

บทที่ 1

สื่อดิจิทัล

ความหมาย

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ เป็นต้น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่างๆ เหล่านั้นมาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

สื่อดิจิทัล เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ราคาถูกลงและรักษาไว้ซึ่งคุณภาพ เพื่อต่อประโยชน์การใช้สอย ที่มากกว่าเดิมและสื่อดิจิทัล (ตรงกันข้ามกับสื่ออนาล็อก) มักหมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล ในปัจจุบัน การเขียนโปรแกรมตั้งอยู่บนพื้นฐานของเลขฐานสอง ในกรณีนี้ ดิจิทัล หมายถึงการแยกแยะระหว่าง " 0" กับ "1" ในการแสดงข้อมูล คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องจักรที่มักจะแปลงข้อมูลดิจิทัลฐานสองแล้วจึงแสดงชั้นของเครื่องประมวลผลชั้นของข้อมูลดิจิทัลที่เหนือกว่า สื่อดิจิทัล เช่นเดียวกับสื่อเสียง วิดีโอ หรือเนื้อหาดิจิทัลอื่น ๆ สามารถถูกสร้างขึ้น อ้างอิงถึงและได้รับการแจกจ่ายผ่านทางเครื่องประมวลผลข้อมูลดิจิทัล สื่อดิจิทัลได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงเมื่อเทียบกับสื่ออนาล็อก (ไพฑูรย์, 2559)

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

ไพฑูรย์ (2559) ได้รายงานว่ องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล เบื้องต้นจึงน่าจะเป็นอย่างเดียวกันกับ องค์ประกอบเบื้องต้นของ มัลติมีเดียด้วย ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ 1. ข้อความ (Text) 2. เสียง (Audio) 3. ภาพนิ่ง (Image) 4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) 5. ภาพวิดีโอ (Video)

1. ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัว เก็บในรหัส เช่น ASCII

1.2 ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพ เป็นข้อความปกติได้ โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้

1.3 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงก์ หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่นๆ ได้

2. เสียง ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล ซึ่งสามารถเล่นกลับไปได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ชมมากกว่าข้อความหรือภาพหนึ่งดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

3. ภาพนิ่ง เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

4. ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

5. วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาที

อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลงนั่นเอง

รูปแบบของสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย

1. CD Training คือ การสร้าง สื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้ในการสอนการใช้งาน จะเป็น การสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น สอนการใช้โปรแกรม Microsoft Word เป็นต้น นอกจากนั้น CD Training ยังครอบคลุมไปถึงเรื่องการสอนการทำงานของโปรแกรมต่างๆ จะใช้เป็นการสาธิตการทำงานของโปรแกรมเป็นต้น
2. CD Presentation คือ การสร้างเป็นสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้สำหรับในการนำเสนอ ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น นำเสนอข้อมูลในที่ประชุม นำเสนอข้อมูลบริษัท ที่เรียกว่า Company Profile
3. VCD /DVD คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น CD ภาพยนตร์ ที่มีการตัดต่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็น Movie Clip แล้วนำมาจัดเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ 1 เรื่อง เป็นต้น
4. E-book และ E-document คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะที่เป็น การทำเป็นหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถสร้างโดยการแปลงไฟล์เอกสารต่าง ๆ ให้เป็นWebpage หรือเป็น PDF File เป็นต้น

บทบาทของสื่อดิจิทัล

จากการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วิถีการดำเนินชีวิตแบบดิจิทัล นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา สื่อใหม่ (New media) เป็นคำที่คนทั่วไปใช้เรียกสื่อดิจิทัลที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นสื่อที่เปลี่ยนบทบาทของผู้บริโภคให้มีการสื่อสารแบบสองทิศทาง (Two way communication) ทั้งการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร และระหว่างผู้รับสารด้วยกันเอง ทุกวันนี้ สื่อดิจิทัลกำลังจะกลายเป็นบรรทัดฐานใหม่ เป็นสื่อสารมวลชนหลักที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก ทั้งในระดับประเทศและระดับโลก

Vivian (2013, อ้างใน ณิชรา, 2558) ได้แบ่งประเภทของสื่อดิจิทัลได้ดังต่อไปนี้

1. **เบราว์เซอร์ (browser)** เป็นชุดคำสั่งในคอมพิวเตอร์ที่ใช้เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต ใช้เปิดดูเว็บไซต์ต่างๆที่มีอยู่มากมายนับไม่ถ้วน ติดตั้งอยู่ในคอมพิวเตอร์ใช้งานง่ายเพียงแค่นี้แล้วคลิกเข้าไปก็จะปรากฏหน้าตาเว็บไซต์ขึ้นมาซึ่งเป็นโปรแกรมที่ไม่มีค่าใช้จ่ายใครก็ตามที่มีคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือก็สามารถเข้าสู่โลกข้อมูลข่าวสารได้ (Vivian, 2013 อ้างใน ณิชรา, 2558) browser แรกที่ถือกำเนิดขึ้นมาคือ Netscape หลังจากนั้นบริษัทต่างๆก็ได้ผลิต browser ขึ้นอื่นๆขึ้นมาอีกเช่น Microsoft Internet explorer, Mozilla Firefox, Safari, Google Chrome และ ฯลฯ นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีการติดตั้งเบราว์เซอร์ภายในโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนทำให้สามารถพาเข้าสู่หน้าเว็บไซต์ได้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา

2. **เอนจิน (Search Engine)** เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะค้นหาและเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีอยู่มากมายในอินเทอร์เน็ตโดยจากคําคำสำคัญที่ผู้ใช้งานใส่ข้อมูลลงไปและจะประมวลผลออกมาเป็น

ลำดับเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องในปัจจุบันโปรแกรมค้นหาที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ Google นอกจากนี้ก็มี Bing Yahoo, Baidu, Ask, Aol search now เป็นต้น Google คือโปรแกรมค้นหาที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด มีการพัฒนาโปรแกรมให้มีความละเอียดในการทำงานสามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว เป็นโปรแกรมค้นหาที่มีการสะสมไฟล์อ้างอิงไว้เป็นปริมาณมากข้อมูลอัปเดตเป็นปัจจุบันและจัดระบบข้อมูลตามความถี่ของคำสำคัญที่ปรากฏอยู่ตามหน้าเว็บไซต์โปรแกรมค้นหาไม่ได้มีแค่เพียงประโยชน์อย่างน่าเหลือเชื่อเท่านั้นหากแต่ยังให้บริการแบบไม่คิดค่าใช้จ่ายสำหรับทุกคนอีกด้วย

3. Email เป็นหนึ่งในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอันดับต้นๆมาจก electronic mail ในทุกวันนี้ทุกๆคนที่มีคอมพิวเตอร์และมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตอนมีสิทธิ์ที่จะรับส่งข้อความผ่านทางอีเมลติดต่อไปยังผู้คนที่อาศัยอยู่อีกมุมโลกถ้าผู้นำมีอุปกรณ์เชื่อมต่อเหมือนกันอีเมลจึงกลายเป็นสื่อดิจิทัลขั้นพื้นฐานและมีระบบการทำงานที่เป็นสากลเข้ามามีบทบาทมากขึ้นแ ทนการส่งไปรษณียบแบบดั้งเดิม ข้อดีของอีเมล คือความสามารถในการส่งข้อความที่รวดเร็วส่งตรงไปยังผู้จดหมายต้องพุดกลับไปทันทีโดยผู้รับไม่จำเป็นต้องอยู่รอรับและสามารถทิ้งไว้เปิดอ่านในภายหลังได้

4. Texting โปรแกรมสนทนา เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบมาจากอีเมลส่วนใหญ่ใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน จุดเด่นคือการรับส่งข้อความแชทระหว่างอุปกรณ์ดิจิทัล ของผู้ส่งและผู้รับโดยมีสื่อกลางอินเทอร์เน็ตข้อความที่ถูกส่งไปจะปรากฏอยู่บนหน้าจอของอุปกรณ์อีกครั้งหนึ่ง และผู้รับสามารถอ่านได้ทันทีหรือเก็บไว้อ่านในภายหลังได้นอกจากนี้จัดการใช้งานโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนที่เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ย่อมส่งผลให้มีการใช้งานข้อความสนทนาเพิ่มสูงมากขึ้นด้วยโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนคนหนุ่มสาวที่มีการใช้งานเพื่อการพูดคุยกับคุณเพื่อนเสมอเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลแต่ในภายหลังบริษัทหรือองค์กรต่างๆ ก็ใช้โปรแกรมสนทนาเพื่อใช้แจ้งเตือนหรือการส่งข่าวสารที่กำลังจะเกิดขึ้นไปยังผู้บริโภคอีกด้วย

5. Web 2.0 เว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา การพัฒนาเว็บไซต์ในปัจจุบันนี้ได้ก้าวข้ามผ่านเว็บ 1.0 ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานอ่านหรือดูเท่านั้นเป็นสื่อที่มีการติดต่อสื่อสารได้ทิศทางเดียวในปัจจุบันได้เข้ามาสู่ยุคเว็บ 2.0 ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปสร้างสรรค์เนื้อหาแบ่งปันข้อมูลข่าวสารความรู้และประสบการณ์ในเว็บไซด์เหล่านี้ได้และยังเปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบที่หลากหลายระหว่างผู้ใช้งานด้วยกันอีกด้วย O'Reilly (2005) เป็นผู้ที่ยึดบัญญัติคำศัพท์คำว่าเว็บ 2.0 ขึ้นมาโดยให้คำจำกัดความว่าเป็นเครือข่ายที่เป็นแพลตฟอร์ม มีความครอบคลุมอุปกรณ์เชื่อมต่อทั้งหมดมีการใช้งานเพื่อสร้างประโยชน์อย่างสูงสุดภายในเว็บไซด์มีการอัปเดตข้อมูลอย่างต่อเนื่องเพื่อทำให้คนมาใช้งานมากขึ้นร่วมบริโศกร่วมผสมผสานข้อมูลอันมาจากหลากหลายแหล่งที่มารวมไปถึงจากผู้ใช้งานที่มีความอิสระจากกันในขณะที่เดียวกันก็ยังอนุญาตให้ผู้ใช้งานคนอื่นมาปรับประสมข้อมูลของเราได้อีกทั้งยังเป็นการสร้างโครงสร้างเครือข่ายจากการมีส่วนร่วม (Architecture of participation) และยังสร้างประสบการณ์การใช้งานให้กับผู้ใช้งานซึ่งเป็นจุดที่แตกต่างจากเว็บ 1.0 หนึ่งในปรากฏการณ์ที่สำคัญอันเป็นผลมาจากการเกิดเว็บ 2.0 นั้นคือก่อให้เกิดเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา (User generated content) หรือ (Consumer

generated content) และเกิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ในรูปแบบต่างๆมากมาย (เคนท์ เวอร์โทม และเอียน เฟนวิก, 2551) อันเป็นเว็บไซต์แบบที่เราใช้กันอยู่ในปัจจุบันนั่นเอง

นอกจากนี้ Vivian (2013, อ้างใน ณิชรา, 2558) ได้ทำการศึกษาและแบ่งแยกประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นห้าประเภทดังนี้

1. **วิกิพีเดีย (wikipedia)** เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถสร้าง กำจัด หรือ ปรับปรุงเนื้อหา (content) โดยไม่จำเป็นต้องทำการสมัครสมาชิก เปรียบเสมือนเป็นสารานุกรมแบบออนไลน์ที่เปิดให้ใช้บริการฟรี ซึ่งเนื้อหาในด้านนี้จะได้มาจากผู้ใช้งานหลายคนในลักษณะอาสาสมัครซึ่งเรียนกว่า Wikipedians โดยในส่วนการร่วมกันสร้างสรรค์ข้อมูลท้องถิ่นนั้น เว็บไซต์วิกิพีเดียได้ตั้งหน้าเว็บ ขึ้นมาโดยมีเป้าหมายที่จะให้บริการข้อมูลท้องถิ่นที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ข้อมูลเป็นปัจจุบันและน่าเชื่อถือ อาศัยความร่วมมือกันสร้างสรรค์เนื้อหาจากผู้ใช้งานที่เป็นนักเดินทางท้องถิ่นทั่วโลก ผู้ใช้สามารถเพิ่มเติม ลบและเปลี่ยนแปลงข้อมูลอยู่ในเว็บไซต์ได้

อย่างไรก็ตาม เว็บไซต์นี้มีข้อเสียเช่นกัน นั่นคือ ความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล ที่อาจจะไม่ดีเท่าเว็บไซต์อื่นๆ และเปิดโอกาสให้มีการแอบแฝงโฆษณา ใส่ข้อมูลของสินค้าหรือบริการของบริษัทหรือตราสินค้าได้ ด้วยเหตุนี้ ข้อมูลที่ได้จากวิกิพีเดียจึงยังไม่ใช่ที่ยอมรับการใช้อ้างอิงสำหรับการศึกษาและวิจัย

2. **ชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)** เป็นการรวมตัวของกลุ่มคนทางโลกออนไลน์ ที่มีจุดประสงค์ร่วมกัน เป็นสถานที่เสมือนจริงที่เกิดความสัมพันธ์ขึ้นในกลุ่มคน อันก่อให้เกิดความหมายเชิงอารมณ์ของการเป็นส่วนหนึ่งในชุมชน ซึ่งชุมชนเสมือนจริงมีความแตกต่างจากสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่นๆ ตรงที่ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้อาจจะไม่ได้มีพื้นฐานจากความสนใจในเรื่องเดียวกันก็ได้ ดังนั้น ชุมชนเสมือนจริงจึงรวมถึง บล็อก (Blog) เว็บไซต์รีวิวเชิงพาณิชย์ และกระดานสนทนา (Webboard)

2.1 **บล็อก (Blog)** มาจากคำว่า web log ซึ่งหมายถึง สมุดบันทึกประจำวันหรือไดอารี่ออนไลน์ (อ้างอิง) เป็นเว็บไซต์ที่ควบคุมโดยบุคคลซึ่งนิยมเรียกกันว่า บล็อกเกอร์ (blogger) ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลข่าวสารต่างๆ โดยรายการบทความจะเรียงตามลำดับเหตุการณ์ (Kaplan & Haenlein, 2010; OECD, 2007, as cited in Minazzi, 2015) เรื่องราวในบล็อกจะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับประสบการณ์ส่วนบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์กับบล็อกเกอร์คนอื่นๆ โดยการคอมเมนต์ หรือแบ่งปันประสบการณ์ของเขา ด้วยเหตุนี้จึงเป็นการช่วยกันสร้างชุมชนเสมือนจริงนี้ให้เติบโตขึ้นมา

บล็อกสามารถแยกเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่ 1) บล็อกส่วนตัว เป็นบล็อกของบุคคล ถ่ายทอดเรื่องที่เป็นการรู้สึกนึกคิดของเรา เช่น เรื่องบริษัท สินค้า ตราสินค้า จุดหมายการเดินทาง ฯลฯ ในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ 2) บล็อกองค์กร เป็นบล็อกที่ดำเนินการโดยองค์กรหรือบริษัท เพื่อแสดงความตั้งใจหรือความปรารถนาของบริษัทหรือตราสินค้า ที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์และเข้าถึงลูกค้า หรือพนักงานในบริษัท

ในปัจจุบันมีโปรแกรมสำเร็จรูปจำนวนมากที่สามารถสร้างบล็อกได้โดยไม่ต้องเสียค่าธรรมเนียม และมีการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ทำให้การสร้างบล็อกเป็นประเพณีนิยมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก

2.2 กระดานสนทนา (web board) ลักษณะของเว็บไซต์ที่ใช้สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การพูดคุยสนทนา อภิปราย สอบถามความคิดเห็น โดยแต่ละหัวข้อของบทสนทนาจะเรียกว่า “กระทู้” บางเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นชุมชนออนไลน์ขนาดใหญ่แบ่งเป็นห้องสนทนาย่อยๆ อีกที โดยแบ่งตามประเภทเนื้อหาที่ผู้คนในเว็บบอร์ดนั้นมีความสนใจ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์พันทิป.com

3. ชุมชนเชิงเนื้อหา (Content Community) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานได้แบ่งปันข้อมูลข่าวสารกับเครือข่ายสมาชิกของเรา ด้วยเนื้อหา ในหลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น ข้อความ รูปภาพ (Instagram, pinterest) วิดีโอ (Youtube) โดยเนื้อหาเหล่านี้สามารถตั้งค่าเป็น ส่วนตัว ที่ผู้ที่อยู่ในเครือข่ายเราเท่านั้นจะสามารถมองเห็นเนื้อหานี้ได้ หรือตั้งค่าเป็น สาธารณะ ที่เปิดให้ผู้คนทั่วไปมองเห็นเนื้อหานี้ได้ (Minazzi, 2015)

ในประเทศไทย ชุมชนเชิงเนื้อหาที่โดดเด่นและมีผู้ใช้งานจำนวนมาก คือ เว็บไซต์ Youtube และ แอปพลิเคชัน Instagram โดยเว็บไซต์ Youtube ในปัจจุบันนี้เปิดโอกาสให้องค์กรหรือตราสินค้า รวมไปถึงบุคคลสามารถเปิด ช่องรายการ ของตนเองเพื่อเผยแพร่คลิปวิดีโอที่ตนเองสร้างขึ้นมาได้ ผู้ใช้งานที่สนใจในเนื้อหาของผู้สร้างท่านใด ก็สามารถกดสมัครเป็นสมาชิกเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารได้ ส่วนแอปพลิเคชัน Instagram เป็นชุมชนที่ผู้ใช้งานแบ่งปันรูปภาพแลภาพถ่ายในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการใช้งานผ่านอุปกรณ์พกพาอย่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งผู้ใช้งานสามารถกดติดตาม ผู้ใช้งานคนอื่นและเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานคนอื่นได้ติดตามกลับได้

4. เครือข่ายสังคม (Social Networking Sites) เป็นเว็บไซต์ที่ให้สมาชิกในเครือข่ายติดต่อและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ โดยการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาที่เป็นทั้งข้อความ ภาพ วิดีโอ ฯลฯ ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกันด้วยวิธีการโพสต์ การคอมเมนต์และการส่งข้อความ ที่จะสื่อสารเฉพาะเพื่อนคนใดคนหนึ่งโดยตรง เช่น เฟสบุ๊ก และทวิตเตอร์

4.1 เฟซบุ๊ก (Facebook) หนึ่งในสังคมออนไลน์ที่มีการใช้อย่างแพร่หลาย เริ่มแรกเฟซบุ๊กจะใช้งานเพื่อความบันเทิงและสื่อสารกันภายในกลุ่มเพื่อน แต่ภายหลังนั้นบริบทการใช้งานก็เปลี่ยนแปลงไป ด้วยกับการพัฒนาของเฟซบุ๊ก ที่อนุญาตให้องค์กรหรือตราสินค้าต่างๆ มาสร้างเพจของตนเองได้ เพื่อใช้เป็นช่องทางติดต่อและสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า หากผู้ใช้งานหรือลูกค้าต้องการที่จะรับข้อมูลข่าวสารของทางเพจก็ทำได้ด้วยการกดไลค์เพจนั้น นอกจากประโยชน์ในการสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวแล้ว การที่บริษัทมีการใช้เฟซบุ๊กยังเป็นการกระตุ้นยอดขายได้อีกด้วย

4.2 ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นการผสมผสานระหว่างเว็บไซต์เครือข่ายสังคม และบล็อก รูปแบบหลักการคล้ายกับบล็อกทั่วไป แต่จำกัดข้อความในเนื้อหาให้ใช้เพียงประโยคสั้นๆ เพียงโพสละ 140

ตัวอักษร เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีจุดเด่นอยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานที่ไม่จำเป็นต้องได้รับการตอบสนองกลับ กล่าวคือ ผู้ใช้งานซึ่งเรียกกันว่า ผู้ติดตาม สามารถตามโพสของผู้ใช้งานคนอื่นๆ ได้โดยไม่จำเป็นต้องถูกติดตามกลับจากพวกเขาเหล่านั้น ผู้ติดตามจะได้รับข้อความหรือ tweet จากคนที่พวกเขาติดตามอยู่ และถ้าผู้ติดตามคิดว่าข้อมูลนี้น่าสนใจหรือคุ้มค่าต่อการแบ่งปันในเครือข่ายของเขา ก็จะกด retweet เพื่อเผยแพร่ข้อมูล

สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลต่างๆ มีความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาที่มีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลต่างๆ และการติดต่อสื่อสารของผู้คนทั่วโลก เทคโนโลยีทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ ใส่ใจ ศึกษาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น สื่อดิจิทัลที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเช่น บล็อก ทวิตเตอร์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน ยูทูบ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาและมีความรู้ความสามารถทางภาษาอังกฤษที่จะสามารถนำไปใช้ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ ข้อมูลต่างๆ ได้ด้วยตนเอง เกิดทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำไปดำรงชีพในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

การใช้งานเทคโนโลยีในปัจจุบันผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ สื่อดิจิทัล และซอฟต์แวร์ มีบทบาทเป็นอย่างยิ่งในชีวิตมนุษย์โดยเฉพาะมีความสำคัญต่อการศึกษาเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนภาษา เป็นเครื่องมือในการฝึกฝนทักษะทางภาษาที่สำคัญของครูในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของตนเอง เพื่อที่จะได้ต้นแบบของการฝึกฝนทางแบบทางภาษาจากเจ้าของภาษา การพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะทางภาษา เทคโนโลยีจึงมีบทบาทเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูจะเป็นผู้สอนเพียงอย่างเดียวไม่ได้

สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท แต่ จิราธรณ์ ประยูรวงศ์ (2019) ได้แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. **บล็อก (Blog)** คือ เว็บไซต์รูปแบบหนึ่งให้บริการสำหรับบุคคลทั่วไปที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ นำเสนอความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ตนเองรู้หรือสิ่งที่ตนเองสนใจเพื่อแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น จึงได้สร้างและเขียนบล็อกของตนเองขึ้นมาที่มีลักษณะคล้ายกับการเขียนไดอารี่หรือบันทึกส่วนตัว ซึ่งได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นบล็อก เช่น Gotoknow, wordpress, blogger, Bloggang เป็นต้น ปัจจุบันบล็อกนั้นสามารถที่จะแสดงรูปภาพ ไฟล์เสียง หรือไฟล์วิดีโอได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถสร้างบล็อกส่วนตัวเพื่อทำแฟ้มสะสมงาน การบ้านหรืองานกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เข้ามาอ่านแสดงความคิดเห็นหรือให้ผลสะท้อนกลับ (feedback) ข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่องานเขียน

Thanathiti & Soranastaporn (2018) ได้ศึกษาเรื่องโอกาสและความท้าทายในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยในยุคดิจิทัล ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การนำบล็อกมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้นและสามารถพัฒนา

ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษระดับย่อหน้าของนักศึกษาเพิ่มขึ้นได้ การนำเว็บบล็อกเข้ามาใช้ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและเกิดแรงจูงใจการสืบค้นศึกษา ค้นคว้าองค์ความรู้จากระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น

การนำเว็บบล็อกมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสามารถทำได้โดยการ

1. ผู้เรียนใช้บล็อกในการโพสต์งานหรือการบ้านเกี่ยวกับภาษาอังกฤษที่ได้รับมอบหมายจากครูผู้สอน
2. ผู้เรียนใช้บล็อกในการฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ เช่น การเขียนบรรยาย เล่าเรื่อง กิจกรรมและประสบการณ์ หรือความประทับใจ

2. ไมโครบล็อก (Micro Blog) เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog มีการแสดงหัวข้อและความคิดเห็นที่กระชับ เป็นข้อความสั้น ที่จำกัดขนาดของข้อความที่เขียน เช่น Twitter, Tumblr และ Instagram

Twitter คือ บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จำพวกไมโครบล็อก โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร เป็นการว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ในช่วงนั้น หรือ การรีทวีต (Retweet) ส่งต่อข่าวสารที่น่าสนใจของคนอื่นได้ด้วย การใช้ไมโครบล็อกในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอาจเป็นไปในรูปแบบการพัฒนาทักษะคำศัพท์ ผู้สอนอาจโพสต์คำศัพท์มา 1 คำแล้วให้ผู้เรียน Retweet ประเภทคำเหมือน (Synonyms) หรือ คำตรงข้าม (Antonyms) นอกจากนี้ การใช้ทวีตเตอร์ยังสามารถเอามาปรับใช้กับทักษะการเขียนโดยการระดมสมองช่วยกันคิดหัวข้อที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน หรือแม้กระทั่งทักษะการอ่านได้เช่นเดียวกัน

3. เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) คือ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ถูกเขียนขึ้นมาสำหรับการใช้งานเว็บเพจ ต่างๆ สามารถเข้าถึงด้วยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เว็บแอปพลิเคชันเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการดูแลและอัปเดตข้อมูลโดยไม่ต้องไปนำแจกจ่ายหรือติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่อง เว็บแอปพลิเคชันที่นิยมนำมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้แก่ EDpuzzle, Quizlet, Edmodo และอื่นๆ เป็นต้น

4. สื่อแบ่งปัน (Media Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้อัพโหลดรูปภาพ วิดีโอ หรือเพลงเพื่อแบ่งปันหรือเผยแพร่ให้กับสมาชิกหรือสาธารณชนทั่วไป ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็น Media Sharing เช่น Youtube, Vimeo, Veoh, Flickr และ Snapfish เป็นต้น ในขณะที่ Youtube เป็น Media Sharing ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อ Youtube นั้น สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น ผู้เรียนอาจฝึกพูดตามบทสนทนาที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่อัปโหลดบน Youtube หรือพูดตามบทสนทนาต่างๆ ไปที่ครูผู้สอนได้ลงไว้จากหลากหลายช่องทาง นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการพูด โดยเลือกบางตอนของภาพยนตร์ที่สนใจและเหมาะสม จากนั้นให้ถอดเสียงภาพยนตร์ออกเป็นข้อความแล้วให้ฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์ และอัดเสียงของตนเองลงไปในการคลิปวิดีโอและแสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในภาพยนตร์ อีกทั้งยังสามารถฝึกทักษะการอ่านและการเขียน โดยการฟังคลิปวิดีโอที่เป็นการบรรยายให้ความรู้อย่าง TED Talks จากนั้นให้จดบันทึกรายละเอียดและประเด็นสำคัญของคลิปวิดีโอ และเขียนสรุปความและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนๆ ในชั้นเรียน หรืออาจจะเขียนเรียงความจากข้อมูลที่ได้บันทึกไว้ เป็นต้น

อ้างอิง

จิรารัตน์ ประยูรวงษ์. 2562. Digital Learning การเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21. วาร
บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์. Vol.13(1). 210-223.

ณิศรา ศรีพลอยรุ่ง. 2558. การใช้สื่อดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวของกลุ่มดิจิทัลไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญา
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ มะณู. (2559). สื่อดิจิทัล (Digital Media). ค้นหาเมื่อวันที่ 02 ธันวาคม 2562 เวลา 12.35 น.
<https://sites.google.com/a/esdc.go.th/paitoon/sux-dicithal>

ไม่ปรากฏผู้แต่ง. สื่อดิจิทัล. ค้นหาจาก <https://sites.google.com/site/digital57402/sux-dicithal>