจำเป็นต้องมีระบบควบคุมความปลอดภัยของการเชื่อมต่อข้อมูลในหลักพื้นฐานขึ้น

นายปรีชาเสริมว่ากล่าวว่า 2ปีหรือปี 2563 ไทยจะเข้าสู่ระบบ 5จี

หลังจากที่นายฐากร ตัณฑสิทธิ์ เลขาธิการกสทช.ออกมาระบุ โดยในมุมมองของโนเกียคือเราต้องเตรียมผลิตอินฟราสตรัคเจอร์พื้นฐานทั้งหมดทั้ง ระบบโครงสร้างใหม่ สถานีฐานเครื่องลูกข่าย อุปกรณ์รับปลายทางโดยโนเกียนั้นเรามีพอร์ตโฟลิโอครบทุกสินค้าเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านและยังมีการผลิตชิปเซิท มีความสามารถช่วยการบริหารจัดการรองรับการให้บริการ 5จี นอกจากนี้ยังทำอินเทอร์เน็ตบ้านด้วยคือฟิกซ์บรอดแบนด์ ทำได้ถึง 10 กิกะบิต ดาวาร์โพลและอัปโพล

156ประเทศหนุนดิจิทัลอีโคโนมี
นายเอ็ดเวิร์ด โจว รองประธานเจ้าหน้าที่บริหาร บริษัท หัวเว่ย เทคโนโลยี จำกัด กล่าวว่า จากข้อมูลของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ไอทียู) ได้ระบุว่า ประเทศสมาชิกของไอทียูมีแผนสนับสนุนดิจิทัลอีโคโนมีมากถึง 156 ประเทศ ซึ่งพร้อมจะพัฒนาประเทศไปสู่ 4.0 ซึ่งรวมถึงไทยด้วย

โดยคำนิยามของระบบนิเวศของ 5จี หมายถึงการเชื่อมต่อกันในทุกๆ อย่างของอุปกรณ์ มีการใช้เซ็นเซอร์เป็นกลไกอยู่มีปัญหาประดิษฐ์ (เอไอ) เป็นตัวประมวลผลโดยมีการคาดการณ์ว่าเม็ดเงินใน

ระบบนิเวศดังกล่าวนี้จะมีมูลค่ามากถึง 23 ล้านล้านดอลลาร์ในปี 2568 โดยมาจากโครงสร้างพื้นฐาน 4 ส่วนคือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 1. บรอดแบนด์ 2. คลาวด์ 3. เอไอ 4. บิ๊ก ดาต้า ซึ่ง 5จีมันฝังอยู่ในนี้ทั้งหมดซึ่งก็เป็นสิ่งยืนยันแล้วว่า 5จีมีความสำคัญอย่างมาก

“5จีจะมาพร้อมกับความเร็วของบรอดแบนด์ที่จะเร็วยิ่งขึ้น 10 กิกะบิตต่อวินาที หรือเร็วกว่า 100 เท่าจากปัจจุบัน ใช้สำหรับการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องจักรด้วยกัน ระบบเชื่อมต่อได้ มีความแม่นยำ มีความหน่วงเวลาต่ำ ซึ่งห่วยเอง เราได้พัฒนาห่วย เอ็กซ์ แลป เพื่อให้เกิดการคิดค้นการวิจัยในแล็บเตรียมความพร้อม 5จีในทุกด้าน”

ตัวแปรอยู่กับการจัดสรรคลื่น

เขา กล่าวอีกว่า ท้ายที่สุดแล้ว 5จีจะเกิดได้ช้าหรือเร็ว หรือจะให้บริการได้ดีมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับการจัดสรรคลื่นความถี่ของหน่วยงานกำกับดูแลของกสทช. ซึ่งหากไม่มีอะไรมา ก็จะไม่สามารถเกิดได้อย่างเร็ว ในหลายประเทศมีการจัดสรรไปแล้ว โดยเฉพาะในคลื่นแถบซี-แบนด์ อย่างน้อยต้องมีเพิ่ม 80 เมกะเฮิรตซ์เพื่อใช้สำหรับการให้บริการ 5จีเพียงอย่างเดียว อย่างในเกาหลีใต้มีผู้ให้บริการแบนด์วิธมากกว่า 100 เมกะเฮิรตซ์ เพราะฉะนั้นในหลายประเทศมีการจัดสรรคลื่นความถี่ที่เพียงพอ อย่างใน ไอร์แลนด์ และออสเตรเลียเริ่มจะนำร่องให้บริการ 5จีแล้ว

ทั้งนี้ มองว่าระบบนิเวศของ 5 จี ซึ่งจะเริ่มจากชิปเซ็ต ซึ่งล่าสุดมีการออกแบบชิปเซ็ตมาแล้วคือ คาดว่าภายในไตรมาส 1 ปี 2562 จะมีชิปเซ็ต จากห่วยเว่ย ควอลคอมม์ และซัมซุง อยู่ในสายการผลิตและเริ่มจะให้บริการได้ในครึ่งปีกับสมาร์ตโฟนที่รองรับ

ธุรกิจต้องเร่งรองรับเทคโนโลยีใหม่

นายอะเมียร์ ซุบี ผู้อำนวยการฝ่ายขายประจำภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โมบีอาย จากอินเทล กล่าวว่า รถยนต์ไร้คนขับจะเข้ามา มีบทบาทในอนาคต และจะเริ่มนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (สมาร์ตซิตี) โดยแนวคิดของอินเทล เริ่มแรกก็เพื่อเข้ามาช่วยแก้ปัญหาจำนวนคนเสียชีวิตบนถนนทั่วโลกที่มีราว 1.25 ล้านคนต่อปีซึ่งเกิดจากอุบัติเหตุในไทยเอง สถานการณ์ไม่ดีเลย ตามข้อมูลของที่เปิดเผยพบว่ามีมากถึง 24,000 คน ซึ่งพบว่าเกิดความสูญเสียในแง่จีดีพีถึง 3% ดังนั้น การนำเอากล้องที่ติดหน้ารถประยุกต์กับข้อมูลเอไอจึงถือเป็นการป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ

นายไมเคิล กริเซล พันธมิตรอาวุโส แอนด์ เอพีเอซี ลีดเดอร์แมคคินซี ดิจิทัล แลป กล่าวว่า การเข้ามาของ 5จี จะมาแก้ปัญหาเรื่องความเร็วและเสถียรภาพของ 4จี ดังนั้น ผู้ประกอบการแต่ละรายต้องเปลี่ยนแปลงธุรกิจให้เข้าถึงและรองรับเทคโนโลยีใหม่ เริ่มจากมีบิสซิเนสโมเดล การปรับห่วงโซ่อุปทานหลายองค์กรจำเป็นต้องมีบิสซิเนสโมเดลใหม่ ในส่วนของประเทศไทยเองนั้น ในเชิงลึกมีความพยายามให้เกิด 5จีโดยเร็ว

แต่สิ่งที่หลายกังวลคือ ผู้ประกอบการมองถึงการใช้จ่ายร่วมกัน (เน็ตเวิร์คแชร์ริ่ง) หันมาเช่าใช้โครงข่ายระหว่างกัน ไม่ให้เกิดการลงทุนที่ซ้ำซ้อนและให้ประชาชนได้เข้าสู่พื้นที่การให้บริการได้อย่างเท่าเทียม



แวดวง eSports

รู้ลึก รู้จริงเรื่อง

E-Sports

เรื่อง : กฤตติณ เทพวานิชพิชัย
ภาพ : เพจ 'แวดวง eSports'

ท่ามกลางกระแสความรุนแรงของ E-Sports ที่ถาโถมเข้าใส่สังคมไทยอย่างบ้าคลั่งในปัจจุบัน ทำให้เราสามารถพบเห็นผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหลายที่เชื่อว่า E-Sports เป็นกีฬาและไม่เป็นกีฬาออกมาเสนอข้อคิดเห็นตามสื่อต่างๆ กันอย่างมากมาย แต่วันนี้เราจะพาผู้อ่านมาพบกับอีกมุมมองหนึ่งของคนข่าว ที่พวกเขาเชื่อว่า E-Sports ก็เหมือนกับกีฬาทั่วไป

“แวดวง eSports” คือชื่อเพจของคนกลุ่มนี้ที่เชื่อว่าการ E-Sports ควรจะมี

ข่าวเชิงลึกที่เป็นสาระเน้นๆ เหมือนในต่างประเทศได้แล้ว

ความผูกพันที่เป็นมากกว่าเกม

“ถามว่าก่อนเราทำตรงนี้ ข่าว E-Sports มีคนทำหรือยัง ก็มีนะครับ แต่ส่วนมากจะเป็นแนวเอนเตอร์เทนซะเยอะ เป็นข่าวที่สามารถนำไปทำข่าวต่อได้ค่อนข้างน้อย เราเลยมาทำเชิงลึกกัน ใครที่อยากอ่านข่าว E-Sports จริงๆ ก็จะมีถึงเราเป็นเพจแรก ถ้านับเวลาที่ทำก็ประมาณ 1 ปีกว่า กลุ่มคนทำเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 10 คนครับ ทุกคนก็ทำงานในวงการข่าวกันอยู่แล้ว ทั้งนักเขียน กราฟิก ช่างภาพ เรามีหมด

ที่สำคัญคือทุกคนชอบเล่นเกมและดูกีฬาครับ เริ่มจากวันหนึ่งเราสงสัยว่า ทำไมไม่ค่อยมีคนให้ความสนใจ E-Sports เลย ทั้งที่ต่างประเทศเขาให้ความสนใจกันพอสมควร เราเลยไปหาข้อมูลกันแล้วตัดสินใจเปิดเพจนี้ขึ้นมาครับ”

ตัวแทนผู้ไม่ประสงค์ออกนามจากเพจแวดวง eSports เล่าที่มาของกลุ่มคนที่เชื่อว่า E-Sports เปรียบเหมือนกีฬามอเตอร์สปอร์ต และมอเตอร์ไซค์ก็เปรียบได้กับคอมพิวเตอร์

“ผมเชื่อว่าเกมมันมาพร้อมความบันเทิงอยู่แล้ว ซึ่งตรงนี้แหละที่ทำให้มีการถกเถียงกันในวงกว้างว่า E-Sports มันเป็นแค่เกมหรือกีฬา สำหรับผม ผมว่าเป็นมากกว่าการเล่นเกมนะ อย่างการสำรวจในต่างประเทศ 100 คนที่ดู E-Sports มี 40 เปอร์เซ็นต์เลยนะที่เขาไม่เล่นเกม เพราะอะไร ถ้าเทียบง่ายๆ ผมว่ามันคล้ายกับการดูฟุตบอล คุณไม่จำเป็นต้องเตะบอล คุณก็เชียร์บอลได้ใช่ไหม เมื่อก่อนอาจจะเตะบอลเล่นกับเพื่อนจริง แต่พอโตขึ้น หน้าที่ภาระการงานก็มากขึ้นทำให้หลายคนไม่ได้เตะบอลแล้วแต่ก็ยังเชียร์บอลอยู่ ถามว่าทำไม ผมว่ามันเป็นความผูกพัน E-Sports ก็เหมือนกัน ทีมทุกทีจะมีเอกลักษณ์การเล่น มีสตาร์ประจำทีมที่แตกต่างกัน เหมือนแมนยู

กรุงเทพธุรกิจ

Krungthep Turakij
Circulation: 200,000
Ad Rate: 2,400

Section: เสาร์สวัสดี/-

วันที่: เสาร์ 22 กันยายน 2561

ปีที่: 19

ฉบับที่: 1009

หน้า: 11(ขวา)

Col.Inch: 135.89 Ad Value: 326,136

PRValue (x3): 978,408

ศิลปิน: สีสี่

หัวข้อข่าว: แวดวง eSports ฐิติกร ฐิติกรเรื่อง E-Sports



ลิเวอร์พูล หรือบาร์ซา บางทีมไม่ได้แชมป์เลยตั้งแต่เริ่มเชียร์ก็ยิ่งเชียร์อยู่ และ E-Sports ก็ไม่ได้มีแค่เกมเดียว แต่ละเกมมีเสน่ห์ของตัวเอง เหมือนลาลิกลาสเบน กัลโช่ของอิตาลี หรือพรีเมียร์ลีกของอังกฤษ แม้จะเป็นลีกฟุตบอลเหมือนกัน แต่ก็มีควมแตกต่างทางเทคนิคการเล่น หรือวัฒนธรรมการเชียร์ต่างกันค่อนข้างเยอะ”

การเดินทางของ E-Sports

ตัวแทนจากเพจแวดวงฯ บอกกับเราว่า ในปัจจุบัน สังคมบ้านเรายังมีคนไม่เห็นด้วยว่า E-Sports เป็นกีฬาค่อนข้างเยอะ แต่ถ้

เทียบกับในอดีตแล้ว วันนี้ E-Sports ถือว่าเดินทางมาได้ค่อนข้างไกลเลยทีเดียว

“ตั้งแต่อยู่ในวงการมา ผมว่าตอนนี้ คนให้การยอมรับและเข้าใจ E-Sports มากขึ้นเยอะนะ แต่ก็คงต้องใช้เวลาอีกนานกว่าจะทำให้สังคมส่วนมากยอมรับได้ อย่างเมื่อก่อนคนจะคิดว่าเกมมันก็แค่ความบันเทิง แต่ตอนนี้คนเริ่มเข้าใจแล้วว่า เกมมันก็

เหมือนอุตสาหกรรมทั่วไป ต้องมีโค้ช มีผู้จัดการ มีสื่อ มีนายทุน มีการวางแผนอยู่เบื้องหลัง และอีกมากมายไม่ต่างจากภาพยนตร์ที่มีนักแสดงเป็นตัวขับเคลื่อนวงการ แต่ความจริงมีช่างแต่งหน้า ช่างไฟ ผู้กำกับ แอดดิงโค้ช ทีมโลเคชั่น และอีกเยอะแยะไปหมด ซึ่งตรงนี้คนเริ่มรู้แล้วไม่ว่าว่าจะเป็นหนังหนึ่งเรื่องต้องประกอบด้วยทีมงานอะไรบ้าง ไม่ต่างกันครับ กว่านักกีฬา E-Sports จะไปแข่งได้ เขาต้องซ้อม ต้องวางแผน และมีคนสนับสนุนเหมือนกัน ที่สำคัญคือการจะทำให้คนภายนอกเข้าใจและยอมรับให้ E-Sports เป็นกีฬาได้ อันดับแรกก็ต้องสร้างจากภายในก่อน เด็กรุ่นใหม่หรือคนที่เล่นเกมต้องเข้าใจจริงๆ ว่า E-Sports คืออะไร และพวกเขาจะสามารถทำอะไรได้ในวงการได้บ้างนอกจากการเป็นนักกีฬา”

แวดวง E-Sports

“อย่างเรา เราทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชน ทำหน้าที่นำเสนอข่าวสารให้คนที่สนใจได้อ่าน

วิธีการหาข่าวคือ ถ้าเป็นต่างประเทศก็ต้องหาแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้แล้วนำมาแปล ส่วนข่าวในประเทศ ไม่เห็นอับกว่าแรงจริงๆ ก็จะมีทีมลงไปทำข่าวด้วยตัวเองครับ ไปหาแหล่งข้อมูลโดยตรงเลย เพราะหลายคนในทีมก็มีประสบการณ์ มีคอนแทคกันอยู่แล้ว ส่วนการทำเพจ เชื่อว่าคนที่ตัดสินใจทำ ต้องรู้อยู่แล้วว่าทุกคนไม่ได้ใช้โซเชียลเพื่อคุยตลกกับเรา บางคนใช้เพื่อระบายอารมณ์ บางคนใช้เพื่อแสดงตัวตน ซึ่งเราไม่สามารถควบคุมได้ เรามีหน้าที่แค่นำเสนอข่าว คุณจะพิมพ์อะไรพิมพ์ไป สำคัญคืออย่าไปพาดพิงคนอื่นและสร้างความแตกแยก ถ้าเจอแบบนี้ก็จำเป็นต้องลบเป็นกรณีไปครับ แต่ก็เชื่อว่าไม่มีด้านดีเลยนะ ด้านดีก็เยอะมาก หลายครั้งลูกเพจก็อินมือกซ์มาหาเรา มาบอกข่าว บอกข้อมูลอย่างนี้ๆ นะ ซึ่งมันเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะเราไม่ได้รู้ทุกเรื่อง แต่เราพร้อมเรียนรู้ทุกเรื่องครับ”

ส่วนคุณสมบัติของคนที่จะเป็นนักกีฬา E-Sports ได้ เพจแวดวงฯ เชื่อว่ามีเพียงข้อเดียวคือ ‘การไม่ยอมแพ้’

กรุงเทพธุรกิจ

Krungthep Turakij
Circulation: 200,000
Ad Rate: 2,400

Section: เสาร์สวัสดี/-

วันที่: เสาร์ 22 กันยายน 2561

ปีที่: 19

ฉบับที่: 1009

หน้า: 11(ขวา)

Col.Inch: 135.89 Ad Value: 326,136

PRValue (x3): 978,408

คลิป: สีสี่

หัวข้อข่าว: แวดวง eSports รู้ลึก รู้จริงเรื่อง E-Sports

“คนไม่เข้าใจแก่นแท้เยอะ บ้านเรา
ยังไม่คิดว่า E-Sports เป็นอาชีพได้ มันเลย
กลายเป็นงานอดิเรก คุณต้องเชื่อก่อนว่า
การซ้อมก็คือการซ้อม เพราะการจะเป็น
นักกีฬาอาชีพได้มันต้องมาจากความทุ่มเท
ความไม่ยอมแพ้ต่ออะไรทั้งสิ้น อย่างฟุตบอล
มันชัดเจนเลยว่าคนไหนเป็นนักกีฬา คนไหน
แค่เตะบอลเล่นๆ เพราะมันถูกวางรากฐาน
มานาน แต่ E-Sports ยังไม่เป็นแบบนี้ เรายัง
แยกค่อนข้างยาก ทำให้ผู้ใหญ่มองว่าบ้านเรา
ส่วนมากเป็นเด็กติดเกม ผมว่าก็ไม่ผิดนะ”

สุดท้ายก่อนจากกัน เพจแวดวงฯ
ฝากบอกกับทุกคนที่รัก E-Sports ว่า ถ้าคุณ
เจอสิ่งที่ชอบในชีวิตแล้ว ขอให้เต็มทีกับมัน
และคุณจะทำตัวเองอย่างไร ส่วนคนที่
ไม่ชอบก็ไม่ขอไปก้าวก่าอะไร เพราะความ
ชอบมันเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนอยู่แล้ว

“คนที่ไม่ชอบ เราก็ไปทำอะไรได้
ไม่ได้ครับ เพราะแต่ละคนก็มีความคิดเป็น
ของตัวเอง อย่างคนที่ไม่ชอบเค้าอาจจะมี
ความรู้เรื่องสุขภาพ ก็มาคุยกัน มาวิพากษ์
วิจารณ์กันด้วยเหตุผล ผมว่าแบบนี้ครับ
ไม่เอาอารมณ์ส่วนตัวมาเป็นเกณฑ์”

มติชน

Matichon
Circulation: 950,000
Ad Rate: 1,550

Section: First Section/สังคม

วันที่: เสาร์ 22 กันยายน 2561

ปีที่: 41

ฉบับที่: 14804

Col.Inch: 19.50 Ad Value: 30,225

ภาพข่าว: เรียงคนมาเป็นข่าว: บำเพ็ญกุล

หน้า: 4(บนซ้าย)

PRValue (x3): 90,675

คลิป: สีสี่

เรียงคน มาเป็นข่าว



บำเพ็ญกุล - เข็มชัย ชุตินวงศ์ อัยการสูงสุด เป็นประธานในพิธีบำเพ็ญกุศล ครบรอบ 1 ปี การสถาปนา “พระพุทธรูปทองคำโลกนาถ” โดยมี ไพรัช วรปาณี กรรมการอัยการ, พรศักดิ์ ศรีณรงค์, สุกจิต อ่ำพันธุ์, กิตติ นุศยพลากร รอง อสส., ชาตรี สุวรรณิน อธิบดีอัยการ และ วุฒิพงศ์ วิบูลย์วงศ์ ร่วมงาน ที่สำนักงานอัยการสูงสุด ศูนย์ราชการฯ เมื่อเร็วๆ นี้

เรียงคน มาเป็นข่าว



บำเพ็ญกุล - เข็มชัย ชุตินวงศ์ อัยการสูงสุด เป็นประธานในพิธีบำเพ็ญกุศล ครบรอบ 1 ปี การสถาปนา “พระพุทธรูปทองคำโลกนาถ” โดยมี ไพรัช วรปาณี กรรมการอัยการ, พรศักดิ์ ศรีณรงค์, สัจจิต อ่ำพันธุ์, กิตติ นุศยพลากร รอง อสส., ชาตรี สุวรรณิน อธิบดีอัยการ และ วุฒิพงษ์ วิบูลย์วงศ์ ร่วมงาน ที่สำนักงานอัยการสูงสุด ศูนย์ราชการฯ เมื่อเร็วๆ นี้