



# รายการ ร้อยเรื่อง...เมืองไทย

สถานีวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์รัฐสภา และสำนักวิชาการ

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทร. 0-2242-5900 ต่อ 5711

เรื่อง ห้องสมุดในจักรวาลนฤมิต  
ผู้เรียบเรียง นายอุดมศักดิ์ โกลิทธิ บรรณารักษ์ปฏิบัติการ  
กลุ่มงานห้องสมุด สำนักวิชาการ  
ออกอากาศ ตุลาคม 2565

Metaverse แปลเป็นคำไทยว่า “จักรวาลนฤมิต” โดยราชบัณฑิตยสถานมีมติบัญญัติคำว่า “จักรวาลนฤมิต” ขึ้น เพื่อใช้แทนหรือเขียนทับศัพท์ว่า “เมตาเวิร์ส” โดยในประเทศไทยเริ่มเป็นที่รู้จักแพร่หลายมากขึ้น เนื่องจากบริษัทชั้นนำของโลกสังคมออนไลน์ คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ที่มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ในฐานะประธานกรรมการบริหาร (CEO) ประกาศริแบรนด์ใหม่เป็นเมตา (Meta) เมื่อช่วงเดือนตุลาคม 2564 ที่ผ่านมา หลังจากนั้นจึงเกิดกระแสเปลี่ยนผ่านทางด้านเทคโนโลยีใหม่กับหลาย ๆ วงการ เช่น ธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์ การแพทย์ การลงทุน อีคอมเมิร์ซ การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เกม บันเทิง การศึกษา เป็นต้น ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่จะมากระตุ้นให้เกิดเศรษฐกิจดิจิทัลของตลาดโลกใหม่ขึ้น โดยใช้สกุลเงินดิจิทัล

จักรวาลนฤมิต คือ ชุมชนโลกเสมือนที่ถูกสร้างมาจากการนำเทคโนโลยีความจริงเสมือน VR (Virtual Reality) และเทคโนโลยีความจริงเสริม AR (Augmented Reality) มาต่อยอดในการสร้างโลกเสมือนขึ้นมาใหม่ โดยการเข้าถึงผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อด้วยเทคโนโลยี 5G เพื่อเข้าสู่โลกจักรวาลนฤมิต และเมื่อเข้าไปสู่จักรวาลนฤมิต ตัวเราจะสามารถสร้างอวตาร (Avatar) ซึ่งเป็นรูปแทนตัวผู้ใช้โลกเสมือนที่อาจเป็นสองมิติหรือสามมิติก็ได้ เพื่อเข้าใช้งานในจักรวาลนฤมิตแบบ 360 องศา สามารถที่จะรับรู้ได้ทั้งการมองเห็น ได้ยินเสียง การสัมผัส (ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อสู่จักรวาลนฤมิต)

นอกจากจักรวาลนฤมิตจะเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดเศรษฐกิจดิจิทัลของตลาดโลก และสร้างกระแสเปลี่ยนผ่านทางด้านเทคโนโลยีใหม่กับหลาย ๆ วงการแล้ว จักรวาลนฤมิตยังสามารถเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ ด้วยการเป็นช่องทางการเรียนรู้เพื่อสร้างรายได้ เกิดอาชีพใหม่ ๆ ตอบโจทย์ชีวิตแบบ Next Normal (คือ การที่สังคมมีวิถีชีวิตที่ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้นเรื่อย ๆ) ทำให้ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้

ห้องสมุดถือเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญในจักรวาลนฤมิต เป็นแหล่งการเรียนรู้สำหรับให้บริการสารสนเทศเพื่อพัฒนาให้มนุษย์มีความชาญฉลาดมากยิ่งขึ้น การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพทางการศึกษาจากสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริงแบบ 360 องศา ทำให้เกิดบรรยากาศที่เหมาะสมกับการศึกษาหาความรู้จากสารสนเทศได้อย่างที่ผู้ใช้บริการต้องการ โดยการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมตามความต้องการของผู้เรียนรู้แต่ละบุคคล อาทิ การไปอ่านหนังสือบนยอดเขาเอเวอเรสต์ ในป่าหิมพานต์หรือบนเรือกลางทะเล และสามารถเดินทางสู่ห้องสมุดได้ทั่วโลกโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปด้วยตนเองเป็นการเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างไม่มีข้อจำกัดช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศได้ ทั้งนี้ การพัฒนาห้องสมุดในจักรวาลนฤมิตยังคงต้องมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องทั้งในและต่างประเทศ

จะเห็นได้ว่าจักรวาลนฤมิตมีประโยชน์ไม่มากนักน้อยในทุก ๆ วงการของโลกแห่งอนาคต ทั้งนี้ ในเรื่องของการศึกษา การเรียนรู้ การพัฒนาความชาญฉลาดของมนุษย์นั้น ห้องสมุดในฐานะที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง มีความสำคัญในการขับเคลื่อนการให้บริการสารสนเทศ รวมถึงส่งเสริมการศึกษาของมนุษย์ในโลกอนาคต การพัฒนาห้องสมุดจึงต้องมีความเป็นพลวัต ตลอดจนพัฒนาศักยภาพของผู้ที่จะบริหารจัดการห้องสมุดแห่งอนาคต หรือ “บรรณารักษ์” ก็ต้องมีการพัฒนาที่ไม่หยุดนิ่งพร้อมที่จะปรับตัว เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน

## บรรณานุกรม

เปิดตัวศึกศึก Thailand Metaverse Expo 2022 ครั้งแรกในไทย – พลิกโลกเสมือนจริง. (2561).

สืบค้น 22 กันยายน 2565 จาก [https://www.bangkokbiznews.com/tech/tech\\_gadget/1021907](https://www.bangkokbiznews.com/tech/tech_gadget/1021907)

พาส่อง Metaverse (จักรวาลเสมือน) ..โลกดิจิทัลเสมือนจริงแห่งอนาคต. (2565). สืบค้น 22 กันยายน 2565

จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/677-พาส่อง-metaverse-จักรวาลเสมือน-โลกด-จ-ท-ล-เสมือน-อนจร>

ภาวิณี อุปถานา. (22 กุมภาพันธ์ 2565). 9 เรื่องควรรู้ กับ Metaverse โลกเสมือนแห่งอนาคต.

สืบค้น 22 กันยายน 2565 จาก <https://www.nectec.or.th/news/news-article/9about-metaverse.html>

“Metaverse” เปลี่ยนแปลงโลกได้อย่างไร และทำไมเราต้องสนใจ?. (2565). สืบค้น 22 กันยายน 2565

จาก <https://vmountandtrim.com/metaverse-เปลี่ยนแปลงโลกได้อย่/>

รู้จัก “จักรวาลเสมือน” คำที่ราชบัณฑิตยสถานบัญญัติเพื่อใช้แทน Metaverse. (2564).

สืบค้น 22 กันยายน 2565 จาก <https://www.brandbuffet.in.th/2021/12/metaverse-in-thai-word/>

Hill, V., Vans, A. M. & Dunavant-Jones, A. (2017). Metaverse libraries: Communities as resources.

*Journal of Virtual Studies*, 8(2), 27-37. Retrieved September 22, 2022

from [https://www.researchgate.net/publication/328146802\\_Metaverse\\_libraries\\_Communities\\_as\\_resources](https://www.researchgate.net/publication/328146802_Metaverse_libraries_Communities_as_resources)

Zhong, J., & Zheng, Y. (2022, July). **Empowering Future Education: Learning in the Edu-Metaverse.**

Paper presented at International Symposium on Educational Technology (ISET)

Conference. Hong Kong. Retrieved September 22, 2022

from <https://ieeexplore.ieee.org/document/9867076>