

สังคมวิทยาดิจิทัล : แนวคิดและการนำไปใช้

Digital Sociology : Concept and Application

ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ¹

Thuntuch Viphathphumiprathes

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในมิติต่างๆ ของชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคม สังคมวิทยาในฐานะที่เป็นสาขาวิชาหนึ่งที่กำลังศึกษาเกี่ยวกับสังคม วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ทางสังคม จึงได้พัฒนาแนวคิด สังคมวิทยาดิจิทัลขึ้นมาเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาปรากฏการณ์การใช้สื่อดิจิทัล และผลกระทบที่มีต่อสังคม สำหรับบทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประวัติความเป็นมาของแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัล และอธิบายแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลของ Lupton และการนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ ซึ่งแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) การนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและงานวิชาการ 2) การวิเคราะห์เกี่ยวกับ การใช้สื่อดิจิทัลของผู้คนในสังคม 3) การใช้ข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อการวิจัยทางสังคม และ 4) สังคมวิทยาดิจิทัลเชิงวิพากษ์

คำสำคัญ : สังคมวิทยา สื่อดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล สังคมวิทยาดิจิทัล

Abstract

Digital technologies and digital media have an important role in many dimensions of the lives of most people and social relationships. Sociology as a discipline that focuses on society, everyday life and social relations has

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน

developed the concept of “digital sociology” in order to understand social phenomena of the use of digital technologies and digital media as well as their impact on society. This academic article aims to present the background of the concept of digital sociology and to describe this concept and its application by Lupton which is divided into 4 aspects in terms of 1) digital media for teaching, learning, and academic works; 2) analysis of people’s digital media use; 3) digital data for social research; and 4) critical digital sociology.

Keywords : Sociology, Digital Media, Digital Technologies, Digital Sociology

ความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกก้าวเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานดังที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตอย่างแท้จริง และจะเปลี่ยนโครงสร้างทางสังคมหรือรูปแบบกิจกรรม รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ไปอย่างสิ้นเชิง (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) ดังเห็นได้จากความแพร่หลายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง โดยมีรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายและเพิ่มมากขึ้น เช่น การใช้งานอินเทอร์เน็ต และสมาร์ตโฟน (แสงเดือน ฝ่องพุ่ม, 2556)

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001 เป็นต้นมา เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technologies) และ สื่อดิจิทัล (Digital Media) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คน และส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว สังคม การใช้กิจกรรมในเวลาว่าง การทำงาน การศึกษา และธุรกิจ (Colaiacovo, 2017; Lupton, 2013b) ทั้งนี้ สื่อดิจิทัลบางประเภทได้เลิกความนิยมไปแล้ว เช่น Hi5 แต่สื่อดิจิทัลหลายประเภทยังคงได้รับความนิยมหรือมีบทบาทมาจนถึงปัจจุบัน เช่น Instagram และ Line ดังตัวอย่างในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สื่อดิจิทัล/เทคโนโลยีดิจิทัล และหน้าที่/บทบาท ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001

| ปี ค.ศ. | ชื่อสื่อดิจิทัล/ เทคโนโลยีดิจิทัล | หน้าที่/บทบาท |
|---------|--------------------------------------|---|
| 2001 | Wikipedia | สารานุกรมเสรีแบบออนไลน์ |
| 2003 | iTunes | สำหรับดาวน์โหลดเพลง และภาพยนตร์ |
| 2003 | Hi5 | สำหรับเผยแพร่รูปภาพ การเล่นเกมส์ และการแสดงสถานะ |
| 2004 | Facebook | เครือข่ายสังคมออนไลน์ |
| 2005 | YouTube | สำหรับเผยแพร่วิดีโอ |
| 2005 | Flickr | สำหรับเผยแพร่รูปภาพ |
| 2006 | Twitter | สำหรับการโพสต์ข้อความสั้นๆ (Micro - Blogging) |
| 2007 | Smartphones | สำหรับโทรศัพท์ การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และ การใช้งาน Application (App) |
| 2007 | Tumblr | สำหรับการโพสต์ข้อความสั้นๆ (Micro - Blogging) |
| 2009 | WhatsApp | เป็น Application สำหรับพูดคุยออนไลน์ |
| 2010 | Tablet Computers | สำหรับเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และการใช้งาน Application (App) |
| 2010 | Instagram | สำหรับเผยแพร่รูปภาพและวิดีโอ |
| 2011 | Google+ | เครือข่ายสังคมออนไลน์ |
| 2011 | Line | เครือข่ายสังคมออนไลน์ |
| 2013 | Vine | สำหรับเผยแพร่วิดีโอ |

จากสถานการณ์ดังกล่าว นักสังคมวิทยาจึงมีความสนใจที่จะศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับสังคมดิจิทัล ซึ่งเรียกว่า “สังคมวิทยาดิจิทัล” (Digital Sociology) โดยปัจจุบันสังคมวิทยาดิจิทัลจัดเป็นสาขาหนึ่งในสังคมวิทยาซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาไปที่การใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน และศึกษาถึงพฤติกรรมมนุษย์ ความสัมพันธ์ทางสังคม และตัวตนเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีที่หลากหลาย (Lupton, 2012) สำหรับบทความวิชาการ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประวัติความเป็นมา และลักษณะสำคัญของแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัล ตลอดจนการนำแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลไปใช้

ประวัติความเป็นมาของแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัล

คำว่า “สังคมวิทยาดิจิทัล” (Digital Sociology) ปรากฏใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2009 โดยนักสังคมวิทยาในช่วงนั้นใช้คำดังกล่าวเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ในฐานะที่มีอิทธิพลต่อการวิจัยและการเรียนการสอนทางสังคมวิทยา (Wynn, 2009) ต่อมาในปี ค.ศ. 2010 Neal (2010) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “Expanding Sentience : Introducing Digital Sociology for moving beyond Buzz Metrics in a World of Growing Online Socialization” โดยใช้แนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลในการอธิบายเรื่องธุรกิจโลก จนกระทั่งในปี ค.ศ. 2015 ได้มีการตีพิมพ์หนังสือเรื่อง “Digital Sociology” (Lupton, 2015) และยังมีการจัดงานประชุมทางวิชาการเป็นครั้งแรกในหัวข้อ “Digital Sociology” (CUNY Academic Commons Community Team, 2015)

ถึงแม้ว่าคำว่า “สังคมวิทยาดิจิทัล” จะยังไม่มีการบัญญัติไว้ในสารานุกรมคำศัพท์สังคมวิทยา แต่นักสังคมวิทยาก็ยังคงให้ความสนใจที่จะทำวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและอินเทอร์เน็ต ดังเห็นได้จากการวิจัยเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม (Lupton, 2013a; Lupton, 2013b) เช่น ชุมชนออนไลน์ (Online Communities) และอัตลักษณ์ในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ/โลกไซเบอร์ (Cyberspace and Cyber-Identities) โดยการศึกษาในประเด็นเหล่านี้ บางครั้งอาจใช้คำอื่นแทนคำว่าสังคมวิทยาดิจิทัล เช่น สังคมวิทยาแห่งอินเทอร์เน็ต (Sociology of the Internet) สังคมวิทยาชุมชนออนไลน์ (Sociology of Online Communities) สังคมวิทยาสื่อสังคมออนไลน์ (Sociology of Social Media)

และสังคมวิทยาวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ (Sociology of Cyberculture) สังคมวิทยาอินเทอร์เน็ต (Sociology of the Internet) สังคมวิทยา ICTs (Sociology of ICTs) อินเทอร์เน็ตศึกษา (Internet Studies) สื่อใหม่ศึกษา (New Media Studies) และสังคมวิทยาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sociology) ทั้งนี้ สังคมวิทยาดิจิทัลมีความหมายที่แตกต่างไปจากคำดังกล่าวข้างต้น เนื่องจากสังคมวิทยาดิจิทัลไม่ได้เน้นแค่ประเด็นอินเทอร์เน็ตหรือวัฒนธรรมโลกไซเบอร์เท่านั้น แต่ยังศึกษาถึงผลกระทบของสื่อดิจิทัลในหลากหลายประเภทในปัจจุบัน แนวคิดนี้ยังพยายามที่จะอธิบายถึงการใช้ดิจิทัลในสังคมปัจจุบันในรูปแบบต่างๆ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality : AR)

ลักษณะสำคัญของแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลและการนำไปใช้

แนวคิดทฤษฎีสังคมวิทยาดิจิทัล (Digital Sociology) (Lupton, 2012; Marres, 2017) คือ แนวคิดที่นำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบ พัฒนาการและการใช้สื่อดิจิทัล/เทคโนโลยีในสังคม แนวคิดนี้เห็นว่าสื่อดิจิทัลได้แทรกซึมในชีวิตประจำวันและกลายเป็นมิติสำคัญของผู้คนในการเชื่อมต่อกันและเพื่อรวบรวมข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนส่งผลกระทบต่อคนในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ นักสังคมวิทยาได้นำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ใน 4 ประเด็นหลัก (Greyson, Quan-Haase, Cooke, and Worrall, 2016; Lupton, 2012; Lupton, 2013a) ได้แก่ 1) การนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและงานวิชาการ 2) การวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลของผู้คนในสังคม 3) การใช้ข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อการวิจัยทางสังคม และ 4) สังคมวิทยาดิจิทัลเชิงวิพากษ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและงานวิชาการ

แนวคิดนี้อธิบายว่า สังคมปัจจุบันมีการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการสร้างเครือข่าย การสร้างประวัติ การเผยแพร่งานวิจัยและการสอน เช่น การนำมาใช้ในห้องเรียนเพื่อมอบหมายงานนักศึกษา และการใช้สื่อของนักศึกษาเพื่อรวบรวมและนำเสนอข้อมูลสำหรับตัวอย่างของสื่อดิจิทัลที่นักสังคมวิทยาสามารถนำมาใช้ในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ/วิจัย ค้นหาผลงานทางวิชาการ/วิจัย สร้างเครือข่าย และเพื่อการเรียนการสอนสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้ (Lupton, 2013b)

ตารางที่ 2 สื่อดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนและงานวิชาการ

| สื่อดิจิทัล | วัตถุประสงค์ |
|------------------|---|
| Blogs | สำหรับเผยแพร่ผลงานวิจัย/งานวิชาการ |
| Twitter | สำหรับสร้างเครือข่ายทางวิชาการ เผยแพร่ผลงานวิจัย และแชร์สิ่งที่น่าสนใจทางวิชาการ |
| SlideShare | สำหรับเผยแพร่ผลงานทางวิชาการในลักษณะของ PowerPoint |
| Facebook | สำหรับสร้าง Page ที่เป็นเนื้อหาทางวิชาการ |
| Wikipedia | สำหรับสร้าง/แก้ไขเนื้อหาในสารานุกรมแบบออนไลน์ |
| YouTube | สำหรับเผยแพร่วิดีโอที่ใช้สอนในขณะบรรยาย/ เนื้อหาทางวิชาการ |
| Google Scholar | สำหรับค้นหาผลงานทางวิชาการของนักวิจัยคนอื่นๆ และการสร้างประวัติผลงานการวิจัยของตน |
| Academia.edu | สำหรับสร้างเครือข่าย/เผยแพร่ผลงานวิจัย |
| LinkedIn | สำหรับสร้างเครือข่าย/เผยแพร่ผลงานวิจัย |
| Google Classroom | สำหรับการจัดระบบการเรียนการสอน |

ผู้เขียนขอยกตัวอย่าง Google Classroom ซึ่ง Janzen (2014) อธิบายว่า Google Classroom จัดเป็นเครื่องมือที่ Google นำมาให้บริการ/อำนวยความสะดวกแก่สถาบันการศึกษาต่างๆ เกี่ยวกับการจัดระบบการเรียนการสอน (Google Apps for Education) ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนทางระบบออนไลน์ ซึ่งมีความสะดวกสามารถมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสมาร์ตโฟนได้ ผู้สอนสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้ามาอ่านประกาศ การมอบหมายงานและการส่งงานผ่านระบบหรือกล่าวได้ว่าเป็นในลักษณะ “Paperless Classroom” นอกจากนี้ ยังสามารถใช้

ในการอภิปรายร่วมกันในหัวข้อต่างๆ การติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน การให้ Feedback ต่อผู้เรียน รวมถึงการทำแบบทดสอบ นอกจากนี้ จากการศึกษางานวิจัยของธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2560) ได้มีการนำเสนอสื่อดิจิทัลประเภท Infographic มาใช้ในการเรียนการสอน โดยให้นักศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากสื่อต่างๆ เพื่อนำมาผลิตเป็นสื่อ Infographic ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่เรียนรู้จากการผลิตสื่อ Infographic มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และกลุ่มที่เรียนรู้จากการผลิตสื่อ Infographic มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยธิดา สมบูรณ์ธนากร, วิชญ์วิชญ์ เขาวนิรนาท และสุภาพ กัญญาคำ (2559) พบว่านักเรียนที่เรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติในชั้นเรียน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Jena (2014) ซึ่งพบว่า นักศึกษานำสมาร์ทโฟนมาใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเรียน เช่น การค้นคว้าข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากขึ้น กล่าวโดยสรุป จากงานวิจัยเหล่านี้ ทำให้เห็นได้ว่าปัจจุบันมีแนวโน้มการนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนซึ่งมีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. การวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลของผู้คนในสังคม

แนวคิดนี้อธิบายว่า สังคมวิทยาดิจิทัลสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์พฤติกรรมของคนในสังคมได้ และมองว่าอิทธิพลของสื่อดิจิทัลจะส่งผลกระทบต่อสถาบันทางสังคมต่างๆ ได้แก่ ครอบครัว สื่อมวลชน เศรษฐกิจ การศึกษา (Lupton, 2012; Lupton, 2013a) ผู้เขียนขอยกตัวอย่างงานวิจัยของ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2559) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นคว้าข้อมูลในขณะที่ทำกิจกรรมที่อาจารย์มอบหมาย (ร้อยละ 50.5) และในบางครั้งได้นำสมาร์ทโฟนมาใช้ เพื่อค้นหาเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติมในระหว่างเรียน (ร้อยละ 46.8) นอกจากนี้ นักศึกษานำสมาร์ทโฟนมาใช้ถ่ายรูป PowerPoint ของอาจารย์แทนการจดบันทึกในบางครั้ง (ร้อยละ 47.7) และนำมาใช้เพื่อติดต่อหรือตามเพื่อนให้มาเข้าเรียนบางครั้ง (ร้อยละ 56.7) อย่างไรก็ตาม พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาเวลาน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของคาบเรียนในการแอบใช้สมาร์ทโฟน

โดยไม่เกี่ยวข้องกับการเรียน (ร้อยละ 47.7) โดยมีวัตถุประสงค์ในด้านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก โลก และอินสตาแกรม (ร้อยละ 59.1) ทั้งนี้ ช่วงเวลาที่นักศึกษาส่วนใหญ่ แอบใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียน คือ ช่วงที่อาจารย์เน้นสอนแบบบรรยาย (ร้อยละ 39.6) ซึ่งงานวิจัยนี้ได้ให้ข้อเสนอแนะต่อการปรับวิธีการเรียนการสอนของอาจารย์ให้เข้ากับพฤติกรรมของนักศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยที่อาจารย์ผู้สอนควรตกลงกฎหรือข้อบังคับเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนร่วมกับนักศึกษาอย่างชัดเจน อาจารย์ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนวิธีการสอนโดยลดการบรรยาย และเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนโดยให้นักศึกษาได้ค้นคว้าหรือเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสมาร์ทโฟน และอาจารย์ผู้สอนอาจปรับแผนการสอนรายคาบโดยเพิ่มช่วง “Technology Breaks” กล่าวคือ เป็นการอนุญาตให้นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนได้ในระหว่างการพักช่วงระยะเวลาสั้นๆ ระหว่างเรียนประมาณ 1 - 2 นาที เพื่อให้นักศึกษาได้เช็คข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ และหลังจากนั้นจึงกลับมาเข้าสู่เนื้อหา ของบทเรียนต่อ ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้นักศึกษาแอบใช้ สมาร์ทโฟน และจะช่วยทำให้นักศึกษามีสมาธิในระหว่างเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ จากการศึกษางานวิจัยของภาณุวัฒน์ กองราช (2554) พบว่า วัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมการใช้ Facebook 1 - 5 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่แต่ละครั้ง ใช้เวลา 1 - 3 ชั่วโมง ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่างๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบด้วยการโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความเห็น และการกด Like ทั้งนี้พบว่า วัยรุ่นมีพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติหรือติดการใช้งาน Facebook กล่าวโดยสรุป จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว ทำให้เห็นได้ว่า ปัจจุบันกลุ่มคนโดยเฉพาะวัยรุ่นหรือวัยเรียน มีพฤติกรรมการติดสื่อดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ได้ เช่น ความหมกมุ่นหรือการติดการใช้งานสื่อดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้เกิดการเสียสมาธิในการเรียนได้

3. การใช้ข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อการวิจัยทางสังคม

แนวคิดนี้อธิบายว่า ปัจจุบัน นักสังคมวิทยาสามารถใช้สื่อดิจิทัลในการสำรวจ/เก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยทางสังคม เนื่องจากสื่อดังกล่าวได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของคนและความสัมพันธ์ของคนในสังคมหรือชุมชนมากขึ้น (Lupton, 2012; Lupton, 2013a) เช่น ผู้วิจัยสามารถใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผ่านเทคโนโลยี

สมัยใหม่ ดังเห็นได้จากการใช้สื่อประเภท Google Forms ในการให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามออนไลน์

นอกจากนี้ ยังสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยของกลุ่มตัวอย่างได้จากการโพสต์ข้อความของกลุ่มตัวอย่างในสื่อสังคมออนไลน์ชนิดต่างๆ ได้ เช่น Facebook Instagram และ Twitter หรือกล่าวได้ว่า ปรากฏการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีมากขึ้น ได้ช่วยทำให้นักสังคมวิทยามีวิธีการใหม่ๆ ที่จะศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่ง Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการศึกษาวิจัยที่จะช่วยทำให้นักสังคมวิทยาได้รับข้อมูลทางประชากรศาสตร์ เวลา สถานที่ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน อารมณ์และการแสดงออกในการสื่อสาร และเครือข่ายทางสังคม นอกจากนี้ ยังสามารถศึกษาหัวข้อหรือประเด็นที่กำลังเป็นที่ถกเถียงกันในสังคมปัจจุบันได้ผ่าน Hashtag (#) จากการศึกษางานวิจัยของ Tatomirovic (2016) พบว่า เครื่องหมาย # ไม่ได้เป็นเพียงแค่ภาษาหรือสัญลักษณ์ทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ยังมีความหมายที่สะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีร่วมกัน นอกจากนี้ ยังสะท้อนถึงเจตคติและพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งต้องการที่จะสื่อสารเพียงคำหรือประโยคสั้นๆ มากกว่าประโยคข้อความทั้งหมดทั้งนี้เพื่อดึงดูดความสนใจให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งทำให้รับทราบและกระจายข้อมูลข่าวสารแบบออนไลน์ได้รวดเร็วขึ้น โดยเหมาะกับสถานการณ์ปัจจุบัน

4. สังคมวิทยาดิจิทัลเชิงวิพากษ์

แนวคิดนี้มีความแตกต่างไปจากแนวคิดในข้ออื่นๆ ข้างต้น กล่าวคือ แนวคิดนี้อธิบายว่า จากการที่สังคมวิทยาดิจิทัลได้เสนอแนวคิดและแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคนและสังคมดิจิทัล อย่างไรก็ตาม igit ก็มีการวิพากษ์หรือตั้งข้อสังเกตในประเด็นต่างๆ (Lupton, 2012; Lupton, 2013a) เช่น

1) การวิจัยทางสังคมที่แท้จริงแล้วคืออะไร เพราะความสัมพันธ์ระหว่างคนและแนวทางการศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ได้เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต โดยแทนที่จะเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลจริงๆ ได้กลายมาเป็นความสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลแทน

2) นักสังคมวิทยาจะสามารถเข้าถึงหรือตอบสนองต่อข้อมูลการปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคมผ่านสื่อดิจิทัล ทั้งในระดับจุลภาคและมหภาคได้ทั่วถึงอย่างไร อีกทั้ง

ยังต้องระมัดระวังในการนำข้อมูลดิจิทัลมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการยอมรับในแวดวงวิชาการ

3) นักสังคมวิทยาจะสามารถใช้สื่อดิจิทัลในการนำเสนอผลงานหรือการดำเนินงานวิจัยได้อย่างแท้จริงหรือไม่ อย่างไร

4) อัตลักษณ์และแนวทางการทำงานของนักสังคมวิทยาจะถูกกำหนดโดยเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น กล่าวคือ จะมีเผยแพร่ผลงานวิจัยทางดิจิทัลได้หลากหลายรูปแบบ ที่สำคัญคือ คุณภาพของผลงานของนักสังคมวิทยาจะวัดจากการนำผลงานไปใช้ในการอ้างอิง (Citation Impact)

บทสรุป

สังคมปัจจุบันอยู่ในยุคสังคมดิจิทัลซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลได้เข้ามา มีบทบาทในมิติต่างๆ ของชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคม สังคมวิทยาในฐานะที่เป็นสาขาวิชาหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับสังคม วิถีชีวิต และความสัมพันธ์ทางสังคม จึงได้พัฒนาแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลขึ้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009 เพื่อนำมาใช้ในการศึกษา ปραกฏการณ์การใช้สื่อดิจิทัลและผลกระทบที่มีต่อสังคม ทั้งนี้ นักสังคมวิทยาได้ประยุกต์แนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลไปใช้ใน 4 ประเด็นหลัก คือ 1) การนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนและงานวิชาการในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างเครือข่าย สร้างประวัติ และเผยแพร่งานวิจัย 2) การวิเคราะห์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลของผู้คนในสังคม เช่น การวิเคราะห์พฤติกรรมของคน และอิทธิพลของสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อสถาบันทางสังคม 3) การใช้ข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อการวิจัยทางสังคม เช่น การใช้สื่อดิจิทัลในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย และ 4) สังคมวิทยาดิจิทัลเชิงวิพากษ์ มีการวิพากษ์และตั้งคำถามต่อสาขาวิชาสังคมวิทยา ในหลายประเด็น เช่น ผลงานของนักสังคมวิทยาจะเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับโลกดิจิทัลมากขึ้น โดยคุณภาพของผลงานวิจัยจะวัดจากการได้รับการอ้างอิงในฐานข้อมูลดิจิทัลมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน ก็เกิดข้อคำถามที่ว่า นักสังคมวิทยาเองจะสามารถสร้างผลงานวิจัยโดยใช้ข้อมูลทางดิจิทัลในการเก็บรวบรวมข้อมูลหรือวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างน่าเชื่อถือ

หรือไม่อย่างไร ผู้เขียนมีความเห็นว่า แนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมของไทยในปัจจุบันได้ เนื่องจากอยู่ในยุคที่สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม นอกจากนี้ ผู้เขียนยังเห็นว่า นักวิชาการสาขาอื่นๆ นอกจากสาขาสังคมวิทยา เช่น ศึกษาศาสตร์ มานุษยวิทยา และบริหารธุรกิจ สามารถนำแนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำวิจัยโดยใช้ข้อมูลดิจิทัลในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน ตลอดจนการผลิตผลงานวิจัยเพื่อเผยแพร่ผ่านระบบดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการยอมรับในแวดวงวิชาการและการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). **แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม**. กรุงเทพฯ : กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- ธัญธัช วิภักดิ์ภูมิประเทศ. (2559). พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. **วารสารสุทธิปริทัศน์**, 30(95), 48 - 58.
- _____. (2560). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาประชาคมอาเซียน โดยการเรียนรู้จากการผลิตสื่อ Infographic. **วารสารรังสิตสารสนเทศ**, 23(2), 7 - 20.
- ปิยธิดา สมบูรณ์ธนากร, วิชญ์ชัญญ์ เขาวนีนรนาท และ สุภาพ กัญญาคำ. (2559). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนกรณีศึกษา รายวิชาการใช้โปรแกรมกราฟิกของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยการอาชีพสว่างแดนดิน. **วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**, 6(1), 115 - 123.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). **การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- แสงเดือน ฝ่องพุด. (2556). **สื่อสังคมออนไลน์ : แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้** (online). สืบค้นได้จาก http://digitalasia.co.th/wpcontent/uploads/2016/12/6685991_0_004.pdf. [2560, สิงหาคม 27].
- Colaiacovo, K. (2017). **An Interesting Timeline of the Evolution of Social Media** (online). Retrieved from <https://www.pepperitmarketing.com/facebook/evolution-social-media>. [2018, March 12].
- CUNY Academic Commons Community Team. (2015). **Digital Sociology Mini - Conference at ESS** (online). Retrieved from <http://digsoc.commonsc.gc.cuny.edu/conference-papers-2015>. [2018, March 12].
- Greyson, D., Quan - Haase, A., Cooke, N. A., and Worrall, A. (2016). **Digital Sociology and Information Science Research** (online). Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/pra2.2016.14505301002> [2018, August 10].
- Janzen, M. (2014). **Seven Things You Need to Know about Google Classroom** (online). Retrieved from <http://tlt.psu.edu/2014/12/04/hot-team-google-classroom>. [2018, March 12].
- Jena, R. K. (2014). The Impact and Penetration of Smartphone Usage in Student's Life. **Journal of Business Management**, 8(1), 29 - 35.
- Lupton, D. (2012). **Digital Sociology : An Introduction**. Sydney : University of Sydney.
- _____. (2013a). **Digital Sociology : Beyond the Digital to the Sociological** (online). Retrieved from <https://www.slideshare.net/dlupton/digital-sociolog-beyond-the-digital-to-the-sociological>. [2018, March 12].
- _____. (2013b). **Introducing Digital Sociology** (online). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/248381396_Introducing_digital_sociology. [2018, March 12].

- Lupton, D. (2015). **Digital Sociology**. London : Routledge.
- Marres, N. (2017). **Digital Sociology : The Reinvention of Social Research** (online). Retrieved from <https://www.sociologylens.net/articletypes/opinion/digital-sociology-reinvention-social-research-noortje-marres-digital-technology-contributes-sociology/18108> [2018, August 10].
- Neal, R. (2010). **Expanding Sentience : Introducing Digital Sociology for moving beyond Buzz Metrics in a World of Growing Online Socialization**. NC : Lulu Press.
- Tatomirovic, T. (2016). **Hashtag as a Popular Culture Phenomenon** (online). Retrieved from <https://www.tanjatatomirovic.com/2016/02/09/hashtag-as-a-popular-culture-phenomenon>. [2018, March 12].
- Wynn, J. (2009). Digital Sociology : Emergent Technologies in the Field and the Classroom. **Sociological Forum**, 24(2), 448 - 456.

