

Smart Disabled People สร้างสุขให้ผู้พิการด้วยโลกเสมือนจริง
SMART DISABLED PEOPLE CREATE HAPPINESS FOR PEOPLE WITH
DISABILITIES WITH THE VIRTUAL WORLD

ธนวิชัย กิจเดช¹ , จุฑามาศ รัตนา² , พระรัตนมณี (ปณณมี วิสารโท)³

Thanawit Kitdet¹ , Jutamas Rattana², Rattanamuni, (Phuname visarato)³

วิทยาลัยสงฆ์เชียงราย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Email: Thanawitkitdet@gmail.com



บทคัดย่อ

คนพิการในสังคมไทยมีจำนวนที่มากขึ้นแต่กลับไม่มีการพัฒนานวัตกรรม ที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการ จึงก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบ ดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งผลกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแล คนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศแบบองค์รวม

จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ ให้สามารถเข้าถึงความพร้อมในการมีระบบและอุปกรณ์รองรับ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มีประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทางในห้องดำเนินกิจกรรม ดังนี้ 1) ไว้พบปะกับเจ้าหน้าที่หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามาตรวจผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไว้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบการเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยากาศของสถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความต้องการ 6) ข้ามข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

คำสำคัญ : เมตาเวิร์ส, คนพิการ, การมีส่วนร่วม, เมต้าทัวร์, เมต้าแคร์, เมต้าชอปปิง

Abstract

The number of disabled people in Thai society is increasing, but there is no development of innovations that use technology to develop service systems. This has led to problems with the following scope and impacts: 1) Impact on the disabled because problems caused by disability will affect their daily lives, both physical and mental health. 2) Impact on caregivers who have to take on the burden of caring for disabled people beyond their capabilities, affecting both their bodies and minds, because caring for one disabled person requires people, money, and time. 3) Communities and society will have to bear the burden of caring for abandoned disabled people more. 4) The country will lose more budget and manpower to care for disabled people, affecting the country's holistic development. Therefore, the development model for disabled people has been adjusted with technology so that disabled people can access the readiness of the system and equipment to support it. There is a Metaverse E-Learning Room for disabled people to have experience and be able to talk to others without having to travel to the activity room as follows: 1) To meet with officers or doctors (doctors come to check through the system every month) 2) To be able to turn on the camera to talk and see each other's faces. 3) Organize activities to move the body and therapeutic activities that create good mental health. 4) To be able to allow visitors to talk to disabled people. (such as a system for encouraging students through VR glasses) 5) Create a realistic atmosphere of the place as desired 6) Overcome the limitations of personnel shortages 7) Can be used with VR glasses and computers 8) It is a way to create an image for the organization.

Keyword : Metaverse, People with Disabilities, Participation, Meta Tour, Meta Care, Meta Shopping

บทนำ

สถานการณ์คนพิการในประเทศไทยจากสถิติของกรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ได้สำรวจคนพิการในวันที่ 5 กันยายน 2567 มีจำนวน 2,209,099 คน คิดเป็นร้อยละ 3.34 ของประชากรทั้งประเทศ (สถานการณ์คนพิการในประเทศไทย กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ) มีแนวโน้มสูงขึ้นทุกปี มีสาเหตุจากการพิการตั้งแต่กำเนิด การพิการโดยอุบัติเหตุ และการพิการจากโรค ส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้ชีวิต การพัฒนาคุณภาพชีวิตและปัญหาด้านสุขภาพจิตของคนพิการและญาติ ทำให้เกิดการทอดทิ้งคนพิการเพิ่มสูงขึ้น สถิติของคนพิการที่ขอเข้าสถานคุ้มครองต่างๆต่อปีมากกว่า 1,000 คน โดยมองถึงสภาพและปัญหาที่เกิดขึ้นและเห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของเทคโนโลยีที่จะเข้ามาแก้ไขปัญหาโดยการพัฒนานวัตกรรมบริการด้วยเทคโนโลยี Metaverse โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คนพิการเข้าถึงบริการวิชาชีพเฉพาะทางที่ประหยัดและคล่องตัวให้กับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้

หากคนพิการของสังคมไทย ไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ Juthamat Rattana (2023) 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกาย

และสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถจนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อพัฒนาประเทศแบบองค์รวม

กระบวนการเดิม เน้นการดูแลด้านปัจจัย 4 ให้คนพิการมีอาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและเครื่องนุ่งห่ม มีการส่งเสริมและพัฒนาและฟื้นฟูโดยสหวิชาชีพ

กระบวนการใหม่ นวัตกรรม Metaverse คือ การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ โดยได้นำ Metaverse มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วยแสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Roomดังนี้ Juthamat Rattana (2023) ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่ที่เกี่ยวโดยไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สำรอง และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และสหวิชาชีพด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง สหวิชาชีพทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมบริการด้วยเทคโนโลยี Metaverse จึงเป็นกระบวนการหนึ่งของการพัฒนาสังคมของกลุ่มเปราะบาง ซึ่งเห็นได้ว่า กลุ่มคนในสังคมที่มองเห็นถึง ได้มีการพัฒนาสังคมในรูปแบบต่างๆมากมาย เพื่อให้คนพิการสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและกลับคืนสู่สังคมได้

ชนิดและประเภทของความพิการ

ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2556 มาตรา 4 หมายความว่า บุคคลซึ่งมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมเนื่องจากมีความบกพร่องของบุคคลประกอบกับมีอุปสรรคด้านต่างๆ จำเป็นพิเศษ Office of Social Development and Human Security, Singburi Province (2024) ดังนี้

ประเภทความพิการที่ได้รับการดูแล มี 8 กลุ่ม

- ประเภทที่ 1 พิการทางการมองเห็น
- ประเภทที่ 2 พิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย
- ประเภทที่ 3 พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย
- ประเภทที่ 4 พิการทางด้านจิตใจหรือพฤติกรรม
- ประเภทที่ 5 พิการทางด้านสติปัญญา

- ประเภที่ 6 พิการทางการเรียนรู้
- ประเภที่ 7 พิการทางออสติก
- ประเภที่ 8 ความพิการซ้าซ้อ

คำจำกัดความประเภที่ของความพิการ

คนพิการ หมายควมว่า คนที่มืความผดปรกดิหรือบกพร่องทางร่างกาย ทางสดีปัญญาหรือทางจิตใจ ทำหืมืข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการมีส่วนร่วมทางสังคมโดยความพิการแต่ละประเภที่ความหมายตามพ.ร.บ. ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการปี 2550 ดังนี้ Thee the glass & Light Rays (2020)

ความพิการทางการเห็น ได้แก่ ตาบอด (เมื่อใช้แว่นสายตารธรรมดาอยู่ในระดับแยกว่า 3 ส่วน 60 เมตร หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ลงมาจนกระทั่งมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่างหรือมีลานสายตาแคบกว่า 10 องศา), ตาเห็นเลือนราง (เมื่อใช้แว่นสายตารธรรมดาแล้วอยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต ไปจนถึงแยกว่า 6 ส่วน 18เมตร หรือ 20 ส่วน 70 ฟุต หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30องศา) ทั้งนี้ไม่รวมถึงมีตาพิการหรือตาบอดเพียง 1ข้าง และตาบอดสี

ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ได้แก่ หูหนวก คือผู้ที่สูญเสียการได้ยินในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าที่ความดังของเสียง 90 เดซิเบลขึ้นไป, หูตึง คือผู้ที่สูญเสียการได้ยินในหูข้างที่ได้ยินดีกว่าที่ความดังของเสียงน้อยกว่า 90 เดซิเบลลงมาถึง 40 เดซิเบล, ในการสื่อความหมายคือ พุดไม่ได้ พุดไม่ชัด หรือพุดแล้วผู้อื่นไม่เข้าใจ

ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางกาย ได้แก่ การบกพร่องในการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับ เท้า แขน ขา ซึ่งอาจมาจากสาเหตุอัมพาต แขน ขา อ่อนแรง แขน ขาขาด หรือเจ็บป่วย เรื้อรังจนกระทบต่อการทำงานของมือ เท้า แขน ขา, ทางกายมืความบกพร่องหรือผดปรกดิของศีรษะใบหน้า ลำตัว และภาพลักษณ์ภายนอกของร่างกายที่เห็นได้อย่างชัดเจน

ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ได้แก่ บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องหรือความผดปรกดิทางจิตใจหรือสมองส่วนในของการรับรู้อารมณ์หรือความคิด

ความพิการทางสดีปัญญา คือ มีพัฒนาการช้ากว่าปกติหรือมีระดับเชาว์ปัญญาต่ำกว่าบุคคลทั่วไป ซึ่งแสดงออกก่อนอายุ 18 ปี

ความพิการทางการเรียนรู้คือ มืความบกพร่องทางสมองทำให้เกิดความบกพร่องด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ หรือการเรียนรู้พื้นฐานอื่นโดยทำได้ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานตามช่วงอายุและระดับสดีปัญญา

ความพิการทางออสติก ได้แก่ บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันหรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องทางการพัฒนาการด้านสังคม ภาษา และการสื่อความหมาย พฤติกรรมและอารมณ์ โดยมีสาเหตุมาจากความผดปรกดิของสมองและความผดปรกดินั้นแสดงก่อนอายุสองปีครึ่ง โดยให้รวมถึงการวินิจฉัยแยกกลุ่มออสติกสเปกตรัมอื่น ๆ เช่น แอสเปอเกอร์

บุคคลพิการซ้อ ได้แก่ บุคคลที่มีสภาพความบกพร่องหรือความพิการมากกว่าหนึ่งประเภที่ในบุคคลเดียวกัน

Barthel Activity of Daily Living Index หรือ ADL Index คือ การวัดความสามารถในการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นแบบประเมินกิจวัตรประจำวัน ดัชนีบาร์เธลเอดีแอล (Barthel Activities of Daily Living : ADL) Ministry of Public Health, Department of Health, Health Center No. 9 (2024)

- กลุ่ม A ช่วยเหลือตนเองได้ และช่วยเหลือผู้อื่นได้ เป็นอย่างดี

- กลุ่ม B ช่วยเหลือตนเองได้
- กลุ่ม C ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ ต้องมีผู้อื่นคอยช่วยเหลือ
- กลุ่ม D สภาวะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ (ติดเตียง)

โดยปฏิบัติตามภารกิจของหน่วยงาน คือ ดำเนินการและให้การสนับสนุน ให้ความช่วยเหลือ เยียวยา บำบัด ฟื้นฟู พัฒนาศักยภาพคุณภาพชีวิต และจัดสวัสดิการ แก่คนพิการตามหลักการสังคมสงเคราะห์ให้สอดคล้องกับความต้องการของคนพิการ เป็นศูนย์การเรียนรู้การคุ้มครอง สวัสดิภาพ การเสริมสร้างทักษะการดำรงชีวิต ฟื้นฟูสมรรถภาพ และพัฒนาคุณภาพให้ปรับตัวเข้ากับครอบครัวและชุมชนได้ จัดบริการสวัสดิการ การให้คำแนะนำ การแก้ไขปัญหา การพัฒนาคุณภาพชีวิต การสงเคราะห์และเสริมทักษะครอบครัวรวมทั้งประสานส่งต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำมาตรฐานการดำเนินการ การติดตามประเมินผล และรายงานผลการปฏิบัติงาน การทำงานเชิงป้องกันการคุ้มครอง ฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการและครอบครัว สํารวจ ศึกษาวิเคราะห์ รวบรวมและจัดทำข้อมูลการวิจัยสถานการณ์ รูปแบบการบริการ สวัสดิการ การดำเนินงานเชิงป้องกันของคนพิการ บูรณาการความร่วมมือกับองค์กรภาคเอกชน ชุมชน และท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการป้องกันและ แก้ไข ปัญหาคนพิการด้านการจัดสวัสดิการในชุมชน การคุ้มครองให้คนพิการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับครอบครัว และ กลับคืนสู่สังคม Ministry of Social Development and Older Persons Security, Department of Older Persons Affairs (2024)

Metaverse กับการพัฒนาลังคม ของกลุ่มเปราะบาง

หากคนพิการ ไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศแบบองค์รวมเกิดรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มีประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทาง ห้องดำเนินการกิจกรรมดังนี้ Juthamat Rattana (2023) 1) ไว้พบปะกับเจ้าหน้าที่หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามาตรวจผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไว้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบการเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยากาศของสถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความต้องการ 6) ชำมข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

1) การยึดประชาชนหรือผู้รับบริการเป็นศูนย์กลาง

กระบวนการเดิม เน้นการดูแลด้านปัจจัย 4 ให้คนพิการมีอาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรคและเครื่องนุ่งห่ม มีการสงเคราะห์พัฒนาและฟื้นฟูโดยสหวิชาชีพ แต่บ้านบางปะกงไม่มี นักกายภาพบำบัดและนักจิตวิทยา

กระบวนการใหม่ นำนวัตกรรม Metaverse คือ การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ ได้นำ Metaverse

มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วย แสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่ที่พวกเขาไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สํารวจ และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และสหวิชาชีพด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง สหวิชาชีพทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

โดยทุกขั้นตอนมีการศึกษาความต้องการของคนพิการและให้คนพิการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงาน ทุกขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมรับรู้แนวทางการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการตอบสนองความต้องการ ให้คนพิการทดลองใช้อุปกรณ์ในห้องและให้คนพิการประเมินผลการใช้งานแต่ละอุปกรณ์ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เครื่องมือใช้งานได้ดีเพื่อให้เกิดความพึงพอใจ Center for the Protection and Development of Persons with Disabilities (2023)

2) การเปลี่ยนแปลงที่ดี

คนพิการและเจ้าหน้าที่เข้าร่วมโครงการให้ข้อมูลด้านผลลัพธ์ดังนี้ 1)เป็นการพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ ความบันเทิง คนพิการได้เข้าถึงบริการต่างๆ คนพิการเกิดการเรียนรู้ มีการพัฒนาการดีขึ้น 2) เป็นการสื่อสารแบบ 2 คนขึ้นไปได้โดยไม่ต้องเดินทาง จำลองให้คนพิการไปอยู่ในสถานที่ต่างๆที่เปิดโอกาสให้คนพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย สามารถใช้ระบบ Metaverse มาทดแทนข้อจำกัดในการเดินทาง 3) ระบบ Metaverse ตอบโจทย์การพัฒนาหน่วยงานราชการ4.0 4) สร้างประสบการณ์บนช่องทางออนไลน์ให้คนพิการได้รับประสบการณ์ใหม่ๆข่าวสารต่างๆ ได้ทันเหตุการณ์และทันสมัย 5) กิจกรรมทำให้คนพิการได้ขยับร่างกายและคลายเครียดได้ ทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวก/เกิดประโยชน์ต่อสังคม ประเทศในด้านต่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ คนพิการได้พัฒนาตนเองจนได้รับการจ้างงานและผลิตสินค้าเพื่อจำหน่ายช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สังคมได้มีส่วนร่วมในการดูแลคนพิการผ่านระบบเทคโนโลยีออนไลน์ สาธารณสุขสามารถลดขั้นตอนในการบริการมีช่วงทางการให้บริการคนพิการที่ตรงกับความต้องการ สิ่งแวดล้อมและความมั่นคงคนพิการได้รับการดูแลที่รวดเร็วปลอดภัยจากการลดขั้นตอนทั้งด้านการไม่ต้องเดินทางเพื่อไม่ให้เกิดความเสี่ยงต่างๆที่ตามมา

การจัดทำห้อง Metaverse E-Learning Room ร่วมกับภาคีเครือข่ายจากทุกภาคส่วน มีการถอดบทเรียน ประชุมปรึกษาหารือการดำเนินงานผ่านกลุ่มไลน์อย่างต่อเนื่อง เช่นการพัฒนา ระบบ Meta Tour มีสมาคม Metaverse แห่งประเทศไทยเป็น ที่ปรึกษาหลักมีการเชิญเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆผ่านแว่น VR ระบบ Meta Care มีโรงพยาบาลทั้งฝ่ายกายและฝ่ายจิตเป็นที่ปรึกษาในการจัดหาอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในห้อง ระบบ Meta Shopping มีภาคเอกชนและภาคประชาชนสนับสนุน

ทุกระบบใช้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้งานแต่ละภาคส่วน ชี้แจงแผนงานที่จะทำเช่นแผนการพัฒนาคนพิการให้ประกอบอาชีพด้าน Metaverse เพื่อยกระดับให้คนพิการเป็นแกนนำด้านนี้ โดยสมาคม Metaverse จะจัดอบรมให้คนพิการแกนนำในเดือน เมษายน และเปิดห้องเป็นแหล่งศึกษาดูงาน มีการไป

แลกเปลี่ยนกับหน่วยงานทั้งในระดับกรมและ กระทรวงให้รับรู้การดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง การถ่ายทอดบทเรียนปัจจัยความสำเร็จได้ 3 ประเด็นคือ 1) ความร่วมมือของทุกภาคส่วน ทั้งภาคประชาชน ภาครัฐและภาคเอกชน 2) ผู้นำให้ความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาคนพิการ 3) เจ้าหน้าที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการดูแลคนพิการ

3) มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals) หรือที่รู้จักกันดีภายใต้ชื่อย่อ “SDGs” ประกอบไปด้วย 17 เป้าหมาย ซึ่งทุกเป้าหมายมีเกี่ยวข้องกับเราทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ทั้งที่เป็นคนปกติที่มีภาวะครบทั้ง 32 ประการ ตลอดจนผู้พิการ และผู้ทุพพลภาพทุกประเภท และเมื่อทำความเข้าใจกับ SDGs เป็นอย่างดีแล้ว จะเห็นว่าเป้าหมายที่สำคัญที่สุดก็คือการที่พวกเราต้อง “ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” ทั้งนี้เนื่องจาก สังคมที่อยู่กันอย่างเสมอภาค และเท่าเทียม คือ สังคมที่มีความผาสุก เช่นนี้เราทุกคนจึงล้วนมีส่วนร่วม และมีสิทธิที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการนำมาซึ่งการพัฒนาที่ยั่งยืนให้แก่สังคม เศรษฐกิจ และ สิ่งแวดล้อม Nattawikam Phantuwongphakdee, Nipatra Naksingh (2020)

มีความสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDGs

- เป้าหมายที่ 3 : (สร้างหลักประกันการมีสุขภาพที่ดี และส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกช่วงวัย) การนำเทคโนโลยี Metaverse มาใช้ส่งผลต่อการส่งเสริมสุขภาพกายจิต สังคม อารมณ์ เพิ่มโอกาสการเข้าถึงบริการด้านต่างๆให้กับคนพิการได้อย่างทั่วถึงและรวดเร็ว สามารถลดขั้นตอนการบริการด้านต่างๆให้กับคนพิการได้ ไม่ต้องเคลื่อนย้ายคนพิการไปรับบริการทำให้ลดเวลา ลดขั้นตอน ลดความเครียดจากการรอคอยและภาวะยากลำบากที่คนพิการต้องพบเจอเมื่อรับบริการในรูปแบบเดิมหรือรูปแบบที่ไม่มีระบบเทคโนโลยีมาใช้ในการบริการ

- เป้าหมายที่ 17 : (เสริมความเข้มแข็งให้แก่งlobal การดำเนินงานและฟื้นฟูสภาพหุ้นส่วนความร่วมมือระดับโลกสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืน) ผลงานได้รับความร่วมมือจากสมาคม Metaverse แห่งประเทศไทยที่ได้ประสานความร่วมมือกับองค์กร Metaverse ประเทศญี่ปุ่นและมาเลเซียเพื่อมาร่วมดูแลคนพิการและมีกระบวนการที่นำไปสู่นวัตกรรมที่ยั่งยืน โดยการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room เพื่อให้บริการคนพิการ เจ้าหน้าที่ และประชาชนที่สนใจมาดูงานเรียนรู้การบำบัดผ่อนคลายความเครียดและการใช้ระบบ Metaverse

4) Metaverse: แนวคิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมดังนี้

1.ร่วมรับรู้ ปี2565 โรคโควิดรุนแรงคนพิการไม่สามารถออกไปไหนได้ เกิดความเครียด มีการสำรวจความต้องการพบคนพิการต้องการมีกิจกรรมที่สามารถทำใหู้สึกว่าได้ออกไปที่อื่นๆ

2.ร่วมคิด ผู้บริหารนำ Metaverse ให้คนพิการทดลองใช้แว่น VR เพื่อให้คนพิการช่วยคิดว่าตรงกับความต้องการคือการไปเที่ยวได้เสมือนจริง

3.ร่วมพิจารณาตัดสินใจ หลังจากคนพิการได้ทดลองใช้แล้ว ได้ให้คนพิการร่วมตัดสินใจในการพัฒนาห้อง Metaverse E-Learning Room

4.ร่วมดำเนินการ ให้คนพิการและเจ้าหน้าที่มีส่วนร่วมในการจัดทำห้องตั้งแต่ทดสอบการใช้ อุปกรณ์และเป็นผู้ให้บริการ

5.ร่วมติดตามประเมินผล คนพิการและเจ้าหน้าที่ ร่วมประเมินผลทุกขั้นตอนให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงตั้งแต่ระยะทดสอบเครื่องมือ ระยะใช้งานและระยะหลังการใช้งาน

การออกแบบห้อง Metaverse E-Learning Room เน้นการพัฒนาคนพิการให้สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและกิจกรรมในห้องสามารถคล้ายคลึงกับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้ พบโอกาสการพัฒนา ได้แก่ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของคนพิการ ระบบการนัดหมายและการเข้าถึงบริการ การบริหารงบประมาณ และเกิดรูปแบบการดูแลคนพิการที่ใช้เทคโนโลยี

การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและฟื้นฟู

การสร้างสภาพแวดล้อมของโลกแห่งความจริงและเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน Metaverse สามารถจำลองให้เราอยู่ในสถานที่ต่างๆแม้จะนั่งอยู่ที่เดิมก็ตาม โดยอาศัยการเชื่อมต่อผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันและซอฟต์แวร์ โดยบ้านบางปะกงได้นำ Metaverse มาพัฒนาร่วมกับรูปแบบการบำบัดด้วยเครื่องมือบำบัดต่างๆ เช่นระบบบำบัดด้วย แสง สี เสียงและกลิ่นจนสร้างเป็นห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งประกอบด้วย

ระบบ Meta Tour การสร้างประสบการณ์ให้คนพิการได้ท่องเที่ยวสถานที่ที่เกี่ยวเนื่องโดยไม่ต้องไปสถานที่จริงเพื่อลดขั้นตอนการเดินทาง และงบประมาณ ไปสถานที่ต่างๆได้ ในมุมมอง 360 องศา เสมือนได้เดินอยู่ที่นั่นจริงๆ เป็นการเรียนรู้ ต่อยอดความรู้ให้คนพิการได้ผ่อนคลายสภาพจิตใจ ได้รับการสนับสนุนจากภาคประชาชนในประเทศและต่างประเทศ เนื่องจากคนพิการนั้นเป็นผู้ที่อยู่แต่ในสถานสงเคราะห์ ที่ได้รับการดูแลจากหน่วยงาน จะมีความรู้สึกเหมือนเขาถูกบั่นทอนความรู้สึกของสภาวะอารมณ์ที่คนพิการบางคนอาจจะไม่เคยได้รับรู้เลย เพราะเป็นคนพิการตั้งแต่กำเนิด แต่อีกจำพวกคือคนพิการที่ได้รับผลกระทบจากโรค หรือสาเหตุอื่นๆ ทำให้อยู่ในสภาพของความพิการที่ไม่สามารถที่จะดำเนินชีวิตแบบคนปกติได้ จากที่เคยได้ออกไปเที่ยว หรือพบปะผู้คน ก็ไม่สามารถทำได้ หรือการมีเพื่อนใหม่ จึงได้นำหลักการของ ระบบ Meta Tour ซึ่งเป็น 1 ในส่วนของ Metaverse ที่ จะพาคนพิการไปในที่ตนอยากไป และได้พบปะกับเพื่อนใหม่ และให้คนพิการได้รับรู้ถึงความรู้สึกว่าตนนั้นได้ไปอยู่ในที่ตนอยากไป และยังส่งเสริมให้คนพิการได้พัฒนาสภาวะทางอารมณ์ เป็นการสร้างความสุข ปัจจุบันคนพิการบ้านบางปะกงได้ไปเที่ยวและศึกษาวัฒนธรรมของต่างประเทศด้วย

ระบบ Meta Shopping การให้คนพิการเยี่ยมชมและซื้อสินค้าออนไลน์ที่เลือกดู สำรวจ และได้พัฒนาสินค้าของตนเองเข้าไปขายในระบบออนไลน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และการดำรงชีวิตเพื่อการปรับตัวในการใช้ชีวิตในสังคม ที่หารายได้ ได้ด้วยตนเอง สร้างเสริมสุขให้คนพิการให้ตระหนักรู้ และไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่นๆ ด้วยการส่งเสริมและสอนการเรียนรู้ระบบขายของออนไลน์ ด้วยความชื่นชอบของคนพิการที่มีความสามารถในการใช้โทรศัพท์มือถือในการสั่งของออนไลน์ และการสร้างรายได้จากสิ่งประดิษฐ์ของคนพิการ เช่น ไม้กวาดทางมะพร้าว พวงกุญแจ ตุ๊กตาดนตรี ดอกไม้ และโปสเตอร์โดยการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วย ของแพลตฟอร์ม Facebook, Tiktok และนำไปขายในโลกเสมือนจริงผ่าน ระบบ Meta Shopping

ระบบ Meta Care การให้คนพิการสามารถเข้าพบแพทย์และสหวิชาชีพด้วยตนเองผ่านระบบ Meta Care โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล ลดความเสี่ยงในการเดินทาง ลดการรับเชื้อเพิ่ม โดยการใช้ ระบบ Telemedicine การพบจิตแพทย์ แพทย์โรคผิวหนัง สหวิชาชีพทางไกล และระบบการบำบัดสุขภาพจิตแบบกลุ่มผ่านแว่น VR

ประการสำคัญ การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมก็เป็นความสำคัญและจำเป็นอย่างหนึ่งในการส่งเสริมให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมขึ้นในสถานสงเคราะห์ ของห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งขั้นตอนการมีส่วนร่วมปรากฏอยู่ 4 อย่าง (นางสาวจุฑามาศ รัตนา นักสังคมสงเคราะห์ชำนาญการ สถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการบางปะกง) ดังต่อไปนี้

1) การมีส่วนร่วมในการวางแผน

การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในด้านการวางแผนนั้นมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยเฉพาะกลุ่มคนเปราะบางที่จะต้องเข้ามาเป็นผู้ที่เริ่มให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการคิด คือ การคิดหาปัญหาและความต้องการของคนเปราะบาง โดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในการศึกษาและค้นหาสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในสถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการ แล้วจึงสะท้อนให้กับผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งก็คือองค์กรพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จากนั้นจึงเป็นการร่วมใจ หรือร่วมศรัทธา อันเป็นสิ่งที่มีความค่ามากที่สุด กระบวนการการมีส่วนร่วม เพราะความศรัทธาจะเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้การมีส่วนร่วมเกิดขึ้นและนำไปสู่ผลสำเร็จในที่สุด จากนั้นจึงเป็นการร่วมแรง โดยเจ้าหน้าที่ทุกคนจะเป็นส่วนสำคัญในเรื่องของการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room เน้นการพัฒนาคนพิการให้สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและกิจกรรมในห้องสามารถคล้ายคลึงได้ให้กับคนพิการและเจ้าหน้าที่ได้ เพราะโครงการ Metaverse E-Learning Room นี้จะอาศัยกำลังแรงงานหลักจากเจ้าหน้าที่ จะเห็นได้ว่า กระบวนการต่างๆ เหล่านี้มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด และเป็นการขับเคลื่อนโดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การร่วมคิด ร่วมใจ(ร่วมศรัทธา) ร่วมแรง ร่วมทุน ร่วมรับผลประโยชน์ และร่วมดูแลรักษา สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการช่วยกันพัฒนาสังคม กลุ่มคนพิการให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

2) การมีส่วนร่วมในการดำเนินการ

กระบวนการในการมีส่วนร่วมในขั้นตอนนี้จะเป็นการมีส่วนร่วมในเรื่องของการใช้แรงงานจากคนในองค์กร คือเจ้าหน้าที่ของสถานคุ้มครองและพัฒนาคนพิการบางปะคง ส่วนทางภาคเอกชนจะเป็นในส่วนของวัสดุอุปกรณ์ ที่ได้รับการสนับสนุนบริจาคเพื่อคนพิการในการสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งวัตถุประสงค์สำคัญของโครงการนี้คือ Metaverse เป็นการเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของเจ้าหน้าที่ ภาคีเครือข่าย และ คนพิการ ซึ่งนับได้ว่าเป็นโครงการที่ช่วยเสริมสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมได้เป็นอย่างดี สังเกตได้จากการดำเนินโครงการทุกโครงการจะมีเจ้าหน้าที่ และคนพิการ เข้ามามีส่วนร่วมอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะการดำเนินโครงการโดยเฉพาะ เช่น การสร้างห้อง Metaverse E-Learning Room จำเป็นที่จะต้องใช้แรงงานจากคนในองค์กรให้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะสร้างความเป็นเจ้าของร่วมกันของคนในองค์กรและช่วยกันดูแลรักษาต่อไป และยังเป็นการสร้างจิตสำนึกสาธารณะหรือจิตอาสาให้เกิดขึ้นในองค์กรด้วย เพราะคนในองค์กรนั่นเองจะต้องเป็นผู้ลงมือ ลงแรงในการทำงาน การร่วมด้วยช่วยกันขั้นตอนนี้จึงจะสามารถเกิดขึ้นและสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้

3) การมีส่วนร่วมในการติดตามประเมินผล

การมีส่วนร่วมของชาวบ้านในการติดตามประเมินผลนั้นจะเป็นไปในช่วงระหว่างดำเนินการโครงการมากกว่าที่จะเป็นการติดตามประเมินผลในระยะสุดท้ายหรือหลังจากที่โครงการดำเนินการไปแล้ว ทั้งนี้เพราะคนในองค์กร(เจ้าหน้าที่)ส่วนใหญ่มองว่าการตรวจสอบหลังจากดำเนินการแล้วนั้น แต่อย่างไรก็ตามงานโครงการ Metaverse E-Learning Room มุ่งเน้นให้คนในองค์กร(เจ้าหน้าที่) ภาคีเครือข่าย และคนพิการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการมากกว่า ทั้งนี้เพราะในการติดตามตรวจสอบหรือการประเมินผลนั้นจะเป็นหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ ในการติดตามกระบวนการที่เป็นขั้นตอนต่อไป

4) การมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์หรือรับผลประโยชน์

ในขั้นตอนนี้ เจ้าหน้าที่และคนพิการ ได้มีส่วนร่วมในการใช้ผลประโยชน์ต่างๆ ร่วมกัน โดยที่ทุกคนถือได้ว่าได้ช่วยกันในการดำเนินการต่างๆ ทั้งวางแผน ดำเนินการ ติดตามตรวจสอบ และใช้ประโยชน์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสร้างจิตสำนึกร่วมกันของคนในองค์กรในการช่วยกันดูแลรักษาเสมือนหนึ่งว่าเป็นของตนเอง ไม่ได้มีใครเป็นเจ้าของ แต่ทุกคนในองค์กรเป็นเจ้าของร่วมกัน การสร้างจิตสำนึกในการเป็นเจ้าของร่วมกันนั้นถือได้ว่าเป็น

สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการที่จะให้คนในองค์กรได้มีส่วนร่วมในการดูแลรักษาและใช้ประโยชน์ร่วมกัน เพราะสิ่งสาธารณประโยชน์ต่างๆ ถูกสร้างขึ้นจากการมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย เกิดจากการประสานงานของทุกฝ่าย จึงก่อให้เกิดสิ่งสาธารณประโยชน์อันเป็นเครื่องใช้สอยของคนในองค์กร และคนพิการ กระบวนการในการสร้างจิตสำนึกการเป็นเจ้าของร่วมจึงนับได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการใช้ผลประโยชน์หรือรับผลประโยชน์ และการที่จะทำให้คนในองค์กร และคนพิการมีส่วนร่วมในการใช้ประโยชน์ และร่วมกันดูแลรักษานั้นจะต้องสร้าง “สำนึกความเป็นเจ้าของ (Sense of Belonging)” ซึ่งหมายถึง ความสำนึกในการคำนึงถึงว่าสิ่งสาธารณะประโยชน์ที่เราร่วมกันสร้างขึ้นมานั้นเป็นเสมือนเป็นของเราด้วย การใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้นก็ถือว่าเราต้องดูแลเอาใจใส่ รักษาผลประโยชน์ ไม่นิ่งดูตาย และที่สำคัญต้องคิดเสมอว่าอะไรเป็นความสูญเสียที่ต้องหลีกเลี่ยง แต่ถ้าเป็นผลประโยชน์ต้องปกป้องและดูแลรักษา โดยเฉพาะสิ่งสาธารณะประโยชน์ต่างๆ ที่เรามีส่วนร่วมมาตั้งแต่ต้น ก็จำเป็นที่จะต้องใช้ประโยชน์ร่วมกัน เป็นเจ้าของร่วมกัน และดูแลรักษาร่วมกัน

สรุปองค์ความรู้

บทความนี้ได้ข้อค้นพบ คือ คนพิการของสังคมไทยยังไม่มีการพัฒนานวัตกรรมที่ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาระบบบริการจะก่อให้เกิดปัญหาซึ่งมีขอบเขตและผลกระทบดังนี้ 1) ผลกระทบต่อตัวคนพิการเนื่องจากปัญหาที่เกิดจากความพิการจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนพิการทั้งทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2) ผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่คนดูแล ที่ต้องรับภาระงานการดูแลคนพิการที่เกินขีดความสามารถ จนส่งกระทบทั้งต่อร่างกายและจิตใจ เพราะการดูแลคนพิการ 1 คนต้องใช้คนเงินของและเวลา 3) ชุมชนและสังคมจะต้องรับภาระการดูแลคนพิการที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มสูงขึ้น 4) ประเทศจะสูญเสียงบประมาณและกำลังคนในการดูแลคนพิการเพิ่มมากขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศแบบองค์รวม จึงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดรูปแบบการพัฒนาคนพิการด้วยเทคโนโลยีเพื่อคนพิการ มีห้อง Metaverse E-Learning Room ให้คนพิการได้มีประสบการณ์สามารถพูดคุยกับผู้อื่นได้โดยไม่ต้องเดินทาง ห้องดำเนินกิจกรรมดังนี้ 1) ไว้พบปะกับเจ้าหน้าที่หรือคุณหมอ (คุณหมอเข้ามาตรวจผ่านระบบทุกเดือน) 2) สามารถเปิดกล้องเพื่อพูดคุยและเห็นหน้ากันได้ 3) สามารถจัดกิจกรรมเพื่อให้ขยับร่างกาย และกิจกรรมบำบัดที่สร้างสุขภาพจิตที่ดี 4) ไว้สำหรับให้ผู้มาเยี่ยมได้พูดคุยกับคนพิการ (เช่นระบบการเยี่ยมให้กำลังใจจากเด็กนักเรียนผ่านแว่น VR) 5) สร้างบรรยากาศของสถานที่ให้เหมือนจริงได้ตามความต้องการ 6) ข้ามข้อจำกัดเรื่องขาดแคลนบุคลากร 7) สามารถใช้ได้กับอุปกรณ์แว่น VR และคอมพิวเตอร์ 8) เป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับองค์กร

ผลที่ได้คือ ทำให้เจ้าหน้าที่ และคนพิการที่ได้เข้ารับการให้บริการของห้อง Metaverse E-Learning Room ซึ่งเป็นที่สำหรับพัฒนาและบำบัดฟื้นฟูสุขภาพสภาวะทางจิตใจให้มีความสุขได้ผ่อนคลายจากการเหนื่อยล้าหลังการทำงานลดความเครียด และคนพิการสามารถพัฒนาทักษะทางสภาวะทางอารมณ์และฟื้นฟูสุขภาพจิตใจละทางด้านร่างกาย เพื่อมุ่งเน้นที่จะดูแลและส่งเสริมให้คนพิการเข้าถึงสิทธิที่ตนพึงจะได้รับเพื่อให้ตนเองสามารถปรับตัวหรืออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้

References

- Department of Empowerment and Quality of Life for Persons with Disabilities. (2020). *Record of Academic Cooperation for the Development of the Quality of Life of Persons with Disabilities between the Department of Empowerment of Persons with Disabilities.*
- Department of Empowerment and Quality of Life for Persons with Disabilities. (2024). *Strategy and Planning Division.*
- Ministry of Social Development and Older Persons Security, Department of Older Persons Affairs. (2024). *Screening assessment of ability in Active Living (ADL).*
- Ministry of Public Health, Department of Health, Health Center No. 9. (2024). *Elderly assessment form by potential group according to Ability to perform daily activities (Barthel Index for activity of daily living: ADL).*
- Natthawik Phanthawongphakdee, Nipatra Naksingh. (2024). *Disabled people in Thailand and their participation in sustainable development.*
- Kaew T, Light Rays. (2020). *Types of disabilities. and access to welfare information and services fromThe state of disabled women in Thailand. Journal of Demography,* 36(2), 1-24.
- Natthakorn Thongsa-ard. (2023). *“Metaverse Virtual World for the Disabled”* Protection and Development Center Bangpakong Disabled, Chachoengsao Province.
- Center for the Protection and Development of Persons with Disabilities.(2023) *Interview form for evaluating staff and people with disabilities*
- Juthamat Rattana. (2566). *Interview form for disabled persons*
- bpkhome.(2023,November14).<https://www.spatial.io/s/Bangpakong6321a0b56be3db0001149a40?share=4596040170968>