

การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้  
APPLYING WEBLOG AND VIRTUAL MONEY TO INCREASE MOTIVATION FOR  
KNOWLEDGE SHARING



การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้  
APPLYING WEBLOG AND VIRTUAL MONEY TO INCREASE MOTIVATION FOR  
KNOWLEDGE SHARING



การศึกษาเฉพาะบุคคลเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
พ.ศ. 2552



©2553

ชลธิศ กนะกาสัย  
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
อนุมัติให้การศึกษาเฉพาะบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

ผู้วิจัย นาย ชลธิศ กณะกาสัย

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร. ธนกร หวังพิพัฒน์วงศ์)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

(ดร. วุฒนิพงษ์ วรรณไกรสวัสดิ์)

(ดร. สุภารัตน์ ดิษยวรรณะ จันทราวัฒนากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 22 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2553

ชลธิศ กณะกาชัย. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มิถุนายน 2553, บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ (48หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร. ธนกร หวังพิพัฒน์วงศ์

### บทคัดย่อ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร ในองค์กรต่างๆ ในปัจจุบันมีเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้องค์กรต่างๆ ได้มีการนำการจัดการความรู้เข้ามาใช้ในองค์กรเพิ่มมากขึ้นเพื่อนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับองค์กรสูงสุดและสามารถความได้เปรียบในการแข่งขันระหว่างองค์กรได้ การแบ่งปันความรู้ระหว่างสมาชิกภายในองค์กรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการจัดการความรู้ เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยสามารถสนับสนุนการแบ่งปันความรู้ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ได้ ดังนั้นในหลายๆ องค์กรยังคงลงทุนกับเทคโนโลยีและวิธีการต่างๆ เพื่อนำมาแก้ไขปัญหาและสนับสนุนให้สมาชิกภายในองค์กรร่วมกันแบ่งปันความรู้กับสมาชิกอื่นๆ ในองค์กร

อย่างไรก็ตาม การแบ่งปันความรู้ในองค์กรมักประสบกับความล้มเหลวอยู่เสมอ เนื่องจากการแบ่งปันความรู้ภายในองค์กรนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยในหลายๆ ด้าน แต่ปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดได้แก่ การขาดแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ดังนั้นการสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกภายในองค์กรร่วมกันแบ่งปันความรู้จึงเป็นประเด็นที่สำคัญที่ต้องทำการศึกษา ในการศึกษาตามโครงการศึกษาส่วนบุคคลนี้จึงได้นำเสนอแนวความคิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Web 2.0 ซึ่งได้แก่ Weblog ควบคู่ไปกับการสร้างแรงจูงใจจากการให้รางวัลโดยใช้ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาและเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ของสมาชิกในองค์กร

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาเฉพาะบุคคลตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตฉบับนี้ หัวข้อเรื่องการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ได้ดำเนินการจนสำเร็จลุล่วง ได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.ชนกร หวังพิพัฒน์วงศ์ ได้ช่วยกรุณา ถ่ายทอดความรู้ ให้คำแนะนำ ให้ข้อคิดเห็นต่างๆ และแนวทางที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของการศึกษาเฉพาะบุคคลฉบับนี้ ให้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยและพัฒนาขอ กราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ดร.วุฒนิพนธ์ วราไกรสวัสดิ์ ที่ได้ให้ข้อซักถาม แนะนำ ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าและที่กรุณามาเป็นกรรมการสอบ การศึกษาเฉพาะบุคคล

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัย และพัฒนาขอขอบพระคุณบิดามารดา ผู้ให้โอกาสแก่ผู้วิจัย และพัฒนาใน การศึกษาครั้งนี้ ให้การอบรมสั่งสอน ให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัย และพัฒนา ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพทุกท่าน และขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยห่วงใย ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือแนะนำ จนโครงการศึกษาเฉพาะบุคคลครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ชลธิศ กนะกาศัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย	2
1.5 ระยะเวลาการศึกษาและหน่วยงาน	2
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	
2.1 ความหมายของการจัดการความรู้ Knowledge Management (KM)	4
2.2 กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process)	4
2.3 ความหมายของการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing)	8
2.4 ปัญหาของการจัดการความรู้ (Knowledge Management Problems)	8
2.5 ความหมายของเว็บ 2.0 (Web 2.0)	10
2.6 ความหมายของเว็บบล็อก (Weblog)	10
2.7 ความหมายของ Virtual Money	11
2.8 การแก้ปัญหา KM โดยใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 (Web 2.0)	12
2.9 สมมติฐานการศึกษาและกรอบแนวคิดการวิจัย	13

## สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา	
3.1 ขั้นที่ 1 การสำรวจเบื้องต้น	14
3.2 ขั้นที่ 2 การออกแบบแนวความคิด	15
3.3 ขั้นที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมต้นแบบ	18
3.4 ขั้นที่ 4 การทดสอบและสรุปผล	18
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา	
4.1 การออกแบบการทำงานของระบบผู้ใช้	19
4.2 การออกแบบการทำงานของคู่มือระบบ	28
4.3 ผลการวิเคราะห์การศึกษา	33
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา	
5.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาวิจัย	38
5.2 ผลการศึกษา	38
5.3 อภิปรายผล	39
5.4 ข้อจำกัดของการศึกษา	39
5.5 ข้อเสนอแนะ และแนวทางการพัฒนาในอนาคต	40
บรรณานุกรม	41
ภาคผนวก	43
ประวัติย่อผู้วิจัย	48



## สารบัญตาราง

	หน้า	
ตารางที่ 1	ระยะเวลาการศึกษาและแผนงาน	3
ตารางที่ 2	แสดงผลการศึกษาข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล	37
ตารางที่ 3	แสดงผลการศึกษาแบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	38



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Knowledge Management Process	5
ภาพที่ 2 SECI Process	6
ภาพที่ 3 Apply Weblog to SECI Process	12
ภาพที่ 4 แสดงภาพหน้าหลักของระบบผู้ใช้ตามแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	20
ภาพที่ 5 แสดงภาพฟังก์ชัน Log In เข้าสู่ระบบ	21
ภาพที่ 6 แสดงภาพหลังการ Log In เข้าสู่ระบบ	22
ภาพที่ 7 แสดงภาพฟังก์ชันการสร้างบทความใหม่	23
ภาพที่ 8 แสดงภาพฟังก์ชันการเรียกดูบทความและแสดงความคิดเห็น	24
ภาพที่ 9 แสดงภาพฟังก์ชันการเรียกดูข้อมูลและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้	25
ภาพที่ 10 แสดงภาพฟังก์ชัน Register เพื่อเข้าใช้งานระบบ	26
ภาพที่ 11 แสดงภาพฟังก์ชันแสดงวิธีการได้รับ Virtual Money จากระบบ	26
ภาพที่ 12 แสดงภาพฟังก์ชันการแลกซื้อของรางวัล	27
ภาพที่ 13 แสดงภาพฟังก์ชันการรายงานผล	28
ภาพที่ 14 แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการบัญชีผู้ใช้งานระบบ	29
ภาพที่ 15 แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการบทความ	30
ภาพที่ 16 แสดงภาพฟังก์ชันการเพิ่ม Virtual Money	31
ภาพที่ 17 แสดงภาพฟังก์ชันการลด Virtual Money	31
ภาพที่ 18 แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการของรางวัล	32
ภาพที่ 19 แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการวิธีได้รับ Virtual Money	32
ภาพที่ 20 แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการการซื้อของรางวัล	33

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างสมาชิกภายในองค์กรเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการจัดการความรู้ ข้อมูลที่ทันสมัยและเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยสามารถสนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านอุปสรรคต่างๆได้ เช่น เวลา ระยะทาง เป็นต้น ดังนั้นในหลายๆองค์กรยังคงลงทุนกับเทคโนโลยีและวิธีการชนิดต่างๆ เพื่อนำมาแก้ไขปัญหาและสนับสนุนให้สมาชิกภายในองค์กรร่วมกันแบ่งปันความรู้และแนวความคิดกับสมาชิกอื่นๆในองค์กร (Cabrera & Cabrera, 2002)

อย่างไรก็ตาม การแบ่งปันความรู้ในองค์กรมักประสบกับความล้มเหลวอยู่เสมอ เนื่องจากการแบ่งปันความรู้ภายในองค์กรนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยในหลายๆด้าน แต่ปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดได้แก่ การขาดแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ สาเหตุที่สมาชิกภายในองค์กรไม่มีแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้นั้น เนื่องจากการแบ่งปันความรู้ภายในองค์กรจะมีลักษณะที่เปิดเผยตัวตนของสมาชิกที่ทำการแบ่งปันความรู้หรือเป็นลักษณะที่เรียกว่า สามารถรู้จักซึ่งกันและกันได้ ทำให้สมาชิกในองค์กรที่ต้องการแลกเปลี่ยนความรู้เกิดความรู้สึกลังเลในการแบ่งปันความรู้ และรู้สึกกลัวที่จะเปิดเผยข้อมูลของตนเองต่อสมาชิกอื่นๆในองค์กร (Mitsuhara, Kitamura, Kanenishi & Yano, 2006)

ดังนั้น การสร้างแรงจูงใจให้สมาชิกภายในองค์กรร่วมกันแบ่งปันความรู้จึงเป็นประเด็นที่สำคัญที่ต้องทำการศึกษา ในงานวิจัยนี้จะนำเทคโนโลยี Web 2.0 ซึ่งได้แก่ Weblog และการใช้ Virtual Money มาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาและเพิ่มแรงจูงใจให้กับสมาชิกในองค์กร

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1 เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ของสมาชิกภายในองค์กรให้มากยิ่งขึ้น
- 2 เพิ่มจำนวนการแข่งขันความรู้ในองค์กรให้มีการแข่งขันความรู้ที่เพิ่มขึ้น
- 3 เพื่อสนับสนุนการทำงานของกระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) ขององค์กร
- 4 เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานการจัดการความรู้ขององค์กร

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. องค์กรมีองค์ความรู้เพิ่มมากขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับองค์กรสูงสุด
2. องค์กรมีกระบวนการสร้างความรู้ที่มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. องค์กรสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันระหว่างองค์กรได้

## 1.4 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตการศึกษาของโครงการนี้จะเป็นการศึกษาแนววิจัยเกี่ยวกับ การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money ในกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ภายในองค์กร พร้อมทั้งมีการเสนอโปรแกรมต้นแบบ เพื่อใช้ในการทดสอบว่าเทคโนโลยี Web 2.0 และ Virtual Money สามารถเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ขององค์กรได้ โดยมีการพัฒนาโปรแกรมต้นแบบการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ โดยโปรแกรมต้นแบบนี้พัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยี .NET Framework โดยใช้ภาษา C# .NET

## 1.5 ระยะเวลาการศึกษาและแผนงาน

จากตารางเป็นการแสดงถึงแผนการทำงานและระยะเวลาของการทำงานในแต่ละขั้นตอน โดยเริ่มต้นตั้งแต่การเขียน โครงร่างการศึกษาจนถึงการส่งรายงานฉบับสมบูรณ์

ตารางที่ 1: ระยะเวลาการศึกษาและแผนงาน



## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรม

#### 2.1 Knowledge Management (KM)

คำว่า Knowledge Management (KM) โดยทั่วไปแล้วใช้อธิบายเกี่ยวกับการได้มา การเก็บรักษาความรู้ รวมถึงการทำให้ความรู้นั้นสามารถนำไปใช้กับบุคคลอื่นภายในองค์กรได้ (Gonzalez, Giachetti & Ramirez, 2005) โดยคำว่า ความรู้ (Knowledge) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 แบบได้แก่

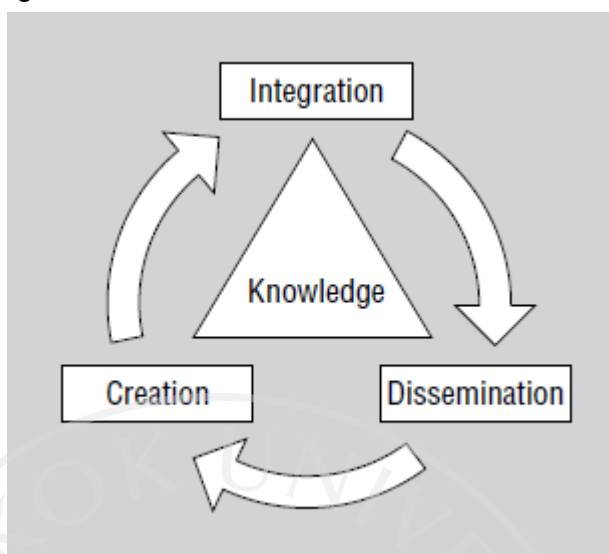
- ความรู้แฝง (Tacit knowledge) หมายถึง ความรู้ที่แฝงอยู่ในบุคคล เช่น ประสบการณ์ เทคนิค ดังนั้นจึงยากที่จะทำให้เป็นระเบียบแบบแผนและยากต่อการสื่อสาร
- ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) หมายถึง ความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง ง่ายต่อการประมวลและจัดเป็นหมวดหมู่ ดังนั้นความรู้ในรูปแบบนี้สามารถจัดทำเป็นเอกสารต่างๆและง่ายต่อการถ่ายทอดความรู้ (Nonaka & Takeuchi, 1995)

ดังนั้นคำว่า Knowledge Management (KM) หมายถึง การจัดการความรู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์และพัฒนาความรู้ที่มีคุณค่าขององค์กร เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมเป้าหมายขององค์กร โดยความรู้ที่ต้องจัดการนั้นประกอบไปด้วย ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) และความรู้แฝง (Tacit knowledge) (Rowley, 2000) การจัดการความรู้จะเกี่ยวข้องกับการจัดการกระบวนการ 3 ประเภทที่สัมพันธ์กัน ได้แก่ กระบวนการสร้าง (Creation) กระบวนการรวบรวม (Integration) และกระบวนการเผยแพร่ (Dissemination) (Fischer & Ostwald, 2001) โดยใช้เทคโนโลยีต่างๆ โครงสร้างขององค์กร และบุคลากรภายในองค์กร ในการสร้างประสิทธิผลในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจภายในองค์กร ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด (Na Ubon & Kimble, 2002) โดยทั่วไปแล้วการใช้ Knowledge Management (KM) จะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายขององค์กร เพื่อให้องค์กรประสบความสำเร็จ

#### 2.2 Knowledge Management Process

Knowledge Management มีกระบวนการที่เป็นวัฏจักรและมีความเกี่ยวข้องกับ 3 กิจกรรมหลักๆดังนี้ กระบวนการสร้าง (Knowledge Creation), กระบวนการรวบรวม (Knowledge Integration) และกระบวนการเผยแพร่ (Knowledge Dissemination) (Fischer & Ostwald, 2001)

ภาพที่ 1: Knowledge Management Process



ที่มา: Fischer, G. & Ostwald, J. (2001). Knowledge management: problems, promises, realities, and challenges. *IEEE Intelligent Systems*, 16(1), 2001, 60-72.

### 2.2.1 กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process)

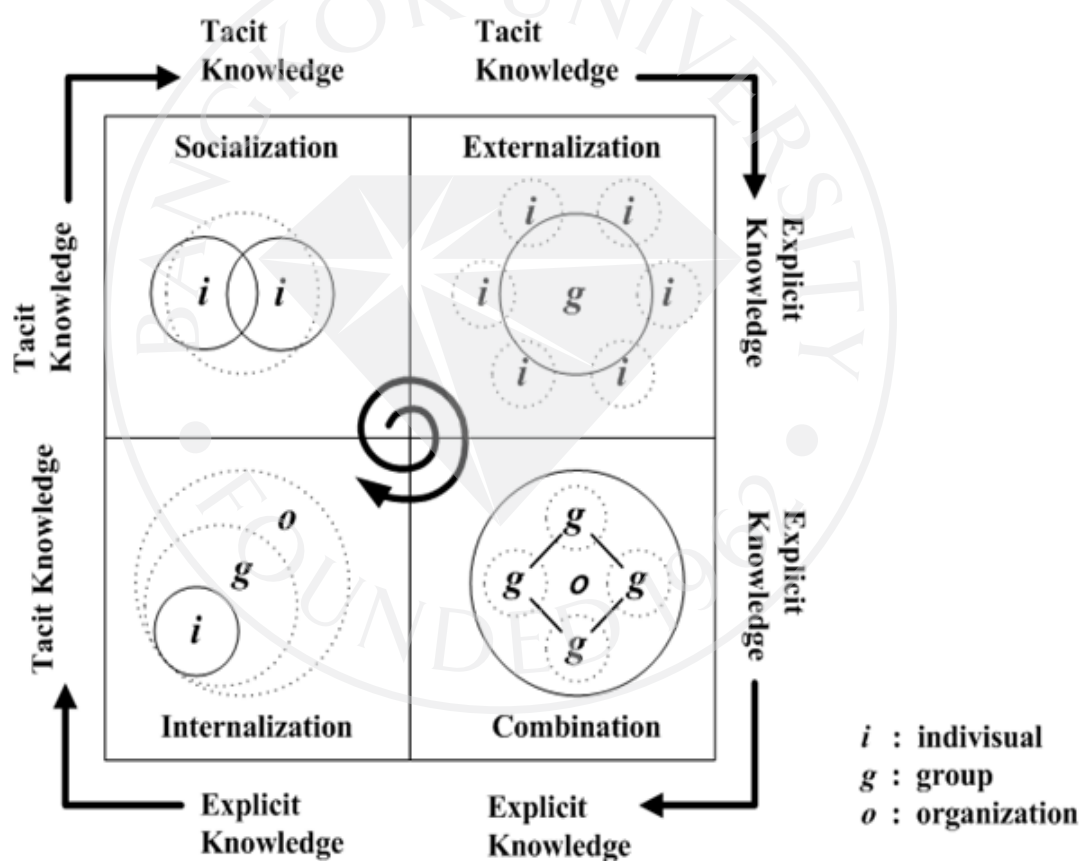
กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาความรู้และได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation) เป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาความรู้ในองค์กร กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) ที่ประสบความสำเร็จและได้รับความสนใจถูกพัฒนาโดย Nonaka & Takeuchi (1995) โดยในงานวิจัยได้กล่าวว่า องค์กรสามารถสร้างความรู้ใหม่ เปลี่ยนแปลงความรู้ที่เดิม และสามารถทำให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่าง ความรู้แฝง (Tacit knowledge) และ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) และต้องเข้าใจความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของความรู้ทั้ง 2 แบบนี้ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการเข้าใจ กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process)

เมื่อภายในหรือภายนอกองค์กรมีการสร้างความรู้ใหม่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็ความรู้แบบความรู้แฝง (Tacit knowledge) หรือ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ต้องทำการเปลี่ยนแปลงความรู้ที่เดิม การเปลี่ยนแปลงของความรู้แฝง (Tacit knowledge) และความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) เป็นกระบวนการทางสังคม (Social Process) ระหว่างกลุ่มคน และไม่จำกัดถึงแม้ว่า กระบวนการทางสังคม (Social Process) จะเกิดขึ้นจากบุคคลเพียงคนเดียว การเปลี่ยนแปลงความรู้สามารถเกิดขึ้นได้ 4 รูปแบบดังนี้

1. Socialization ความรู้แฝง (Tacit knowledge) ไปสู่ความรู้แฝง (Tacit knowledge)
2. Externalization ความรู้แฝง (Tacit knowledge) ไปสู่ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge)
3. Combination ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ไปสู่ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge)
4. Internalization ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ไปสู่ความรู้แฝง (Tacit knowledge)

หรือเรียกสั้นว่ากระบวนการ SECI (Nonaka & Konno, 1998)

ภาพที่ 2 : SECI Process



ที่มา: Nonaka & Konno. (1998). The Concept of “Ba” : Building a foundation for knowledge creation, *California Management Review*, 40(3), 1998, p.43.

ในกระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) จะมีบทบาทสำคัญในกระบวนการต่างๆของกระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) เริ่มต้นด้วย Socialization เป็นกระบวนการการถ่ายทอดและการสร้างความรู้จาก



ความรู้แฝง (Tacit knowledge) ที่อยู่ในคนไปสู่คน โดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตรงของผู้สื่อสารระหว่างกัน การถ่ายทอดความรู้สามารถทำได้ด้วยวิธีการแบ่งปันประสบการณ์โดยตรงของบุคคลนั้น โดยใช้เวลาอยู่ด้วยกันหรือทำงานในสภาพแวดล้อมเดียวกัน จากนั้นความรู้แฝง (Tacit knowledge) จะถูกทำการเปลี่ยนแปลงเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ด้วยกระบวนการ Externalization โดยที่กระบวนการ Externalization เป็นการสร้างและถ่ายทอดความรู้จากการแปลงความรู้แฝง (Tacit knowledge) ที่อยู่ในคนเป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) เมื่อความรู้แฝง (Tacit knowledge) ถูกทำการแปลงเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) จะเกิดความรู้ใหม่ซึ่งสามารถถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้อื่นได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น แนวความคิด รูปภาพ และเอกสาร เป็นต้น ในขั้นตอนต่อไปจะเป็นกระบวนการ Combination เป็นการถ่ายทอดและสร้างความรู้จากความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) โดยความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) สามารถเก็บรวบรวมได้จากภายในและภายนอกองค์กร จากนั้นนำความรู้เหล่านั้นมาแก้ไขหรือประมวลผลในรูปแบบที่ซับซ้อนเพื่อให้เกิดความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) รูปแบบใหม่และสามารถนำไปเผยแพร่แก่สมาชิกในองค์กรได้ เมื่อความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) รูปแบบใหม่ได้มีการสร้างและเผยแพร่ในองค์กรแล้วความรู้เหล่านั้นจะถูกทำการเปลี่ยนแปลงให้อยู่ในรูปแบบความรู้แฝง (Tacit knowledge) อีกครั้ง โดยบุคคลต่างๆ ที่ได้รับความรู้นั้นนำความรู้ที่เรียนรู้ออกไปปฏิบัติจริง กระบวนการที่เกิดขึ้นนี้เรียกว่า กระบวนการ Internalization สิ่งที่สำคัญที่สุดของการเปลี่ยนแปลงความรู้ภายในกระบวนการ SECI นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบเกลียว (Spiral) ไม่ใช่แบบวงกลม (Circle) ภายในเกลียวของกระบวนการสร้างความรู้จะเกิดการทำงานร่วมกันระหว่างความรู้แฝง (Tacit knowledge) และ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ผ่านทางกระบวนการทั้ง 4 แบบทำให้ขนาดของเกลียวมีขนาดที่ใหญ่ขึ้นและการสร้างความรู้โดยใช้กระบวนการ SECI สามารถกระตุ้นให้เกิดการสร้างเกลียวความรู้ใหม่ (Nonaka & Toyama, 2003)

### 2.2.2 กระบวนการรวบรวมความรู้ (Knowledge Integration Process)

ในแนวความคิดของการออกแบบ Knowledge Management นั้น กระบวนการรวบรวม (Knowledge Integration Process) แห่ลงเก็บข้อมูลขององค์กรจะทำหน้าที่หลัก 2 ประเภทได้แก่

1. เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลขององค์กรเพื่อช่วยเหลือบุคลากรภายในองค์กรให้เข้าใจ และสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้
2. เป็นที่เก็บข้อมูลใหม่และผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นระหว่างการทำงาน

ความท้าทายของกระบวนการรวบรวม (Knowledge Integration Process) คือ การที่จะทำให้ข้อมูลความรู้เก่าสามารถทำงานเชื่อมต่อกับข้อมูลความรู้ใหม่ได้ ดังนั้นแหล่งเก็บข้อมูลขององค์กร

ควรถูกปรับปรุงและพัฒนาความสามารถในการรายงานผลการทำงานได้อย่างเหมาะสม กระบวนการรวบรวม (Knowledge Integration Process) ประกอบด้วย 2 งานหลักๆ ได้แก่

1. Conceptual generalization สามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันได้
2. Representational formalization กำหนดข้อมูลต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าไปใช้งานได้และสามารถตีความหมายได้

### 2.2.3 กระบวนการเผยแพร่ความรู้ (Knowledge Dissemination Process)

กระบวนการเผยแพร่ความรู้ (Knowledge Dissemination Process) เป็นกิจกรรมที่นำข้อมูลต่างๆ ภายในแหล่งเก็บข้อมูลขององค์กรมาใช้เพื่อช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น (Fischer & Ostwald, 2001)

## 2.3 Knowledge Sharing

การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) หมายถึง พฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องกับกลไกการแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในองค์กร โดยที่การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) เป็นหนึ่งในกิจกรรมของ Knowledge Management (KM) ที่มีความสัมพันธ์กับ กระบวนการสร้างความรู้ (Knowledge Creation Process) ถ้าปราศจากการแบ่งปันความรู้แล้วการสร้างองค์ความรู้ในองค์กรไม่สามารถเกิดขึ้นได้ โดยที่การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) เกิดขึ้น ได้นั้นขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ (Motivation) 2 ประเภทได้แก่

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นทำบางสิ่งบางอย่างด้วยความสนุก บุคคลที่มีแรงจูงใจภายในนั้นจะมีความสุขกับงานที่ทำ และรางวัลที่ได้จากงานคือการได้ทำงาน
2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากสิ่งจูงใจที่เป็นปัจจัยภายนอกขึ้นอยู่กับความต้องการของแต่ละบุคคล ให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้ได้รับสิ่งที่ตนเองต้องการ ปัจจัยภายนอกได้แก่ เงินหรือของรางวัลต่างๆ (Eih & Shih, 2006)

## 2.4 Knowledge Management Problems

ในหลายปีที่ผ่านมาได้มีงานวิจัยและวิธีปฏิบัติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ Knowledge Management (KM) เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วและเกิดการแข่งขันอย่างรุนแรงระหว่างองค์กร ทำให้แต่ละองค์กรพยายามค้นหาและพัฒนาแหล่งข้อมูลความรู้ของตนเองเพื่อสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขัน อย่างไรก็ตาม องค์กรต่างๆ ก็ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้กระบวนการต่างๆ ของ Knowledge Management (KM) (Alavi & Leidner, 2001) เนื่องจาก Knowledge

Management (KM) มีความเกี่ยวข้องกับการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ความล้มเหลวของการแบ่งปันรู้นั้นเกิดจาก บุคลากรภายในองค์กรขาดแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ดังนั้น การสร้างแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถกระตุ้นให้บุคลากรภายในองค์กรมีความกระตือรือร้นที่จะแบ่งปันความรู้ สาเหตุที่บุคลากรขาดแรงจูงใจสามารถพบได้จากความสัมพันธ์ของบุคคลภายใน Community โดยสามารถแบ่งความสัมพันธ์ออกเป็น 2 ประเภท

1. Member – Member Relation
2. Member – Community Relation

#### 2.4.1 Failure cause by Member – Member Relation

ถ้าสมาชิกภายในองค์กรรู้จักลักษณะนิสัยหรือหน้าที่การทำงานของบุคคลอื่นๆภายในองค์กร อาจทำให้เกิดความลังเลใจหรือกังวลในการแบ่งปันความรู้ภายในองค์กร เพียงเพื่อต้องการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับสมาชิกอื่นๆในองค์กร ตัวอย่างสาเหตุที่ทำให้สมาชิกภายในองค์กรไม่ต้องการที่จะแบ่งปันความรู้มีดังนี้

- ไม่มีความมั่นใจในความรู้ของตนเองว่าจะเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ถ้าความรู้ที่ทำการแบ่งปันไปนั้นไม่ถูกต้องอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
- ไม่รู้วิธีในการตรวจสอบว่าใครที่เข้ามาใช้ความรู้ที่ได้แบ่งปันไป ความรู้นั้นอาจถูกนำไปใช้ในทางที่ผิดและทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย
- ไม่มีความต้องการในการแบ่งปันความรู้ เพราะคิดว่าความรู้ที่มีนั้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของตนเอง

#### 2.4.2 Failure cause by Member – Community Relation

การแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) เป็นกิจกรรมพื้นฐานที่เกิดขึ้นภายในกระบวนการของ Knowledge Management (KM) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนความรู้แฝง (Tacit knowledge) ไปสู่ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit knowledge) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความคิดและการใช้เหตุผลรวมถึงต้องการระยะเวลาในการเก็บรวบรวมและถ่ายทอดความรู้ ดังนั้นสมาชิกของ Community ที่ทำการแบ่งปันความรู้ควรได้รับการขอบคุณหรือรางวัลจาก Community ถ้าสมาชิกได้แบ่งปันความรู้สู่ Community แต่ไม่ได้รับการขอบคุณหรือรางวัล อาจทำให้สมาชิกเหล่านั้นเกิดความรู้สึกไม่เชื่อมั่นใน Community ซึ่งจะส่งผลให้แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ลดลง (Mitsuhara, Kitamura, Kanenishi & Yano, 2006)

## 2.5 Web 2.0

ถึงแม้ว่า Web 2.0 ยังคงมีความหมายที่ไม่แน่นอนในงานวิจัยต่างๆ และยังไม่มีการยอมรับความหมายทางวิทยาศาสตร์ว่ามีความหมายว่าอย่างไร (Martignoni & Stanoevska, 2007) แต่ยังมีบุคคลหลายท่านได้ให้ความหมายของ Web 2.0 โดยทั่วไป Web 2.0 จะหมายถึง การให้บริการต่างๆ บน World Wide Web ในยุคที่สอง ที่สามาถให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานร่วมกัน และใช้ข้อมูลต่างๆ ร่วมกันได้ โดยที่ Web 2.0 จะให้ประสบการณ์ในการทำงานกับผู้ใช้ได้ทำงานเข้าใกล้โปรแกรมประยุกต์ที่ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์มากกว่า Web page แบบดั้งเดิม ถ้าพูดถึง Web 1.0 เป็นสื่อที่สามารถอ่านได้อย่างเดียวแล้ว Web 2.0 จะเป็นสื่อที่สามารถอ่านและเขียนได้ Web 2.0 จะถูกอ้างอิงถึงกลุ่มของเทคโนโลยีต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกันในเชิงลึก ได้แก่ Blog, Wiki, Podcasts, RSS เป็นต้น และทำให้เกิดสังคมในการติดต่อกันผ่าน Web โดยที่ทุกคนสามารถเพิ่มหรือแก้ไขข้อมูลต่างๆ ได้ ในทางค้ำอื่น Web 2.0 ก่อนข้างจะมีความซับซ้อน และมีอิทธิพลต่อการสร้างแนวความคิดใหม่ๆ ในการติดต่อสื่อสารภายในสังคม (Yan, Yang & Wang, 2008) แต่ความหมายของ Web 2.0 ได้มีการเผยแพร่อย่างเป็นทางการเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2005 โดย Tim O'Reilly (2005) ดังนี้ Web 2.0 เป็น Network ที่มีลักษณะเป็น Platform และมีการเชื่อมต่อของอุปกรณ์ต่างๆ Web 2.0 applications จะสร้างข้อดีต่างๆ ตัวอย่าง Web 2.0 จะบริการในการ Update Software อย่างต่อเนื่อง ทำให้ Software มีการพัฒนาและมีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น Web 2.0 สามารถใช้งานข้อมูลและเรียบเรียงข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้ รวมถึงข้อมูลของแต่ละบุคคลคนด้วย ในขณะที่ข้อมูลของตนเองนั้นก็สามารทำให้ผู้อื่นเข้ามาใช้งานหรือแก้ไขได้ ทำให้เกิด Network รูปแบบใหม่ คือ “Architecture of participation” (<http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web-20-compact-definition.html>)

## 2.6 Weblog

Weblog หมายถึง Web Page ที่มีลักษณะแบบส่วนตัว โดยปกติจะเรียกสั้นๆ ว่า “Blog” Weblog เป็นเทคโนโลยีในการแบ่งปันความรู้ชนิดหนึ่งที่สามารถให้คนบันทึกความคิดต่างๆ ในรูปแบบ Diary และตีพิมพ์ในรูปแบบของ Web Page โดยไม่ต้องใช้การเขียนโปรแกรมหรือรู้จักวิธีการเขียน HTML (Hain & Back, 2008) แต่ละบทความของ Blog จะถูกเรียกว่า Blog Entry บุคคลที่ตีพิมพ์ Blog จะถูกเรียกว่า Blogger (Vacharasintopchai, Wuwongse, Kanok-Nukulchai & Chalermsook, 2007) โดยทั่วไปแล้ว Weblog จะมีลักษณะดังนี้

1. Personalized. จะมีการออกแบบให้ใช้ได้เพียงบุคคลเดียวเพื่อแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล แต่ในบางครั้งสามารถใช้ร่วมกับบุคคลอื่นเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน
2. Web – Based. ทำให้ง่ายในการดูแลรักษา สามารถ Update ข้อมูลได้เป็นประจำและง่ายต่อการเข้าไปใช้งานเพราะการใช้งานจะเรียกผ่าน Web Browser
3. Automated. Weblogging Publishing Tools สามารถช่วยให้ผู้เขียนนำเสนอคำพูดหรือข้อความต่างๆในรูปแบบที่มีความน่าดึงดูด
4. Communities - Supported. Weblog สามารถลิงก์กับ Weblog อื่นๆ หรือ Web Site อื่นๆ  
ช่วยกระตุ้นให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่และแบ่งปันความรู้

นอกจากนี้ Weblog ยังมี features อื่นๆ ที่สามารถสร้างโอกาสที่ดีให้บุคคลต่างๆทำการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความรู้ซึ่งกันและกัน ดังนั้น การใช้ Weblog ในการสื่อสารไม่ว่าระหว่างกลุ่มหรือบุคคลจึงเป็นวิธีการที่ง่ายวิธีหนึ่ง (Du & Wagner, 2005) ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการความรู้ขององค์กร

## 2.7 Virtual Money

จากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทำให้บุคคลต่างๆค้นพบความน่าสนใจในการใช้งาน Internet ยกตัวอย่างเช่น การเล่นเกมออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นและความรู้ต่างๆบน Weblogs การแบ่งปันข้อมูลต่างๆบน Webboard เป็นต้น ดังนั้น Internet จึงเป็นสถานที่ที่ใช้ในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นและทำให้เกิด Virtual Communities ขึ้นในหลายรูปแบบ เมื่อ Virtual Communities ต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นมีความสัมพันธ์กันหรือมีความเกี่ยวข้องกันจะทำให้เกิด Virtual World ขึ้น (Guo & Chow, 2008) โดยทั่วไปแล้ว Virtual Community นั้นจะหมายถึง เทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานในโลกของ Cyberspace โดยเป็นศูนย์กลางให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันและสามารถทำงานร่วมกันผ่านทางสื่อกลางที่เป็น Electronic ได้ (Lee et al., 2002)

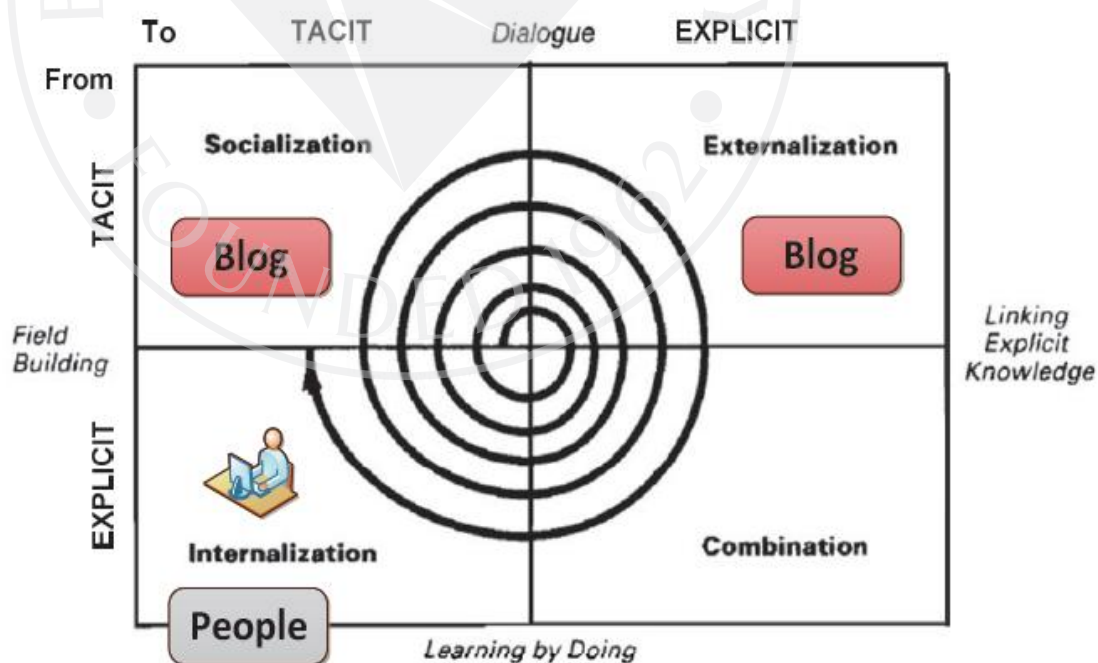
การเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นบน Virtual Community ทำให้เกิดประเภทของเงินชนิดพิเศษขึ้น ซึ่งถูกเรียกว่า Virtual Money โดยที่ Virtual Money นั้นคือ เงินชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นภายใน Virtual Community หรือใช้ร่วมกับกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นใน Virtual Community และถูกใช้โดยสมาชิกของ Virtual Community วัตถุประสงค์หลักของ Virtual Money นั้นจะเป็นการสร้างและ

การให้ใช้เงินนั้นภายใน Virtual World เท่านั้น แต่ปัจจุบันสามารถนำมาประยุกต์ใช้ใน โลกแห่งความเป็นจริงได้ อย่างไรก็ตาม Virtual Money มีความแตกต่างจากเงินปกติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสถานที่ในการนำไปใช้และวิธีในการสร้าง ขึ้น (Guo & Chow, 2008)

## 2.8 เสนอแนวทางในการแก้ปัญหาโดยใช้เทคโนโลยี Web 2.0

จากกระบวนการ SECI เป็นกระบวนการที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงและทำงานร่วมกันระหว่างความรู้แฝง (Tacit knowledge) และ ความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) ในส่วนแรกของกระบวนการ SECI จะเริ่มต้นจาก Socialization จะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อกลุ่มของบุคคลที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันรวมตัวกันเพื่อต้องการแบ่งปันประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ดังนั้นทำให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่าง Socialization และ Externalization เพื่อทำการเปลี่ยนความรู้แฝง (Tacit knowledge) ให้กลายเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) และสามารถนำความรู้ที่ได้มาแบ่งปันซึ่งกันและกัน เครื่องมือในการจัดการองค์ความรู้ควรช่วยเหลือบุคคลเหล่านั้นให้พบกันได้ง่ายขึ้นพร้อมทั้งให้ความสะดวกสบายในการแบ่งปันความรู้

ภาพที่ 3 : Apply Weblog to SECI Process



Weblog เป็นเทคโนโลยีที่สนับสนุนการแบ่งปันความรู้ที่มีประสิทธิผล เมื่อมีการใช้ Weblog สามารถช่วยเหลือบุคคลต่างๆ ให้พบกันได้และสร้าง Social Network ของบุคคลที่ตีพิมพ์ Blog (Blogger) ขึ้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นส่วนตัวหรือประสบการณ์ต่างๆ ในเรื่องที่น่าสนใจร่วมกัน (Vacharasintopchai, Wuwongse, Kanok-Nukulchai & Chalermsook, 2007) นอกจากนี้ยังมีการใช้ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

## 2.9 สมมติฐานการศึกษาและกรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้จะมีสมมติฐานในการศึกษาและกรอบแนวคิดการวิจัยเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ Weblog และการใช้ Virtual Money ในกระบวนการจัดการองค์ความรู้ เพื่อสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ภายในองค์กร หลังจากพัฒนาโปรแกรมต้นแบบสำเร็จแล้วจะใช้แนวทางในการวัดผลได้แก่ การทดลองใช้และการใช้แบบสอบถาม เพื่อวัดผลความพึงพอใจ จากนั้นทำการวิเคราะห์ผลและสรุปผลที่ได้จากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ว่ามีผลตรงตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่รวมทั้งเก็บรวบรวมข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น



### บทที่ 3

#### ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา

ในบทนี้จะเป็นส่วนที่ผู้วิจัยจะต้องทบทวนทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ของการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ และทำการศึกษาค้นคว้า เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า การเก็บรวบรวมข้อมูล และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่ง ขั้นตอนในการดำเนินงาน สร้างโมเดลแนวความคิดเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

#### 3.1 ขั้นที่ 1 การสำรวจเบื้องต้น

การสำรวจเบื้องต้น (Preliminary investigation) ของการออกแบบ และพัฒนาระบบโดยปกติจะ เริ่มที่ระบุปัญหา และ โอกาสเป็นอันดับแรก และกำหนดขั้นตอนการสืบสวนเบื้องต้นดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 ความเป็นไปได้ของการศึกษา และวิจัย

จากการศึกษาถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นจากการใช้กระบวนการต่างๆของ Knowledge Management (KM) พบว่า Knowledge Management (KM) มีความเกี่ยวข้องกับการแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharing) ความล้มเหลวของการแบ่งปันความรู้ นั้นเกิดจาก บุคลากรภายในองค์กรขาด แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ดังนั้นการสร้างแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถกระตุ้นให้ บุคลากรภายในองค์กรมีความกระตือรือร้นที่จะแบ่งปันความรู้

จากการศึกษาแนวความคิดในเรื่องแรงจูงใจ (Motivation Concept) และทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory) ทำให้พบว่าทฤษฎีแรงจูงใจเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์ แรงจูงใจและวิเคราะห์ว่าระบบขององค์กรที่เป็นอยู่นั้นว่ามีแรงจูงใจที่เหมาะสมกับความต้องการ และแรงจูงใจของบุคลากรเหล่านั้นทำให้แสดงพฤติกรรมใด พฤติกรรมหนึ่งออกมาเพื่อบรรลุ เป้าหมาย

จากการศึกษา Weblog พบว่า Weblog สามารถสร้างโอกาสที่ดีให้บุคคลต่างๆทำการแลกเปลี่ยน ข้อมูลหรือความรู้ซึ่งกันและกัน ดังนั้น การใช้ Weblog ในการสื่อสารไม่ว่าระหว่างกลุ่มหรือบุคคล จึงเป็นวิธีการที่ง่ายวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการความรู้ขององค์กร



จากการศึกษา Virtual Money พบว่า Virtual Money นั้นคือ เงินชนิดหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นภายใน Virtual Community หรือใช้ร่วมกับกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นใน Virtual Community และถูกใช้โดยสมาชิกของ Virtual Community วัตถุประสงค์หลักของ Virtual Money นั้นจะเป็นการสร้างและการให้ใช้เงินนั้นภายใน Virtual World เท่านั้น แต่ปัจจุบันสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงได้

### 3.1.2 ความเป็นไปได้เชิงเทคนิค

ผู้วิจัย และพัฒนาสามารถออกแบบ และพัฒนาระบบดังกล่าวได้หรือไม่ ผู้พัฒนามีเทคโนโลยี ปัจจุบันที่มีพร้อมสรรพในการพัฒนาระบบหรือไม่

ผู้วิจัย และพัฒนาสามารถทำการออกแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ โดยการกำหนดส่วนประกอบต่างๆของ Weblog และ กำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money ภายใน Weblog และนำแนวคิดนั้นไปพัฒนาโดยสามารถใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่างๆ ที่ปัจจุบันมีพร้อมสรรพ สำหรับการดำเนินการวิจัยและพัฒนา ได้ทันที

### 3.1.3 ความเป็นไปได้เชิงปฏิบัติการ

การออกแบบ และระบบที่ผู้วิจัย และพัฒนาได้เสนอดังกล่าว สามารถใช้งานได้หรือไม่ ระบบจะทำงานตามที่ต้องการได้หรือไม่

การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ ที่ผู้วิจัย และพัฒนา ได้ทำการพัฒนาขึ้นนั้น สามารถนำไปใช้งานได้ และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อใช้งานในอนาคตได้

## 3.2 ขั้นที่ 2 การออกแบบแนวความคิด

องค์ประกอบหลักของแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ คือ การเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ ดังนั้นการออกแบบแนวความคิดนี้จะต้องมีการพัฒนา Weblog ซึ่งจะใช้เป็นเครื่องมือในการแข่งขันความรู้ พร้อมทั้งกำหนดวิธีการใช้ Virtual Money เพื่อเป็นการเพิ่มแรงจูงใจแก่ผู้ใช้ ให้มีการเข้ามาใช้งาน Weblog เพื่อแข่งขันความรู้และเรียนรู้ความรู้ใหม่ๆ การใช้ Virtual Money เป็นการสร้างแรงจูงใจจากการให้รางวัล ซึ่งสามารถนำมาเปลี่ยนเป็นสิ่งของในโลกของความเป็นจริงได้

## ส่วนของการออกแบบ Weblog

ในการออกแบบ Weblog ผู้วิจัยได้มีการออกแบบเป็น 3 ส่วนหลักๆที่สำคัญได้แก่

1. ส่วนของผู้ใช้
2. ส่วนของผู้ดูแลระบบ
3. ส่วนของการกำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money

## ส่วนของผู้ใช้

ผู้วิจัยได้มีการกำหนดองค์ประกอบต่างๆของ Weblog ที่สำคัญดังต่อไปนี้

### ชื่อบล็อก (Blog Title)

- ส่วนของ Blog Title นี้ก็จะป็นชื่อ Blog นั้น ๆ

### 2. วันที่และเวลา (Date & Time Stamp)

- เป็นวันที่ และบางทีอาจมีเวลากำกับอยู่ด้วย ตัววันที่และเวลานี้ จะเป็นตัวบอกว่าบทความใน Blog นั้นเขียนขึ้นมาเมื่อไหร่ บางครั้งอาจมีวันที่ระบุอยู่ในส่วนของ Comment ด้วย ซึ่งจะเป็นการบ่งบอกว่า Comment นั้นเขียนเข้ามาเมื่อไหร่เช่นกัน

### 3. ชื่อบทความ (Entry Title)

- ชื่อเรื่องของบทความที่เขียนใน Blog

### 4. ตัวเนื้อหาของบทความ (Entry's Main Body)

- อาจเป็นตัวหนังสือ หรืออาจเป็นรูปภาพ วิดีโอ หรืออนิเมชั่น เป็นต้น โดยส่วนประกอบเหล่านี้จะ รวมเป็นส่วนเนื้อหาของบทความ

### 5. ชื่อผู้เขียน (Blog Author)

- การระบุชื่อผู้เขียนไว้ใน Blog โดยตำแหน่งที่จะใส่ชื่อผู้เขียนนั้น สามารถ ไว้ที่ตำแหน่งใดก็ได้ เช่นด้านข้างของหน้าบล็อก (sidebar) หรืออยู่ในตัวบทความก็ได้

### 6. คอมเมนต์ (Comment tag)

- เป็นลิงค์ที่ให้ผู้่านคลิกไปเพื่อกรอก Comment ให้กับ Blog นั้น ๆ หรืออ่าน Comment ที่มีคนเขียน Comment เข้ามา

### 7. ลิงค์ไปยังเว็บอื่น (Links)

- เป็นจุดเด่นและความสนุกของ Blog อีกอย่างหนึ่งเลยทีเดียว โดย Blog แต่ละแห่ง อาจมีลิงค์ไป ยังเว็บอื่นหลากหลายเว็บ บางครั้งเราสามารถเรียก link พวกนี้ว่า Blogroll ก็ได้

### 8. ชื่อของรางวัล (Buy Reward)

- เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถซื้อของรางวัลต่างๆที่มีโดยการใช้ Virtual Money

### ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1. การจัดการข้อมูลผู้ใช้ (Manage Account)
  - เป็นส่วนที่สามารถเรียกดู แก้ไข เพิ่ม และลบข้อมูลของผู้ใช้ได้
2. การจัดการ Blog (Manage Blog)
  - เป็นส่วนที่สามารถเรียกดูและลบ Blog ของผู้ใช้ได้ ในกรณีที่ผู้ใช้มีการสร้าง Blog ที่ไม่เหมาะสม
3. เพิ่มและลด Virtual Money (Add and Delete Virtual Money)
  - เป็นส่วนที่สามารถเพิ่มหรือลด Virtual Money ของผู้ใช้แต่ละบุคคลได้
4. การจัดการของรางวัล (Manage Rewards)
  - เป็นส่วนที่สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลของรางวัลที่ผู้ใช้ต้องการซื้อได้
5. การจัดการวิธีได้รับ Virtual Money (Manage Harvest Virtual Money)
  - เป็นส่วนที่สามารถแก้ไข เพิ่ม และลบวิธีการได้รับ Virtual Money
6. การจัดการการซื้อของรางวัล (Manage Buy Reward)
  - เป็นส่วนที่สามารถเรียกดูได้ว่าผู้ใช้แต่ละคนได้ซื้อของรางวัลอะไร ไปบ้าง

### ส่วนของการกำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money

เนื่องจากแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ได้มีการนำ Virtual Money มาใช้ในการสร้างแรงจูงใจด้วยการให้รางวัลตอบแทน ซึ่ง Virtual Money นี้สามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นของในโลกของความเป็นจริงได้ ดังนั้น จึงต้องมีการกำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money ภายใต้นแนวความคิดนี้ได้ดังนี้

- การได้รับ Virtual Money จะได้รับจากการที่ผู้ใช้กระทำกิจกรรมใดๆภายใน Weblog เช่น เมื่อผู้ใช้ทำการเขียนบทความเพื่อเป็นการแบ่งปันความรู้สู่บุคคลอื่น ภายใน Weblog ผู้ใช้จะได้รับ Virtual Money จากระบบ หรือเมื่อผู้ใช้ทำการแสดงความคิดเห็นต่างๆต่อบทความที่ได้อ่าน ผู้ใช้จะได้รับ Virtual Money จากระบบ
- Virtual Money ที่ได้รับนั้น สามารถนำไปแลกเปลี่ยนซื้อสิ่งของในโลกของความเป็นจริงได้ โดยที่สิ่งของต่างๆจะถูกกำหนดไว้ภายในระบบ

### 3.3 ขั้นที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมต้นแบบ

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นเมื่อทำการออกแบบฟังก์ชันต่าง ๆ ที่จำเป็นแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโปรแกรมต้นแบบการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ตามแนวคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยโปรแกรมต้นแบบนี้พัฒนาขึ้นจากเทคโนโลยี .NET Framework โดยใช้ภาษา C# .NET

### 3.4 ขั้นที่ 4 การทดสอบและสรุปผล

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมต้นแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ไปทดลองใช้จริงและทำการออกแบบเครื่องมือวัดผล โดยการเลือกใช้แบบสอบถาม โดยที่แบบสอบถามเป็นรูปแบบของคำถามเป็นชุดๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อใช้วัดสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะวัดจากกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมายให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือวิจัยชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันมาก เพราะการเก็บรวบรวมข้อมูลสะดวกและสามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวาง การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์หรือให้ผู้ตอบด้วยตนเอง โครงสร้างของแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญดังต่อไปนี้

3.4.1 หนังสือนำหรือคำชี้แจง โดยมากจะอยู่ส่วนแรกของแบบสอบถาม โดยคำชี้แจงมักจะระบุถึงจุดประสงค์ที่ให้ตอบแบบสอบถาม การนำคำตอบที่ได้ไปใช้ประโยชน์ คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถาม

3.4.2 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ เป็นต้น การที่จะถามข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างนั้นขึ้นอยู่กับกรอบแนวความคิดในการวิจัยและควรรวมเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นในการวิจัยเท่านั้น

3.4.3 คำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะหรือตัวแปรที่จะ วัด เป็นความคิดเห็นของผู้ตอบในเรื่องของคุณลักษณะ หรือตัวแปรนั้น

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา

จากการที่ผู้วิจัย และพัฒนาได้ทบทวนทำความเข้าใจวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่ต้องการ และ ทำการศึกษาค้นคว้า เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ ข้อมูล ที่นำไปสู่การออกแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่ม แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้แล้ว หลังจากนั้น ได้นำไปสู่การพัฒนา Weblog และนำ Virtual Money มาใช้ภายใน Weblog ตามแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money ที่ได้ ออกแบบไว้และ ได้สร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นการวัดผลแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

ขอบเขตของการออกแบบการทำงานของระบบจะประกอบไปด้วย 2 ส่วนหลักๆ คือ การ ออกแบบการทำงานของระบบผู้ใช้และการออกแบบการทำงานของระบบผู้ดูแลระบบตามการ ออกแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการ แบ่งปันความรู้

#### 4.1 การออกแบบการทำงานของระบบผู้ใช้

เป็นการออกแบบการทำงานของระบบผู้ใช้ของแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้โดยภาพรวมจะแบ่งการออกแบบออกเป็นดังนี้

- 4.1.1 หน้าหลักของระบบผู้ใช้ตามแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อ เพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ เป็นส่วนที่ผู้ใช้จะพบเป็นส่วนแรก เมื่อเข้าสู่ Weblog ซึ่งที่ส่วนนี้ จะมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น เมนูหลัก บทความ เป็นต้น ซึ่งจะ นำไปสู่ส่วนต่างๆ ภายใน Weblog ดังภาพที่ 4.1

ภาพที่ 4 : แสดงภาพหน้าหลักของระบบผู้ใช้ตามแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

Welcome	Title	Blogroll
 29/5/2553 18:04:13	Welcome Welcome To Weblog and Virtual Money สำหรับทดลองใช้งาน ในตอนนี้น่าท่านสามารถสมัครเพื่อใช้งาน	<a href="#">Welcome</a>
 29/5/2553 18:07:22	Web 2.0 เว็บ 2.0 เกิดขึ้นครั้งแรกในปี 2004 โดยโอลีส (O'Reilly) และมีเดียไลฟ์ อินเทอร์เน็ตซันแนล (MediaLiv	<a href="#">Web 2.0</a>
 30/5/2553 18:32:40	Social Networking Social Networking "Social Networking เป็นสังคมที่ใช้สามารถ รู้จักเพื่อนๆ ของเพื่อน และทำไ	<a href="#">Social Networking</a>
 31/5/2553 1:18:14	ก้าวสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ กระแสการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่จะต้อง เผชิญไม่ว่าจะเป็นบุคคล หรือองค์กร การเปลี่ยน แปลงที่เกิดขึ้นมันรวดเร็ว	<a href="#">ก้าวสู่องค์กรแห่ง การเรียนรู้</a>
 31/5/2553 1:22:54	Timelines of technology Timelines of technology &	<a href="#">Timelines of technology</a>
 31/5/2553 1:35:21	Kerberos ประวัติ Kerberos แต่เดิม Kerberos ได้พัฒนามาจากโปรเจค Athena เพื่อ ใช้ในการป้องกันระบบ Network Ser	<a href="#">Kerberos</a>

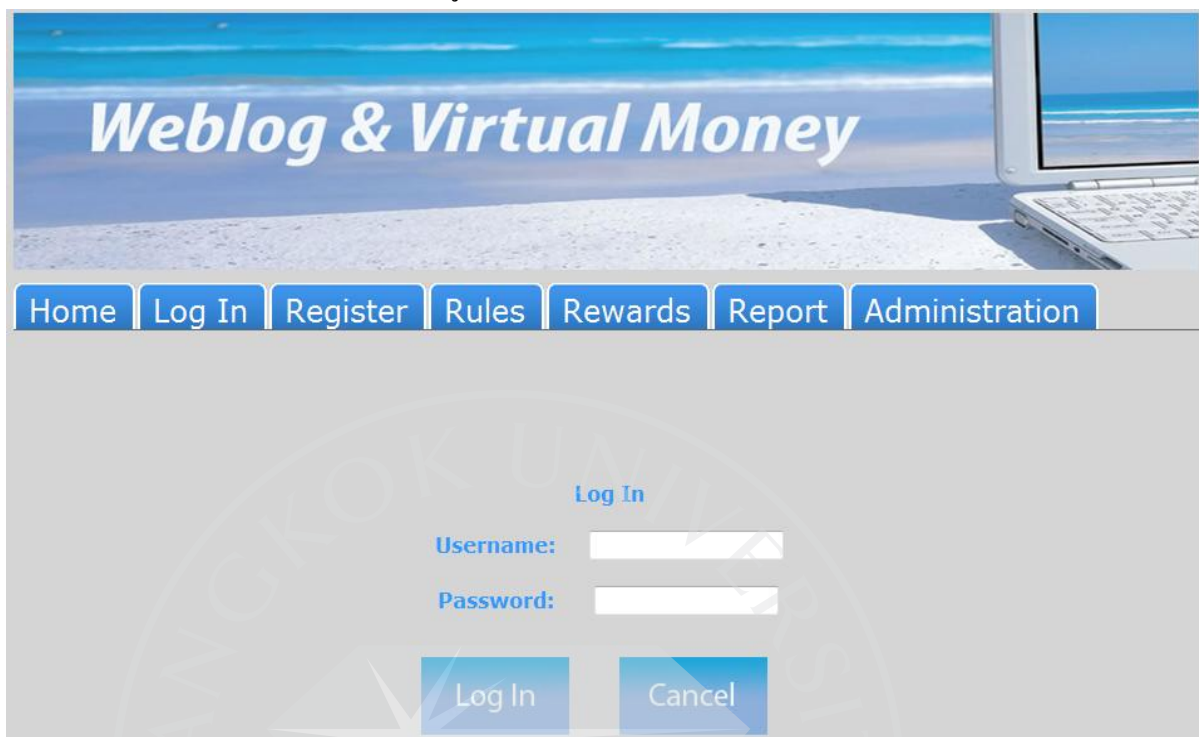
4.1.2 ฟังก์ชันหลักการทำงานของระบบผู้ใช้ตามแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

#### ฟังก์ชัน Log In เข้าสู่ระบบ

เป็นฟังก์ชันสำหรับผู้ใช้สามารถเข้าใช้งาน Weblog จากการ Log In เข้าสู่ระบบ โดยการใส่ Username และ Password ที่ถูกต้องเพื่อเข้าใช้งานระบบ ถ้าผู้ใช้ไม่ทำการ Log In เข้าสู่ระบบจะไม่สามารถเขียนบทความใหม่หรือแสดงความคิดเห็นในบทความต่างๆได้



ภาพที่ 5 : แสดงภาพฟังก์ชัน Log In เข้าสู่ระบบ



The image shows a web application interface for 'Weblog & Virtual Money'. At the top, there is a banner with the title 'Weblog & Virtual Money' in a stylized font. Below the banner is a navigation bar with several buttons: 'Home', 'Log In', 'Register', 'Rules', 'Rewards', 'Report', and 'Administration'. The main content area is a light gray background with a large, faint watermark of a university seal. In the center, there is a 'Log In' form. The form has a title 'Log In' in blue text. Below the title are two input fields: 'Username:' and 'Password:'. Below the input fields are two buttons: 'Log In' and 'Cancel'.

เมื่อผู้ใช้ทำการ Log In เข้าสู่ระบบแล้ว หน้าหลักของระบบผู้ใช้ตามแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้จะแสดง ชื่อของผู้ใช้และจำนวน Virtual Money ที่มีอยู่และแสดงฟังก์ชันการเขียนบทความใหม่และฟังก์ชันการเรียกดูและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ดังภาพที่ 4.3

ภาพที่ 6 : แสดงภาพหลังการ Log In เข้าสู่ระบบ

**Weblog & Virtual Money**

Home | Log In | Register | Rules | Rewards | Report | Administration

Welcome	Title	Blogroll
 Name Display: EaOw Current Point: 160 <a href="#">Create Blog</a> <a href="#">Profile</a> <a href="#">Sign Out</a>	29/5/2553 18:04:13 29/5/2553 18:07:22 30/5/2553 18:32:40 31/5/2553 1:18:14 31/5/2553 1:22:54 31/5/2553 1:35:21	Welcome Welcome To Weblog and Virtual Money สำหรับทดลองใช้งาน ในตอนนี้ท่านสามารถสมัครเพื่อใช้งาน <a href="#">Welcome</a> Web 2.0 เว็บ 2.0 เกิดขึ้นครั้งแรกในปี 2004 โดยโอลิสส์ (O'Reilly) และมีเดย์รลิฟ อินเทอร์เน็ตชั้นนำ (MediaLiv) <a href="#">Web 2.0</a> Social Networking Social Networking "Social Networking เป็นสังคมที่ผู้ใช้สามารถรู้จักเพื่อนๆ ของเพื่อน และทำใ <a href="#">Social Networking</a> ก้าวสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ กระแสการเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่ต้องเผชิญไม่ว่าจะเป็นบุคคล หรือองค์กร การเปลี่ยน แปลงที่เกิดขึ้นมันรวดเร็ว <a href="#">ก้าวสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้</a> Timelines of technology Timelines of technology & <a href="#">Timelines of technology</a> Kerberos ประวัติ Kerberos แต่เดิม Kerberos ได้พัฒนามาจากโปรเจค Athena เพื่อใช้ในการป้องกันระบบ Network Ser <a href="#">Kerberos</a>

**Blogroll**

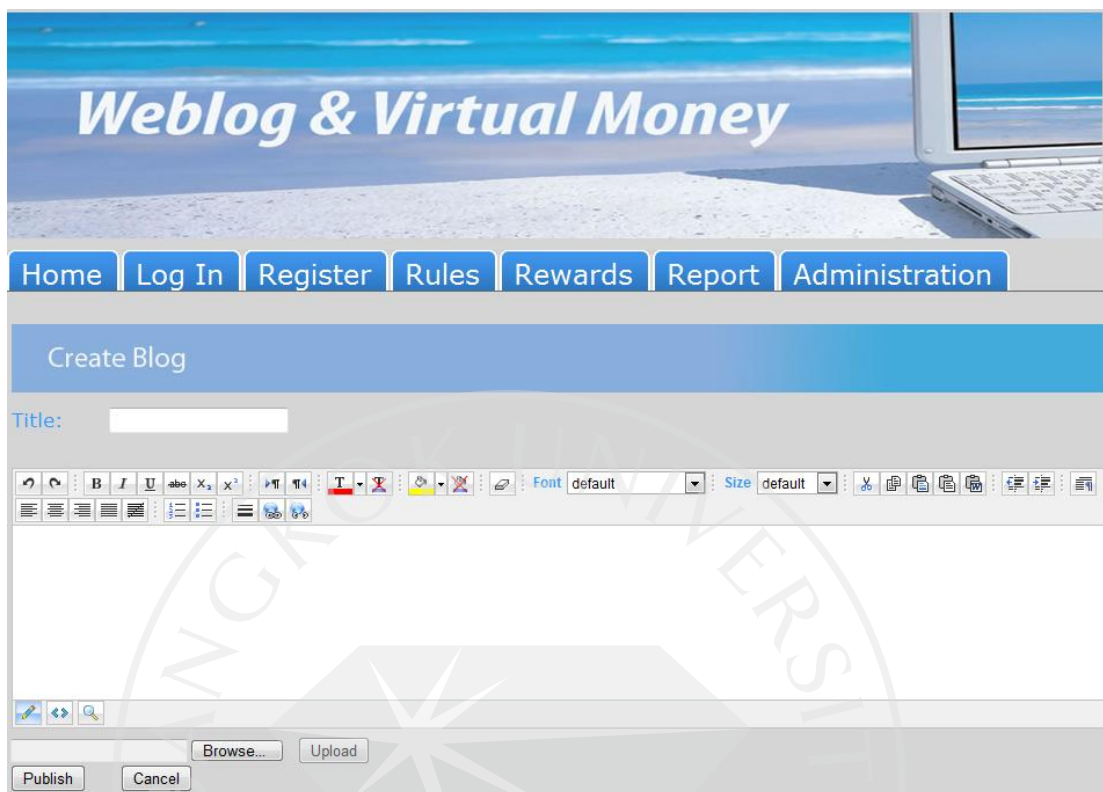
- [ActKM](#)
- [BRINT](#)
- [Cognitive Edge](#)
- [KM4DEV](#)
- [KM Institute](#)
- [KM Talk](#)
- [KM Wiki](#)
- [The KNOW Network](#)
- [KnowledgeBoard](#)
- [KM World](#)

### ฟังก์ชันการสร้างบทความใหม่

เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถสร้างบทความและมีการนำเนื้อหา รูปภาพหรือข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาแบ่งปันความรู้และสามารถให้ผู้ใช้คนอื่นที่สนใจ หรือต้องการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวนั้น เข้ามาอ่านได้ เมื่อผู้ใช้ตีพิมพ์บทความใหม่ผู้ใช้จะได้รับ Virtual Money เพิ่มขึ้นจากระบบโดยอัตโนมัติ



ภาพที่ 7 : แสดงภาพฟังก์ชันการสร้างบทความใหม่



### ฟังก์ชันการเรียกดูบทความและแสดงความคิดเห็น

เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถอ่านเนื้อหาของบทความทั้งหมดได้พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทความนั้นๆ โดยสามารถเข้าไปอ่านบทความได้โดยเลือกที่ชื่อเรื่องของบทความนั้นที่อยู่ในหน้าหลัก แต่การที่ผู้ใช้จะแสดงความคิดเห็นได้นั้นผู้ใช้ต้องทำการ Log In เข้าสู่ระบบก่อน เมื่อผู้ใช้ทำการแสดงความคิดเห็นแก่บทความนั้นๆ ผู้ใช้จะได้รับ Virtual Money เพิ่มขึ้นจากระบบโดยอัตโนมัติ

ภาพที่ 8 : แสดงภาพฟังก์ชันการเรียกดูบทความและแสดงความคิดเห็น

The screenshot shows a webblog interface for 'Weblog & Virtual Money'. At the top, there is a navigation menu with buttons for Home, Log In, Register, Rules, Rewards, Report, and Administration. Below this is a header section with 'Welcome' and 'Title' tabs. The main content area features a user profile for 'EaOw' with a 'Create Blog' button and a 'Sign Out' button. The profile shows 'Name Display: EaOw' and 'Current Point: 410'. A large red text message reads: 'Welcome To Weblog and Virtual Money สำหรับทดลองใช้งาน ในตอนนี้ท่านสามารถสมัครเพื่อใช้งาน Blog ของตัวเองได้แล้วครับ'. To the right of the message is a 'Blogroll' section with links to various KM-related sites. Below the message is a rich text editor with a toolbar containing various formatting options and a 'Publish' button.

### ฟังก์ชันการเรียกดูข้อมูลและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้

เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลส่วนตัวและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ตามที่ระบบกำหนดให้แก้ไขได้ ผู้ใช้ยังสามารถดูข้อมูลของของรางวัลที่ได้ใช้ Virtual Money แลกซื้อไป

ภาพที่ 9 : แสดงภาพฟังก์ชันการเรียกดูข้อมูลและแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้

Company	Bangkok University
Email	zeaowz@hotmail.com
FirstName	มัลลิสต์
LastName	กณะศาสตร์
Current_Point	310
Name_Display	EaOw
Password	11112523
Username	zeaowz
Position	student

รางวัล	Date
Bonus 100 Bath	8/5/2553 20:52:06
วันหยุด 1 วัน	25/5/2553 15:16:08

ฟังก์ชัน Register เพื่อใช้งานระบบ

เป็นฟังก์ชันสำหรับผู้ใช้เข้าไปใส่ข้อมูลต่างๆของผู้ใช้ตามที่ระบบกำหนด เช่น ข้อมูลส่วนตัว Username และ Password เป็นต้น เพื่อสร้างบัญชีของผู้ใช้ในการใช้งานระบบ

ภาพที่ 10 : แสดงภาพฟังก์ชัน Register เพื่อเข้าใช้งานระบบ

Weblog & Virtual Money

Home Log In Register Rules Rewards Report Administration

Firstname:

Lastname:

Username:

Password:

E-mail:

Position:

Company:

Name Display:

Create Account Cancel

ฟังก์ชันแสดงวิธีการได้รับ Virtual Money จากระบบ

เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นให้ผู้รู้ว่าถ้ากระทำการกิจกรรมใดๆภายในระบบจะได้รับ Virtual Money เป็นจำนวนเท่าใด โดยจำนวนของ Virtual Money ที่ระบบได้ทำการกำหนดนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้

ภาพที่ 11 : แสดงภาพฟังก์ชันแสดงวิธีการได้รับ Virtual Money จากระบบ

Weblog & Virtual Money

Home Log In Register Rules Rewards Report Administration

Actions	Point
สร้างบทความใหม่	100
แสดงความคิดเห็น	20

### ฟังก์ชันการแลกซื้อของรางวัล

เป็นส่วนที่ให้ผู้ใช้นำ Virtual Money ที่มีอยู่มาแลกซื้อของรางวัลในโลกของความเป็นจริงได้ โดยของรางวัลต่างๆและจำนวน Virtual Money ที่ต้องใช้แลกนั้นระบบจะมีการกำหนดตามความเหมาะสม

ภาพที่ 12 : แสดงภาพฟังก์ชันการแลกซื้อของรางวัล



### ฟังก์ชันการรายงานผล

เป็นส่วนที่แสดงรายงานในรูปแบบกราฟ ทำให้สามารถรู้ถึงจำนวนของผู้ใช้งานในระบบและจำนวนผู้เขียนบทความใหม่ในระบบ



ภาพที่ 13 : แสดงภาพฟังก์ชันการรายงานผล



#### 4.2 การออกแบบการทำงานของผูู้ดูแลระบบ

เป็นการออกแบบการทำงานของผูู้ดูแลระบบของแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้โดยภาพรวมจะแบ่งการออกแบบออกเป็นดังนี้

### ฟังก์ชันการจัดการบัญชีผู้ใช้งานระบบ

เป็นฟังก์ชันที่สามารถเรียกดูแก้ไข เพิ่ม และลบข้อมูลของผู้ใช้ได้

ภาพที่ 14 : แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการบัญชีผู้ใช้งานระบบ

	FirstName	LastName	Company	Position	Email	Name_Display	Username	Password	Current_Point	
<a href="#">Edit</a>	ชลธิศ	กณะกาศัย	Bangkok University	student	zeaowz@hotmail.com	EaOw	zeaowz	11112523	160	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	ปริญญา	จาณี	Bangkok University	student	modv1@hotmail.com	MoD	modv1	111111	100	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	อภิรักษ์	บุตรละ	Bangkok University	student	dodolamon@hotmail.com	RuK	dolamon	222222	200	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	ธนิต	แซตัง	Bangkok University	student	stemcatz@hotmail.com	Nid	tanit	333333	0	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	อาทิตย์	สิทธิบรรเจิด	Bangkok University	student	himurao_o@hotmail.com	HimuRo	himurao	444444	0	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	ชนิดา	วงศ์พร้อมรัตน์	Bangkok University	Student	judo29@hotmail.com	Mook	judo	555555	100	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	สุวัฒนา	มูลสาร	Bangkok University	Student	7510700177@bu.ac.th	หนุณา	Noonar	666666	100	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	วิชรชัย	แจมวัฒนะชัย	Bangkok University	Student	t_chikly@hotmail.com	ตัน	ton	777777	100	<a href="#">Delete</a>
<a href="#">Edit</a>	ชลทร	วีระศักดิ์	Bangkok University	Student	cholatorn_w@hotmail.com	ชล	cholatorn	888888	0	<a href="#">Delete</a>

Company:   
 Email:   
 FirstName:   
 LastName:   
 Current\_Point:   
 Name\_Display:   
 Password:   
 Username:   
 Position:   
[Insert](#) [Cancel](#)

### ฟังก์ชันการจัดการบทความ

เป็นฟังก์ชันที่สามารถเรียกดูและลบ Blog ของผู้ใช้ได้ ในกรณีที่ผู้ใช้มีการสร้าง Blog ที่ไม่

เหมาะสม

ภาพที่ 15 : แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการบทความ

Name Display	BlogID	Title	Date_Post
MoD	4	Welcome	29/5/2553 18:04:13 <a href="#">Delete</a>
EaOw	5	Web 2.0	29/5/2553 18:07:22 <a href="#">Delete</a>
RuK	7	Social Networking	30/5/2553 18:32:40 <a href="#">Delete</a>
Mook	8	ก้าวสองครนแห่งการเรียนรู้	31/5/2553 1:18:14 <a href="#">Delete</a>
หนุณา	9	Timelines of technology	31/5/2553 1:22:54 <a href="#">Delete</a>
ตัน	10	Kerberos	31/5/2553 1:35:21 <a href="#">Delete</a>

### ฟังก์ชันการเพิ่มและลด Virtual Money

เป็นฟังก์ชันที่สามารถเพิ่มหรือลด Virtual Money ของผู้ใช้แต่ละบุคคลได้ โดยสามารถเลือกรายชื่อของผู้ใช้แต่ละคนได้แล้วทำการเพิ่มหรือลดจำนวน Virtual Money ของผู้ใช้




ภาพที่ 16 : แสดงภาพฟังก์ชันการเพิ่ม Virtual Money



ชลธิศ	
AccountID	13
Company	Bangkok University
Email	zeaowz@hotmail.com
FirstName	ชลธิศ
LastName	กณะกาศัย
Current_Point	170
Name_Display	EaOw
Position	student

Add Point

ภาพที่ 17: แสดงภาพฟังก์ชันการลด Virtual Money



อภิรักษ์	
AccountID	15
Company	Bangkok University
Email	dodolamon@hotmail.com
FirstName	อภิรักษ์
LastName	บุตรละ
Current_Point	200
Name_Display	RuK
Position	student

Delete Point

### ฟังก์ชันการจัดการของรางวัล

เป็นฟังก์ชันที่สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลของรางวัลที่ผู้ใช้ระบบต้องการซื้อได้

ภาพที่ 18 : แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการของรางวัล

	RewardID	Reward_Name	Reward_Point	
Select Edit	3	Bonus 100 Bath	10	Delete
Select Edit	4	Bonus 200 Bath	20	Delete
Select Edit	5	Bonus 300 Bath	30	Delete
Select Edit	6	วันหยุด 1 วัน	50	Delete
Select Edit	7	วันหยุด 2 วัน	75	Delete
Select Edit	8	วันหยุด 3 วัน	100	Delete

Reward\_Name:

Reward\_Point:

[Insert](#) [Cancel](#)

### ฟังก์ชันการจัดการวิธีได้รับ Virtual Money

เป็นฟังก์ชันที่สามารถแก้ไข เพิ่ม และลบวิธีการได้รับ Virtual Money ของผู้ใช้ได้

ภาพที่ 19 : แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการวิธีได้รับ Virtual Money

	Harvest_Name	Harvest_Point	
	สร้างบทความใหม่	100	Edit Select Delete
	แสดงความคิดเห็น	20	Edit Select Delete

Harvest\_Name:

Harvest\_Point:

[Insert](#) [Cancel](#)

### ฟังก์ชันการจัดการรายชื่อของรางวัล

เป็นฟังก์ชันที่สามารถเรียกดูได้ว่าผู้ใช้แต่ละคนได้ชื่อของรางวัลอะไรไปบ้าง โดยสามารถเรียกดูได้จากการเลือกที่รายชื่อของผู้ใช้แต่ละคน

ภาพที่ 20 : แสดงภาพฟังก์ชันการจัดการรายชื่อของรางวัล

	Company	Email	FirstName	LastName	Current_Point	Name_Display	Position
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	zeaowz@hotmail.com	ชลธิศ	กณะกาตัย	170	EaOw	student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	modv1@hotmail.com	ปรัชญา	จำปี	100	MoD	student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	dodolamon@hotmail.com	อภิรักษ์	บุตรละ	200	RuK	student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	stemcatz@hotmail.com	ธนิศ	แชตัง	0	Nid	student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	himurao_o@hotmail.com	อาทิตย์	สิทธิบรรเจิด	0	HimuRo	student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	judo29@hotmail.com	ชนิดา	วงศ์พร้อมรัตน์	100	Mook	Student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	7510700177@bu.ac.th	สุวัฒนา	มูลสาร	100	หนูนา	Student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	t_chikly@hotmail.com	วัชรชัย	แจ่มวัฒนะชัย	100	ตัน	Student
<a href="#">Select</a>	Bangkok University	cholatorn_w@hotmail.com	ชลทร	วีระศักดิ์	0	ชล	Student

Reward_Name	Reward_Point
Bonus 100 Bath	10
วันหยุด 1 วัน	50

### 4.3 ผลการวิเคราะห์การศึกษา

หลังจากพัฒนาโปรแกรมต้นแบบจากแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้เสรีจสมบูรณ์ ผู้วิจัยและพัฒนาจึงนำโปรแกรมต้นแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแข่งขันความรู้ไปทดลองใช้จริงเป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์กับกลุ่มบุคคลที่ทำงานในองค์กรจำนวน 30 คน

หลังจากนั้นทำการวัดผลโดยเลือกใช้เครื่องมือวัดผลเป็นแบบสอบถาม และออกแบบตามโครงสร้างที่ได้กำหนดไว้เพื่อใช้ในการสรุปผลและวัดแรงจูงใจในการประยุกต์ใช้ Weblog และ

Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบประกอบไปด้วย 4 ส่วนดังนี้

- 4.3.1 คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายให้ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าใจถึงจุดประสงค์ของการตอบแบบสอบถาม
- 4.3.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามที่ถามถึงข้อมูลส่วนตัวทั่วไปของผู้ตอบ เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา เป็นต้น
- 4.3.3 แบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ เป็นคำถามที่ถามความคิดเห็นของผู้ตอบและเป็นคำถามปลายปิดที่มีแนวคำตอบไว้ให้ ผู้ตอบจะเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดไว้เท่านั้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้
  - 4.3.3.1 ด้านการทำงาน
  - 4.3.3.2 ด้านวัฒนธรรมองค์กร
  - 4.3.3.3 ด้านการให้รางวัลตอบแทน
- 4.3.4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น จะเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างเต็มที่ แนวทางในการวัดผลแรงจูงใจในการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ นั้น ได้เลือกใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็น บุคคลที่ทำงานในองค์กรที่มีการจัดการความรู้จำนวน 30 คน และการวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์การวัดผลแรงจูงใจโดย โดย เครื่องมือวัดทัศนคติหรือความคิดเห็น (Likert Scale) ที่แบ่งเกณฑ์การให้คะแนนออกเป็น 5 ลำดับ คือ
 

เห็นด้วยมากที่สุด	คือ	5
เห็นด้วยมาก	คือ	4
เห็นด้วยปานกลาง	คือ	3
เห็นด้วยน้อย	คือ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	คือ	1

การสรุปผลงานวิจัยในเรื่อง การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ นั้นแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการศึกษามีรายละเอียด ดังนี้



ตารางที่ 2 : แสดงผลการศึกษาค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวนคน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	18	60
หญิง	12	40
อายุ		
20 – 30 ปี	20	66.67
31 – 40 ปี	7	23.33
41 – 50 ปี	3	10
51 – 60 ปี	-	-
มากกว่า 60 ปี	-	-
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	1	3.34
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	19	63.33
สูงกว่าปริญญาตรี	10	33.33
ระดับตำแหน่งงาน		
ระดับปฏิบัติการ	27	90
ระดับบริหารงาน	3	10
อายุการทำงาน		
ต่ำกว่า 1 ปี	4	13.33
1 – 3 ปี	13	43.33
4 – 5 ปี	1	3.34
มากกว่า 5 ปี	12	40

ส่วนที่ 2 แบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ผลการศึกษามีรายละเอียด ดังนี้  
 เกณฑ์ของค่าเฉลี่ยที่ใช้ในการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจของโครงการศึกษาการประยุกต์ใช้ Weblog  
 และ virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ มีดังนี้

ช่วงคะแนน	ความหมาย
4.2 – 5	ระดับแรงจูงใจมากที่สุด
3.4 – 4.19	ระดับแรงจูงใจมาก
2.6 – 3.39	ระดับแรงจูงใจปานกลาง
1.8 – 2.59	ระดับแรงจูงใจน้อย
1 – 1.79	ระดับแรงจูงใจน้อยที่สุด

ตารางที่ 3 : แสดงผลการศึกษาแบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	คิดเป็น
<b>ด้านการทำงาน</b>	
1. การใช้ Weblog และ Virtual Money เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถช่วยให้งานที่ทำประสบความสำเร็จได้	3.8
2. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานได้	3.67
3. การใช้ Weblog และ Virtual Money ช่วยให้เกิดการทำงานเป็นทีมมากกว่าการสร้างผลงานเดี่ยว	3.23
4. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถส่งเสริมให้บุคลากรมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง	3.7
<b>ด้านวัฒนธรรมองค์กร</b>	
5. การใช้ Weblog และ Virtual Money ทำให้เกิดการร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายขององค์กร	3.73
6. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถสร้างความเป็นมิตรกับบุคคลอื่นๆ ในองค์กรได้	3.83
7. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยตัดสินใจร่วมกับบุคคลอื่นภายในองค์กรได้	3.5
8. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันระหว่างองค์กรได้	3.77

ตารางที่ 3 (ต่อ) : แสดงผลการศึกษาแบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

ด้านการให้รางวัลตอบแทน	
9. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยพัฒนาแหล่งความรู้ขององค์กรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้	4.23
10. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถเพิ่มความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณชน	3.63
11. การใช้ Weblog และ Virtual Money เป็นเครื่องมือช่วยสร้างแรงจูงใจให้องค์กรมีการสนับสนุนและให้รางวัลจูงใจแก่พนักงาน	3.97
12. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้	3.83

จากตารางที่ 3 สามารถสรุประดับแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ในแต่ละด้านได้ดังนี้

ด้านการทำงาน	3.60
ด้านวัฒนธรรมองค์กร	3.71
ด้านการให้รางวัลตอบแทน	3.97

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงานวิจัย และพัฒนา

#### 5.1 สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาวิจัย

จากโครงการศึกษาการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับปัญหาของการจัดการความรู้ แนวคิดในเรื่องแรงจูงใจและทฤษฎีแรงจูงใจ รวมถึงลักษณะและองค์ประกอบต่างๆของ Weblog และการนำ Virtual Money มาประยุกต์ใช้ โดยได้ศึกษาจากงานวิจัยทั้งของประเทศไทย และต่างประเทศ ที่ได้มีการนำเอาทฤษฎีหลักการ และแนวความคิดต่างๆ เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ทำให้สามารถเข้าใจถึงประโยชน์ของทฤษฎี หลักการ และแนวความคิดต่างๆ เหล่านี้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

จากแนวคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ ผู้วิจัยและพัฒนาได้มีการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมต้นแบบที่ประกอบไปด้วย 3 ส่วนที่สำคัญดังต่อไปนี้

- 5.1.1 ส่วนของผู้ใช้ระบบ
- 5.1.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ
- 5.1.3 ส่วนของการกำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money

โดยการออกแบบและพัฒนานั้นมีความสอดคล้องกับสมมุติฐานในการศึกษาและวิจัย เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์หลักของงานวิจัย คือ เพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ให้มีเพิ่มมากขึ้น

#### 5.2 ผลการศึกษา

จากการวัดผลแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้โดยแบบประเมินแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ทำให้ทราบว่าระดับแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้จากการการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ นั้น สามารถสรุปผลแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้จากการทดลองใช้โปรแกรมต้นแบบ ได้ดังนี้ ในข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยพัฒนาแหล่งความรู้ขององค์กรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในด้านการให้รางวัล เช่นเดียวกัน โดยที่คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดนั้น ได้แก่ ด้านการให้



รางวัลตอบแทน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 เมื่อเปรียบเทียบในเกณฑ์ของช่วงคะแนนที่ใช้ในการวิเคราะห์ระดับแรงจูงใจของโครงการศึกษาการประยุกต์ใช้ Weblog และ virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้แล้วจะได้ ระดับแรงจูงใจเท่ากับมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้ ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า แนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ได้ เนื่องจากการใช้ Virtual Money นั้นถือว่าเป็นการสร้างแรงจูงใจจากการให้รางวัลวิธีหนึ่ง ดังนั้นถ้าองค์กรมีการส่งเสริมให้มีการสร้างแรงจูงใจจากการให้รางวัลแล้วจะทำให้การจัดการความรู้ภายในองค์กรประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันได้

### 5.3 อภิปรายผล

จากผลการศึกษางานวิจัยแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ นั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการแบ่งปันความรู้สู่องค์กรหรือบุคคลอื่น ๆ นั้นเป็นงานที่อยู่นอกเหนือจากงานประจำที่บุคลากรภายในองค์กรต้องปฏิบัติ การที่จะเพิ่มแรงจูงใจให้บุคลากรภายในองค์กรร่วมกันแบ่งปันความรู้ นั้น บุคคลที่ทำการแบ่งปันความรู้ควรได้รับคำขอบคุณหรือรางวัลตอบแทนจากองค์กร เพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่บุคลากรในองค์กรและสามารถทำให้การแบ่งปันความรู้ภายในองค์กรเพิ่มมากขึ้นได้ ทำให้ผลของการศึกษาในงานวิจัยในครั้งนี้ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการให้รางวัลตอบแทน เมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่นๆ โดยที่การให้รางวัลตอบแทนนั้นเป็นการสร้างแรงจูงใจภายนอกซึ่งแตกต่างจากด้านอื่นๆซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจจากภายใน เมื่อการแบ่งปันความรู้เป็นงานที่อยู่นอกเหนือจากงานประจำแล้ว การให้รางวัลตอบแทนนั้นเป็นการสร้างแรงจูงใจโดยใช้ปัจจัยภายนอกที่มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพรวมทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลต่างได้ และสามารถกระตุ้นแรงจูงใจให้บุคลากรภายในองค์กรมีความกระตือรือร้นที่จะแบ่งปันความรู้สู่องค์กรได้

### 5.4 ข้อจำกัดของการศึกษา

- 5.2.1 ขั้นตอนการออกแบบแนวความคิดการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้ค่อนข้างยาก เพราะสามารถออกแบบได้ในหลายรูปแบบ ทำให้ต้องศึกษาถึงองค์ประกอบที่สำคัญของ Weblog และวิธีการใช้งาน Virtual Money ให้ชัดเจน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เกิดประโยชน์ และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

- 5.2.2 ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมต้นแบบ เนื่องจากขอบเขตของงานวิจัยได้มีการกำหนดให้พัฒนาแค่เพียงโปรแกรมต้นแบบเท่านั้น ทำให้บางฟังก์ชันในการทำงานของโปรแกรมนั้นยังไม่สามารถใช้งานได้จริง สามารถแสดงได้แค่เพียงรายละเอียดที่กำหนดไว้เท่านั้น
- 5.2.3 ขั้นตอนการวัดผลงานวิจัย ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เลือกยังมีขนาดเล็ก อาจทำให้ผลของงานวิจัยมีความคลาดเคลื่อนได้
- 5.2.4 ขั้นตอนการวัดผลงานวิจัย ระยะเวลาที่ใช้ในทดสอบ โปรแกรมต้นแบบนั้น มีช่วงระยะเวลาที่สั้นเกินไปทำให้ผลของงานวิจัยมีความผิดพลาดได้

### 5.3 ข้อเสนอแนะ และแนวทางการพัฒนาในอนาคต

- 5.3.1 การกำหนดวิธีการใช้งาน Virtual Money ควรคำนึงถึงบุคลากรและลักษณะงานของแต่ละองค์กรให้เหมาะสม จะทำให้ได้รับความร่วมมือจากบุคลากรในองค์กรได้อย่างเต็มที่และเพื่อผลประโยชน์ขององค์กร
- 5.3.2 ควรกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างของผู้ทดสอบให้มีขนาดเพิ่มขึ้นและมีการนำไปทดสอบในหลายๆองค์กร เพื่อให้ผลของงานวิจัยมีความถูกต้องมากยิ่งขึ้น
- 5.3.3 ควรให้ระยะเวลาในการทดสอบการใช้งานเพิ่มมากขึ้น เพื่อเพิ่มระยะเวลาในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อความถูกต้องแม่นยำของผลงานวิจัย
- 5.3.4 ผลของการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ อาจนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาระบบ ซึ่งสามารถนำไปใช้งานได้จริงในองค์กร ทำให้องค์กรมีกระบวนการสร้างความรู้ที่มีประสิทธิผลและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นก่อให้เกิดประโยชน์แก่องค์กรและสามารถสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันระหว่างองค์กร

## บรรณานุกรม

### Books

Nonaka, I. & H. Takeuchi (1995). The Knowledge-creating company, New York: Oxford Press.

### Journal/Articles

Alavi, M. & Leidner, E. D. (2001). Review: Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues. MIS Quarterly, 25(1), 2001, 107-136.

Cabrera, A. & Cabrera, F. E. (2002). Knowledge-sharing dilemmas. Organization Studies, 23(5), 687 - 710.

Fischer, G. & Ostwald, J. (2001). Knowledge management: problems, promises, realities, and challenges. IEEE Intelligent Systems, 16(1), 2001, 60-72.

Gonza'lez, M. L., Giachetti, E. R. & Ramirez, G. (2005). Knowledge management - centric help desk: specification and performance evaluation. Decision Support Systems, 40(2), 2005, 389 – 405.

Guo, J & Chow, A. (2008). Virtual money systems: A phenomenal analysis. Proceedings of the 2008 10th IEEE Conference on E-Commerce Technology and the Fifth IEEE Conference on Enterprise Computing, E-Commerce and E-Services, 2008, 267 -272.

Hain, S. & Back, A. (2008). Personal learning journal - course design for using weblogs in higher education, The Electronic Journal of e-Learning, 3(6), 189-196.

Helen S. D. & Wagner, C. (2005). Learning with weblogs: An empirical investigation. Proceedings of the 38th Hawaii International Conference on System Sciences, 1(1), 2005.

- Lee, S. L. F., Vogel, D. & Limayem, M. (2002). Virtual community informatics: What we know and what we need to know, Proceedings of the 35th Hawaii International Conference on System Sciences, 8, 7 – 10 January 2002.
- Martignoni, R. & Stanoevska, K. (2007). Mobile web 2.0. 20th Bled eConference eMergence: Merging and Emerging Technologies, Processes, and Institutions, 4 – 6 June 2007, Bled, Slovenia
- Mitsuhara, H., Kitamura, A., Kanenishi, K. & Yano, Y. (2006). Knowledge trading environment using virtual money for lively e-community, Proceedings of the 5th WSEAS International Conference on E- Activities, 20 – 22 November 2006, Venice, Italy.
- Na Ubon, A. and Kimble, C. (2002). Knowledge management in online distance education, Proceedings of the 3rd international conference networked learning, England, March 2002, 465-473.
- Nonaka & Konno. (1998). The Concept of “Ba” : Building a foundation for knowledge creation, California Management Review, 40(3), 1998, p.43.
- Nonaka, I. & Toyama, R. (2003). The knowledge-creating theory revisited: knowledge creation as a synthesizing process. Knowledge Management Research & Practice, 1(1), July 2003, 2-10.
- Rowley, J. (2000). From learning organisation to knowledge entrepreneur. Journal of Knowledge Management, 4(1), 2000, 7-15.
- Yio-Eih & Shih (2006). Why individual share knowledge in the work place? – The effects of motivation and context. Proceedings of Business and Information (BAI 2006), 3(1), 13 July 2006.
- Yan, L., Yang, J. & Wang, W. (2008). Using web 2.0 for knowledge management in higher education. International Symposium on Knowledge Acquisition and Modeling, 2008, 419 – 423.

Vacharasintopchai, T., Wuwongse, V., Kanok-Nukulchai, W. & Chalermsook, K. (2007).

Weblog, digital library and semantic web service approach to computer - aided engineering design. Proceedings 8th Asia Pacific Industrial and Management System Conference (APIEMS2007), 13 December 2007.

Internet

Tim O'Reilly (2005). Web 2.0: Compact definition? [Weblog]. Retrieved by 17 August 2009 from <http://radar.oreilly.com/archives/2005/10/web-20-compact-definition.html>



**ภาคผนวก**  
**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย**

**เรื่อง**

การประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual money เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

**APPLYING WEBLOG AND VIRTUAL MONEY TO INCREASE  
MOTIVATION FOR KNOWLEDGE SHARING**

**คำชี้แจง**

- 1.) แบบสอบถามนี้ ผู้วิจัยมีความประสงค์ใคร่ขอความร่วมมือจากท่านในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และไม่ต้องลงชื่อในแบบสอบถาม
- 2.) ผู้วิจัยจะถือว่าคำตอบ หรือข้อมูลจากผู้สอบถามทั้งหมดเป็นความลับ และจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ไปใช้เพื่อประกอบการวิจัยเท่านั้น ซึ่งจะไม่ส่งผลกระทบต่อหน้าที่การงานของท่านแต่อย่างใด
- 3.) กรุณาเลือกหน้าข้อความที่ตรงกับข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และโปรดตอบคำถามให้ครบทุกข้อ
- 4.) แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ตอน คือ  
ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม  
ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการประเมินผลแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้  
ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านได้เสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

**ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

1.) เพศ

ชาย             หญิง

2.) อายุ

20-30 ปี     31-40 ปี     41-50 ปี     51-60 ปี     มากกว่า 60 ปีขึ้นไป

(เศษของปีมากกว่า 6 เดือนคิดเป็น 1 ปี)

3.) ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี     ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า     สูงกว่าปริญญาตรี

4.) ระดับตำแหน่งงาน

ระดับปฏิบัติการ     ระดับบริหารงาน

5.) อายุการทำงาน

ต่ำกว่า 1 ปี     1-3 ปี     4-5 ปี     มากกว่า 5 ปี

(เศษของปีมากกว่า 6 เดือนคิดเป็น 1 ปี)

### ตอนที่ 2 แบบประเมินผลแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ระบุหมายเลขระดับความพึงพอใจเพียงช่องเดียวในแต่ละคำถาม

เห็นด้วยมากที่สุด	คือ	5
เห็นด้วยมาก	คือ	4
เห็นด้วยปานกลาง	คือ	3
เห็นด้วยน้อย	คือ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	คือ	1

แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
<b>ด้านการทำงาน</b>					
1. การใช้ Weblog และ Virtual Money เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถช่วยให้งานที่ทำประสบความสำเร็จได้					
2. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานได้					

แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
3. การใช้ Weblog และ Virtual Money ช่วยให้เกิดการทำงานเป็นทีมมากกว่าการสร้างผลงานเดี่ยว					
4. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถส่งเสริมให้บุคลากรมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง					
<b>ด้านวัฒนธรรมองค์กร</b>					
5. การใช้ Weblog และ Virtual Money ทำให้เกิดการร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายขององค์กร					
6. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถสร้างความเป็นมิตรกับบุคคลอื่นๆ ในองค์กรได้					
7. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยตัดสินใจร่วมกับบุคคลอื่นภายในองค์กรได้					
8. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันระหว่างองค์กรได้					
<b>ด้านการให้รางวัลตอบแทน</b>					
9. การใช้ Weblog และ Virtual Money ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันกับบุคคลอื่นในองค์กรได้					
10. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยพัฒนาแหล่งความรู้ขององค์กรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้					
11. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถเพิ่มความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณชน					
12. การใช้ Weblog และ Virtual Money เป็นเครื่องมือ					



แรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้	ระดับความคิดเห็น				
	1	2	3	4	5
ช่วยให้องค์กรมีการสนับสนุนและให้รางวัลจูงใจแก่พนักงาน					
13. การใช้ Weblog และ Virtual Money สามารถช่วยสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้					

### ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็น

ท่านมีข้อเสนอแนะอย่างไร เพื่อใช้ในการประยุกต์ใช้ Weblog และ Virtual Money ได้มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ ในการเพิ่มแรงจูงใจในการแบ่งปันความรู้และประสิทธิภาพที่เพิ่มมากขึ้น

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายชลธิศ กณะกาชัย  
อีเมลล์ chollatid.k@gmail.com  
ประวัติการศึกษา บธ.บ. (การตลาด)  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

