

## บทปริทัศน์หนังสือ (Book review)

### Metaverse: อนาคต โอกาส และความเสี่ยง

दाराराय श्रीचित्तरंजम<sup>1\*</sup>

Dararai Srichitcham<sup>1\*</sup>

Received: 23 March 2024    Revised: 25 May 2024    Accepted: 5 June 2024



ชื่อหนังสือ	Metaverse อนาคต โอกาส และความเสี่ยง
ผู้แต่ง	ทักษพร พิรพัฒน์โกศล, วรพงษ์ ตรีประลำ, โชติรัตน์ แสงโพธิ์ศิริ, และ ภญ.วศินี วัญญูวณิช
จำนวน	480 หน้า, ปกอ่อน
สำนักพิมพ์	บ้านพระอาทิตย์
ISBN	9786165362092

<sup>1</sup> นักวิชาการอิสระและผู้อำนวยการฝ่ายการผลิต, บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน), ประเทศไทย  
Independent scholar and Director of Production, Workpoint Entertainment Public Company Limited, Thailand  
E-mail: anlee1969@yahoo.com, Tel. 094-664-0552 \* Corresponding Author

## 1. บทนำ

หนังสือ Metaverse: อนาคต โอกาส และความเสี่ยงฉบับนี้ เรียบเรียงโดยทักษพร พิรพัฒน์ภักดี และคณะ ได้รับการตีพิมพ์ครั้งที่ 2 ในปีพ.ศ.2565 ในทัศนะของผู้เขียนถึงแม้ว่าเทคโนโลยีบนโลกมนุษย์ในปัจจุบันต่างมุ่งไปสู่ถนนสาย Artificial Intelligence (AI) ก็ตาม แต่ความกังวลเกี่ยวกับความก้าวหน้าของ AI ยังเป็นสิ่งที่นักวิชาการทั่วโลกให้ความสนใจ Metaverse ยังคงเป็นแพลตฟอร์มที่สำคัญของหลายๆองค์กรในภาคธุรกิจ เมื่อผู้อ่านได้ศึกษาเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้แล้วจะมองเห็นมโนทัศน์ของแพลตฟอร์มดิจิทัล Metaverse ในอนาคต

บทเริ่มต้นของหนังสือเล่มนี้เป็นคำนำของบรรณาธิการที่ฉายภาพให้เห็นถึงความสำคัญของ Metaverse ต่อธุรกิจต่างๆ รวมทั้งยังได้สรุปถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาภายในเล่มทำให้ผู้อ่านสามารถคาดการณ์สิ่งที่จะได้จากหนังสือเล่มนี้อย่างชัดเจน ต่อมาเป็นคำนิยม และคำนำผู้เขียนที่ชี้ให้เห็นว่าแหล่งที่มาของข้อมูลในหนังสือเล่มนี้ได้ถูกนำมาจากการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีของโลกแห่งอนาคต คณะผู้เขียนได้ทำการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นสิ่งที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในโลกอนาคต การนำเสนอข้อมูลบทความปริทัศน์หนังสือฉบับนี้ประกอบด้วยส่วนของเนื้อหาที่มีการนำเสนอข้อมูลที่นำเสนอตามด้วยรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาซึ่งได้แทรกบทวิจารณ์ท้ายหัวข้อและส่วนของการสรุปซึ่งเป็นการวิเคราะห์ประโยชน์ของผู้อ่านที่ได้จากหนังสือฉบับนี้

## 2. เนื้อหา

การแบ่งหัวข้อในหนังสือเล่มนี้ ประกอบด้วยเนื้อหา 13 หัวข้อ ในทัศนะของผู้เขียนสามารถจัดกลุ่มของเนื้อหาหลักๆ ได้ 3 กลุ่มคือ 1) กลุ่มแรกทำไมต้อง Metaverse และ Metaverse คืออะไร ซึ่งมีสัดส่วนข้อมูลประมาณ 14% ของข้อมูลทั้งหมด 2) กลุ่มที่สอง Metaverse กับสถานการณ์ปัจจุบัน เป็นกลุ่มเนื้อหาหลักประกอบด้วยสัดส่วนข้อมูลประมาณ 56% และ 3) กลุ่มสุดท้ายประมาณ 30% คือ Metaverse กับอนาคต ดังนั้นผู้เขียนจึงขอแนะนำเนื้อหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาในหนังสือ ดังนี้

เริ่มต้นการนำเสนอเนื้อหาในกลุ่มแรก **ทำไมต้อง Metaverse และ Metaverse คืออะไร** เนื้อหาในกลุ่มนี้เริ่มต้นด้วยหัวข้อ **บทนำ** ซึ่งเป็นการเกริ่นนำว่าทำไมต้อง Metaverse การนำเสนอเป้าหมายของบทนำได้ถูกนำเสนอผ่านการยกตัวอย่างการพัฒนานวัตกรรมของมวลมนุษยชาติ การยกตัวอย่างให้เห็นว่าทำไมนวัตกรรมใดๆ จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยคณะผู้เรียบเรียงได้สรุปให้เห็นปัญหาหรือ Pain point ให้เห็นอย่างชัดเจนรอบด้าน โดยปัญหาต่างๆ ที่กล่าวถึงเป็นประเด็นที่มนุษย์ให้ความกังวลและแผ่ระว่าง พร้อมทั้งการยกตัวอย่างกรณีศึกษาของเนื้อหาในบทนี้จะทำให้ผู้อ่านย้อนอดีตและเข้าใจเจตนาว่าทำไมวันนี้และอนาคต Metaverse จึงเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของมนุษย์ ต่อจากนั้นคณะผู้เรียบเรียงได้อธิบายที่มา ความหมายของ Metaverse และการเกริ่นนำเกี่ยวกับ **วงจรหรือขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยี (Phase of Hype Cycle)** ที่ออกแบบโดยบริษัท Gartner ประเทศสหรัฐอเมริกา หัวข้อต่อมาที่จะช่วยให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงระดับของ Metaverse เนื้อหาเกี่ยวกับระดับขั้นนี้จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงห่วงโซ่คุณค่า (Value chain) ของ Metaverse ได้เป็นอย่างดี สำหรับหัวข้อสุดท้ายในกลุ่มแรกนี้คณะผู้เรียบเรียงได้นำเสนอมุมมองเกี่ยวกับ **Spatial web** เป็นแนวคิดหนึ่งในการพัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ถูกสร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีเชิงพื้นที่ เช่น เรียลลิตี้ (Augmented Reality: AR) และเว็บ 3 มิติ (3D Web) เพื่อสร้างประสบการณ์การเข้าถึงข้อมูลและสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งาน โดยที่สิ่งต่าง ๆ ในเว็บจะถูกแสดงในพื้นที่ 3 มิติ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถนำเรียลลิตี้มาใช้งานได้ตามความเหมาะสม ทำให้การเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสารเป็นไปอย่างสมจริงและน่าสนใจมากขึ้น โดย Spatial web เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดของ Metaverse

ที่กำลังพัฒนาอย่างต่อเนื่องในช่วงปัจจุบัน ซึ่งการใช้เทคโนโลยีที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ที่เป็นส่วนหนึ่งของเราในชีวิตประจำวัน เช่น สถานที่ต่าง ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบข้าง จึงมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงวิธีการสื่อสารและเข้าถึงข้อมูลในอนาคต ในหนังสือนี้ยังได้เกริ่นให้เข้าใจถึงวิวัฒนาการของ Spatial web ตั้งแต่ Web 1.0 – Web 3.0

เนื้อหาต่อมาคือเนื้อหาในกลุ่มที่สอง **Metaverse กับสถานการณ์ปัจจุบัน** เกริ่นนำด้วยจุดเริ่มต้นของการนำ Metaverse มาสู่โลกออนไลน์ผ่านการเล่นเกม เนื้อหาสำคัญของส่วนนี้คือการอธิบายถึงพัฒนาการและแนวโน้มของแพลตฟอร์มเกม การมาถึง Cloud gaming (เกมในคลาวด์) ที่ไม่ต้องดาวน์โหลดหรือติดตั้งไว้ในเครื่องผู้เล่น แต่สามารถเข้าถึงและเล่นได้โดยตรงผ่านอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมจะถูกทำงานบนเซิร์ฟเวอร์ที่เป็นคลาวด์ (cloud servers) ซึ่งจะทำงานรวดเร็วและประหยัดพื้นที่บนเครื่องผู้เล่น นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจของเนื้อหาในหัวข้อนี้คือการวิเคราะห์เกมผ่านแนวคิดทางด้านธุรกิจคือห่วงโซ่คุณค่าและโมเดลทางธุรกิจ ซึ่งปัจจุบันได้พัฒนามาเป็นอุตสาหกรรมเกมรวมทั้งสถานการณ์และการวิเคราะห์ความเสี่ยงของบริษัทเกมชั้นนำระดับโลก และสิ่งที่ขาดไม่ได้คือการเชื่อมต่อระหว่างอุตสาหกรรมเกมกับ Metaverse เนื้อหาต่อมาคือองค์ประกอบหลักของ Metaverse ซึ่งนำหลักการของ Matthew Ball นักเขียนและนักวิเคราะห์อุตสาหกรรมสื่อสารสังคมออนไลน์ การนำเสนอแนวคิด Metaverse โดย Matthew Ball นั้นเป็นหนึ่งในวิวัฒนาการที่สำคัญในการเข้าใจว่าโลกเสมือนจริงแบบนี้จะเป็นอย่างไรและเป็นที่มาของการพัฒนาและตั้งเป้าหมายในวิสัยทัศน์ของอนาคตในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารทางดิจิทัล เนื้อหาในหัวข้อนี้ได้มีการยกตัวอย่างบริษัทชั้นนำหลากหลายสาขาที่เป็นที่รู้จักกันดีให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น หัวข้อต่อมาคือ **การทำงานของ Metaverse ในแวดวงวิชาชีพต่างๆ ผ่าน Interoperable** ซึ่งเป็นความสามารถในการทำงานร่วมกันระหว่างระบบหรือแพลตฟอร์มที่แตกต่างกันได้โดยไม่มีข้อจำกัดหรืออุปสรรค การให้โลกเสมือนสามารถเชื่อมต่อกับแพลตฟอร์มและบริการอื่น ๆ ให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้ใช้สามารถย้ายตัวไปมาระหว่างแวดวงและโลกเสมือนต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องสลับแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ ที่ไม่สามารถทำงานร่วมกันได้ หลังจากนั้นหัวข้อที่น่าสนใจอีกหัวข้อของหนังสือเล่มนี้คือ **ไลฟ์สไตล์และหลากหลายอาชีพที่จะมากับ Metaverse** ซึ่งเป็นการนำเสนอประโยชน์ของ Metaverse ไปประยุกต์ใช้กับงานในแวดวงต่างๆ และหัวข้อสุดท้ายของเนื้อหาเล่มนี้คือ **อุปสรรคที่ฉุดรั้ง Metaverse** ผู้อ่านจะได้มุมมองแนวคิดที่สำคัญเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจผ่าน Metaverse และเงื่อนไขข้อจำกัดที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางด้านจริยธรรม การบริหารงบประมาณ การตลาด จิตวิทยา การเมืองการปกครอง และทรัพย์สินทางปัญญา

เนื้อหาเล่มสุดท้ายคือ **Metaverse กับอนาคต** ที่คณะผู้เรียบเรียงเริ่มต้นด้วยการก้าวกระโดดทางด้านเทคโนโลยีของประเทศจีนกับ Metaverse เนื้อหาในหนังสือนี้จะฉายภาพให้เห็นถึงแนวโน้มที่ประเทศจีนจะลงทุนพัฒนา Metaverse นอกเหนือจากเพียงแคเกม ในขณะที่อ่านบทความฉบับนี้ผู้เขียนอาจกล่าวได้ว่าประเทศจีนได้พัฒนา Metaverse ไปสู่อีกก้าวหนึ่งแล้วซึ่งเป็นไปตามการนำเสนอของคณะผู้เรียบเรียงหนังสือเล่มนี้ นอกจากนี้หัวข้อ **สามยักษ์ใหญ่ใน Metaverse และแนวโน้มทางธุรกิจ** ได้เจาะลึกถึงแนวโน้มการลงทุนในกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องของธุรกิจยักษ์ใหญ่ระดับโลกทางด้านแพลตฟอร์มดิจิทัลกับการใช้ประโยชน์ในอุตสาหกรรมต่างๆ และปิดท้ายด้วย **อนาคตของ Metaverse** ที่จะทำให้อ่านได้สัมผัสสิ่งที่ไม่คิดว่าจะเป็นจริงได้หรือที่ในหนังสือเล่มนี้ใช้คำว่า **สังคมอุดมคติ** อย่างไรก็ตามแม้ว่า Metaverse จะเป็นเทคโนโลยีแห่งความมหัศจรรย์ขนาดไหนก็ตามทุกสรรพสิ่งย่อมมีคุณและโทษในที่สุด

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้การนำเสนอเนื้อหาข้อมูลในหนังสือเล่มนี้มีเนื้อหาที่น่าเชื่อถือและน่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเฉพาะมุมมองทางด้าน Metaverse ในระดับโลก ในทัศนะของผู้เขียนเนื้อหาที่ผู้เขียนประสงค์อยากเห็นในหนังสือเล่มนี้อย่างยิ่งคือการแทรกสาระข้อมูลเกี่ยวกับ Metaverse กับประเทศไทย ซึ่งอาจจะนำเสนอเนื้อหาในบริบทปัจจุบัน และความเป็นไปได้ของการใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี Metaverse ในอนาคต

ดังที่ได้กล่าวมาเบื้องต้นว่าคณะผู้เรียบเรียงได้ใช้หลักการวิจัยในการนำเสนอเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้ ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่พบเห็นตลอดเล่มจึงมีการแทรกเนื้อหาในเชิงวิชาการ อาทิ การให้ความหมายของ ศัพท์เฉพาะที่ช่วยให้ผู้อ่าน Metaverse สามารถทำความเข้าใจได้เบื้องต้น การอธิบายให้เห็นถึงที่มาหรือพัฒนาการในแต่ละประเด็น ทำให้ผู้อ่านสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้เป็นอย่างดี การนำหลักการแนวคิดที่สำคัญมาอธิบาย ทำให้ข้อมูลในหนังสือมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น รวมทั้งการนำเสนอข้อมูลเชิงสถิติในรูปแบบของกราฟ การนำเสนอตัวอย่างจากภาพประกอบ การใช้ภาพสื่อความหมาย เป็นต้น เหล่านี้จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจภายใต้ระยะเวลาสั้นและลดความเมื่อยล้าจากการอ่านตัวอักษร สำหรับการใช้สำนวนภาษาเป็นภาษาที่เข้าใจได้ง่าย ถึงแม้ว่าจะมีการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นศัพท์เฉพาะในวิชาชีพ แต่คณะผู้เรียบเรียงได้อธิบายให้เข้าใจได้ดังที่ได้แสดงความคิดเห็นไปเบื้องต้น นอกจากนี้เนื้อหาข้อมูลทั้งหมดถูกนำเสนอภายใต้กระดาษชนิดอมสายตา (Eyestrain-resistant paper) ทำให้ผู้อ่านหนังสือเล่มนี้อ่านได้อย่างต่อเนื่อง

### 3. สรุป

หนังสือเล่มนี้เหมาะสมกับบุคคลหลากหลายอาชีพเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจาก Metaverse เป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เป็นสื่อกลางที่สำคัญในยุคปัจจุบัน สำหรับกลุ่มบุคคลที่น่าจะได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือเล่มนี้คือ กลุ่มนักธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์มออนไลน์ กลุ่มธุรกิจเอนเตอร์เทนเมนต์ที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการสร้างสรรค์รายการ นักพัฒนาเกม (Game Developers) พัฒนาเกมและประสบการณ์ใน Metaverse เพื่อสร้างโลกเสมือนที่มีความสมจริงและประสบการณ์การเล่นที่น่าตื่นเต้นสำหรับผู้เล่น นักออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย (Graphic Designers and Multimedia Artists) โดยนำไปใช้ในการออกแบบและสร้างสิ่งต่างๆ เช่น ตัวละคร องค์ประกอบ และสิ่งก่อสร้างใน Metaverse นักสร้างเนื้อหา (Content Creators) สร้างเนื้อหาดิจิทัลต่างๆ เช่น วิดีโอ รูปภาพ และเรื่องราวใน Metaverse เพื่อสร้างสิ่งที่น่าสนใจและมีความสร้างสรรค์ นักวิจัยและนักพัฒนาเทคโนโลยี (Researchers and Technologists) เพื่อศึกษาและพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Metaverse เพื่อเสนอสิ่งใหม่ๆ และปรับปรุงประสิทธิภาพของการทำงาน นักศึกษาและผู้สอน (Students and Educators) ใช้ Metaverse เพื่อการศึกษาและการสอนที่เกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเช่น AI, Blockchain, IOT, AR/VR เป็นต้น โดยสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น กลุ่มอาชีพอื่นๆ ที่ถูกระบุในเนื้อหา เช่น กลุ่มธุรกิจทางการท่องเที่ยวและบริหารธุรกิจ รวมถึงผู้สนใจทางด้านเทคโนโลยี

### 4. เอกสารอ้างอิง

ทักษพร พิรพัฒน์โกดิน, วรพงษ์ ศรีประลำ, โชติรัตน์ แสงโพธิ์ศิริ, และ วศิณี วทัญญูณิช. (2565). *Metaverse:*

*อนาคต โอกาส และความเสี่ยง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บุ๊ค ดอท คอม.