สุนทรียใหม่ ในโลกความเป็นจริงเสมือน
New Aesthetics In the Virtual Reality World

กิตติธัช ศรีฟ้า*

บทคัดย่อ

สุนทรียะ ว่าด้วยเรื่องความงาม ในทางการสื่อสาร ความงามเกิดจากผู้ส่งสารเป็นคนกำหนดมุมมอง และโน้มน้าวให้ผู้รับสารมอง สาร นั้น ๆ หากแต่ในปัจจุบันเกิดเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนหรือVirtual Reality(VR)ขึ้นมา ซึ่งมันคือเทคโนโลยีด้านภาพเคลื่อนไหวนั้นเองเฉกเช่นเดียวกับภาพยนตร์ทั้งหลาย หากแต่มุมมองไม่ได้แคบเหมือนแต่เดิมที่เป็น แต่ทว่ายิ่งใหญ่ขนาดมองได้รอบตัว มันยิ่งกว่าเราดูภาพยนตร์จอขนาดใหญ่ในโรงภาพยนตร์มากนัก เพราะ VR มองได้รอบตัว แบบ 360 องศา โดยไม่มีรอยต่อเลย และนำเราเข้าไปในโลกใบใหม่ โลกที่อาจไม่มีอยู่จริง ดังนั้นทฤษฎีว่าด้วยความงาม หรือสุนทรียะและทฤษฎีว่าด้วยเรื่องขนาดภาพและการตัดต่อภาพ อาจต้องมาทบทวนกันใหม่ เมื่อภาพไม่ได้แคบอย่างที่เคยเป็นอีกต่อไป

Abstract

Aesthetic Beauty in Communication The beauty of the messenger is to determine the viewer. And to convince the viewer that if the current technology is Virtual Reality (VR), it is the same animation technology as the movie itself. But the view is not as narrow as it was. But the size of the look around. It's much better than watching a large screen movie in a movie theater because the VR looks around 360 degrees without any seams. And bring us into the new world. A world that may not exist the theory of work or aesthetics and the theory of image size and editing. May need to revise. When the picture is not as narrow as it used to be.

บทนำ

การสื่อสารเป็นส่วนสำคัญของมนุษย์ เราปฏิเสธไม่ได้ว่าทำไม่ทำการสื่อสาร ทั้งการสื่อสารทางด้านวัจนภาษาและอวัจนภาษา หรือการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียนที่ต่างกันไปตามพื้นที่ที่แตกต่างกัน เพราะมนุษย์อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เป็นสังคม จึงจำเป็นต้องสื่อสาร อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก กล่าวว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคม (Social animal) โดยเขาเชื่อว่า โดยสภาพธรรมชาติของมนุษย์แล้วจะต้องมีชีวิตร่วม

---

* อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บุคคลอื่น ๆ มีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่อย่างอิสระตามลำพังได้ และการสื่อสารที่มีความเป็นสากลมาก ๆ และสามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยไม่จำกัดที่ภาษาพูด หรือเขียนคือ ภาษาภาพ

ในอดีตภาษาภาพนั้นมีข้อจำกัดตามรูปแบบเทคโนโลยี ตั้งแต่การสื่อสารด้วย การเขียนสีบนผนังของคนยุคหิน จนพัฒนามาเป็นการวาดภาพด้วยเทคนิคมากมา เรื่อยมาจนเรามีเทคโนโลยีการถ่ายภาพ จวบจนเราสามารถบันทึกเรื่องราวออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแต่เดิมก็จะมีข้อจำกัดด้านมุมมองหรือขนาดภาพที่ผู้ส่งสารเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งนั้นขึ้นมา ตามหลักการเกี่ยวกับทฤษฎีทางด้านสุนทรียะศาสตร์ ซึ่งก็มีการยึดแนวทางนี้เรื่อยมา จวบจนปัจจุบันเกิดเทคโนโลยีใหม่ที่เรียกกันว่า ความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ซึ่งปัจจุบันหลายหน่วยงานทั่วโลกให้ความสนใจ และมีการศึกษาพัฒนากันอย่างต่อเนื่อง จนเริ่มเป็นที่ยอมรับมากขึ้นเรื่อย ๆ หากแต่ จนนักผลิตสื่อทั้งหลายเริ่มตั้งคำถามว่า แล้วเราจะสร้างสุนทรียภาพในสื่อแบบใหม่นี้ยังไง ถึงจะโดนใจผู้รับสาร เพราะเดิมที ผู้รับสารเป็นผู้ถูกบังคับให้รับสารตามรูปแบบที่ผู้ส่งสารกำหนด เช่น ผู้ส่งสารต้องการให้สังเกตที่ มือของตัวละครเอกในเรื่องก็ใช้วิธีการบังคับให้คนดูด้วยการถ่ายภาพแบบระยะใกล้(CU) หากแต่ในกรณีเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ผู้รับสารเป็นผู้เลือกมุมกล้องเอง ดังนั้นรูปแบบการสื่อสารจึงเปลี่ยนไป และเกิดสุทรียภาพแบบใหม่ขึ้นในโลกความเป็นจริงเสมือน

ขอบเขต

บทความวิชาการฉบับนี้เป็นการค้นคว้าเรื่องราว ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบใหม่ โดยใช้หลักสุทรียศาสตร์ ผสมผสานกับแนวคิดและเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)

คำจำกัดความ หรือนิยามศัพท์

สุนทรียภาพ(Aesthetics) หมายถึง ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้, ความเข้าใจและรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556)

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) หมายถึง ระบบเสมือนจริงระบบที่จำลองแบบชีวิตจริงหรือเหตุการณ์จริงอุปกรณ์สำหรับระบบเหมือนจริงจะต้องมีคอมพิวเตอร์แว่นพิเศษสำหรับมองจอภาพถุงมือพิเศษฯลฯเราอาจใช้ระบบเสมือนจริงสร้างภาพอาคารหลังใหม่ที่ต้องการสร้างขึ้นในจอภาพเมื่อใช้แว่นพิเศษส่องดูจะเห็นภาพอาคารนี้เหมือนจริงเมื่อเราเหลียวไปดูส่วนใดของภาพในจอก็จะเห็นภาพเหมือนกับการเหลียวดูอาคารจริงเราสามารถสร้างความรู้สึกเหมือนจริงว่าได้เดินเข้าไปในอาคารเลี้ยวเข้าไปดูในห้องต่าง ๆ ได้นอกจากนั้นเรายังอาจใช้ระบบเหมือนจริงนี้สร้างเกมพิเศษที่น่าตื่นเต้นเหมือนจริงแต่ไม่เป็นอันตรายได้เช่นสร้างระบบเครื่องร่อนเหมือนจริงให้เราทำท่าทางนั่งเครื่องร่อนออกร่อนไปในอากาศผ่านไปท่ามกลางขุนเขาหรืออาคารสูงต่าง ๆ(สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2561)



ภาพทดลองการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)

บทความ

เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับมนุษย์มากขึ้นทุกวัน ทุกรูปแบบ ตั้งแต่เช้าจรดค่ำ เราพบเจอสิ่งเหล่านี้มาตลอด 24 ชั่วโมง ตั้งแต่ลืมตาตื่น จวบจนหลับตาลงอีกครั้ง ซึ่งเทคโนโลยีมากมายหลายอย่างเกิดมาจากจินตนาการของผู้เขียนนิยายต่าง ๆ ซึ่งก็ถือเป็นสุนทรียะอย่างหนึ่ง ที่เดิมทีหลายคนอาจมองว่าเหนือธรรมชาติ และเกินความจริง เช่นใครละจะคิดว่ามนุษย์จะบินได้ แต่แล้วพี่น้องตระกูลไรท์(สโปรล์, 2539)ก็พาพวกเราขึ้นฟ้ากันเป็นเรื่องปกติ ในขณะเดียวกันถ้าย้อนกลับไปเมื่อราว 100 ปีที่แล้ว เรื่องนี้ถือว่าเป็นเรื่องที่ฝืนธรรมชาติมาก ๆ เช่นเดียวกันกับ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการที่ว่าเราจะสามารถนำคนจากสถานที่หนึ่ง ไปเห็นเรื่องราวในอีกสถานที่หนึ่งได้ พาคนจากโลกปกติที่เป็นอยู่ เข้าไปสู่โลกในจินตนาการได้ แต่ในวันนี้มันเกิดขึ้นแล้ว เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)คือ การนำสภาพสิ่งแวดล้อมที่เราจำลองขึ้นมาจากข้อมูลของคอมพิวเตอร์แล้วไปแสดงผลในรูปแบบของภาพ 3 มิติโดยสามารถที่จะดูได้จากอุปกรณ์แสดงผลและอุปกรณ์ที่ช่วยในการโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมที่จำลองขึ้นมาได้ลองนึกๆดูสิ่งของรอบตัวเราหลายอย่างเช่นเกมส์Kinect แว่นตาVR จอแบบที่แสดงผล 3 มิติและมีอีกหลายๆอย่างที่เราเริ่มสัมผัสกับVR ได้ไม่ใช่แค่อยู่ในห้องทดลอง

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)นั้นเป็นวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่เกิดจากการวิจัยของรัฐบาลประเทศสหรัฐอเมริกาเมื่อหลายสิบปีที่แล้วซึ่งเป็นงานวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีด้านการทหารและการจำลองในการบินและในราวพ.ศ.2503-2512อีแวนซูเทอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) ได้ประดิษฐ์จอภาพสวมศีรษะที่แสดงผลแบบ 3 มิติขึ้นมาและในช่วงเวลาเดียวกันนั้นในด้านการทำงาน

เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์กราฟิก แบบ 3 มิติก็กำลังพัฒนา และเติบโตมากขึ้น การใช้จอภาพสวมศีรษะ 3 มิติร่วมกับคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติในขณะนั้นจึงนับว่าเป็นต้นกำเนิดของเทคโนโลยีเสมือนจริงในปัจจุบัน



ภาพที่1อีแวน ซูเทอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) กำลังสวมอุปกรณ์เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) ภาพจาก https://www.roadtovr.com/fred-brooks-ivan-sutherlands-1965-ultimate-display-speech/ เข้าถึงเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2561

ต่อมาช่วงพ.ศ. 2513 – 2532 มีการวิจัยในห้องปฏิบัติการวิจัยอวกาศอาร์มสตรองได้พัฒนาเทคโนโลยีการจำลองการบินโดยการปรับปรุงเครื่องแสดงผลแบบสวมศีรษะให้ดีขึ้นโดยเมื่อให้นักบินสวมใส่แล้วจะมีความรู้สึกกลมกลืนไปกับสิ่งแวดล้อมเสมือนจริงเมื่อนักบินมองออกในโลกความเสมือนจริงซึ่งปรากฏอยู่เบื้องล่างแล้วจะเห็นเสมือนว่ามีเครื่องบินอื่นปรากฏอยู่รวมถึงสิ่งอื่นภายใต้สิ่งแวดล้อมนั้นในระยะเดียวกันนั้นเองได้มีการวิจัยเกี่ยวกับความจริงเสมือนในมหาวิทยาลัยต่าง ๆในสหรัฐอเมริกันเช่นกัน เช่นที่มหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนาได้มีการใช้เทคนิคความเสมือนจริงในการสร้างจินตนาการด้านสถาปัตยกรรมและด้านการแพทย์และที่มหาวิทยาลัยแห่งวิสคอนซินและคอนเนกทิคัตได้มีการวิจัยเกี่ยวกับ “ความจริงประดิษฐ์” (Artificial Reality) ที่ซึ่งความมีปฏิสัมพันธ์กับโลกเสมือนจริงสามารถใช้ได้ทั้งด้านการศึกษาและบันเทิง

ในช่วงประมาณพ.ศ. 2531-2532 โครงการของนาซา (NASA) ได้ช่วยแพร่กระจายเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนไปโดยไม่ตั้งใจถึงแม้ว่านาซา (NASA) จะมีเงินทุนจำกัดในการทำงานแต่นักวิทยาศาสตร์ของนาซาได้ร่วมทำงานกับนักเขียนโปรแกรมและผู้ผลิตอุปกรณ์เกี่ยวกับเกมส์คอมพิวเตอร์ได้นำเอาส่วนประกอบต่าง ๆที่มีอยู่แล้วมาประดิษฐ์รวมกันเพื่อให้ได้จอภาพสวมศีรษะที่มีราคาถูกและใช้เป็นครั้งแรกโดยกองทัพอากาศการประชาสัมพันธ์โครงการนี้ก่อให้เกิดความน่าตื่นเต้นของเทคโนโลยีความเสมือนจริงมีมากยิ่งขึ้น

ในปีพ.ศ. 2536 เทคโนโลยีความเสมือนจริงได้แผ่ขยายกว้างทางด้านบันเทิงโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานบันเทิงดังเช่นดิสนีย์เวิลด์ที่มีการใช้เทคโนโลยีนี้อย่างกว้างขวางในระยะต่อมาผู้ผลิตเกม

คอมพิวเตอร์เช่นซีกาและนินเทนโดได้นำเทคโนโลยีความเสมือนจริงมาใช้ในเกมต่าง ๆแทนของเดิมในขณะที่บริษัทต่าง ๆได้พัฒนาโดยการใช้ความเสมือนจริงมาใช้บันเทิงอยู่สถาบันและกลุ่มนักวิจัยก็มีความพยายามในการนำความเสมือนจริงในด้านต่าง ๆเช่นกันเช่นด้านวิศวกรรมวิทยาศาสตร์การแพทย์และการฝึกอบรมและผลจากการศึกษาค้นคว้าของสถาบันหลายแห่งทั่วโลกทำให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับ “ความเป็นจริงเสมือน”ขึ้นมาอย่างต่อเนื่องและประกอบกับในปัจจุบันได้มีการพัฒนาอุปกรณ์ซอฟแวร์สำหรับสร้างความเป็นจริงเสมือนให้มีราคาถูกลงมากและความซับซ้อนของการใช้เทคโนโลยีก็ลดน้อยลงจึงทำให้ได้รับความนิยมในวงการต่าง ๆเป็นอย่างมากทั้งในวงการวิทยาศาสตร์วงการศึกษาและในวงการการศึกษาพิพิธภัณฑ์และอุทยานประวัติศาสตร์ก็เช่นเดียวกันความเป็นจริงเสมือนได้เข้ามามีบทบาทเพื่อการอนุรักษ์และการประชาสัมพันธ์เช่นกัน (กิดานันท์มลิทอง 2543.)

ปัจจุบันเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)นั้นพัฒนาไปมาก แม้แต่ในประเทศไทยเองมีการเปิดเป็นสถานที่สำหรับเล่นเกมร์ที่เรียกว่า สวนสนุกวีอาร์กันเลยทีเดียว โดยมีการรวมเครื่องเล่นเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)มาไว้ภายในโดยผู้รับสารสามารถสวมบทบาทต่าง ๆ ได้ตามจินตนาการ ไม่ว่าจะเป็นนักแข่งรถเล่นกีฬาสโนบอร์ดหรือแม้แต่นั่งรถไฟเหาะแบบหวาดเสียว แม้กระทั้งจะต่อสู้กับมนุษย์ต่างดาวก็ทำได้หมดเลยโดยมีค่าบริการเริ่มต้นเพียง 150 บาทเท่านั้น(mangozero, 2561)



ภาพที่2การเล่นเครื่องเล่นประเภทเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) ภาพจาก https://www.mangozero.com/review-vrx-first-amusement-park-in-thailand/ เข้าถึงข้อมูล 8 พฤศจิการยน 2561

ซึ่งอุปกรณ์หลัก ๆ ที่ช่วยดึงให้ผู้รับสารเข้าไปไปอยู่ในโลกเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR)นั้นประกอบไปด้วย

จอภาพสวมศีรษะหรือที่รู้จักกันในชื่อหนึ่งว่าชุดแว่นตาประกอบด้วยแว่นตาที่บรรจุจอมอนิเตอร์ขนาดเล็กซึ่งทำด้วยกระจก 3 มิติเรียกว่าstereoscopic glasses กระจกจะทำมุมกว้างประมาณ 140 ซึ่งครอบคลุมการเห็นในแนวนอนเกือบทั้งหมดชุดแว่นตาจะใช้สัญญาณอินฟาเรดพร้อมเลนส์ปิด-เปิดรูรับแสงทำด้วยการเสนอภาพที่แยกกันเล็กน้อยอย่างรวดเร็วในเลนส์แว่นตาทั้ง 2 ข้างสามารถเคลื่อนที่ได้โดยรอบในเนื้อที่ 3 มิติซึ่งขึ้นอยู่ว่าเสียงเกิดขึ้นในทิศทางใดบ้างในไซเบอร์สเปซนั้น

อุปกรณ์ที่ช่วยในการโต้ตอบซึ่งอาจเป็นถุงมือขนาดเบาที่มีเส้นใยนำแสงเรียงเป็นแนวอยู่ตามนิ้วและเมื่อเป็นเครื่องรับรู้การเคลื่อนที่และส่งสัญญาณไปยังคอมพิวเตอร์เมื่อสวมถุงมือแล้วจะทำให้เข้าถึงสิ่งแวดล้อม 3 มิติถุงมือรับรู้จะทำให้ผู้ใช้จับต้องและรู้สึกได้ถึงวัตถุสิ่งของซึ่งไม่มีอยู่นั่นจริงในของผิวหน้าของ



ภาพที่ 3 อุปกรณ์สำหรับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality หรือ VR) ภาพจาก https://www.beartai.com/news/itnews/75528 เข้าถึงเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2561

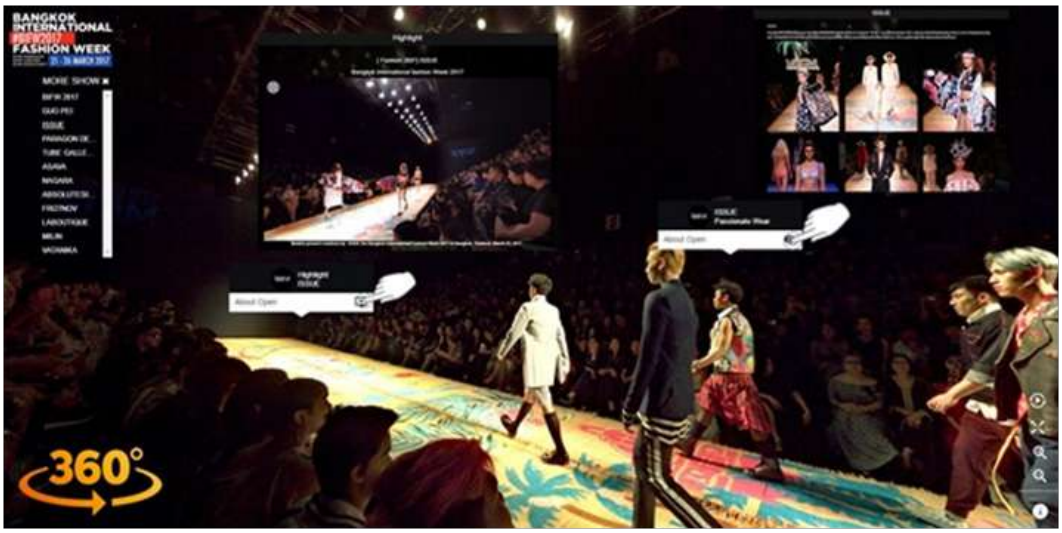
ถุงมือจะมีการกระตุ้นการสัมผัสเมื่อคอมพิวเตอร์รับความรู้สึกนั่นคือเมื่อเราจับวัตถุเสมือนเราจะรู้สึกเสมือนว่าเราได้จับวัตถุจริงด้วยนิ้วของเราเองถุงมือที่รับรู้นิยมใช้กันจะเป็นถุงมือความดันลมที่มีเครื่องรับความรู้สึกและถุงลมเล็กๆอยู่ภายใน ซึ่งปัจจุบันถุงมือที่ว่ามีการพัฒนาไปหลากหลายรูปแบบมาก ๆ ตามแต่ผู้ผลิตแต่ละยี่ห้อจะออกแบบมา ในอดีตหากมีการกล่าวถึงเรื่องของความเป็นจริงเสมือนเราคงคิดถึงแต่หนังSci-fi ซึ่งมันดูห่างไกลความเป็นจริงอย่างมากแต่ปัจจุบันเทคโนโลยีได้ถูกพัฒนาขึ้นทำให้เราต้องมาพูดกันถึงเรื่องของความเป็นจริงเสมือนหรือVirtual Reality กันเพราะาเทคโนโลยีVR นี่เองที่ปฏิวัติระบบการเรียนการสอนในยุคที่ใครๆก็ใช้คำว่า 4.0 โดยทุกวันนี้เราสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี VR ได้ง่ายๆเพียงงแค่มีสมาร์ทโฟนซึ่งแบรนด์ดังในอุตสาหกรรมต่าง ๆที่เกี่ยวกับSocial Network ต่างก็ให้ความสนใจและนำมาใช้อย่างมากมาย โดยทุกวันนี้ที่เราได้เห็นกันในรูปแบบ360° เกิดวิธีการสื่อสารแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาทันที ซึ่งรูปแบบการสื่อสารนั้นไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของสุนทรียะแบบเดิม ๆ อีกต่อไปแล้ว หากแต่เป็นสุนทรียะแบบ 360° คือมีมุมมองแบบรอบตัวเรา จนเกิดการสื่อสารแบบใหม่ขึ้นมาจากเทคโนโลยี VR มากมาย เช่น Livestream การเพิ่มความน่าสนใจของคอนเทนต์ให้มีความสดใหม่เชื่อมโยงการตอบโต้ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ดีในสายงานโฆษณาก็มีการทำ Virtual Tour หรือทัวร์เสมือนจริง ซึ่งใช้ VR ผนวกเข้ากับโปรแกรม 3 มิติ จำลองสถานที่จริงเหมาะกับงานอีเว้นท์และการสร้างสื่อโฆษณาหรือแม้แต่ในวงการการท่องเที่ยวเองก็ตาม โดยการท่องเที่ยวญี่ปุ่นก็ได้นำเทคโนโลยีนี้มาใช้เพื่อตอบสนองกับนักท่องเที่ยวเป็นรีวิวเสริมความน่าสนใจให้สถานที่นั้นมากยิ่งขึ้น

หรือจะเป็นรูปแบบเว็บไซต์360° Virtual Tour การเดินชมภายในงานอย่างThe Bangkok International Motor Show 2017 ที่สร้างความเสมือนจริงให้คุณได้เข้าไปชมภายในงานกับบูธที่มาจัดแสดงและรถยนต์ภายในงานให้ได้สัมผัสกันถึงในรถในรูปแบบ360 องศาการชมงานExpoต่าง ๆไม่จำเป็นต้องไปด้วยตนเองอีกต่อไปเช่นงานThailand Motor show 2017 ที่ผ่านมาทางThai Livestreamได้ทำเว็บไซต์และถ่ายทำ360° Virtual Tour ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงรถยนต์ทุกคันและเห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆได้ทั้งงานโดยไม่ต้องไปถึงสถานที่จริงปัจจุบันผู้คนมักให้ความสนใจกับการรับชมเสมือนจริงในรูปแบบของ360° มากกว่ารูปภาพธรรมดาเนื่องจากมีลูกเล่นที่น่าดึงดูดมากกว่าด้วยการถ่ายทำเพียงครั้งเดียวภาพ360° คุณภาพสูงสามารถนำไปใช้ในสื่ออื่นๆได้หลากหลายช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้บริโภคได้มากกว่าปัจจุบันผู้คนมักให้ความสนใจกับการรับชมเสมือนจริงในรูปแบบของ360° มากกว่ารูปภาพธรรมดา

เนื่องจากมีลูกเล่นที่น่าดึงดูดมากกว่าด้วยการถ่ายทำเพียงครั้งเดียวภาพ360° คุณภาพสูงสามารถนำไปใช้ในสื่ออื่นๆได้หลากหลายเพิ่มความยืดหยุ่นแก่ลูกค้าสูงสามารถเลือกดูมุมมองไหนก็ได้อย่างอิสระตอบโจทย์นี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับผู้บริโภคได้มากกว่า



ภาพที่ 4 งาน THE 38th BANGKOK INTERNATIONAL MOTOR SHOW 2017
ที่มาภาพ http://360.thailivestream.com/ เข้าถึง 8 พฤศจิการยน 2561



ภาพที่ 5BANGKOK INTERNATIONAL FASHION WEEK 2017
ที่มาภาพ http://360.thailivestream.com/ เข้าถึง 8 พฤศจิกายน 2561

เมื่อผู้รับสารสามารถมองได้ 360 องศา หรือรอบตัว ซึ่งสายตามนุษย์ไม่สามารถทำได้ จึงต้องหมุนคอ หรือลำตัวเพื่อจะมองได้รอบ ทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกมองเองได้ตามต้องการ ทั้ง ๆ ที่แต่เดิมการสื่อสาร ผู้ส่งสารจะเป็นคนกำหนดมุมมองต่าง ๆ มีการคิดค้นทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการกำหนดขนาดภาพ การตัดต่อภาพ ที่มี ELS LS MS CU BCU ซึ่งเป็นภาษาของนักเขียนบท หรือกลุ่มคนที่ทำงานทางด้านการถ่ายทำรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสารคดี ที่จะมีสูตรในการถ่ายทำเช่นขนาดภาพกว้าง แล้ว

ต้องไปขนาดกลางก่อน แล้วจึงไปแคบ ไม่เช่นนั้นจะกระโดดแล้วทำให้คนดูขัดอารมณ์หรือแม้แต่การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลา ซึ่งถูกค้นพบขึ้นเพราะเวลาเป็นปัจจัยสำคัญของสื่อภาพเคลื่อนไหวไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันหรือไฟล์วิดีโอในการถ่ายทำปกติเมื่อนำมาจัดการไม่ว่าจะเป็นตัดต่อย่อหรือเพิ่มระยะเวลาก็จะทำให้เกิดภาพเทคนิคพิเศษได้เช่นกัน(Mitchell, 2004)

แต่แล้ววันนี้ เมื่อผู้รับสารเลือกมุมมองเองได้ ทฤษฎีขนาดภาพเหล่านั้นก็ไม่สามารถนำมาใช้กับโลกเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ได้อีกเลย แม้แต่การจัดการเวลาก็ตาม เมื่อมุมมองเปลี่ยนไป ความงามก็เป็นไป กลายเป็นสุนทรียะใหม่ ในโลกความเป็นจริงเสมือน และเมื่อผู้คนเข้าไปสู่โลกอีกใบได้แล้วจริง ๆ มีความรู้สึกประหนึ่งไปยืนอยู่ในสถานที่นั้น ๆ ได้ โดยผู้รับสารเลือกได้ว่าจะเดินไปไหน หรือทำสิ่งใดได้อย่างอิสระ เดิมทีการสื่อสารจะประกอบไปด้วยโครงสร้างหลัก ๆ คือ ผู้ส่งสาร และผู้รับสาร โดยผู้ส่งสารจะเป็นคนเลือกสารที่จะส่ง และเป็นคนเลือกช่องทางการสื่อสาร จากนั้นผู้รับสารจะรับสารตามที่ผู้ส่งสารกำหนด เช่น ในภาพยนตร์ หรือแม้แต่สารคดีก็ตาม ผู้ส่งสารสามารถบังคับผู้รับสารให้มองไปที่ใดก็ได้ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ โดยที่ผู้รับสารไม่มีสิทธิ์เลือก แต่ในเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ผู้รับสารเลือกเองได้ที่จะมองไปทางไหน เพราะภาพที่เห็นในตานั้นสามารถมองเห็นได้แบบ 360 องศา หรือรอบตัวนั้นเอง ซึ่งเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ได้สร้างสุนทรียะใหม่ให้กับผู้รับสารโดยผู้รับสารเป็นผู้เลือกเอง

บทสรุป

จากการศึกษาข้อมูล ทดลองใช้ และผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดีด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) ผู้วิจัยมีความเห็นว่า สุนทรียะใหม่นี้ แตกต่างจากเดิมมากนัก เพราะเดิมที ผู้ส่งสารเป็นผู้กำหนดเนื้อหาของ สาร และบังคับให้ผู้รับสารรับรู้ตามได้ตราบใดที่ตายังมองจอภาพอยู่ แต่แล้วเมื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือVirtual Reality(VR) เข้ามา เมื่อภาพยนตร์ สารคดี เข้าไปอยู่ในโลกอีกใบ โลกที่ผู้รับสารเลือกเองได้อย่างอิสระในการมอง อิสระในการกระทำ อิสระในการลำดับการรับสาร เช่นอาจอยากมองทางซ้ายก่อน แล้วค่อยมองทางขวา เมื่อเป็นลักษณะนี้เราจึงปฏิเสธไม่ได้ว่า นับแต่นี้ไป สุนทรียะได้เปลี่ยนไปตามที่ผู้รับสารจะกำหนดเองแล้ว

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีและนวัตกรรม*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน* พ.ศ. 2554. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.

แอนนา สโปรล์. (2539). *พี่น้องตระกูลไรท์ The Wright brothers*. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.

ภาษาอังกฤษ

Mitch Mitchell. (2004). *Visual effects for film&television*.United Kingdom: Oxford: Focal Press.

ระบบออนไลน์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) (2561). *เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน*. เข้าถึงได้จาก. https://escivocab.ipst.ac.th/

mangozero. (2561). re*view-vrx-first-amusement-park-in-Thailand.* เข้าถึงได้จาก. https://www.mangozero.com/review-vrx-first-amusement-park-in-thailand/