

# โลกเสมือนจริงก่อให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ

## The Virtual World Brings Aesthetic Experience

ดลพร ศรีฟ้า\*

### บทคัดย่อ

โลกเสมือนจริงได้เข้ามามีบทบาทต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก ด้วยเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นตลอดเวลาทำให้โลกเสมือนจริงไม่เพียงแต่ช่วยทำให้ชีวิตสะดวกสบายขึ้น หากยังสามารถช่วยนำมาใช้ในการจรรโลงใจ และช่วยสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะได้อีกด้วย ซึ่งการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะนั้น ต้องกล่าวว่าเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมกับสถานที่เสมือนจริง โดยเสมือนว่าได้อยู่ในสถานที่นั้นจริง ซึ่งก่อให้เกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะ และเมื่อได้เดินทางไปสัมผัสสถานที่จริงก็จะรู้สึกคุ้นเคยเสมือนว่าได้เคยเดินทางมาแล้ว ไม่รู้สึกกลัวกับสถานที่นั้น ๆ อีกต่อไป

**คำสำคัญ:** โลกเสมือนจริง / สุนทรียะ / ประสบการณ์

### Abstract

The virtual world has become an important part of our daily life. With the ever changing technological development, the virtual world does not only make lives more convenient but also helps nourishing one's mind as well as enhancing one's aesthetic experience. By saying enhancing one's aesthetic experience, it means technology is used to enable users to experience a certain place as if they are actually in that particular place. Technology allows users to experience the space with all their senses and when they are in that space physically, they will feel familiar and comfortable with it instead of being uncomfortable or scared of the place.

**Keywords:** Virtual World / Aesthetic / Experience

### บทนำ

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคแห่งเทคโนโลยีและการสื่อสารที่มีความใกล้ชิดกับการใช้ชีวิตของคนมากขึ้น ในอดีตการสื่อสารของมนุษย์นั้นเป็นการสื่อสารผ่านโลกที่เราเรียกว่า โลกสองมิติ หรือที่เราจะพบเห็นกันได้จากสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ ภาพวาด ภาพถ่าย หนังสือ ฯลฯ เป็นช่วงของโลกที่อยู่ยุคของแอนะล็อก รูปแบบของการสื่อสารระนาบเดียวเท่านั้น การสื่อสารในช่วงนี้ต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทางของข้อมูลข่าวสาร ทำให้รูปแบบขององค์ความรู้และข้อมูลในการส่งถึงกันนั้นไม่ได้มีความสดใหม่ แต่หากเป็นข้อมูลที่ผ่านมาระยะเวลาของการเดินทางที่อาจจะมากบ้าง น้อยบ้าง แล้วแต่ว่าสิ่งนั้นได้รับความนิยมมากน้อยเพียงใด และมีผู้ที่สนใจจะนำเอาความรู้และข้อมูลข่าวสารมาเผยแพร่มากแค่ไหน จนกระทั่งโลกได้มีการคิดค้นวิธีการสื่อสารแบบใหม่ที่เรียกว่าอินเทอร์เน็ตขึ้น จึงทำให้ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาการสื่อสารได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด ตั้งแต่ยุค ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา จะพบว่าโลกมีการก้าวเข้าสู่รูปแบบการสื่อสารแบบใหม่ที่สามารถส่งข้อมูลข่าวสาร รวมถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยความรวดเร็ว และทำให้การสื่อสารไม่มีข้อจำกัดอีกต่อไป

\* อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เมื่อการสื่อสารของผู้คนไม่มีข้อจำกัดแล้ว นักพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีก็ไม่ได้หยุดรูปแบบของการสื่อสารไว้เพียงเท่านั้น หากแต่ได้มีความพยายามที่จะสร้างรูปแบบการสื่อสารที่สามารถทำให้ผู้คนเข้าไปมีส่วนร่วมและแบ่งปันข้อมูลกันได้อีกด้วย ดังนั้น การสร้างความจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) จึงถูกสร้างขึ้นโดยเริ่มจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่เกิดจากการวิจัยของรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเมื่อ 40 ปีที่แล้ว เพื่อวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีด้านการทหาร และการจำลองการบิน ต่อมา อีแวน ซูเทอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) ได้ประดิษฐ์จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติรุ่นแรกออกมา และในเวลาอันได้มีพัฒนาการด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกเกิดขึ้น การใช้จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติ ร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ จึงนับเป็นต้นกำเนิดของเทคโนโลยีเสมือนจริงในปัจจุบัน (สมสุข หินวิมาน, 2555) ระบบเสมือนจริงมีอุปกรณ์พิเศษในการมอง การได้ยิน การสัมผัสจากโลกที่จำลองขึ้น และอุปกรณ์ที่ใช้จะต้องสามารถที่จะบันทึก และส่งเสียงพูด หรือเคลื่อนไหวได้ในโปรแกรมที่ทำให้เกิดการจำลอง (อดิศักดิ์ จำปาทอง, 2556) ทำให้ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้เสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง ระบบคอมพิวเตอร์สามารถตรวจจับความเคลื่อนไหวของผู้ใช้ นำไปประมวลผลและแสดงผลให้ผู้ใช้อบสนองการเคลื่อนไหวนั้นโดยเหมือนภาพจริง และอาจเพิ่มความรู้สึกอื่น เช่น แรงตอบสนอง หรือความเคลื่อนไหวของสิ่งแวดล้อม ประกอบให้เหมือนจริงมากขึ้นได้อีกด้วย

VR หรือ Virtual Reality นั้น ถือได้ว่าเป็นความพยายามในการพัฒนาที่ใช้ระยะเวลาค่อนข้างยาวนาน โดยมีหลายบริษัทที่ได้เข้ามาให้ความสนใจและร่วมพัฒนา แต่ก็ยังมีความไม่สมบูรณ์ปรากฏอยู่เสมอ ทั้งในเรื่องของผู้ที่ใช้งานที่อาจจะมีอาการเวียนหัว อาเจียน เมื่อได้ใช้เทคโนโลยี VR นี้ จึงมีการทำการทดสอบและพัฒนาอยู่เสมอเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกกลุ่ม โดยที่ VR เป็นการจำลองวัตถุหรือองค์ประกอบเสมือนภายใต้บรรยากาศเสมือนโดยที่ต้องผ่านอุปกรณ์สารสนเทศ ที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องอยู่บนสถานที่หรือเกี่ยวเนื่องใด ๆ กับพื้นที่นั้น (Kamarulzaman, 2014) ขณะที่ใส่แว่น Virtual Reality ผู้ใช้จะเห็นสถานที่ต่าง ๆ เสมือนจริงมาอยู่ในแว่น เช่น ใต้ท้องทะเลลึก หรือ อวกาศนอกโลก จะมีการจำลองบรรยากาศรอบข้าง รวมถึงการเล่นเกมส์เสมือนจริงได้ทั้ง 360 องศาที่หันได้รอบทิศทาง



ภาพที่ 1 วีดีโอ VR (Virtual Reality) 360

(อ้างอิงภาพจาก [https://www.youtube.com/watch?v=1ziMH\\_LAUW0&list=PL\\_XjA2Ooy1ZI\\_oDIPNAuP9usOdc3k0uNP,2560,21](https://www.youtube.com/watch?v=1ziMH_LAUW0&list=PL_XjA2Ooy1ZI_oDIPNAuP9usOdc3k0uNP,2560,21) พฤศจิกายน)

ไม่เพียงแต่อุตสาหกรรมบันเทิงเท่านั้นที่จะได้รับประโยชน์จาก Virtual Reality แต่เทคโนโลยีดังกล่าวยังเป็นนวัตกรรมสื่อสารที่อาจทำให้เราใกล้ชิดกันมากกว่าที่เคย พื้นที่บนโลกเสมือนที่สามารถขยายขอบเขตไปได้อย่างไม่สิ้นสุดได้มอบสะพานที่จะสามารถเชื่อมต่อผู้คนจากต่างพื้นที่ให้เข้ามาอยู่ร่วมกัน ทำให้เทคโนโลยี Virtual Reality เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นมาเร็วกว่าสำหรับเล่นเกม แต่มันถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเปลี่ยนชีวิตของเราทุกคน รวมถึงภาคอุตสาหกรรมก็เช่นกัน ในภาคอุตสาหกรรมการตลาด จากการศึกษางานวิจัยของ (ชลิตดา อุ้มผลเจริญ, 2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบการตลาดเชิงประสบการณ์ที่ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมผ่านแคมเปญสื่อสารการตลาด พบว่า แคมเปญการสื่อสารการตลาดที่ใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ส่วนใหญ่นั้นเป็นสินค้าอุปโภค เพื่อเป็นการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการขายจากประสาทสัมผัสและความรู้สึกผ่านเครื่องมือของเทคโนโลยีดังกล่าว

สำหรับในยุคของปี 2016 นี้ VR หรือ ความจริงเสมือนนั้น หากจะมองรอบตัวก็อาจจะพบได้ว่าความจริงเสมือนนั้นได้ถูกแทรกซึม กลืน และผสมผสานกับการใช้ชีวิตของเราทุกคนได้อย่างแนบเนียน จนในบางครั้งเราเองที่เป็นผู้บริโภคนั้นไม่สามารถที่จะแยกได้ว่าสิ่งที่ได้เห็น หรือสิ่งที่สัมผัสอยู่นั้นเป็นเรื่องจริงหรือเป็นเพียงความจริงเสมือนเท่านั้น โดยที่เราจะพบความจริงเสมือนได้จากสิ่งรอบตัวเรา เช่น Google Street View, Google Map, Google Earth, Facetime, Video Call, Line Video, YouTube 360 ฯลฯ เรียกได้ว่า โลกใบกว้าง ๆ ที่เราไม่เคยได้เห็น หรือเห็นในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ วีดีโอแบบสองมิตินั้น ได้ถูกย่อทุกอย่างลงในเครื่องมือเล็ก ๆ ที่ทุกคนสามารถเข้าไปดูและมีส่วนร่วมในการแบ่งปันข้อมูลได้

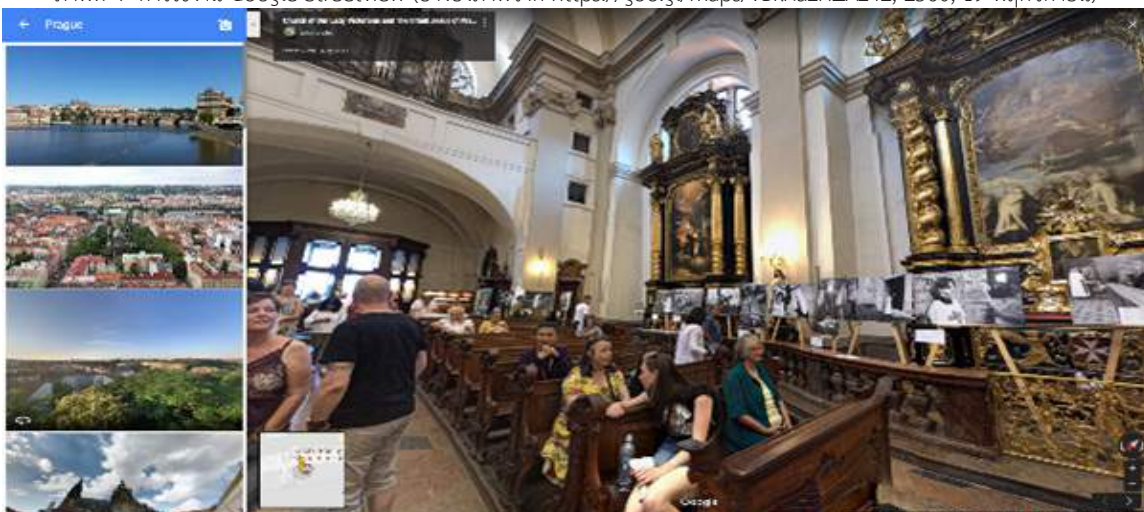
ด้วยตนเอง เช่น หากต้องการที่จะเดินทางไปเที่ยวที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และต้องการขับรถท่องเที่ยวด้วยตนเอง แต่เราไม่เคยไปมาก่อน นึกไม่ออกกว่าสถานที่ที่เราจะเดินทางไปนั้นมีเส้นทางอย่างไร ต้องขับรถเส้นทางไหนที่พิกที่จองเอาไว้หน้าตาเป็นอย่างไร หากเป็นเมื่อก่อน ผู้เดินทางก็อาจจะหลงทางหรืออาจจะไม่กล้าที่จะเดินทางเองโดยไม่มีคนนำเที่ยว แต่ในช่วงเวลาปัจจุบันทำให้การเดินทางง่ายขึ้น สะดวก และสามารถสำรวจเส้นทางก่อนเดินทางได้ด้วย Google Map และ Google Street view โดยการเข้าไปสำรวจเส้นทางนั้นได้ก่อนเดินทาง สามารถเดินหน้า ถอยหลัง หันซ้าย ขวา เพื่อดูบริเวณโดยรอบได้ และเมื่อเดินทางไปจริง นักเดินทางก็จะสามารถทราบได้ว่าจะต้องไปทางใดเพื่อไปให้ถึงจุดหมายได้เพราะเหมือนว่าเคยได้มาแล้ว และในบางสถานที่นักเดินทางก็สามารถเข้าไปดูภายในสถานที่นั้น ๆ ได้ก่อนที่จะเดินทางไปจริงได้เช่นกัน



ภาพที่ 3 การใช้งาน Google Streetview  
(อ้างอิงภาพจาก <https://goo.gl/maps/xqUpgAEtjm32>, 2560, 19 พฤศจิกายน)



ภาพที่ 4 การใช้งาน Google Streetview (อ้างอิงภาพจาก <https://goo.gl/maps/vBkKuzHZA42>, 2560, 19 พฤศจิกายน)



ภาพที่ 5 การใช้งาน Google Street View เพื่อดูภายในอาคาร  
(อ้างอิงภาพจาก <https://goo.gl/maps/btCRy7k6JqL2>, 2560, 19 พฤศจิกายน)

VR หรือ ความจริงเสมือน จึงกล่าวได้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่สามารถสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะให้กับผู้คนได้อย่างแท้จริง เพราะนอกจากเทคโนโลยีจะช่วยทำให้การใช้ชีวิตของผู้คนได้ง่ายขึ้นแล้ว ก็ยังช่วยทำให้คนที่ใช้งานเทคโนโลยีความจริงเสมือนได้รับรู้ถึงความงามที่ปรากฏขึ้นผ่านทางสายตาที่เหมือนได้เข้าไปอยู่ในสถานที่นั้นจริง ได้รับรู้และสามารถเลือกได้ว่ามองในทิศทางไหน จึงยิ่งทำให้การรับรู้สื่อมีความรู้สึกที่เหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในสถานการณ์จริง เกิดการรับรู้ และเกิดประสบการณ์ร่วม ทั้ง ๆ ที่ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์กับผู้ชมอยู่คนละซีกโลก แต่ก็สามารถสื่อสารถึงกันและรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ไปพร้อม ๆ กัน VR 360 นั้นเกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือของนักพัฒนากว่า 200,000 คน บริษัท startups อีกกว่า 700 แห่งทั่วโลก และหลาย ๆ แปรนด์ดิ่งในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับผู้บริโภค ไม่ว่าจะเป็น Social Network เจ้าใหญ่อย่าง Facebook, บริษัทเทคโนโลยีชื่อดังอย่าง Google หรือแม้กระทั่งผู้ผลิตสินค้าอิเล็กทรอนิกส์อย่าง Samsung และ Sony ต่างก็ให้ความสนใจในเทคโนโลยีที่เรียกว่า 360° Virtual Reality หรือที่แปลเป็นไทยว่า เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง

แปรนด์เหล่านี้ได้มีการผลิตอุปกรณ์สำหรับใช้งานกับเทคโนโลยี 360° Virtual Reality เช่น Google Cardboard, Samsung Gear VR เป็นต้น เพื่อมารองรับเทรนด์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



F1 Live London In 360 | Sebastian Vettel And Ferrari  
ดู 211,254 ครั้ง



F1 Live London In 360 | Sebastian Vettel And Ferrari  
ดู 211,254 ครั้ง

ภาพที่ 6 วีดีโอ Youtube Live 360 (อ้างอิงภาพจาก  
<https://youtu.be/fQoVFraBOnc>, 2560, 19 พฤศจิกายน)

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- โกวิท ทะลิ. (2555). มุมมองที่แตกต่าง งานออกแบบมีเดียสามมิติเสมือนจริง Augmented Reality Design. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*, 15(2), 26-39.
- ชลิตา อู่ผลเจริญ. (2558). การวิเคราะห์องค์ประกอบการตลาดเชิงประสบการณ์ที่ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมผ่านแคมเปญสื่อสารการตลาด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ธารทิพย์ รัตนวิจารณ์ และชนิชา พงษ์สนิท. (2559). “โลกเสมือนจริง” ที่กลายเป็น “โลกสมจริง” ในภาคอุตสาหกรรมการผลิต. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า*, 2(3), 97-114.
- อิทธิญา อาจรักษา. (2556). การพัฒนารูปแบบพิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เสมือนจริง. ปริญญานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

### ระบบออนไลน์

- ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (2554, ธันวาคม). จากตามนุษย์สู่สมองคอมพิวเตอร์. คอลัมน์ iTech 360 องศา. ผู้จัดการ 360 องศา. เข้าถึงได้จาก <http://info.gotomanager.com/news/details.aspx?id=93754>
- สร้อย เลหาศิริ. (2559, ตุลาคม 30). มาสร้างประสบการณ์ให้แบรนด์คุณ กับ Virtual Reality (VR) คอนเทนต์โลกเสมือน. *Positioning*. เข้าถึงได้จาก <https://positioningmag.com/1107042>
- Kamarulzaman Ab. Aziz, & Tan Gek Siang. (2014). Virtual reality and augmented reality combination as a holistic application for heritage preservation in the UNESCO world heritage site of Melaka. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(5), 333-338. DOI: 10.7763/IJSSH.2014.V4.374
- Li, Yingzhu (2012) *Development of Immersive and Interactive Virtual Reality Environment for Two-Player Table Tennis*. (Doctoral thesis, University of Central Lancashire). Retrieved from <http://clock.uclan.ac.uk/5316/>
- Naz, A., Kopper, R., McMahan, R., & Nadin, M. (2017). Emotional Qualities of VR Space. *VR Proceedings IEEE VR 2017: the 24th IEEE Virtual Reality Conference*. Los Angeles, California. Retrieved from <http://www.ieeevr.org/2017/program/papers.html>
- Pitt, F. (2015). *Virtual Reality Journalism*. Retrieved from <https://towcenter.org/new-report-virtual-reality-journalism/>
- Pregesbauer, D. (2016). *Austria 360°: An Exploratory Study of User Experience on Tourism Virtual Reality Application* (Bachelor Thesis for Obtaining the Degree Bachelor of Business Administration in Tourism and Hospitality Management, MODUL University Vienna). Retrieved from [https://www.modul.ac.at/uploads/files/Theses/Bachelor/undergrad\\_theses\\_2016/Thesis\\_1311011\\_PREGESBAUER Dennis.pdf](https://www.modul.ac.at/uploads/files/Theses/Bachelor/undergrad_theses_2016/Thesis_1311011_PREGESBAUER Dennis.pdf)
- Virtual Reality Society. (2016). *Semi-Immersive Virtual Reality Environments–Virtual Reality*. Retrieved from <http://www.vrs.org.uk/virtual-realityenvironments/semi-immersive.html>