

บทวิจารณ์หนังสือ

ทัฬหีเทพ ภาปราชญ์. (2565). สื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น

บทวิจารณ์โดย

กิตติยา สุทธิประภา¹



การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลในช่วงศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของสื่อ (Media) ในการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ และพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีความซับซ้อนมากขึ้น สื่อไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงช่องทางในการส่งสารเท่านั้น แต่กลายเป็นระบบนิเวศที่ผสมรวมเทคโนโลยี ข้อมูล และการปฏิสัมพันธ์ของผู้บริโภคเข้าไว้ด้วยกัน หนังสือ *สื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีสารสนเทศ* ของ ทัฬหีเทพ ภาปราชญ์ เป็นผลงานทางวิชาการอีกหนึ่งความพยายามในการอธิบาย

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล : kittsu@kku.ac.th

ปรากฏการณ์ดังกล่าวผ่านกรอบแนวคิดแบบบูรณาการ โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และสังคมศาสตร์เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบให้เป็นตำราที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนสำหรับนิสิต นักศึกษาในระดับปริญญาตรี รวมถึงผู้สนใจทั่วไปที่ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และทำความเข้าใจ “สื่อใหม่” ในบริบทของสังคมดิจิทัลร่วมสมัย ด้วยลักษณะของเนื้อหาที่ครอบคลุมทั้งเชิงทฤษฎีและบริบทการใช้งานจริง ทำให้สามารถนำไปใช้เป็นกรอบอ้างอิงในงานวิจัยด้านสื่อและสังคมได้เช่นกัน

แก่นสำคัญของหนังสือเล่มนี้อยู่ที่การเสนอแนวคิด “สื่อใหม่ที่ไม่ใหม่” โดยผู้เขียนชี้ให้เห็นว่า สื่อดิจิทัลไม่ได้เกิดขึ้นเองแบบเดี่ยว ๆ แต่เป็นผลลัพธ์ของการวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีและการสื่อสารที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง แนวคิดดังกล่าวมีรากฐานมาจากงานของ Manovich (2001) ในหนังสือ *The Language of New Media* ซึ่งนิยามสื่อใหม่ในการบูรณาการระหว่างการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ หนังสือเล่มนี้จึงมอง สื่อใหม่ที่ไม่ใหม่ผ่านเนื้อหาที่แบ่งออกเป็น 4 มิติหลัก ได้แก่ (1) *โลกของเทคโนโลยี* อธิบายถึงพัฒนาการของเทคโนโลยีตั้งแต่ยุคคอมพิวเตอร์ยุคแรกไปจนถึงเทคโนโลยีร่วมสมัย เช่น Internet of Things (IoT), อัลกอริทึม และ Augmented Reality (AR) เป็นต้น ในบทบาทของการแปลงข้อมูลเป็นดิจิทัลที่ทำให้สื่อทุกประเภทสามารถประมวลผลและจัดการผ่านระบบคอมพิวเตอร์ได้ รวมทั้งเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับประสบการณ์ผู้ใช้ผ่านแนวคิดการออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User Centered design) (2) *โลกของการสื่อสาร* นำเสนอการเปลี่ยนผ่านจากแบบจำลองการสื่อสารเชิงเส้น ไปสู่การสื่อสารแบบสองทาง (Two-way communication) และการสื่อสารเชิงเครือข่าย ช่วยให้เข้าใจว่าสื่อไม่ได้เป็นเพียงช่องทาง แต่เป็นปัจจัยกำหนดโครงสร้างของสังคมและการรับรู้ของมนุษย์ การเกิดขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์และเนื้อหาที่ผู้ใช้สร้างขึ้น (User-generated content: UGC) ได้เปลี่ยนบทบาทของผู้รับสารจาก “ผู้บริโภค” ไปสู่ “ผู้ผลิต” ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงอำนาจในระบบนิเวศสื่ออย่างมีนัยสำคัญ (3) *โลกของข้อมูล* ให้ความสำคัญกับบทบาทของข้อมูลในฐานะทรัพยากรหลักของยุคดิจิทัล โดยอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับ Big Data, Cloud Computing และ Artificial Intelligence (AI) ในฐานะเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์และจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ การใช้ข้อมูลเพื่อสร้างความรู้และการมีส่วนร่วมของผู้บริโภค ซึ่งเน้นบทบาทการสื่อสารข้อมูลในยุคดิจิทัล และ (4) *มิติและผลกระทบของสื่อดิจิทัล* ขยายการวิเคราะห์ไปสู่ประเด็นเชิงมนุษยศาสตร์และสังคม เช่น แนวคิดไซบอร์ก (Cyborg) มนุษยศาสตร์ดิจิทัล (Digital Humanities) และการเปลี่ยนแปลงของมิติกาลเวลาและอัตลักษณ์ของมนุษย์ นอกจากนี้ ยังครอบคลุมประเด็นเชิงอุตสาหกรรม เช่น ธุรกิจโทรทัศน์หลังยุคดิจิทัลดิสรักัน อุตสาหกรรมคอนเทนต์ เกมอีสปอร์ต ศิลปะดิจิทัล และกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนความซับซ้อนของระบบนิเวศสื่อร่วมสมัย

จุดเด่นของหนังสือเล่มนี้คือ ความครอบคลุมเชิงสหวิทยาการ การผสมองค์ความรู้จากหลายสาขาเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎีการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการข้อมูล และสังคมวัฒนธรรม ทำให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพรวมของสื่อดิจิทัลในฐานะปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนและมีหลายมิติมีลักษณะ มีการนำเสนอในรูปแบบตำราวิชาการถึงการอธิบายโดยจัดโครงสร้างเนื้อหาออก

เป็นหมวดหมู่ที่สะท้อนมิติสำคัญของสื่อดิจิทัล ตาม 4 มิติหลักข้างต้น มีความยืดหยุ่นไม่ได้ยึดรูปแบบตำราวิชาการแบบเคร่งครัด กล่าวคือไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ หรือคำถามท้ายบทในแต่ละบทอย่างชัดเจน ตามองค์ประกอบที่พบในตำราวิชาการทั่วไป แต่ใช้วิธีการเรียบเรียงเนื้อหาและการอธิบายเชิงเรื่องเล่าอย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามแนวคิดควบคู่กับการยกตัวอย่างและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับบริบทที่หลากหลาย ทั้งในระดับอุตสาหกรรมดิจิทัลและระดับแพลตฟอร์ม เช่น การเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมโทรทัศน์ในยุคดิจิทัลดิสรัปชัน การเติบโตของแพลตฟอร์มดิจิทัล และการพัฒนาของอุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ต ศิลปะดิจิทัล และกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นต้น ช่วยให้เนื้อหาทางทฤษฎีมีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง และเอื้อต่อการทำความเข้าใจของผู้อ่านให้เห็นภาพการประยุกต์ใช้แนวคิดในโลกจริง และสามารถนำไปเชื่อมโยงกับบริบทวิชาชีพได้

ถึงแม้ผู้แต่งจะพยายามทำให้นิพนธ์เล่มนี้เป็นหนังสือที่เหมาะสมสำหรับนิสิต นักศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง แต่การนำเสนอในเชิงรวมองค์ความรู้ พบว่ามีข้อจำกัดในด้านความลึกเชิงทฤษฎี เนื่องจากการนำเสนอในลักษณะภาพรวม ทำให้บางประเด็น เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เศรษฐกิจข้อมูล หรืออำนาจของแพลตฟอร์มดิจิทัล ยังไม่ได้รับการวิเคราะห์ในเชิงลึกหรือเชิงวิพากษ์อย่างเพียงพอ นอกจากนี้ลักษณะของเนื้อหาบางส่วน การใช้กรณีศึกษาและบริบทส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในระดับการอธิบายมากกว่าการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบหรือการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องอาศัยพื้นฐานความรู้ในหลายสาขาวิชาไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการข้อมูล และมิติทางสังคมวัฒนธรรม ตลอดจนความรู้เบื้องต้นด้านกฎหมายและธุรกิจ เป็นต้น การจะทำความเข้าใจเนื้อหาภายในหนังสือเล่มนี้จึงต้องอาศัยความรู้เบื้องต้นจากศาสตร์ดังกล่าวในระดับหนึ่ง หรือผู้อ่านต้องหาแหล่งข้อมูลอื่นๆ มา ประกอบพร้อมกับการอ่านหนังสือเล่มนี้ไปด้วย เนื่องจากเป็นหนังสือระดับพื้นฐานและข้อจำกัดด้านความลึกเชิงทฤษฎีของเนื้อหาที่ทำให้ในบางครั้งบริบทของแนวคิดที่นำมาอธิบายอาจถูกมองข้ามไป ทั้งนี้ผู้อ่านสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยการค้นข้อมูลจากรายการบรรณานุกรมที่ผู้แต่งได้นำเสนอไว้ในตอนท้ายของหนังสือเล่มนี้

การทำความเข้าใจเกี่ยวกับกรอบแนวคิดสื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี การสื่อสาร และสังคม นับเป็นกุญแจสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้การวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านสื่อดิจิทัลในบริบทจริงประสบความสำเร็จ อย่างไรก็ตามกรณีศึกษาที่นำมาใช้ประกอบในหนังสือเล่มนี้ ส่วนใหญ่เป็นกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจด้านสื่อโทรทัศน์และการจัดการเนื้อหา ดังนั้นความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม รวมไปถึงแนวโน้มของอุตสาหกรรมและการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภคของสังคมธุรกิจด้านสื่อโทรทัศน์และการจัดการเนื้อหา จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจ และสามารถวิเคราะห์ตัวอย่างและกรณีศึกษาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นหากผู้สอนที่สนใจจะ

นำหนังสือเล่มนี้ไปใช้ประกอบการเรียนการสอน อาจต้องมีการอธิบายบริบทและสภาพแวดล้อมประกอบให้ผู้เรียนทราบด้วย

โดยสรุป หนังสือ *สื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีสารสนเทศ* เป็นผลงานที่มีคุณค่าในฐานะตำราพื้นฐานด้านสื่อดิจิทัลที่ครอบคลุมสหสาขา สามารถตอบโจทย์ของผู้ที่สนใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลในลักษณะบูรณาการได้ในทุกระดับเหมาะสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและผู้เริ่มต้นสนใจศึกษาในแนวคิดที่เกี่ยวข้อง หนังสือเล่มนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี แม้ว่าจะมีข้อจำกัดในเชิงการวิเคราะห์เชิงลึก แต่ก็เป็จุดตั้งต้นสำคัญสำหรับการต่อยอดองค์ความรู้ในด้านสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถชี้แนะช่องทางและแนวคิดที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เป็นแหล่งความรู้พื้นฐานที่สำคัญสำหรับการทำความเข้าใจสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบัน และสามารถต่อยอดไปสู่การศึกษาขั้นสูงได้ พร้อมทั้งเป็นช่องทางในการศึกษาเพิ่มเติมสำหรับผู้ที่มีพื้นฐานเรื่องการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาการข้อมูล และสังคมวัฒนธรรมมาแล้วหรือผู้ปฏิบัติงานด้านสื่อและการจัดการเนื้อหาได้โดยตรง ในการทำความเข้าใจแนวโน้มของอุตสาหกรรมและการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค หนังสือเล่มนี้เปรียบเสมือนคู่มือเล่มหนึ่งที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถกลับมาศึกษาเพิ่มเติมได้ในทุกโอกาส