

ฉบับที่ 24,499 วันพุธที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2559 หน้า 23

จับตามองเทคโนโลยีในกลุ่ม Reality กันไว้ให้ดี (1)

รอบรู้โอกิ รอบโลกเทคโนโลยี

“ปวงข้าพระพุทธเจ้า ขอน้อมเกล้า
น้อมกระหม่อมรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณ
หาที่สุดมิได้ ข้าพระพุทธเจ้า นายชุตินันต์
เกศวิบูลย์เวช”

เข้าสู่ช่วงปลายปี ค.ศ. 2016 แล้ว ปี
นี้ก็จะเป็นอีกปีหนึ่งนะครับที่โลกเทคโนโลยีมี
อะไรเปลี่ยนแปลงไปมากมาย แต่ถ้าคุณผู้
อ่านประจำคอลัมน์วันพุธของหมอลองหัน
กลับไปพิจารณาเทรนด์เทคโนโลยีในช่วง
เกือบหนึ่งปีที่ผ่านมาจะเห็นว่าปีนี้เป็นอีก
ปีที่เทคโนโลยีในกลุ่ม Reality อาทิ
เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Aug-
mented Reality: AR) และเทคโนโลยี
ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality:
VR) มาแรงไม่น้อยหน้าใครเลย

ความร้อนแรงของเทคโนโลยีใน
กลุ่มนี้เริ่มตั้งแต่ช่วงต้นปี (เดือนมีนาคม)
ที่เฟซบุ๊กวางจำหน่าย Oculus Rift เวอร์ชัน
แรกสำหรับผู้บริโภคทั่วไปหลังจากรอ
กันมานาน โดยอุปกรณ์นี้เป็นอุปกรณ์
สวมศีรษะที่ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริง
เสมือนทำให้ผู้สวมได้สัมผัสกับประสม
การณ์การมองเห็นภาพและเสียงที่เหมือน
จริงที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ จากนั้นในเดือน
กรกฎาคมก็มีการเปิดตัวของเกม Pokemon
GO ที่นำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเข้า
มาใช้



ถัดมาในเดือน
สิงหาคมในพิธีปิดการ
แข่งขันกีฬาโอลิมปิก
ที่ประเทศบราซิล ก็มี
การนำเทคโนโลยี
ความเป็นจริงเสริมมา
ช่วยวาดเอฟเฟกต์
และลวดลายพิเศษบน
พื้นสนามทำให้การ
แสดงดูถึงการถ้ำ
สมัย และเมื่อไม่นานมานี้ที่งาน Oculus
Connect (เดือนตุลาคม) มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก
ผู้ก่อตั้งเฟซบุ๊กก็ได้ช่วยปั้นกระแสของ
เทคโนโลยีกลุ่มนี้ให้แรงคึกคักกันอีกครั้ง
ด้วยครับ



โดยในงาน Oculus Connect ครั้งที่ 3
จัดขึ้นที่รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ในวันที่
5-7 ตุลาคม ค.ศ. 2016 มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก
ได้ขึ้นเวทีสาธิตการใช้งานเฟซบุ๊กในรูปแบบ
ความเป็นจริงเสมือนให้คนนับหมื่นดูกันแบบ
สด ๆ ค่อหน้า (และทางออนไลน์อีกหลายล้าน
คน โดยมีคนแชร์จากเฟซบุ๊กของเขาอย่างเดียว
ก็เกือบแสนคน)

โดยเป็นการแสดงให้เห็นว่าความเป็นจริง
เสมือนนั้นสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ
กิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของพวกเรา
ได้อย่างไร เช่น ใช้แชตคุยวิดีโอคอลกับภรรยา
และสุนัขของเขา ใช้เล่นเกมหมากรุก เล่น
การ์ดเกม เล่นฟันดาบ
กับคนที่อยู่ห่างกัน
คนละที่ หรือใช้เป็น
เครื่องวาร์ปพาเที่ยว
ชมตามสถานที่ต่าง ๆ
อาทิ บนพื้นผิวดาว
อังคาร ใต้ท้องมหา
สมุทร ภายในห้องทำ
งานของเฟซบุ๊ก หรือ
แม้แต่ที่บ้านของมาร์ก
ซัคเคอร์เบิร์กเอง เป็นต้น



ภาพของมาร์กซัคเคอร์เบิร์กในอวตาร
(ที่ www.dailymail.co.uk)

สิ่งที่ผมคิดว่าน่าสนใจมากที่สุดในการ
สาธิตสดครั้งนี้ คือ การที่ มาร์ก ซัคเคอร์เบิร์ก
พยายามนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน
มาสอดแทรกและบูรณาการเข้ากับสถานการณ์
และพฤติกรรมการใช้งานเฟซบุ๊กอย่างที่พวก
เราเป็นกันอยู่จริงในปัจจุบัน โดยในการสาธิต
นั้นตัว มาร์ก ซัคเคอร์เบิร์ก เองกำลังยืนอยู่บน
เวทีที่งาน Oculus Connect แต่ตัวอวตาร
(Avatar) ความเป็นจริงเสมือนของเขากลับ
ไปอยู่ที่บ้าน ซึ่งมีสุนัขไม่มีอบตัวโปรดของเขา
กำลังเล่นลูกบอลอยู่ใกล้ ๆ และตัวอวตารนี้
ก็ใช้เฟซบุ๊กคอลโทรล คุยแบบเห็นหน้ากับ
ภรรยาของเขาซึ่งอยู่นอกบ้านไปอีกคนละที่

จากนั้นเขายังทำการถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดียตาม
ชีวิตที่อยู่กับคนละสถานที่นั้นได้ โดยรูปหนึ่ง
รูปจะมีภาพของ 1. ตัวอวตารของมาร์ก ซัค
เคอร์เบิร์กเอง 2. ใบหน้าภรรยาของเขาที่กำลัง
คุยเฟซบุ๊กคอลอยู่ (ภาพใบหน้าจริง ๆ
ไม่ใช่ภาพอวตาร) และ 3. ภาพสุนัขตัว
โปรดของเขาตัวจริง ๆ โดยเขาถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดีย
ดังกล่าวไปหลายรูป ถ่ายเสร็จก็ให้ภรรยา
ของเขาเลือกรูปที่ชอบเดี๋ยวนั้น และนำรูป
ที่ถูกเลือกมาโพสต์ลงเฟซบุ๊กในบัญชีผู้ใช้
ของ มาร์ก ซัคเคอร์เบิร์ก จริง ๆ ในระหว่าง
การสาธิตบนเวทีในงานนั้นเลย

เห็นไหมครับว่าเทคโนโลยีในกลุ่ม
Reality นี้ น่าสนใจขึ้นเรื่อย ๆ พูดถึงเรื่อง
นี้แล้วสนุกแต่ยาวครับ ไว้วันพุธหน้าผมมา
เล่าให้ฟังต่อ.

พศ.ดร.ชุตินันต์ เก็ดวิบูลย์วธ
สถาบันนวัตกรรมบริหารศาสตร์ (นิด้า)
chutisant.ker@nida.ac.th