



รายการ ร้อยเรื่อง...เมืองไทย

สถานีวิทยุกระจ่ายเสียงรัฐสภา และสำนักวิชาการ

สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทร. 0-2242-5900 ต่อ 5741

เรื่อง รู้จัก Metaverse จักรวาลนฤมิต : โลกเสมือนที่เป็นจริง

ผู้เรียบเรียง นางอารียา สุขโต วิทยากรชำนาญการพิเศษ

กลุ่มงานบริการวิชาการ 2 สำนักวิชาการ

ออกอากาศ มีนาคม 2565

Metaverse (เมตาเวิร์ส) ไม่ได้เป็นสิ่งใหม่ที่เพิ่งถูกกล่าวถึง แต่มักปรากฏในนิยายวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์ต่างประเทศ เช่น อวตาร (Avatar) ภาพยนตร์เหล่านี้ คือ จักรวาลดิจิทัลสามมิติที่นักแสดงสามารถ หลีกหนีจากความจริงทางกายภาพ สามารถมีส่วนร่วมกับผู้อื่นผ่านตัวตนจำลองในโลกเสมือนจริง ที่ในโลกแห่งความเป็นจริงยากจะเข้าถึงได้ ประกอบกับในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลให้ผู้คนจำนวนมาก ไม่มีโอกาสเดินทางหรือใช้ชีวิตตามปกติ จึงเป็นช่วงที่แนวคิดของ Metaverse เข้ามาในสถานการณ์วิกฤตพอดี เพราะ Metaverse คือแนวคิดที่หลอมรวมเอาพื้นที่ในโลกออนไลน์และออฟไลน์รวมเข้าเป็นหนึ่งเดียว ทำให้สามารถ ออกไปใช้ชีวิตปกติได้ เกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอก การสร้างกิจกรรมร่วมกัน โดยทั้งภาครัฐและเอกชน ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นปฏิบัติงานที่บ้าน หรือ Work from home จึงเกิดข้อสงสัยว่าเราจะต้องอยู่ในโลกเสมือนนี้ต่อไปในอนาคตหรือไม่ มีรูปแบบการทำงาน การติดต่อสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงจากเดิมไปมากน้อยเพียงใด เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้ทันวิทยาการในโลกอนาคตจึงต้องทำความเข้าใจและปรับตัวในการใช้งาน

Metaverse จึงใช้ข้อจำกัดของโลกแห่งความเป็นจริงในบางกรณีที่ยากจะเข้าถึงได้ มาใช้ให้เกิดความ ได้เปรียบในการเข้าถึงประสบการณ์แปลกใหม่ เพราะในโลกเสมือนจริง คนสามารถลงมือทำสิ่งต่าง ๆ เรียนรู้ ประสบการณ์บางอย่างที่ในโลกความจริงไม่สามารถทำได้ โดย Metaverse มีการแสดงผลในรูปแบบ 3 มิติ ที่ผู้ใช้สามารถสร้างอวตาร (Avatars) ขึ้นมาเป็นตัวแทนบุคคลในการพูดคุยติดต่อสื่อสารหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่นได้ โดยอาศัยเทคโนโลยีเออาร์ (Augmented reality : AR) ที่เป็นการนำเทคโนโลยีมาผสาน ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ตัวอย่างที่เป็นที่รู้จัก คือ เกมเก็บของของโปเกมอน ที่ได้รับความนิยมในช่วงหนึ่ง ที่ผู้เล่นพากันไปสถานที่ต่าง ๆ เพื่อส่อง ตามเก็บแต่้ม เป็นการผสมวัตถุเสมือน คือ โปเกมอน เข้ากับสภาพแวดล้อม บ้าน โรงเรียน ที่ทำงานรอบ ๆ ตัวเรา และวีอาร์ (Virtual reality : VR) คือ การจำลองภาพให้เสมือนจริง แบบ 360 องศา โดยอาศัยอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อสัมผัสกับประสบการณ์ เหมือนเข้าไปในสถานการณ์จริง เช่น สมาร์ทโฟน แว่นวีอาร์ และเครื่องเล่นเกมคอนโซล ซึ่งรองรับสภาพแวดล้อม เสมือนจริงแบบ 3 มิติในรูปแบบออนไลน์ต่อเนื่อง เช่น เกมใส่แว่นวีอาร์ ที่เสมือนว่าเข้าไปดินแดนไดโนเสาร์ ล่องลอยไปในอวกาศ หรือไปโบราณสถาน ฯลฯ ทั้ง ๆ ที่ยังนั่งหรือยืนอยู่ที่จุดใดจุดหนึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อสวมแว่นวีอาร์ ก็จะถูกตัดขาดจากโลกจริงเข้าไปอยู่ในโลกเสมือน ทั้งนี้ ยังสามารถทำให้รับรู้กลิ่น หรือมิติอื่น ของประสาทสัมผัส เช่น น้ำฝน หรือหิมะโปรยลงมาจริง ๆ ได้

จากเดิมที่รูปแบบเทคโนโลยีดังกล่าวจะปรากฏในเกมออนไลน์ แต่การจะให้บุคคลเข้าไปอยู่ใน Metaverse ต้องมีการพัฒนาในการขยับเพื่อเข้าไปใช้ชีวิตในนั้นและมีเทคโนโลยีที่ตอบสนองการใช้งานในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตามข้อจำกัด จุดกำเนิดของ Metaverse คือ การปรับตัวของเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสื่อสังคมยอดนิยมที่มีผู้ใช้บริการขนาดใหญ่ เมื่อสมาชิกที่ใช้งานอยู่เดิมส่วนหนึ่งเปลี่ยนไปใช้สื่อสังคมช่องทางอื่น ไม่ว่าจะเป็นทวิตเตอร์ TikTok ฯลฯ เฟซบุ๊กจึงนำข้อได้เปรียบของจำนวนกลุ่มผู้ใช้และเพื่อป้องกันการสูญเสียฐานผู้ใช้ให้แก่แพลตฟอร์มอื่น ดังนั้น การปรับตัวของเฟซบุ๊กมีเป้าหมายที่จะเข้าสู่โลกเสมือนที่มีความสมจริง เป็นทางการ และมีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในการติดต่อประสานงานและก่อให้เกิดผลตามกฎหมาย โดยกรณีการใช้งานมุ่งเน้นที่การไม่ต้องไปทำงานในสถานที่จริง สามารถทำงานที่ใดก็ได้ หรือจะเป็นการใช้งานเพื่อความบันเทิง ในกรณีสถานที่ที่จะต้องรวมตัวของคนจำนวนมาก อาจสร้างความไม่ปลอดภัย เช่น เมื่อเกิดโรคระบาดหรือภัยธรรมชาติ และการซื้อขายสินค้าตามร้านค้า ห้างสรรพสินค้าสำหรับการใช้งานจริงในปัจจุบันนั้น ความเหมาะสมของการใช้งานในโลกเสมือนจริงระดับพื้นฐานที่พบเห็นได้ทั่วไป คือ การประชุมที่จัดสภาพห้องประชุมและผู้เข้าร่วมการประชุม เจ้าของตัวตนสามารถออกแบบตัว “อวตาร” ของผู้ใช้ในโลกเสมือนเพื่อร่วมทำการประชุม เสนอรายงาน ตอบข้อซักถามในที่ประชุมได้จริงแบบ Real-time

การเตรียมความพร้อมสำหรับการใช้ Metaverse ในกิจกรรมของภาครัฐ ต้องมีความพร้อมด้านเทคโนโลยีของทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการ อุปกรณ์ รวมถึงกฎ กติกา ระเบียบ เอกสารราชการต่าง ๆ ที่ต้องปรับรูปแบบเพื่อรองรับการใช้งานให้เกิดความเหมาะสม สอดคล้องกับพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะในอนาคต Metaverse จะไม่จำกัดการใช้งานเฉพาะผู้ที่อยู่ในสายงานด้านเทคโนโลยีเท่านั้น แต่จะเป็นผู้ที่อยู่ในสายงานอื่น ๆ ด้วย ภาคธุรกิจที่เข้าไปอยู่ใน Metaverse เช่น แอนิเมชัน ก็จะมีศักยภาพที่คนจะได้สัมผัสกับสิ่งที่อยู่บนพื้นฐานของโลกเสมือนได้ รวมถึงการท่องเที่ยวในโลกเสมือน โดยมีงานศึกษาวิจัยพบว่า ภายในปี 2026 คนประมาณร้อยละ 25 จะใช้เวลาอย่างน้อย 1 ชั่วโมง/วัน ใน Metaverse เพื่อการทำงาน ข้อบ่งชี้ ดำเนินธุรกรรมทางการเงิน การศึกษา สังคม หรือความบันเทิง สิ่งที่ต้องปรับตามมา คือ เรื่อง สกุลเงินดิจิทัล สินทรัพย์ดิจิทัล สำหรับการซื้อขายในโลกเสมือนจริง หากวันหนึ่งที่ต้องอยู่ในพื้นที่โลกเสมือนก็ต้องเข้าใจว่าเป็นโลกคู่ขนานอีกใบหนึ่งที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ ที่ผู้ใช้บริการสามารถได้รับบริการเสมือนโลกจริงที่ปราศจากข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่อีกต่อไป

สำหรับประเทศไทย Metaverse เป็นสิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นแน่นอนเพราะเป็นวิวัฒนาการของเทคโนโลยี แต่คงจะไม่ใช้ในระยะเวลา 1-2 ปีนี้ เพราะต้องมีการเตรียมพร้อมในอีกหลายด้านและตัวผู้ใช้เองต้องมีการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป เพราะอนาคตอาจมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมขึ้นมาอีก ดังนั้น เพื่อการเติบโตทางเทคโนโลยีที่สมดุล ทุกฝ่ายจะต้องร่วมด้วยช่วยกันในการออกแบบระบบ ควรสร้างขึ้นด้วยจิตสำนึกแห่งความรับผิดชอบต่อสังคม คือ ต้องรู้ เข้าใจ และมีความตระหนักในการใช้งานด้วย ไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการ ผู้บริโภค สำหรับเด็กและเยาวชนที่เป็นผู้ใช้ จะต้องเรียนรู้ไปด้วยกัน มีเป้าหมายที่สร้างสรรค์ และอยู่ภายใต้กรอบแห่งความรับผิดชอบต่อส่วนรวมกัน แม้ยังไม่ได้สัมผัสศักยภาพที่เกิดขึ้นในโลก Metaverse แต่เทคโนโลยีสุดล้ำนี้สามารถสร้างประโยชน์ให้ชาวโลกได้มหาศาล อย่างไรก็ตาม มิจนาซีฟไซเบอร์อาจเข้ามาแทรกแซงและนำไปใช้ในทางที่ผิด เพราะเมื่อ “ทุกสิ่งล้วนเป็นไปได้ในโลกเสมือน” ดังนั้น ผู้ใช้งานจึงควรใช้เทคโนโลยีอย่างระมัดระวัง ภายใต้กรอบกติกาที่ดี และต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

บรรณานุกรม

- งานวิจัยชี้ ภายใน 5 ปี มนุษย์จะใช้ชีวิตใน Metaverse อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง. (10 กุมภาพันธ์ 2565). สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2565 จาก https://www.springnews.co.th/news/820802?utm_source=izooto&utm_medium=push_notifications&utm_campaign=@campaign_news
- จิราวัฒน์ จารุพันธ์. (26 ธันวาคม 2564). “เมตาเวิร์ส”เทคโนโลยีอนาคต...โอกาสทางธุรกิจ-ภัยออนไลน์ใหม่ที่ต้องระวัง!! สืบค้น 4 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.dailynews.co.th/news/606193/>
- นภนวลพรรณ ภาวสันต์. (14 ธันวาคม 2564). Metaverse คืออะไร เกี่ยวข้องอย่างไรกับโลกการเงินและสินทรัพย์ดิจิทัล. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.efinancethai.com/LastestNews/LatestNewsMain.aspx?release=y&ref=M&id=dGNBeTFPb1hSZUU9>
- ภัชภิชา ฤกษ์สิรินุกูล. (31 ธันวาคม 2564). Metaverse โลกเสมือนจริงที่ไร้ขีดจำกัด กับเรื่องที่เราควรรู้. สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.springnews.co.th/spring-life/819593>
- ม.มหิตล ห้วน เมตาเวิร์ส เป็นดาบสองคม เตือนเฝ้าระวังผลกระทบต่อเด็กและกลุ่มเปราะบาง. (16 กุมภาพันธ์ 2565). สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.hfocus.org/content/2022/02/24483>
- Metaverse คืออะไร? โลกใบใหม่ที่ไม่ได้ไกลตัว. (30 พฤศจิกายน 2564). สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2564 จาก <https://tips.thaiware.com/1784.html>
- วิวรรณ ธาราธิรัฐโชติ. (7 กุมภาพันธ์ 2565). เมตาเวิร์ส (Metaverse). กรุงเทพฯธุรกิจ. สืบค้น 21 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/986438>
- วิวัฒน์ รุ่งแสนสุขสกุล. (1 ตุลาคม 2564). เจาะที่มา Metaverse 101 ทำไมยักษ์ใหญ่ไอที ถึงตื่นตัวจำละหวั่น. ไทยรัฐออนไลน์. สืบค้น 23 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.thairath.co.th/news/tech/2208379>