



กว่า Geek จะเป็น Good

เรื่อง : ดุลยปวิณ กรนทวิเล

เรื่องราวส่วนใหญ่ที่เราจะได้ยิน ทุกครั้งที่มีการประกวดแข่งขัน นวัตกรรม คือ ไอเดียสุดสร้างสรรค์ มากมาย และใครคือเจ้าของผลงาน แต่แง่มุมนอกเหนือไปจาก "ความสำเร็จ" ที่เราอาจไม่ค่อยได้รู้กันเท่าไร คือ เรื่องราวการเดินทางที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง นวัตกรรมแต่ละชิ้น กว่าที่ Idea จะกลายเป็น I do ได้อย่างเช่นวันนี้ ยากเย็นแค่ไหน? ต้องผ่านอะไรกันมาบ้าง?

หลังจากได้นั่งคุยยาวๆ กับตัวแทนคนรุ่นใหม่จาก 2 ใน 4 ทีมผู้ชนะการประกวดโครงการ "Active Citizen : Geek so Good" โครงการบ่มเพาะนวัตกรรม เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์สังคม ทำให้ได้เห็นเรื่องราวในอีกหลากหลายแง่มุม เพื่อไปถึงเป้าหมายการแข่งขันที่สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มุ่งหวังอยากเห็นเด็กไทยรุ่นใหม่ เปลี่ยนจาก "Gen ME" ที่นึกถึงตัวเองเป็นหลัก หันมาคิดและทำเพื่อสังคมกันมากขึ้น

ขอ.ขวด เริ่มที่โรงอาหาร

เอ่ยถึงคำว่านวัตกรรม หลายคนอาจนึกถึงเรื่องยากๆ จริงๆแล้ว การคิด นวัตกรรมไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ขนาด

เปลี่ยนโลก แต่สามารถเริ่มต้นได้จากจุดเล็กๆ เพียงแค่คิดแก้ปัญหาสังคมที่ใกล้ตัวที่สุดก่อน

อย่างเช่น ไอเดียเครื่อง "ขอ.ขวด" ของ **จิระสินธ์ เคชชะ** นักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่บังเอิญระหว่างนั่งกินข้าวในโรงอาหารแล้วเห็นขวดพลาสติกที่วางทิ้งเกลื่อนกลาดอยู่ตรงหน้า

แม้การเปลี่ยนขยะขวดพลาสติกให้เป็นเงินอาจไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่สิ่งที่เขาสร้างความแตกต่าง คือ การเชื่อมโยงแพลตฟอร์มเครื่องรับแลกขวดกับแอปพลิเคชันในรูปแบบเกมแข่งขัน เมื่อเขาขวดหย่อนไปในเครื่องจะได้รับรหัสสำหรับกรอกลงเว็บแอปพลิเคชัน ยิ่งหยอดมากยิ่งสะสมแต้มเพิ่ม สามารถถ่วงเวลาในการแข่งขัน และแชร์ผ่านโซเชียลมีเดียได้ด้วย

ไอเดียที่ไม่ใช่แค่สนุก แต่หวังผลการเปลี่ยนพฤติกรรมคนรุ่นใหม่ที่เคยมองขวดเป็นแค่ขยะให้กลายเป็นสิ่งที่มีค่า แต่มองทะเยอทะยานไปแลกรางวัลหรือโปรโมชันส่วนลดต่างๆ และรายได้ส่วนหนึ่งที่ได้จากการขายขวดยังส่งต่อเพื่อนำไปช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาส

แต่การคิดไอเดียดีๆ กลับไม่ใช่เรื่องยากเท่ากับการลงมือทำที่เอาทีมเด็กสายวิทย์คอมฯ ถอดใจยอมแพ้ไปหลายรอบ

เพราะเคยรู้เรียนมาแต่เรื่องโปรแกรมเมอร์ แต่บอดสนิทเรื่องฮาร์ดแวร์ ไม่มีความรู้ กลไกวงจร การประกอบเครื่อง แถมยังมีเรื่องงบประมาณที่ต้องหามาเพิ่มด้วยตัวเอง

"ตอนแรกที่สมัครเข้าร่วมโครงการ คิดว่า เป็นการนำเสนอแค่อิเดีย แต่พอติดอยู่ใน 14 ทีมสุดท้าย ต้องพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมออกมาให้เห็นจริงด้วย กังวลเหมือนกันว่าถ้าเราทำไม่ได้ จะขอละสิทธิคืนเงินให้โครงการดีมั๊ย"

แต่ในที่สุด ทุกคนก็สู้ต่อ เพราะรู้สึกเสียโอกาส ไม่อยากให้อิเดียดีๆ ที่คิด

มาได้ถึงขนาดนี้ต้องล้มเลิกไปง่ายๆ

"เราเป็นเด็กต่างจังหวัด โอกาสต่างๆ อาจจะไม่เท่าเด็กในเมือง เมื่อก่อนเราได้แต่คิดๆ มีไอเดียเยอะมาก แต่ไม่เคยได้รับโอกาสแบบนี้ ไม่มีคนให้คำปรึกษา หรือเงินทุนสนับสนุน เมื่อโอกาสมาอยู่ข้างหน้าก็อยากลุยให้เต็มที่ อยากทำให้มันเกิดขึ้นได้จริง"

จิระสินธ์ เอ่ย

จากที่ไม่เคยมีความรู้เรื่องกลไกมาก่อน การฝึกสัปดาห์หนึ่งจึงเริ่มขึ้นตั้งแต่การค้นคว้าหาข้อมูลในเน็ตด้วยตัวเอง ลองติดต่อบริษัทที่ขายวงจรและเซ็นเซอร์ ปรึกษาอาจารย์ในคณะ และคนรอบข้างที่ช่วยกันแนะนำให้ไปหาครูจ๊ากที่มีความรู้ทำฮาร์ดแวร์มาช่วยวางระบบตัวเครื่อง

"กว่าจะถึงวันนี้ ถอดใจกันมาแล้วหลายรอบ เพราะมันเหนื่อยมาก ไหนจะ

ระยะทางที่ต้องเดินทางไปๆ มาๆ ค่อนข้างไกลจากแม่โจ้ กว่าจะลงรถลงจอดติดบางที่อุปกรณ์ข้างในไฟดูคนเดียวก็พังแล้วต้องไปวิ่งหาซื้ออุปกรณ์ใหม่ แต่พอเริ่มทดสอบระบบเครื่องได้ร้อยเปอร์เซ็นต์เลยเริ่มมีความหวัง”

แรงบันดาลใจที่สำคัญ ยังมาจากทุกคนที่อยู่รอบข้าง ตั้งแต่พ่อแม่ เพื่อนๆ รุ่นพี่อาจารย์ที่มหาวิทยาลัย รวมถึงพี่เลี้ยงจากโครงการที่คอยให้คำปรึกษาสื่อสารกันผ่านระบบ Skype เรียกว่าทุกคนที่อยู่รอบข้าง ต่างช่วยกันผลักดันกันดัน รุ่นพี่ที่คณะช่วยหางบมาสนับสนุนเพิ่ม พ่อของเพื่อนที่เป็นช่างอิเล็กทรอนิกส์มาช่วยทำตัวบอดี้เครื่องให้

ในวันที่พัฒนาเครื่อง “ขอ.ขวด” ต้นแบบสำเร็จ ทางมหาวิทยาลัยยังให้ความสำคัญ ทั้งการจัดงานเปิดตัวซึ่งคนดูให้ความสนใจและมาให้อกำลังใจด้วยตัวเอง มีการรณรงค์ประชาสัมพันธ์ทั้งแฟนเพจ สถานีวิทยุ ป้ายประกาศ

ในมหาวิทยาลัย

ทั้งหมดนี้ คือ แรงผลักดันที่อยู่เบื้องหลังทำให้ผลงาน “ขอ.ขวด” ของพวกเขาก้าวมาถึงเส้นชัยได้ในวันนี้

“Gen ME” เพื่อผู้พิการ

มาถึงตัวแทนอีกหนึ่งทีม “Enabled” การรวมตัวของ 3 สาวจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อิศริย์ ภิรมย์โอภาส และ จิรภา สุรัสวดีธำนิ นิสิตคณะวิทยาศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์ จุฬาฯ ส่วน นัทธนา ภูริพันธุ์ภิญโญ เป็นนิสิตสาวจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาฯ ร่วมด้วยอีก 1 หนุม ภาคภูมิ ขำทวีพรหม จากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล

ทั้ง 4 คนถือเป็นตัวอย่างของคนรุ่นใหม่ Gen Me ที่ชอบความท้าทายและมีประสบการณ์ผ่านการแข่งขันมาแล้วหลายเวที อิศริย์ แกนนำของทีม ยอมรับว่า กว่าจะรวมทีมคนเก่งๆ ที่มีจิตอาสามาได้ครบทีมเพื่อทำโปรเจกต์แข่งขันครั้งนี้ยากมาก

“อย่างที่รู้กันว่า คน Gen Me หลายคนๆ ถ้าพูดถึงเรื่องการทำโปรเจกต์เพื่อสังคมอาสาสมัคร โดยเฉพาะโปรเจกต์ของเราที่ตั้งเป้าหมายเพื่อคน



พิการบ๊อบ เราจะรู้สึกว้า โห.. จะเหนื่อยฟรีหรือเปล่า เขาไม่ได้อินกับเรื่องนี้ ทำแล้วจะได้อะไรตอบแทน”

ที่มาของแรงบันดาลใจในการทำแพลตฟอร์มช่วยหางานให้ผู้พิการผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชัน จุฬประกาย จากเคยมีโอกาสเป็นจิตอาสาไปช่วยสอน

ภาษาและคอมพิวเตอร์ให้กับมูลนิธิคนพิการ จึงมองว่าความรู้ที่เรียนมาเกี่ยวกับด้านไอทีน่าจะนำมาสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อช่วยเหลือผู้พิการ ซึ่งปัจจุบันยังมีปัญหาว่างงานอีกจำนวนมาก นำมาสู่ไอเดียแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการพัฒนาเว็บไซต์แพลตฟอร์มที่รวบรวมทั้งระบบการค้นหางานตำแหน่งงาน พร้อมทั้งระบบการแนะแนว Career Path เส้นทางพัฒนาในอาชีพ รวมถึงแหล่งข้อมูลด้านอบรมต่อยอดทักษะด้านวิชาชีพแก่คนพิการมาไว้รวมกันในทีเดียว

ทีม “Enabled” เล่าว่า ตอนเริ่มต้นโปรเจกต์พวกเรามาแต่ไอเดีย ไม่มีความรู้เกี่ยวกับคนพิการเลย กว่าจะออกแบบเว็บไซต์ให้ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย จึงต้องทำงานทั้งเก็บข้อมูล ลงพื้นที่ โทรศัพท์สอบถามกับผู้พิการที่โพสต์หางานในเน็ตโดยตรงแบบรายตัว ประสานงานเก็บข้อมูลร่วมกับมูลนิธิเพื่อคนพิการ แลกเปลี่ยนกับ “กลุ่มกล่องดินสอ” ผู้ประกอบการสังคมที่ทำโปรเจกต์เกี่ยวกับผู้พิการตาบอด

“ถามว่าโครงการนี้เปลี่ยน Geek ให้เป็น Good ได้มัย มันก็มีส่วนนะ ถ้าเป็นโครงการประกวดอื่นๆ ที่ไม่ได้ทำเพื่อสังคม เราอาจจะไม่ได้มีแรงบันดาลใจกันขนาดนี้ การทำโปรเจกต์นี้ ทุกคนรู้ว่าจะต้องเหนื่อยแน่ๆ แต่เหนื่อยยังงี้ก็ต้องไปถึงจุดมุ่งหมายเดียวกัน ยังมีผู้พิการบางคนสงสัยอืลล์มาบอกว่าถ้าเปิดใช้เว็บจริงเมื่อไหร่



บอกด้วยนะ มันยิ่งทำให้เรารู้สึกอยากทำให้อิเดียนี้เกิดขึ้นได้จริงๆ แล้วประสบการณ์ที่ได้จากโครงการนี้ คือ การได้ลงพื้นที่จริงอย่างที่เรายังไม่เคยได้ทำกันในห้องเรียน ได้ผ่านการขัดเกลาไอเดียจนมันเวิร์กได้จริงๆ ได้มุมมองใหม่ๆ ทั้งคำแนะนำจากสตาร์ทอัพ รวมถึงโมเดลธุรกิจเพื่อสังคม” ทีม Enabled ช่วยกันเล่าถึงคุณค่าของการประกวดที่ไม่ได้มีเป้าหมายแค่รางวัล

นอกจากผลงานเครื่องขอ.ขวด และเว็บไซต์หางานสำหรับผู้พิการแล้ว ยังมีอีก 2 ผลงานนวัตกรรมสร้างสรรค์สังคมที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ 4 ทีมสุดท้าย ในการ



ประกวดครั้งนี้ ได้แก่ ผลงาน
“วัคซีน พ็อกเก็ต” (Vaccine Pocket)
ของทีม Prime Soft จากมหาวิทยาลัย
แม่ฟ้าหลวง จ.เชียงราย ซึ่งเป็น
แอปพลิเคชันบันทึกการรับวัคซีนสำหรับ
เด็กวัย 1-3 ปี สำหรับข้อมูลบนระบบ
คลาวด์ โดยสามารถแจ้งเตือนเมื่อครบ
กำหนดรับวัคซีนครั้งต่อไป และ
ผลงาน “Light Life” ของทีม You light
up! my life จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น
แอปพลิเคชันสำหรับป้องกันและช่วยเหลือ
ผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการพยายาม
ทำร้ายตนเอง บทความให้กำลังใจ
รวมถึงสายด่วนสุขภาพจิต เพื่อป้องกัน
ปัญหาการฆ่าตัวตาย

สำหรับผู้สนใจและอยากร่วมเป็น
ส่วนหนึ่งในการให้กำลังใจและต่อยอด
นวัตกรรมเพื่อสังคมเหล่านี้ สามารถเข้าไป
ดูรายละเอียดได้ที่ โครงการ
“Active Citizen : Geek so Good”
เว็บไซต์ www.swpark.or.th/geeksogood



การคิดไอเดียดีๆ
กลับไม่ใช่เรื่องยาก
เท่ากับการลงมือทำ
ที่ทำเอาทีมเด็ก
สายวิทย์คอมฯ
ถอดใจยอมแพ้
ไปหลายรอบ