



ยกกรณี “โปเกมอน โก” เกมฮิตทั่วโลกเป็นตัวอย่าง ถึงเวลาแล้วที่คนไทยจะเปลี่ยนความคิด จากที่เคยกลัวความก้าวหน้าของเทคโนโลยี...มาเป็นการสร้างแรงบันดาลใจ

และเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ใช้” มาเป็น “ผู้พัฒนาเทคโนโลยี” ด้วยตัวเอง

มุมมองจากผู้บริหารรุ่นใหม่ “ศ.ดร. สุวัชรวิทย์ สุวรรณสวัสดิ์” อธิการบดีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) ที่ต้องการผลักดันสร้าง สจล. ยุคใหม่ ให้เป็นเจ้าแห่งนวัตกรรม

ศ.ดร.สุวัชรวิทย์ บอกว่า นี่คือรูปแบบหนึ่งของนวัตกรรมเปลี่ยนโลก ที่สะท้อนถึงความชาญฉลาดและความสามารถของผู้พัฒนา ที่จับเอาพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบัน ผสมกับอิทธิพลของโซเชียลมีเดีย และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนรวมกันเป็นธุรกิจใหม่ ที่เข้าถึงและถูกใจคนทั่วโลก รวมถึงคนไทย ที่ไม่เคยเป็นรองใครในการเกาะติดกระแสโลก

แม้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนี้จะมาพร้อมกับความวิตกกังวลของหลาย ๆ คน แต่จะดีกว่านี้.. หากมองอย่างสร้างสรรค์ ว่านี่คือ การสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่ที่มีความฝัน ทำที่เดียว สามารถสร้างผลกระทบได้ทั่วโลก

ไม่ได้ปฏิเสธถึงความเสี่ยงของเทคโนโลยี ที่ไม่รวมภัยที่มาจากพฤติกรรมของผู้เล่นแน่นอนว่านอกเหนือจากการให้ความสนุกแล้ว เทคโนโลยีเหล่านี้ยังสามารถเก็บข้อมูล และรู้จักตัวเราได้อย่างมากกว่าที่คิด ซึ่งเกมในลักษณะนี้ สามารถเข้าถึงพฤติกรรมและ



พอ เพราะต่อนี้จะต้องทำอย่างครบวงจร

อย่างเช่น การบ่มเพาะผู้ประกอบการเอสเอ็มอี การสร้างสตาร์ทอัพในมหาวิทยาลัย และล่าสุด การเปิดโรงเรียนสาธิตนานาชาติพระจอมเกล้า เพื่อเป็นโรงเรียนต้นแบบ สำหรับผลิตนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีคุณภาพ เพื่อเข้าศึกษาต่อใน สจล.และสถาบันการศึกษาชั้นนำทั้งในและต่างประเทศ เน้น

พัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนแบบบูรณาการ ให้ผู้เรียนเป็นนักสร้างและนักพัฒนานวัตกรรมด้วยแรงบันดาลใจและจินตนาการ ซึ่งพร้อมจะเปิดเรียนในปี 2560

นอกจากนี้ยังอยู่ระหว่างการดำเนินการจัดตั้งวิทยาลัยแพทยศาสตร์นานาชาติ รองรับสังคมผู้สูงอายุในอนาคต ซึ่งแพทย์ที่ผลิตได้จะไม่ได้เป็นแค่ผู้รักษากันใช้ แต่ยังคงเป็นวิศวกร สร้างนวัตกรรมทางการแพทย์ได้อีกด้วย

ทั้งหมดนี้.. สอดคล้องกับนโยบาย “ไทยแลนด์ 4.0” ซึ่ง ศ.ดร.สุวัชรวิทย์ บอกว่า เมืองไทยมีความพร้อมทุกอย่าง ยกเว้นความเชื่อว่า “เราทำได้”.

นัตตยา คชินทร
nattayap.k@gmail.com