

วัฒนธรรมและบุคลิกภาพวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

รัชนีชีวาต์ แซ่ตัน

ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์และสังคม วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

Corresponding author E-mail: raajshivar.s@cit.kmutnb.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมตามแนวมานุษยวิทยาวัฒนธรรม และ 2) วิเคราะห์บุคลิกภาพของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรมร่วมกับแนวคิดสัญวิทยาและปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ กลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่นระดับปริญญาตรี จำนวน 50 คน ดำเนินการผ่านกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ให้ผู้เข้าร่วมเขียนเรื่องเล่าชีวิต วาดภาพบุคคล และออกแบบสัญลักษณ์ นำมาวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสังเคราะห์ประเด็นหลัก

ผลการศึกษาพบว่า 1) ด้านวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมประกอบด้วย 8 มิติสำคัญ ได้แก่ 1.1) ครอบครัวยุคใหม่เป็นแรงผลักดันทางจิตใจและเป้าหมายชีวิต 1.2) การทำงานระหว่างเรียน สะท้อนความสามารถและการวางแผนอนาคต 1.3) ความเจ็บปวดในเชิงการเมือง คือ กลยุทธ์เอาตัวรอด 1.4) การเรียนสายอาชีพ คือ หนทางยกระดับคุณภาพชีวิต 1.5) ความเชื่อเป็นพื้นที่เยียวยาจิตใจตนเอง 1.6) สุขภาพได้รับการถ่ายทอดดูแลด้วยวิถีจากครอบครัว 1.7) โลกออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างตัวตน และ 1.8) การรวมกลุ่มทำกิจกรรมสร้างพื้นที่ปลอดภัยและการแสดงออกอย่างมีศักดิ์ศรี และ 2) ด้านบุคลิกภาพ พบลักษณะที่หลากหลายและลึกซึ้ง ผสมผสานความมั่นใจ ความเป็นกันเอง ความรับผิดชอบ และทักษะการแก้ปัญหา ผลงานภาพและสัญลักษณ์สะท้อนการก้าวข้ามกรอบเพศ ความคิดสร้างสรรค์ และการเติบโตของอัตลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับโลกดิจิทัล วัฒนธรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต แสดงถึงความเป็น “นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่” ที่มีจิตสำนึกทางสังคม ยืดหยุ่น และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่

คำสำคัญ วัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น อัตลักษณ์วัฒนธรรม การประกอบสร้างบุคลิกภาพ เทคโนโลยีอุตสาหกรรม

รับบทความ: 19 ตุลาคม 2568

แก้ไขเสร็จ: 21 ธันวาคม 2568

ตอบรับบทความ: 27 มกราคม 2569

Culture and Personality of Thai Teenagers in Industrial Technology

Context

Raajshivar Saetan

¹Department of Social & Applied Science College of Industrial Technology King Mongkut's University of
Technology North Bangkok
Corresponding author E-mail: raajshivar.s@cit.kmutnb.ac.th

Abstract

This qualitative research aimed to 1) examine the culture of Thai industrial technology teenagers and 2) analyze the personality traits of Thai industrial technology teenagers. The study employed cultural anthropology methodologies integrated with semiotics and symbolic interactionism. The target group consisted of 50 undergraduate students, who participated in workshops involving life history writing, portrait drawing, and symbol design. The collected materials were analyzed for content to synthesize key themes.

The findings revealed that 1) the culture of Thai industrial technology adolescents encompasses eight key dimensions: 1.1) family as a driving force for psychological support and life goals; 1.2) working while studying as a reflection of capability and future planning; 1.3) political silence as a survival strategy; 1.4) vocational education as a means to improve quality of life; 1.5) beliefs as a space for self-healing; 1.6) health care practices transmitted through the family; 1.7) the online world as a platform for identity creation; and 1.8) group activities as a way to create safe spaces and dignified self-expression. In addition, 2) In terms of personality, the study found a variety of deep and intricate characteristics, blending confidence, sociability, responsibility, and problem-solving skills. The students' artworks and symbols reflected the transcendence of gender norms, creativity, and the development of identities connected to the digital world, morality, and lifelong learning. These qualities demonstrate the emergence of a “new generation of industrial technologists” who possess social consciousness, flexibility, and readiness to embrace changes in the modern world.

Keywords: Youth Subculture, Cultural Identity, Personality Construction, Industrial Technology

บทนำ

มนุษย์เกิดและเติบโตในโลกของวัฒนธรรมซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิต ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมทางสังคม มีบทบาทในฐานะ “ผู้สร้าง” และ “ผู้ถูกหล่อหลอม” โดยส่งส่งผ่านจากรุ่นหนึ่งสู่รุ่นหนึ่งเป็นพลวัตที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม การศึกษาวิถีชีวิต (Pattern of Life) ของมนุษย์ ได้แก่ ครอบครัว เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การศึกษา ศาสนา การแพทย์ สื่อสาร ศิลปะ และนันทนาการ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2558) การทำความเข้าใจมนุษย์ตามแนวทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรมต้องอาศัยการพินิจวิเคราะห์เปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คือ การศึกษาวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ของกลุ่มผู้เรียนที่กำลังศึกษา ณ วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กลุ่มที่มีบทบาทสำคัญต่ออนาคตของภาคอุตสาหกรรม การผลิตในประเทศ ภาพตัวแทน “เด็กช่าง” อาจจะถูกมองผ่านอคติโดยตีตราว่าเป็นกลุ่มที่มีปัญหาพฤติกรรม หรือขาดทุนทางวัฒนธรรม (ถาวรธณ ธนาเลิศสมบูรณ์, 2563) ส่งผลให้การทำทำความเข้าใจวิถีชีวิตและบุคลิกภาพของวัยรุ่นกลุ่มนี้น่าสนใจศึกษาเชิงคุณภาพตามกรอบมานุษยวิทยาวัฒนธรรม เช่น ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic interaction) มองว่า ตัวตนของบุคคลมิได้ดำรงอยู่อย่างตายตัว หากแต่สร้างขึ้นผ่านปฏิสัมพันธ์ การตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน (Mead, 1934; Blumer, 1969) การทำความเข้าใจวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมในฐานะการมีส่วนร่วมสร้าง ปรับเปลี่ยน และสะท้อนตัวตนของตนเองผ่านการแสดงออกทางสัญลักษณ์ ความเชื่อ และพฤติกรรมทางสังคม (Levine, 1982; จงจิตต์ ไศภณคณาภรณ์, 2563) บุคลิกภาพและอัตลักษณ์จึงเป็นผลของกระบวนการทางสังคมที่บุคคลเรียนรู้ รับรู้ และต่อรองความหมายของตนเองกับผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะวัยรุ่นกับการนิยามตัวตน การเปิดพื้นที่ให้วัยรุ่นได้ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตผ่านเรื่องเล่า ภาพวาด และการออกแบบสัญลักษณ์ จึงเป็นวิธีการที่ช่วยสะท้อนโลกทัศน์ ความรู้สึก และอัตลักษณ์ที่พวกเขาประกอบสร้างขึ้นภายใต้บริบททางวัฒนธรรมและสังคมเฉพาะของตนเอง จากการสำรวจงานวิจัยที่ผ่านมา กลุ่มวัยรุ่นผู้เรียนทางด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรมยังไม่ได้ได้รับการศึกษาอย่างจริงจัง ตามกรอบของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กขององค์การสหประชาชาติทางด้านนโยบายและสิทธิเยาวชนว่าด้วยหลักการมีส่วนร่วม (Participation) จึงเปิดโอกาสพื้นที่ให้วัยรุ่นมีส่วนร่วมในการกำหนดชีวิตของตนเอง (Hart, 1992) โดยเฉพาะในมิติของการสร้างอัตลักษณ์ และบุคลิกภาพด้วยวิธีการศึกษาที่สามารถสะท้อนความรู้สึกนึกคิดเข้าใจ “ตัวตน” อย่างลึกซึ้ง จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่นที่มีอยู่สะท้อนปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทุนทางปัญญาของวัยรุ่น ได้แก่ วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ ความยืดหยุ่นในการทำงาน (ชุนนิภา เปิดโลกนิมิต และ ชนภา ปุณณนันทน์, 2568) รวมถึงบทบาทของบุคลิกภาพต่อพฤติกรรมทางสังคมในบริบทร่วมสมัย ชัยวัฒน์ วิชัยวงศ์ และ ทิพย์รัตน์ แสงเรืองรอบ (2562) ซึ่งเห็นว่าบุคลิกภาพเป็นปัจจัยสำคัญในการทำ ความเข้าใจมนุษย์ช่วงวัยต่าง ๆ จากความเป็นมาและความสำคัญของการศึกษาวัฒนธรรม

และบุคลิกภาพของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมจึงมีความสำคัญไม่เพียงแต่ในมิติองค์ความรู้ทางวิชาการ หากแต่ยังเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจวัยรุ่นกลุ่มนี้ไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพ และการส่งเสริมอัตลักษณ์ในแบบฉบับของวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เพื่อให้พวกเขาก้าวสู่การเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ ทั้งในฐานะผู้ประกอบการวิชาชีพ และในฐานะสมาชิกที่มีส่วนร่วมกำหนดทิศทางการพัฒนาในสังคมไทยแห่งอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมตามแนวมานุษยวิทยาวัฒนธรรม
2. เพื่อศึกษาบุคลิกภาพของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informants) วัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จำนวน 50 คนที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี วิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ โดยกำหนดเกณฑ์ คือ มีความหลากหลายในด้านเพศ ชั้นปี และสาขาวิชา มีความสมัครใจในการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต และเข้าร่วมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ครบกระบวนการ และยินยอมลงนามเข้าร่วมการให้ข้อมูลตามขั้นตอนการเก็บข้อมูลเป็นไปตามแนวทางจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ หมายเลขการรับรอง COA No. 031/2024 คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เครือข่ายมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

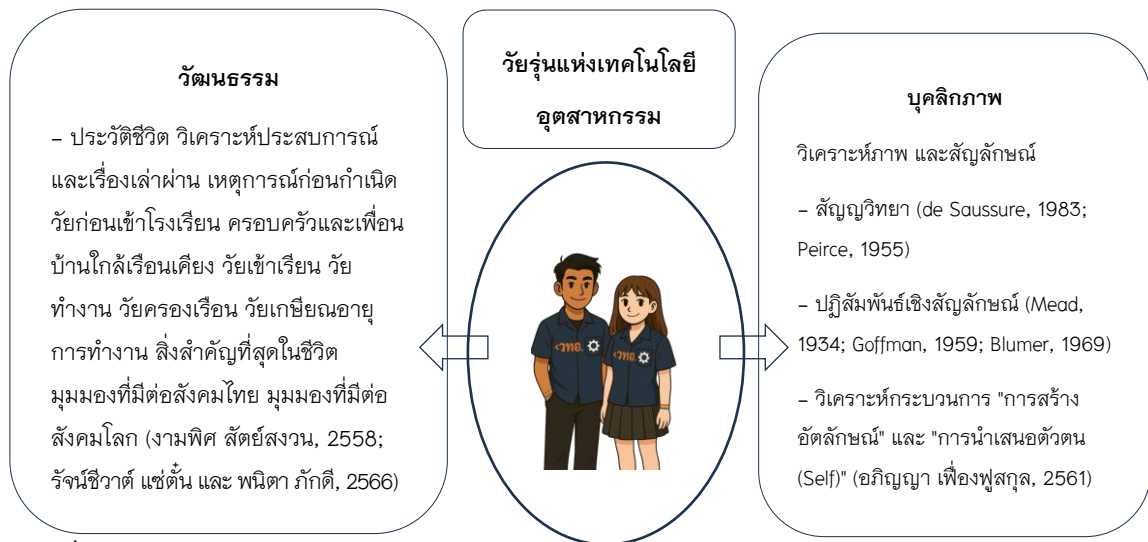
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการกำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา 2 ลักษณะ ประกอบด้วย

1. ด้านการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม แบ่งออกเป็น 8 ประเด็นสำคัญตามแนวทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรม ได้แก่ 1) ครอบครัวยุคใหม่ 2) เศรษฐกิจ 3) การเมืองและการปกครอง 4) การศึกษา 5) ศาสนาและความเชื่อ 6) สุขภาพและการแพทย์ 7) การสื่อสารและเทคโนโลยี และ 8) ศิลปะและนันทนาการ
2. ด้านบุคลิกภาพวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ประกอบด้วย 1) มุมมองความเข้าใจที่มีต่อตนเอง เพื่อน และสังคม 2) ภาพสะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และ 3) การสร้างสรรค์สัญลักษณ์ตัวแทนความเป็นวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยพัฒนาจากการสังเคราะห์แนวคิดมานุษยวิทยาวัฒนธรรม สัญลักษณ์วิทยา และปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ วัฒนธรรมวัยรุ่น

แห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมในลักษณะองค์รวม (งามพิศ สัตย์สงวน, 2558; รัชนีชีวาท์ แซ่ตัน และ พนิดา ภัคดี, 2566) และบุคลิกภาพที่สะท้อนผ่านการสร้างความหมายของสัญลักษณ์ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (de Saussure, 1983; Peirce, 1955; Mead, (1934) และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ตามแนวคิด Goffman (1959) และ Blumer (1969) ซึ่งใช้เป็นกรอบการตีความเชิงคุณภาพของข้อมูลภาคสนาม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพตามแนวมานุษยวิทยาวัฒนธรรม (Qualitative Research in Cultural Anthropology) โดยการใช้การตีความข้อมูลเชิงสัญลักษณ์และปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ผ่านกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องมือการวิจัย การรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องมือการวิจัย

1) แบบสัมภาษณ์ประวัติชีวิต (Interview guide for Life history) โดยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยจัดทำประวัติชีวิต (Life History) เขียนเล่าเรื่องราวของตนเองตามประเด็นที่กำหนดให้ คือ เหตุการณ์ก่อนกำเนิด วัยก่อนเข้าโรงเรียน ครอบครัวและเพื่อนบ้านใกล้เรือนเคียง วัยเข้าเรียน วัยทำงานวัยครองเรือน วัยเกษียณอายุการทำงาน สิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต มุมมองที่มีต่อสังคมไทย มุมมองที่มีต่อสังคมโลก

2) เครื่องมือที่ใช้ในเวทีประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยแบ่งกลุ่ม แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ “บุคลิกภาพ” โดย ออกแบบสร้างสรรค์ภาพสะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เช่น การระดมสมองแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสังคม วาดภาพบุคคล และสัญลักษณ์สะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

การรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์ (Creative workshop) ประกอบด้วย 1) การเขียนเรื่องเล่าประวัติชีวิต (Written life history) ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อสะท้อนประสบการณ์ชีวิตและบริบททางวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และ 2) การทำกิจกรรมกลุ่มโดยประยุกต์ขั้นตอนจากกระบวนการออกแบบเชิงความคิด (Design Thinking) ดังนี้ 2.1) สร้างความเข้าใจ (Empathize) แลกเปลี่ยนและสะท้อนความเข้าใจบุคลิกภาพของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม 2.2) ระบุเลือก (Define) ร่วมกันกำหนดลักษณะบุคลิกภาพที่ต้องการนำเสนอ 2.3) ออกแบบความคิด (Ideate) และสร้างต้นแบบ (Prototype) โดยสมาชิกในกลุ่มช่วยกันออกแบบ และสร้างภาพวาดบุคคลและสัญลักษณ์สะท้อนบุคลิกภาพ (Personality mascot) และ 2.4) ทดสอบ (Test) โดยตัวแทนกลุ่มนำเสนออธิบายความหมายของผลงาน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์ผลงานในกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลจากเรื่องเล่าประวัติชีวิตของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม โดยจัดกลุ่มประเด็นตามมิติทางมานุษยวิทยาวัฒนธรรม

2) ข้อมูลจากกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการ ได้แก่ ผลการระดมความคิดเห็น ภาพวาดบุคคล และสัญลักษณ์ วิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงตีความ (Interpretive Content Analysis) ร่วมกับกรอบสัญญาวิทยาและปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เพื่ออธิบายความหมายเชิงสัญญะการประกอบสร้าง อัตลักษณ์ และบุคลิกภาพของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

นอกจากนี้ กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลบางส่วน ผู้วิจัยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นเครื่องมือช่วยจัดกลุ่มข้อมูล ค้นหาคำสำคัญ และรูปแบบซ้ำ เพื่อสนับสนุนความเป็นระบบของการวิเคราะห์ การตีความและสรุปผลยังคงอยู่ภายใต้ดุลยพินิจของผู้วิจัย

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัย ผลจากวิเคราะห์ข้อมูลจากประวัติชีวิต ภาพเขียน และสัญลักษณ์ สามารถนำเสนอผลการวิจัยตามประเด็นมิติทางวัฒนธรรม และบุคลิกภาพ ดังนี้

1. ผลการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผลการศึกษาในประเด็นดังกล่าวเป็นการทำความเข้าใจวิถีชีวิตภายใต้กรอบการวิเคราะห์มานุษยวิทยาวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องราวชีวิตของวัยรุ่นใน 8 มิติสำคัญ ดังนี้

1.1 ครอบครัว: พื้นที่แห่งความรัก ความเปราะบาง และการก่อรูปอัตลักษณ์เบื้องต้น

ครอบครัวยังคงถูกนิยามว่าเป็นพื้นที่แห่งความรัก ความมั่นคง และแรงผลักดันในการพัฒนาตนเอง บทบาทของผู้เลี้ยงดูไม่จำกัดเพียงสายเลือด แต่รวมถึงญาติผู้ใหญ่ พี่น้อง วิทยุโทรทัศน์รู้เรื่องบทบาททางเพศ การวางแผนชีวิต และเลือกที่จะเลื่อนการแต่งงานมีครอบครัวออกไปอย่างมีเหตุผล โดยยึดถือคุณค่าความกตัญญู ความรักแบบผัวเดียวเมียเดียว และความสำเร็จที่นิยามผ่านความมั่นคงของครอบครัวมากกว่าสถานะส่วนบุคคล ครอบครัวจึงมีใช้เพียงจุดเริ่มต้นของชีวิต แต่เป็นจุดหมายแห่งความฝัน ความพยายาม และการประกอบสร้างอัตลักษณ์

1.2 เศรษฐกิจ: เงื่อนไขแห่งชีวิต การทำงาน และความหวังในชนชั้นแรงงาน

วัยรุ่นส่วนใหญ่เติบโตภายใต้บริบทเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคง โดยมีครอบครัวส่วนใหญ่อยู่ในชนชั้นแรงงาน หรือประกอบอาชีพอิสระขนาดเล็ก ส่งผลให้พวกเขาต้องเผชิญบทบาทในการทำงานและหารายได้ตั้งแต่วัยเยาว์ ประสบการณ์แรงงานควบคู่กับการเรียนกลายเป็นกลไกการเรียนรู้ที่สำคัญ ทั้งในแง่ของทักษะ ความรับผิดชอบ และการบริหารชีวิตทางเศรษฐกิจ หลายคนมีการวางแผนการเงิน การออม และการวางแผนชีวิต โดยให้คุณค่าแก่แรงงานและความสามารถมากกว่าความรู้เชิงทฤษฎี ความฝันของพวกเขาเกี่ยวกับการสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และการตอบแทนบุญคุณครอบครัว การสร้างอัตลักษณ์เชิงแรงงานที่มีศักดิ์ศรี และความสามารถในการต่อรองชีวิตท่ามกลางโครงสร้างเศรษฐกิจที่เปราะบางในยุคอุตสาหกรรม

1.3 การเมืองและการปกครอง: เสียงเงียบแห่งการวิพากษ์

วัยรุ่นส่วนใหญ่ไม่ได้แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างเปิดเผยในชีวิตประจำวัน ความคิดและประสบการณ์ชีวิตกลับเต็มไปด้วยความรู้สึกถึงความไม่เท่าเทียมทางสังคม การถูกเลือกปฏิบัติในระบบการศึกษา เช่น เปรียบเทียบตนเองกับผู้เรียนสายสามัญ ผู้เรียนสายอาชีพ คือ คนเรียนไม่เก่ง ทั้งที่มีความสามารถและทักษะปฏิบัติงานสูงกว่าผู้จบสายสามัญ กลับไม่ค่อยได้รับการยอมรับชื่นชม “การเงียบเฉย” จึงเป็นเสมือนเครื่องมือการต่อรองทางการเมืองเพื่อปกป้องตัวเองจากระบบที่ไม่เคยรับฟัง และเลือกที่จะอยู่รอดด้วยความสามารถทางวิชาชีพอย่างมีศักดิ์ศรีแทนการเรียกร้องความเท่าเทียมจากระบบ หรือสถาบัน

1.4 การศึกษา: การพลิกฟื้น การแสวงหาความสามารถ และศักดิ์ศรีของปัญญาชนสายอาชีพ ระบบการศึกษา คือ จุดตั้งต้นของความหวังและสนามของการต่อสู้ทางอัตลักษณ์ แม้จะถูกมองว่าอยู่ใน “ทางเลือกที่สอง” แต่กลับยืนยันคุณค่าของตนเองผ่านการลงมือทำจริง เรียนรู้จากชีวิต และฝึกฝนทักษะจากการปฏิบัติ การต่อยอดความรู้ในระดับอุดมศึกษาจึงเป็นเครื่องมือในการกู้คืนศักดิ์ศรีจากระบบที่เคยตีตราว่าเป็นเพียงแค่ “เด็กช่าง” พวกเขาได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวให้เรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น การเรียนรู้ฝึกทักษะปฏิบัติจริงกับชุมชน หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และแหล่งเรียนรู้สื่อออนไลน์ เรียกว่าเป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ไม่ขึ้นกับห้องเรียนและตำราเท่านั้น ใบปริญญาไม่ใช่เป้าหมายปลายทาง แต่ คือ ใบเบิกทางใช้ความรู้

สร้างคุณภาพชีวิต ช่วยเหลือครอบครัว และยกระดับความสามารถตนเองในโลกของความเหลื่อมล้ำ พวกเขา คือ “ผู้รู้” ที่กล้าประกาศศักดิ์ศรีของตนในฐานะปัญญาชนสายอาชีพ

1.5 ศาสนาและความเชื่อ: การยึดเหนี่ยวจิตใจ ทูทางจิตวิญญาณ และระบบ

ความหมาย แม้จะอยู่ในยุคดิจิทัลที่เน้นเหตุผลและความเร็วของข้อมูล แต่เรื่องศาสนาและความเชื่อ ยังคงมีอิทธิพลในการจัดการอารมณ์ ความกลัว และความไม่แน่นอนในชีวิต พิธีกรรมทางศาสนา จากครอบครัว เช่น การไหว้พระ ทำบุญตักบาตร ยังคงเป็นวัฒนธรรมที่ฝังแน่น และทำหน้าที่ปลุกฝัง จริยธรรมอย่างต่อเนื่อง ความเชื่อพื้นบ้านและเครื่องรางของขลังยังคงมีอยู่ และทำหน้าที่เป็นกลไก ทางจิตใจในการควบคุมสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยพบว่าวัยรุ่นส่วนหนึ่งเข้าถึงศาสนาผ่านโลกออนไลน์ เช่น ฟังธรรมใน TikTok หรือนั่งสมาธิจากแอปพลิเคชันต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนการปรับตัวของความศรัทธา ให้สอดคล้องกับยุคสมัย ดังนั้นศาสนาสำหรับวัยรุ่นไม่ได้ผูกติดกับศาสนสถาน หรือพิธีกรรมแบบเดิม เสมอไป แต่กลับกลายเป็น “พื้นที่เยียวยาจิตใจ” ที่เปิดกว้างต่อความเชื่อส่วนบุคคล และคงความเป็น “ทูทางจิตวิญญาณ” สำคัญที่วัยรุ่นใช้สร้างความหมายและจัดการกับชีวิตในสังคม

1.6 สุขภาพและการแพทย์: ร่างกาย ความเปราะบาง และวัฒนธรรมของการเยียวยา

สุขภาพของวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสะท้อนถึงชีวิตที่ร่างกายถูกใช้เป็นตัวตั้งต้นทุน แรงงาน และเครื่องพิสูจน์คุณค่าของตนเอง จากเรื่องเล่าชีวิตพบว่า ปัญหาสุขภาพส่วนใหญ่หนี้อยู่จากการเรียนและทำงานควบคู่กัน สุขภาพจิตกลับเป็นสิ่งที่ถูกละเลย ท่ามกลางภาระและความกังวล เรื่องอนาคต พวกเขาใช้กลยุทธ์ดูแลตนเองที่หลากหลาย ทั้งการฟังสมุนไพรรักษา ความเชื่อพื้นบ้าน การฟังธรรม และการนั่งสมาธิ การเข้าถึงระบบสาธารณสุขยังเต็มไปด้วยข้อจำกัดค่าใช้จ่าย ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่เลือกเยียวยาตนเองแบบพึ่งพาทุนวัฒนธรรมของครอบครัวและชุมชน มิติด้านสุขภาพ ในสายตาของพวกเขา จึงไม่ใช่แค่การไม่มีโรค แต่ คือ การดูแลชีวิตที่เปราะบางอย่างมีคุณค่า

1.7 การสื่อสารและเทคโนโลยี: โลกคู่ขนาน พื้นที่ของการสื่อสารใหม่ และการสร้าง

ตัวตน โทรศัพท์มือถือ และสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นพื้นที่ชีวิตที่สองที่ใช้ทั้งเพื่อการติดต่อสื่อสาร การแสดงออก และการแสวงหาความหมาย ความรู้ พวกเขาใช้ TikTok YouTube และ Facebook นอกจากเพื่อความบันเทิงแล้วยังเป็นเวทีสำหรับการแสดงตัวตน ความสามารถ และการผลิตเรื่องเล่าชีวิตในรูปแบบที่กำหนดได้ วัยรุ่นหลายคนพบพื้นที่ปลอดภัยในการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการผลิตเนื้อหาของตนเอง เช่น คลิปซอมนของ รีวิวลินค้า หรือโพสต์แสดงความรู้สึกในพื้นที่ส่วนตัว และการเรียนรู้แบบกระจายศูนย์ (Decentralized Learning) ที่วัยรุ่นใช้สื่อสารออนไลน์เฉพาะทางเพื่อเรียนรู้ทักษะอาชีพ เช่น การเดินสายไฟ การเชื่อมเหล็ก หรือการจัดการธุรกิจขนาดเล็ก ความรู้และทักษะนี้กลายเป็นทุนทางปฏิบัติการที่พวกเขาภาคภูมิใจ โลกดิจิทัลจึงไม่ใช่เพียงพื้นที่เสมือน แต่ คือ สนามวัฒนธรรมที่วัยรุ่นเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ สร้างสรรค์ เยียวยา และประกอบสร้างตัวตนเลือกใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือของพลังการเรียนรู้

1.8 ศิลปะและนันทนาการ: พื้นที่แสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ และการเยียวยาทาง

อารมณ์ มิติด้านศิลปะและนันทนาการ คือ พื้นที่ที่เปิดโอกาสให้พวกเขาแสดงออกถึงตัวตน เยียวยาความรู้สึก และเชื่อมโยงกับรากวัฒนธรรมของตนเอง กิจกรรมด้านดนตรี การวาดภาพ กีฬา การรวมกลุ่ม และกิจกรรมพื้นบ้าน ไม่ได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะกิจกรรมยามว่าง แต่เป็นกลไกสำคัญในการจัดการกับแรงกดดันทางสังคม อารมณ์ และการนิยามความหมายของชีวิต ดนตรีและศิลปะเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่วัยรุ่นสามารถควบคุมอารมณ์และแสดงความสามารถโดยปราศจากการถูกตัดสิน กีฬาและเกมทำหน้าที่เป็นสนามของการปลดปล่อยพลังงาน การแสดงบทบาท และการสร้างความสัมพันธ์แบบทีม กิจกรรมอาสาสมัคร ยังสะท้อนความต้องการของวัยรุ่นในการสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ที่เปิดรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ และให้คุณค่ากับการเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้น ศิลปะและนันทนาการจึงมิใช่เพียงการพักผ่อน แต่เป็นกระบวนการต่อสู้เชิงวัฒนธรรม การสร้างเสียงของตนเอง และการประดิษฐ์พื้นที่ชีวิตที่วัยรุ่นสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีศักดิ์ศรีในโลกปัจจุบัน

วัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสะท้อนความพยายามในการดำรงอยู่ด้วยศักดิ์ศรีภายใต้เงื่อนไขทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่ทำลาย โดยทั้งแปดมิติ ได้แก่ ครอบครัว เศรษฐกิจ การเมือง การศึกษา ศาสนา สุขภาพ การสื่อสาร และศิลปะ ทั้งหมดล้วนเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ การปรับตัว และการสร้างความหมายใหม่ในชีวิตประจำวัน วัยรุ่นกลุ่มนี้ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับผลกระทบจากบริบทสังคม แต่ยังเป็นผู้สร้างสรรค์อัตลักษณ์ผ่านประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการแสวงหาคูณค่าในแบบที่แตกต่างจากกระแสหลัก วัฒนธรรมย่อยของพวกเขาจึงเต็มไปด้วยพลังแห่งการอยู่รอด ความหวัง และการนิยามความเป็นตัวเองในโลกอุตสาหกรรมสมัยใหม่

2. ผลการศึกษาบุคลิกภาพวัยรุ่นไทยแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

การศึกษาครั้งนี้เปิดพื้นที่ให้กลุ่มวัยรุ่นที่เข้าร่วมกิจกรรมทำเข้าใจในบุคลิกภาพของตนเอง เพื่อน และสังคม การประกอบสร้างบุคลิกภาพผ่านภาพวาดบุคคล และสัญลักษณ์ที่สะท้อนเจตคติการต่อรองอัตลักษณ์ของกลุ่มภายใต้บริบทสังคมเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และสังคมร่วมสมัย

2.1 ผลสะท้อนบุคลิกภาพความเข้าใจตนเอง เพื่อน และสังคม

บุคลิกภาพของวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสะท้อนความเป็นตัวของตัวเองที่หลากหลาย ผสมผสานความมั่นใจ ความเป็นกันเองกับความรับผิดชอบในวิชาชีพ แม้ภายนอกจะดู สบาย ๆ ไม่เป็นทางการ แต่แฝงไว้ด้วยวินัย ความคิดเป็นระบบ และความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรอบคอบ พวกเขามีความกล้าแสดงออกแบบไม่เป็นทางการ มีภาวะผู้นำในกลุ่ม และยึดมั่นในความรับผิดชอบต่อหน้าที่และความปลอดภัยในการทำงาน การเติบโตของบุคลิกภาพส่วนใหญ่มาจากการอยู่ร่วมกันในชุมชนการเรียนรู้แบบลงมือทำ การถ่ายทอดค่านิยมจากเพื่อน รุ่นพี่ และบริบทของการเรียนสายอาชีพ ซึ่งหล่อหลอมให้พวกเขาพร้อมก้าวสู่โลกการทำงานด้วยทัศนคติที่เข้มแข็ง มีความยืดหยุ่น และตระหนักรู้ในหน้าที่ความรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

2.2 ผลการวิเคราะห์ภาพสะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ผลการวิเคราะห์ภาพวาดบุคคลที่สะท้อนความเป็นวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ด้ความตามกรอบการศึกษาสัญญาวิทยา (พื้นที่เชิงสัญลักษณ์) ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์สะท้อนและต่อรองอัตลักษณ์ของตัวตนในบริบทสังคมเทคโนโลยีอุตสาหกรรมร่วมสมัย ดังจะแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ภาพวาดบุคคลสะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ชื่อภาพ	สัญญาวิทยา		ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์
	นัยตรง	นัยแฝง	+อัตลักษณ์
 จอห์นสัน ดอร์สัน	ภาพชายหนุ่มสวมเสื้อเชิ้ตแขนพับ ยืนตรง ถือสมุด สีหน้าจริงจัง มีความรับผิดชอบ มุ่งมั่น ใส่ใจการเรียนรู้	ชื่อ “จอห์นสัน ดอร์สัน” บ่งบอกความพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นสากล ทันสมัย	เสื้อเชิ้ต คือ สัญญาของความภูมิใจในความเป็น “เด็กช่าง” สมุด คือ ความมุ่งมั่นเรียนรู้ ชื่อเล่นสะท้อนอัตลักษณ์ สร้างสรรค์ แสดงอัตลักษณ์ นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่มีวินัย มีเป้าหมาย และพร้อมมีบทบาทในสังคม
 RAY	ภาพชายหนุ่มครึ่งตัวใส่ชุดสูท ผูกเนคไท มีปากกาและชื่อวิทยาลัยติดกระเป๋า สีหน้าเรียบ มั่นใจ	ใช้ชื่อ “Ray” และแต่งกายทางการเพื่อสื่อถึงการเป็นผู้นำผู้มีอิทธิพล และพร้อมก้าวสู่บทบาทระดับสูง	การแต่งกาย ชื่อเล่น ลายเซ็น และการใส่ชื่อเพื่อน สื่อถึงตัวตนที่เตรียมตัวสู่บทบาททางสังคม เป็นการสร้าง personal branding และการรักษาความผูกพันในกลุ่มเพื่อนในบริบทนักเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
 แซลมอน ณ วทอ.	ภาพชายครึ่งตัว สวมเสื้อชมพูมีตราวิทยาลัย มีคำว่า “WOW” เหนือศีรษะ สื่อถึงบุคลิกที่ร่าเริง เป็นมิตร และเปิดรับผู้อื่น	ชื่อ “แซลมอน” เปรียบตนเองเหมือนปลาที่ว่ายทวนน้ำ บ่งชี้ถึงความมุ่งมั่นอดทน และพร้อมเผชิญความท้าทาย	การใช้สีชมพูและคำว่า “WOW” คือ การต่อรองภาพลักษณ์กับวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ พร้อมสร้างอัตลักษณ์นักเทคโนโลยีแบบใหม่แสดงออกถึงความเป็นมิตร ทักษะการเล่าเรื่อง การเป็นผู้นำ และทัศนคติแบบ การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ชื่อภาพ	สัญลักษณ์วิทยา		ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ +อัตลักษณ์
	นัยตรง	นัยแฝง	
 คนดี ศรี วทอ.	ภาพนักศึกษาชายเต็มตัว สวมเสื้อซิป กางเกงขายาว รองเท้า หุ้มข้อ ยืนตรง มือ ประสานหลัง สีหน้า เรียบ สุขุม สะท้อน บุคลิกที่มีระเบียบ มั่นคง และสุภาพ	แสดงความภูมิใจใน สถาบัน และความ พร้อมในการทำงาน จริง ชื่อภาพ "คนดี ศรี วทอ." สะท้อน ค่านิยมความดีงาม ความภาคภูมิใจใน ตนเอง	ใช้เครื่องแต่งกายและท่าทาง เป็นเครื่องมือแสดงตัวตนที่มี คุณธรรม ชัยน มีวินัย และ น่าไว้วางใจ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ที่ยอมรับได้ในกลุ่มวิชาชีพสาย เทคโนโลยี เสื้อ ซิป โลโก้ รองเท้าพร้อมใช้จริง เป็นสัญลักษณ์ ของการ “พร้อมทำงาน” และ “มีคุณค่าในกลุ่มเพื่อน”
 ไอเฟล	ภาพหญิงครึ่งตัวนั่ง ผ่อนคลาย สวม เสื้อเชิ้ตหลวม แว่นกัน แดดผืนใหญ่ สีหน้า เรียบ ผสมปล่อย สื่อ ความมั่นใจ สุขุม และ ควบคุมตนเองได้	ใช้ชื่อ “ไอเฟล” เพื่อ สื่อความสง่างาม รสนิยม และความ มั่นใจ ส่วนแว่นกัน แดดเป็น “เกราะเชิง สัญลักษณ์” เพื่อ ควบคุมการมองเห็น และการรับรู้ตน	แสดงอัตลักษณ์ของนัก เทคโนโลยีหญิงที่มั่นใจในตนเอง เป็นมืออาชีพ และมีจุดยืนทาง จริยธรรม ชื่อสัตย์ อ่อนน้อม ทำงานเป็นทีม ก้าวข้าม พรมแดนการศึกษาที่ว่า “เพศ” ไม่ใช่เครื่องกำหนดความ เท่าเทียมการเรียนรู้ทาง ด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
 สมปองน้องสนใจพี่สมหวัง เพื่อนสมคิด	นักศึกษาชายยืนตรง ถือสมุด สวมเสื้อซิป สีหน้ายิ้มแย้ม มี Thought bubble แสดง ภาพ iPad และโลโก้ Google	บุคลิกสื่อถึงความ ใฝ่รู้ ความสามารถ ปรับตัว และการ เรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านเทคโนโลยี (digital-first, self- directed learner)	สื่ออัตลักษณ์ของผู้เรียนยุคใหม่ ที่เจาะระหว่างระบบการศึกษา ดั้งเดิมกับการเรียนรู้ผ่าน เทคโนโลยี เสื้อซิป+สมุด (student identity) + Thought bubble (digital learning identity) สะท้อนการสร้าง ภาพลักษณ์แบบบูรณาการ
 น้องชอบใจ	ตัวละคร 3D เพศชาย สีสดใส มีสีรุ้ง ข้อความ LGBTQ+ ท่าทางร่าเริง เปิดเผย เป็นมิตร	สะท้อนจุดยืน สนับสนุนความ หลากหลายทางเพศ การสร้างพื้นที่ ปลอดภัยในสังคม	การนำเสนอตัวตน (Self) ในฐานะ ผู้สนับสนุนความหลากหลายทาง เพศ มี soft skills สูง มองตัวเอง เป็นผู้เปลี่ยน stereotype เดิมของ อุตสาหกรรมให้ inclusive

ตารางที่ 1 (ต่อ)

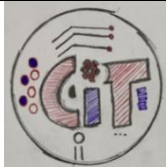
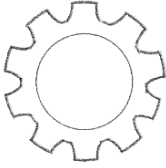
ชื่อภาพ	สัญลักษณ์วิทยา		ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์
	นัยตรง	นัยแฝง	+อัตลักษณ์
	เสื้อเชิ้ต เนคไท หมวก	มีความคิดเป็นระบบ	การสร้างตัวตนในฐานะ
	นิรภัยสีส้ม ท่าทาง	ใจเย็น สุภาพ	นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่น
	มั่นใจ ยิ้มเล็กน้อย มือ	รอบคอบ มีความคิด	ใหม่ที่มีทั้ง hard skills (คิดเชิง
	เท้าเอว มือชูสองนิ้ว V	สร้างสรรค์	ระบบ-แก้ปัญหา) และ soft
	sign แสดงความพร้อม	แก้ปัญหาได้ดี	skills (เปิดกว้าง-ร่วมมือกับทีม)
	จอร์จ	ผู้ และเป็นมิตร	ในรูปแบบเชิงสัญลักษณ์

จากตารางที่ 1 วิเคราะห์สัญลักษณ์ภาพวาดบุคคลทั้ง 8 กลุ่ม พบว่าบุคลิกภาพของวัยรุ่น มีความหลากหลาย โดยความหมายนัยตรงสะท้อนการแต่งกาย ท่าทาง สีหน้า และสัญลักษณ์ทางวัตถุ ที่แสดงถึงบทบาทของผู้เรียนด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เช่น เสื้อซ้อป หมวกนิรภัย สมุด เข็มกลัด iPod ขณะที่ความหมายนัยแฝงแสดงถึงการก้าวข้ามกรอบเพศสภาพ การผจญภัยร่วมสมัย เช่น ความหลากหลายทางเพศ ความเท่าเทียมทางสังคม การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการมี soft skills อย่างเข้าใจ การทำงานเป็นทีม และการยอมรับตนเอง โดยมีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์สะท้อนการสร้างและต่อรอง อัตลักษณ์ผ่านการใช้สัญลักษณ์ และการเลือกแสดงตนในพื้นที่ฉากหน้า (Front stage) อย่างมีเจตนา เช่น ภาพไอเฟลการก้าวข้ามความเป็นหญิงที่เรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาพน้องชอบใจ ที่ชูประเด็น LGBTQ+ อย่างภาคภูมิใจ หรือภาพจอร์จที่เชื่อมโยงความเป็นเทคโนโลยีกับการมีทัศนคติ เปิดกว้างและมีแรงบันดาลใจสร้างสรรค์ ดังนั้นบุคลิกภาพของวัยรุ่นไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในขอบเขต วิชาชีพหรือเพศสภาพแบบเดิมอีกต่อไป แต่ขยายออกไปสู่การนิยามตนเองอย่างหลากหลาย มีคุณธรรม และให้ความสำคัญกับ “ตัวตนที่สมดุลทั้งด้านทักษะ จิตใจ และค่านิยมร่วมสมัย”

ตารางที่ 2 สัญลักษณ์สะท้อนบุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

ภาพสัญลักษณ์	สัญลักษณ์วิทยา (นัยตรง)	ภาพสะท้อนบุคลิกภาพ
	สัญลักษณ์ประกอบด้วยหมวกนิรภัย ค้อน และประแจ จัดวางไขว้กัน มีข้อความ "วทอ." สีชมพูสด อยู่ใต้ สัญลักษณ์	สะท้อนบุคลิกภาพของนักเทคโนโลยีที่มี ความรับผิดชอบ รอบคอบ ปฏิบัติงานได้ จริง มีจิตสำนึกด้านความปลอดภัย และ พร้อมพัฒนา
หมวกนิรภัย ค้อน และประแจ		
	วงกลมสีฟ้า มีตัวอักษร "DE" เขียนด้วย ลายเส้นหยาบแบบเสรี ตัว D มาจากการ กลับด้านของ C มาชนกับ I และ T เดิม อักษรย่อของ CIT = College of Industrial Technology	การเจรจาต่อรองอัตลักษณ์ เชื่อมโยง ความเป็นนักเทคโนโลยีวิศวกรรม อุตสาหกรรมกับคุณธรรมส่วนบุคคล ยืนยันตัวตนว่าเป็น "คนดี"

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ภาพสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ (นัยตรง)	ภาพสะท้อนบุคลิกภาพ
	โลโก้ CIT แบบปรับเปลี่ยน เพิ่มหลอดลายวงจรไฟฟ้า จุดเชื่อมต่อ สีแดง-น้ำเงิน-ม่วง พร้อมข้อความกำกับแรงบันดาลใจจากโลโก้เดิม	แสดงตัวตนของนักเทคโนโลยีวิศวกรรมอุตสาหกรรมรุ่นใหม่ที่ยึดโยงกับสถาบัน มีวิสัยทัศน์ดิจิทัล พร้อมพัฒนาสมรรถนะสูงและมองไกลสู่นาคต
แรงบันดาลใจสู่เทคโนโลยีวิศวกรรม		
	สัญลักษณ์เฟืองในรูปแบบสมมาตร เส้นคม มีช่องว่างวงกลมกลาง เฟืองสะท้อนสายอาชีพเทคโนโลยีอุตสาหกรรม การทำงานเป็นระบบ การขับเคลื่อน	สะท้อนบุคลิกภาพที่แสดงอัตลักษณ์นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่ที่มีรากฐานจากค่านิยมวิชาชีพแบบดั้งเดิม แต่มุ่งปรับเปลี่ยนและสร้างความหมายเฉพาะตนในยุคดิจิทัล
เกียร์ (เฟือง)		
	ภาพเฟืองกิ่งสำเร็จ ลักษณะเรียบง่าย มีโครงเส้นนำสายตา ไม่ปิดทึบ พร้อมคำอธิบายแนวคิดและแรงบันดาลใจจากโลโก้ CIT	สะท้อนบุคลิกภาพแสดงแบบ “กำลังก่อรูป” ของนักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่ ที่พร้อมปรับตัว เรียนรู้ และสร้างสรรค์บทบาทใหม่ในโลกอุตสาหกรรมยุคดิจิทัล
เกียร์ที่ค่อย ๆ ก่อรูปร่างจนสมบูรณ์		
	เฟืองเชื่อมกับตัวอักษร CIT อย่างกลมกลืน สะท้อนภาพลักษณ์เทคโนโลยีอุตสาหกรรมยุคใหม่ที่มีความแม่นยำ เคลื่อนไหว และร่วมสมัย	สะท้อนบุคลิกภาพความพร้อมของผู้เรียนรู้ในฐานะนักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่มีความกลมกลืนกับอัตลักษณ์สถาบัน และพร้อมเข้าสู่อุตสาหกรรมยุคดิจิทัล
เกียร์กับ CIT		
	สัญลักษณ์แสดงถึงความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกันอย่างมีพลวัต โดยใช้หมวกบัณฑิต เส้นโค้ง และเฟรมวงกลม เป็นองค์ประกอบหลัก	สะท้อนบุคลิกภาพของผู้เรียนในฐานะนักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมยุคใหม่ที่มีความพร้อมด้านวิชาชีพ วิสัยทัศน์ และความสามารถข้ามศาสตร์
เทคโนโลยีนวัตกรรมก้าวหน้า		
	สัญลักษณ์ CIT ล้อมด้วยภาพจรวด สายรุ้ง เมฆ ดาว แสดงพลัง ความหวัง ความคิดสร้างสรรค์ และการมุ่งหน้าสู่นาคตใหม่	สะท้อนอัตลักษณ์ของนักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่ที่ยึดโยงกับสถาบัน มีวิสัยทัศน์ดิจิทัล พร้อมพัฒนาสมรรถนะสูงและมองไกลสู่นาคต
CIT โลกใหม่ของความคิดสร้างสรรค์และการทะยานสู่นาคต		

จากตารางที่ 2 สะท้อนบุคลิกภาพพัฒนาการของอัตลักษณ์นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมไทยรุ่นใหม่ที่มีได้ยึดติดเพียงกรอบความหมายเดิมของสายอาชีพอุตสาหกรรมเชิงกลไกเท่านั้น หากแต่ได้เปิดพื้นที่ให้กับความหลากหลายทางเพศ ความคิดสร้างสรรค์ ความใฝ่รู้ การเชื่อมโยงกับโลกดิจิทัล และการสื่อสารตัวตนที่ยืดหยุ่นมากขึ้น ทั้งในเชิงสัญลักษณ์ สีสัน รูปทรง และข้อความ ภาพสัญลักษณ์เหล่านี้ คือ การสื่อสารเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มเยาวชนที่กำลังเรียนรู้ และประกอบสร้างบุคลิกภาพตนเอง ให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรม สังคม และโลกสมัยใหม่ โดยยังคงเคารพคุณค่าดั้งเดิมของวิชาชีพ ขณะเดียวกันก็แสดงออกถึงความพร้อมในการปรับความหมายใหม่เพื่อขับเคลื่อนสู่อุตสาหกรรมที่ก้าวหน้า ความมีมนุษยธรรม และคุณค่าที่หลากหลายยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษาวัฒนธรรมของวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม เผยให้เห็นภาพชีวิตที่ไม่ถูกครอบงำด้วยกรอบของระบบกระแสหลัก หากแต่เป็นการประกอบสร้างวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มที่เกิดจากบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีที่พวกเขาเผชิญ กรอบมานุษยวิทยาวัฒนธรรมทำให้เข้าใจว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นกลุ่มนี้มีใช้สิ่งตายตัว หากเป็นผลของความหมายที่ถูกผลิตผ่านประสบการณ์จริง ครอบครัวที่เปราะบาง ความไม่มั่นคงทางเศรษฐกิจ และแรงกดดันจากการศึกษาทำให้พวกเขาเรียนรู้ที่จะต่อรองบทบาทตนเองและแสวงหาความมั่นคงทางชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรี (Geertz, 1973; อุกฤษณ์ เจริญแสน, 2563) โลกดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความหมายใหม่แก่ชีวิต โดยวัยรุ่นไม่ได้เป็นเพียงผู้บริโภควัฒนธรรม แต่เป็นผู้ผลิตความหมาย ผ่านการใช้เทคโนโลยีอย่างมีเจตนา เช่น การเล่าเรื่องตนเองผ่านสื่อสังคมเครือข่าย การเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ และการสร้างพื้นที่ปลอดภัยผ่านกิจกรรมศิลปะ ดนตรี หรือกลุ่มเฉพาะทาง ทำให้วัยรุ่นต้องต่อรองบทบาทและสร้างเส้นทางชีวิตของตนเองอย่างมีศักดิ์ศรี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยร่วมสมัยที่ชี้ว่าวัยรุ่นในสังคมอุตสาหกรรมและดิจิทัลมีบทบาทเป็นผู้กระทำทางวัฒนธรรม (Cultural agents) มากกว่าผู้รับอิทธิพลฝ่ายเดียว (เอกรินทร์ พึ่งประชา, 2566)

2. บุคลิกภาพวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สะท้อนอัตลักษณ์ที่หลากหลายซึ่งถูกผลิตผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยเฉพาะในกิจกรรมวาดภาพบุคคลและออกแบบสัญลักษณ์ ซึ่งทำให้เห็นการ “แสดงตน” ผ่านสัญลักษณ์ที่พวกเขาเลือกใช้ เช่น สี รูปทรง หรือคำพูดที่สะท้อนแนวคิดเรื่องความมั่นใจ ความรับผิดชอบ ความหลากหลายทางเพศ และจิตสำนึกต่อสังคม การเลือกใช้สัญลักษณ์เหล่านี้เป็นการแสดงบทบาทในพื้นที่ด้านหน้า (Front stage performance) ที่พยายามสื่อสารต่อสาธารณะถึงอัตลักษณ์ของตนในฐานะ “นักเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่” ที่พร้อมทั้งในเชิงเทคนิคและจิตใจ (Goffman, 1959; Mead, 1934) พฤติกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Jenkins (2014) ที่มองว่าอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกก่อรูปในเชิงปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องและแปรเปลี่ยนได้ การเข้าใจบุคลิกภาพวัยรุ่นภายใต้กรอบสังคมและสัญลักษณ์จึงช่วยเปิดพื้นที่ทางความคิดให้พิจารณาการเติบโตของบุคคลในฐานะผู้กระทำทางวัฒนธรรม

มากกว่าผู้รับบทบาทที่สังคมกำหนดมาแต่ต้น และสอดคล้องกับ จตุพร บุญชัยยุทธศักดิ์ ขนิษฐา สาลีหมัด และ ดนุลดา จามจุรี (2567) พบว่า การตัดสินใจสร้างทางเลือกในการแสดงออกที่เหมาะสมในสังคม ประกอบด้วย 3 รู้ คือ รู้ตน รู้สังคมและรู้การแสดงออกของตน ซึ่งอัตลักษณ์วัยรุ่นมีความสำคัญในการที่จะหล่อหลอมอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นใหม่จากวาทกรรมและแนวปฏิบัติที่มีอยู่ในสังคม

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. พัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมที่เชื่อมโยงความรู้เชิงเทคนิคกับการเข้าใจตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ และการยอมรับความหลากหลายทางอัตลักษณ์ของผู้เรียนทางด้านเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
2. ออกแบบระบบแนะแนวและการดูแลกิจกรรมสร้างสรรค์แบบองค์รวม ที่สอดคล้องกับบริบทชีวิตจริงของวัยรุ่นแห่งเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ทั้งด้านเศรษฐกิจ จิตใจ และสังคม
3. ส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรที่เห็นคุณค่าแรงงานเทคโนโลยีอุตสาหกรรมรุ่นใหม่ในฐานะผู้ขับเคลื่อนระบบเทคโนโลยีอุตสาหกรรมที่มีศักยภาพ ยืดหยุ่น และมีมนุษยธรรมในยุคเปลี่ยนผ่านตามบริบทสังคมอุตสาหกรรมสมัยใหม่

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรติดตามศึกษาการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์และบุคลิกภาพของวัยรุ่นช่วงวัยทำงานเพื่อเข้าใจตัวตน ค่านิยม และความหมายที่บุคคลประกอบสร้างขึ้นภายใต้บริบทชีวิต และการทำงานจริง
2. การศึกษาลักษณะนี้ในครั้งต่อไปอาจจะเปรียบเทียบกลุ่มวัยรุ่นต่างสถาบันหรือสายการเรียนเพื่อทำความเข้าใจอัตลักษณ์และวัฒนธรรมย่อยในบริบทการศึกษาและสังคมที่หลากหลาย
3. ขยายวิธีวิจัยด้วยเครื่องมือดิจิทัลหรือศิลปะร่วมสมัย เช่น การใช้คลิบวิดีโอ บล็อกหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ นำมาประกอบการวิเคราะห์ตีความเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมในรูปแบบที่ผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลสร้างร่วมกัน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากวิทยาลัยเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ตามสัญญาเลขที่ Res-CIT0652/2024

เอกสารอ้างอิง

- งามพิศ ลัทยัสวง. (2558). *การวิจัยเชิงคุณภาพทางมานุษยวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จงจิตต์ ไศณคณาภรณ์. (2563). *วัฒนธรรมและบุคลิกภาพ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- จตุพร บุญชัยยุทธศักดิ์, ขนิษฐา สาลีหมัด และดนุลดา จามจุรี. (2567). การศึกษาอัตลักษณ์วัยรุ่น
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 8(1), 133-142.
- ชุนิกา เปิดโลกนิมิต และชนภา บุญณันท์. (2568). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทุนทางปัญญาใน
สถาบันอุดมศึกษาของประเทศไทย. *วารสารจันทรเกษมสาร*, 31(1), 17-32.
- ชัยวัฒน์ วิชัยวงศ์ และทิพย์รัตน์ แสงเรืองรอบ. (2562). อิทธิพลของปัจจัยบุคลิกภาพ ปัจจัยทาง
สังคมและปัจจัยความคุ้มค่าที่มีผลกระทบต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าในพื้นที่ธุรกิจ
กรุงเทพมหานครผ่านช่องทางออนไลน์ระหว่าง โซเชียลคอมเมอร์ซ กับ อีคอมเมอร์ซ.
วารสารจันทรเกษมสาร, 25(1), 1-16.
- ภาววรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์. (2563, 20 ตุลาคม). รัฐหรือเปล่า รัฐล้มวัยรุ่นหรือเปล่า เหตุใดสิทธิ
และนโยบายเยาวชนของรัฐไทยจึงเลือนราง. <https://www.the101.world/policy-maker-dont-forget-the-youth/>
- รัชนีชาติ แซ่ตัน และพนิดา ภัคดี. (2566). ประวัติชีวิต: เครื่องมือพัฒนาบุคลิกภาพวัยรุ่นไทย.
วารสารปรัชญาดุสิตบัณฑิตทางสังคมศาสตร์, 2(3), 1-15.
- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. (2561). *อัตลักษณ์ การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 2).
ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอกรินทร์ ฝั่งประชา. (2566, 19 ตุลาคม). ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม “กลไก” การเพิ่มคุณค่า
วัฒนธรรมและมูลค่าเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน. <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/532>
- อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน. (2563). การต่อรองอัตลักษณ์อีสานของวัยรุ่นอีสานในยุคดิจิทัล.
วารสารพัฒนศาสตร์, 3(1), 1-39.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and methods*. Prentice Hall.
- de Saussure, F. (1983). *Course in general linguistics*. McGraw-Hill Book Company.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. Basic Books, Inc.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of self in everyday life*. Doubleday.
- Hart, R. A. (1992). *Children's Participation: From Tokenism to Citizenship*. UNICEF International
Child Development Center.
- Jenkins, R. (2014). *Social Identity*. Taylor & Francis Group.
- Levine, R. A. (1982). *Culture, Behavior, and Personality*. Taylor & Francis Group.
- Mead, G.H. (1934). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*.
University of Chicago Press.
- Peirce, C. (1955). Abduction and induction. In Buchler, J., Ed., *Philosophical Writings of Peirce*,
(pp.150-156). Dover Publications Inc.