

การจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพ
ด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร
Knowledge Management of Adolescents in The Digital Society's
Communication Potential of Personality – Soft Power

ปริญญ์ ไชยนิษฐ์¹
Parinut Chaiyanich

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป 2) กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยในพื้นที่ภาคกลางตอนบนแห่งหนึ่ง โดยการเลือกแบบเจาะจงจากการลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคนิคการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงาน ภาคการศึกษาที่ 2/2566 จำนวน 84 คน รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารแบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อ 3) แบบการสนทนากลุ่ม 4) แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม 5) แบบสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม การเก็บข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพจะทำการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2) ผลการศึกษากำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ศักยภาพสูง (2) การพัฒนาความรู้และเข้าใจ

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

ทักษะที่โดดเด่นของตนเองเพื่อจัดเก็บความรู้ (3) การพัฒนาแรงขับเคลื่อนภายในตนเองเพื่อแบ่งปันและประยุกต์ใช้ความรู้ (4) การพัฒนาความตระหนักในซอฟต์แวร์ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ ผลการศึกษานี้จะเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารและเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับทัศนคติที่ดีต่อวัยรุ่นไทยในสังคมดิจิทัลที่มีศักยภาพทุกคนต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล, ซอฟต์แวร์, ศักยภาพในการสื่อสาร, บุคลิกภาพ

Abstract

This research aims at 1) studying knowledge management of adolescents in the digital society's communication potential of personality – soft power with a score of over 50 percent. 2) Defining the development of communication potential by managing the knowledge of adolescents in digital society. The sample group are adolescents in digital society to study at a university in a central region of the country, who were selected from a personality development technical course of 84 students for the semester 2/2023. Patterns of experimental investigation. The following instruments: 1) Learning Management Plans for Personality Management, which consist of 13 schemes and 39 hours. 2) Tests that assess the ability of knowledge management of adolescents in the digital society's communication potential of personality – soft power. The tests consist of five open-ended questions, 3) Focus group plan, 4) Participatory observations plan, and 5) non-participatory observations plan. Quantitative data analysis involves the utilization of certain statistical measures, such as percentages, to examine and interpret the data. Qualitative data - content analysis. The results that 1) personality management involves utilizing software capabilities to effectively communicate and harness the knowledge of adolescents in a digital culture. The sample group achieved a score exceeding 50 percent, with an increase of up to 14 students. [20 percent] 2) The study findings on the potential for development in communicating with knowledge management of adolescents in the digital society may be categorized into four components: (1) obtaining tacit knowledge by cultivating highly capable individuals; (2) enhancing one's own exceptional abilities to tacit knowledge; (3) fostering internal motivation to share and apply tacit knowledge; (4) cultivating awareness of software

that influences tacit knowledge generation. This study has expanded the new knowledge framework to be good practices in knowledge management of adolescents in the digital society's communication potential of personality – soft power, and has opened the way for a positive attitude towards Thai adolescents in the digital society's communication potential of personality-soft power.

Keywords: Knowledge management of adolescents in the digital society, Soft power, Communication potential, Personality

บทนำ

ประชากรกลุ่ม Gen Z ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่เด็กและเยาวชน กลุ่มอายุช่วงนี้ถือเป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด โดยเฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง 5 นาที (วิจิต อาชากิจ, นิตินัย เทพเทียน และ อัครวิชุด แสงทองดี, 2566) พวกเขาคือกลุ่มคนรุ่นใหม่ของประเทศไทย เป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถดึงดูดใจคนในประเทศและสร้างพลังดึงดูดให้กับคนในต่างประเทศให้เกิดความประทับใจจนนำไปสู่ความต้องการซื้อสินค้า บริการ และการท่องเที่ยวในประเทศไทยได้หลายคนให้เหตุผลของการมาเยือนประเทศไทยในฐานะนักท่องเที่ยวว่า มาตามรอยกลุ่มคนรุ่นใหม่ในเมืองไทยที่พวกเขาชื่นชอบ โดยพวกเขาพบเห็นร่อยรอยนั้นจากสื่อออนไลน์ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก (เขมนิจ มาลาเว., 2567) ทำให้เกิดคำถามว่า แล้วกลุ่มคนรุ่นใหม่เหล่านี้พวกเขามีการจัดการความรู้ความสามารถสื่อสารซอฟต์แวร์ได้อย่างไร

วัยรุ่นไทยมีทักษะความสามารถรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคดิจิทัลอยู่ในระดับมากอยู่แล้ว จึงเป็นข้อพิสูจน์สำคัญที่นี่ยามได้ว่า วัยรุ่นไทยคือวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล และเป็นกลุ่มของทรัพยากรบุคคลที่ต้องเป็นแรงหลักในการกำหนดทิศทางการขับเคลื่อนของประเทศไทยในอนาคตต่อไป (วิจิต อาชากิจ, นิตินัย เทพเทียน และ อัครวิชุด แสงทองดี, 2566), (ธนภัทร โสภา และ พิมพณ์ภา ปัญญาณี., 2564) พวกเขาคือขุมพลังซอฟต์แวร์ (Soft power) และพวกเขาสามารถใช้มันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในฐานะวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล พวกเขาคือความหมายของซอฟต์แวร์ไทยที่พวกเขาเองก็ไม่รู้ตัวและรัฐหรือสังคมไทยควรมีแนวทางในการสร้างความร่วมมือกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ เพราะพวกเขาจะพัฒนาสื่อใหม่ (New media) จนนำไปสู่การสื่อสารเผยแพร่คอนเทนต์เกี่ยวกับซอฟต์แวร์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ซอฟต์แวร์ไทยคงสามารถเข้าถึงผู้คนทั่วโลกได้ (เขมนิจ มาลาเว., 2567)

จากที่กล่าวข้างต้น กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ถูกเรียกว่าวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลนั้น จะแสดงซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านกระบวนการสื่อสารออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ให้กับสังคมเรา ดังนั้นแนวทางการขับเคลื่อนไปพร้อมกับทักษะดังกล่าวที่ซ่อนอยู่ในบุคลิกภาพของวัยรุ่น

ในสังคมดิจิทัลทุกคน การช่วยกระตุ้นการจัดการความรู้และจำลองสถานการณ์ที่ช่วยเปิดพื้นที่ของทักษะดังกล่าวให้กับวัยรุ่น อาจเป็นอีกกระบวนการที่จำเป็นในการจัดการทรัพยากรมนุษย์ในช่วงวัยรุ่นแห่งยุคดิจิทัล การเร่งพัฒนาให้พวกเขาจัดการความรู้ที่มีอยู่ในตนเองและสื่อสารออกมาได้อย่างสร้างสรรค์ผ่านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) จึงเป็นอีกหนึ่งการบูรณาการที่ท้าทายมาก

อุปสรรคด้านการสื่อสารของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลที่ขัดขวางไม่ให้วัยรุ่นสามารถจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารของตนเองได้ หนึ่งในนั้นคือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เกินขอบเขตจนไม่สามารถแยกแยะได้ว่า สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ การสื่อสารแบบใดเป็นการสื่อสารเชิงลบหรือบวก การสอดแนมความเป็นส่วนตัวทางอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยข้อมูลจาก อัญมณี ภักดีมวชน (2566) พบว่า บุคลิกภาพด้านการควบคุมตนเอง การศึกษา และประสบการณ์ ส่งผลต่อทักษะการสื่อสารเชิงบวกของพลเมืองดิจิทัล ซึ่งหมายรวมถึงวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วย เพื่อให้พวกเขามีการรับรู้เชิงบวก เห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วยความเอาใจใส่ จากการส่งเสริมด้านการศึกษาที่สนับสนุนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต สอดคล้องกับธรรมชาติของพวกเขาที่อยู่ในยุคสมัยแห่งการเปลี่ยนแปลงและเติบโตมาในสื่อยุคดิจิทัล ทำให้พวกเขาสามารถทำหลายสิ่งได้ในเวลาเดียวกัน ความมุ่งมั่นที่ไม่อดทนคือข้อด้อยที่ได้เปรียบ เพราะทำให้พวกเขาไม่ต้องการทำงานคนเดียว ทำงานเป็นทีมเก่ง ชอบการเรียนรู้ และความท้าทายอยู่เสมอ

สำหรับการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารนั้น อริญญา พงศ์สะอาด และ ปฐมาพร เนตินันท์ (2567) ได้ยืนยันว่าสามารถนำไปสู่แนวทางการถ่ายทอดวัฒนธรรมที่ทรงพลัง อันเกิดจากพลังการสร้างสามัคคีได้ การใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพการสื่อสารจะทำให้รับรู้ได้ถึงความรู้สึภายในของการถ่ายทอดความรู้ โดยเฉพาะการสื่อสารต่างวัยในยุคที่การสื่อสารนั้นถูกแบ่งแยก เพราะกิจกรรมที่เคยทำร่วมกันในอดีตขาดหายไป ดังนั้นการกระตุ้นให้เยาวชนหันกลับมาเข้าร่วมโดยการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้เสนอรูปแบบใหม่ของกิจกรรมการสื่อสาร หรือถ่ายทอดข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล จะทำให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมแบบสมัครใจ พวกเขาจะเกิดการเรียนรู้ลงไปในส่วนลึกของความจำระยะยาว เพราะการทำกิจกรรมที่ได้ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านศักยภาพการสื่อสารนั้น ซึ่งเป็นเหตุผลสนับสนุนให้ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลอย่างจริงจัง

การจัดการความรู้จึงเป็นอีกตัวช่วยที่วัยรุ่นในสังคมดิจิทัลต้องการ การจัดการความรู้ของผู้เรียน ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ (2) การจัดเก็บความรู้ (3) การแบ่งปันความรู้ (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ และ (5) การสร้างความรู้ (มณฑลชัย วิริยะพินิจ, 2567) เพื่อทำให้พวกเขาไม่ใช่แค่พลเมืองที่เกิดในยุคดิจิทัลเท่านั้น แต่ต้องเป็นผู้ที่ใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และถูกต้อง ไม่กระทบกระเทือนกับผู้อื่น จะช่วยให้วัยรุ่นมีเวลาจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารของตนเองจนนำไปสู่การพัฒนาสื่อใหม่ (New media) จนนำไปสู่การสื่อสารเผยแพร่คอนเทนต์เกี่ยวกับ

ซอฟต์แวร์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ซอฟต์แวร์ไทยคงสามารถเข้าถึงผู้คนทั่วโลกในฐานะกลุ่มคนรุ่นใหม่ของประเทศ ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร โดยศึกษาการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป โดยเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งคะแนนออกเป็น 4 ช่วง วัดผลจากการนำแนวคิดทฤษฎีไปใช้ การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ทักษะการสื่อสารโดยใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ และศึกษาการกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป
- 2) เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล

ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บุคลิกภาพ (Personality) และการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล (Knowledge management of youth in the digital society)

การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพของวัยรุ่นมีความสำคัญมาก เพราะบุคลิกภาพเป็นแนวทางที่ช่วยให้พวกเขาทำความเข้าใจตัวตนของตัวเองได้เร็ว มีเวลาทบทวนความรู้สึกลึกซึ้งเกี่ยวกับตนเองมากขึ้น การช่วยกระตุ้นให้มนุษย์ทุกเพศทุกวัยได้พัฒนาเจตคติที่มีต่อตนเองและผู้อื่น จะช่วยทำให้บุคคลเข้าใจที่มาของความดีและความปรารถนาที่แท้จริงของตนเองและผู้อื่น และช่วยให้บุคคลพัฒนาความสามารถในการสื่อความหมายได้ (Spielberger and Starr, 1994) มนุษย์ประกอบด้วยส่วนที่มองเห็นได้ชัดเจนในตัวมนุษย์ และส่วนภายในซึ่งเห็นได้ไม่ชัดเจน เหล่านี้ถือเป็นบุคลิกภาพแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ ประสบการณ์วัยเด็ก พันธุกรรม ทั้งหมดประกอบสร้างให้แต่ละคนมีบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน จนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ส่วนที่เราสังเกตและวัดได้ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2550)

งานศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการถ่ายทอดประสบการณ์ โดยเชื่อว่า วัยรุ่นอาจแสดงเอกลักษณ์เฉพาะตนออกมาในบางสถานการณ์ที่มีสิ่งเร้าบางอย่าง ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้การสังเกตทั้งแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อให้เห็นถึงสิ่งที่วัดได้ และวัดไม่ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

สำหรับการจัดการความรู้นั้น Alavi และ Leidner (2001) ได้แบ่งประเภทของความรู้ไว้ 6 มิติ ได้แก่ ความรู้โดยนัย-ความรู้ชัดแจ้ง (Tacit-Explicit Knowledge) ความรู้ชัดแจ้งเป็นความรู้ที่เป็นระบบ การจะส่งต่อความรู้ต้องอาศัยเวลาและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น ความรู้ระดับปัจเจกบุคคล-สังคม (Individual-Social Knowledge) เป็นความรู้ในระดับปัจเจกบุคคลถูกสร้างและคงอยู่ในตัวบุคคล ส่วนความรู้ในระดับสังคมเป็นความรู้ที่ถูกสร้างและคงอยู่จากกระบวนการกลุ่ม ความรู้เชิงยืนยัน-เชิงกระบวนการ (Declarative-Procedural Knowledge) ประกอบด้วย ข้อเท็จจริงและตัวเลขที่เห็นได้ ประจักษ์ได้ ความรู้สามัญสำนึก-แบบมืออาชีพ (Commonsense-Expert Knowledge) เป็นสิ่งที่ทุกคนในสังคมควรจะมี ความรู้ภาระงานเชิงบริบท (Task-Context Knowledge) หมายถึง องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ในการปฏิบัติงานในหน้าที่ การแบ่งประเภทความรู้แบบอื่นๆ (Additional Dimensions of Knowledge) เช่น ความรู้เกี่ยวกับถูก-ผิด ความรู้เกี่ยวกับความแน่นอน-ไม่แน่นอน โดยในเรื่องนี้มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับระดับความภาคภูมิใจในตนเองของพวกเขา การใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้แสดงความคิดเห็น รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของบุคคลอื่น จะช่วยให้วัยรุ่นแก้ไขปัญหาก็ได้ ซึ่งงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จได้ นอกจากนี้การทำให้วัยรุ่นระลึกถึงผลงานที่ประสบความสำเร็จซึ่งเป็นเหมือนการให้กำลังใจและชื่นชมตนเองนั้น จะทำให้วัยรุ่นเห็นคุณค่าในตนเองได้เช่นกัน เพราะการที่วัยรุ่นเกิดการเรียนรู้เรื่องราว ความรู้ใหม่ ๆ เป็นความรู้ที่ต้องอาศัยกาลเวลานั้น เมื่อวัยรุ่นพิจารณาจนตกผลึกเป็นที่เข้าใจลึกซึ้ง และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ กระบวนการดังกล่าวเมื่อถูกปิดท้ายด้วยการตั้งกลุ่มสื่อสาร แลกเปลี่ยน และทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้วัยรุ่นตระหนักในคุณค่าตนเองมากขึ้น (วันวิสาข์ พันธุ์สกุล, 2567) จากกระบวนการจัดการความรู้ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ (2) การจัดเก็บความรู้ (3) การแบ่งปันความรู้ (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ และ (5) การสร้างความรู้ (มงคลชัย วิริยะพินิจ, 2567)

หลายมิติเกี่ยวกับการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพ ด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร แต่แนวทางสำคัญที่ผู้วิจัยสามารถประยุกต์ใช้ต่อได้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ การเรียนรู้และการส่งต่อผ่านประสบการณ์เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับธรรมชาติ และกิจกรรมของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับระดับความภาคภูมิใจในตนเองของพวกเขา กระบวนการจัดการความรู้ดังกล่าวจึงจะสมบูรณ์

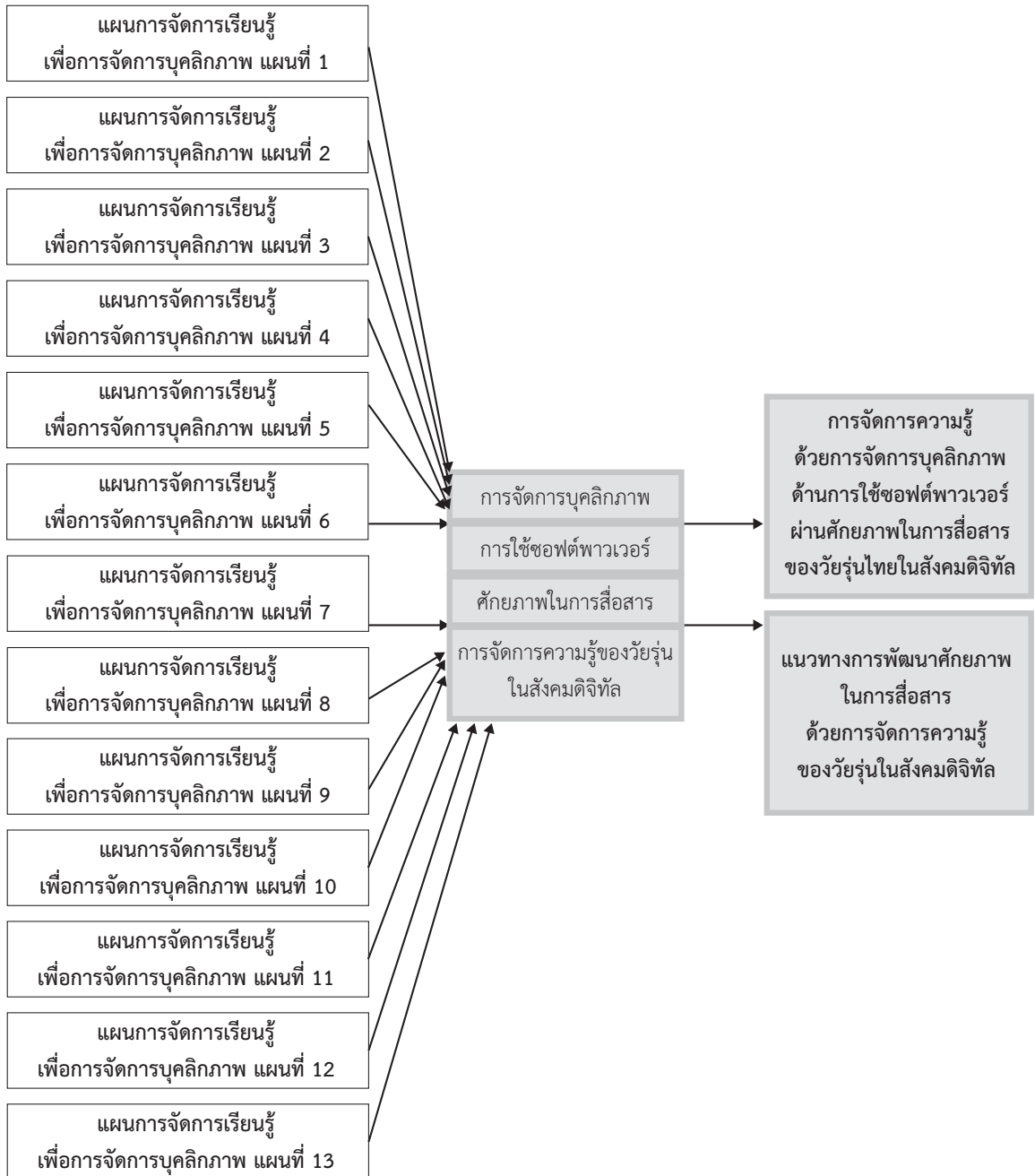
ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft power) และศักยภาพในการสื่อสาร (Communication potential)

Nye (1990) ได้กล่าวไว้ว่า ซอฟต์พาวเวอร์เป็นความสามารถที่มนุษย์สามารถทำให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่ตนต้องการได้ เป็นอำนาจละมุนในการชักจูงใจ ในประเทศไทย เอกรงค์ ปันพงษ์ (2566) ได้อธิบายคำนี้ไว้ว่า เป็นความสามารถที่จะได้ในสิ่งที่ตนต้องการ โดยการทำให้ผู้อื่นเกิดความต้องการในแบบเดียวกับตนเอง คล้ายกับการจูงใจให้ทำตาม โน้มน้าวใจ หรือการทำให้บุคคลอื่นเลียนแบบตนเอง โดยไม่ใช้กำลังบังคับขู่เข็ญ หรือใช้อำนาจใด ๆ ส่วนงานเผยแพร่ของธีวรินทร์ สุพทุธิกุล (2567) ได้อธิบายโดยเชื่อมโยงกับอัตวิสัยว่า ซอฟต์พาวเวอร์คือความทะยานอยากและอุดมคติที่ปรุงแต่งให้มนุษย์ส่วนใหญ่ในสังคมมีความรู้สึกไปในทางเดียวกัน หรือว่าเป็นการสร้างอัตวิสัยร่วม (Intersubjectivity) โดยสิ่งที่เป็นจุดประสงค์ของการใช้พลังซอฟต์พาวเวอร์ก็เพื่อผลประโยชน์ในการควบคุมจัดการหรือการครอบงำ (Dominate) ซึ่งการครอบงำดังกล่าวมีพลังมาก สร้างอิทธิพลในการจัดการได้อย่างแยบยลและแนบเนียนถือเป็นอำนาจหนึ่งที่ทำให้บุคคลที่ตกอยู่ภายใต้การครอบงำ อยู่ในโอวาท สยบยอม พินอบพิเทา ยอมรับด้วยความสมัครใจ เป็นการใช้อำนาจอย่างฉลาด ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้หลายเรื่อง อาทิ งานของสมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์ (2567) ได้อธิบายว่า สื่อบุคคลคือสื่อที่สำคัญที่สุดในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งผู้ที่ส่งสารจะต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาที่น่าเสนอ หรือเป็นเรื่องราวของผู้ส่งสารนั่นเอง จึงมีความชัดเจนตรงประเด็น และเป็นสารที่มีพลัง เป็นประโยชน์ต่อผู้รับสาร การสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีประสิทธิภาพ คือเนื้อหาที่เป็นช่วงแนะนำว่าสื่ออะไร ส่วนศิริประภา มุ่งบัง, พรนภา หอมสินธุ์, และ รุ่งรัตน์ ศรีสุริยเวศน์ (2567) ได้เสนอมุมมองที่ชวนคิดเกี่ยวกับ ผู้เริ่มต้นสื่อสารว่า ควรเริ่มจากการฝึกฝนศักยภาพด้านการตระหนักต่อสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น จะทำให้เกิดความวิตกกังวลต่อปัญหา (Cognitive responses) เกิดความเข้าใจในการแก้ปัญหา และการสื่อสารที่ดีต้องตั้งใจฟังให้ดีก่อนที่จะสื่อสารออกไป ดังนั้นก่อนที่จะสื่อสารต้องฝึกทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดี นอกจากนี้การมีทัศนคติที่ดีกับเรื่องที่จะสื่อสารจะทำให้ผู้รับสารได้ประโยชน์มากกว่า การชี้นำหรือชี้ชวนให้เห็นด้านลบ ควรเป็นไปในทางเรียนรู้และให้กำลังใจร่วมกัน ไม่เขินอายเมื่อต้องเริ่มสื่อสาร แต่ควรอยู่ในรูปแบบการแลกเปลี่ยนประสบการณ์อย่างอ่อนน้อมถ่อมตน การรับรู้รับฟังจะช่วยให้เกิดศักยภาพในการสื่อสารได้ดี

เทคนิคการพัฒนาศักยภาพให้ผู้เรียนสามารถเอาชนะอำนาจที่ครอบงำด้วยพลังแห่งปัญญา อันแยบยล และแนบเนียน คือการพัฒนาให้ผู้เรียนได้ใช้ทั้งซอฟต์พาวเวอร์ (Soft power) และศักยภาพในการสื่อสาร (Communication potential) และแม้ว่าซอฟต์พาวเวอร์จะถูกกล่าวถึงในทางที่สะท้อนถึงความทะยานอยากและอุดมคติที่ปรุงแต่งให้มนุษย์ส่วนใหญ่ในสังคมมีความรู้สึกไปในทางเดียวกัน หรือว่าเป็นการสร้างอัตวิสัยร่วม (Intersubjectivity) แต่หากถูกใช้ในด้านการสื่อสารในงานวิจัยนี้อาจทำให้ซอฟต์พาวเวอร์ถูกกล่าวถึงในมุมมองอื่นมากกว่าการสะท้อนถึงความทะยานอยากของมนุษย์ หรือความสามารถที่จะได้ในสิ่งที่ตนต้องการ การจูงใจให้ทำตาม โน้มน้าวใจ โดยไม่ใช้กำลังบังคับขู่เข็ญ

หรือใช้อำนาจใด ๆ และเมื่อซอฟต์แวร์ (Soft power) ถูกกล่าวถึงในการวิจัยในชั้นเรียน ผู้วิจัยมองว่าอาจช่วยให้บางอย่างในมิติของการศึกษาถูกสั่นคลอน

กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ใช้ประชากรคือ วิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยในพื้นที่ภาคกลางตอนบนแห่งหนึ่ง โดยการเลือกแบบเจาะจง สำหรับเกณฑ์คัดเลือกของประชากรหรือคุณสมบัติของผู้ที่จะได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมการวิจัย มีดังนี้ 1) บุคคลที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคนิคการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงาน รายวิชา 602-32-05[65] ภาคการศึกษาที่ 2/2566 ซึ่งมีจำนวน 84 คน 2) บุคคลที่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี 3) บุคคลที่สมัครใจลงทะเบียนเรียนและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมในรายวิชา

เกณฑ์การคัดออกคือ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาที่กำหนด ส่วนเกณฑ์การยุติการเข้าร่วมการวิจัย มีดังนี้ 1) ผู้เข้าร่วมไม่ประสงค์เข้าร่วมการวิจัยต่อ 2) ขาดการเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่ 5 ครั้ง ขึ้นไป

แนวทางการปกป้องผู้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในการวิจัยตามหลักจริยธรรมการวิจัยในครั้งนี้ มีดังนี้ 1) ยึดหลักการให้ประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดอันตราย (Beneficence/Non-maleficence) ดูแลคุ้มครองความเปราะบางของผู้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครตลอดระยะเวลาการเก็บข้อมูล 2) ยึดหลักการในบุคคล (Respect for person) โดยมีขั้นตอนการชี้แจงและขอความยินยอมจากผู้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการลงทะเบียนเรียนในรายวิชากับการนำข้อมูลในห้องเรียนไปต่อยอดเป็นงานวิจัยในชั้นเรียน 3) ยึดหลักความยุติธรรม (Justice) โดยกำหนดให้มีมาตรการการรักษาความลับของผู้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในการวิจัย

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล แบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.55-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.71 3) แบบการสนทนากลุ่ม 4) แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม 5) แบบสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง มีรายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง

ลำดับ แผน	หัวข้อการจัดการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้
1	หน่วยที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ บุคลิกภาพ หน่วยที่ 2 รูปแบบและกระบวนการ จัดการบุคลิกภาพภายในและภายนอก	ผู้สอนใช้รูปแบบการสอนเพื่อบุคลิกภาพเพื่อการทำงานพัฒนาเทคนิคการสอนแบบโครงการโดยใช้ ชุมชนเป็นฐานโดยคำนึงถึงความคิดเห็นของผู้เรียน กลุ่มนี้เป็นสำคัญ (แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้ วิจัยในบทบาทผู้อำนวยความสะดวก)
2	ไม่มีการจัดการเรียนรู้ในภาคทฤษฎี	กิจกรรมการทำโครงการ RUS The Musical ครั้งที่ 1 ลงพื้นที่ศึกษาปัญหาชุมชน ด้วยการสังเกต และสัมภาษณ์ โดยผู้เรียนปฏิบัติงานตามหน้าที่ รับผิดชอบที่กำหนดจากความสนใจ (แบบสังเกต อย่างไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้สังเกตการณ์)
3	หน่วยที่ 3 การเสริมสร้างบุคลิกภาพ เพื่อการทำงาน	กิจกรรมการทำโครงการ RUS The Musical ครั้งที่ 2 เลือกและนำเสนอปัญหาที่ตรงกับ ความต้องการของชุมชนร่วมกัน (แบบสังเกต อย่างไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้สังเกตการณ์)
4	ไม่มีการจัดการเรียนรู้ในภาคทฤษฎี	กิจกรรมการทำโครงการ RUS The Musical ครั้งที่ 3 วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และเลือกวิธี ที่จะพัฒนาโครงการร่วมกัน (แบบสังเกต อย่างไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้สังเกตการณ์)
5	หน่วยที่ 4 การแสดงออกและมารยาท ทางสังคม	กิจกรรมการทำโครงการ RUS The Musical ครั้งที่ 4 ทดลองซ้อมย่อยการลงพื้นที่ชุมชน ณ โรงเรียนป้อมเพชร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (แบบสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาท ผู้สังเกตการณ์)

ตารางที่ 1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง (ต่อ)

ลำดับ แผน	หัวข้อการจัดการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้
6	ไม่มีการจัดการเรียนรู้ในภาคทฤษฎี	กิจกรรมการทำโครงการ RUS The Musical ครั้งที่ 4 ทดลองซ้อมใหญ่การลงพื้นที่ชุมชน ณ โรงเรียนป้อมเพชร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้อำนวยความสะดวก)
7	ไม่มีการจัดการเรียนรู้ในภาคทฤษฎี	ลงพื้นที่ดำเนินโครงการ RUS The Musical ณ โรงเรียนป้อมเพชร จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้อำนวยความสะดวก)
8	หน่วยที่ 5 การพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล	สรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ครั้งที่ 1/2 ด้วยการถอดบทเรียนจาก โครงการ RUS The Musical (สอบปฏิบัติครั้งที่ 1) (แบบการสนทนากลุ่ม)
9	หน่วยที่ 6 การเสริมพลังอำนาจเข้าสู่โลกการทำงานยุคใหม่ (สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี)	สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี สอบปฏิบัติครั้งที่ 2 (แบบการสนทนากลุ่ม)
10	สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี	กิจกรรมเตรียมความพร้อมการจัดการบุคลิกภาพผ่านการนำเสนอประสบการณ์การถอดบทเรียนจาก โครงการ RUS The Musical เผยแพร่ความรู้สู่สังคมในฐานะครูผู้ไกลกังวลพัฒนาบุคลิกภาพด้านการสื่อสารกับสังคมผ่านรายการของสถานีวิทยุโทรทัศน์การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม DLTV13 รายการครูชุมชนเป็นฐานออกอากาศภาคการศึกษาที่ 1/2567 (แบบสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้สังเกตการณ์)

ตารางที่ 1 แสดงแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง (ต่อ)

ลำดับ แผน	หัวข้อการจัดการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้
11	สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี	การฝึกปฏิบัติลงพื้นที่ครั้งที่ 1 ถ่ายทำในสถานที่จริงตามจุดนัดหมายที่นักศึกษาเลือกในชั้นเรียนของตนเองภายในมหาวิทยาลัย ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา (แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้ดำเนินรายการของสถานีวิทย์โทรทัศนศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม DLTV13 รายการกรูมชุมชนเป็นฐาน)
12	สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี	การฝึกปฏิบัติลงพื้นที่ครั้งที่ 2 ถ่ายทำในสถานที่จริงตามจุดนัดหมายที่นักศึกษาเลือกในกลุ่มเรียนของตนเองภายในมหาวิทยาลัย ศูนย์พระนครศรีอยุธยา หันตรา (แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผู้วิจัยในบทบาทผู้ดำเนินรายการของสถานีวิทย์โทรทัศนศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม DLTV13 รายการกรูมชุมชนเป็นฐาน)
13	สิ้นสุดการสอนภาคทฤษฎี	สรุปผลลัพธ์การเรียนรู้ครั้งที่ 2/2 ด้วยการถอดบทเรียนจาก โครงการ RUS The Musical (สอบปฏิบัติครั้งที่ 3) (แบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล แบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อ)

สำหรับเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลปรับจากแบบประเมินบุคลิกภาพประชาธิปไตยของ ปริณัฐ ไชยนิชัย และ สมพงษ์ เกษานุช (2565) พัฒนาเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล แบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อ โดยนำเสนอในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงตัวอย่างข้อคำถามจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการความรู้ของวัยรุ่น
ในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร

ข้อคำถามจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล ด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร
ฉันอยากเล่าประสบการณ์ของตนเอง โดยพูดถึง “บุคลิกภาพเพื่อการทำงาน” และ “การทำงานโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน”
ฉันอยากเล่าถึงตนเองในฐานะที่ฉันเป็นครูผู้ผ่านรายการ “กูรูชุมชนเป็นฐาน” ซึ่งเป็นหนึ่งในรายการโทรทัศน์ของมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์ที่กำลังจะออกอากาศในภาคการศึกษาที่ 1/2567 ทางช่อง DLTV ซึ่งฉันจะเขียนเล่าเรื่องราวประสบการณ์ของตนเองเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานี้
ฉันจะให้เหตุผลของการยกตัวอย่างบุคลิกภาพเพื่อการทำงานของบุคคลที่ฉันจะนำไปเป็นแบบอย่างในชีวิตการทำงานต่อไป
ฉันรู้สึกว่าตนเองอยู่ในบุคลิกภาพประเภทไหน และฉันจะวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของตนเองอย่างละเอียดทั้งก่อนและหลังเรียนรายวิชานี้
ฉันจะเลือกเพื่อนในห้องเรียนของฉันมา 1 คน และจะวิเคราะห์บุคลิกภาพของเพื่อนว่าอยู่ในประเภทใด ความเปลี่ยนแปลงของเพื่อนอย่างละเอียดทั้งก่อนและหลังเรียนรายวิชานี้

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ข้อคำถามทั้ง 5 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.55-0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.71 โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน	แนวคิดทฤษฎี	การวิเคราะห์/ การสังเคราะห์	ทักษะการสื่อสาร โดยการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร ด้วยการจัดการความรู้
7.6-10	มีการอ้างอิงได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนตามแนวคิดทฤษฎี บุคลิกภาพ โดยนำเสนอได้ว่า โครงการของกลุ่ม ที่ได้ดำเนินการมาแล้ว เป็นอย่างไร และสามารถอธิบาย ได้ว่า หลักการจัดการบุคลิกภาพ ที่ได้เน้นให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม ในการพัฒนาอย่างไร มีกระบวนการดึงดูด ความสนใจ จูงใจให้ชุมชน ได้เข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างไร	สามารถยกตัวอย่าง ที่เชื่อมโยงกับ แนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพ ได้ถูกต้อง ชัดเจน	สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน และมีลำดับเนื้อหาให้เข้าใจ ได้อย่างชัดเจนดีมาก
5.1-7.5	มีการอ้างอิงได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วนตามแนวคิดทฤษฎี บุคลิกภาพ โดยนำเสนอ เกี่ยวกับ โครงการของกลุ่ม ที่ได้ดำเนินการมาแล้ว เป็นอย่างไร อธิบายได้โดยทั่วไป ว่า มีหลักการจัดการบุคลิกภาพ ที่ได้ดึงคนในชุมชนให้เข้ามา มีส่วนร่วมได้อย่างชัดเจน	สามารถยกตัวอย่าง ที่เชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎีบุคลิกภาพได้ดี	สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน และมีลำดับเนื้อหาให้เข้าใจ ได้ดี

ตารางที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนน (ต่อ)

คะแนน	แนวคิดทฤษฎี	การวิเคราะห์/ การสังเคราะห์	ทักษะการสื่อสาร โดยการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร ด้วยการจัดการความรู้
2.6 - 5	มีการอ้างอิงค่อนข้างถูกต้อง ครบถ้วนตามแนวคิดทฤษฎี บุคลิกภาพ โดยนำเสนอเกี่ยวกับ โครงการของกลุ่มที่ได้ดำเนินการ มาแล้วเป็นอย่างไร แต่ไม่สามารถ อธิบายให้เห็นถึงหลักการจัดการ บุคลิกภาพที่ได้ดึงคนในชุมชนให้ เข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างชัดเจน	สามารถยกตัวอย่าง ที่เชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎีบุคลิกภาพ ได้พอสมควร	สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน และมีลำดับเนื้อหาให้เข้าใจ ได้พอสมควร
1-2.5	อธิบายโดยไม่ได้อิงหลักการ แนวคิด และทฤษฎีบุคลิกภาพ อธิบายตามอารมณ์ ความรู้สึก ทำได้เพียงแค่อธิบายว่า โครงการของกลุ่มที่ได้ดำเนินการ มาแล้ว เป็นอย่างไร แต่ไม่สามารถอธิบายได้ว่า มีกระบวนการที่ดำเนินการไปนั้น อาศัยหลักการจัดการบุคลิกภาพ อย่างไร	ไม่มีการยกตัวอย่างประกอบ หรือมีการยกตัวอย่าง ที่ไม่เชื่อมโยงกับแนวคิด และทฤษฎีบุคลิกภาพ	สื่อความหมาย หรือลำดับเนื้อหาได้พอเข้าใจ

ผลการวิจัย

5.1 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป

ตารางที่ 5 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร

การวิเคราะห์	ผ่านเกณฑ์ > ร้อยละ 50 (n = 84)	ต่ำกว่าเกณฑ์ < ร้อยละ 50 (n = 84)	ตัวบ่งชี้บุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน	ตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน
สถิติเชิงพรรณนา	14 คน	70 คน	การใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อจัดการบุคลิกภาพจำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมงที่สนับสนุนให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมทางการจัดการความรู้ต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ (2) การจัดเก็บความรู้ (3) การแบ่งปันความรู้ (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ และ (5) การสร้างความรู้ (แนวคิดการจัดการความรู้ปรับจาก มงคลชัย วิริยะพินิจ, 2567)	(1) การได้มาซึ่งความรู้ “...จากได้ทำงานในรูปแบบทีมเป็นการทำให้เรารู้จักวางตัวและตั้งใจทำอะไรหลาย ๆ อย่างทำให้รู้ว่าตัวเรานั้นต้องปรับตัวตามสถานการณ์อย่างไรและมีวิธีแก้ปัญหาแบบไหนส่วนการทำงานโดยใช้ชุมชนเป็นฐานเปรียบเสมือนการจัดวางชุมชนไว้ตรงกลางหรือยึดชุมชนเป็นหลักในการปฏิบัติงานเหมือนในครั้งนี้นี้ที่ได้ลงมือทำเพื่อชุมชนคือน้อง ๆ ในโรงเรียนที่เข้ามาร่วมทำกิจกรรม...” (ผู้เรียน ณ)

ตารางที่ 5 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร (ต่อ)

การวิเคราะห์	ผ่านเกณฑ์ > ร้อยละ 50 (n = 84)	ต่ำกว่าเกณฑ์ < ร้อยละ 50 (n = 84)	ตัวบ่งชี้บุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน	ตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน
การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา				(2) การจัดเก็บความรู้ “...การจัดการบุคลิกภาพที่พึงมีก่อนออกสู่สังคมซึ่งสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้และฝึกฝน รายวิชานี้จะมีภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทฤษฎีจะเป็นการเรียนรู้และทำความเข้าใจถึงธรรมชาติของมนุษย์ จุดเด่นจุดด้อยในตัวเราเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาตนเอง ส่วนภาคปฏิบัติถือเป็นจุดเด่นของวิชานี้ เพราะถ้าเรามองตัวเราเอง เราจะบอกได้แค่มุมมองเดียวและยากต่อการพัฒนา เราจึงมีการออกมาพูดหน้าชั้นเรียน ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นที่เราจะต้องชนะตนเองและมีความกล้าในการแสดงออก กล้าที่จะบอกเล่าเรื่องราวของตัวเองและก้าวข้ามผ่านความเจ็บปวดไปให้ได้ รวมถึงได้รับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นที่มีต่อตัวเราเองด้วย...” (ผู้เรียน บ)

ตารางที่ 5 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร (ต่อ)

การวิเคราะห์	ผ่านเกณฑ์ > ร้อยละ 50 (n = 84)	ต่ำกว่าเกณฑ์ < ร้อยละ 50 (n = 84)	ตัวบ่งชี้บุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน	ตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน
				(3) การแบ่งปันความรู้
				“...ก่อนเริ่มทำงานนี้ ผลคิดว่าเราจะพาทุกคนสนุกไปได้ไม่สุด แต่ว่าผลที่ออกมา ผมได้แสดงจนพาทุกคนมีเสียงหัวเราะแบบมาก ๆ จนทำให้เราคิดว่าเราก็สามารถเป็นความสุขให้คนอื่นได้เหมือนกัน...” (ผู้เรียน จ) “....ก่อนถึงวันจริงวันซ้อมใหญ่แอบกดดันสุด ๆ พอมาถึงคิวที่ต้องพากย์ บอกเลยครับทั้งเครียดและตื่นเต้นสุด ๆ ครับ แต่ผมก็ผ่านมาได้ จนถึงวันจริงผลพยายามรวบรวมสมาธิและความกล้าที่จะเอาชนะความวิตกและความกดดันความเครียดมาได้ จำทำให้วันนั้นผ่านไปด้วยดีครับ ดีใจที่ได้ทำสิ่งที่ผมไม่เคยทำมาก่อนครับ และได้เห็นน้อง ๆ หัวเราะและมีความสุขที่ได้ร่วมกิจกรรม...” (ผู้เรียน ต)

ตารางที่ 5 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร (ต่อ)

การวิเคราะห์	ผ่านเกณฑ์ > ร้อยละ 50 (n = 84)	ต่ำกว่าเกณฑ์ < ร้อยละ 50 (n = 84)	ตัวบ่งชี้บุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน	ตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน
				(4) การประยุกต์ใช้ความรู้ “...หนูได้ความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับงานว่าไม่ได้แค่ทำเอาแค่เสร็จ ไม่ได้ทำเอาจบแต่เราทำเพื่อพัฒนาคนทั้งโรงเรียน งานที่หนูได้รับไม่ว่าจะเขียนบทหรือนักพากย์หนูแทบไม่ได้ตั้งใจทำ หนูทำแค่ส่ง ๆ แต่พอหนูได้เข้าใจ หนูตั้งใจปรับบทให้ดีขึ้น ฝึกพากย์ได้ลองอะไรใหม่ ๆ ไม่สนใจคนรอบข้าง อยากลองลงมือทำ อยากฝึก จนหนูรู้สึกว่ามันไม่ได้แค่พัฒนาพวกนักเรียน แต่มันคือการพัฒนาตัวหนูเองด้วย หนูเข้าใจอะไรหลายอย่าง จนรู้สึกรักมัน ทำให้หนูทำอะไรได้หลาย ๆ อย่าง แล้วหนูจะไม่หยุดแค่นี้...” (ผู้เรียน ท)

ตารางที่ 5 ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร (ต่อ)

การวิเคราะห์	ผ่านเกณฑ์ > ร้อยละ 50 (n = 84)	ต่ำกว่าเกณฑ์ < ร้อยละ 50 (n = 84)	ตัวบ่งชี้บุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน	ตัวอย่างคำตอบของผู้เรียน
				(5) การสร้างความรู้ “...ประสบการณ์ที่ได้ลง ทะเบียนในรายวิชานี้คือ วิชาพัฒนาบุคลิกภาพ เพื่อการทำงาน ยังสอนให้ดิฉัน ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา ไม่ใช่แค่สอนแบบทั่วไป ในห้องเรียน แต่ยังทำให้ ไปทำโครงการนอกสถานที่ เป็นการเรียนแบบใหม่ที่ดิฉัน รู้สึกว่ามันดีและอยากเรียน เป็นความท้าทายรูปแบบใหม่ๆ ที่ดิฉันอยากทำ โดยไม่จำเป็นว่า ต้องเรียนแค่ในห้องเรียนธรรมดา แต่วิชานี้ยังสอนให้ดิฉัน มีความกล้าแสดงออก ได้พัฒนาตัวเองมากขึ้น และดิฉันจะนำเอาสิ่งที่เรียน มาใช้ในชีวิตประจำวัน ให้ดียิ่งขึ้นไปค่ะ...” (ผู้เรียน พ)

จากตารางที่ 5 อธิบายผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพ ด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 ขึ้นไป จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จัดเป็นองค์ความรู้ประเภท ความรู้แบบซ่อนเร้น (Tacit Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่ได้มาจากการปฏิบัติ และจะฝังลึกอยู่ใน ตัวกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งจากการแสดงผลในตาราง พบว่า บางครั้งกลุ่มตัวอย่างแทบไม่รู้ตัวว่า ตนมีความรู้นี้ อยู่ เป็นความรู้ที่มาจากการตัดสินใจ ประสบการณ์ ทักษะที่ได้จากศักยภาพในการสื่อสารโดยใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power)

5.2 ผลการศึกษาการกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่น ในสังคมดิจิทัล

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบสมรรถนะของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากงานของ พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สัมชทอง และอนันต์ มาลารัตน์ (2565) กับผลการศึกษา ของผู้วิจัยที่กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่น ในสังคมดิจิทัล

องค์ประกอบสมรรถนะของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีจากงาน ของพิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สัมชทอง และอนันต์ มาลารัตน์ (2565)	ผลการศึกษาของผู้วิจัยที่กำหนดแนวทาง การพัฒนาศักยภาพ ในการสื่อสาร ด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่น ในสังคมดิจิทัล
1. ความรู้ (Knowledge) คือ ขอบเขตของข้อมูล หรือ เนื้อหาเฉพาะด้านที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง ครอบครองอยู่	1. การได้มาซึ่งความรู้ด้วยการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ศักยภาพสูง ด้วยการเปิดโอกาสให้วัยรุ่น จุ่มตัวลงไปศึกษาเรียนรู้ในชุมชน อาจเป็นการทำ โครงการ โครงการงาน การประกวด การทำค่าย ชมรม การวิจัยชุมชน การทำจิตอาสา เป็นต้น
2. ทักษะ (Skills) คือ สิ่งที่บุคคลกระทำได้ดี และฝึกปฏิบัติเป็นประจำจนเกิดความชำนาญ เป็นความสามารถในการ ปฏิบัติงานทั้งนี้เกี่ยวข้องกับ กับด้านกายภาพการใช้ความคิดและจิตใจของ บุคคลในระดับที่สามารถคิดวิเคราะห์ใช้ความรู้ กำหนดเหตุผลหรือการวางแผนในการจัดการ	2. การพัฒนาความรู้และเข้าใจทักษะที่โดดเด่น ของตนเองเพื่อจัดเก็บความรู้ ส่งเสริมให้วัยรุ่น มีช่วงเวลาเรียนรู้ตนเองในการทำความเข้าใจ แบบไตร่ตรอง (Cognitive) ค้นหาสิ่งที่ตนกระทำ ได้ดีและฝึกปฏิบัติจนชำนาญเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับ ด้านการทำงานและการพัฒนาตนเอง

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบสมรรถนะของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากงานของพิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สังก์ทอง และอนันต์ มลารัตน์ (2565) กับผลการศึกษาของผู้วิจัยที่กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล (ต่อ)

องค์ประกอบสมรรถนะของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากงานของพิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สังก์ทอง และอนันต์ มลารัตน์ (2565)	ผลการศึกษาของผู้วิจัยที่กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพ ในการสื่อสาร ด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่น ในสังคมดิจิทัล
3. แรงจูงใจ (Motive) และแนวคิดของตนเอง (Self - concept) คือ สิ่งที่คุณคิดหรือต้องการอย่างแท้จริงซึ่ง เป็นแรงขับในการกำหนดทิศทางหรือการเลือกของคุณเพื่อแสดงออกถึงพฤติกรรมหรือการตอบสนองต่อเป้าหมาย	3. การพัฒนาแรงขับภายในตนเองเพื่อแบ่งปันและประยุกต์ใช้ความรู้ สร้างระบบพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ตามแต่ละบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลด้วยการกำหนดทิศทางร่วมกันเพื่อให้วัยรุ่นมีส่วนร่วมอย่างมั่นใจที่จะเลือกและลงมือปฏิบัติ เมื่อวัยรุ่นกล้าแสดงออกศักยภาพการสื่อสาร หลังจากการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่ได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้จะเกิดแรงขับภายในตนเอง อันจะเป็นพลังยิ่งใหญ่ที่ผลักดันให้วัยรุ่นจัดการความรู้ของตนเองได้อย่างแยบยล
4. คุณลักษณะส่วนบุคคล (Trait) คือ คุณลักษณะทางกายภาพของคุณและรวมถึงการตอบสนองของคุณต่อข้อมูล	4. การพัฒนาความตระหนักในซอฟต์แวร์ (Soft power) ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ โดยจัดการศึกษาโดยใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) เพื่อเป็นต้นแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยซอฟต์แวร์ (Soft power) วัยรุ่นจะตระหนักถึงอำนาจของพลังไร้การบังคับแต่โน้มน้าวให้ทำตาม พร้อมทั้งจัดกิจกรรมหรือเวทีแข่งขันการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) เป็นประจำ จะช่วยให้วัยรุ่นซึมซับกลยุทธิ์นี้กลายเป็นคุณลักษณะส่วนบุคคลจนสามารถนำไปใช้จัดการบุคลิกภาพของตนเองโดยอัตโนมัติ

จากตารางที่ 5 อธิบายผลการเปรียบเทียบองค์ประกอบสมรรถนะของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากงานของพิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สังข์ทอง และอนันต์ มลารัตน์ (2565) กับผลการศึกษาของผู้วิจัย ที่กำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล พบว่า การเปรียบเทียบมีความสอดคล้องกัน ทำให้เห็นทิศทางของการกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพ ในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล โดยผลการศึกษากำหนดแนวทางการพัฒนา ศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล ส่วนหนึ่งเป็นแนวทางที่ผู้วิจัย พัฒนาจากผลการศึกษากำหนดแนวทางการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 20 ด้วย

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการศึกษา

1) ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร โดยจากแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล แบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อ โดยเป็นข้อคำถามจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการบุคลิกภาพ ด้านการใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่น ในสังคมดิจิทัล ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน แบ่งคะแนนออกเป็น 4 ช่วง วัดผลจากการนำแนวคิดทฤษฎีไปใช้ การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ทักษะการสื่อสารโดยใช้ซอฟต์แวร์ (Soft power) ผ่านศักยภาพ ในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด การวิเคราะห์ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล ด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 ขึ้นไปนั้น ใช้สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา สิ่งที่นาสนใจจากผลการวิจัยนี้คือ มีเพียง 14 คนคิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเท่านั้นที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 สะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาหลักที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพ ด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร คือ การหาวิธีการจัดการกับความเชื่อมั่นในตนเอง หลายคนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์คือคนที่ตอบคำถามอย่างไม่มี ความเชื่อมั่นในตนเอง และขาดทักษะ ทางปัญญาที่เป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหา ทั้งที่หลายคนที่จะคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์นั้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบสังเกต แบบไม่มีส่วนร่วมมาวิเคราะห์ร่วมกัน พบว่า พวกเขาคือคนที่สามารถใช้ซอฟต์แวร์ในการจัดการ ปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์การปฏิบัติงานได้ดีเยี่ยม แต่ไม่สามารถสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ โดยการตอบคำถามจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล

ด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารแบบปลายเปิด จำนวน 5 ข้อได้ โดยส่วนใหญ่บ่งชี้ในด้านการความสามารถของการนำแนวคิดทฤษฎีมาใช้ ผลการวิจัยในส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด สอดคล้องกับกรอบแนวคิดความรู้ความเชี่ยวชาญส่วนบุคคล (Personal Knowledge Mastery Framework) ซึ่งเป็นกรอบการทำงานสำหรับบุคคลในการควบคุมการพัฒนาทางวิชาชีพของตนเอง ผ่านกระบวนการแสวงหา การรับรู้ และแบ่งปันอย่างต่อเนื่อง (Jarcke, 2014) ทำให้ผู้วิจัยค้นพบองค์ความรู้ใหม่ประการหนึ่งว่า การจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารเพื่อสร้างการยอมรับ ต้องอาศัยความคิดเชื่อมโยง และความคิดดังกล่าวเกิดจากการทำงานร่วมกัน จนกลายเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ (Knowledge exchange) ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม วัยรุ่นทุกคนได้รับประสบการณ์เหมือน ๆ กันแต่อาจถูกกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารที่มีการโต้ตอบระหว่างกันน้อยเกินไป แต่ตัวแปรสำคัญคือ ความสัมพันธ์ ที่เป็นผลยืนยันจากงานวิจัยนี้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลช่วยกระตุ้นให้วัยรุ่นพัฒนาความรู้ความเชี่ยวชาญส่วนบุคคลจากการจัดการความรู้ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการที่ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อการจัดการบุคลิกภาพ จำนวน 13 แผน 39 ชั่วโมง ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมทางการจัดการความรู้ต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของผู้เรียน ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ (2) การจัดเก็บความรู้ (3) การแบ่งปันความรู้ (4) การประยุกต์ใช้ความรู้ และ (5) การสร้างความรู้ ข้อค้นพบของงานวิจัยนี้ยืนยันได้ว่า แม้ว่าวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างทั้งหลายจะตกเป็นทั้งผู้ผ่านเกณฑ์และไม่ผ่านเกณฑ์ละกันไป แต่ผลของการจัดการความรู้จะติดตรึงเป็นคุณูปการทางวิชาการต่อวงการนวัตกรรมการจัดการความรู้ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นเหล่านี้ได้ผ่านประสบการณ์การจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารมาแล้ว ถึงคะแนนที่ได้อาจไม่สมบูรณ์ แต่วิถีวิทยาดังกล่าวนี้นี้จะเป็นวิทยาทานสากลที่สามารถใช้ได้กับการวิจัยทุกแบบ และวัยรุ่นสามารถนำการจัดการความรู้ดังกล่าวไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างคุ้นเคยเพราะพวกเขาไม่ได้ถูกบังคับให้ยอมจำนนต่อความรู้ แต่พวกเขาตระหนักรู้ด้วยตนเองจากแรงขับเคลื่อนที่พวกเขามีผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง สำหรับอุปสรรคของการจัดการความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดติดกรอบเดิม ๆ การเรียนรู้ที่จะตอบคำถามแบบเดิม ๆ อยู่ ส่วนใหญ่จึงใช้วิธีการสื่อสารอธิบายโดยไม่สามารถใช้ซอฟต์แวร์ในการสื่อสาร ไม่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้ตนเองด้วยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีบุคลิกภาพ แต่วัยรุ่นกลับมุ่งเพียงการอธิบายตามอารมณ์ ความรู้สึกอย่างใจร้อน และทำได้เพียงแค่อธิบายว่าโครงการของกลุ่มที่ได้ดำเนินการมาแล้ว เป็นอย่างไร แต่ไม่สามารถอธิบายต่อได้ว่า มีกระบวนการที่ดำเนินการไปนั้น อาศัยหลักการจัดการบุคลิกภาพอย่างไร ไม่มีการยกตัวอย่าง ประกอบ หรือมีการยกตัวอย่างที่ไม่เชื่อมโยง

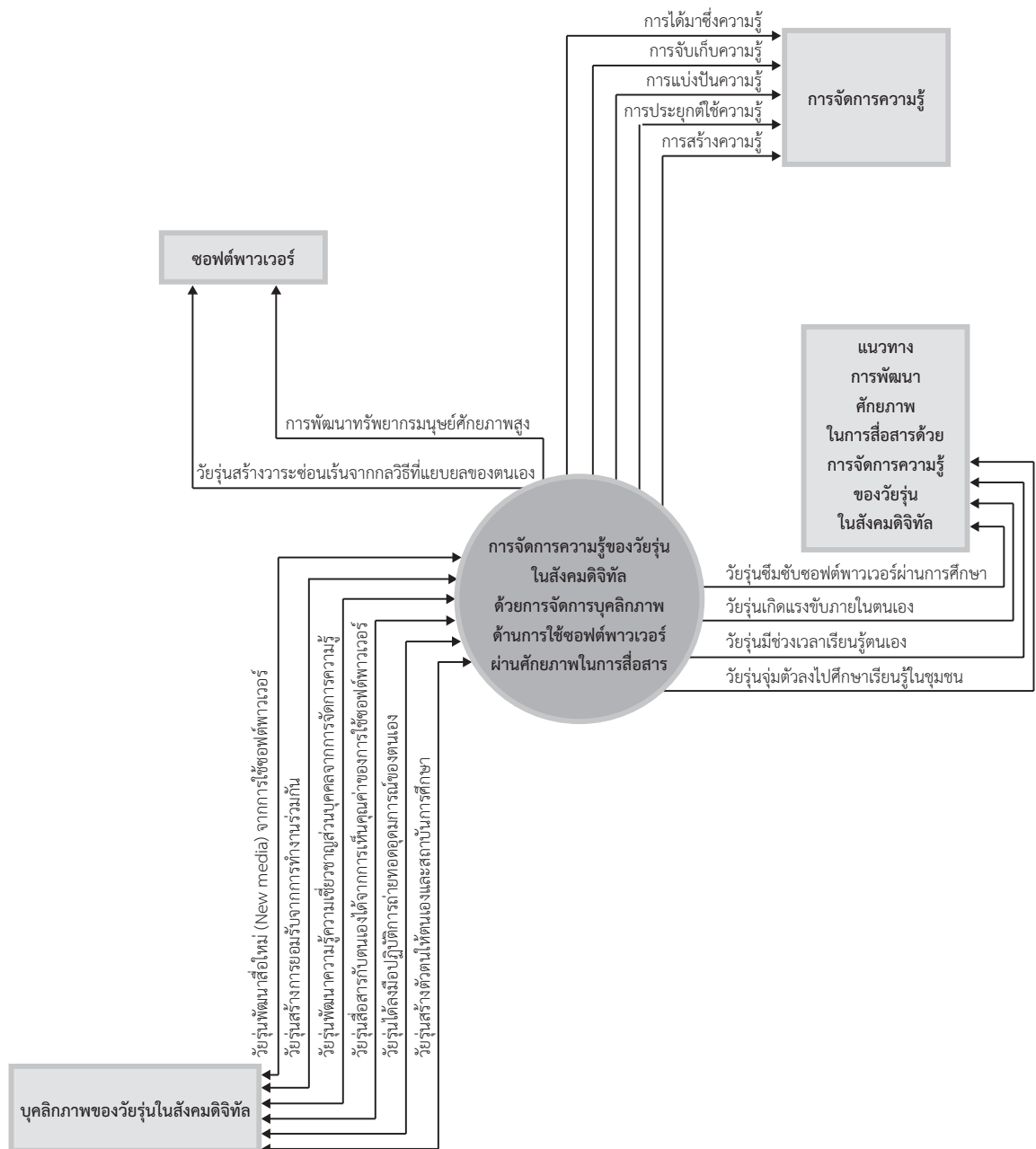
กับแนวคิดและทฤษฎีบุคลิกภาพทั้งที่ลงพื้นที่ปฏิบัติมาแล้ว แต่คนที่ผ่านเกณฑ์คือกลุ่มที่สามารถสื่อสารกับตนเองได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยถือว่า คือจุดเริ่มต้นของการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการสื่อสารกับตนเอง ซึ่งเป็นงานวิจัยของชมภูษ สุนทรนนท์ (2567) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยดังกล่าว มีการสื่อสารการจัดการความรู้กับตนเองอยู่ตลอด โดยสื่อสารกับตนเองใน 2 ลักษณะ คือ 1) การคิด เป็นการคิดแบบพิจารณา ไตร่ตรอง เพื่อการวางแผน การตัดสินใจ การใช้ และพัฒนาทักษะการจัดการความรู้ส่วนบุคคล การใช้วิจารณ์ในการจัดการอุปสรรคและแก้ไข ปัญหา การใช้เหตุและผลกำกับอารมณ์และความรู้สึก รวมถึงใช้การคิดเชิงบวกช่วยสร้างกรอบความคิดและทัศนคติการจัดการความรู้ส่วนบุคคล และ 2) การเขียน เป็นการสื่อสารกับตนเองที่ต่อเนื่องจากการคิด เขียนในรูปแบบบันทึกเตือน ความจำ และการวางแผนงาน เช่น ต้องทำอะไรบ้างในแต่ละวัน ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถยืนยันได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญและสัมพันธ์กับความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของวัยรุ่น ดังที่ ปรีณัฐ ไชยนิชัย, สมพงษ์ พิพัฒน์ เอกสกุล และจักกเมธ พวงทอง (2567) ที่ได้เสนอเทคนิคการยกปรากฏการณ์จริงมาเป็นตัวอย่างและการเปรียบเทียบให้เห็นภาพหรือการเชื่อมโยงความรู้หลาย ๆ อย่างเข้าด้วยกันอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นช่วยกระตุ้นความคิดเห็นและคลังประสบการณ์การเรียนรู้ของวัยรุ่นได้ผ่านการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันคุณค่าของปรากฏการณ์จริงผ่านการแบ่งปันประสบการณ์ของกรณีศึกษา

2) ผลการศึกษาการกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ แนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบที่ 1 การได้มาซึ่งความรู้ด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ศักยภาพสูง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของปวีต อนุสรณ์พานิช (2567) ที่เสนอหลักการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไว้ว่า “ทักษะ” หลักเริ่มต้นของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นคุณลักษณะที่ควรเรียนรู้และพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นทักษะการเขียน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการพูด ทักษะการฟัง ทักษะความสามารถพิเศษ เป็นต้น จึงควรเน้นการฝึกให้บุคคลมีทักษะในการสื่อสารด้านการเจรจาต่อรองจะช่วยเพิ่มสมรรถนะในการแก้ปัญหาและสนับสนุนให้บุคคลก้าวผ่านความขัดแย้งได้ในทุกกรณี เพราะต่อไปภายภาคหน้า บุคคลจะต้องดำรงชีวิตอยู่ในโลกสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยการเจรจาต่อรองเพื่อผลประโยชน์หรือผลสัมฤทธิ์ทางธุรกิจ ส่วนแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบที่ 2 การพัฒนาความรู้และเข้าใจทักษะที่โดดเด่นของตนเองเพื่อจัดเก็บความรู้ แนวทางจากองค์ประกอบนี้สอดคล้องกับ ฮาร์เวิร์ด จี. เฮ็นดริคส์ผู้เขียนหนังสือการสอนที่มีอานุภาพเปลี่ยนแปลงชีวิตที่กล่าวว่า ครูที่ดีจะต้องกระตุ้นและชี้แนะให้ผู้เรียนกระทำกิจกรรมด้วยตนเอง สิ่งที่ครูสอนจะต้องกระตุ้นวงจร 3 วงในความคิดของผู้เรียน คือ ความรู้ การเร้าอารมณ์ และการตอบสนองด้วยการกระทำผลแห่งคำสอนของครู คือ สิ่งที่ผู้เรียนคิด ไม่ใช่สิ่งที่ผู้สอนบอกผู้เรียน

หรือทำแทนผู้เรียน เพราะการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งที่สุดเป็นผลสืบเนื่องมาจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด ดังคำกล่าวที่ว่า “ฉันได้ยิน แล้วฉันก็ลืมฉันได้เห็น ฉันจึงจดจำฉันลงมือกระทำ จึงเข้าใจ และฉันจึงเปลี่ยนแปลง” (เอ็นดริคส์, 2552) และทั้งหมดคือผลของการสนับสนุนให้วัยรุ่นพัฒนาความรู้และเข้าใจทักษะที่โดดเด่นของตนเองเพื่อจัดเก็บความรู้ สำหรับแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบที่ 3 การพัฒนาแรงขับภายในตนเองเพื่อแบ่งปันและประยุกต์ใช้ความรู้ องค์ประกอบนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปิยะพล ทรงอาจ (2563) ที่ได้สรุปแนวทางการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning พัฒนาแรงขับภายในตนเองเพื่อแบ่งปันและประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดี คือการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน การเรียนรู้แบบใช้เกม การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ การเรียนรู้แบบโต้ว่าที่ การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมาย และการเรียนรู้แบบแผนผังความคิด สุดท้ายแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล องค์ประกอบที่ 4 การพัฒนาความตระหนักในซอฟต์แวร์ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กฤษพนธ์ ศรีอ่วม, ศราวดี ศรีอ่วม และอรุณี ศรีพนมวัน (2566) ที่ระบุว่า ควรผลักดันให้นักศึกษาของสถาบันได้เข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จัดขึ้นโดยองค์กรภายนอกมหาวิทยาลัยหรือแม้กระทั่งการส่งผู้เรียนเข้าร่วมอบรมความรู้ต่าง ๆ โดยหน่วยงานเอกชนหรือภาครัฐ เพื่อเป็นการสร้างตัวตัวตนแก่สถาบันศึกษาเนื่องจากผู้เรียนที่ได้รับการเรียนการสอนเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ในชั้นเรียนมาแล้ว จะตระหนักถึงภาพลักษณ์และเป้าประสงค์ของสถาบัน ทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดค่านิยมและอัตลักษณ์ของสถาบันสู่บุคคลภายนอกผ่านกิจกรรมนั้น ๆ สถาบันอุดมศึกษาจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับซอฟต์แวร์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงซอฟต์แวร์และวาระซ่อนเร้นจากสื่อแต่ละประเภท โดยมีเนื้อหาครอบคลุมแนวคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ พลังและอำนาจสื่อสร้างสรรค์ สินค้าทางวัฒนธรรม เพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และเท่าทันพลังอำนาจของสื่อ โดยเสนอแนะให้เปิดสอนอยู่ในหมวดของภาควิชาศึกษาทั่วไป เมื่อผู้เรียนเข้าใจพลังอำนาจของซอฟต์แวร์ก็จะทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดอุดมการณ์ หรือต้นทุนทางทรัพยากรบางประการที่สถาบันนั้น ๆ มีผ่านตัวตนและสื่อของผู้เรียนเอง อันจะก่อให้เกิดซึ่งวิธีที่แยบยลในการมีพลังอำนาจที่จะโน้มน้าวหรือชักจูงบุคคลภายนอกให้ชื่นชอบหรือชื่นชมสถาบันของตน

อีกหนึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้วิจัยได้รับจากผลการวิจัยครั้งนี้คือ ศักยภาพการสื่อสารด้านการเจรจาต่อรองคือ ทักษะสำคัญของการพัฒนาซอฟต์แวร์ให้กับวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล เพราะเป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสื่อสารออกไปเพื่อผลประโยชน์ตามที่ตนเองต้องการได้ เป็นผลลัพธ์สำคัญของการใช้ซอฟต์แวร์ เพราะวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างหลายคนเข้าใจไปถึงผลลัพธ์จากการนำเสนอตัวตนของตัวเองชักจูงหรือโน้มน้าวให้กลุ่มเป้าหมายของโครงการจำนนต่อความชื่นชอบหรือชื่นชมสถาบันของตนเอง ซึ่งผู้วิจัยถือว่า

เป็นการค้นพบความจำเป็นในการวิจัยที่สะท้อนผ่านผลสำเร็จของงานวิจัยนี้ที่พัฒนาแนวทางสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถสร้างวาระซ่อนเร้นจากกลวิธีที่แยบยลของตนเองออกสู่สังคมได้อย่างแนบเนียนโดยไม่ใช้การบังคับหรือสั่งการ ผ่านการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร ดังสรุปไว้ในแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 แสดงการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล
ด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) ผลการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลด้วยการจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสาร สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างศักยภาพการใช้ซอฟต์แวร์ให้กับบุคคลได้ เพราะนอกเหนือจากศักยภาพการสื่อสาร ยังมีอีกหลายศักยภาพของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลที่ยังรอการพัฒนาอยู่ สิ่งสำคัญคือการฝึกฝนด้วยการลงมือปฏิบัติการด้วยตนเองในทุกขั้นตอน จะทำให้ทุกการเรียนรู้เป็นการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งเป็นผลจากงานวิจัยในชั้นเรียนที่ได้บูรณาการการศึกษากับผู้เรียนที่เป็นวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล 84 คน

2) ผลการศึกษาการกำหนดแนวทางการพัฒนาศักยภาพในการสื่อสารด้วยการจัดการความรู้ของวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การได้มาซึ่งความรู้ด้วยการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ศักยภาพสูง (2) การพัฒนาความรู้และเข้าใจทักษะที่โดดเด่นของตนเองเพื่อจัดเก็บความรู้ (3) การพัฒนาแรงขับภายในตนเองเพื่อแบ่งปันและประยุกต์ใช้ความรู้ (4) การพัฒนาความตระหนักในซอฟต์แวร์ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ สามารถนำผลการวิจัยนี้ไปพัฒนาการจัดการฝึกอบรมการจัดการศึกษา การวางแผนนโยบายการพัฒนาสมรรถนะสู่รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้กับบุคคลในช่วงวัยรุ่นได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากผลการวิจัยครั้งนี้ มาจากงานวิจัยในชั้นเรียนที่ได้บูรณาการการศึกษากับผู้เรียนที่เป็นวัยรุ่นในสังคมดิจิทัล 84 คน โดยเป็นการศึกษาความจำเป็นของการวิจัยจากแนวคิดในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์คือรากฐานสำคัญของการจัดการความรู้อย่างยิ่งยวด การวิจัยครั้งต่อไปอาจมีการกระจายแนวคิดและรูปแบบการจัดการความรู้ ทดลองใช้กับกลุ่มอายุช่วงอื่นในสังคมดิจิทัล เช่น เด็กในสังคมดิจิทัล ผู้ใหญ่ในสังคมดิจิทัล ผู้สูงอายุในสังคมดิจิทัล ผู้หญิงในสังคมดิจิทัล ผู้ชายในสังคมดิจิทัล กลุ่มหลากหลายทางเพศในสังคมดิจิทัล เป็นต้น หรือหาทางศึกษากับกลุ่มวัยรุ่นในสังคมดิจิทัลที่มีจำนวนมากกว่านี้ เพื่อให้การจัดการบุคลิกภาพด้านการใช้ซอฟต์แวร์ผ่านศักยภาพในการสื่อสารขยายผลไปสู่คนทุกเพศทุกวัย

บรรณานุกรม

- กฤษพนธ์ ศรีอ่วม, ศราวดี ศรีอ่วม, และ อรุณี ศรีพนมวัน. (2566). การนำเสนอซอฟต์แวร์ผ่านพันธกิจของสถาบัน อุดมศึกษา. *วารสารร่มยุงทอง*, 1(3), 63-72.
- เขมนิจ มาลาเว. (2567). ซอฟต์แวร์ไทย: ความเข้าใจ อุปสรรค และ โอกาสการพัฒนาในเวทีโลก. *วารสารวิทยาการ จัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 6(1), 141-158.
- ชมภูษ สุนทรนนท์. (2567). การจัดการความรู้ส่วนบุคคลของคณาจารย์บัณฑิต แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. *อินฟอร์เมชัน*, 31(1), 20-20.
- ธนภัทร โสภา, และ พิมพินา ปัญญามี. (2564). ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยกับการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และดิจิทัล. *วารสารสันติสุข ปิทธิธรรม*, 2(1), 24-35.
- ธีวรินทร์ สุพทุธิกุล. (2567). **Soft power ที่คุณฝันถึงและข้อคำนึงบางประการ**. <https://www.the101.world/soft-power-misconceptions/>
- ปริณุต ไชยนิชัย, และ สมพงษ์ เกษานุช. (2565). การศึกษาผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างบุคลิกภาพประชาธิปไตยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ. *Journal of Roi Kaensarn Acadami*, 7(1), 221-234.
- ปริณุต ไชยนิชัย, สมพงษ์ พิพัฒน์เอกสกุล, และ จักกเมธ พวงทอง. (2567). การศึกษาความพึงพอใจของอาจารย์และนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนออนไลน์แบบเปิดตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานในรายวิชาการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อการทำงานของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 50(1), 115-132.
- ปวีศ อนุสรณ์พานิช. (2567). หลักการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในด้านการฝึกอบรมการเจรจาต่อรองขั้นพื้นฐานเพื่อการจัดการความขัดแย้งที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารการจัดการโซ่คุณค่าและกลยุทธ์ธุรกิจ*, 3(2), 65-80.
- ปิยะพล ทรงอาจ. (2563). Active Learning: การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเทคนิคการสอนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 9(1), 136-143.
- พิพัฒน์ ต้นวิบูลย์วงศ์, ไพญดา สังข์ทอง, และ อนันต์ มลารัตน์. (2565). การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด สมรรถนะหลักผู้เรียนสาขาวิชาพลศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยกำกับของรัฐ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(1), 164-177.
- มงคลชัย วิริยะพินิจ (2567). การบุกเบิกการประยุกต์ใช้กิจกรรมทางการละครในการส่งเสริมการจัดการความรู้. *วารสารไทยคดีศึกษา*, 21(1), 173-215.

- วิจิต อาษากิจ, นิตินัย เทพเทียน และ อัศวินุต แสงทองดี. การจัดการความรู้สำหรับการพัฒนาเครือข่ายเยาวชนเพื่อป้องกัน การกระทำความผิดและตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมด้วยกระบวนการสื่อสารสังคมออนไลน์. **วารสารวิชาการอาชีวศึกษาและนิติวิทยาศาสตร์**, 9(2), 135-157.
- วันวิสาข์ พันธุ์สกุล. (2567). การใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความภาคภูมิใจในตนเองสำหรับวัยรุ่นในสถานสงเคราะห์เด็กบ้านเวียงพิงค์. **วารสารจิตวิทยาคลินิกไทย**, 55(2), 13-24.
- ศิริประภา มงบัง, พรนภา หอมสินธุ์, และ รุ่งรัตน์ ศรีสุริยเวศน์. (2567). ผลของโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจการสื่อสารเรื่องเพศต่อการสื่อสารเรื่องเพศในผู้ปกครองของวัยรุ่นหญิง. **วารสารคณะพยาบาลศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา**, 32(2), 1-15.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2550). **บุคลิกภาพในจิตวิทยาทั่วไป**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมเดช รุ่งศรีสวัสดิ์. (2567). กระบวนการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของมหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัด ชลบุรี. **วารสารรัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**, 7(1), 40-49.
- อัญมณี รักดีมวลง. (2566). บุคลิกภาพที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลมิติด้านการสื่อสารและมีติด้านมารยาทดิจิทัลของ กลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่. **วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ**, 11(1), 1-32.
- อรัญญา พงศ์สะอาด, และ ปฐมาพร เนตินันท์. (2567). การสื่อสารซอฟต์แวร์ผ่านสื่อวัฒนธรรม เช่น สรวงป๊อปปูล่าของชุมชนกุ่ม-เขมร. **วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม**, 8(2), 23-35.
- เอกรงค์ ปั่นพงษ์. (2566). พลังการสื่อสารผ่านแนวคิดอำนาจละมุน (Soft power) ของประเทศญี่ปุ่น ในหนังสือการ์ตูนยอดดีพิมพ์อันดับ 1 ของโลก “วันพีซ”. **วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์**, 27(2), 51-64.
- เอ็นดริคส์, ฮาเวิร์ด จี. (2552). **การสอนที่มีอำนาจเปลี่ยนชีวิต**. (กนกบรรณสาร, ผู้แปล). กนกบรรณสาร.
- Alavi, Maryam., & Leidner, Dorothy. E. (2001). Review: Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues. **MIS quarterly**, 1(10), 107-136.
- Jarche, Harold. (2014). The Seek> Sense> Share Framework Inside Learning Technologies January 2014. **Posted Monday**, 14.
- Nye, J. S. (1990). Soft power. **Foreign policy**, (80), 153-171.
- Spielberger, C.D. and Starr, L.M. (1994). **Curiosity and Exploratory Behavior. Motivation: Theory and Research**. Lawrence Erlbaum Associates.