



HOW TO STARTUP

■ วิสวล สวสศพิทักษ์
ผู้อำนวยการฝ่ายสื่อสารการตลาด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
werapol.swk@dpu.ac.th

ก็โลกมันเป็นแบบนี้

สิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนับจากนี้คือ “โลกออนไลน์จะกลายเป็นเรื่องจริง” สำนัก Trendwatching ได้คาดการณ์แนวโน้มของผู้บริโภค 5 ประการในปี 2017 มีแนวโน้มหนึ่งที่ผมคิดว่าน่าสนใจมากๆ และผู้ประกอบการต้องให้ความสนใจ และตามให้ทัน นั่นคือ Virtual Experience Economy หรือยุคของประสบการณ์เสมือนกำลังมาแล้ว

อันที่จริงใครที่ติดตามเรื่องนี้คงจะได้ยินคำว่า AR (Augmented Reality) VR (Virtual Reality) ดูผิวเผินอาจจะคล้ายๆ กันในความเสมือน แต่ก็มีสิ่งที่ต่างกัน AR หรือการใช้สภาพแวดล้อมจริงๆ ผสานเข้ากับสิ่งที่สร้างขึ้นหรือวัตถุเสมือน ตัวอย่างที่ชัดเจนคือเกม Pokemon Go ที่เรายกกล้องโทรศัพท์ก็จะเห็นวิวจริงๆ และมีตัวคาแรคเตอร์การ์ตูน (วัตถุเสมือน) ปรากฏอยู่บนวิวจริง ในขณะที่ VR คือการจำลองสภาพแวดล้อมจริงๆ ใส่เข้าไปในความรับรู้ของเรา โดยผ่านประสาทสัมผัส ไม่ว่าจะป็นรูป รส กลิ่น เสียง หรือสัมผัส เช่น การเล่นเกมที่เราต้องใส่แว่น แล้วพาเราเข้าไปอยู่ในเกมนั้นๆ อาจจะต้องมีการเดิน การหมุนตัว การกระโดดต่างๆ

ต้นกำเนิดของ AR, VR เกิดขึ้นตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 ที่จิตรกรเขียนภาพที่ต้องการให้คนมองเห็นภาพแล้วเหมือนอยู่กับเหตุการณ์นั้นๆ หรืออย่างน้อยๆ เห็นภาพเหตุการณ์นั้นทั้งหมด ในปี 1966 เริ่มมีอุปกรณ์เหมือนหมวกครอบหัวเชื่อมโยงกับคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ทำให้เห็นเหตุการณ์จำลองได้ในยุคแรกๆ ของการจำลองสถานการณ์ในภาพยนตร์แล้วให้



ผู้ชมเข้าไปนั่งเก้าอี้ที่โยกได้ ผมจำได้ว่าออกมาแล้วผมคลื่นไส้อาเจียนเลย แต่ล่าสุดเทคโนโลยีทำให้ความเสมือนจริงเป็นเรื่องจริงมากยิ่งขึ้น หลายท่านอาจจะเล่นเกม Xbox ของ Microsoft ที่เป็นเกมที่เรียกว่าเล่นแล้วเหมือนของจริง เพราะมี Kinect ที่จำลองตัวเราเข้าไปในเกม แล้วมีเซนเซอร์จับการเคลื่อนไหวของเรา (ผมแอบใช้เครื่องนี้ลดน้ำหนักมาแล้ว ได้ผลดีเสียครับ)

แต่ถ้านับว่าเด็ดจริง เหมือนจริง ต้องยกให้ Oculus Rift ที่เคยมีการระดมทุนครั้งใหญ่ผ่าน Kickstarter ไปเมื่อปี 2012 และถูกซื้อโดย Facebook ในปี 2014 ด้วยเงินมหาศาลถึง 2,000 ล้านดอลลาร์ ทำให้สามารถพัฒนาเวอร์ชันล่าสุดได้แบบเทพทีเดียว (แน่นอนเงินในกระเป๋าของท่านก็ต้องเทพด้วย) เจ้าตัวนี้มีมุมมอง 360 องศาตอบสนองอย่างรวดเร็วทันทีที่เราขยับเพราะมีอุปกรณ์จับความเคลื่อนไหวของศีรษะ พร้อมลำโพง 3 มิติในตัวแถม นี้ยังไม่นับบริษัทชื่อดังที่เรารู้จักกันดี ต่างก็พัฒนาอุปกรณ์ VR กันออกมาเรื่อยๆ อาทิ HTC Vive, Samsung Gear VR, Play Station VR

ผมเพิ่งไปโตเกียวมาครับ ระหว่างที่รอข้ามถนนอยู่ย่านชิบูยา ก็เห็นภาพตัวเองและคนอื่นๆ ไปปรากฏอยู่บนจอโทรทัศน์ขนาดใหญ่กลางสี่แยก ทุกคนที่เห็นตัวเองดูสนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจ ยกกล้องขึ้นมาถ่ายและยิงสนุกไปกว่านั้น เมื่อมีเสียงสัตว์ประหลาด และมีเงาตัวอะไรสักอย่าง พาดผ่านภาพเราบนจอ นั้น น่าติดตามมากๆ

ไม่เพียงแต่การเล่นเกมเท่านั้น ต่อไปเราจะเห็นบริษัทต่างๆ นำ AR, VR รวมไปถึง MR หรือ MIXED REALITY มาใช้มากขึ้น อาลีบาบา กำลังทดสอบระบบ VR Shopping ที่จำลองให้อาตีอามวยในประเทศจีนใส่แว่นแล้วเดินทางข้ามโลกไปซื้อป๊อป ที่ห้างหรูในนิวยอร์กได้ ลองคิดว่าต่อไปนักเรียนคงไม่ต้องไปโรงเรียน ตื่นเช้ามาหยิบแว่นใส่ก็ไปโรงเรียนได้แล้ว (ถ้าเป็นครูสมัยก่อนคงต้องพัฒนาระบบเขกทะเลจนนักเรียนผ่านแว่นนี้ด้วย)

ผู้ประกอบการทั้งหลายรวมถึงสตาร์ทอัพ ต้องปรับตัวให้ทันครับ เพราะในอนาคต Digital Experience จะเท่ากับ Real Experience ก็โลกมันเป็นแบบนี้สิน่า ■