เพื่อนยามยากในทุกการสอบ

more sheet

ยันต์กันก๊อป

ห้ามส่งต่อหรือนำไปถ่ายเอกสาร

เพื่อปกป้องสิทธิและให้ความเป็นธรรมต่อนักเขียนชีทสรุป

สงวนสิทธิ์ส่งต่อชีทที่ได้รับ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537
ห้ามคัดลอก ทำซ้ำ ดัดแปลงหรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งในชีทไปเผยแพร่
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น โดยไม่ได้รับอนุญาต จาก more sheet
หากฝ่าฝืนจะดำเนินคดีตามกฎหมาย

ซื้อ-ขายชีทสรุปได้ที่

www.moresheet.co

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด

Week 02 Virtual Ontology (ภววิทยาของความเป็นจริงเสมือน)

ความเป็นจริงเสมือน

- มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ(Multidisciplinary) ที่หลากหลายสาขาศึกษาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ไม่ใช่งานเฉพาะนักคอมฯ เท่านั้น
- เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์
- คือระบบที่มีการจำลอง(simulation) สิ่งแวดล้อมประดิษฐ์ (Artificial Environment) เช่น โปรแกรมการฝึก การสร้างภาพจำลองทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือความบันเทิง
- ผู้ใช้งานระบบ คือ การสร้างประสบการณ์ที่ผู้ใช้เหมือนอยู่ในสภาพ แวดล้อมประดิษฐ์ เกี่ยวกับ ภาพ เสียง สัมผัส ในสภาพแวดล้อมในระบบ

ภววิทยา

คือสาขาหนึ่งของอภิปรัชญาที่ศึกษาเกี่ยวกับค.มีอยู่ มุ่งเน้นคำถามเกี่ยวกับการมีอยู่หรือการเป็นอยู่ของสิ่งต่างๆ เช่น ม้ามีอยู่จริง ม้ายูนิคอร์นไม่มีอยู่จริง ค.ยุติธรรม มีอยู่จริง? ประชาธิปไตยมีอยู่จริง? โลกเหมือนมีอยู่อย่างไร ค. จริงของวัตถุเสมือนคืออะไร

อภิปรัชญา (metaphysics)

- ความมีอยู่ beings (สิ่งที่มีอยู่จริงคืออะไร) (อะไร บ้างที่มีอยู่)
- สัจจะนิยม realism คือโลก (วัตถุ) มีอยู่จริง naive realism (สัจจะนิยมแบบไร้เดียงสา เชื่อว่าโลกมันตรงกับสิ่งที่เรารับรู้)
- นามนิยม nominalism โลกมีแต่เราเข้าใจได้เพียงภาพแทนที่มันปรากฏกับเราตามคำที่เราเรียก เช่นความเป็นสีแดง "สีแดง" เป็นเพียงชื่อที่เราเรียกเพื่อช่วยในการสื่อสารเท่านั้น มีเพียงวัตถุแต่ละชิ้นที่มีจริง เช่น แอปเปิล ดุหลาบ รถดับเพลิงฯ ลฯ

ปรากฏการณ์ กับ ค. เป็นจริง (appearance vs reality)

เช่น การเกิดกลางวัน กลางคืน→เราอาจคิดว่า ดวงอาทิตย์หมุนรอบโลกแต่ ค.จริงโลกหมุนรอบตัวเอง

ค. เป็นจริง คือประเด็นที่เกี่ยวกับการอธิบายสิ่งทีมีอยู่โลกที่เราพบเห็นหรือตัวตนของมนุษคืออะไร

ปรากฏการณ์ คือสิ่งที่เรารับรู้ผ่านประสาทสัมผัสแต่ ประสาทสัมผัสให้ค. จริงกับเราไม่ได้ทั้งหมดเป็นเพียงข้อมูลที่เข้าสมอง เช่น "ฉันเห็นดวงอาทิตย์"

ผู้ใช้งาน: 80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Materialism วัตถุนิยม (สสารนิยม)

ค. เป็นจริงคือ วัตถุ เช่น ฉันเชื่อว่า "ดองอาทิตย์อยู่ห่างจากโลก 93 ล้านไมล์" ประจักษ์นิยมเรารับรู้ว่าโลกวัตถุได้ผ่านประสาทสัมผัส (ร่างกายเป็นวัตถุ)

John Locke (แนวคิด แบบ naive realism) คือเรารับรู้วัตถุได้แบบที่มันเป็นวัตถุมี 2 แบบ (คุณสมบัติ)

1. คุณสมบัติปฐมภูมิ (primary quality มีอยู่ในตัวเองไม่เกี่ยวกับเรา เช่นขนาด น้ำหนัก)
2. คุณสมบัติทุติยภูมิ (secondary quality ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของเรา เช่น สี)

ปรากฏการณ์กับค. เป็นจริงเป็นประเด็นปัญหาตรงที่

- เราไม่ได้รู้โลกโดยตรง จึงไม่มีเหตุผลที่ยืนยัน ได้ว่าโลกเป็นแบบที่เราเห็นอาจจะเป็นอย่างอื่น เช่น ค. ฝันหรือ simulation (สมองยังคงทำงานอยู่แม้ว่ากำลังฝัน)
- ค. เป็นจริงเสมือน (virtual reality) มีประเด็นเกี่ยวกับ ภววิทยา (ontology) คือสถานะของค. เป็นจริงเสมือนมีสถานะอย่างไรเป็นค. "จริง" ที่เหมือนหรือว่าแตกต่างจากค. เป็นจริงหรือไม่
- ในทางปรัชญาค. เป็นจริงทางสังคม (social construction of reality) อธิบายว่าแม้ไม่มีวัตถุทางกายภาพสังคมก็ให้สถานะกับบางอย่างเป็นค. จริงเช่น กระดาษมีมูลค่า สัญญาณไฟจราจร
- ค. เป็นจริงเสมือนใช้โปรแกรมฝึกประสบการณ์ได้ เช่น โปรแกรมหัดบิน การผ่าตัดจำลอง ฯลฯ

คำว่า virtual มีค. หมาย 2 นัยยะ (bre2014)

1.เกือบหรือ เทียบเคียง ได้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2.เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการหรือทดแทนค. จริง

ความเป็นจริงเสมือน

*คืออัตถุในค. เป็นจริงเสมือนถือว่าเป็นของปลอมหรือเลียนแบบหรือไม่

*แบบจำลองคอมพิวเตอร์ที่สร้างวัตถุดิจิทัลขึ้นมา เป็นการสร้างค. จริงขึ้นมาแตกต่างจากค. จริงทางกายภาพ

*โปรแกรมเสมือนวัตถุเสมือนบางอย่างไม่มีค.สัมพันธ์ไม่เชื่อมโยงกับโลกจริง เช่น เกม เงินในเกม

ในฐานะทางเทคโนโลยี

- ลักษณะสำคัญของ VR คือ immersion (สร้างสภาพแวดล้วมเหมือนอยู่ในนั้น) interaction (โต้ตอบได้ ex. เดินได้) 3-dimensions (3 มิติ)
- VR ถูกใช้เพื่อจำลองประสบการณ์เพื่อค. ปลอดภัยทางการฝึกและลดค.สิ้นเปลืองของทรัพยากร เช่น แบบจำลองผ่าตัด แบบจำลองการฝึกบิน

ประเด็นปัญหาของการสร้างค. เป็นจริงเสมือน (Bree 2014)

1. นำเสนอค. เป็นจริงไม่ตรงกับค. จริง
2. การนำเสนอค. เป็นจริงที่อาจมีอคติเช่นในเกมใช้ปืนอย่างเดียวทำให้ฆ่าคนง่าย
3. การสร้างค. เป็นจริงที่ไม่คุ้นเคยหรือคุกคามประสบการณ์ผู้ใช้

ผู้เขียน: LOO
เผยแพร่ที่ MoreSheet.co
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only – Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Searlet is social reality

* John Earle อธิบายไว้ว่าสถาบันทางสังคมหรือเข้าหมายที่ตกลงร่วมกันในสังคมนับเป็นความจริงได้ เช่น ธนบัติทำให้กระดาษมีมูลค่า (ไม่เป็นไปตามอำเภอใจของใคร)

ปัญหาของ simulation argument

*การยอมรับสัจจะนิยมไม่ได้แก้ปัญหา Simulation Argument (สัจจะนิยมคือ การยอมรับว่ามีค. จริงที่เป็นอิสระจากการับรู้ของเรา แต่ไม่ได้ยืนยันว่าค. เป็นจริงแท้จะเป็นแบบจำลองคอมฯ หรือไม่)
*ค. เป็นจริงทางสังคมไม่ได้แก้เพราะสังคม กำหนดไม่ได้ว่าค. จริงเป็นแบบจำลองคอมฯ หรือไม่
* simulation argument เป็นรูปแบบหนึ่งของ external world skeptic แต่ค. เป็นไปได้ของ simulation มาจากค. ก้าวหน้าทางคอมฯ ที่สามารถสร้างแบบจำลองสภาพแวดล้อมใกล้เคียงค. จริง และโปรแกรมคอมฯ
* มนุษย์ต่างดาวเป็นผู้สร้าง simulation (ไม่จำเป็นอารยธรรมหรือเจ้าของเทคโนโลยีที่สร้าง เป็นแค่การพูดถึงค. เป็นไปได้ว่าจะมีอารยธรรมก้าวหน้ากว่ามนุษย์)

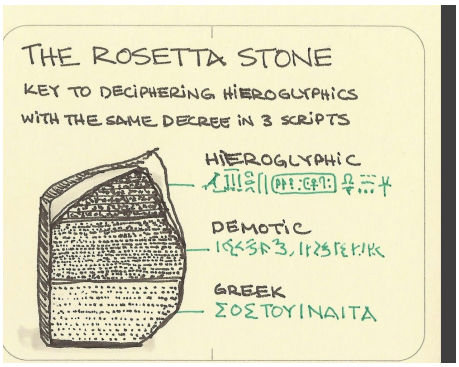
- สิ่งที่ทำให้ Simulation Argument เป็นประเด็นที่ยุ่งยากในการตอบก็เพราะว่า มนุษย์พยายามแสวงหาความจริง มนุษย์พยายามรู้ความจริง
- เมื่อมนุษย์พยายามรู้ความจริงก็เท่ากับมนุษย์พยายามแยกแยกสิ่งที่จริง/ปลอม/เสมือนจริง ออกจากกัน
- แต่ Simulation Argument ทำให้เห็นว่าปัญหาเรื่องความเป็นจริงมีความยุ่งยาก และเป็นปัญหาที่มนุษย์ยังต้องการคำตอบ แม้ว่าคอมพิวเตอร์จะช่วยอธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติได้ แต่กลับกลายเป็นว่า ความเป็นจริงนั้นอาจจะมาจากโปรแกรมหรือแบบจำลองคอมพิวเตอร์ที่ซับซ้อนกว่าที่เรารับรู้ก็ได้
- Virtual vs real (เราพยายามแยกแยะและให้ค่ากับจริง-เสมือนจริง)
- Natural vs Artificial (เราพยายามแยกแยะและให้ค่ากับธรรมชาติ-ประดิษฐ์)
- Organic vs synthetic (เราพยายามแยกแยะและให้ค่ากับอินทรีย์ - สังเคราะห์)
- Biological vs mechanic (เราพยายามแยกแยะและให้ค่ากับชีวภาพ-เครื่องจักร)

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Week 03 Hyperhistory

เทคโนโลยีกับประวัติศาสตร์

ประวัติศาสตร์เริ่มต้นเมื่อเกิดการคิดค้นตัวอักษร (ก่อนหน้าการค้นพบตัวอักษรถือเป็นยุคก่อนประวัติศาสตร์) ตัวอักษรหมายถึงระบบการจดบันทึก ตัวอักษรเก่าแก่ที่สุดคือ คูนิฟอร์มของอารยธรรมสุเมเรีย ตัวอักษรเป็นการบันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ รวมถึงองค์ความรู้ ตัวอักษรจึงเป็นเครื่องมือ หรือ วิธีการสื่อสารที่มีเทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง เช่น การรายงานของเหตุการณ์น้ำท่วม สื่อทำหน้าที่แทนการบอกต่อกัน



•โสกราตีส ไม่เห็นด้วยกับการเขียนเนื่องจากการเขียนทำให้คนไม่ใช้ค.จำ ในแง่ความสามารถของมนุษย์คนที่มีค.จำดี = มีค.สามารถพิเศษ แต่การจดบันทึกช่วยให้เกิดการส่งต่อความรู้ได้

จดหมายร้องเรียนที่เก่าที่สุดอายุเกือบ 4000 ปี

หิน Rosetta ที่ช่วยในการศึกษาจารึกโบราณจากการเทียบเคียงภาษาอักษรอียิปต์กับอักษรกรีก

- การพิมพ์เป็นเทคโนโลยีที่สำคัญกับการเผยแพร่ค. รู้อย่างมาก เพราะช่วยให้ค. รู้กระจายได้รวดเร็ว
- ขั้นตอนในการพิมพ์หนังสือ1เล่มใช้เวลาน้อยกว่าการคัดลอกหนังสือ
- การตีพิมพ์เป็นเทคโนโลยีสื่อบันทึกที่ช่วยให้ประวัติศาสตร์และค. รู้ในโลกส่งต่อได้มากกว่ายุคก่อน (รวมถึงการเผยแพร่ศาสนาเพราะในยุคแรกเป็นการพิมพ์คัมภีร์ไบเบิ้ล)

- เป้าหมายสำคัญ: ส่งข้อมูลจากต้นทางไปปลายทางโดยสูญเสียข้อความน้อยที่สุดและใช้เวลาน้อยที่สุด
- หลังจากยุคของการเขียนบันทึกด้วยตัวอักษรเกิดการค้นพบเรื่องคลื่น จึงเกิดวิธีการส่งข้อความผ่านคลื่นวิทยุ
- ลักษณะสำคัญของ (ICTs)คือ เทคโนโลยีที่ทำหน้าที่ "บันทึก ประมวลผล และส่งต่อข้อความ-ความรู้"

ผู้เขียน: L8O

เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Analog vs digital

- Digital เป็นคำเรียกรูปแบบของสัญญาณ สัญญาณคลื่นวิทยุในยุคเริ่มต้นมีปัญหาเรื่องช่องสัญญาณ อาจจะถูกฝ่ายตรงข้ามดักฟังสัญญาณได้
- Enigma machine = ตัวอย่างการเข้ารหัสเพื่อป้องกันฝ่ายตรงข้ามรู้ค. ลับ
- Alan Turing = นักคณิตฯ /นักวิทฯ คอมพิวเตอร์ที่สามารถคิดค้นเครื่องถอดรหัส enigma machine ได้และเป็นผู้เสนอแนวคิด เครื่องจักรสามารถคิดได้ จนเป็นที่มา Turing test ในปัจจุบันเป็นต้นแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย input - process - output
- การค้นพบ transistor ทำให้วงจรอิเล็กทรอนิกส์มีขนาดเล็กลงมากทำให้ข้อมูลจำนวนมากสามารถประมวลผลได้เร็วขึ้น

Claude Shannon's mathematical of communication

Claude Shannon เป็นผู้เสนอแนวคิดการคำนวณหน่วยของสารสนเทศเป็นบิท (bit)

หน่วยของบิท มาจากค่าของ Boolean Logic ซึ่งข้อความมีสองค่าคือจริง-เท็จ

การคำนวณช่วยลดปริมาณข้อมูลในการสื่อสารได้เยอะ เช่น ข้อมูลจน. 16bit เลข binary 16 หลักจะแทนค. เป็นไปได้ 65,536

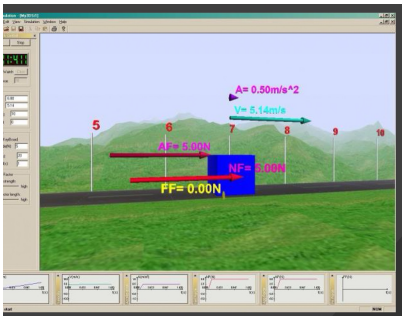
ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยี digital (Charles Ess)

1. การบรรจบกันระหว่าง analog vs digital ทำให้เพิ่มค. สะดวก และรวดเร็วในการสื่อสารเช่น การพิมพ์เอกสารในยุคที่ไม่มีโปรแกรมสำเร็จรูปเอกสารจะถูกบันทึกด้วยพิมพ์ดีด
2. ข้อมูล digital แพร่ ได้รวดเร็ว ส่งต่อข่าวบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เรียกว่า viral เกิดได้จากข้อมูล digital ลื่นไหลส่งต่อได้รวดเร็วและคุณภาพเหมือนต้นฉบับ
3. การสื่อสารโต้ตอบผ่านสื่อรวดเร็ว เช่น Facebook

ลักษณะของเทคโนโลยีสารสนเทศกับค. รู้

สารสนเทศ มีรูปแบบ มีค. หมาย สามารถส่งต่อไปยังผู้รับ บันทึกไว้ในรูปแบบภาพ เสียง ตัวอักษร (haptic /การสัมผัส) ประมวลผลข้อมูลได้ แต่ กลิ่น รสชาติ ประมวลผลไม่ได้(อาจจะยัง) จำลองวัตถุของโปรแกรมเสมือนจริงได้แต่จำแนกประเภทไม่ได้

ลักษณะของข้อมูลในแบบจำลองคอมพิวเตอร์



*อาศัยการคำนวณตำแหน่งของวัตถุ digital

* นอกจากภาพและเสียง การเคลื่อนไหวต้องใช้การประมวลผลใกล้กับการเคลื่อนไหวในโลกมากที่สุด

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

ICTs and Fourth Revolution

- การเพิ่มเงื่อนไขความจริงให้กับ information ช่วยให้แยกการได้สารสนาทศที่นำไปสู่ค. รู้ออก mis-information และ dis - information

ผลกระทบของการรับข่าวสารยุคดิจิทัล

1. การเพิกเฉยต่อข้อมูลเมื่อข้อมูลเข้าถึงง่ายการอ้างว่าไม่รู้หรือไม่เคยได้ยิน เป็นเรื่องที่ผิดปกติ เช่น ข่าวโรคโควิด (ไม่รู้ไม่ได้)
2. ค. รู้ที่มีร่วมกันข่าวสารแพร่กระจายไปสู่ผู้อื่นได้ง่ายขึ้นเช่น การส่งต่อข่าวในเครือข่ายออนไลน์ (ถ้ารู้แล้วคนอื่นรู้ด้วย)
3. จาก ข้อ 1). และข้อ 2). เมื่อข้อมูลรับรู้ได้ง่ายและแพร่กระจายได้ง่ายการกระทำกับข้อมูลเปลี่ยนได้นั่นคือกรกระทำเกี่ยวกับข้อมูลต้องมีค. รับผิดชอบมากขึ้น

Human- computer interaction

เป็นประเด็นที่เด่นสุดในการใช้เทคโนโลยีค. เป็นจริงเสมือนการสร้างแบบจำลองมีเงื่อนไขหลายอย่าง เพื่อให้เหมือนจริงมากที่สุด อีกอย่างหนึ่งคือ วิธีการใช้หรือการบังคับเคลื่อนไหว เป้าหมายคือให้ได้ประสบการณ์เหมือนจริงมากที่สุด น้ำหนักของอุปกรณ์ความสมจริงในสภาพแวดล้อมเสมือน ไม่เกิด motion sickness เป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนา VR

Borgmann'S digital and reality

1. สารสนเทศเกี่ยวกับค.เป็นจริง (information a bout reality)

สารสนเทศประเภทนี้คือสารสนเทศในธรรมชาติ เช่น รอยเท้าสัตว์ เสียงน้ำไหล ใกล้ชิดค.เป็นจริงมากที่สุด วงปีของต้นไม้ให้ความรู้กับเราว่าต้นไม้มีอายุเท่าไหร่ รอยวงปีเป็นของต้นไม้โดยตรง

2. สารสนเทศสำหรับค.เป็นจริง (information for reality)

เป็นสารสนเทศเกี่ยวกับภูมิปัญญา (intellect) ของมนุษย์ที่ซับซ้อนขึ้น จึงมีค.พยายามในการบันทึกค.จำเกี่ยวกับค.จริง ใช้สัญลักษณ์ เช่น ตัวอักษร เช่น การอ่านโน้ตดนตรีหรือการอ่านจารึกภาษาโบราณ แผนที่

3. สารสนเทศในฐานะค.เป็นจริง (information as reality)

เป็นสารผ่านเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลที่แปลงสัญญาณและประมวลผลผ่านคอมฯ สารสนเทศประเภทนี้มีระยะห่างจากค.เป็นจริงมากกว่าสารสนเทศประเภทอื่น การแสดงผ่านเทคโนโลยีเป็นเสมือนจริง เช่น ข้อมูลตน.ดาวเทียมจากโปรแกรมคอมฯ ทำให้รู้ข้อมูลของสถานที่ โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปเอง

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

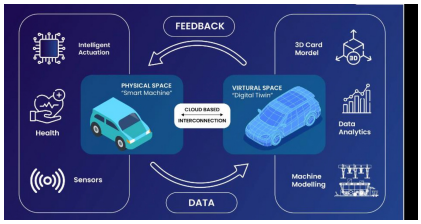
Week 04 Online Self (ตัวตนออนไลน์)

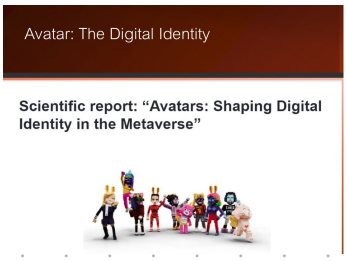
วัตถุประสงค์:

1. เข้าใจค. สัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีค. เป็นจริงเสมือนด้บค. เข้าใจ เกี่ยวด้บตัวตน
2. รู้ผลกระทบเกี่ยวด้บตัวตนที่เกิดจากเทคโนโลยีค. เป็นจริงเสมือน

ตัวตนออนไลน์

- หน้าที่ของค. เป็นจริงเสมือนคือสร้างแบบจำลองสร้างสภาวะแวดล้อมจำลองเสมือนจริงด้วยคอมฯ
- แบบจำลองของตัวตนของเรามีส่วนที่เป็นตัวเราหรือไม่?
- ภาพแทน/อวตารของเราคือภาพลักษณ์ที่ดีกว่าของตัวเราได้หรือไม่?
- Digital twin เป็นการสร้างแบบจำลองวัตถุจากทางกายภาพเพื่อไปใช้ในแบบจำลอง เช่น ทดสอบอุโมงค์ลมหรือ แบบจำลองการเคลื่อนไหว





ตัวตนออนไลน์ และปัญหาอัตลักษณ์บุคคล

- ตัวตน (self) และอัตลักษณ์บุคคล (personal identity) บางครั้งใช้คำปนด้น
- ตัวตนในทางปรัชญา = สิ่งที่เป็นแก่นแท้ของการรับรู้ จิตสำนึกที่ไม่เปลี่ยนแปลง
- อัตลักษณ์บุคคล เป็นการตอบคำถามว่า***อะไรทำให้เป็นคนเดิม?***
  คือสิ่งที่แสดงค.เป็นลักษณะเฉพาะของใครคนใดคนหนึ่ง เช่น ลายนิ้วมือ แต่ลักษณะทางกายภาพก็ไม่ใช่สิ่งที่แสดงถึงค.เป็นบุคคลได้ทั้งหมด เช่น ศพที่มีแต่ร่างกายมีอัตลักษณ์ทางกายภาพครบ แต่ไม่ใช่บุคคล
- ตัวตนคือ สิ่งที่อยู่ในการควบคุม เรื่องที่เลือกเป็น สร้างได้ ทางกายภาพควบคุมไม่ได้คือ รอยนิ้วมือ DNA ลายพิมพ์ ฟันทำให้ซับซ้อนขึ้นว่าตกลงแล้วอะไรเป็นตัวของเรา

. อัตลักษณ์คือค.ทรงจำ

→ John Locke ที่มาของแนวคิด Episodic memory คือค. ทรงจำเกี่ยวด้บตนเอง semantic memory คือค. ทรงจำที่ไม่เกี่ยวด้บตัวเอง เช่น ค. ทรงจำเกี่ยวด้บประวัติศาสตร์เรื่องหลุมดำ

อัตลักษณ์คือค.ต่อเนื่องทางกายภาพ

→ร่างกายรวมไปถึงองค์ประกอบเดิมทางชีวภาพ(สมอง, DNA) แนวคิดนี้เลี่ยงปัญหาเรื่องค.รับผิดชอบของการกระทำได้ เพราะไม่ว่าจะจำการกระทำของตนได้หรือไม่ แต่อย่างน้อยถือว่าเป็นสาเหตุทำให้เกิด

ผู้เขียน: Loo
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

ปัญหาของอัตลักษณ์บุคคลและตัวตนในบริบท digital

→ เทคโนโลยีดิจิทัลทำให้องค์ ประกอบของอัตลักษณ์และเรื่องราวต่างๆ ของบุคคลกลายเป็นข้อมูล เช่น ภาพถ่าย วันเกิด กิจกรรมต่างๆ ที่สามารถบันทึกลงสื่อได้
→ สังคมออนไลน์ทำให้ติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องพบกัน
→ ปัญหาก็คือเราจะแน่ใจได้ยังไงว่าข้อมูลที่เราเห็นผ่านสื่อเป็นคนเดียวกันกับตัวจริงคนนั้น

Anonymity (การปกปิดตัวตนหรือค.นิรนาม)

→การสื่อสารผ่าน Internet สามารถใส่ชื่อปลอม ภาพแทนก็ได้ ซึ่งทำให้การสื่อสารผ่านสื่อแตกต่างจากการสื่อสารกันแบบเห็นหน้า

ตัวตนจำเป็นต้องมีร่างกาย Matthew

→ เทคโนโลยี digital ทำให้สิ่งที่แสดงออกตัวตนกลายเป็นข้อมูลไปหมด
→ ส่วนสำคัญของอัตลักษณ์บุคคลคือการแสดงตัวตนผ่านร่างกาย
_ normative identity = อัตลักษณ์ที่เราคาดหวังจะเป็น
_ actual identity = อัตลักษณ์ที่เป็นเราจริงๆ

อัตลักษณ์ในแนวคิด Borgmann

→ บอร์กแมนน์เสนอว่า internet เหมือนม่านหมอกที่คั่นกลางระหว่างเรากับโลกจริง คือเรายังอยู่ในโลกเหมือนเดิมแต่ไม่ได้เห็นโลกนี้โดยตรง
→ Bormann มองว่า Internet เป็นช่องทางติดต่อที่ทำให้คนติดต่อกันง่ายไม่ห่างเหินแต่ถ้ามันไม่ได้ทำให้สนิทสนมกันมันไม่ใช่เทคโนโลยีที่เสริมชีวิตที่ดี

ตัวตนออนไลน์สำหรับผู้พิการ

Disability Representation in Avatar Platforms

Kelly Avery Mack · Follow
5 min read · Apr 18, 2023

3 1

In this post, we summarize the findings of our research paper "Towards Inclusive Avatars: Disability Representation in Avatar Platforms", which was accepted to the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI) 2023. This paper was authored by Kelly Mack, Rai Ching Ling Hsu, Andrés Monroy-Hernández, Brian A. Smith, and Fannie Liu.

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Week 05 Virtual Ethics

จริยธรรมเทคโนโลยีเสมือน

- เทคโนโลยีเสมือนเป็นปัญหาที่เกิดในเทคโนโลยีแบบจำลอง digital รวมไปถึงเทคโนโลยี digital
- Ethics of VR →ประเด็นจริยธรรม เกี่ยวกับระบบค. เป็นจริงเสมือน
- Information ethics →เป็นประเด็นเกี่ยวกับสารสนเทศ (ทั้งดิจิทัล และไม่ใช่)
- Digital ethics →เป็นประเด็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล
- Digital Ethics information ethics และ ethics of VR ระบบเหล่านี้มีพื้นฐานเดียวกัน คือการใช้งานระบบสารสนเทศดิจิทัล
- ปัญหาบางอย่างทำให้เกี่ยวข้องกัน เช่น ค.ปลอดภัยของข้อมูล ค.เป็นส่วนตัว

ปัญหาในการใช้งานเทคโลยี VR.

- ค. รู้สึกในการถูกล่วงละเมิดเมื่อใช้งานระบบค. เป็นจริงเสมือน
- ไม่แตกต่างจากการถูกล่วงละเมิดในทางกายภาพ (ชีวิตจริง)
- พฤติกรรมที่นับว่าล่วงละเมิดเช่น จ้อง เดินตาม

Ethic of VR (grey 1999)

→ ปัญหาที่เกิดคือการจำลองแบบซึ่งจำลองแบบดิจิตัลอาจจะไม่ตรงกับค.จริง or เกิดอคติในการแสดงผล

→ ผลไม่ตรงกับค. จริงอาจเกิดขึ้นได้ทั้งจากอคติของนักพัฒนาระบบ or ขาดค.รับผิดชอบ

→เลือกข้อมูลที่มีอคติ เช่น มิติทางกายภาพของคนเอเชียกับชาวตะวันตก

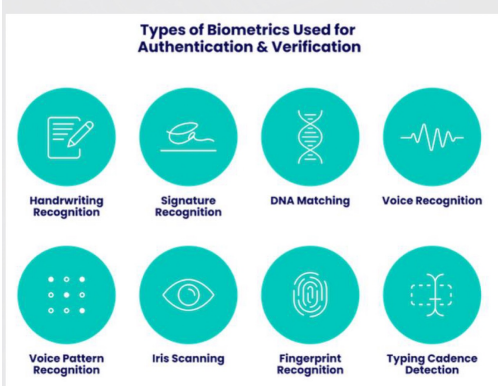
Data privacy (ค. เป็นส่วนตัว)

→ ข้อมูลดิจิทัลสามารถทำสำเนาและส่งต่อผ่านระบบดิจิทัลได้ เมื่อรั่วไหลไปแล้วจะกระทบกับสิทธิค. เป็นเจ้าของข้อมูลและศักดิ์ศรีของคนนั้น

→ ข้อมูลส่วนบุคคล คือ ข้อมูลที่แสดงถึงเอกลักษณ์และเป็นข้อมูลที่ใช้ระบุตัวตนได้

→ เนื่องจากข้อมูลในระบบดิจิทัลบันทึกและสำเนา ข้อมูลตลอดเวลาจึงเสี่ยงรั่วไหลและนำเอาไปใช้ประโยชน์

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only – Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co



- ข้อมูลที่ใช้ระบุอัตลักษณ์ส่วนบุคคล เรียกว่า "ชีวมาตร" (Biometrics)

- การจัดเก็บข้อมูลต้องได้รับคะยินยอมจากเจ้าของข้อมูล และ ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย

In formation ethics (Florida , 2011)

- จริยธรรมสารสนเทศเป็นแนวคิดที่ให้ค. สำคัญการกระทำเกี่ยวกับข้อมูล
- จริยธรรมสารสนเทศ คือสถานภาพของข้อมูล/สารสนเทศ
- การกระทำเกี่ยวกับข้อมูลแบ่งเป็น 3 กลุ่ม
    1. การเข้าถึง "แหล่ง" ข้อมูล (resource)
    2. ข้อมูลเป็น "ผลผลิต "ที่สร้างขึ้นได้ (product)
    3. เป็น "เป้าหมาย"คือหมายของการโจมตีจารกรรม

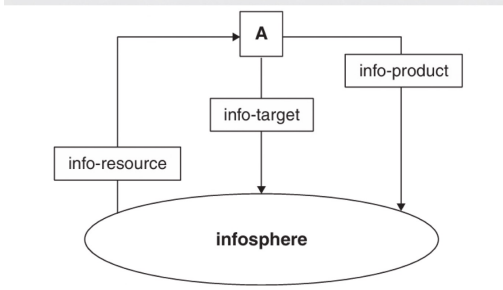


Figure 2. The 'external' R(esource) P(roduct) T(arget) model

Data security

- ค.ปลอดภัยของข้อมูลเป็นปัญหาที่ซับซ้อน เพราะค. ก้าวหน้าของระบบดิจิทัล
- ค.ปลอดภัยของข้อมูลคือการจัดเก็บการเข้ารหัสป้องกันการเข้าถึงโดยไม่ได้รับอนุญาติ
- ค.ปลอดภัยของข้อมูลสำคัญ เท่าๆ กับค.เป็นส่วนตัว
- ระบบรักษาค. เป็นส่วนตัวอาจจะเสี่ยงกับค. ปลอดภัยเช่น กล้องวงจรปิดที่ไม่เก็บภาพใบหน้า or ระบบการใช้งานไม่ระบุตัวตนผู้ใช้
- ระบบเก็บข้อมูลต้องคำนึงถึงค.ปลอดภัยและค.เป็นส่วนตัวพร้อมๆ กันเช่น ระบบบัญชีธนาคาร or ระบบประวัติคนไข้

AI & Soc (2013) 28:227–236
DOI 10.1007/s00146-012-0395-1

25TH ANNIVERSARY VOLUME

A FAUSTIAN EXCHANGE: WHAT IS TO BE HUMAN IN THE ERA OF UBIQUITOUS TECHNOLOGY

Ubiquitous computing, empathy and the self

Soraj Hongladarom

Received: 5 October 2011 / Accepted: 20 January 2012 / Published online: 9 February 2012
© Springer-Verlag London Limited 2012

Abstract The paper discusses ubiquitous computing and the conception of the self, especially the question how the self should be understood in the environment pervaded by ubiquitous computing, and how ubiquitous computing makes possible direct empathy where each person or self connected through the network has direct access to others' thoughts and feelings. Starting from a conception of self, which is essentially distributed, composite and constituted through information, the paper argues that when a number of selves are connected to one another in the ubiquitous computing network, a possibility opens up where the selves can directly communicate with one another. This has a potential finally to solve the problem of other minds, and in fact any philosophical conundrum based on the supposed distinction between self and the world. When selves have direct access to others' thoughts and feelings, they know the content of others' mental states directly without having to make inferences or employing some other indirect methods. As they are interconnected through the ubiquitous network, and as they are essentially constituted through information, the selves then are spread out across the network. What this implies is that any boundary between a self and another is not as hard and fast as hitherto may have been understood. Toward the end, the paper also discusses how freedom and autonomy are still possible in this ubiquitously networked world.

1 Introduction

Ubiquitous computing is a new kind of computing technology where the computing power resides not only in th computers with which we are all familiar, but also i everyday, familiar devices not usually thought of as com puting. A refrigerator, for example, is not usually thoug of as a computing device, but with ubiquitous computin technology, the refrigerator can become enmeshed in wide ranging network that receives and sends signal through wireless networks. In this sense, the refrigerato becomes "smart" in the sense that it can "make a deci sion" to send out signals to the grocery store if certai segment of the stuff inside is running out. If allowed, thi signaling can take place without the owner being notifie just as certain programs in today's computer can updat themselves through the network without having to ask fo permission explicitly from the owner every time. Accord ing to Mark Weiser (1991, 1993a, b), the technolog should make itself disappear by weaving itself into th fabric of everyday life. This is to say that the computin technology will become ubiquitous through having tho oughly and imperceptibly permeated into our lives so tha in effect, computing devices and our normal lives wi become one.[1]

In this paper, I would like to discuss ubiquitous com puting and the conception of the self, how the self should

→ งานวิจัยเสนอว่าข้อมูลเกี่ยวกับตัวตนนับว่า "เป็นส่วนหนึ่งของตัวตนด้วย"

→ ข้อมูลที่แสดงผ่าน ระบบเทคโนโลยีนับว่าเป็น" ส่วนหนึ่งของตัวเรา "

→ เมื่อเรามองว่าตัวตนเป็นสิ่งที่แพร่กระจายผ่านระบบได้การรับรู้ข่าวสารของคนอื่น ก็คือการเชื่อมต่อสื่อสารกับผู้อื่น

→ โลกออนไลน์ยังไม่ใช่พื้นที่ที่ทำให้เกิดการหลอกลวงและเอาเปรียบเท่านั้นแต่ยังเป็นช่องทางที่ให้เกิดการสื่อสาร รับรู้และเข้าใจมุมมองของผู้อื่นด้วย

ผู้ใช้งานเพื่อการศึกษา บริษัท ซีเอ็ด คอมพิวเตอร์แอดดิฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

เทคโนโลยีกับสังคม

• เทคโนโลยี ไม่ใช่แค่อุปกรณ์จะทำงานเมื่ออยู่ในระบบการจะเข้าถึงต้องมีการสร้างโครงสร้างพื้นฐานแต่ละประเทศมีปัจจัยวางระบบแตกต่างกัน เช่น สภาพภูมิศาสตร์ จน.ประชากร จน.นวัตกรรม ฯลฯ ป. เทศ เจ้าเขาเทคโนโลยีมีต้นทุนที่ต่ำกว่า
• การ "ใช้" = การเข้าถึงบริการ ซึ่งต้องมีผู้ให้บริการ เชื่อมต่อระบบเป็นปลายทาง
• โครงสร้างเทคโนโลยีมีผลกับการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ ช่องทางเข้าถึงข้อมูลเพิ่มการแพร่กระจายได้ เช่น Content Creator สร้างอาชีพ สร้างงาน

Digital Divide

>> จริยธรรม ไม่ได้มีเพียงคนเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีเท่านั้น เพราะเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงสังคมได้ คนที่อยู่หลังเส้นแบบต้องปรับตัวปรับอาชีพ
>> นัยยะของประเด็น คือ เรื่องค.เป็นธรรมทางสังคม
>> การไม่เข้าถึงเป็นปัจจัยสำคัญ หากสร้างค.ยุ่งยากให้ผู้ใช้ เทคโนโลยีนั้นจะไม่ได้รับค.นิยม📍
>> เส้นแบ่งดิจิทัล มี 2 ด้าน คือ
1. ขาดการวางระบบหรือส่งเสริมการเข้าถึง(หน้าที่รัฐหรือเอกชนขนาดใหญ่)
2. ค.รู้ผู้ใช้ไม่สามารถนำมาใช้กับเทคโนโลยีได้ (คนใช้ MS office เป็นกับไม่เป็น โอกาสได้งานต่างกัน)
>> 📍Digital Literacy สัมพันธ์กับ ช่องว่างดิจิทัล เพราะค.รู้ ค.เข้าใจของผู้ใช้ จะเท่าทัน ค.เปลี่ยนแปลงของสังคมหรือไม่

ค.เป็นจริงเสมือนและการยินยอม: ข้อพิจารณาทางจริยธรรม

>> การยินยอมโดยรับรู้ และประสบการณ์ของผู้ใช้ VR รวมถึงค.เสี่ยงที่เกิด และวิธีรับมือ
>> ค.ปลอดภัยของผู้ใช้ เนื่องจากประสบการณ์VR อาจเข้มข้นและก่อให้เกิดอันตรายทางกายและจิตใจ
>> ค.เป็นส่วนตัวของข้อมูล VR รวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลอย่างกว้าง รวมถึงชีวมิติ การมั่นใจของผู้ใช้ว่าข้อมูลปลอดภัยสำคัญมาก
>> ผลกระทบทางจิตใจ นักพัฒนาต้องพิจารณาผลกระทบ ต้องมั่นใจว่ามีการเตือนที่เหมาะสมและมีระบบสนับสนุน

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only – Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Week06 Virtual Education

Postdigital

>> post digital = เทคโนโลยีที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมต่างๆ จนไม่สามารถแบ่งแยกออกจากกิจกรรมอื่น

>> เส้นแบ่งระหว่าง digital vs non-digital เลือนลาง

>> ค.เปลี่ยนแปลง ส่งผลหลายด้าน สังคมติดต่อสื่อสารตลอดเวลา และรวดเร็ว

>> platform สำหรับการศึกษา เช่น ระบบ e-learning ต่างๆ เป็นเครื่องมือนำมาใช้จัดการชั้นเรียน ทดแทนกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น จัดสอบ จัดเก็บแบบฝึกหัด

Andrew Feenberg vs Postdigital Education

>> แนวคิดของ Feenberg เรียกว่า technological costructivism คือ การสร้าง และบทบาทของเทคโนโลยี เป็นสิ่งที่สังคมต้องร่วมกันกำหนด เป็นหาของสังคม

>> Feenberg เสนอ คือ ปัญหาเทคโนโลยีเกิดจากการสร้าง/ออกแบบไม่เป็นธรรม=ไม่เกิดกระบวนการสร้างและกำหนดเป้าหมายร่วมกันในสังคม

>> แนวคิด Feenbreg คือ ใช่กระบวนการประชาธิปไตยในการสร้างเทคโนโลยี ที่ผู้ใช้ รัฐ หรือบริษัท ต้องมีบทบาทร่วม

>> Feenberg วิจารณ์เป้าหมายของเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ควรเป็นการลดบุคคลากร หรือลดค.เป็นมนุษย์ในการศึกษา

>> Feenberg มองว่ากระแสดิจิทัลถูกปั่น(hyped) เกินค.จริง ที่จริงแล้วยุค post digital ต้องเรียกว่า Pre- digital มากกว่า เรากำลังอยู่ในช่วง ก่อน/กำลังเข้าสู่ ยุคดิจิทัลมากกว่า

>> ข้อเสนอของ Feenberg เน้น เป้าหมายเพื่อค.เป็นธรรมกับสังคม บุคลากรการศึกษา

Big Data กับความรู้

>> Flordi อภิปราย big data คือ การมีปริมาณข้อมูลที่มากขึ้น ไม่ได้แปลว่า ความรู้เพิ่มไปด้วย

>> แท้จริงแล้ว big data เกิดจากการจัดระบบข้อมูล ต้องอาศัย small pattern คือ รูปแบบของข้อมูลที่สามารถเชื่อมต่อและทำงานร่วมกันได้ เช่น ประวัติการซื้อของออนไลน์ เว็บจะแนะนำสินค้าที่ตรงกับประวัติการซื้อ หรือ เซนเซอร์ที่ตรวจจับการเคลื่อนไหวเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลสุขภาพ

>> big data คือ ผู้ใช้จะต้องมีทักษะในการแยกแยะคุณภาพของข้อมูล และเข้าใจข้อมูลของตนที่ถูกนำไปใช้เป็น small pattern

ผู้เขียน: L80
เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด
Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co

Thank you

ขอให้ โชค

ดีดีดีดีดีดีดีดีดีดีดีดีดี

ผู้เขียน: L80

เผยแพร่โดย บริษัท ไฮเท็คซ์ อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด

Personal Copy | Order No: 69c3c42db52a854015adaff8 | IP: 172.31.26.109 | For personal use only - Unauthorized distribution prohibited | MoreSheet.co