

## Pokemon Go

### สัญญาณเตือนเข้าสู่ยุคดิจิทัลเต็มรูปแบบ



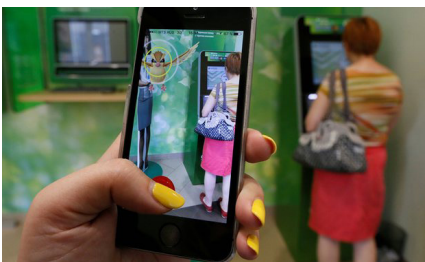
<https://lytimg.com>

ประชากรโลกกำลังมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ทำให้เกิดปรากฏการณ์การโอนอำนาจจากรัฐหรือองค์กรภาคธุรกิจสู่ประชาชนอย่างรวดเร็ว

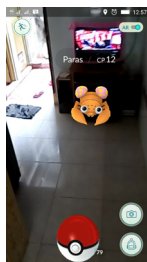
#### o โปเกมอน โก (Pokemon Go)

เป็นเกมที่เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็น “เทรนเนอร์” ตามจับเหล่ามอนสเตอร์ตัวน้อยๆ ที่เรียกว่า “โปเกมอน” โดยใช้โทรศัพท์ที่เชื่อมโยงกับ GPS ให้ผู้เล่นเห็นภาพในเกมซ้อนทับภาพจริงบน google maps ผ่านมือถือ กำหนดพิกัดล่าเหล่าสัตว์ประหลาดเพื่อแลกเปลี่ยนสะสม ให้ก้าวข้ามพันเลเวลขึ้นไปเรื่อยๆ ตามที่เกมระบุเอาไว้

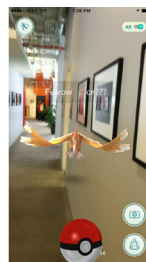
ลักษณะสำคัญของเกม Pokemon Go คือ สิ่งที่เรียกว่า Augmented Reality หรือ AR เป็นการเอาสิ่งที่อยู่ในโลกเสมือนจริงมาใส่บนโลกที่เป็นความจริง คือ ภาพที่เห็นในขณะที่เล่นจะเป็นภาพจริงของสถานที่นั้นเหมือนกับที่เราเปิดกล้องถ่ายรูปขึ้นถ่าย แต่จะมีรูป pokemon (และ monster ต่าง ๆ) เข้ามาให้เห็นเป็นภาพเสมือนจริง ซึ่งต้องออกตามจับในสถานที่ต่าง ๆ



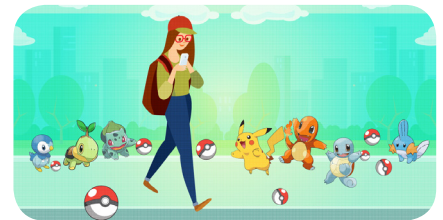
<https://www.theguardian.com>



<http://www.bagustuta.com>



<http://www.cnet.com>



<http://factordaily.com>

นับจากนี้ไป จะเกิดปรากฏการณ์ในลักษณะโปเกมอนถี่ขึ้นเรื่อย ๆ จนจะกลายเป็นวัฒนธรรมดิจิทัล (digital culture) โดยผู้คนทั่วโลกจะมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายร่วมกัน แต่อาจอยู่ในรูปแบบอื่นที่มีความสลับซับซ้อนขึ้น ซึ่งต้องใช้ความเข้าใจที่ลึกซึ้งในการบริหารจัดการภัยคุกคามไซเบอร์ดังกล่าว ทั้งในแง่มุมมองประโยชน์และโทษ

<https://www.beartai.com/article/beartai-ict/112643>  
<http://thaipublica.org/2016/08/pokemon-go-topol/>  
<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=959000078953>

#### o ปรากฏการณ์ Pokemon Go

แม้ Pokemon Go เป็นเพียงการให้บริการดิจิทัลในอุตสาหกรรมเกมเท่านั้น แต่มีผลกระทบต่อทุกภาคส่วน จะมีการเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการในทุกอุตสาหกรรมโดยผู้บริโภคนจะเป็นผู้เข้ามาบังคับให้องค์กรเปลี่ยนแปลง จะเกิดบริษัทเล็กๆ ของคนรุ่นใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วด้วยนวัตกรรมมีการบริหารจัดการแบบ Realtime และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภคผ่าน social media เป็นหลัก และที่กลับหัวกลับหาง คือ ผู้บริโภคจะเป็นผู้ทำการตลาดให้ภาคธุรกิจเอง

#### o ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

ผู้จะเล่นต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหลายประการแก่ผู้พัฒนาเกม ข้อมูลดังกล่าวจะมีลักษณะเกินเลยไปจากการเก็บข้อมูลทั่วไป อาจเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ รวมไปถึงอาจเป็นอันตรายต่อผู้เล่นเกม ผู้ซบชี้ยานพาหนะ ตลอดจนเพื่อนร่วมทางที่สัญจรบนท้องถนนได้ ซึ่งจะเป็นความท้าทายของภาครัฐของทุกประเทศในด้านนโยบายและกฎหมายด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ ที่ต้องสมดุลกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ

 **ประชาคมอาเซียน (ASEAN Community)**

**จุดแข็งแต่ละประเทศในอาเซียน**

๑. **ประเทศกัมพูชา** ได้แก่ ทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลายและอุดมสมบูรณ์ โดยเฉพาะน้ำ ป่าไม้และแร่ชนิดต่างๆ
๒. **ประเทศไทย** ได้แก่ มีแรงงานจำนวนมาก ที่ตั้งเหมาะแก่การเป็นศูนย์กลางโครงข่ายเชื่อมโยงการคมนาคมด้านต่างๆ เป็นฐานการผลิตสินค้าอุตสาหกรรมและสินค้าเกษตรหลากหลายรายใหญ่ของโลก
๓. **ประเทศบรูไน** ได้แก่ รายได้เฉลี่ยต่อคน/ต่อปี อยู่ในอันดับที่ ๒ ของอาเซียน และอันดับ ๒๖ ของโลก เป็นผู้ส่งออกน้ำมัน และมีปริมาณการสำรองน้ำมันเป็นอันดับ ๔ ของอาเซียน
๔. **ประเทศเมียนมาร์** ได้แก่ มีทรัพยากรธรรมชาติ น้ำมันและก๊าซธรรมชาติจำนวนมาก มีพรมแดนเชื่อมโยงจีนและอินเดีย
๕. **ประเทศฟิลิปปินส์** ได้แก่ มีประชากรจำนวนมากอันดับที่ ๑๒ ของโลก แรงงานทั่วไปมีความรู้สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้

ที่มา : <http://www.thai-aec.com/969#more-969>