

รู้จักกับ Metaverse

ตลาดแห่งใหม่บนโลกเสมือนจริง

ต่อ จากฉบับที่แล้ว

วิษณุคุธร เมาเรพงษ์

คณาจารย์บริหารการสารสนเทศของหน่วยงานภาครัฐ
สภกิตติสถานวิจัยและให้คำปรึกษา
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์



ตัวอย่าง การเอาเทคโนโลยี VR ไปประยุกต์ใช้

- ใช้ในการเล่นเกมส์ เช่น เกมส์แนว First Person Shooter จะเป็นจำลองให้เข้าไปในระหว่างเล่น และตัวจำลองการเดิน และวิ่งที่ผูกติดตัวเราไว้ เป็นต้น



- ใช้ในการจำลองการฝึกขับเครื่องบินของกับตัน



- ใช้ในการจำลองการฝึกหัดทางทหาร เช่น การกระโดดร่ม โดยจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมเป็นชุดกระโดดร่มจริง และอุปกรณ์ที่รั้งตัวให้สูงจากพื้น



- ใช้ในการจำลองบ้าน อาคารสำนักงาน หรือห้องตัวอย่างแบบเสมือนที่มีการตกแต่งแล้วในธุรกิจอสังหาริมทรัพย์



ดังนั้น โดยสรุปแล้ว เทคโนโลยี AR จะเป็นการนำวัตถุเสมือนมาสร้างปฏิสัมพันธ์กับโลกกายภาพ ส่วนเทคโนโลยี VR จะเป็นการสร้างโลกเสมือนจริง เช่น สร้างสถานที่ต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ หรือสร้างให้ใกล้เคียงกับโลกกายภาพ ซึ่งเมื่อนำเอา AR และ VR มาประสานการทำงานร่วมกันจะสามารถสร้างประสบการณ์เสมือนจริงของโลกอีกใบให้กับผู้ใช้งาน โดยที่ผู้ใช้จะสามารถตอบสนองกับวัตถุในโลกเสมือนจริง รวมถึงโลกกายภาพได้แบบไร้รอยต่อ เรา



จะเรียกเทคโนโลยีนี้ว่า MR หรือ Mixed Reality (นึกถึงภาพ Tony Stark กำลังออกแบบสิ่งต่าง ๆ ในภาพยนตร์ของ

Marvel แต่ต้องใส่แว่นเพื่อมองสิ่งที่กำลังทำ) กล่าวให้เข้าใจง่าย ๆ คือ AR คือ สร้างการมองเห็นวัตถุในโลกเสมือนจริง ส่วน VR คือ สร้างการสัมผัสวัตถุในโลกเสมือน และ MR ก็คือ มองเห็นวัตถุในโลกเสมือนจริง และสัมผัสได้โดยสามารถซ้อนทับกับโลกกายภาพ จากจุดนี้ทำให้หลายองค์กรมองเห็นความเป็นไปได้ทางธุรกิจ มองเห็นตลาดแห่งใหม่ที่มีโอกาสมากมายมหาศาล

นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาเพื่อขยายขอบเขตและสร้างการเชื่อมต่อการทำการกิจกรรมในโลกเสมือนจริงไปยังเทคโนโลยีที่อยู่ในโลกกายภาพแบบคุณภาพสูง อาทิ ใช้เพื่อการฝึกซ้อมของหุ่นยนต์, AI, การควบคุมเครื่องจักรเพื่อทำงานเฉพาะบางอย่าง ซึ่งจะเรียกเทคโนโลยีนี้ว่า XR หรือ Extended Reality ซึ่งเกิดจากการผสมผสาน AR VR และ MR เข้าด้วยกัน

รู้จักกับ Metaverse

ช่วงปลายปีที่ผ่านมา (2021) กระแสเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงได้รับความสนใจจากคนทั่วโลก เพราะคนหลายล้านคนรวมถึงองค์กรชั้นนำทั่วโลก ตระหนักแล้วว่าเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงนั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่เกมส์ 3D หรือการสวมแว่น VR แล้วเห็นภาพของโลกเสมือนจริงที่มี Graphics สวย ๆ เท่านั้น หลังจากที่ Facebook ประกาศเมื่อปลายเดือนตุลาคม ถึงการ Rebranding เป็น Meta จนยอมลงทุนเม็ดเงินมหาศาลเพื่อขออนุญาตใช้ชื่อนี้ (เนื่องจากมีการใช้ชื่อดังกล่าวจดทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้แล้ว) ทั้งนี้ Mark Zuckerberg Co-founder และ CEO ของ Facebook (ปัจจุบันเป็น Meta Platforms) ตั้งใจให้ชื่อ Meta สะท้อนถึงทิศทางการพัฒนา และดำเนินงานของบริษัท ที่มีต่อเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง ซึ่งมีเป้าหมายที่จะช่วยให้ผู้คนเชื่อมต่อ ค้นหาชุมชน และขยายธุรกิจ ทำให้องค์กรชั้นนำ และผู้คนจากทั่วโลกต่างตื่นตัวกับเทคโนโลยีดังกล่าวในชื่อของ “Metaverse”

Metaverse มาจากคำว่า Meta ที่แปลว่าเหนือกว่า กับคำว่า Verse ที่มาจาก Universe หรือจักรวาล ถึงตรงนี้เมื่อนำมา

ผนวกกับการสร้าง และเข้าถึงโลกเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี AR และ VR รวมกับระบบ Social media ที่มีข้อมูลบัญชีผู้ใช้งานจำนวนมากของ Facebook ที่มีการเชื่อมโยงกันเป็นสังคมขนาดใหญ่ระดับโลก ซึ่งถ้ายกเอาผู้ใช้งาน, ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน,

ความสนใจ, พฤติกรรมการบริโภค, การซื้อขายแลกเปลี่ยน, การโฆษณา, การทำการตลาด, ระบบ market place และอีกมากมาย ฯลฯ นำมาไว้บน platform ของโลกเสมือนจริงขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Metaverse แล้ว จะมีหน้าตาเป็นอย่างไร

หลาย ๆ ท่านอาจจะเริ่มมองภาพ Metaverse ออก หรือหากเป็นคนชอบดูภาพยนตร์ เมื่อปี 2018 มีภาพยนตร์เรื่อง Ready Player One ที่เนื้อหาสามารถสะท้อนภาพ และขนาดของ Metaverse ได้ค่อนข้างชัดเจน ผู้คนในภาพยนตร์เรื่อง Ready Player One มีชีวิตจริงอยู่ในโลกกายภาพ แต่ก็ยังมีอีกตัวตนอยู่ในโลกเสมือนจริงในรูปแบบของ Avatar ที่มีการใช้ชีวิตโลดโผนกว่ามีการเล่นเกมส์แข่งขันเพื่อหารายได้ที่เป็นสกุลเงินในโลกเสมือนจริง (Coin) และนำมาซื้อหา item ต่าง ๆ เหมือนในโลกกายภาพ มีการซื้อ-ขาย แลกเปลี่ยน ทำธุรกรรม ฯลฯ

Metaverse มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งในส่วนของ Platform และอุปกรณ์สำหรับการเข้าถึง และใช้งานซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญ เนื่องด้วยราคาของอุปกรณ์ที่ค่อนข้างสูง ส่งผลโดยตรงต่อการเข้าถึงของผู้ใช้งาน แต่ Metaverse ได้กระตุ้นให้บริษัทผู้พัฒนา Hardware ชันนำ เข้ามาร่วมในตลาดการพัฒนาอุปกรณ์ซึ่งหมายรวมไปถึงบริษัทชั้นนำด้าน mobile device อย่างเช่น Apple ที่มีฐานผู้ใช้งานจำนวนมาก และเทคโนโลยีที่ทันสมัยในระดับแถวหน้าของโลก หากบริษัทเหล่านี้เข้าร่วมจะเป็นการเร่งให้ Metaverse เกิดเป็นรูปธรรมเร็วขึ้น ด้วยการวิจัยอย่างต่อเนื่อง เทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย นำไปสู่การลดต้นทุน ส่งผลต่อราคาอุปกรณ์ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงโลกเสมือนจริงได้อย่างเท่าเทียม โดยปัจจุบันทาง Facebook เองก็ได้มีการพัฒนาแว่นตาอัจฉริยะซึ่งได้รับการออกแบบโดย brand แว่นตาระดับโลกอย่าง Ray-Ban ซึ่งเป็นการตอกย้ำว่า ถึงเวลาการเปลี่ยนประสบการณ์ และรูปแบบการใช้งาน Social Media แบบเดิม ๆ ไปสู่โลกเสมือนจริงแล้ว

อ่านต่อฉบับหน้า