

จักรวาลนฤมิตรกับการสร้างสรรค์งานร่วมสมัย
กรณีศึกษา: การประกวดนาฏมวยไทย ประจำปี พ.ศ. 2565
Metaverse and Contemporary Creation:
A Case study of Thai Boxing Dance Competition Year 2022

สิริพร อินทสนธิ / Siriporn Inthason¹

ตรีธวัชณ์ มีสมศักดิ์ / Treethawat Meesomsak²

Received: Jun. 30, 2023 Revised: Aug. 21, 2023 Accepted: Oct. 20, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งวิเคราะห์เกี่ยวกับการบูรณาการข้ามศาสตร์ระหว่างศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์ดิจิทัลกับศาสตร์ด้านศิลปกรรม การเชื่อมต่อโลกความจริงเข้ากับโลกเสมือนด้วยอินเทอร์เน็ตในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยศิลปะการแสดงนาฏมวยไทย การศึกษาข้อมูลโดยใช้วิธีการศึกษาแบบบันทึก การประกวดประจำปี พ.ศ. 2565 ประกอบร่วมกับการสัมภาษณ์คณะผู้ดำเนินงาน และศึกษาร่วมกับเอกสาร ตำรา และบทความวิชาการที่เกี่ยวข้อง

พบว่า ศิลปะการแสดงนาฏมวยไทยเป็นรูปแบบการแสดงร่วมสมัยที่มีการนำเสนอศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวแบบไทยหรือที่เรียกว่ามวยไทย ใช้การเคลื่อนไหวทางร่างกายที่เรียกว่าอาวุธ 9 ประการประกอบด้วย 2 หมัด

¹คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

¹Faculty of Management Science, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University

²คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

²Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University

2 เท้า 2 เข่า 2 ศอก และ 1 ศีรษะ ในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ เริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 และได้มีการจัดการประกวดทุกปีอย่างต่อเนื่องรวมจำนวน 12 ปี โดยในปี พ.ศ. 2565 ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิมที่เป็นการประกวดเน้นการใช้เทคนิค แสง สี และเสียง ผสมสื่อจอภาพ LED จัดในสถานที่ลักษณะห้องประชุมโถงอาคาร โดยมีการเพิ่มเติมการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง เมตาเวิร์ส หรือที่เรียกอีกชื่อว่า “จักรวาลนฤมิตร” มาเป็นรูปแบบการประกวด นำเสนอการแสดงในรูปแบบ Virtual Stage ที่เป็นรูปแบบใหม่บันทึกเทปในสตูดิโอ ใช้เทคนิคการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects Green Screen) ประกอบพร้อม จากความคิดรวบยอดตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์และมีการถ่ายทอดเทปบันทึกภาพและใช้ชื่อกิจกรรมว่า “นาฏมวยไทย-นาฏเวิร์ส” อีกทั้งการนำเสนอมีการใช้ศาสตร์ด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัย ผสมการออกแบบควบคู่กับโลกเสมือนจริงในการแสดง เป็นการนำเสนอศิลปวัฒนธรรมไทยและมวยไทยผสมผสานศาสตร์ดิจิทัลได้อย่างสมบูรณ์ในมิติใหม่ที่น่าสนใจ

คำสำคัญ : มวยไทย การแสดงร่วมสมัย เมตาเวิร์ส การประกวดนาฏมวยไทย

Abstract

This academic paper aims to analyze and present the cross-disciplinary integration between digital computing and fine arts connecting the real world to the virtual world with the internet in the form of contemporary creation of Thai boxing dance. The data included the video records of the contest in 2022 together with the interviews with the operation committee, related documents, textbooks, and academic articles.

It is found that the art of Thai boxing dance is a contemporary form of performance. It is a Thai-style martial art also known as Muay Thai. It requires physical movement called 9 weapons consisting of 2 fists, 2 feet, 2 knees, 2 elbows, and 1 head as shown in a creative

work since 2009. The contest has been organized annually for a total of 12 years. Inr 2022, the format was changed from the original contest. It was shifted to emphasize the use of techniques, light, color and sound including mixed media with LED screens arranged in a hall-style meeting room with the addition of the use of virtual reality technology, Metaverse, also known as Narumit Universe in Thai. It was transformed into a Virtual Stage, a new format for studio video recording by using the visual effect green screen technique in combination with the ultimate ideas of the creators' imaginations. The video record was broadcasted with the activity titled “Thai Boxing Dance-The Dance in Metaverse”. In addition, the presentation involves the science of contemporary performing arts and the design of the virtual world in the show. It is a presentation of Thai culture and Thai boxing that combines digital science completely in an interesting new dimension.

Keywords: Thai boxing, Contemporary performance, Metaverse, Muay Thai Dance Contest

บทนำ

เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นคำที่ได้รับความนิยมสูงสุดในโลกแห่งเทคโนโลยี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2020 ถูกพูดถึงถึงเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบันด้านของเทคโนโลยี และการลงทุน ซึ่งเห็นได้จาก มาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ประธานของบริษัท เฟซบุ๊ก ได้ประกาศเปลี่ยนชื่อจากบริษัทเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเมตา (Meta) ซึ่งจะทำให้เฟซบุ๊กเป็นมากกว่าสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมาร์ค ซัคเคอร์เบิร์ก ยังระบุด้วยว่าการเปลี่ยนแปลงจะมาพร้อมกับโลกใหม่โดยใช้ เครื่องหมายอินฟินิตี้ โดยเมตาเวิร์สมาจากคำว่า เมตา (Meta) กับคำว่า เวิร์ส (Verse) ปรากฏครั้งแรกในนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science fiction หรือ

Sci-Fi) เรื่องสโนว์สแคช (Snow Crash) เขียนโดย นีล สตีเวนสัน (Neil Stevenson's) จนกลายเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่ร้อนแรงที่สุด ในปี พ.ศ. 2564 ซึ่งติดอันดับการเทรนในการค้นหาของกูเกิล (Google Trends) ตั้งแต่ต้นปี ค.ศ. 2021 ซึ่งเมตาเวิร์สเป็นเสมือนโลกอีกใบที่มีผู้คนมาปฏิสัมพันธ์กันผ่านการจำลองตัวละครต่าง ๆ (Avatar) โดยสำนักงานราชบัณฑิตยสภาได้นิยามชื่อไว้ว่า “จักรวาลนฤมิตร” หรือพื้นที่โลกเสมือนจริงเป็นสามมิติสามารถสร้าง ค้นหาสิ่งต่าง ๆ หรือเข้าไปใช้ชีวิตกับคนอื่น ๆ โดยอยู่ในสถานที่ที่ต่างกัน เช่น การเรียน การทำงาน การซื้อขายสินค้า การเล่นเกม การชมการแข่งขันฟุตบอลผ่านเทคโนโลยีที่เรียกว่า ภาพกราฟิกซ้อนทับโลกจริง (Augmented reality; AR) หรือจะเป็นภาพกราฟิกห่อตัว ซึ่งการจำลองสภาพแวดล้อมจริง (Virtual Reality; VR) คือการจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนจริง โดยผ่านการรับรู้จากการมองเห็น เสียง สัมผัส แม้กระทั่งการได้กลิ่น โดยจะตัดขาดเราออกจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันเพื่อเข้าไปสู่ภาพที่จำลองขึ้นมา ตัวอย่างเช่น การจำลองสถานที่กูเกิล สตรีตวิว (Google Street View) หรือล่าสุดเฟซบุ๊กได้มีการนำเทคโนโลยีการจำลองสภาพแวดล้อมจริง (Virtual Reality; VR) มาพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันการประชุม ซึ่งมีชื่อว่าเฮอริซอล เวิร์ครูม (Horizon Workroom) ที่เปลี่ยนบรรยากาศการทำงานด้วยโลกเสมือนจริง แบบฟรี ทู เพลย์ (Free-to-Play) โดยเข้าใช้งานผ่านอุปกรณ์แว่นตา Oculus Quest2 Metaverse ที่ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เฉพาะในเกมและการให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาใช้ในด้านการแพทย์ การเรียน การทำงาน การซื้อขายสินค้าบนโลกออนไลน์ และอื่น ๆ ส่งผลให้บริษัทด้านเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น Facebook Microsoft ประกาศตัวเข้าสู่โลกเมตาเวิร์สซึ่งมีการผสมผสานกันของโลกจริงกับโลกเสมือนออนไลน์ที่ทับซ้อนกันอยู่ให้เราสามารถใช้ชีวิตทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน ทั้งสองโลกควบคู่ไปด้วยกันโดยมีกิจกรรม มีการดำเนินธุรกิจ มีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและชุมชน และมีการสร้างเศรษฐกิจในโลกเสมือนด้วย จนแทบจะเป็นโลกจริงอีกใบหนึ่ง

ศิลปะการแสดงเป็นศาสตร์ที่แสดงโดยตัวบุคคลเป็นหลัก โดยบุคคลหรือผู้แสดงเป็นเครื่องมือที่สามารถสื่อสารได้ระหว่างบุคคล เหตุการณ์ หรือเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกันตามบริบทเรื่องราวที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในไทยแบ่งได้หลายรูปแบบอาทิ ละครทีวี ละครเวที ศาสตร์แห่งการระบำ รำ ฟ้อน และนาฏศิลป์ไทยแสดงแบบจารีตนาฏศิลป์ประเภทระบำ รำ ฟ้อน รวมถึงนาฏยประดิษฐ์ คือการคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง โดยใช้รูปแบบหรือกลวิธีของนาฏศิลป์หลากหลายประเภท ทั้งที่เป็นชุดหนึ่งที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม โดยรวมถึงการพัฒนาปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุมหลากหลายมิติ ทั้งด้านปรัชญา ด้านเนื้อหา และอื่น ๆ อีกมากมาย นักนาฏยประดิษฐ์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Choreographer (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547, น.225-252) กล่าวได้ว่า ศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์นั้น เกิดขึ้นจากความต้องการที่จะถ่ายทอดหรือสร้างสรรค์ความประทับใจที่เกิดขึ้น สิ่งที่สะท้อนถึงความคิด อารมณ์ความรู้สึกของการออกแบบ สร้างสรรค์ หรือศิลปะที่มีต่อหลาย ๆ ปัจจัย การแสดงความคิดเห็นความรู้สึกของศิลปินในทางนาฏศิลป์ (ฉันทนา เอี่ยมสกุล, 2550, น.11-12) นาฏมวยไทยหนึ่งในรูปแบบการสร้างสรรคโดยใช้แนวคิดเดียวกับการสร้างสรรคผลงานร่วมสมัยที่บูรณาการณของศาสตร์ทั้งด้านศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ผสมผสานเสนอด้วยรูปแบบของกีฬามวยไทย นับเป็นหนึ่งผลงานการสร้างสรรคมิติสุนทรียะของการสร้างสรรคอีกศาสตร์หนึ่งได้อย่างเหมาะสมและมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทและวิถีของผู้เสพงานในยุคปัจจุบัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการปรับตัวหรือการพัฒนาในศาสตร์นั้น จะต้องมีการพัฒนาและปรับตัวตามวิถีในทุกศาสตร์ทุกด้าน บทความวิชาการฉบับนี้มีมุ่งเน้นให้เห็นการปรับตัวของศาสตร์ด้านดิจิทัลหรือที่เรียกว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence; AI) กับศาสตร์ด้านศิลปะ การแสดงที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมเดิม นำเสนอในรูปแบบใหม่ที่ร่วมสมัยและยังเป็นการบูรณาการข้ามศาสตร์อย่างลงตัว

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อเสนอแนวทางในการบูรณาการข้ามศาสตร์ผสมผสานในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดงร่วมสมัยนาฏมวยไทย กับการใช้สื่อดิจิทัลมาเป็นองค์ประกอบเสริมด้านงานเทคนิคภาพประกอบการแสดง เพื่อความสมบูรณ์ของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดง

เมตาเวิร์สสื่อดิจิทัลในสังคมปัจจุบัน

ในปัจจุบันโลกของเราถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ และมีการพัฒนาเทคโนโลยีกันอย่างรวดเร็วทั้งด้านของการสื่อสาร และการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ มากมาย รวมทั้งการพัฒนาโลกเสมือนจริง หรือ Visual Reality ที่ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และในช่วงที่เผชิญกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (โควิด-19) การติดต่อการเข้าถึงผู้คนเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่เทคโนโลยีการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงมามีบทบาทมากขึ้นกับอนาคตของเรา

เมตาเวิร์ส เป็นการนำคำว่าเมตา (Meta) รวมกับคำว่า เวอร์ส (Verse) หรือจักรวาลนฤมิตร ซึ่งหมายถึงโลกเสมือนจริงสามมิติที่มีตัวตนที่เป็นอวตารหรือรูปร่างสมมติสามมิติในโลกเสมือนจริง มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเมือง เศรษฐกิจ สังคม บันเทิง และกิจกรรมทางวัฒนธรรม มีการใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งเมตาเวิร์สถูกใช้ครั้งแรกในเนล (Neil) นิยายวิทยาศาสตร์เรื่องสโนว์สแกลช ในปี ค.ศ. 1992 และอ้างอิงสู่โลกที่เสมือนจริงและความเป็นจริงโต้ตอบและสร้างคุณค่าผ่านกิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ เมตาเวิร์ส เติบโตอย่างต่อเนื่อง (Sang-Min Park AND Yong-Gab Kim, 2022, P.141-144)

อวตาร หมายถึง อัตตาที่ล่องมาสู่อวตารโลกซึ่งเริ่มต้นจากแนวคิดพื้นฐานในพระเจ้า ซึ่งได้เปลี่ยนร่างเป็นมนุษย์ ก่อนหน้านี้อวตารถูกใช้ในรูปแบบที่เกินจริงในโลกเสมือนจริงมากกว่าสะท้อนโลกแห่งความจริง อย่างไรก็ตามมันค่อย ๆ แปรเปลี่ยนเป็นรูปแบบอุดมคติที่ฉายภาพรูปลักษณ์ภายนอกและสะท้อนอัตตา อวตารได้กำหนดบทบาททางสังคมที่เหมาะสมสำหรับงานและบุคคลในเมตาเวิร์สโดยเฉพาะเครื่องแต่งกายและสิ่งของในเมตาเวิร์สใช้เป็นสื่อ

ในการแสดงความหมายทางสังคมของรูปแบบตัวและต่าง ๆ อาทิ บริษัทเสื้อผ้าหรือให้ความสนใจและจัดจำหน่ายเป็นสินค้า คนรุ่นใหม่มองว่าเป็นเครื่องหมายทางสังคมของโลกเสมือนจริง คือการสร้างภาพสมมุติให้เกิดขึ้นเสมือนมีความสำคัญเท่ากับโลกแห่งความเป็นจริง (Sang-Min Park AND Young-Gab Kim, 2022 P.141-144)

การจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงหรือ Virtual Reality หรือเรียกโดยย่อว่า VR เป็นการจำลองภาพ 3 มิติ ที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์มีการสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ผู้ใช้สามารถเลือกทิศทางและเปลี่ยนมุมมองได้แบบ 360 องศา และได้ต่อกับประสาทสัมผัสทั้ง 5 ผ่านอุปกรณ์ โดยเทคโนโลยี VR ถูกนำไปใช้ในการฝึกซ้อม เช่น การจำลองสำหรับการฝึกบิน การฝึกซ้อมทางการทหาร แต่ในปัจจุบันเรามักจะเห็นจากการเล่นเกม งานคอนเสิร์ตที่ถูกจัดบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยเทคโนโลยี VR เป็นเทคโนโลยีต้นแบบ ถูกพัฒนาขึ้นโดยอีแวน ซูเทอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) ประเทศสหรัฐอเมริกา สำหรับไว้ใช้ในทางทหาร และใช้ในการจำลองนักบินเพื่อลดการสูญเสียสภาพเสมือนจริง จะทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกว่าเขาอยู่ในโลกที่แตกต่างและดำเนินการในโลกที่คล้ายกัน เช่นเดียวกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพมีการใช้อุปกรณ์พิเศษต่าง ๆ เช่น หมวกนิรภัย ชุดหูฟัง และลู่วิ่งรอบทิศทาง ซึ่งได้รับประสบการณ์ผ่านรูปแบบการมองเห็น การได้ยินเสียง การสัมผัส การเคลื่อนไหวและการปฏิสัมพันธ์ตามธรรมชาติกับวัตถุเสมือน ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Ready Player one เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับเมตาเวิร์ส โดยผู้ใช้งานจะสวมแว่น Visual Reality; VR โดยคาดไว้ที่ศีรษะแล้วเข้าไปทำกิจกรรม พูดคุย ซื้อของ ขายของ หรือสร้างชุมชนในนั้นได้โดยใช้ร่างอวตาร หรืออุปกรณ์ที่ทำให้มองเห็นโลกเสมือนจริงจากเมตาหรือจอแสดงผลแบบสวมศีรษะเพลย์สเตชัน วีอาร์ (PlayStation VR) จากบริษัทโซนี่ (SONY) เป็นต้น ส่วนเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality; AR) เป็นโลกเสมือนจริงในยุคต่อมาที่มีการปรับปรุงและสร้างบางสิ่งขึ้นมาซ้อนทับอยู่บนโลกความจริง โดยเป็นการสร้างสิ่งของหรือตัวละครแบบลอยอยู่บนพื้นผิว มีการใช้พื้นที่ทางกายภาพ โดยมีอุปกรณ์ป้อนข้อมูล

เนื่องจากผู้ใช้ที่กำลังเดินทางมักไม่มีอิสระในการพิมพ์คำสั่งลงในคอมพิวเตอร์ ด้วยเหตุนี้ ระบบ Augmented Reality; AR จึงได้รับการออกแบบให้ทำงานร่วมกับเทคโนโลยีหลายประเภท เช่น หน้าจอสัมผัสของอุปกรณ์มือถือ ซึ่งให้การโต้ตอบที่เป็นธรรมชาติ หากมีโทรศัพท์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ เช่น เทคโนโลยีการจดจำเสียง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถควบคุมระบบผ่านเสียงพูด และระบบจดจำท่าทาง โดยทั่วไปจะแปลการเคลื่อนไหวของมือผู้ใช้เป็นคำสั่ง ทำให้มีองค์ประกอบเสมือนในสภาพแวดล้อมทางกายภาพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ผสานกับพื้นที่เชิงกายภาพกับโลกเสมือน มีการคาดการณ์เชิงพื้นที่ของสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัลที่อาศัยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ด้วยอย่างเช่น เกมโปเกมอน โก (Pokemon Go) และการสร้างจำลองที่ผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ได้ในโลกเสมือนจริง (Mixed Reality; MR) เป็นการต่อยอดจาก Augmented Reality; AR ที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เป็นโลกผสมจริงเกิดจากการนำ Visual Reality; VR และ Augmented Reality; AR เข้ามาผสมผสาน สร้างบางสิ่งเข้ามาเชื่อมโยงกับโลกจริงที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย จับต้อง และเคลื่อนย้ายสิ่งของที่ถูกสร้างโดยโปรแกรมได้ (Mystakidis Stylianos, 2022, P.486-497)

สรุปได้ว่าเมตาเวิร์ส เทคโนโลยีที่จะมีบทบาทมากในอนาคต เป็นโลกใหม่ที่คนส่วนใหญ่จะต้องเข้าไปใช้ชีวิตอยู่นั้น และมีการปฏิสัมพันธ์กันในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านอวตาร เช่น เข้าไปนัดพบ พูดคุย ดูหนังฟังเพลง เล่นเกม ซื้อของ ทำธุรกิจ ซึ่งเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีบล็อกเชน (Block chain) เทคโนโลยี 3G เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เทคโนโลยีการทำให้คอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Machine Learning) เทคโนโลยี VR/AR และ CPU/GPU เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องมีเทคโนโลยีที่ครบถึงจะเข้าใช้งานเมตาเวิร์ส ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนเทคโนโลยี Visual Reality; VR-Augmented Reality; AR และเทคโนโลยี Mixed Reality; MR คือ เป็นการทำงานเพื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาไว้บนโลกทางกายภาพ ทำให้คนสามารถที่จะปฏิสัมพันธ์

และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทั้ง 3 ได้อย่างหลากหลาย โดย AR เป็นการดึงกราฟิกมาไว้บนโลกเสมือนจริง VR การเข้าไปยังโลกดิจิทัลผ่านอุปกรณ์ เช่นแว่นตา ส่วน MR เป็นการรวมความสามารถของ AR และ VR ให้สามารถปฏิสัมพันธ์กันได้เสมือนจริง

ส่วนประกอบของเมตาเวิร์ส(San-Min Park and Young-gab kim, 2022, P.141-144) มีส่วนประกอบ ดังต่อไปนี้

1. ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริง ซึ่งฮาร์ดแวร์ที่สำคัญของเมตาเวิร์ส คือจอแสดงผลแบบสวมศีรษะ (Head Mounted Display; HMD) โดย HMD จะเปิดทุกมุมมองเพื่อให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมอย่างเต็มความสามารถ และเพื่อประสบการณ์การมองเห็นที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ประกอบด้วย

1.1 จอแสดงผลแบบสวมศีรษะ (Hand-Mounted Displays; HMD) หรือจอภาพสวมศีรษะ เป็นแว่นตา บรรจุจอขนาดเล็ก ทำด้วยกระจก 3 มิติ ซึ่งครอบคลุมการมองเห็นในแนวนอนเกือบทั้งหมด ทำให้เรามองเห็นวัตถุอยู่ต่อหน้า มีการเล่นเสียงผ่านลำโพง มีการป้อนข้อมูลพื้นฐานของเมตาเวิร์สลงไป

1.2 อุปกรณ์ป้อนข้อมูลด้วยมือ (Hand-Based input Device) มีการสร้างแบบจำลองผู้ใช้ข้อมูลที่จำเป็น เพื่อให้เกิดความรู้สึกเสมือนจริงเมื่อมีการสัมผัสกับวัตถุ เช่น Data gloves ถุงมือรับรู้ ซึ่งเป็นถุงมือขนาดเบา มีเส้นใยนำแสงเรียงเป็นแถวอยู่ตามนิ้ว และจะทำให้ผู้ใช้รับรู้หรือรู้สึกถึงวัตถุสิ่งของ

1.3 อุปกรณ์รับข้อมูลแบบไม่ใช้มือ (Non-Hand-Based input Device) เป็นอุปกรณ์เสริม เช่น ติดตามศีรษะ เป็นการเปลี่ยนมุมมองโดยใช้ตาในการเคลื่อนไหว

1.4 อุปกรณ์รับข้อมูลการเคลื่อนไหว (Motion input Device) มีการใช้ความรู้สึกทางกายภาพ ซึ่งอ้างอิงจากพฤติกรรมของผู้ใช้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความสมจริงมากขึ้น

2. ส่วนประกอบทางด้านซอฟต์แวร์ เป็นส่วนของการรับรู้และการแสดงผล ได้แก่

2.1 การจดจำฉากและวัตถุ (Scene and Object Recognition) การรับรู้วัตถุเป็นกระบวนการของการรับรู้จำในเรื่องของขนาด รูปร่าง ตำแหน่ง ความสว่าง และสีของวัตถุ การจดจำฉากเป็นตัวช่วยในการจดจำที่ดี ฉากปัจจุบันคืออะไรและมีส่วนประกอบใดบ้าง และการจดจำวัตถุก็มีความสำคัญควบคู่ไปกับฉากด้วย โดยมีการวิเคราะห์ฉากที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลางและปฏิสัมพันธ์

2.2 การจำเสียงและคำพูด (Sound and Speech Recognition) การจดจำเสียงและการประมวลผลคำพูดช่วยให้เข้าใจสภาพแวดล้อมและการสื่อสารกับอวตารได้เป็นอย่างดี และสำหรับโลกเสมือนจริงจำเป็นต้องมีเทคโนโลยีที่ช่วยแยกเสียงรอบข้างและเสียงตัวเองออกจากกันและไม่ควรมีสัญญาณรบกวน

2.3 การสร้างฉากและวัตถุ (Scene and Object Generation) เช่น ห้องแสดงผลสามมิติ (Cave) ที่ประกอบด้วยจอภาพจำนวน 4 จอ เรียงต่อกันเป็นรูปลูกบาศก์ สำหรับด้านซ้าย ด้านหน้า ด้านขวา และพื้น สามารถมองเห็นวัตถุจำลองที่เขียนขึ้นมาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และวิธีสร้างสิ่งแวดล้อมและวัตถุในเมตาเวิร์สแบ่งออกเป็นวิธีการแสดงโดยสะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงและวิธีการสร้างโลกใหม่ สภาพแวดล้อมในจินตนาการ วิธีที่สมจริงในการสะท้อนสภาพแวดล้อมในโลกแห่งความเป็นจริงคือการทำซ้ำในสถานที่ที่มีชื่อเสียง เช่น พิพิธภัณฑ์หอไอเฟล และสถานที่ที่บุคคลคุ้นเคย เช่น บ้าน โรงเรียน อีกทางหนึ่งก็สร้างสภาพแวดล้อมที่เข้าถึงยาก เช่น ใต้น้ำ ดาวอังคาร ซึ่งให้ประสบการณ์เหมือนจริง ส่วนคนและสิ่งของ คือ วัตถุหลักของการสร้างวัตถุ โมดูลการสร้างวัตถุ คือ สร้างอวตารของรูปร่างมนุษย์ที่ต้องการ เช่น คนดัง สมาชิกในครอบครัว โดยเน้นการแสดงออกทางสีหน้าและการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ

2.4 การสังเคราะห์เสียงและคำพูด (Sound and Speech Synthesis) มีการสังเคราะห์เสียงที่เหมาะสมสำหรับบุคลิกตัวละครแต่ละตัว และมีความเป็นเอกลักษณ์

2.5 การแสดงภาพเคลื่อนไหว (Motion Rendering) การแสดงภาพเคลื่อนไหวของวัตถุต่าง ๆ จะเป็นแบบเรียลไทม์ และในการเคลื่อนไหวของวัตถุจะมีการจับภาพการเคลื่อนไหวเป็นแบบ 3 มิติ

3. สถานการณ์และเรื่องราว ประกอบด้วย

3.1 ตัวแทนเนื้อหาหลายมิติ (Multimodal Content Representation) ในเมตาเวิร์สผู้ใช้สร้างมัลติมีเดียจำนวนมาก ทั้งเนื้อหา (เช่น รูปภาพและวิดีโอ) ตลอดจนข้อความผ่านอวาตาร์ ข้อมูลมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นในลักษณะนี้แสดงถึงความคิดและประสบการณ์ของผู้ใช้มากกว่าการพูดคุยธรรมดา ดังนั้นจึงต้องมีการจัดการกับเนื้อหาให้มีประสิทธิภาพ

3.2 การสร้างแบบจำลองตัวแทนบุคคล (Agent Persona Modeling) ในเมตาเวิร์ส ต้องการรูปแบบบุคลิกของอวาตาร์ที่แสดงออกถึงความหลากหลายและมีความเฉพาะ เช่น ท่าทางและการแสดงออกทางสีหน้า รวมไปถึง บทสนทนา ความเข้าใจภาษา การใช้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวบุคคล การใช้เสียงโดยมีกระบวนการแปลงสัญญาณเสียงที่มีประสิทธิภาพเพื่อไม่ให้สูญเสียระดับเสียง

3.3 การเชื่อมโยงและการขยายตัวของเอนทิตีหลายมิติ (Multimodal Entity Linking and Expansion) เนื่องจากเมตาเวิร์สมีโลกทัศน์ที่หลากหลาย เชื่อมต่อวัตถุต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นกระบวนการขยายจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยง โดยอนุমানระหว่างเอนทิตี มีการอนุমানข้อมูลเพื่อให้ได้เนื้อหาที่สมบูรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อเท็จจริงและการเชื่อมต่อกับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ

3.4 การสร้างสถานการณ์จำลอง (Scenario Generation) ในการสร้างสถานการณ์จำลอง จำเป็นต้องเชื่อมต่อเหตุการณ์ที่ประกอบด้วย คน สถานที่ และความสัมพันธ์ระหว่างกัน โดยใช้แบบจำลองกราฟ ซึ่งมีการแบ่งเหตุการณ์ออกเป็นเหตุการณ์หลักและเหตุการณ์ย่อยตามความสำคัญ มีการสร้างสถานการณ์สมมติโดยมีลำดับ โครงสร้างลำดับขั้น และความสนใจเป็นพื้นฐาน และมีการเน้นเนื้อหาที่น่าสังเกต

3.5 การประเมินสถานการณ์ (Scenario Evaluation) ในการสร้างโลกเสมือนจริงอาจมีการเกิดสถานการณ์ที่ไม่สอดคล้องขึ้นได้ จึงต้องมีการสังเคราะห์สถานการณ์เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น

4. การอภิปรายและการเปิดรับความท้าทาย (Discussion and Open Challenge) ในการเข้าไปยังโลกเสมือนจริง ผู้ใช้บางส่วนอาจมีอาการข้างเคียงจากการใช้อุปกรณ์ เช่น อาการเมารถทางไซเบอร์ เนื่องจากความไม่สมดุลของภาพ การชนกันของการโฟกัสการบังคับของกล้องการชนกัน ซึ่งอาจมีผลข้างเคียง เช่น การกระพริบ ยังมีปัญหาอื่น ๆ อีก เช่น ร่างกายเมื่อยล้า น้ำหนักของหูฟัง การบาดเจ็บจากการเคลื่อนไหว ปัญหาสุขภาพจากการสวมใส่เป็นเวลานาน และผลข้างเคียงบางอย่าง เช่น อาการเมา ตาล้า และเกิดอาการชัก เพื่อที่จะลดผลข้างเคียง ทรงตัว และสรีรวิทยา ความมั่นคงทางปัญญาและสภาวะสมดุลมีความสำคัญสำหรับประสิทธิภาพของเมตาเวิร์ส เพื่อสนับสนุนความรู้สึกที่สมจริงยิ่งขึ้นทั้งการรับรู้กลิ่นและรสชาติ ความรู้สึกที่ซับซ้อน จึงต้องมีการอภิปรายและปรับปรุงต่อไป

เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเมตาเวิร์ส (Keen Collective, 2021)

1. Assisted Reality เทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกให้ผู้คนสามารถดูหน้าจอและโต้ตอบกับหน้าจอได้โดยไม่ต้องใช้มือ (Hands-Free) ตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้ ได้แก่ แว่นตาอัจฉริยะ ที่เชื่อมต่อกับเครือข่าย ให้ผู้ใช้สื่อสารและสั่งการผ่านเสียงข้อมูลจะขึ้นสู่สายตาทันที

2. Augmented Reality (AR) เทคโนโลยีโลกเสมือนที่สามารถปรากฏอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ส่วนใหญ่ธุรกิจค้าปลีกจะใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เพื่อให้ลูกค้าสามารถทดสอบนำสินค้าในโลกออนไลน์ไปจำลองในโลกจริง ตัวอย่างเช่นไอเกีย (IKEA) แบรินด์เฟอร์นิเจอร์ระดับโลก ได้ผลิตแอปพลิเคชัน เพื่อให้ลูกค้าได้ทดลองนำรูปเฟอร์นิเจอร์ที่ทำจากเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ไปทดลองวางในห้องตนเองได้

3. Meatspace คำที่ใช้เรียกโลกทางกายภาพ หรือโลกที่เราใช้ชีวิตอยู่เป็นส่วนใหญ่

4. จักรวาลโลกคู่ขนาน (Multiverse) ใช้เรียกแพลตฟอร์มหรือคอมมูนิตี้ (Community) ในโลกดิจิทัลที่ทำงานอิสระจากกันและกัน ตัวอย่างเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) มายด์คอฟ (Minecraft) อินตาแกรม (Instagram) โรบ็อก (Roblox) ฟอ์ทไนท์ (Fortnite) และ ดิสคอส (Discord) โดยตามทฤษฎีแล้วเมตาเวิร์สสามารถดึงมัลติเวิร์ส (Multiverse) เหล่านี้มาทำงานอยู่ในที่เดียวได้

5. สินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Tokens; Nfts) เป็นเสมือนเครื่องยืนยันว่าใครก็ตามสามารถครอบครอง ซื้อ หรือ ขาย และสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ใดก็ตามที่ปรากฏอยู่ในโลกดิจิทัลเท่านั้น โดยมีเทคโนโลยีบล็อกเชนคอยกำกับความเป็นเจ้าของและป้องกันการขโมย ตัวอย่างของสินทรัพย์ดิจิทัลได้แก่ ผลงานศิลปะ บัตรกีฬา ของสะสม โดยสินทรัพย์ดิจิทัลสามารถซื้อขายได้โดยสกุลเงินดิจิทัล คริปโตเคอเรนซีในการซื้อขาย

6. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality; VR) เป็นการใช้อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงผู้ใช้งานกับโลกดิจิทัล ตัวอย่างเช่น การที่ผู้คนในนวนิยายเรื่อง Ready Player One ใช้ชุดแว่น Virtual Reality เพื่อเดินทางสู่โลกแห่งเกม

ประโยชน์ของเมตาเวิร์ส นั้นมีมากมาย เช่น ในระบบการศึกษาช่วยให้คนสามารถเข้าถึงการศึกษาที่เท่าเทียม เช่น การเรียนหมอก้อาจไม่จำเป็นต้องผ่าตัดกับอาจารย์ใหญ่อีกต่อไป หรือประโยชน์ทางการแพทย์เมตาเวิร์ส สามารถใช้ในการผ่าตัดจากระยะไกล และช่วยในเรื่องการจำลองการฝึกผ่าตัดในโลกเสมือนให้มีความชำนาญมากขึ้น ด้านอุตสาหกรรม ช่วยในการออกแบบ ตรวจสอบเสมือนจริง วางแผนและเพิ่มประสิทธิภาพของสินค้า แก้ปัญหาการผลิตที่มีปัญหาในด้านของการทำงาน การมาของเมตาเวิร์สจะทำให้เกิดวิธีการใหม่ ๆ ทั้งในด้านการทำงาน บริการ ตำแหน่งงาน ที่จะทำให้การปฏิสัมพันธ์กันตอนทำงานเหมือนจริงกันมากขึ้น ในด้านวิศวกรรมมักใช้ในการออกแบบหุ่นยนต์ ด้านอีคอมเมิร์ซ (E-Commerce) ใช้ในการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ หรือจำลองสินค้าโดยไม่ต้องไปที่ร้าน ด้านการลงทุน มักใช้ในการเทรดคริปโตเคอเรนซีหรือซื้อสินค้า สินทรัพย์ดิจิทัล ด้านของความบันเทิง สามารถใช้จัดคอนเสิร์ต

ที่เสมือนจริง และสร้างตัวละครที่เสมือนจริง และในด้านการใช้ชีวิตในอนาคต
มนุษย์เราที่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกเสมือนได้ทำในสิ่งที่อยากทำเป็นในสิ่งที่อยากจะเป็น
เช่น การท่องเที่ยวยังสถานที่ที่ไม่มีโอกาสรวมถึงด้านศิลปะการแสดง หรืองาน
นาฏกรรมที่จะมีการผสมผสานนำเอาสารสนเทศไปใช้เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม
หรือเป็นองค์ประกอบเสริมที่จะทำให้การแสดงหรืองานศิลปะมีคุณค่าที่น่ารับชม
น่าสนใจมากขึ้น

นาฏมวยไทยศิลปะการแสดงร่วมสมัย

นาฏมวยไทยเริ่มมีการแสดงโดยเป็นรูปแบบการแข่งขันในปี พ.ศ. 2552
ดูแลในนามบริษัท มหาภาพย์ และเปลี่ยนเป็นบริษัทสปอร์ตอาร์ตที่รู้จักในนาม
ทั่วไปว่า THAIFIGHT ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ดูแลกิจกรรมนาฏมวยไทยโดยภายใต้
การบริหารงานของคุณนพพร วาทิน ตำแหน่งประธานจัดการแข่งขันกีฬา
ชกมวยไทย THAI FIGHT และ THAI FIGHT EXTREME 2011 ในปีพ.ศ. 2554
การแสดงนาฏมวยไทยขับเคลื่อนด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมแบบการประกวด
การแข่งขันโดยได้ดำเนินกิจกรรมมาเป็นเวลามากกว่า 10 ปีโดยสามารถสรุปผู้ที่
ประสบความสำเร็จหรือที่ได้รับรางวัล ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 จนถึงปี พ.ศ. 2564
รวมทั้งสิ้น 12 ปี แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องของการจัดโครงการนาฏมวยไทย
โดยระเบียบของรูปแบบต้องมีคุณสมบัติ คือ ต้องสมัครในนามสถาบันการศึกษา
หรือในลักษณะชมรมหรือมูลนิธิที่เข้าร่วม โดยรูปแบบการแสดงต้องมีรูปแบบ
ดังนี้

การสร้างสรรค์นาฏมวยไทย สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดองค์ประกอบ
8 ประการ ของธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล (2563, น.7) ประกอบด้วย
1. องค์ประกอบด้านบทการแสดง 2. องค์ประกอบด้านนักแสดง 3. องค์ประกอบ
ด้านการแสดง 4. องค์ประกอบด้านพื้นที่การแสดง 5. องค์ประกอบด้านอุปกรณ์
ประกอบการแสดง 6. องค์ประกอบด้านการแต่งกาย 7. องค์ประกอบด้านเสียง
ประกอบการแสดง และ 8. องค์ประกอบด้านแสงในการแสดง โดยการสร้างสรรค์
นาฏมวยไทยสามารถอธิบายจำแนกแต่ละด้านในองค์ประกอบไว้ได้ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านบทบาทการแสดง ในการแสดงนาฏมวยไทยเป็นรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์ที่ไม่มีข้อกำหนดตายตัวในด้านบทบาทประกอบการแสดง โดยผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบการแสดงได้อย่างอิสระ โดยสามารถสร้างสรรค์ได้ 2 แบบ คือ 1.บทบาทแสดงในรูปแบบแนวคิดประกอบการแสดง โดยไม่มีคำบรรยายประกอบการแสดงนำในรูปแบบความคิดรวบยอดของการแสดง และ 2. นำเสนอในรูปแบบบทบาทการแสดงคือใช้เป็นคำพูดในลักษณะบทบรรยายในการแสดงนั้น ๆ

2. องค์ประกอบด้านนักแสดง ในการคัดเลือกนักแสดงของนาฏมวยไทยนั้น ไม่มีข้อกำหนดที่ตายตัวสามารถแสดงได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง โดยนักแสดงถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในองค์ประกอบหนึ่ง เพราะในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผลงานด้านศิลปะการแสดง นักแสดงเป็นผู้ที่ถ่ายทอดผลงานจากการสร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอต่อผู้รับชม

3. องค์ประกอบด้านการแสดง ในการแสดงนาฏมวยไทยด้านการแสดงหรือลีลา คือ ส่วนประกอบหลักที่สำคัญและแตกต่างจากศาสตร์ศิลปะการแสดงอื่น ๆ โดยด้านลีลาของการแสดงนาฏมวยไทยเน้นลีลาท่าทางที่แข็งแรง สามารถแสดงออกด้วยท่าทางมวยไทยที่ชัดเจนสมบูรณ์

4. องค์ประกอบด้านพื้นที่การแสดง ในประเด็นด้านพื้นที่การแสดงนาฏมวยไทยสามารถแสดงได้ในทุกพื้นที่ แต่มีข้อควรระวัง คือ เรื่องความเหมาะสมของความแข็งแรงเพื่อความปลอดภัยทั้งผู้แสดงและผู้รับชม เนื่องจากหากพื้นที่ไม่แข็งแรงเพียงพอสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้

5. องค์ประกอบด้านอุปกรณ์ ในด้านนี้ไม่มีข้อกำหนดที่ตายตัวขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานว่านำเสนอแนวคิดใดแต่ต้องให้สัมพันธ์กับองค์ประกอบด้านบทหรือแนวคิดหลักของการแสดง

6. องค์ประกอบด้านการแต่งกาย ในการออกแบบเครื่องแต่งกายการแสดงนาฏมวยไทย มีข้อกำหนดหลักคือ มงคลสวมศีรษะ ประเจียดแขน และผ้าพันมือ เป็นเครื่องแต่งกายหลัก ในส่วนอื่น ๆ สามารถสร้างสรรค์ได้

ไม่จำกัดรูปแบบแต่ต้องสามารถเสริมการแสดงให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวตัวได้อย่างคล่องแคล่ว

7. องค์ประกอบด้านเสียงประกอบการแสดงนาฏมวยไทยในประเด็นนี้ ผู้สร้างสรรค์สามารถออกแบบได้อย่างอิสระโดยมีความยาวไม่เกิน 4 นาที

8. องค์ประกอบด้านแสงในการแสดง การออกแบบแสงสำหรับเวทีการแสดงควรคำนึงถึงหลายปัจจัยความพร้อมของฝ่ายเวทีสถานที่ สำหรับการแสดงนาฏมวยไทยแสงเป็นองค์ประกอบให้แสงสว่างกับผู้แสดงและผู้รับชม โดยสามารถใช้แสงได้ทุกแบบหรือแม้กระทั่งแสงธรรมชาติก็เพียงพอกับการแสดง และไม่เป็นอุปสรรคทั้งผู้รับชมและผู้แสดง

นาฏมวยไทย-นาฏเวิร์ส

เมตาเวิร์สศาสตร์ดิจิทัลกับการแสดงร่วมสมัยนาฏมวยไทย ในชื่อ “นาฏมวยไทย-นาฏเวิร์ส” ได้เป็นหนึ่งในแนวคิดของการผสมผสานระหว่างศาสตร์ ศิลปะการแสดงกับงานสื่อสมัยใหม่ สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรน่า (โควิด-19) ที่มีผลกระทบต่อทุกศาสตร์และองค์กรในการปฏิบัติงาน หรือสร้างสรรค์งาน กล่าวได้ว่าสิ่งใดที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ล้วนแล้วแต่ได้รับผลกระทบทั้งสิ้น

ผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการแข่งขันนาฏมวยไทยได้มีการปรับรูปแบบ จากเดิมที่จะจัดในสถานที่ลักษณะ อาคาร หรือห้องประชุมที่เป็นลักษณะปิด และมีผู้รับชมไม่ต่ำกว่า 100 คน ได้ปรับรูปแบบโดยใช้ชื่อการแข่งขันว่า นาฏมวยไทย-นาฏเวิร์ส นำเสนอในแนวคิด คนจริงบนเวทีภาพเสมือนจริง “นาฏมวยไทย” ในรูปแบบ เวอร์ชวล สเตจ (Virtual Stage) ผู้เข้าแข่งขันตัวจริง ที่โลดแล่นไปกับภาพเสมือนจริง คุณณพรัตน์ พุทธิรัตนมณี รองประธาน จัดการแข่งขันมวยไทยไฟท์ ได้มีการจัดการแข่งขัน “ISUZU NATAVERSE 2022” ในโครงการ “รักชาติ รักษ์มวยไทย” โดยพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ทรงพระราชทานถ้วยรางวัลชนะเลิศเป็นปีที่ 12 ติดต่อกันปีนี้ผู้จัดการแข่งขันฯ มีการปรับพลิกูปแบบการแข่งขันสู่การโชว์ในรูปแบบ เวอร์ชวล สเตจ (Virtual Stage) ที่มีผู้เข้าแข่งขันตัวจริงที่โลดแล่นไปกับภาพเสมือนจริงกล่าวว่า

“การสร้างคุณค่าเนื้อหาผลงานเทคโนโลยียุคใหม่ ให้คนได้เห็นความงดงาม เสน่ห์ และเรื่องราวของวัฒนธรรมมวยไทย ที่แฝงแนวคิดปรัชญาผ่านโลกแห่งจินตนาการไร้ขีดจำกัด นาฏมวยไทย เมตาเวิร์ส งานต้นแบบงานเวอร์ชวล อีเวนต์ ที่นำเสนอศิลปวัฒนธรรมและมวยไทยที่มีผลงานใหญ่ที่สุดของเมืองไทย คิดว่านี่คือครั้งแรกในวงการมวยไทยที่เราเอาโลกดิจิทัลมาขับเคลื่อนกับศิลปะมวยไทยอย่างสมบูรณ์ที่สุด” (เดลินิวส์ออนไลน์, 2565)

การผสมผสานระหว่างศาสตร์ศิลปะการแสดงกับงานสื่อสมัยใหม่ อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานเราสามารถเห็นได้หลากหลายรูปแบบโดยศาสตร์อื่น ๆ โดยการแสดงนาฏมวยไทยยังคงคุณค่าในทุกองค์ประกอบของชิ้นงาน (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2564, น.153-168) โดยสื่อเทคโนโลยีจะนำมาเป็นส่วนประกอบเสริมให้การแสดงสมบูรณ์สวยงาม แต่การปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ นาฏมวยไทยนี้ทำให้เหตุถึงการปรับตัวของศาสตร์ตามที่สถานการณ์ปรากฏการณ์หรือช่วงเวลานั้นนับว่านาฏมวยไทยมีการปรับตัวที่รวดเร็วในรูปแบบหนึ่ง

สรุปและอภิปรายผล

นาฏมวยไทยศิลปะการแสดงร่วมสมัยข้ามศาสตร์ทั้งศาสตร์ศิลปะกีฬา นำเสนอผ่านลีลาทางการแสดงร่วมถึงการผสมผสานระหว่างงานสื่อสมัยใหม่ อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่นาฏมวยไทย-เมตาเวิร์ส คือหนึ่งรูปแบบที่เราสามารถเห็นได้ถึงการปรับตัวให้เข้ากับบริบทที่หลากหลายรูปแบบโดยศาสตร์อื่น ๆ และจะนำมาเป็นส่วนประกอบเสริมให้การแสดงสมบูรณ์สวยงามแต่การผสมศาสตร์อื่น ๆ ผู้สร้างสรรค์นำเทคนิคมาใช้เป็นองค์ประกอบเสริมที่ทำให้การแสดงที่สวยงามสมบูรณ์

นาฏมวยไทย-นาฏเวิร์ส การแสดงที่บูรณาการผสมผสานระหว่างเทคนิคด้านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence; AI) คือการนำเอาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงเมตาเวิร์สที่เป็นเรื่องใหม่ในยุคปัจจุบันมาผสมผสานและเป็นศาสตร์ที่กำลังเป็นที่จับตามองหรือที่เรียกอีกชื่อว่า จักรวาลนฤมิตร

ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วมาผสมผสานรูปแบบการประกวดนำเสนอการแสดงในรูปแบบ Virtual Stage ที่เป็นรูปแบบใหม่บันทึกเทปในสตูดิโอลักษณะที่เรียกว่า กรีนสกรีนที่แตกต่างจากรูปแบบเดิมที่ใช้มากกว่า 10 ปี โดยเทคนิควิชวลเอฟเฟคกรีนสกรีนดังกล่าวมาปรับใช้ประกอบรวมจากความคิดรวบยอด Concept ตาม ทำให้การแสดงสมจริงจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ นาฏมวยไทย-นาฏเวีร์ส อาจไม่ใช่เรื่องใหม่ในวงการของสื่อโทรทัศน์หรืองานด้านนิเทศศาสตร์ แต่เป็นเรื่องใหม่ของการสร้างสรรค์งานในลักษณะนาฏยศิลป์ เนื่องจากกระบวนการวิธีการทำงานของศาสตร์ที่แตกต่างแต่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏมวยไทย-นาฏเวีร์ส จากแนวคิดของผู้ผลิตผลงานนับว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์แบบเพราะเมตาเวีร์สสามารถสร้างสรรค์ภาพจากจินตนาการเสมือนจริงได้อย่างสมบูรณ์และยังเป็นอีกข้อค้นพบ หรืออาจเรียกว่าข้อทดลองใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการศิลปะการแสดงนาฏมวยไทย การผสมผสานเป็นเรื่องที่กล่าวถึงในทุกวงการโดยเฉพาะวงการวิชาการ ที่มีการใช้ศาสตร์ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงหรือโดยนัยยะการปฏิบัติ ได้มีการปรับใช้กับกระบวนการนี้มากขึ้นอย่างชัดเจนและมีผลลัพธ์เชิงประจักษ์

นาฏมวยไทย-นาฏเวีร์ส คือ หนึ่งผลลัพธ์ของการปรับใช้ศาสตร์ดิจิทัลในยุค พ.ศ. 2565 ที่เกิดขึ้นจากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (โควิด-19) ที่ทำให้การถ่ายทอดผลงานนาฏมวยไทย ในรูปแบบเดิมต้องปรับตัว สิ่งเหล่านี้คือการผสมผสานระหว่างศาสตร์ที่มากกว่าหนึ่งถึงสองศาสตร์ หากมาวิเคราะห์ที่ตัวรูปแบบของผลงานชิ้นนี้จะพบได้ว่ามีหลอมรวมถึงสามศาสตร์ ประกอบด้วย ศาสตร์ด้านดิจิทัล ศาสตร์ด้านศิลปะการแสดง และศาสตร์ด้านกีฬา มวยไทย ที่ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์และนำเสนอออกสู่สาธารณชนอย่างประจักษ์ หากเราลองมองหรือวิเคราะห์ดูแล้วนั้น งานด้านศิลปะกรรม งานด้านดิจิทัล และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวล้วนมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ แต่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเอาข้อดีมาสร้างสรรค์รวมโดยปราศจากคำว่าเป็นไปไม่ได้ หรือทำไม่ได้ ทำให้เกิดเป็นงานในรูปแบบดังกล่าวผู้เขียนเพียงแค่นี้เป็นผู้ที่นำสิ่งที่เกิดขึ้นมาวิเคราะห์ถึงกระบวนการทำงานที่ไม่มีคำว่าส่วนผสมหรือ

ข้อกำหนดที่ตายตัว หากเพียงแค่ “ศิลปิน” เปิดใจรับสิ่งใหม่และกล้าทำ เพื่อประโยชน์ของศาสตร์และไม่ปิดกั้นเทคโนโลยีที่เข้ามามีส่วนส่งเสริมให้ ชี้นงานสวยงาม ถึงแม้จะมีบางประเด็นที่กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence; AI) กำลังเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ และอาจ ส่งผลกับการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในบางแขนง งานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึง การประยุกต์ใช้สิ่งรอบตัว โดยการส่งเสริมเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน การสร้างสรรค์อย่างเหมาะสมและยังคงความถูกต้องของจารีตในผลงาน สามารถทำให้เป็นงานศิลปะที่สมบูรณ์และเพิ่มมูลค่า เพราะงานศิลปะของไทย ที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในพื้นที่ที่สามารถพัฒนาเป็นซอฟต์แวร์ หรือที่เรียกว่าแนวคิดทฤษฎีอำนาจอ่อน ที่สามารถแปลงวัฒนธรรมให้กลายเป็น อำนาจที่แข็งแกร่ง แข็งแกร่งและสามารถยอมรับได้ สิ่งเหล่านี้จากการผสมผสาน ทางวัฒนธรรมกับวิถีใหม่ทางดิจิทัลหรือด้านอื่น ๆ อาจนำไปสู่การดึงดูด กลุ่มผู้เส่งงานศิลปะที่หลากหลายและกลายเป็นที่ยอมรับ อีกทั้งเพื่อการพัฒนา และประโยชน์ของศาสตร์ศิลปกรรมและเพื่อเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- ฉันทนา เอี่ยมสกุล. (2550). *ศิลปะการออกแบบท่ารำนานาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์*. บพิธการพิมพ์.
- ดาริณี ชำนาญหมอ. (2564). แนวคิดการใช้สื่อเทคโนโลยีกับการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์. *ว.ศิลปกรรมศาสตร์*. 25(1), 153-168.
- เตลินิวส์ออนไลน์. (2565). จัด ‘นาฏมวยไทย-นาฏเวีร์ส’ คนจริงบนเวที ภาพเสมือนจริง. สืบค้น 11 ธันวาคม 2565. จาก www.dailynews.co.th/news/823289
- ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล. (2563). การเต้น: เทคนิคและสไตล์โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอน ประจำปีงบประมาณ 2563 ใน *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา ศคก317. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *นาฏศิลป์ปริทรรศน์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Keen Collective/Digital Agency. (2021). *Metaverse เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีอะไรบ้าง*. สืบค้น 4 กรกฎาคม 2565. จาก <https://www.keencollective.co.th/ar-blog/metaverse-เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี/>
- Mystakidis, S. (2022). *Metaverse*. สืบค้น 4 กรกฎาคม 2565, จาก <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Park, S. M. & Kim, Y. G. (2022). *A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges*. สืบค้น 4 กรกฎาคม 2565. จาก https://www.researchgate.net/publication/357596453_A_Metaverse_Taxonomy_Components_Applications_and_Open_Challenges