

h howto

พิมพ์ครั้งที่ 1

METAVVERSE

101

เกรรี วินเทอร์ส เขียน
ประเวศ หงษ์จรรยา แปล

พิมพ์
ครั้งที่ 1

เกรรี วินเทอร์ส เขียน
ประเวศ หงษ์จรรยา แปล

METAVVERSE 101

ตั้งหลักให้มันเมื่อ จักรวาลแห่งโอกาส กำลังเปิดออก
ให้เราเอื้อมคว้าความมั่งคั่งทางธุรกิจและการลงทุนอันไร้ขีดจำกัด

เมตาเวิร์ส (Metaverse) จักรวาลใหม่แห่งความมั่งคั่งกำลังเปิดออก
มาสำรวจมันให้รอบด้าน แล้วเตรียมพร้อมทะยานสู่โอกาสใหม่ ๆ
ทั้งด้านการลงทุน ธุรกิจ อาชีพ หรือการสัมผัสประสบการณ์อันไร้ขีดจำกัด

- ทำไมเมตาเวิร์สถึงเป็นอินเทอร์เน็ตยุคใหม่
- เห็นทั้งพื้นผิวใบของระบบเศรษฐกิจในโลกเสมือน
- โมเดลธุรกิจใหม่ ๆ ในหลากหลายแวดวง
- สำรวจโลกเสมือนจริงระดับโลกอย่าง Second Life, Somnium Space และ Decentraland
- รู้จักการสร้างและบริหารร่างอวตาร ตัวแทนการทำธุรกรรมของคุณในโลกเสมือน
- เปิดโลกอีคอมเมิร์ซที่ตอบโจทย์สูงกว่าเดิม
- มิติใหม่ของการเป็นเจ้าของที่ดินและอสังหาริมทรัพย์
- เจาะบทบาทคริปโตเคอร์เรนซีในเมตาเวิร์ส

หมวดจิตวิทยาพัฒนาตนเอง

ISBN 978-616-18-5075-3



Cover Design: Siripong K.

265 บาท

howto

Metaverse 101

แตรรี่ วินเทอร์ส เขียน
ประเวศ หงส์จรรยา แปล

ก า ร อ่ า น คื อ ร า ก ฐ า น ที่ ส ำ ค ญ

หวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยแบ่งปันความรู้
และการศึกษาค้นคว้าในเรื่องเมตาเวิร์สแก่ผู้สนใจ
เพื่อเปรียบเทียบและแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับโปรเจกต์เมตาเวิร์สต่างๆ
รวมถึงเพิ่มโอกาสในการร่วมกันสรรค์สร้างบริการ
และประสบการณ์อันมีค่าในโลกเมตาเวิร์ส
– แตรรี่ วินเทอร์ส



หนังสือคุณภาพ
โดยอมรินทร์กรุ๊ป

howto

ในเครือบริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

378 ถนนรัชฎาภิบาล (บรมราชชนนี) เขตตลิ่งชัน กรุงเทพฯ 10170

โทรศัพท์ 0-2422-9999 ต่อ 4964, 4969 E-mail: info@amarin.co.th

www.amarinbooks.com    @amarinbooks  **Amarin How-To**

The Metaverse: Prepare Now for the Next Big Thing!

Copyright © 2021 by Terry Winters

All rights reserved.

สื่อดิจิทัลนี้ให้บริการดาวน์โหลดสำหรับผู้รับบริการตามเงื่อนไขที่กำหนดเท่านั้น

การทําลาย ดัดแปลง เผยแพร่ ไม่มีวิธีใด ๆ นอกเหนือจากเงื่อนไขที่กำหนด

ถือเป็นความผิดอาญาตาม พรบ.ลิขสิทธิ์ และ พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 978-616-18-5124-8

เจ้าของ ผู้พิมพ์/ผู้โฆษณา บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)

กรรมการผู้อำนวยการใหญ่ ระวี ฤทธิ์พันธุ์ ปิณฑุรงค์โรจน์ • กรรมการผู้จัดการ อนุชนีย์ วิธิตกพันธ์

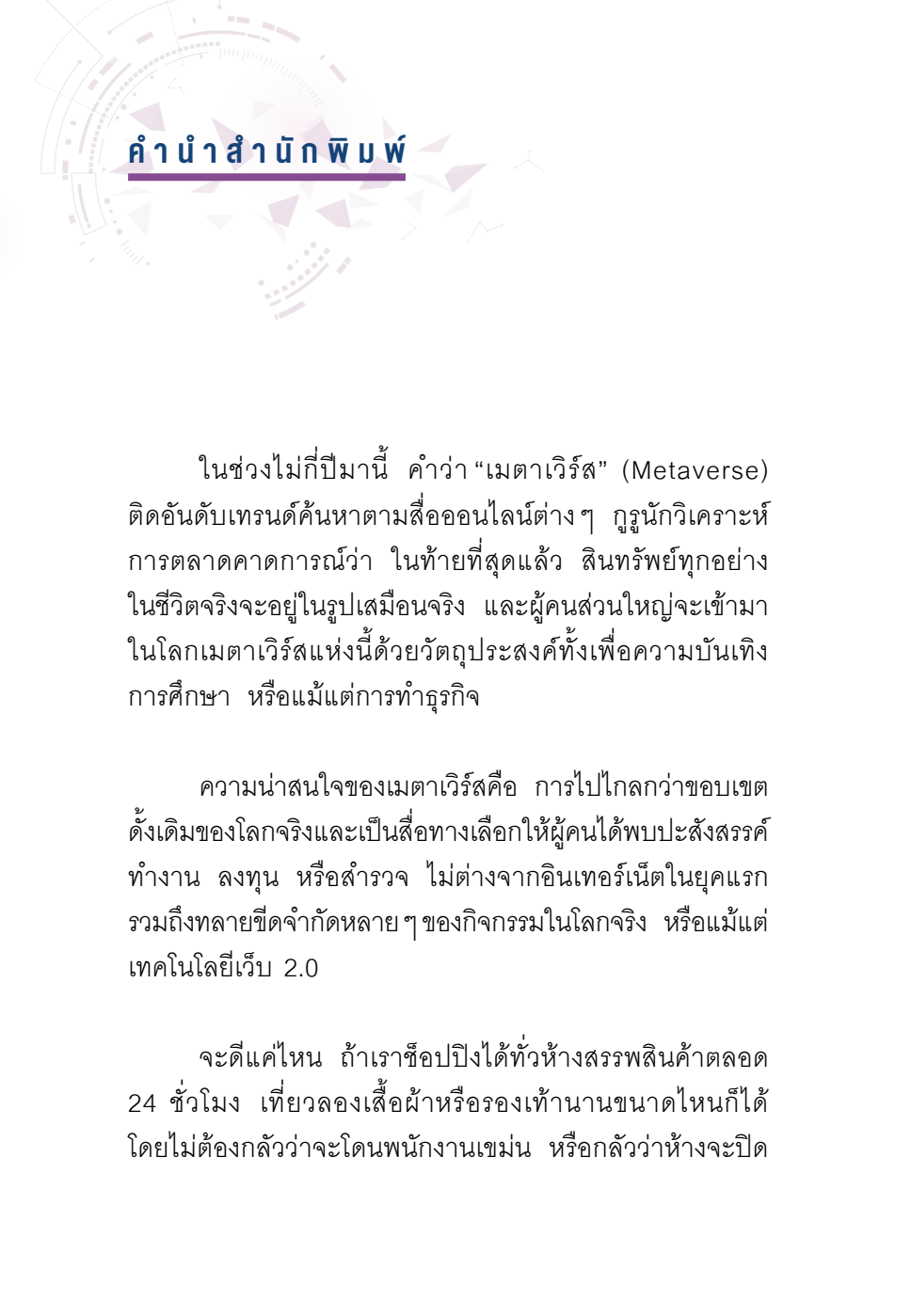
ที่ปรึกษาสายงานสำนักพิมพ์ในเครือ งามอาจ จิระอร • บรรณาธิการอำนวยการ สิริกานต์ ผลงาม

บรรณาธิการบริหาร วรวิษฐา กาลมเกษตร • บรรณาธิการ สิริวิภา แก้วป้อง

ผู้จัดการฝ่ายการผลิต อมรวิไลลักษณ์ เขียวกลิ่น • ศิลปกรรม เกติพิบูล โหมตตาด

คอมพิวเตอร์ รัชฎาภา ครุพรหมฉาย • พิสูจน์อักษร สุนทรีย์ ไกรวิจิตร • ฝ่ายการตลาด กุลพัฒน์ บัวละออ





คำนำสำนักพิมพ์

ในช่วงไม่กี่ปีมานี้ คำว่า “เมตาเวิร์ส” (Metaverse) ติดอันดับเทรนด์ค้นหาตามสื่อออนไลน์ต่างๆ ฐานันท์วิเคราะห์การตลาดคาดการณ์ว่า ในท้ายที่สุดแล้ว สินทรัพย์ทุกอย่างในชีวิตจริงจะอยู่ในรูปเสมือนจริง และผู้คนส่วนใหญ่จะเข้ามาในโลกเมตาเวิร์สแห่งนี้ด้วยวัตถุประสงค์ทั้งเพื่อความบันเทิง การศึกษา หรือแม้แต่การทำธุรกิจ

ความน่าสนใจของเมตาเวิร์สคือ การไปไกลกว่าขอบเขตดั้งเดิมของโลกจริงและเป็นสื่อทางเลือกให้ผู้คนได้พบปะสังสรรค์ ทำงาน ลงทุน หรือสำรวจ ไม่ต่างจากอินเทอร์เน็ตในยุคแรก รวมถึงหลายขีดจำกัดหลายๆ ของกิจกรรมในโลกจริง หรือแม้แต่เทคโนโลยีเว็บ 2.0

จะดีแค่ไหน ถ้าเราซื้อปิงได้ทั่วห้างสรรพสินค้าตลอด 24 ชั่วโมง เทียบลองเสื้อผ้าหรือรองเท้านานขนาดไหนก็ได้โดยไม่ต้องกลัวว่าจะโดนพนักงานเขม่น หรือกลัวว่าห้างจะปิด

หรือภาคธุรกิจก็ยังผลิตสินค้าหรือบริการเสมือนจริง แล้ว
จัดแสดงให้ลูกค้าชมเพื่อรับฟีดแบ็กไปปรับปรุง ก่อนจะผลิตจริง
เพื่อจัดจำหน่าย ซึ่งลดค่าใช้จ่ายได้มหาศาล ทั้งยังมีโอกาส
ตอบสนองความต้องการของตลาดมากขึ้นด้วย

อย่างไรก็ตาม เมตาเวิร์สยังเป็นเรื่องใหม่มากกับคนทั่วไป
เรายังสงสัยถึงโครงสร้างและกระบวนการทำงาน รวมถึง
เทคโนโลยีที่ใช้ขับเคลื่อนโลกเสมือนแห่งนี้

หนังสือเล่มนี้จะพาคุณท่องไปยังโลกยุคใหม่ของ
อินเทอร์เน็ตที่นำมหัศจรรย์แห่งนี้ โดยจะให้นิยามและภาพ
กว้างของเมตาเวิร์ส พาคุณโลดแล่นไปยังโลกเมตาเวิร์ส
แต่ละแห่ง พร้อมแนะนำโมเดลธุรกิจที่หลากหลาย อาทิ
การสร้างชุมชนเสมือนจริงที่ช่วยให้คุณสัมผัสประสบการณ์
น่าตื่นตาตื่นใจที่ทำได้ในโลกจริง

เตรียมตัวให้พร้อมสำหรับโลกเมตาเวิร์ส
ตลาดแห่งใหม่ที่รุกเข้าใกล้ชีวิตประจำวันของคุณมากขึ้น
ทุกที่
ยังขยับตัวได้เร็วเท่าไร ย่อมมีโอกาสมากมายรออยู่

howto



เนื่องจากเมตาเวิร์สเป็นยุคใหม่แห่งโลกอินเทอร์เน็ต ผู้คนจึงคาดการณ์ว่าจะสร้างสภาพแวดล้อมแบบโลกดิจิทัลที่ใกล้เคียงโลกจริงมากขึ้น โดยเป็นการต่อยอดจากยุคแพลตฟอร์มเนื้อหาเว็บ 2.0 อินเทอร์เน็ตแบบสองมิติ รวมถึงโลกเสมือนที่ให้เราเข้าไปเล่นเป็นตัวละครในนั้นโดยมีคนกลางคอยควบคุม เช่น โลกเสมือนที่ชื่อว่า เซกันด์ไลฟ์¹ (Second Life)

เนื่องจากเมตาเวิร์สเป็นโลกคู่ขนานกับโลกจริง หรือบางกรณีก็เป็นโลกที่ทับซ้อนกับโลกจริง เมตาเวิร์สจึงเปิดโอกาสให้คนเข้าไปทำงาน เปิดกิจการร้านค้า คบค้าสมาคม ติดต่อสื่อสาร และมีปฏิสัมพันธ์ในสภาพที่เหมือนอยู่สถานที่จริงได้

¹ ผู้สร้างและผู้เล่นเซกันด์ไลฟ์อ้างว่า โลกเสมือนของพวกเขาไม่ใช่วิดีโอเกม แต่เป็นสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ไม่มีการกำหนดภารกิจที่ต้องทำให้สำเร็จและการผาดอานเพื่อเลื่อนระดับอย่างเกมทั่วไป หมายความว่า ผู้เล่นมีอิสระที่จะทำสิ่งต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นในแบบที่ตัวเองต้องการ รวมถึงการมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดเป็นพิเศษ ซึ่งไม่ต่างจากชีวิตในโลกจริง

นักวิจารณ์บางคนถึงกับเปรียบว่า โลกเมตาเวิร์สเหมือนเป็นการเข้าไปอยู่ในอินเทอร์เน็ตมากกว่าแค่ดูอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือหรือจอคอมพิวเตอร์

ไม่แปลกใจเลยที่คนมากมายจะสงสัยเกี่ยวกับเมตาเวิร์ส เนื่องจากเราได้รับรู้ผ่านนิยายวิทยาศาสตร์กับเทคโนโลยีสุดล้ำยุคว่า ชีวิตในโลกเสมือนทำทุกอย่างแก่นแนวคิดเรื่องอะไรคือความเป็นมนุษย์ ความล้ำยุคของโลกเมตาเวิร์สยังสร้างความไม่สบายใจในแง่ศีลธรรม รวมถึงคำถามมากมายไม่รู้จบเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเมตาเวิร์สเป็นเรื่องจริงหรือเปล่า จะเกิดขึ้นจริงไหม ถ้าจริง เราจะใช้มันอย่างไร ใครจะเป็นคนแรก ๆ ที่ใช้ เทคโนโลยียุคปัจจุบันจะทำให้เมตาเวิร์สเกิดขึ้นได้จริงหรือ จะเกิดปัญหาอะไรตามมาบ้างไหม ใครจะได้กำไรจากเมตาเวิร์สบ้าง เมตาเวิร์สจะส่งผลกระทบต่อการคบค้าสมาคมในโลกจริง และฉันจะทำเงินจากเมตาเวิร์สได้อย่างไร

คำถามเหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่เราต้องตอบให้ได้ ก่อนจะมองอย่างมีคติว่า เมตาเวิร์สเป็นเพียงกระแสนิยมหรืออยู่แค่ในนิยายวิทยาศาสตร์ คนที่ติดตามการเปิดตัวที่น่าผิดหวังของแว่นอัจฉริยะกugelglasเมื่อทศวรรษที่แล้ว อาจรู้สึกคลางแคลงใจกับเทคโนโลยีจอแสดงผลแบบสวมศีรษะเช่นนี้ แต่เทคโนโลยีเออาร์² เป็นเพียงชิ้นส่วนเดียวในจิ๊กซอว์ที่แสน

² เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality: AR)

ซับซ้อนของเมตาเวิร์ส โดยปัจจุบันกำลังมีจิ๊กซอว์ชิ้นอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีบล็อกเชน เทคโนโลยีวีอาร์³ เอไอ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตห้าจี การทำงานทางไกลและ กิจกรรมทางสังคมออนไลน์ โดยมีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 เป็นตัวเร่ง บรรดาเทคโนโลยีและแนวโน้มเหล่านี้ กำลังมาบรรจบกันเพื่อก่อให้เกิดจักรวาลเสมือนในโลกเมตาเวิร์ส โดยน่าจะใช้เทคโนโลยีเออาร์เป็นส่วนหลักในการพัฒนา เมตาเวิร์สโดยรวม

เทคโนโลยีวีอาร์ก็ต้องเจอศึกหนักอยู่นานกว่าจะแพร่หลายในหมู่คนจำนวนมาก คุณอาจเคยได้ยินชื่อโอculus รีฟต์ (Oculus Rift) ซึ่งเป็นชุดแว่นสามมิติสำหรับใช้กับโลกเสมือนมานานนับทศวรรษ แต่จริงๆ แล้ว เรื่องราวของโลกเสมือนย้อนกลับไปได้ถึงปี 1968 เลยทีเดียว โดยวิทยาการสมัยนั้นทำได้เพียงสร้างต้นแบบขั้นพื้นฐาน เช่น ระบบจอภาพสวมศีรษะสำหรับโลกเสมือนรุ่นแรกที่ใช้งานได้จริง ชื่อว่า ซอร์ดออฟเดโมเคิลส์⁴ (Sword of Damocles) (ซึ่งต้องแขวนสายระโยงกับเพดาน) บางโปรเจกต์ก็เจาะตลาดธุรกิจบันเทิงในโลกเสมือนด้วยรูปแบบของเกมตู้ เช่น เกมแบตเทิลโซน (Battlezone) ของบริษัทอาตารี (ปี 1980) และเกมเวอร์ซวล

³โลกเสมือน (Virtual Reality: VR)

⁴ซอร์ดออฟเดโมเคิลส์ถูกเรียกว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ขนาดใหญ่ที่ดูน่ากลัวและหนักเกินกว่าผู้ใช้จะสวมไว้บนศีรษะอย่างสะดวกสบาย จึงต้องผูกสายระโยงระยางไว้กับเพดาน

บอย (Virtual Boy) ของค่ายนินเทนโด (ปี 1995) อย่างไรก็ตาม เมื่อไม่นานมานี้ เทคโนโลยีวีอาร์ระดับที่คนทั่วไปเข้าถึงได้เข้ามาช่วยผลักดันให้คนรู้จักและใช้งานอย่างจริงจังขึ้น โดยเริ่มต้นจากแคมเปญระดมทุนในเว็บไซต์คิกสตาร์เตอร์⁵ ของโอculus Rift เมื่อปลายปี 2012

เทคโนโลยีวีอาร์

ปัจจุบันการสร้างเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตห้าจี การเปิดตัวโลกเมตาเวิร์สของเฟสบุ๊กที่ชื่อฮอไรซันเวิลด์ส และการที่ผู้คนมหาศาลกระโดดเข้าสู่โลกดิจิทัลด้วยแรงผลักดันจากการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 ช่วยให้เรารู้สึกว่าเรากำลังจะได้พบสิ่งที่ยิ่งใหญ่และมีโอกาสเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของผู้คนเกี่ยวกับเทคโนโลยีวีอาร์

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีวีอาร์และเทคโนโลยีเออาร์ ชักจูงให้ผู้คนสนใจแบรนด์ ธุรกิจ ชุมชน หรือเรื่องราวเชิงวัฒนธรรมในลักษณะที่ไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเกมโลกเสมือนจริงที่ผสมผสานกับโลกจริงด้วยเทคโนโลยีเออาร์ เปิดห้างสรรพสินค้าเสมือนในรูปแบบสามมิติ ซื้อและขายที่ดินเสมือนเพื่อทำกำไร หรือเปิดหอศิลป์ของคุณเองใน

⁵ เว็บไซต์ระดมทุนสาธารณะเพื่อดำเนินโปรเจกต์นวัตกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ



รูปแบบสามมิติ มูลค่าทางธุรกิจจากการใช้เทคโนโลยีวีอาร์และเทคโนโลยีเออาร์ในโลกเมตาเวิร์สมีแนวโน้มที่จะสูงกว่าค่าใช้จ่ายในการคิดค้นนวัตกรรมเหล่านี้เสียอีก

เทคโนโลยีเออาร์

อย่างไรก็ตาม เรายังขาดความรู้ลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับโลกยุคใหม่ของเมตาเวิร์ส รวมถึงเทคโนโลยีที่ต้องใช้ และต้องใช้เวลาศึกษาและทำความเข้าใจองค์ประกอบเคลื่อนไหวได้ที่มีอยู่มากมาย รวมถึงแพลตฟอร์มและเทคโนโลยีที่ใช้ขับเคลื่อนโลกเมตาเวิร์สอย่างถ่องแท้ หวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยแบ่งปันความรู้ในเรื่องเมตาเวิร์สแก่ผู้สนใจ เพื่อเปรียบเทียบโปรเจกต์เมตาเวิร์สต่าง ๆ รวมถึงเพิ่มโอกาสในการร่วมกันสรรค์สร้างบริการและประสบการณ์อันมีค่าในโลกเมตาเวิร์ส (ติดต่อผมได้ทางทวิตเตอร์ [terrywinters07](#) หรืออีเมล terrywinters@protonmail.com)

จริงๆ แล้ว โอกาสน่าตื่นเต้นเร้าใจที่สุดอย่างหนึ่งของเมตาเวิร์สคือ การเปิดกว้างให้ผู้คนเข้ามามีส่วนร่วมและลงทุนพัฒนา เช่น ลงทุนในโปรเจกต์ใหม่เกี่ยวกับเมตาเวิร์สผลิตเนื้อหาด้วยตัวผู้ใช้งานเอง และมีส่วนร่วมในองค์กรอัตโนมัติแบบกระจายศูนย์ (Decentralized Autonomous



Organization: DAO)

การร่วมลงคะแนน แบ่งปัน และซื้อสินทรัพย์หรือ
สกุลเงินในโลกเสมือน เปิดโอกาสให้เราออกแบบโปรเจกต์ต่างๆ
ได้เหมือนกับนักลงทุนช่วงระยะต้นและระยะต่อมาในโปรเจกต์
สตาร์ทอัปอย่างกรณีของเทสลาและเฟซบุ๊ก ก่อนที่ทั้งสอง

บริษัทนี้จะเปิดตัวสู่สาธารณชน โลกเมตาเวิร์สยังจะกลายเป็นแหล่งสร้างแรงบันดาลใจสำคัญสำหรับศิลปิน นักพัฒนาเกม สถาปนิก และคนจากหลากหลายสาขาอาชีพให้เข้ามาแบ่งปันความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงวิสัยทัศน์แห่งอนาคต

ขณะที่การพัฒนาเมตาเวิร์สกำลังดำเนินอยู่นี้ ไม่มีใครรับประกันได้ว่าโปรเจกต์ไหนจะรอดและเติบโตในระบบเศรษฐกิจโลกเสมือนซึ่งต้องผ่านการทดลองหลายครั้งเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ปัจจุบันเราลงทุนได้เป็นรายโปรเจกต์เท่านั้น ยังลงทุนในเทคโนโลยีเมตาเวิร์สโดยรวมไม่ได้ ทุกวันนี้ยังไม่มีกองทุนรวมแบบ ETF สำหรับเมตาเวิร์สซึ่งครอบคลุมโปรเจกต์ต่างๆ ที่ใช้เทคโนโลยีแบบไร้ตัวกลาง (ช่วยให้อำนาจการตัดสินใจกระจายไปอยู่กับทุกคนที่มีส่วนร่วมในเครือข่าย 'ไม่ได้อยู่ที่องค์กร บุคคล หรือกลุ่มที่ทำหน้าที่เป็นคนกลางในการตัดสินใจ) โลกเมตาเวิร์สไม่มีสกุลเงินที่ใช้ร่วมกัน ทั้งยังไม่มีองค์กรที่ดูแลภาพรวมด้วย เมื่อเป็นเช่นนี้ คุณจึงต้องระมัดระวังในการเลือกลงทุน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เงินระดับหนึ่งร้อยดอลลาร์ซื้อรองเท้ากีฬาในโลกเสมือน หรือระดับหลายหมื่นดอลลาร์เพื่อซื้อทรัพย์สินในโลกเสมือนก็ตาม

นอกจากนี้ยังมีโอกาสมากที่สตาร์ทอัพหลายแห่งจะใช้ "เมตาเวิร์ส" เป็นคำเท่ๆ เหมือนคำว่า บิ๊กดาต้า เอไอ หรือ ไอโอที เพื่อหลอกล่อให้เหยื่อลงทุนในโปรเจกต์ดัมต้นที่วาดภาพ

ความสำเร็จเกินจริง แต่ทำตามคำสัญญาไม่ได้ เมตาเวิร์ส
ยังจุดประกายให้คนมองอนาคตในแง่ดีและเป็นเชิงอุดมคติ
โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากประเด็นว่าเมตาเวิร์สมีรากฐาน
มาจากนิยายวิทยาศาสตร์ไซเบอร์พังก์⁶ (Cyberpunk)

คุณต้องระมัดระวังในการลงทุนกับเมตาเวิร์ส ไม่ต่างจาก
นักลงทุนรุ่นแรกในสตาร์ทอัพ ต้องศึกษาค้นคว้าอย่างลึกซึ้ง
ด้วยตัวเองและตั้งสมมติฐานต่าง ๆ ก่อนตัดสินใจว่าจะสนับสนุน
โปรเจกต์ไหนและเพราะอะไร รวมถึงวิเคราะห์โอกาสที่ผู้คน
จะบอกต่อกันจนกลายเป็นเครือข่ายที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย
ความสนุกในการใช้งานจนเหมือนการเล่นเกม โอกาสทางธุรกิจ
ชุมชน เทคโนโลยีใหม่ การเชื่อมโยงเครือข่ายกับนักลงทุน
คนอื่น และอาจรวมถึงการพบผู้ก่อตั้งโปรเจกต์ (ด้านเมตาเวิร์ส)
อย่างรอบคอบ เพื่อคาดการณ์มูลค่าในอนาคตของโลกใหม่นี้

ถ้าคุณไม่มีเงินเย็นในการลงทุน ยังไม่แน่ใจเกี่ยวกับการ
ซื้อที่ดินในโลกเสมือน หรือต่อต้านวัฒนธรรมรอยปริต
าในโปรเจกต์เกี่ยวกับคริปโตเคอร์เรนซี ก็ยังมีทางเลือกอื่น ๆ
ในการผสมผสานความสัมพันธ์ในโลกจริงเข้ากับความสำเร็จ
เฉพาะทางของตนเองเพื่อหางาน เน้นประเด็นสำคัญ และสร้าง

⁶ ประเภทหนึ่งของนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่ฉายภาพเทคโนโลยีล้ำยุคท่ามกลาง
สภาพชีวิตตกต่ำ

คุณค่าให้กับผู้เข้าร่วมในโลกเมตาเวิร์ส เช่น ให้ความรู้ผู้คนในโลกเสมือน รับผิดชอบหรือเป็นพิธีกรและโฆษกของงานซึ่งจัดในโลกเสมือน หรือคุณอาจเป็นนักเล่นเกมมือฉมังโดยเฉพาะในเกมประเภท MMO⁷ ที่เข้าใจเรื่องความเป็นเจ้าของในโลกเสมือนเป็นอย่างดี และอาจต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมว่าเทคโนโลยีบล็อกเชนทำอะไรได้บ้างเพื่อที่จะเริ่มต้นเส้นทางใหม่ในวงการนักพัฒนาเกมอิสระ หรือคุณอาจต้องการตั้งบริษัทก่อสร้าง บริษัทสถาปนิก บริษัทด้านการตลาด หรือบริษัท รับผิดชอบอีเว้นต์เพื่อให้บริการในโลกเมตาเวิร์สก็ได้

สำหรับคนที่ต้องการประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือเว็บ 3.0 เช่น กระเป๋าเงินดิจิทัล ภาคผนวกของหนังสือเล่มนี้มีคำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการเริ่มต้นและรายชื่อแหล่งข้อมูลที่น่าให้อ่านเพิ่มเติมด้วย

ผมขอเน้นว่า โลกเมตาเวิร์สไม่ใช่สำหรับทุกคน ซึ่งเป็นเรื่องธรรมดา คุณไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในโลกเมตาเวิร์ส รวมถึงชื่อที่ดินหรือทรัพย์สินอื่นๆ ในโลกเสมือน ความน่าสนใจส่วนหนึ่งของโลกเมตาเวิร์สคือ การตั้งอยู่นอกขอบเขตดั้งเดิมของโลกจริงและเป็นสื่อทางเลือกให้ผู้คนได้พบปะสังสรรค์

⁷ เกมออนไลน์ประเภทที่มีคนเล่นด้วยกันจำนวนมาก (Massively Multiplayer Online: MMO)

ทำงาน ลงทุน หรือสำรวจ ไม่ต่างจากอินเทอร์เน็ตในยุคแรก
จริงๆ แล้ว คนที่โดดเด่นหรือถูกมองข้ามในโลกจริงมีแนวโน้ม
ที่จะเป็นคนกลุ่มแรกๆ ที่ต้องการสัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง
ในโลกเมตาเวิร์ส ส่วนคนที่มีความสุขอยู่ในโลกจริงอยู่แล้ว
อาจไม่รู้สึกราวจะต้องลงทะเบียนเข้าไปในโลกเมตาเวิร์ส
แต่อย่างน้อยที่สุด การรู้เรื่องเหล่านี้ก็ช่วยให้คุณเห็นทางเลือก
ต่าง ๆ และตระหนักถึงโอกาสที่โลกเมตาเวิร์สอาจจะมีให้คุณ
ในสักวันหนึ่ง ก่อนตัดสินใจว่าคุณสนใจจะศึกษาเรื่องเหล่านี้
เพิ่มเติมหรือไม่ในอนาคต

สุดท้ายนี้ ไม่มีเนื้อหาส่วนใดในหนังสือเล่มนี้ที่เป็น
คำแนะนำด้านกฎหมาย ภาษี หรือการลงทุน หันมาศึกษา
หาข้อมูลอยู่เสมอ และพึงระลึกว่า ข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชื่อ
หัวหน้าทีม หรือผลงานของแต่ละโปรเจกต์ อาจเปลี่ยนแปลง
ในอนาคต



สารบัญ

คำนำสำนักพิมพ์ (4)

คำนำ (7)

ความหมายของอักษรย่อ (20)

1 นิยามคำว่าเมตาเวิร์ส 1

2 การสร้างตัวตนใหม่ของคุณในโลกเมตาเวิร์ส 19

3 พลังขับเคลื่อนโลกเมตาเวิร์ส 31

4 มารู้จักกับระบบเศรษฐกิจโลกเสมือน 47

5 ใครคือผู้ที่ทำให้โลกเมตาเวิร์สเป็นจริงได้ 77

6 ทฤษฎีเครือข่าย 121

7 โมเดลธุรกิจในโลกเมตาเวิร์ส 137

8 ข้อทรัพย์สิ้นชั้นแรกในโลกเสมือน 163

คำขอบคุณ 184

ภาคผนวก : มาเริ่มกันเลย 189

หมายเหตุ

ข้อมูลในหนังสือเล่มนี้ไม่ถือเป็นคำแนะนำทางกฎหมายหรือทางการเงิน และไม่ควรนำไปใช้อย่างเด็ดขาดหากไม่ได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการเงินเสียก่อนว่า สิ่งใดเหมาะสมกับความต้องการของผู้อ่านแต่ละคนมากที่สุด ไม่มีเนื้อหาส่วนใดในเล่มซึ่งถือว่าเป็นการแนะนำสกุลเงินดิจิทัลหรือการลงทุนอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ ทั้งยังไม่มีข้อมูลใดที่แนะนำผู้อ่านเกี่ยวกับลักษณะ ศักยภาพ มูลค่า หรือความเหมาะสมของสกุลเงินดิจิทัลสกุลใดสกุลหนึ่งเป็นพิเศษหรือเรื่องอื่นๆ เช่น เรื่องภาษี กฎหมาย หรือคำแนะนำการลงทุน หมั่นตรวจสอบวิเคราะห์การลงทุนของคุณอยู่เสมอ และอย่าลงทุนมากกว่าจำนวนที่คุณพร้อมจะขาดทุนในกรณีเลวร้ายที่สุด

ติดต่อผมได้ที่ : terrywinters@protonmail.com

ทวิตเตอร์ : [terrywinters07](https://twitter.com/terrywinters07)

ดิสคอร์ด : <https://discord.gg/6WZZmWgSp2>

ความหมายของ อักษรย่อ

AI: ปัญญาประดิษฐ์หรือเอไอ (Artificial Intelligence)

AR: เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกแห่งความจริง (Augmented Reality)

DAO: องค์กรอัตโนมัติแบบกระจายศูนย์ (Decentralized Autonomous Organization)

DApps: แอปพลิเคชันแบบไร้ตัวกลาง (Decentralized Application)

DeFi: ระบบการเงินแบบไร้ศูนย์กลาง (Decentralized Finance)

MMO: เกมออนไลน์ที่มีคนเล่นด้วยกันจำนวนมาก (Massively Multiplayer Online)

MMORPG: เกมออนไลน์ที่มีคนเล่นด้วยกันจำนวนมาก โดยผู้เล่นรับบทบาทเป็นตัวละครในเกม (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game)

NFT: เหรียญโทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้ (Non-Fungible Token)

O2O: การผสานโลกเสมือนสู่โลกจริง (Online to Offline)

SDK: ชุดเครื่องมือพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Development Kit)

VR: โลกเสมือน (Virtual Reality)

