

บทวิจารณ์หนังสือ

Book Review

Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction

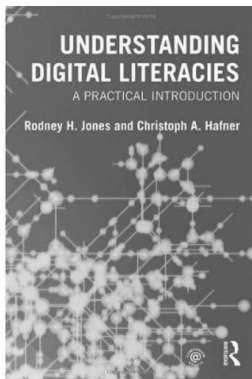
Rodney H. Jones and Christoph A. Hafner / Milton Park, Abingdon, Oxon ;New

York : Routledge, 2012 / ix, 214 p /

ISBN: 978-0-415-67315-0 | PDF | 3.64 MB

ศักดา จันทรประเสริฐ

Sakda Chanprasert



นับตั้งแต่การก่อเกิดของเทคโนโลยีของดิจิทัล ได้ส่งผลให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จากโลกในอดีตที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงแค่เครื่องมือหรืออุปกรณ์ในการอำนวยความสะดวก แต่ในโลกยุคดิจิทัล เครื่องมือหรืออุปกรณ์ดังกล่าวสามารถมีความสามารถในการประมวลผลและสื่อสารข้อมูลได้ด้วย

การดำเนินชีวิตของผู้คนในยุคดิจิทัล ที่ขับเคลื่อนโดยอาศัยเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีดิจิทัล อาทิ การใช้โปรแกรมทั้งในคอมพิวเตอร์ ในมือถือ รวมถึงโปรแกรม

ในอินเทอร์เน็ต (Cloud computing) เพื่อจัดการเอกสาร ตารางคำนวณ นำเสนองานสร้างสื่อดิจิทัล ทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ป้องกันตนเองให้มีความปลอดภัยทั้งจากโปรแกรมไวรัสและจากผู้คนที่หลอกลวง เผยแพร่กิจกรรมพฤติกรรมที่เกิดขึ้นรอบตัวผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับคนอื่นๆ ในสังคมแสดงความคิดเห็นอารมณ์ความรู้สึกบนสื่อสังคมดิจิทัล ดูรายการทีวีผ่านมือถือ ดูสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทีวี เลือกซื้อสินค้าผ่านมือถือ เบิกถอนจ่ายเงินกับธนาคารด้วยมือถือ การดำรงชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันดังกล่าว จึงเป็นการใช้ชีวิตที่อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพื้นฐาน หรือที่เรียกว่า Digital Literacy

Digital Literacy หรือ การรู้ดิจิทัล เป็นความรู้ความสามารถในการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่เป็นเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งนับเป็นทักษะที่สำคัญ Digital Literacy ไม่ได้มี

ความหมายเพียงแต่ความสามารถในการใช้เครื่องมือเท่านั้น แต่ยังคงครอบคลุมประเด็นทั้ง 4 คือ การรู้จักและเข้าใจ (Understand) การใช้ (Use) การสร้าง (Create) และการเข้าถึง (Access) โดยครอบคลุมทั้งเครื่องมือ อุปกรณ์ โปรแกรมใช้งาน เครือข่ายคอมพิวเตอร์ เครือข่ายโทรศัพท์ ที่เป็นเทคโนโลยีดิจิทัลที่เชื่อมโยงเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน

เนื้อหาภายในของหนังสือ **Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction** ประกอบไปด้วยความรู้ความเข้าใจในเรื่องของ Digital Literacy ช่วงเวลาที่ Digital Literacy ได้กลายมาเป็น “การรู้เท่าทันสื่อยุคใหม่” (new media literacies) หลักทฤษฎี และเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลกระทบของ Digital Literacy ที่มีต่อภาษาและสังคม ในแต่ละบทมีเนื้อหาที่แตกต่างแต่ครอบคลุมในเรื่องของ Digital Literacy โดยมีเนื้อหา 12 บท ประกอบด้วย

บทที่ 1 Mediated Me อธิบายที่มานับตั้งแต่การมีเวลาบนข้อมือที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิต มาจนถึงพัฒนาการของ Digital Technologies จนมาสู่การก่อกำเนิดของ Digital Literacy ความสำคัญของ Digital Literacy ที่ส่งผลต่อความคิด ไปจนถึงการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล คุณลักษณะของผู้ที่จะทรงอำนาจที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้จักคิดวิเคราะห์เพื่อเลือกใช้ดิจิทัลที่อยู่รอบตัว

บทที่ 2 Information Everywhere เนื้อหาปูพื้นตั้งแต่ความเข้าใจในความหมายของข้อมูลที่มาสู่ภาวะสารสนเทศท่วมท้น (Information Overload) เครื่องมือที่จะช่วยกรองสารสนเทศ ช่องทางของสารสนเทศ ความเข้าใจในวิธีการสร้างสารสนเทศ ความเข้าใจข้อจำกัดของสื่อดิจิทัล เพื่อนำไปสู่ผู้ประสบความสำเร็จในยุคดิจิทัล

บทที่ 3 Hyperreading and Hyperwriting อรรถาธิบายถึงที่มาของสื่อดิจิทัลที่พัฒนามาจากพฤติกรรมในการอ่าน และการเขียน โดยอาศัยสื่อที่เป็นกระดาษ มาสู่สื่อดิจิทัลที่การอ่านพัฒนาไปสู่การอ่านออนไลน์ (Hyperreading) และการเขียนได้พัฒนารูปแบบเป็นการเขียนออนไลน์ (Hyperwriting)

บทที่ 4 Multimodality จากบทที่ 3 ทำให้เข้าใจสื่อดิจิทัลในเชิงสัญลักษณ์ที่มีหลากหลายรูปแบบ (semiotic modes) ในบทนี้ผู้อ่านจะเข้าใจการผสมผสานรูปแบบของการสื่อความหมาย (multimodal) ของสัญลักษณ์กับข้อความ

บทที่ 5 Online Language and Social Interaction เนื้อหาอภิปรายให้เข้าใจวิธีการสื่อสารข้อมูลที่เป็นภาพ วีดิทัศน์ สร้างเข้าใจความโดยวิธีการเปรียบเทียบระหว่าง

การสื่อสารด้วยภาพ เสียง วีดิทัศน์ กับการใช้ภาษาการส่งข้อความ การสะกดคำ หลักไวยากรณ์ การใช้คำย่อ การใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ ที่ยังคงเป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญของผู้สอน ผู้ปกครอง นอกจากนั้นยังกล่าวถึงความเหมาะสมในการนำมาใช้ในการสื่อสารออนไลน์อีกด้วย

บทที่ 6 Attention Structures เป็นการเรียนรู้ทำความเข้าใจในกระบวนการทำงานของระบบที่สามารถทำงานหลายหน้าที่ในเวลาเดียวกัน (multitasking) เพื่อเข้าใจในวิธีการจัดการ และวิธีส่งสื่อดิจิทัล

บทที่ 7 Critical Literacy เน้นหาเน้นที่การฝึกให้รู้จักคิดวิเคราะห์ เพื่อสำรวจค้นหาเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลในระดับจิตสำนึก และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดหรืออุดมการณ์ ของบุคคลหรือกลุ่มคน

บทที่ 8 Online Cultures and Intercultural Communication ในบทนี้ได้ผู้อ่านจะเข้าใจการเปลี่ยนแปลงจากโลกยุคเดิมจนกลายเป็นยุคโลกาภิวัตน์ โดยอาศัยหลักทฤษฎีทางด้านวัฒนธรรม และทฤษฎีการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ของคนในแต่ละกลุ่ม ซึ่งจะทำให้เข้าใจพฤติกรรมการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ ผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการใช้สื่อออนไลน์ (cultures-of-use) ช่องว่างในการเข้าถึงสังคมออนไลน์ (online spaces) และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (intercultural communication)

บทที่ 9 Games, Learning and Literacy ในบทนี้เป็นการอภิปรายเปรียบเทียบรูปแบบของเกมที่ปรากฏเป็นสื่อรูปแบบต่างๆ อย่างเช่น เกมสับนสิ่งพิมพ์ เกมสีในภาพยนต์ เกมสวิตीडิจิทัล โดยเกมที่พัฒนาเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับเครื่องเล่น ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้ในเครื่องเล่นรูปแบบต่างๆ อย่างเช่น เครื่องเล่นเกมสคอนโซล โน้ตบุ๊ก เครื่องเล่นเกมในห้างสรรพสินค้า มือถือ เครื่องเล่นวีดีโอเกมส์ เพื่อให้เข้าใจคำว่า “วีดีโอเกมส์” (video games) แท้จริงคือ “วิทัลเกมส์” (digital games)

บทที่ 10 Social Networking เป็นการฝึกให้ผู้อ่านเกิดการรู้ (literacy) โดยทำการสำรวจเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งเฟสบุ๊ค ทวิตเตอร์ และกูเกิลพลัส โดยเริ่มจากการค้นหาประโยชน์จากเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยงสื่อดิจิทัล เปรียบเทียบกับเครือข่ายสังคมในยุคแรกๆ เพื่อค้นหาว่าผู้คนในสังคมเครือข่ายมีวิธีการอย่างไรในการค้นอัตลักษณ์ทางสังคม เพื่อค้นหาสังคมที่มีอัตลักษณ์เช่นเดียวกับตน และสร้างความสัมพันธ์ของตนเองเข้าสู่สังคมออนไลน์

บทที่ 11 Collaboration and Peer Production จะเป็นการพิจารณาผลของสื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีในการสื่อสารที่ทำให้เกิดการร่วมมือกัน เริ่มโดยการสำรวจสื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเขียน เรียนรู้การผลิตแบบเท่าเทียม (peer production) ที่สินค้าส่งตรงจากผู้ผลิตสู่ผู้บริโภคไม่ผ่านคนกลาง การผลิตแบบร่วมมือกัน (collaborative production) ที่อาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตกระจายสินค้าเชื่อมโยงไปทั่วโลก

บทที่ 12 Digital Literacies and Work เป็นการพิจารณาเพื่อทบทวนแบบฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ดิจิทัลจากบทที่ผ่านมา ผู้อ่านจะเข้าใจกระบวนการเปลี่ยนแปลงการทำงานรูปแบบใหม่ (new work order) ที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา เครื่องมือดิจิทัลที่สนับสนุนการทำงานออนไลน์เป็นทีม และสื่อสังคมออนไลน์ที่ช่วยสร้างความรู้สึกของการเป็นสมาชิกชุมชน และการเป็นเจ้าของชุมชนออนไลน์ ผู้อ่านจะได้พบตัวอย่างที่จะทำให้เข้าใจว่า สื่อดิจิทัลจะมีผลต่อตลาดแรงงานออนไลน์ได้อย่างไร จะมีวิธีการสร้างผูกพันของนายจ้าง ลูกจ้าง และลูกค้าได้อย่างไร และสุดท้ายจะได้พบกับการให้ข้อเสนอแนะเพื่อพิจารณาในมิติด้านจริยธรรมของการทำงานออนไลน์ทั้งในประเด็นของความเป็นส่วนตัว การรักษาความปลอดภัยในงานออนไลน์ สิทธิของพนักงานออนไลน์ และเรื่องของการประเมินผลการปฏิบัติงานออนไลน์

ในทุกบทของเนื้อหา ผู้อ่านจะได้พบกับการอธิบายเพื่อนำเสนอทั้งแนวคิด ประเด็นปัญหา พร้อมการอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยมีแบบฝึกปฏิบัติโดยจัดทำเป็นกรณีศึกษาในแต่ละบท เพื่อให้ฝึกสะท้อนแนวคิด และคิดวิเคราะห์

นอกจากนั้น เนื้อหาในเล่มยังครอบคลุมประเด็นความแตกต่างของสื่อดิจิทัลในบริบทของความหมาย เครื่องมือ จนถึงแบบฝึกปฏิบัติที่เป็นเว็บไซต์ที่ปรากฏในรูปแบบของบล็อกเกอร์ (Blogger) เช่น Facebook, Twitter, YouTube, Wikipedia รวมทั้งเว็บไซต์บล็อกเกอร์ที่เป็นเกมส์

กรณีศึกษา และตัวอย่างที่มีประเด็นปัญหาที่หลากหลาย อาทิ ทำอย่างไรจึงจะสร้างเว็บไซต์บล็อกเกอร์ (Blogger) ที่ส่งผลต่อการแสดงความคิดเห็นของผู้คนในสังคม ทำอย่างไรผู้คนในสังคมจึงมีการสร้างและแบ่งปันสื่อดิจิทัลทั้งรูปภาพและวีดิทัศน์ ที่จะนำไปสู่บทบาททางสังคม ทำอย่างไรจึงจะออกแบบเกมส์ออนไลน์ที่เป็นสื่อผสมสำหรับเด็กหรือเยาวชนที่สามารถรองรับแนวคิดที่แตกต่างและหลากหลายได้

การอภิปรายในประเด็นคำถาม และโครงการวิจัย ที่เกิดจากความแตกต่างของชาติพันธุ์ ที่มีการผลิตสื่อและเกิดการสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อน อาทิ ทำอย่างไรจึงจะเกิดเครือข่ายสังคมในรูปแบบของ Wikinomics และ Peer Production ที่ทุกคนเป็นเจ้าของ ทุกคนแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ ทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

ในทุกบทยังมีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งสารสนเทศ ทั้งเว็บไซต์ และวิดีโอ (Video) บนเว็บ เพื่อให้ศึกษาเพิ่มเติมผู้อ่านสามารถเข้าถึงสื่อที่ใช้ประกอบกับเนื้อหาในทุกบทได้ที่ www.routledge.com/cw/jones สื่อดังกล่าวประกอบด้วย การสรุปสาระสำคัญของแต่ละบท เว็บไซต์ประกอบแบบฝึกปฏิบัติ แหล่งข้อมูลประกอบที่น่าสนใจทั้งเว็บไซต์ บทความ วิดีโอ และเว็บไซต์บล็อกเกอร์ (Blogger)

ประโยชน์ที่ผู้อ่านจะได้จากการอ่านหนังสือเล่มนี้คือ ความรู้ความเข้าใจในพื้นฐานในเรื่องของการรู้ดิจิทัลอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้เขียนได้นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องไว้อย่างครอบคลุม นอกจากนั้น ในเนื้อหายังมีตัวอย่างที่เป็นกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นและปรากฏให้เห็นในสังคมออนไลน์ นำมาเพื่อให้ฝึกพิจารณาเพื่อให้แสดงความคิดเห็น โดยมีหลักเกณฑ์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนั้นในตอนท้ายของทุกบทได้ให้แหล่งทรัพยากรที่สำคัญต่อการค้นคว้าเพิ่มเติม ดังนั้นหนังสือเล่มนี้ จึงเป็นหนังสือที่เหมาะสมยิ่งต่อผู้ที่สนใจ รวมถึงนักศึกษาทั้งระดับปริญญาโท และเอกที่กำลังเรียนวิชา New Media และ Digital Literacies

เอกสารอ้างอิง

- Jones, R. H., & Hafner, C. A. (2016). **Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction**. Published: 2012-05-19 | ISBN: 0415673151, 041567316X | PDF | 224 pages | 3.64 MB
- Ventimiglia, P. and Pullman, G. (2012). **From Written to Digital: The New Literacy**. Retrieved June 16, 2018, from <https://er.educause.edu/articles/2016/3/from-written-to-digital-the-new-literacy>
- Furlong, K. (2018). **Committee defines digital literacy, creates white paper with suggestions for VU campus**. Retrieved June 16, 2018, from <https://news.vanderbilt.edu/2018/01/29/committee-defines-digital-literacy-creates-white-paper-with-suggestions-for-vu-campus/>