

สังคมออนไลน์

เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล

The Social network

for improving life and digital economy



รศ.ดร.แสงเทียน อยู่ตา

ดร.สัทธิสวรรค์ ทรงสิริวรกุล

สังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล

The Social network for improving life and digital economy



รองศาสตราจารย์ ดร.แสงเทียน อยู่เถา

ดร.ศักดิ์สิวรรณ ทรงสิริวรกุล

พิมพ์ครั้งที่ 1

กุมภาพันธ์ 2566

สังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล

The Social network for improving life and digital economy

พิมพ์ครั้งแรก กุมภาพันธ์ พุทธศักราช 2566

ลิขสิทธิ์ของ แสงเทียน อยู่เถา และ สักดิ์สิวรรณ ทรงสิริวรกุล

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

แสงเทียน อยู่เถา,

สังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล.

--นครปฐม : คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์,

มหาวิทยาลัยมหิดล, 2566.

214 หน้า

1. สังคมออนไลน์ 2. เทคโนโลยีสารสนเทศ -- แงเศรษฐกิจ.

I. สักดิ์สิวรรณ ทรงสิริวรกุล, ผู้แต่งร่วม. II. ชื่อเรื่อง.

004.678

ISBN 978-616-443-782-1

ศิลปกรรม พฤษดิย์กาย อยู่เถา

พิสูจน์อักษร เทพสัญญา ทรงสิริวรกุล

จัดพิมพ์โดย คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

พิมพ์ที่ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

999 ตำบลศาลาษา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

คำนิยม

หนังสือเล่มนี้มีคุณค่ายิ่งนัก คนอ่านจะได้มองเห็นอย่างชัดเจนว่าโลกเราใบนี้เปลี่ยนแปลงไปอย่างไรด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และเราจะก้าวไปกับการเปลี่ยนแปลงนี้อย่างไร ทั้งในด้านการดำรงชีวิตและการดำรงอาชีพการงาน เราจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ เพราะวิวัฒนาการของเทคโนโลยีนั้นเป็นคาบสองคม หนังสือเล่มนี้จะทำให้เราได้เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

ไม่เพียงแต่เราจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์สำหรับการดำเนินชีวิตเท่านั้น เรายังจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีในการดำเนินธุรกิจ ทั้งด้านการตลาด การสร้างตราสินค้าที่จะสร้างความแข็งแกร่งให้แก่เศรษฐกิจของประเทศ ที่สำคัญคือเราจะได้เรียนรู้ยุทธวิธีในการสร้างเนื้อหาบนพื้นที่ดิจิทัลในการดำเนินธุรกิจ ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ หนังสือเล่มนี้นอกจากให้ความสำคัญกับการเป็นมืออาชีพในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว เรายังจะได้เรียนรู้กฎกติกาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามหลักนิติธรรมและจริยธรรมที่เป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งของการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคนี้

หนังสือเล่มนี้ขึ้นหนึ่งในเนื้อหาว่าด้วย “การพัฒนา” ชีวิตและการประกอบอาชีพที่มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพในยุคสังคมออนไลน์ที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ด้วยความชื่นชม



รองศาสตราจารย์ ดร.เสรี วงษ์มณฑา

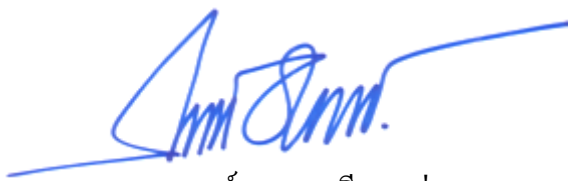
นักวิชาการด้านการตลาดและการสื่อสาร

คำนำ

หนังสือสำหรับรายวิชาหรือตำรา สังกมออนไลน์เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการศึกษาในรายวิชาสังกมออนไลน์เพื่อพัฒนาชีวิตและเศรษฐกิจดิจิทัล และสำหรับผู้ที่จะศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวโน้มและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร โลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสารทั้งสื่อมวลชนและสื่อสมัยใหม่ สังกมออนไลน์ สังคมเสมือน ปัญหาการออนไลน์ ธุรกิจออนไลน์ในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล การสร้างแบรนด์ ระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่าย แสง สี เสียงในการสร้างและการจัดการสื่อออนไลน์ ทั้งเนื้อหา ภาพลักษณ์ การสร้างตัวตนรวมทั้งระเบียบกฎหมาย ในการก้าวสู่มืออาชีพในการออนไลน์

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณเจ้าของผลงานที่ทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษา ค้นคว้า เพื่อใช้ประกอบการเขียนตำราเล่มนี้ทุกท่าน มา ณ โอกาสนี้ด้วย

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะจะเป็นประโยชน์กับผู้ที่ได้ศึกษา จากตำราเล่มนี้ และข้าพเจ้าจะศึกษา ค้นคว้า เพิ่มเติมเพื่อจัดทำหนังสือและตำราสำหรับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่และดิจิทัลเพิ่มเติมในโอกาสต่อไป หากมีข้อผิดพลาดใด ข้าพเจ้าต้องขอภัยมา ณ โอกาสนี้



รองศาสตราจารย์ ดร.แสงเทียน อยู่เถา

ภาควิชาสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหิดล

กุมภาพันธ์ 2566

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 โลกเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน	11-31
1.1 การเข้าสู่โลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร	11-15
1.2 การก้าวไปของ Mass media and New media	16-27
1.3 สังคมเสมือน (Virtual Social)	27-31
บทที่ 2 จากสังคมสู่สังคมออนไลน์ในยุคดิจิทัล	32-45
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสังคม	32-41
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์	41-45
บทที่ 3 ปัญหา อุปสรรค และการจัดการออนไลน์ให้มีประโยชน์และมีประสิทธิภาพ	46-55
3.1 ปัญหา อุปสรรค ในการออนไลน์	46-49
3.2 การจัดการออนไลน์ให้มีประโยชน์และมีประสิทธิภาพ	50-55
บทที่ 4 แนวคิดและทฤษฎีการตลาด ธุรกิจออนไลน์ และแนวคิดระบบเศรษฐกิจยุคดิจิทัล	56-74
4.1 แนวคิดและทฤษฎีการตลาด ธุรกิจออนไลน์	56-61
4.2 แนวคิดระบบเศรษฐกิจยุคดิจิทัล	61-74
บทที่ 5 การสร้างแบรนด์ในธุรกิจออนไลน์และในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล	75-80
5.1 แนวคิดและทฤษฎีการสร้างแบรนด์	75-77
5.2 การสร้างแบรนด์ในธุรกิจออนไลน์และในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล	78-80
บทที่ 6 เทคโนโลยีในการสร้างภาพนิ่ง แบนเนอร์ คลิป สำหรับสังคมออนไลน์	81-129
6.1 ระบบคอมพิวเตอร์ และเครือข่าย	81-89
6.2 โปรแกรมสำหรับการจัดการออนไลน์	89-97

	หน้า
6.3 กล้อง และอุปกรณ์นำภาพเคลื่อนไหวสู่ระบบ	97-108
6.4 ระบบแสง สี เสียง	108-129
บทที่ 7 การบันทึก การเผยแพร่ และ จัดการระบบสื่อเพื่อการออนไลน์	130-138
7.1 การบันทึก การเผยแพร่ เพื่อการออนไลน์	130-134
7.2 การจัดการระบบสื่อเพื่อการออนไลน์	135-138
บทที่ 8 กฎหมาย จริยธรรม และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการออนไลน์	139-155
8.1 กฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการออนไลน์	139-151
8.2 จริยธรรม และระเบียบกฎเกณฑ์ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการออนไลน์	152-155
บทที่ 9 การจัดทำเนื้อหา (Contents) ออนไลน์ การสร้างภาพลักษณ์ และการสร้างตัวตนที่ดีในสังคมออนไลน์	156-161
9.1 หลักการและจัดทำเนื้อหา (Contents) ออนไลน์	156-159
9.2 การสร้างภาพลักษณ์ และการสร้างตัวตนที่ดีในสังคมออนไลน์	159-161
บทที่ 10 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาการออนไลน์ การปรับปรุง การนำเสนอ และการบูรณาการเพื่อการเผยแพร่ออนไลน์	162-187
10.1 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาการดำเนินการออนไลน์	162-164
10.2 การปรับปรุงการออกแบบชิ้นงานเพื่อการออนไลน์	164-169
10.3 การประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีเพื่อการออกแบบและการนำเสนอออนไลน์	169-172

	หน้า
10.4 การบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสังคมออนไลน์ เพื่อการเผยแพร่	172-187
บรรณานุกรม	188-197
ดัชนีคำ	198-212
ประวัติผู้เขียน	213-214

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงค่าสรุปจากโปรแกรมตัวอย่าง 5 โปรแกรม	93-94
ตารางที่ 2 แสดงค่าค่าความละเอียดและจำนวนพิกเซลในแต่ละค่า	170

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงการนำข้อมูลจากสื่อมวลชนมาเผยแพร่ในสื่อใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงแรกๆ ของการเริ่มใช้สื่อใหม่	26
ภาพที่ 2 แสดงการนำข้อมูลจากสื่อใหม่มาเผยแพร่ในสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง	27
ภาพที่ 3 การมีกลุ่มไลน์จากการสร้างอย่างเป็นทางการ ทุกคนมีตัวตนที่รู้จักกันจริง คิดตามตัวตนได้ ก็จะเป็นสังคมจริงที่ใช้กลุ่มไลน์เป็นเพียงเครื่องมือในการสื่อสาร	31
ภาพที่ 4 การสื่อสารในกลุ่ม Facebook เป็นกลุ่มที่ไม่รู้จักกันทั้งหมดจึงเป็นลักษณะของสังคมเสมือน	31

	หน้า
ภาพที่ 5 สังคมชาวนาที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีวิถีชีวิตที่ เรียบง่ายช่วยกันทำงานด้านการเกษตร และมีรูปแบบเป็น สังคมทั้งแบบดั้งเดิม แบบชนบท และเป็นแบบสังคมง่ายๆ	39
ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างของ มิเดีย เซอร์ริง	44
ภาพที่ 7 แสดงตัวอย่างของฟอรัมออนไลน์ Pantip ซึ่งได้รับการ ยอมรับในสังคมออนไลน์ของประเทศไทยมาอย่างยาวนาน	45
ภาพที่ 8 แสดงผลความเร็วอินเทอร์เน็ต	52
ภาพที่ 9 แสดงผลความเร็วในการรับและส่งอินเทอร์เน็ต	53
ภาพที่ 10 แนวคิดในการสร้างข้อได้เปรียบในการแข่งขันด้าน ดิจิทัลอย่างยั่งยืน	74
ภาพที่ 11 แสดงส่วนประกอบของระบบคอมพิวเตอร์	83
ภาพที่ 12 Webcam ที่มักอยู่ด้านบนเหนือส่วนแสดงผลหรือจอ บริเวณตรงกลางของคอมพิวเตอร์แบบพกพา	98
ภาพที่ 13 HOCO DI06 แบบมีสาย	99
ภาพที่ 14 Wireless Bluetooth USB Streaming Microphone with Webcam HD1080P	100
ภาพที่ 15 Nikon Coolpix A10	101
ภาพที่ 16 Sony ZV-1F	102
ภาพที่ 17 Canon EOS 700D	103
ภาพที่ 18 Canon PowerShot Zoom	104
ภาพที่ 19 Sony Cinema Line FX3 Body	104
ภาพที่ 20 Sony FDR-AX43 UHD 4K Handycam Camcorder	104
ภาพที่ 21 Sony Camcorders HXR-NX200	105
ภาพที่ 22 ก่อตั้งโดรน DJI Mavic Air 2S Combo	105
ภาพที่ 23 WATASHI เซตกล้องวงจรปิดไร้สาย OUTDOOR และ INDOOR	106

	หน้า
ภาพที่ 24 แสดงลักษณะหน้าจอกล้องที่มี Clean HDMI	107
ภาพที่ 25 ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสี	108
ภาพที่ 26 สีระบบ RGB (spectrum primaries)	110
ภาพที่ 27 สีระบบแม่สีวัตถุ (pigmentary primaries)	110
ภาพที่ 28 ระบบสี CMYK	111
ภาพที่ 29 Rode smartLav+ Lavalier Microphone	114
ภาพที่ 30 SOUND CARD CREATIVE BLASTER AUDIGY FX	114
ภาพที่ 31 SOUND CARD CREATIVE BLASTER X AE-5	115
PLUS	
ภาพที่ 32 DYNAMODE USB Virtual 7.1 Channel Sound Adapter USB-SOUND7	115
ภาพที่ 33 V8 External Audio USB Earphone Microphone Live Broadcast Sound Card	116
ภาพที่ 34 Behringer Xenyx502	116
ภาพที่ 35 Roland RUBIX 44 USB Audio Interface	116
ภาพที่ 36 Hoco Webcam DI22 ที่มีไมโครโฟนด้านข้างของ เครื่องรับเสียงด้วย	117
ภาพที่ 37 On camera Shotgun microphone to DSLR	118
ภาพที่ 38 Elgato Game Capture 4K60 แบบไม่มีต่อสัญญาณเสียง และ Ezcap แบบมีช่องต่อสัญญาณเสียง	119
ภาพที่ 39 External capture card ชนิดที่แตกต่างกันทั้งแบบมีระบบ เสียงเข้าระบบและไม่มี และแบบมี Monitor และไม่มี	119
ภาพที่ 40 Shure SM58 แบบ Dynamic Microphone	120
ภาพที่ 41 Rode NT1-A Condenser Microphone	121
ภาพที่ 42 Carbon Microphone	122
ภาพที่ 43 Ribbon Microphone แบบต่างๆ	122

	หน้า
ภาพที่ 44 Crystal Microphone	123
ภาพที่ 45 Ceramic Microphone	124
ภาพที่ 46 BOYA BY-M1 มีตัวสลับสัญญาณเพื่อใช้ระหว่าง คอมพิวเตอร์หรือกล้องและโทรศัพท์มือถือ	125
ภาพที่ 47 MAONO AU-PM461 Professional USB microphone	125
ภาพที่ 48 Tonor Dynamic Microphone	126
ภาพที่ 49 Microphone ชนิดส่งสัญญาณแบบ UHF และ VHF ไมโครโฟนแบบสัญญาณ Wi-Fi 2.4 G	126
ภาพที่ 50 Wireless Microphone 2.4 G	127
ภาพที่ 51 Bluetooth Wireless Microphone Shure	127
ภาพที่ 52 ขาดังไมโครโฟนชนิดต่างๆ ทั้งวางโต๊ะแบบ 1-2 และยึด ขอบโต๊ะแบบ 3 และวางพื้นแบบ 4	128
ภาพที่ 53 สายและหัวต่อประเภทต่างๆ	129
ภาพที่ 54 โปรแกรม Page365	136
ภาพที่ 55 หนังสือบริคนธ์สนธิ	149
ภาพที่ 56 ตัวอย่างป้ายที่มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษ และปรากฏมี ภาษาไทยร่วมด้วย	151

บทที่ 1

โลกเปลี่ยน สังคมเปลี่ยน

1.1 การเข้าสู่โลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

“โลกปัจจุบัน เป็นโลกดิจิทัล” “ยุคปัจจุบันเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร” เป็นคำที่คุ้นชินและได้ยินกันมากขึ้น และอาจปฏิเสธได้ยากว่า วลีนี้ไม่เป็นความจริง เพราะข้อมูลข่าวสารต่างๆ เกิดขึ้นอย่างมากมายในชีวิตประจำวัน และอยู่ในรูปแบบของดิจิทัลแทบทั้งหมด ข้อดีของดิจิทัล คือ ถูกต้องแม่นยำ สามารถนำไปประมวลผลในลักษณะต่างๆ ด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น จึงทำให้องค์กรหรือหน่วยงานต่างๆ นำระบบดิจิทัลไปใช้ในการดำเนินงานกันอย่างแพร่หลายกว้างขวาง ทั้งในส่วนที่เป็นระดับชาติ รัฐบาลก็ให้ความสำคัญกับข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัล ด้วยการพัฒนาขยายโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ มีการประชุมร่วมในระดับนานาชาติเพื่อให้เกิดการผลักดัน อาทิ การประชุมคณะกรรมการขององค์การโทรคมนาคมแห่งเอเชียและแปซิฟิก (APT) ในการผลักดันให้เกิดการพัฒนาศักยภาพด้านโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศร่วมกับภาคพื้นเอเชียและแปซิฟิก (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2564) ยิ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนมากขึ้นว่า ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบเครือข่ายโทรคมนาคมและอินเทอร์เน็ต เพื่อเพิ่มศักยภาพและรองรับการสื่อสารข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นในทางกลับกันนั้นพบว่า ปริมาณข้อมูลมีมากมายมหาศาล และเพิ่มมากขึ้นทุกๆ ปี แต่ปริมาณข้อมูลที่วิเคราะห์ออกมาสามารถนำมาสกัดออกมาได้เป็นองค์ความรู้ (Knowledge) อยู่ในปริมาณที่น้อยมากๆ เมื่อเทียบกับปริมาณข้อมูลที่มีอยู่ที่มีลักษณะเป็นข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) ที่มีอยู่บนโลกแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร (พิรพล เวทีกุล, 2558)

สะท้อนให้เห็นว่า องค์กร หน่วยงาน ทั้งที่เป็นหน่วยงานเอกชนหรือแม้แต่ หน่วยงานระดับชาติก็ตาม มีระบบการเก็บข้อมูลข่าวสารต่างๆ มีฐานข้อมูล และ การสื่อสารข้อมูลมากมาย แต่การวิเคราะห์ข้อมูลหรือการหาความรู้ใหม่ๆ จาก ข้อมูลที่ตนเองมีอยู่นั้นยังมีน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลหรือระบบฐานข้อมูล ที่ เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทางการแพทย์สมัยใหม่นั้น มีการเก็บรวบรวมข้อมูล อยู่มากมาย เชื่อมโยงกันหลายระบบ (ศราวุธ แดงมาก, 2560)

วิวัฒนาการของสังคมโลกสังคมโลกได้วิวัฒนาการมาตามลำดับสืบเนื่องจาก การที่มนุษย์ได้คิดค้นพัฒนาเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ให้สามารถดำรงชีวิตรอด ได้อย่างปลอดภัยและมีความสุขสบายในการดำรงชีวิตมากขึ้นมาตามลำดับ ตั้งแต่อดีตกาลมาจนถึงปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัยได้เกิดผล กระทบต่อการดำรงชีวิตและสังคมความเป็นอยู่ของมนุษย์อย่างกว้างขวางทั้งใน เชิงสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ (ธีรศักดิ์ สุขสันติกมล, 2559) โดยสามารถแบ่ง วิวัฒนาการของสังคมโลกออกได้เป็น 4 ยุค ตามลำดับดังนี้

ยุคที่ 1 เป็น ยุคเกษตรกรรม (Green Evolution) ในช่วงปลายยุคหินใหม่ เมื่อ มนุษย์คิดค้นเทคโนโลยีเครื่องมือทำการเกษตรได้จึงเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการเร่ร่อน ลำสัตว์ และเก็บพืชผลไม้ป่าเป็นอาหาร มาเป็นการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ ตั้ง หมู่บ้านอาศัยอยู่เป็นหลักแหล่ง เกิดอารยธรรม ศาสนา วัฒนธรรม และรัฐชาติ โดยมีกษัตริย์หรือนักบวชมีอำนาจปกครองควบคุมแรงงานและที่ดินเพื่อผลิต อาหาร มีการค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างกัน มีกองทัพที่แข็งแกร่งใช้ทำ สงครามเพื่อป้องกันปราบปรามผู้รุกรานและการขยายอาณาเขตของรัฐ

ยุคที่ 2 ยุคการอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) ในยุคนี้เกิดการปฏิวัติ อุตสาหกรรม 2 ครั้ง ครั้งแรกใน ค.ศ. 1760-1840 มีการคิดค้นเทคโนโลยีการใช้ เครื่องจักรไอน้ำ ในการทอผ้า ครั้งที่ 2 ใน ค.ศ. 1861- 1865 มีการคิดค้น เทคโนโลยีการใช้พลังงานไฟฟ้า เคมี และน้ำมัน และการประดิษฐ์วิทยุ โทรเลข โทรศัพท์ ระบบอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มาสร้างเครื่องจักรเพื่อการผลิตใน ภาควอุตสาหกรรม ระบบเศรษฐกิจเปลี่ยนจากการผลิตเพื่อยังชีพเป็นการผลิตเพื่อ

การค้าและการส่งแรงงานจากภาคเกษตรเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น เกิด
ลัทธิจักรวรรดินิยมเพื่อหาแหล่งวัตถุดิบและตลาดรองรับสินค้า มีการพัฒนา
เทคโนโลยีเพื่อใช้ในการผลิต การตลาด การค้า การลงทุน การขนส่ง อย่าง
กว้างขวาง ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนเพิ่มมากขึ้น เกิดแนวคิด
ระบบทุนนิยมและสังคมนิยมนำไปสู่ความขัดแย้งและการทำสงครามกันอย่าง
รุนแรงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมโลกทุกภูมิภาค

ยุคที่ 3 ยุคเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร เป็นยุคที่มีการประดิษฐ์
คอมพิวเตอร์ขึ้นพร้อมทั้งมีการนำเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมาใช้ทำให้เกิดการ
ปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) มีการเชื่อมโยงกันของเครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละ
เครื่องเป็น ระบบเครือข่าย (Network system) ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยี
คอมพิวเตอร์และการสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วสามารถเชื่อมโยงติดต่อสื่อสาร
กันได้ทั่วโลกด้วยความรวดเร็วด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถส่ง
ต่อข้อมูลได้ในเครือข่ายทั่วโลกอย่างรวดเร็ว ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและ
ความรู้ต่างๆ ได้เกือบทุกพื้นที่ทั่วโลกได้ตลอดเวลาตามที่ต้องการ โดยได้นำมาใช้
ประโยชน์ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม ความมั่นคง กันอย่างกว้างขวาง โดยมีองค์
ความรู้ใหม่เกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านเกษตรกรรม อุตสาหกรรม
การศึกษา การสาธารณสุข โภค หรือแม้แต่ด้านการบริการและความบันเทิง

ยุคที่ 4 การปฏิวัติอุตสาหกรรมยุคนี้ อาจเรียกว่าเป็น The Fourth Industrial
Revolution เป็นยุคของการรวมตัวและแตกตัวของเทคโนโลยีและนวัตกรรม
Domains หลัก 3 ประการ คือ 1) Bio Domain เช่น Bioprint, Genetic
Transformation 2) Physical Domain เช่น รถที่ขับเองโดยไม่ต้องมีคนขับ
(Autonomous Vehicle) วัสดุศาสตร์ นาโนเทคโนโลยี และ 3D/4D Printing และ
3) Digital Domain เช่น Internet of Thing (IoT), Digital Manufacturing ทำให้
โลกกำลังอยู่ใน ยุคของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเฉียบพลันทันทีทันใด หรือ
อาจเรียกว่า เป็น “The Age of Disruption” ในยุคนี้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial
Intelligence: AI) จะมาแทนมนุษย์ถ้าตามทันก็จะทำงานร่วมกันได้ แต่ถ้าไม่

สามารถที่จะตามได้ทัน อาจส่งผลให้ปัญญาประดิษฐ์จะทำงานแทนมนุษย์ โดยมี กระแสที่สำคัญส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตของผู้คน ดังนี้

1. Globalization ที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดการเคลื่อนออกไปของทุน สินค้า และบริการผู้คนอย่างเสรี จนกลายเป็น โลกที่เชื่อมต่อกันเป็นเครือข่าย เกิดการเปลี่ยนแปลงจาก One Country - One Destiny เป็น One World - One Destiny

2. Digitization การติดต่อสื่อสารมีการเปลี่ยนรูปแบบจากการสื่อสารกับ Someone, Somewhere และ Sometime เป็น Anyone, Anywhere และ Anytime มนุษย์กำลังดำรงชีวิตอยู่ในอารยธรรม 2 กลุ่มไปพร้อมๆ กัน คืออารยธรรมในโลกจริง และอารยธรรมในโลกเสมือน ในโลกดิจิทัลก่อให้เกิด Network Externalities ดังนั้น รูปแบบการเติบโตในโลกดิจิทัลจะไม่เป็นไปตามหลัก เศรษฐศาสตร์เดิมที่ว่าด้วย Diminishing Return to Scale อีกต่อไป แต่รูปแบบการเติบโตจะเปลี่ยนไปเป็นแบบ Exponential Return to Scale มากขึ้น

3. Urbanization สัดส่วนของผู้คนในเขตเมืองจะมีมากขึ้น โดยในปี ค.ศ. 1995 โลกมีคนในเขตเมืองเพียง ร้อยละ 30 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 54 ตอนปี ค.ศ.2014 และคาดว่าอาจจะเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 66 ในปี ค.ศ.2050 ดังนั้น วิถีชีวิต พฤติกรรม และปฏิสัมพันธ์ของผู้คนจะเปลี่ยนแปลงไปจากสังคมชนบทกลายเป็นสังคมเมือง ทำให้เกิดประเด็นท้าทายชุดใหม่ครอบคลุมทั้งในด้านพลังงาน ด้านการคมนาคม ด้านการศึกษา ด้านสาธารณสุข ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านความปลอดภัย ด้านอาชญากรรม ยาเสพติด ฯลฯ ซึ่งหากเตรียมการไว้ได้ไม่ดีพอเมืองเหล่านี้จะกลายเป็นสลัมขนาดใหญ่ (Mega-Slums) แต่หากเตรียมการได้ดีพอเมืองเหล่านี้จะถูกปรับเปลี่ยนไปเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart Cities)

4. Individualization ผู้คนในยุคใหม่จะมีความเป็นปัจเจกมากขึ้น มีความคิด ความอ่านเป็นของตัวเองมากขึ้น ต้องการแสดงออกมากขึ้น ความเป็นปัจเจกจะเกิดขึ้นหลายๆ อยู่ 2 รูปแบบคือ Collective Individuals และ Contra-Individuals รูปแบบแรกเป็นรูปแบบ ที่สร้างสรรค์ ที่ผู้คนอยากอยู่ร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ สังคม เกิดเป็นสังคมที่เข้มแข็ง แต่ในรูปแบบที่สอง เป็นรูปแบบที่ผู้คนต่างคนต่าง

อยู่ มองแต่ประโยชน์ส่วนตน เกิดสังคมที่เปราะบาง โอกาสที่จะเกิดความขัดแย้งก็จะสูงขึ้น

5. Commonization ในโลกที่ยังเชื่อมต่อกันมากขึ้นเท่าไร ผู้คนก็ยิ่งต้องพึ่งพิงอิงอาศัยกันมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ความเสี่ยงและภัยคุกคามมิได้ส่งผลกระทบต่อประเทศใดประเทศหนึ่งเป็นการเฉพาะ หากแต่ส่งผลกระทบต่อโลกโดยรวม เป็นปัญหาที่ทุกประเทศต้องเผชิญที่เรียกกันว่า “Global commons” ทั้งในเรื่องวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ โรคระบาด การก่อการร้าย ภาวะโลกร้อน เป็นต้นนั้น หมายความว่าจากนี้ไปเวลาสุขประชาคมโลกจะสุขด้วยกันและเวลาทุกข์ประชาคมโลกก็จะทุกข์ด้วยกันด้วย (ปณณทัต กาญจนะวสิต., 2565)

การดำเนินการไปของสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดจากการเปลี่ยนแปลงไปของเทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีสารสนเทศที่เข้ามาอยู่ร่วมกับผู้คนในชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงไปของสังคมที่เห็นได้ชัดได้แก่

- การเปลี่ยนไปของสังคมชนบทไปสู่ความเป็นสังคมเมือง

- การพึ่งพากันของสังคมแบบชนบทกลายเป็นต่างคนต่างอยู่ในสภาพปกติ แต่ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารต่อกันมากกว่า

- ความเร็วของการสื่อสารทำให้สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การใช้ชีวิตเต็มไปด้วยความเร็ว (Fast live)

- การโหยหาความเป็นชนบทและการใช้ชีวิตที่ช้า (Slow live) อย่างที่เคยมีในอดีต เนื่องจากมีความยากมากขึ้นในการชีวิตแบบชนบทและการใช้ชีวิตที่ช้าเหมือนที่เคยเป็น

- การมีมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้คน มีลักษณะที่เป็นการมุ่งเน้นวัตถุในลักษณะแบบวัตถุนิยม (Materialism) มากขึ้น

- สังคมกลายเป็นสังคมของเงินตรา และเงินตราก็จะกลายเป็นสังคมไร้เงินสดมากขึ้น

- การใช้ชีวิตพึ่งพาเทคโนโลยีและการสื่อสารออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขายสินค้า การสั่งของ การบริการต่างๆ ในสังคม

1.2 การก้าวไปของ Mass media and New media

ในการศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อมวลชนและสื่อใหม่นั้นอาจต้องมีความเข้าใจในความหมายของคำที่มีอยู่ ทั้งในส่วนของ การสื่อสารมวลชน สื่อมวลชน และสื่อใหม่อันเป็นสื่อในสมัยใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงไป โดยความหมายของคำที่สำคัญได้แก่

1) สื่อสารมวลชน (Mass communication)

สื่อสารมวลชน หมายถึง การติดต่อสื่อสารที่เกิดขึ้น โดยมีกระบวนการขั้นตอน และรูปแบบเป็นทางการเสมอ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอข่าวข้อมูลความเคลื่อนไหวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมให้ประชาชนในสังคมได้รับรู้ โดยมี สื่อมวลชน เป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการสื่อสาร

2) สื่อมวลชน (Mass media)

สื่อมวลชน หมายถึง เครื่องมือทางเทคนิคที่ถูกผลิตเพื่อใช้ในกระบวนการสื่อสารมวลชน (Mass communication) โดยสามารถใช้สื่อสารถึงกลุ่มคนจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็วและเป็นเครื่องมือสาธารณะ ที่ทุกคนในสังคมสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นได้ ประกอบด้วย หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์

นอกจากนั้น สื่อมวลชนยังเป็นสถาบัน/องค์กร หนึ่งของสังคมที่ทำหน้าที่นำเสนอข่าวสาร รายงานความเคลื่อนไหวของสังคม รวมถึงให้ความรู้และความบันเทิงแก่ประชาชนในสังคม ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญสรุปได้ดังนี้

- มีกระบวนการในการติดต่อสื่อสาร มีขั้นตอน มีองค์ประกอบในการสื่อสาร มีเครื่องมือ และมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานที่ชัดเจน และเป็นแบบแผนสากล

- เข้าถึงผู้รับสารเป็นจำนวนมากได้ในเวลารวดเร็ว เนื่องจากเครื่องมือสำคัญของการสื่อสารมวลชน คือ สื่อมวลชน เป็นเครื่องมือเทคนิคที่มีความสามารถในการกระจายข่าวสารข้อมูลต่างๆ ได้ในเวลาอันรวดเร็ว และเข้าถึงผู้รับสารจำนวนมากๆ ได้พร้อมกัน เช่น สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ เป็นต้น

- ผู้รับสารเป็นบุคคลหลากหลายประเภท ข่าวสารข้อมูลจากการสื่อสารมวลชนสามารถเข้าถึงผู้รับสารทุกเพศ ทุกวัยในเวลาเดียวกัน รวมถึงยังสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหาเฉพาะกลุ่มได้ เช่น สื่อนิยตสาร

- กระจายข่าวสารและให้ความรู้ การสื่อสารมวลชนมุ่งให้ความรู้และข่าวสารประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนในสังคมเป็นสำคัญ

- เป็นกิจกรรมสาธารณะ ข่าวสารจากการสื่อสารมวลชนเป็นข้อมูลที่เปิดเผยและมีความชัดเจนเสมอ

- เป็นสถาบันหนึ่งของสังคม การสื่อสารมวลชนจัดตั้งตนเองเป็นองค์กรหรือสถาบันหนึ่งของสังคม เพราะมีวัตถุประสงค์ในการทำงานเพื่อประชาชนและสังคมเป็นสำคัญ

- เปลี่ยนแปลงทัศนคติ สื่อมวลชนมีจิตวิทยาในการกระตุ้นและสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม จึงมีความสามารถในการ (ดิจิตลสกูลลับ, 2566)

ประเภทของสื่อมวลชน

สื่อที่ใช้ในการสื่อสารมวลชน หรือที่เรียกว่า สื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ต่างๆ (ปรมะ สตะเวทิน 2526) มีการจำแนกสื่อมวลชนไว้ครอบคลุมสื่อ 6 ประเภท คือ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2525)

-สิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หนังสือ และสิ่งตีพิมพ์ประเภทอื่นๆ

-ภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์ทางการศึกษาบางประเภท

-วิทยุกระจายเสียง ได้แก่วิทยุที่ส่งรายการออกอากาศ ทั้งระบบ AM และ FM รวมไปถึงระบบเสียงตามสาย

-วิทยุโทรทัศน์ เป็นสื่อทางภาพและทางเสียงที่เผยแพร่ออกไป ทั้งประเภทออกอากาศและส่งตามสาย

-สื่อสารโทรคมนาคม เป็นผลจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี มีการส่งข้อความ เสียง ภาพ ตัวพิมพ์ สัญลักษณ์ต่างๆ ได้หลากหลาย ครอบคลุมกิจการสื่อสารผ่านดาวเทียม โทรภาพ โทรพิมพ์

-สื่อวัสดุบันทึก ได้แก่ เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ แผ่นบันทึกเสียง แผ่นบันทึกภาพ ซึ่งกลายเป็นสื่อมวลชน เพราะเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้สามารถผลิตเผยแพร่ได้มากและรวดเร็ว (Warikhunaworapany, 2565)

สื่อมวลชนเพื่อการศึกษา สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1.วิทยุกระจายเสียง เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่น่าสนใจ ในรูปของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าและเปลี่ยนกลับเป็นคลื่นเสียง ซึ่งผู้รับสารหรือผู้เรียนสามารถใช้ประสาทหูรับฟังได้ ทำให้สามารถติดต่อสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวดเร็วทันใจ และครอบคลุมพื้นที่กว้าง สามารถนำมาใช้เพื่อการศึกษาได้โดยตรง

2.โทรทัศน์ เป็นสื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพประเภทหนึ่ง เนื่องจากเป็นสื่อที่ส่งได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ทำให้สามารถติดต่อสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวิทยุกระจายเสียง และเป็นที่นิยมมากกว่าสื่อมวลชนประเภทอื่น สามารถนำมาใช้เพื่อการศึกษาได้โดยตรง

3. ภาพยนตร์ เป็นภาพนิ่งเรียงติดต่อกันที่ถูกบันทึกลงบนม้วนฟิล์ม ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ เมื่อฉายฟิล์มนั้นไปบนจอภาพ จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวติดต่อกันเหมือนธรรมชาติ สามารถนำมาใช้ในการสอน โดยการฉายให้ผู้เรียนศึกษาตามเนื้อหาบทเรียน และวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. สิ่งพิมพ์ คือข้อความ ข้อเขียน หรือภาพที่เกี่ยวกับแนวความคิด ข้อมูล สารคดี บันเทิง และอื่นๆ ซึ่งถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษ ฟิล์ม หรือวัสดุพื้นเรียบอื่นๆ เผยแพร่ไปยังผู้อ่านจำนวนมากให้ได้รับข่าวสาร ความรู้ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร หนังสือ ตำรา เป็นต้น

(meawme.blogspot.com, 2010)

สื่อใหม่ (New Media) และชนิดของสื่อใหม่

เว็บไซต์ (Website)

เว็บไซต์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ได้รับความนิยมจากทุกสำนักข่าว เพราะมีต้นทุนต่ำ และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมเป็นสังคมออนไลน์มากขึ้น ทำให้องค์กรและคนทั่วไปต่างพัฒนาเว็บไซต์ขึ้นเพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่ข่าวสาร รวมทั้งใช้เป็นสื่อกลางเชื่อมต่อกับผู้บริโภคข่าว ด้วยบริการต่างๆ ผ่านเว็บไซต์สังคมออนไลน์ ซึ่งการพัฒนาเว็บไซต์นี้จะเป็นส่วนสำคัญในช่วงที่ผ่านมาที่ถือเป็นการเปลี่ยนโลกไปอย่างมาก การศึกษาพัฒนาการของเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการมีการสื่อสารรูปแบบใหม่จึงมีความสำคัญที่จะทำให้เข้าใจการเกิดขึ้นของสื่อใหม่ด้วย

พัฒนาการของเว็บไซต์ที่สำคัญ

1) Web 1.0 เป็นยุคแห่งการเริ่มต้น การผลิตเนื้อหาต่างๆ มาจากเจ้าของเว็บไซต์ ผู้ที่ต้องการข้อมูลจะเข้าไปอ่านจากเว็บไซต์หรือค้นหาผ่าน Search engine การแสดงเนื้อหาและการตอบโต้มักเป็นทางเดียว โอกาสในการแสดงความคิดเห็นหรือมีการโต้ตอบกันระหว่างเจ้าของเว็บไซต์กับผู้เข้าชมเว็บไซต์ยังมีน้อย เช่นอาจมีการรับส่งข่าวสารกันทางอีเมล การโต้ตอบ แบบออนไลน์ผ่านโปรแกรมต่างๆ หรือเพียงการดาวน์โหลด เพลง ภาพต่างๆ จากเว็บไซต์

2) Web 2.0 เป็นยุคแห่งการเชื่อมการให้บริการข้อมูลข่าวสารอยู่ในรูปแบบแสดงเนื้อหาและการโต้ตอบกันระหว่างเจ้าของเว็บไซต์กับผู้เข้าชม มีการแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น มุ่งให้เกิดการติดต่อสื่อสารให้เป็นไปอย่างกว้างขวางมากขึ้น ให้ผู้ท่องเว็บหรือผู้ใช้บริการมีบทบาทเป็นผู้สร้างเนื้อหาด้วย โดยเน้นให้คนทั่วไปเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา และการนำเสนอข้อมูล และมีการพัฒนา Web รูปแบบที่ทันสมัยขึ้นต่อมาอย่างต่อเนื่อง ในยุคต่อมาคือ

3) Web 3.0 พัฒนาให้ Web 2.0 สามารถจัดการข้อมูลจำนวนมากๆ ให้อยู่ในรูปแบบ Metadata ตัว Web จะทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล