

อนาคต และธุรกิจ VR

พ.ศ.รับลอร์ด เลิศในสัตย์

คณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
orbusiness@hotmail.com



VR ถึงแม้ว่าจะมีการใช้ในบริษัทมากแล้วก็ตาม แต่ก็ยังมีปัญหาอยู่มาก ไม่เพียงแต่ Hardware กับ Software เท่านั้น เป็นต้นว่าเรื่องการใช้งาน จะต้องมีการอย่างไร

ปัญหาอย่างหนึ่งก็คือ HMD (Head Mouth Display)หนักเกินไป สวมได้ไม่ถึง 15 นาที ก็รอไม่ได้แล้ว นี่คือการเห็นจากผู้มีประสบการณ์การใช้ VR มาก่อน ตัวอย่างเช่น รุ่น "Gear VR" ของซัมซุง ซึ่งถือว่าเบาแล้ว แต่ก็น้ำหนัก 318 กรัม จะให้สวมใส่ในศีรษะเป็นเวลานานคงไม่ได้ อีกเหตุผลหนึ่งเรียกว่า "เมา VR" มักจะเกิดขึ้นสลับระหว่างการเคลื่อนไหวของตัวเอง กับข่าวสารความรู้สึกต่อตาของตนเอง บางคนดู VR เป็นเวลานาน ก็อาจจะเกิดความรู้สึกคลื่นไส้ได้ เพราะว่า VR นั้น จะต้องฉายออกมาด้วยความเร็วตอบสนองที่มีคุณภาพของภาพที่สูง ให้แก่ทั้งตาซ้าย และตาขวา ดังนั้น ทั้งคุณภาพของภาพ หรือความสามารถในการเขียนภาพของ Hardware ต้องมีระดับสูงด้วยกันทั้งคู่ มิฉะนั้นจะทำให้การเมา VR นั้นหายไปคงยาก

ในการฉายภาพที่มีคุณภาพสูงนั้น จะต้องการเชื่อมกับ PC ที่มีคุณภาพสูง หรือเครื่องเล่นเกมประเภทวางตั้ง และยังคงมีการวางสายจริง รวมทั้งค่าใช้จ่ายก็เป็นปัญหาอีกด้วย ราคาแค่เครื่อง Terminal เฉพาะก็เกิน 5 หมื่นเยน(14,000 บาท) แล้ว ถ้าหากว่าจำเป็นต้องมี Hardware ที่มีราคาสูง ก็จะเป็นอุปสรรคอย่างมากใน

การเอา VR เข้ามาใช้

ในการใช้ก็ยังมีจุดที่ยากอยู่ เช่น ความปลอดภัยสวมใส่ HMD เมื่อสวมใส่ HMD แล้ว จะทำให้เข้าไปสู่อวกาศแห่งความฝันจินตนาการ ทำให้สิ่งของข้างตัว เช่น กระเป๋าถือ อาจจะถูกขโมยไปได้ ดังนั้น เวลาอยู่ในรถไฟ ก็คงจะดู VR ไม่ได้ง่ายๆ อีกประการหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ระหว่างเด็ก กับ VR ก็เป็นเรื่องที่ถกเถียงกันอยู่ ปัจจุบัน VR Terminal นั้น มีกำหนดว่าสำหรับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไปเท่านั้น จากมุมมองของแพทย์แล้ว อายุของเด็กที่จะมองภาพสามมิติได้สมบูรณ์ก็ต่อเมื่ออายุ 6 ปีแล้ว ดังนั้น ถ้าเด็กต่ำกว่านั้นมาใช้ ก็อาจจะเกิดผลกระทบที่ร้ายกับการเติบโตได้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีประเด็นปัญหาหลงเหลืออยู่ ก็มีความเห็นกันมากกว่า อาจจะเข้าสู่ทิศทางการแพร่หลายเช่นเดียวกับ PC หรือสมาร์ทโฟนก็ได้ เพราะเทคโนโลยีต่างๆ กำลังได้รับการพัฒนาดีขึ้น ตัวอย่าง บริษัท Magic Group ของสหรัฐอเมริกา ถึงแม้ว่าบริษัทจะไม่ชัดเจนเรื่องเทคโนโลยี เช่น Hardware ก็เป็น Venture business ที่ได้รับการร่วมทุนกว่า 6 หมื่นล้านเยน จากบริษัท IT ยักษ์ใหม่ เช่น Google สิ่งที่บริษัทกำลังพัฒนาอยู่ก็คือ เทคโนโลยี Retina irradiation (การฉายรังสีผ่านตา) ไม่เพียงแต่คุณภาพที่ฉายออกมาที่ Display เท่านั้น แต่ตัวภาพนั้นจะฉายไปที่ม่านตาแน่นอนว่าเมื่อหลุดพ้นจาก

Display แล้ว Hardware ที่ใช้นั้น ก็ควรจะเปลี่ยนมาเป็นเครื่องมือเล็กเช่น แว่นตา

เวลาจะค้นหาความเคลื่อนไหวของมือหรือแขน ในปัจจุบันจำเป็นต้องใช้ Controller หรือติดเซ็นเซอร์ ดังนั้น Microsoft จึงได้นำเสนอ “Handpose” เทคนิคที่ใช้สำหรับตรวจจับค้นหาความเคลื่อนไหวของมือด้วยกล้อง จะทำให้กดปุ่มที่เป็นสามมิติใน VR space ได้หรือเขียนภาพโดยใช้นิ้วแทนพู่กันก็ได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมี Controller หรือเซ็นเซอร์ต่อไป

ปัจจุบันก็มีการพัฒนาเทคโนโลยี VR ที่ควบคุมความรู้สึกสัมผัสได้ Venture Business ที่เกิดมาจาก University of Tokyo หรือ H2L ก็ได้นำเสนอ “Unlimited Hand” เมื่อเอาสิ่งนี้มาพันที่ข้อมือแล้วปล่อยคลื่นไฟฟ้าเบาๆ ก็จะสามารถทำให้ผู้สวมใส่ มีความรู้สึกเหมือนจริงได้ ตัวอย่าง เมื่อมีนกมาเกาะที่ฝ่ามือที่เห็นบนจอทันทีนั้นก็เกิดการส่งไฟฟ้าอ่อนๆ ไปยังกล้ามเนื้อของแขนหรือมือ กล่าวกันว่า ถ้าสามารถควบคุมความรู้สึกของร่างกายทั้งหมดได้ ในช่วงเวลาพักกลางวัน 30 นาที ก็จะสามารถให้คุณได้มีประสบการณ์เหมือนไปรีสอร์ทที่ฮาวายได้

อีกประโยชน์หนึ่งของ VR ก็คือ การใช้ความผิดพลาดที่เคยเกิดขึ้นกับ “Second Life” (ชีวิตที่ 2) ถ้าหากว่าเทคโนโลยีเกี่ยวข้องกับ VR มีการพัฒนามากขึ้น ก็คิดว่าคนที่อยากจะใช้ชีวิตอยู่ในโลกแห่งจินตนาการจะเพิ่มมากขึ้น แนวคิดเดียวกันได้เกิดขึ้นเมื่อกว่า 10 ปีที่แล้ว ที่สหรัฐอเมริกา ในปี 2003 ได้มี “Second Life” ที่ใช้พื้นที่จินตนาการสามมิติ ที่สร้างขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งก็เป็นที่ยอมรับอยู่ระยะหนึ่งในญี่ปุ่น แต่ก็ไม่สามารถก้าวไปได้ไกลมากนัก VR ก็อาจจะมิวิบากกรรมเช่นเดียวกันก็ได้ ความแตกต่างกับ Second Life ก็คือ VR ไม่เพียงแต่เชื่อมต่อไว้ภายใน Monitor เท่านั้น แต่สามารถใช้เปลี่ยนชีวิตของพวกเขาด้วยจินตนาการ ให้เหมือนกับ “ความเป็นจริง” ดังนั้น ทั้งใน และนอกประเทศญี่ปุ่น จากการใช้ VR สามารถเปลี่ยนไม่ว่าการผลิตของในความเป็นจริง การบริหาร หรือการพัฒนาบุคลากรได้ดีด้วย

การแข่งขันที่เข้มข้น VR นั้น มี 2 ชนิดด้วยกัน ได้แก่ “Rich VR” ที่มีราคาสูง ด้วยมูลค่าเพิ่มที่สูง และ “Light VR” สำหรับใช้ทั่วไป ที่มีราคาต่ำกว่า ผลิตภัณฑ์ที่ดังตลาด Rich VR ก็คือ Oculus VR ที่เป็น Venture business ของสหรัฐอเมริกา HTC ของผู้ผลิตสมาร์ทโฟนของไต้หวัน รวมทั้งจาก Sony Interactive Entertainment (SIE) ซึ่ง Oculus ได้วางจำหน่าย HMD สำหรับผู้บริโภคทั่วไป แต่ Facebook ในปี 2014 ได้ซื้อบริษัทนั้นไป โดยมีเป้าหมายจะสร้าง Next Generation Communication Platform โดยใช้ VR หมายถึงในพื้นที่จินตนาการ ผู้ใช้สามารถสื่อสารกันได้ หรือสามารถเชื่อมกับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศด้วย VR ได้ และพูดคุยกันโดยตรงได้ คาดกันว่า VR นี้ในอนาคตจะมีความแพร่หลายทัดเทียมกับสมาร์ทโฟนเลย



ทีเดียว สามารถสร้างกำไรในหนึ่งปีได้ ซึ่งเป็นความคาดหวังของ HTC NIPPON และได้แนะนำ HTC Vive ได้รับความสนใจอย่างมาก ราคาของ Vive นั้น ตัว Main ประมาณ 99,800 เยน ซึ่งมีราคาแพงที่สุด และเวลาจะเล่น จะต้องใช้ Terminal ด้วย ก็จำเป็นต้องมี PC สำหรับเกมราคาสูง ที่อาจจะสูงกว่า 1 แสนเยนด้วย แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อวางจำหน่าย (ประมาณปี 2017) สามารถขายได้ 15,000 ชุดในเวลาอันสั้น ความนิยมนี้มาจากที่ว่า Rich VR นั้นให้คุณภาพดีกว่า ที่มีราคาต่ำอย่างมาก เพราะทำให้ผู้บริโภคผิดหวังมากด้วย

SIE ที่มาทีหลัง ได้วางจำหน่าย Play Station(PS) VR ทั่วทั้งญี่ปุ่นสหรัฐฯ และยุโรป ซึ่งเป็นการปฏิรูปเทคโนโลยีครั้งใหญ่ตั้งแต่เริ่มพัฒนา PS ในทศวรรษ 1990 SONY ได้เกี่ยวข้องกับเกมมาเป็นเวลานาน ผู้เล่นเกมได้เปลี่ยนมุมมอง โดยอยากจะทำให้ตัวเองเข้าไปอยู่ในเกมได้ นั่นคือความสนุกของ VR

ได้มีการตั้งเป้าหมายมาตั้งแต่ปี 2010 แล้วว่า การพัฒนาเกมในอนาคตของ PS ก็คือการทำเป็น VR และได้เริ่มต้นมาอย่างไม่จริงจังมากนัก แต่สิ่งที่ต้องเน้นก็คือ ความเป็นจริง (Real) ที่เป็นความรู้สึกที่ล้อมรอบด้วยภาพ และ ทำให้ การ “เมา VR” ซึ่งเวลาเล่นหัวซ้ายขวา ก็เกิดความรู้สึกล่าช้า นั้นหมดไป ในช่วงแรก จะใช้คริสตัลในภาพที่จะแสดง แต่ได้เปลี่ยนไปใช้ Electro Luminescence (EL) แบบบอลแก๊ส ที่ความเร็วในการสะท้อนมีสูง มีภาพเหลือน้อยได้

มีการใช้ชิ้นส่วนที่ใช้ในสมาร์ทโฟน สามารถประสบความสำเร็จการตั้งราคาต่ำได้โดยมีราคาขายที่ 44,980 เยน ต่ำที่สุดใน 3 บริษัท แต่ต้องใช้ PS4 (ราคา 34,980 เยน) ซึ่งรวมแล้วก็ไม่แพงมากนัก

ไม่เพียงแต่ Google หรือ Facebook เท่านั้นที่เข้ามาในตลาดนี้ ไม่มีบริษัท IT ในโลกนี้ที่ไม่ให้ความสนใจ VR แม้แต่ Haier ก็ยังไปลงทุนใน VR venture business หรือแม้แต่ ซัมซุง คาดกันว่าในปี 2025 น่าจะมีขนาดตลาดในโลกนี้ประมาณ 3 ล้านล้านบาทแน่นอนการแข่งขันย่อมจะมีความเข้มข้นมากขึ้นทุกที เพราะจะสามารถไปใช้ได้กว้างขึ้น ทั้ง ใน CT Scan หรือ CAD, CG 3 มิติ หรือกล้องถ่ายภาพทุกทิศทาง ที่ต้องการข้อมูล 3 มิติ เป็นต้น ดังนั้น การแข่งขันอาจจะไม่ต่างกับการแข่งขันของสมาร์ทโฟนในอดีต