

Talk พิเศษ Knowledge Innovation Trend: Thailand's Do or Die

วิทยากร - ดร.ไพรินทร์ ชูโชติถาวร

มนุษย์มีนวัตกรรมชิ้นแรก ที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์ประเภทอื่น ๆ นั่นก็คือการใช้ไฟ ซึ่งสำคัญต่อมนุษย์มาก เนื่องจากไฟสามารถใช้เป็นสิ่งป้องกันตัว ทำอาหารและปรุงอาหารให้สุก ทำให้สารอาหารได้ไปหล่อเลี้ยงสมอง ซึ่งทำให้มนุษย์เป็นสัตว์ที่ประสบความสำเร็จในการวิวัฒนาการ จนมาถึงในยุคที่มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่สุดนั่นก็คือการทำอุตสาหกรรม มนุษย์ได้ค้นพบเครื่องยนต์ต้นกำลัง หากยังสร้างเครื่องยนต์ใหญ่เท่าไ้ จะยังสร้างกำลังได้มากขึ้น ทำให้มนุษย์เกิด mobility และทำให้ชีวิตมนุษย์ได้เปลี่ยนแปลงไป ตลอดจนประชากรเริ่มเพิ่มมากขึ้น ทำให้มนุษย์ได้เข้าสู่ยุคของวิทยาศาสตร์ มนุษย์เริ่มนำเครื่องยนต์ต้นตำรับไปใส่ในเครื่องจักรต่างๆ เช่น รถไฟ สมัยก่อนมนุษย์ใช้เครื่องยนต์โดยใช้ถ่านไฟเป็นเชื้อเพลิง แต่ปัจจุบันได้มีการวิวัฒนาการมาเป็นน้ำมันเบนซินและดีเซลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

มนุษย์เปลี่ยนแปลงไปใน 200 ปีที่ผ่านมา ส่วนใหญ่นักวิทยาศาสตร์มักจะใช้เวลาในการค้นคว้าทดลองที่บริเวณสวนหลังบ้านของตนและมักจะทำงานเป็นเอกเทศ คิดเอง ทำเอง ถ้าหากเกิดการระเบิดขึ้นก็ระเบิดที่โรงงานของตน แต่ปัจจุบันเปลี่ยนวิธีการทดลองมาเป็นแบบมีกระบวนการและวิธีการที่เรียกว่า Research & Development ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีรายงานว่าวิทยากรมีการก้าวหน้าไปมาก จนมีการตระหนักถึงเรื่องของการที่นักวิทยาศาสตร์ไม่สามารถนั่งทำงานอยู่หลังบ้านของตนเพียงคนเดียวได้อีกต่อไป ซึ่งควรที่จะต้องเป็นขบวนการหนึ่งขององค์กรธุรกิจคือ R&D หากนับจากปัจจุบันจะพบว่า R&D ผ่านมาแล้วถึง 5 ยุคสมัย ประกอบไปด้วย

1. R&D as Ivory tower : เป็นยุคที่ R&D ทำงานแยกกลุ่มจากองค์กร โดยเน้นไปที่การผลักดันเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อส่งให้ผู้บริโภค โดยไม่สนใจความต้องการของผู้บริโภคแม้แต่น้อย
2. R&D as Business : เริ่มมีความคำนึงถึงความสำคัญของ R&D ในการทำงานร่วมกับองค์กรและผู้บริโภคโดยเอากลุ่ม R&D เหล่านี้มาเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจและการวิจัยและพัฒนาใช้ความต้องการของผู้บริโภคเป็นสำคัญ
3. R&D as portfolio : เน้นไปที่การสร้างผลงานให้กับตัวนักวิจัยเอง ซึ่งมีจำนวนสิ่งประดิษฐ์ใหม่อย่างล้นหลาม หากแต่มีทั้งสิ่งที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ต่อมนุษย์ รวมถึงบางสิ่งมีความล้ำสมัยจนเกินไปและเป็นจุดสิ้นสุดของยุค Invention
4. R&D as integrative activity : เป็นจุดเริ่มต้นของยุค Innovation มีการเรียนรู้จากผู้บริโภค และทำงานกันเป็นทีม
5. R&D as network : มีการทำงานร่วมกันในหมู่คู่แข่ง คนกลาง หรือผู้บริโภค แบ่งทีมวิจัยกับทีมพัฒนาในองค์กร

ในการประดิษฐ์รถยนต์ ต้องดูก่อนว่าลูกค้าต้องการอะไร ถ้าหากใส่มากไปก็จะกลายเป็นเทคโนโลยีที่ไม่สามารถทำให้ลูกค้าพึงพอใจได้ ความแตกต่างระหว่าง Innovation และ Invention คือ คำว่า Innovation แปลว่า นวัตกรรม คือการพัฒนาสิ่งเก่าให้เป็นรูปแบบใหม่ เป็นคำที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถจดสิทธิบัตรได้ แต่คำว่า Invention คือประดิษฐ์กรรม ซึ่งเป็นการสร้างสิ่งใหม่ เป็นคำพูดที่เป็นรูปธรรม สามารถจดสิทธิบัตรเป็นของตนเองได้

การที่จะนำสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์มาแปลงเป็นรูปของกำไรหรือเงินได้นั้น ควรเข้าใจตลาดของธุรกิจนั้นๆก่อน ควรพิจารณาการที่สามารถนำมาพัฒนาได้ อย่างแรกที่ต้องมีคือเงินทุน เพื่อเอามาวิจัยและพัฒนาเกี่ยวกับสินค้านั้น จะได้ข้อยุติทางด้านทฤษฎี ซึ่งจะต้องออกมาเป็นต้นแบบ โดยทั้งสองกระบวนการนี้เป็นหน้าที่ของนักวิทยาศาสตร์ แต่กลับมีช่องว่างระหว่างกระบวนการนี้ เพราะจะต้องมีการทดลองผลิตสินค้าเพื่อมาใช้งานแล้วจึงจะมีการผลิตจำนวนมาก ซึ่งหน้าที่เหล่านี้จะเป็นหน้าที่ของวิศวกร อาจจะต้องใช้ incubator เพื่อช่วยให้ช่องว่างเหล่านี้เชื่อมต่อกันก็เป็นได้

นวัตกรรมไม่ใช่วิทยาศาสตร์แต่เป็นความรู้สึกที่ว่าสิ่งนั้นสามารถขายได้ เป็นผลมาจากการสะสมเรียนรู้และสัญชาตญาณ ซึ่งมีสองแนวคิดที่เกี่ยวกับนวัตกรรม หนึ่งคือแนวคิดทางด้านอเมริกาที่ว่านวัตกรรมสามารถเรียนรู้ได้จากห้องเรียน ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือทางด้านยุโรปที่ว่านวัตกรรมไม่สามารถเรียนรู้ได้จากห้องเรียนเพราะเป็นสิ่งที่เป็นการคิดและคิดตัวมาแต่กำเนิด นวัตกรรมไม่มีข้อยุติเพราะสิ่งนี้เป็นนามธรรมไม่สามารถเขียนมาเป็นทฤษฎีได้ ซึ่งมี 2 องค์ประกอบ คือเกิดประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้บริโภค และเกิดผลกระทบในวงกว้าง ขณะนี้โลกอยู่ในยุคที่เรียกว่า Disruption และ Convergence

Disruption ก็คือการที่เปลี่ยนแปลงที่ทำให้ของเก่านั้นถูกทำลายไป เช่น จากกล้องฟิล์มเป็นกล้องดิจิทัล เมื่อเกิด Disruption แล้ว platform เดิมก็จะหายไป สำหรับคำว่า Convergence คือการบูรณาการข้ามสาย การเอาของสองอย่างที่ไม่เกี่ยวข้องมารวมกัน ทำให้เกิดสินค้าใหม่ UBER เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใส่เข้าไปในบริการรับส่งผู้โดยสารโดยรถส่วนตัว ซึ่งมีการค้นพบว่าคนส่วนใหญ่ใช้เงินจำนวนมากในการซื้อรถ แล้วใช้เพียงแค่ 6% ของชีวิตประจำวัน

การพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีนั้น จะต้องเริ่มด้วยการสอบถามผู้บริโภคว่าเขาต้องการอะไร ตอบสนองความต้องการของลูกค้า ความหลากหลาย ความมีเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น การผลิตรถมอเตอร์ไซค์ที่สามารถปรับแต่งรถได้ตามดีไซน์ของตัวเอง รสนิยมของผู้บริโภคเริ่มเปลี่ยนไป กลายเป็นปัจจัยหลักในการทำธุรกิจ ซึ่ง Kotler ออกหนังสือเรื่อง Marketing ขึ้นมาโดยกล่าวว่าวิชาการตลาดสามารถเอามาสอนได้ โดยแนวคิดที่ว่า Marketing มี 3 ยุค ประกอบไปด้วย Marketing 1.0 Marketing 2.0 และ Marketing 3.0 ซึ่งแต่ละยุคจะมีจุดประสงค์ที่ไม่เหมือนกัน การเข้าใจผู้บริโภค แบ่งเป็นอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

ในอนาคต การที่ใครจะขายของให้ลูกค้า จะต้องได้จิตวิญญาณของเขาด้วย ต้องสร้างความยั่งยืนให้ธุรกิจ Maslow เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน กล่าวว่าความต้องการมีสองอย่าง คือสิ่งที่จำเป็นต้องได้ และสิ่งที่อยากได้ ประกอบไปด้วยพวกปัจจัย 4 เมื่อมีแล้วสิ่งถัดไปก็คือความปลอดภัย ต้องการความรัก ต้องการ

ความเชื่อ และต้องการความพึงพอใจส่วนตัว ถ้ามนุษย์เข้าใจความต้องการหรือความจำเป็นของผู้บริโภค ควรเอาทฤษฎีของ Maslow ไปใช้

การพัฒนาทางการศึกษา แบ่งออกมาเป็น 3 ยุค ซึ่งประกอบไปด้วย Education 0.0 คือยุค Plato Aristotle การเรียนการสอนแบบนั้นเป็นปรัชญานิยม ยุคต่อมาคือ Education 1.0 เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับศาสนา เป็นจิตนิยม และยุคสุดท้ายคือ Education 2.0 เรียนเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เป็นพวกวัตถุนิยม แต่ในอนาคตอาจจะมี Education 3.0 ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบใหม่ เน้นไปที่การบูรณาการข้ามสาย การเป็นนักธุรกิจ และนวัตกรรม ซึ่งเป็นปัจเจกนิยม เช่นการเอาเกมไปเกมอณมารวมกับระบบ AR ทำให้เกิด Pokemon Go ทำให้เกิดการ Disrupt พวกเกมส์ PS4, Nitendo หรือ Wii

สำหรับประเทศไทย ความสามารถในการแข่งขันประกอบไปด้วย ขนาด (Capacity) และ ความละเอียด (Sophistication) จะต้องใช้ Basic Requirement x Efficiency x Innovation จึงจะได้ค่าการแข่งขันของประเทศนั้นๆ ประเทศที่มีระดับที่ดี คือประเทศที่ไม่มีทรัพยากร ซึ่งเขาจะถูกทำให้ใช้สมองคิดเป็นหลัก ตัวที่เราค่าที่สุดคือนวัตกรรม

เสวนา Infinity and Beyond: ต่อยอดความคิดด้วยนวัตกรรม

วิทยากร - คุณสุถณี อาชวานันทกุล และ คุณโตมร ศุขปรีชา

คุณสุถณีมองว่า Innovation คล้ายกับคำว่าความใหม่ หรืออีกความหมายหนึ่งคือการทำให้เป็นรูปธรรมโดยที่ไม่มีใครสามารถทำได้มาก่อน ซึ่งไม่ได้ตั้งต้นจากความต้องการของผู้บริโภค อยู่ที่วิธียมองนวัตกรรม โดยไม่จำเป็นต้องตอบโจทย์ธุรกิจ และไม่จำเป็นต้องเป็นเทคโนโลยีเสมอไป จากงานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมทางสังคมในชนบท ยกตัวอย่าง กลุ่มเครือข่ายสังจะลดรายจ่ายวันละบาทของครูชบ ยอดแก้ว ที่ตอนนี้มีเงินบริหารรวมกันเป็นพันล้านบาท เงินเหล่านี้จะเป็นการนำเงินไปออมเพื่ออนาคตในกรณีเจ็บป่วยหรือมีเหตุจำเป็น เป็นเหมือนการทำธุรกิจเพื่อสังคม เอาโจทย์ปัญหามาแก้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องเป็นเทคโนโลยีตลอด เราต้องมองโจทย์ที่ชัดเจนก่อนว่าต้องการจะแก้ไขปัญหาจุดไหน

ในมุมมองของคุณโตมร ทุกคนกำลังกังวลเรื่อง Disruption มากๆ ซึ่งมีเยอะมากในสังคมไทย แต่บางสิ่งก็ไม่สามารถไป Disrupt ได้เช่นไปรษณีย์ไทย สังคมไทยตอนนี้เป็นเส้นและมีลูกศรตอนปลายที่นำไปสู่นวัตกรรม ผู้อาวุโสอยู่ในสังคมที่เป็น collectivism แต่เด็กๆรุ่นใหม่จะอยู่ในสังคมที่เป็น Individualism เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของสังคม เขาสั่งให้ทำอะไรก็จะทำตาม Innovation จะเกิดขึ้นมาในแบบตะวันตกซึ่งเป็น Individualism มากกว่า โลกทั้งหมดเริ่มเปลี่ยนไปในแนวราบมากขึ้น เปรียบเทียบคล้ายคลื่นสินามิที่ค่อยๆกระทบและบั่นทอนให้ตึกเตี้ยลง บางทีการ Disrupt ทำให้บางธุรกิจเกิดความท้อทลาย พยายามดิ้นรนเพื่อต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้

บริษัทต่างๆให้ความสำคัญกับพนักงาน ปรับตัวได้ต่อความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีอะไรใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา การเป็นผู้ประกอบการที่ดีที่สุด คือคนที่มองการณ์ไกล พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทุกอย่างไม่ได้จำเป็นที่จะเป็น Disruptive Innovation แต่คือ Business model แบบใหม่ๆ ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเลย เช่น คนอาจจะมองว่าการผลิตรถยนต์คือการที่ไป Disrupt เกวียน แต่ถ้าดูจริงๆ แล้ว รถยนต์พัฒนามาจากเกวียนก็จริง แต่มีการนำการตลาด และ Business model แบบใหม่เข้ามาใช้งาน ซึ่งอาจจะต้องมองในมุมของนามธรรม ผลลัพธ์สามารถเห็นได้ชัดเจน ส่วนใหญ่จะมาจากนอกขอบเขตตลาดเดิม มักไม่ได้มาจากองค์กรขนาดใหญ่ ยิ่งบริษัทใหญ่ยิ่งมีกระบวนการเยอะมาก แต่การคิดค้นอะไรใหม่จะต้องใช้ความเสี่ยงอย่างสูง เส้นทางจากไอดีไปสู่อผลผลิตที่ทำกำไรได้ใช้ระยะเวลาดำเนินการหลายปี

ดัชนีความก้าวหน้าต่างๆ จะเห็นได้ชัดว่าจะมีบริษัทต่างประเทศค่อนข้างเยอะ เช่น ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ต้องเปิดพื้นที่ให้คนได้แสดงความเป็นตัวของตัวเองเพื่อให้เอื้อต่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ นวัตกรรมสามารถเกิดได้ทุกที่ Innovation กับเทคโนโลยีไม่จำเป็นจะต้องอยู่ด้วยกัน คนที่จะคิดค้นนวัตกรรมได้จะต้องมีเสรีภาพทางความคิด มีโอกาสที่จะได้ลองทำสิ่งใหม่ๆ Innovation คือสิ่งใหม่ๆที่มีความไม่แน่นอนสูง ซึ่งอาจจะไม่สำเร็จ อาจจะมีคนไม่เห็นด้วย เป็นอุปสรรคกีดขวางความคิดและไอดีใหม่ๆ คนเหล่านี้ควรได้รับการปกป้องจากองค์กร ควรทำให้เขารู้สึกว่าเขาจะทำอะไรก็ได้ อยากทดลองอะไรก็ได้ลอง

ประเทศฟินแลนด์เป็นประเทศหนึ่ง ที่เปิดโอกาสให้คนในประเทศเขาเกิดความคิดอะไรใหม่ๆ เพราะเด็กๆได้แสดงไอดีออกมาโดยไม่ต้องมีคุณครูมาคอยคุมหรือมาจับผิด เปิดพื้นที่ให้เด็กได้ทดลอง นวัตกรรมซึ่งทำให้เรารู้สึกเหมือนย้อนวัยไปเป็นเด็ก เพราะเวลาเด็กเล่นคือการสี่ไอดีรู้ว่าโลกนี้เขาสามารถทำอะไรก็ได้ ทดลองอะไรก็ได้ โดยไม่ถูกว่า หรือตำหนิ ทักษะไม่สำคัญเท่าบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ทักษะที่สำคัญและทำให้มนุษย์มีชีวิตอยู่รอดได้คือทักษะ Critical Thinking หรือการคิดแบบเชิงวิพากษ์ ซึ่งต้องมีความรู้พอ ก่อนที่จะตัดสินใจอะไรบางอย่างเพื่อการอยู่รอด เวลาสอนมักจะให้นักเรียนอ่าน Case study ก็จะให้เด็กจับเป็นกลุ่มแล้วแบ่งหน้าที่ว่าแต่ละกลุ่มเป็นธุรกิจประเภทไหน แล้วให้ช่วยกันคิดวิธีแก้ปัญหา และถกเถียงกันว่ามีประเด็นอย่างไร

ความ Innovative อาจจะไม่เกิดกับคนรุ่นใหม่ก็เป็นได้ ความรู้ใหม่ๆ อยู่ในรูปแบบของภาษาทั่วโลก การเรียนเป็นภาษาไทย หลงใหลความเป็นไทยมากเกินไปอาจทำให้เราพลาดโอกาสทางการศึกษาไปก็ได้ เพราะความรู้ส่วนใหญ่ฝังอยู่ในภาษาอื่นๆ ซึ่งต้อง Disrupt ความหลงใหลในความเป็นคนไทย ควรจะคิดให้นอกกรอบ การคิดสร้างสรรค์ได้จะต้องคิดเป็นกลไก เมื่ออยู่ในสังคมมีแค่คนจำนวนหนึ่งที่จะเห็น Pre-conception ของตัวเองแต่ทำอะไรไม่ได้ ทำได้แค่มีความพยายามที่จะเอาตัวรอดไปให้ได้

Human Capital คือทุนมนุษย์ เหมือนทรัพยากร แต่มีเสรีภาพในความคิด สามารถเติบโตในทางที่เขาเป็น คุณโตมรเป็นคนที่ดีกับคำว่าทุนมนุษย์ เขาเลยคิดว่าไม่จำเป็นที่จะต้องใช้เป็นปัจจัยในการสร้างนวัตกรรม มนุษย์ไม่ได้สร้างสาธารณูปโภคทางปัญญาให้ตัวเอง เช่นห้องสมุด หอศิลป์ เป็นต้น เปรียบเสมือนการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับมนุษย์ คุณสถิณีเป็นนักเศรษฐศาสตร์ เธอจึงมองว่าการที่

มองมนุษย์เป็น Asset จึงไม่ใช่เรื่องแปลกสำหรับเธอ โลกกำลังเข้าสู่เศรษฐกิจไปยังฐานความรู้ เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมี Knowledge worker เป้าหมายไม่ควรเป็นไปอยู่ในการสร้างนวัตกรรม ซึ่งควรขึ้นอยู่กับโจทย์และประเด็นหรือปัญหาที่จะต้องแก้ โดยวิธีการเหล่านั้นจะนำไปสู่ความสร้างสรรค์และนวัตกรรม KPI ควรบ่งบอกได้ว่าคนได้เกิดการพัฒนาทางความคิดเชิงวิเคราะห์ ยังมี Pre-conception ที่เยอะ ก็จะยิ่งมองไม่เห็นโจทย์ ดังนั้นจึงควรจะต้องมองให้แตกฉานก่อนว่าทุนมนุษย์คืออะไร ถึงจะเอานวัตกรรมเข้าไปใส่ได้

Knowledge คือความรู้ซึ่งไม่รู้ว่าแต่ละคนจะคิดเหมือนกันหรือไม่? เป็นผลกระทบต่อความมั่นคงหรือไม่? มนุษย์มีเสรีภาพในการพูดหรือตัวสอบหรือไม่? ทุกอย่างต้องมีพื้นฐานที่ดีจึงจะมีฐานความรู้ที่ดี โครงสร้างเป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นตัวกำหนดว่าอันไหนทำได้ อันไหนทำไม่ได้ ผู้ประกอบการมีเสรีภาพในการคิดอะไรใหม่ๆหรือเปล่า ในแง่กฎหมายลิขสิทธิ์ ควรต้องมีกระบวนการที่ปกป้องเขาได้จริงๆ การที่ผู้ประกอบการคิดอะไรใหม่ๆ คือการแสวงหาไอเดียใหม่ และทัศนคติใหม่ ๆ มองโลกที่เชื่อในคำว่าเปิด การเข้าถึงทรัพยากร การแบ่งปันผลประโยชน์

ในเชิงโครงสร้างทางกฎหมายที่เคยเชื่อ รูปธรรมที่ทุกคนเห็นจะเป็นกฎหมาย โดยจะเอื้อให้ผู้ประกอบการเล่นแบบคิกคัก เปรียบเสมือนผลประโยชน์ทับซ้อน ซึ่งไม่ควรจะเกิดเหตุการณ์ที่รัฐบาลมีหมวกหลายๆใบอย่างนี้ วิธีคิดหรือว่ากรอบคิดในเชิงโครงสร้างสถาบัน รู้สึกว่ายังมีปัญหาอยู่เยอะ มีกองทุนพัฒนา Digital ขึ้นมา ในโครงสร้างสถาบันยังคงใช้โครงสร้างเดิมๆไม่มีการพัฒนาเลย

คุณโตมร มองว่า Thailand 4.0 ก็เปรียบเสมือนโลกออนไลน์หรือสื่อสังคม มีการพัฒนาขึ้นเรื่อยๆไปในทางที่ดีเช่น เว็บไซต์ที่มีการพัฒนา เมื่อก่อนจะมีการแยกอย่างชัดเจนระหว่างโลกไซเบอร์กับโลกความเป็นจริง แต่อย่างล่าสุดที่ได้มี Application ชื่อว่า Pokemon Go เข้ามา ทำให้เกิดการใช้ AR และทำให้เส้นระหว่างความเป็นจริงกับโลกไซเบอร์ถูกเบือนเข้าหากัน จึงไม่น่าแปลกใจที่จะกลายเป็น Post-truth หรือเรื่องราวหลังโลกความเป็นจริง ตอนนี้นั้นมันวางอยู่ในสังคมไทย เรายังแยกแยะไม่ออกว่าอะไรคือความจริงที่คิดเหมือนกัน Inclusivity เกิดจากฐานของสังคมแบบ Individualism มีเสียงวิพากษ์วิจารณ์กันและกัน

คุณสฤณีคิดว่าสิ่งที่เลวร้ายที่สุดของ Thailand 4.0 คือการไม่ต่างจากเดิมมาก ความเหลื่อมล้ำอาจจะไม่ได้ลดลง รัฐบาลอาจจะมีวาระความมั่นคงจากภายในและนอกประเทศ สอดส่องข้อมูลเข้าออก ในส่วนของบริการภาครัฐ มีแอปพลิเคชันออกมาหลายอันมาก เก็บข้อมูลละเอียดคิบ มาจากภาครัฐ แต่ยังสามารถแลกข้อมูลได้อย่างง่ายดาย จึงควรต้องตั้งคำถามว่าแนวโน้มจะไปทิศทางไหน ถ้าเป็นแบบนี้จริงอะไรจะเป็นประโยชน์ที่อาจจะเกิดขึ้นจากเหตุการณ์นี้

Digital Evolution Index คือดัชนีวัดพัฒนาการทางดิจิทัล ล่าสุด 2014 เขาแบ่งทั้งโลก แต่ละประเทศว่ามีการพัฒนาทางดิจิทัลมากน้อยแค่ไหน ดูทั้งฝั่ง supply การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต Bandwidth เรื่องของความตื่นตัวของผู้บริโภค การเข้าถึงการบริการทางการเงิน โครงสร้างทางสถาบัน ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เอื้อต่อการพัฒนามากน้อยแค่ไหน อย่างประเทศไทย ต่างชาตินับว่าเป็นประเทศที่เป็น Break-out country เป็น

ประเทศที่มีตัวชี้วัดค่อนข้างดี มีการแข่งขันในเรื่องนี้ค่อนข้างมากขึ้น แต่ว่าตัว Institution ก็ยังเป็นปัญหาอยู่ดี ควรมีการลงทุนเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่จะได้มี Performance ที่ดีขึ้นนั่นเอง ถ้ามองในระดับของประเทศ ต้องดูว่ามีการจัดสิทธิบัตรมากน้อยแค่ไหน การลงทุนวิจัยและพัฒนา ดูจากยอดขาย ตัวชี้วัดเหล่านั้นก็สำคัญ แต่ขึ้นอยู่กับประเด็นที่ต้องการจะแก้ไข

ปัญญากับความรู้มันไม่เหมือนกัน ความรู้สามารถหาได้ตามห้องเรียนหรือหนังสือ แต่ปัญญานั้น ขึ้นอยู่กับการคิดเชิงวิพากษ์ การกรองข้อมูล ตั้งคำถาม และหาวิธีแก้ไข ถ้าหากมนุษย์ไม่มีทักษะเหล่านี้ก็จะไม่สามารถนำไปพัฒนาตัวเองได้ ถ้าทุกคนดีใจทยอยให้แตก เส้นทางในการแก้ปัญหา ก็จะง่ายขึ้น การจะสร้างสาธารณูปโภคทางปัญญาเริ่มต้นได้จากตัวเองและคนใกล้ๆตัว การสร้างวัฒนธรรมการอ่าน เพราะว่าการอ่านมี 4 ระดับ คือ อ่านให้อ่านออกเขียนได้ อ่านในแบบที่เราสามารถเล่าได้ อ่านแบบวิเคราะห์ และอ่านเพื่อให้เห็น Pre-conception โดยทั่วไปคนไทยจะเป็นระดับที่ 2 คือการอ่านแล้วสามารถเล่าได้เท่านั้น