

สะท้อนย้อนคิดวิถีมนุษยศาสตร์ในโลกดิจิทัล

Reflections on Roles of Humanities in the Digital World

รักสงบ วิจิตรโสภณ^{1,*} Raksangob Wijitsopon^{1,*}

¹ ภาควิชาภาษาอังกฤษ และหน่วยวิจัยภาษาศาสตร์คลังข้อมูลเพื่อการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ดิจิทัล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประเทศไทย; Department of English and the Corpus Linguistics for Digital Humanities Research Unit, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, Thailand

* Corresponding author email: raksangob.w@chula.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของการดำรงชีวิตและการมีอยู่ของมนุษย์ สังคม และสภาพแวดล้อม จากการประมวลและสังเคราะห์ผลงานวิจัยภายใต้โครงการวิจัย “สะท้อนย้อนคิดวิถีชีวิตดิจิทัล: จากความเข้าใจเชิงลึกสู่สมรรถนะในยุคดิจิทัล” บทความนี้เสนอว่าพลังของมนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัลอยู่ที่การเน้นย้ำความสัมพันธ์ที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี และอันที่จริงแล้วมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีสอดคล้องและเกื้อกูลกันได้อย่างลงตัวในโลกปัจจุบันในสามแง่มุม คือ (1) มนุษยศาสตร์สามารถใช้ข้อมูลดิจิทัลและเทคโนโลยีในการอธิบายความเป็นมนุษย์และสังคมในยุคดิจิทัล (2) มนุษยศาสตร์สามารถอธิบายมิติของความเป็นมนุษย์ที่แฝงอยู่ในเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างลุ่มลึกผ่านมุมมองมนุษยศาสตร์ และ (3) การพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืนผ่านระบบการศึกษาจำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานของการเชื่อมโยงมนุษย์กับเทคโนโลยีในทั้งสองแง่มุมข้างต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักรู้และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยี อันจะนำไปสู่การพัฒนาเทคโนโลยีและสังคมยุคดิจิทัลที่มีคุณภาพ

คำสำคัญ: มนุษยศาสตร์ดิจิทัล มนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยี การวิจัยด้านมนุษยศาสตร์

Abstract

This article aims to explore the relationship between the humanities and technology in the contemporary world, where digital technology has become an integral part of human existence, society, and the environment. Drawing on a synthesis of research conducted under the project "Reflecting on Digital Lifestyles: From Deep Understanding to Digital Competency," the article argues that the power of the humanities in the digital age lies in emphasizing the inseparable relationship between humans and technology. It further posits that the humanities

and technology can, in fact, complement and support one another in three meaningful ways: (1) humanities research can make use of digital data and technologies to explain the nature of humanity and society in the digital age; (2) humanities perspectives can offer deep insights into the human dimensions embedded within digital technologies; and (3) the sustainable development of human capital through education must be grounded in the integration of both dimensions mentioned above, so that learners are enabled to cultivate critical awareness and develop critical thinking skills about the human-technology relationship. This in turn will ultimately contribute to the development of a high-quality digital society.

Keywords: Digital humanities, Humanities and technology, Humanities research

1. บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ในปัจจุบันเกือบในทุกมิติ รวมถึงการศึกษาวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ในมิติต่าง ๆ ทั้งในด้านปัจเจก ประสบการณ์ สังคมและวัฒนธรรม มนุษยศาสตร์ประกอบด้วยสาขาวิชาหลากหลายแขนง อาทิ ภาษาต่าง ๆ ภาษาศาสตร์ วรรณคดี ประวัติศาสตร์ ปรัชญา และศิลปะ โดยปกติแล้วการศึกษาด้านมนุษยศาสตร์มักดำเนินการอ่านตัวบท (Text) จำนวนหนึ่งและตีความ วิเคราะห์ วิพากษ์ผ่านมุมมองแนวคิดหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่ศึกษาเพื่ออธิบายความหมายที่ซ่อนอยู่ในตัวบทหรือปรากฏการณ์นั้น ๆ ในปัจจุบัน ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดทำให้มีการนำเครื่องมือและโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์มาใช้ในการรวบรวมการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ อาทิ การจัดเก็บข้อมูลตัวบทในรูปแบบดิจิทัลเป็นชุดข้อมูล การประมวลผลชุดข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีนำไปสู่ค่าความถี่และสถิติที่สามารถนำมาช่วยในการอ่านและวิเคราะห์ตัวบท พัฒนาการด้านวิธีวิทยาทางมนุษยศาสตร์เช่นนี้ เรียกว่า *มนุษยศาสตร์ดิจิทัล* (Kirdnark, 2024) ในขณะที่นวัตกรรมและเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์เพิ่มโอกาสและมุมมองในการค้นคว้าและหาคำอธิบายในมนุษยศาสตร์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก็ส่งผลกระทบต่อมนุษยศาสตร์ด้วยไม่น้อย ดังจะเห็นได้จากประเด็นข้อถกเถียงและวิพากษ์เกี่ยวกับบทบาทและคุณค่าของเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์เมื่อเปรียบเทียบกับวิธีดั้งเดิมที่นักมนุษยศาสตร์ใช้ในการอ่าน ตีความ และอธิบายความหมายของสิ่งที่ศึกษา เป็นต้น (Koh, 2018)

จากประเด็นโต้แย้งข้างต้น ตรีพล เกิดนาค (Kirdnark, 2024: 96) ได้ตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับบทบาทของมนุษยศาสตร์ในโลกดิจิทัลไว้ว่า “ทำอย่างไรมนุษยศาสตร์จะยังคงมีพลังในการอธิบาย ตีความ และมีความหมายต่อสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเข้ามามีบทบาทในแทบทุกมิติของชีวิตประจำวัน” คำตอบสำหรับคำถามนี้น่าจะมีไม่น้อยและแตกต่างกันไปตามมุมมองของสาขาวิชาต่าง ๆ ในมนุษยศาสตร์ บทความนี้จะนำเสนอแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีในปัจจุบันสามประการที่อาจเป็น

หนึ่งในคำตอบของคำถามข้างต้น ผ่านการประมวลผลและสังเคราะห์ผลงานจากโครงการวิจัย “สะท้อนย้อนคิดวิถีชีวิตดิจิทัล: จากความเข้าใจเชิงลึกสู่สมรรถนะในยุคดิจิทัล” ซึ่งประกอบด้วย 7 โครงการย่อยจากสาขาวิชาต่าง ๆ ได้แก่ ปรัชญา ภาษาศาสตร์ วรรณคดี และสารสนเทศศึกษา แม้งานวิจัยทั้ง 7 โครงการจะมีความแตกต่างกันด้านเนื้อหาและสาขาวิชา แต่ก็มีคุณสมบัติเชื่อมโยงในวัตถุประสงค์หลักที่มุ่งเน้นการนำแนวคิด ทฤษฎี มุมมองหรือระเบียบวิธีทางมนุษยศาสตร์มาพิจารณาและวิพากษ์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีในสังคมดิจิทัล ซึ่งผู้เขียนจะได้กล่าวถึงในรายละเอียดต่อไปในบทความ

ผลการสังเคราะห์งานวิจัยทั้ง 7 โครงการชี้ให้เห็นว่ามนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีสอดคล้องและเกื้อกูลกันได้อย่างลงตัว โดยมนุษยศาสตร์ยังคงมีศักยภาพและบทบาทในสังคมดิจิทัลได้ใน 3 แง่มุม ได้แก่ (1) การอธิบายความเป็นมนุษย์และสังคมในยุคดิจิทัลผ่านข้อมูลดิจิทัลและเทคโนโลยี (2) การอธิบายความเป็นมนุษย์ที่แฝงอยู่ในเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านมุมมองมนุษยศาสตร์ และ (3) การประสานมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืน ซึ่งผู้เขียนจะอภิปรายประเด็นเหล่านี้ในรายละเอียดต่อไป ดังนี้

2. การอธิบายความเป็นมนุษย์และสังคมในยุคดิจิทัลผ่านข้อมูลดิจิทัลและเทคโนโลยี

งานวิจัยสาขามนุษยศาสตร์ที่ผ่านมามีการศึกษาตัวบทที่มีลักษณะเฉพาะหรือปรากฏในบริบทเฉพาะ เช่น วรรณคดี พงศาวดาร จดหมายเหตุ ภาษาถิ่น นาฏศิลป์ ภาพวาด ฯลฯ ในโลกปัจจุบัน เนื้อหาทั้งที่เป็นสาระและบันเทิงจำนวนมากปรากฏออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงเนื้อหาเหล่านั้นได้ง่ายและในเวลาใดก็ได้ที่สะดวก แนวโน้มการผลิตและบริโภคสื่อจึงย้ายไปปรากฏในอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เช่น จากเดิมที่เคยอ่านข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ก็เปลี่ยนเป็นอ่านข่าวในเพจหนังสือพิมพ์ที่เป็นดิจิทัล จากที่เคยดูรายการโทรทัศน์ก็เปลี่ยนเป็นดูช่องยูทูป เป็นต้น ความเปลี่ยนแปลงด้านภูมิทัศน์ของสื่อสัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงของสังคมในสองรูปแบบ ดังที่ Fairclough (1995) เรียกว่า “ความสัมพันธ์เชิงวิภาษ” หรือ “ความสัมพันธ์แบบวิภาษวิธี” (Dialectical relationship) กล่าวคือ การเปลี่ยนแปลงของสื่อเป็นภาพสะท้อนหนึ่งของสังคมที่เปลี่ยนไปในมิติต่าง ๆ และในขณะเดียวกันความเปลี่ยนแปลงของสื่อก็ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ ของสังคม ยกตัวอย่างเช่น การที่บริษัทสื่อหลายแห่งยกเลิกการผลิตสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร เป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความแพร่หลายของสื่อในรูปแบบดิจิทัลซึ่งก็เป็นผลจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในสังคมยุคปัจจุบัน ในขณะเดียวกัน ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ก็นำไปสู่การปรับเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนของหลักสูตรต่าง ๆ ในสถาบันการศึกษา เป็นต้น สื่อดิจิทัลจึงมีศักยภาพเป็นทรัพยากรด้านข้อมูลตัวบทที่สำคัญสำหรับงานวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ในการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับมนุษย์และสังคมในปัจจุบัน

งานวิจัยที่ศึกษาสื่อดิจิทัลมีไม่น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างสื่อดิจิทัลกับเศรษฐกิจและสังคม อย่างไรก็ตาม ปิยฤดี ไชยพร (Chaiyaporn, 2024) ได้ตั้งข้อสังเกตในโครงการวิจัย “การเปลี่ยนแปลงของอินเทอร์เน็ตที่อาจส่งผลกระทบต่อสื่อสารและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบร่วมและข้ามวัฒนธรรม”

ว่าการศึกษาดิจิทัลจากแง่มุมด้านวัฒนธรรมที่ทำงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในปัจจุบันจัดว่ามีอยู่น้อย ทั้งที่ผู้สร้างเนื้อหาที่เผยแพร่ในที่ที่มีผู้ชมจำนวนมากจะกลายเป็นผู้ที่มีบทบาทความสำคัญมากขึ้นในอนาคต ในฐานะพลังสร้างสรรค์ของสังคมในการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม งานวิจัยของปิยฤดี (Chaiyaporn, 2024) จึงศึกษาว่าการเปลี่ยนแปลงของอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อ การส่งเสริมและการคุ้มครองวัฒนธรรมที่มาแลกเปลี่ยนกันอย่างไร โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ของข่าวดิจิทัลฝั่งตะวันตก เช่น บทความและพอดแคสต์ ในช่วงมิถุนายน 2563 - มิถุนายน 2565 และใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีความยุติธรรมของจอห์น รอลส์ (John Rawls) ที่ใช้จุดยืนของกลุ่มที่เผชิญกับความท้าทายมากที่สุดในการประเมินผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้สร้างเนื้อหารายย่อยเผชิญกับความท้าทายจากบทบาทของผู้มีอำนาจในระดับนานาชาติ และแสดงให้เห็นแนวโน้มสองกลุ่มหลัก ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงที่ค่อนข้างฉับพลันและมีผลกระทบสูง เช่น การแบ่งรายได้โฆษณาและการกำหนดมาตรฐานเนื้อหา และการเปลี่ยนแปลงในระยะเริ่มต้นซึ่งเป็นประโยชน์ เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ แบบจำลองทางภาษาขนาดใหญ่ (Large Language Model หรือ LLM) เพื่อเพิ่มการเข้าถึงภาษาและเนื้อหาที่หลากหลาย งานวิจัยสรุปว่าผลกระทบในภาพรวมของการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ต่อการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมมีแนวโน้มเป็นบวก เนื่องจากผู้สร้างเนื้อหาถือผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์กลาง อย่างไรก็ตาม ควรมีการเพิ่มทักษะความรู้เท่าทันดิจิทัลแก่พลเมืองในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลง

ในขณะที่งานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นศักยภาพของการใช้ข่าวดิจิทัลซึ่งเป็นสื่อชนิดที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นสาธารณชน เป็นข้อมูลตัวบทในการศึกษาประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมในระดับมหภาค โครงการวิจัย “ภาษาศาสตร์คลังข้อมูลกับ “ภาพ” ผู้สูงวัยในสื่อดิจิทัล” ของรักสงบ วิจิตรโสภณ (Wijitsopon, 2025) ใช้ตัวบทจากสื่อออนไลน์ที่มีความเฉพาะเจาะจงในด้านกลุ่มผู้อ่านเป้าหมายเพื่อตอบคำถามด้านมนุษยศาสตร์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับคนเฉพาะกลุ่ม ได้แก่ นิตยสารดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ จากการที่ทั้งสังคมไทยและสังคมโลกเข้าสู่ภาวะสังคมสูงวัยอันเป็นปรากฏการณ์หลักหนึ่งของโลกศตวรรษที่ 21 รักสงบ วิจิตรโสภณ (Wijitsopon, 2025) สร้างคลังข้อมูลบทความจากนิตยสารสำหรับผู้สูงอายุฉบับดิจิทัลภาษาไทยและภาษาอังกฤษและใช้โปรแกรมประมวลผลภาษา Sketch Engine ในการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงเปรียบเทียบ เพื่อตอบคำถามว่าภาษามีส่วนในการสร้างวาทกรรมอะไรและอย่างไรเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้สูงอายุไทยและนานาชาติ โปรแกรมประมวลผลภาษาถูกนำมาใช้ในการสกัดกลุ่มคำที่ปรากฏอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในคลังข้อมูลทั้งสอง กลุ่มคำที่ถูกระบุจากวิธีเชิงปริมาณถือเป็นลักษณะเฉพาะของคลังข้อมูลตัวบทที่ศึกษา ในขณะที่เครื่องมือทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการสกัดรูปแบบภาษาที่มีนัยสำคัญในตัวบท การอธิบายบทบาทของกลุ่มคำสำคัญเหล่านั้นกระทำผ่านกรอบการวิเคราะห์เชิงคุณภาพในภาษาศาสตร์คลังข้อมูล ได้แก่ กรอบการวิเคราะห์หน้าที่ของกลุ่มคำความถี่สูงของ Biber et al. (2004) และวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ของ Fairclough (1992)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบพบว่าวาทกรรมเกี่ยวกับการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปในนิตยสารสำหรับผู้สูงอายุที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษมีความสอดคล้องและความแตกต่างกัน ในด้านความเหมือนคลังข้อมูลทั้งสองมีกลุ่มคำที่ใช้อ้างอิงถึงผู้คน เวลา และกิจกรรม เมื่อพิจารณาบริบทในตัวตนและบริบทเชิงสังคมและวัฒนธรรม พบว่ากลุ่มคำเหล่านี้ใช้ในการสร้างวาทกรรมที่ให้ความสำคัญกับแนวคิดพหุพลัง (Active ageing) ที่เน้นให้ผู้สูงวัยกระตือรือร้นและทำกิจกรรมต่าง ๆ อยู่สม่ำเสมอ สิ่งที่แตกต่างกันคือคลังข้อมูลบทความภาษาอังกฤษประกอบด้วยกลุ่มคำที่มีความหมายเกี่ยวกับครอบครัวและเพื่อนฝูง เพื่อสื่อว่าการทำกิจกรรมกับครอบครัวและเพื่อนฝูงเป็นสิ่งสำคัญของการมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงที่มีคุณภาพ ในทางตรงกันข้ามกลุ่มคำที่ปรากฏมากที่สุดในการคลังข้อมูลบทความภาษาไทย คือ กลุ่มคำที่มีความหมายในเชิงนามธรรม เช่น ความสวยงาม ความสะดวกสบาย ความสามารถในการทำงาน เป็นต้น กลุ่มคำชุดนี้ใช้กล่าวถึงข้อดีหรือปัจจัยสำคัญของการทำกิจกรรมบางชนิด เพื่อชักชวนให้ทำกิจกรรมนั้น ๆ โดยคำนึงถึงคุณสมบัติข้างต้น สะท้อนให้เห็นค่านิยมในสังคมทุนนิยม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับความแตกต่างนี้ว่าน่าจะเกิดจากปัจจัยด้านภาษาและปัจจัยด้านสังคม กล่าวคือ บทความภาษาอังกฤษซึ่งมีความเป็นสากลและเผยแพร่อยู่บนอินเทอร์เน็ตให้ความสำคัญกับครอบครัวและมิตรภาพ ซึ่งเป็นสิ่งที่งานวิจัยทางสังคมศาสตร์พบว่าทำให้ผู้สูงวัยมีคุณภาพชีวิตที่ดี (Adams et al., 2011) ในขณะที่บทความภาษาไทยเน้นการพึ่งพาและดูแลตนเอง เนื่องจากสังคมไทยสมัยใหม่มีผู้สูงวัยมีจำนวนมาก การพึ่งพาลูกหลานเช่นในสมัยก่อนอาจไม่สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน

โครงการวิจัยทั้งสองข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีดิจิทัลในแง่ของการนำศักยภาพของเทคโนโลยีในปัจจุบันมาใช้ในการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ กล่าวคือ สื่อดิจิทัลสามารถเป็นข้อมูลสำหรับการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยในขณะเดียวกัน การใช้เครื่องมือทางคอมพิวเตอร์มาช่วยในการอ่านและวิเคราะห์ข้อความก็สามารถแสดงผลที่อาจไม่อยู่ในขอบเขตการอ่านด้วยตาเปล่า ทำให้ได้เห็นมิติที่หลากหลายในข้อมูลตัวบท อย่างไรก็ตาม งานวิจัยทั้งสองแสดงให้เห็นว่าการวิเคราะห์และตีความความสำคัญของผลที่ได้เชิงปริมาณต้องอาศัยแนวคิด ทฤษฎี หรือมุมมองทางมนุษยศาสตร์ จึงจะสามารถอธิบายสิ่งที่ค้นพบในตัวบทกับความหมายเชิงสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบ

3. การอธิบายความเป็นมนุษย์ที่แฝงอยู่ในเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านมุมมองมนุษยศาสตร์

นอกจากการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการวิจัยเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับมนุษย์และสังคมแล้วอีกแนวทางหนึ่งที่มนุษยศาสตร์มีความหมายต่อสังคมดิจิทัลได้อย่างทรงพลัง คือ การนำแนวคิด ทฤษฎี หรือมุมมองทางมนุษยศาสตร์มาอธิบายเทคโนโลยี อันจะสามารถแสดงให้เห็นมิติของความเป็นมนุษย์ที่แฝงอยู่ในนวัตกรรมและเทคโนโลยีอันทันสมัย โครงการวิจัย “การทำความเข้าใจมนุษย์ในโลกเทคโนโลยี: มุมมองหลังปรากฏการณ์วิทยา” ของปิยบุตร สุเมตติกุล (Sumettikul, 2024) ซึ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ

เทคโนโลยีในโลกปัจจุบันผ่านกรอบแนวคิดมุมมองหลังปรากฏการณ์วิทยา (Postphenomenology) ของนักปรัชญาชาวอเมริกันดอน ไอห์ดี (Don Ihde) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขั้นมูลฐานของมนุษย์กับเทคโนโลยี กล่าวคือ ความเป็นมนุษย์มีลักษณะผูกพันกับเทคโนโลยีอย่างไม่อาจแยกออกจากกันได้ เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางที่มนุษย์ใช้ในการรับรู้และเข้าใจโลก ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจึงส่งผลต่อการรับรู้และกำหนดนิยามของความจริง กล่าวอีกนัยหนึ่ง การรับรู้โลกของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทและสื่อที่ใช้ในการรับรู้ โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวแปรสำคัญในการกำหนดประสบการณ์และการตีความโลก ตัวอย่างเช่น การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อเข้าใจปรากฏการณ์ทางจักรวาลที่ไม่อาจมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการทำความเข้าใจมนุษย์ในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องพิจารณาบทบาทของเทคโนโลยีอย่างลึกซึ้ง โดยไม่มองว่าเทคโนโลยีเป็นเพียงแค่เครื่องมือเท่านั้น หากแต่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และการดำรงอยู่ของมนุษย์อย่างต่อเนื่อง การตระหนักถึงความสัมพันธ์นี้จะช่วยให้การออกแบบ การวางนโยบาย และการกำกับการใช้เทคโนโลยีมีความรับผิดชอบและยั่งยืนมากขึ้น ลดผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นกับมนุษย์ นอกจากนี้ มุมมองดังกล่าวยังส่งผลกระทบต่อทัศนคติของมนุษย์ที่มีต่อการใช้เทคโนโลยี เช่น การตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีต่อพฤติกรรมและการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน และสามารถนำไปสู่การอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างสมดุลและมีความยั่งยืน

มุมมองเกี่ยวมนุษย์กับเทคโนโลยีในองค์รวมจากงานวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับผลการวิจัยของโครงการ “ปลดปล่อยเบื้องหน้าแห่งมิตรสหาย: อ่านอุดมการณ์การใช้งานง่ายของการออกแบบส่วนประสานผู้ใช้ได้ระบอบทุนนิยมแพลตฟอร์มงานวิจัย” ของเมธาวิ โหละสุต (Holasut, 2024) ที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์ม อินเทอร์เน็ตเฟส และผู้ใช้งานหลากหลายแนวคิด ประกอบด้วย แนวคิดเรื่องระบอบทุนนิยมแพลตฟอร์ม (Platform capitalism) ของนิค เซอร์นิเช็ก (Nick Srnicek) แนวคิดที่ว่าด้วยสภาวะสังคมนิยมอินเทอร์เน็ตเฟส (Interface realism) และแนวคิดเรื่องสังคมนิยมแห่งทุน (Capitalist realism) ของมาร์ค ฟิชเชอร์ (Mark Fisher) เข้ามาผสมผสานกับศาสตร์อินเทอร์เน็ตเฟสวิจารณ์ จากการบูรณาการแนวคิดข้างต้น ทำให้เห็นว่าแพลตฟอร์มเป็นโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่กำกับและขับเคลื่อนกลไกตลาดภายใต้ระบอบทุนนิยม ด้วยการจัดการข้อมูลอันมหาศาลของกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลายในระบบกลไกตลาด เช่น ผู้บริโภค ผู้ผลิต นักโฆษณา พ่อค้าคนกลาง รวมทั้งตัวสินค้าเอง การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสที่เป็นมิตรถือเป็นสื่อกลางสำคัญที่เอื้อต่อสภาวะที่แพลตฟอร์ม อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้ใช้ และกิจกรรมการบริโภคสามารถหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ อีกทั้งยังเอื้อต่อการปกปิดระบบการจัดเก็บข้อมูลและการสอดแนมผู้ใช้ของแพลตฟอร์มประเภทต่าง ๆ ด้วย

จากการนำแนวคิดทางมนุษยศาสตร์มามองแพลตฟอร์มและอินเทอร์เน็ตเฟสในเชิงความสัมพันธ์กับผู้ใช้และระบอบทุนนิยมนี้ งานวิจัยดังกล่าวเสนอว่าการสร้างองค์ความรู้ที่กระตุ้นให้ผู้ใช้ตระหนักถึงรูปแบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่เหลื่อมล้ำระหว่างผู้ใช้กับแพลตฟอร์มซึ่งตักตวงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ภายใต้ระบบทุนนิยมนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เราควรมองอินเทอร์เน็ตเฟสในฐานะตัวบทประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาศึกษาผ่านการอ่านและวิจารณ์อย่างเป็นระบบระเบียบตามแนวทางการศึกษาแบบมนุษยศาสตร์ กล่าวคือ อินเทอร์เน็ตเฟสใน

ฐานะตัวบทถือเป็นส่วนหนึ่งของการมีปฏิสัมพันธ์ การอ่านและการเขียนของมนุษย์และสังคม มิใช่เป็นเพียงองค์ประกอบทางการออกแบบเชิงวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่แยกตัวเป็นเอกเทศออกจากบริบทอื่น ๆ ทางสังคม องค์ความรู้ด้านมนุษยศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการศึกษาวรรณกรรมซึ่งเน้นการอ่าน วิเคราะห์ และวิจารณ์จากการพิจารณาความเชื่อมโยงของตัวบทวรรณกรรมกับบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมจึงมีประโยชน์อย่างมากในการฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตเฟซ

เทคโนโลยีไม่เพียงแต่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และความเข้าใจโลกหรือพฤติกรรมการบริโภคของมนุษย์เท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกหรือแม้แต่ความหวังและความใฝ่ฝันของมนุษย์ด้วย โครงการวิจัย “คน หุ่นยนต์ เกมกล ความฝัน: การวิเคราะห์วิดีโอเกมแนวหุ่นเสมือนมนุษย์ในฐานะสนามความฝัน” ของ อรรถพล ปามะโช (Pamakho, 2024) ซึ่งวิเคราะห์วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีภายใต้แนวคิดของอัลฟี บาวน์ ที่มองว่าวิดีโอเกมไม่ใช่ตัวบทสำหรับให้อ่านแต่เป็นความฝันสำหรับผู้เล่นเกม ผู้เล่นเกมจะมีประสบการณ์ต่อวิดีโอเกมในฐานะผู้กระทำที่มีบทบาทในการกำหนดเหตุการณ์และผลลัพธ์ราวกับอยู่ในโลกความฝัน ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างจากการอ่านหนังสือหรือดูโทรทัศน์ วิดีโอเกมจึงเป็นรูปแบบของความเพลิดเพลินที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีกลไกการบังคับให้ผู้เล่นเกมรู้สึกผูกพันใกล้ชิดกับบทบาทที่ตนสวมอยู่ภายในวิดีโอเกมขณะเล่น วิดีโอเกมจึงมิได้เป็นสิ่งที่ผู้เล่นควบคุมได้เพียงฝ่ายเดียว หากแต่ยังมีอำนาจในการควบคุมความฝัน ความปรารถนา และความหวังของผู้เล่นได้เช่นกัน

จากการวิเคราะห์วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีจำนวน 3 เกม ได้แก่ The Talos Principle (2014) Nier: Automata (2017) และ Detroit: Become Human (2018) อรรถพล (Pamakho, 2024) พบว่าการสร้างโลกแห่งความฝันในวิดีโอเกมนั้นมักจะสนับสนุนและเสริมสร้างอุดมการณ์ของระบบทุนนิยมโดยการทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเติบโตไปด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงและปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้เล่นจะถูกกระตุ้นให้ปรารถนาและมุ่งมั่นไปสู่โลกของทุนนิยมที่ทุกสิ่งทุกอย่างถูกทำให้เป็นสินค้า นอกจากนี้ อรรถพลยังพบว่าวิดีโอเกมที่ศึกษาต่อกย์แนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Anthropocentrism) ซึ่งเชื่อวามมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่สำคัญที่สุดในโลก และสิ่งอื่น ๆ ควรถูกประเมินค่าตามประโยชน์หรือคุณค่าที่มีต่อมนุษย์ แนวคิดนี้สะท้อนผ่านการใช้รูปลักษณะคล้ายมนุษย์เพื่อแทนสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ และการกำหนดกรอบการต่อสู้ตามมาตรฐานความฉลาดและการตระหนักรู้ของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิดีโอเกมเหล่านี้จะสนับสนุนค่านิยมในระบบทุนนิยมและแนวคิดเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง แต่วิดีโอเกมก็ซ่อนศักยภาพในการล้มล้างและต่อต้านคุณค่าดังกล่าวโดยการมอบบทบาทแอนดรอยด์และสิ่งมีชีวิตประดิษฐ์ที่ก่อกบฏให้ผู้เล่น เป็นการเปิดพื้นที่ภายในโลกแห่งความฝันของวิดีโอเกมให้ผู้เล่นได้ท้าทายและล้มล้างการครอบงำของทุนนิยมและความเชื่อเรื่องการมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

จากงานวิจัยทั้งสามข้างต้น จะเห็นได้ว่าแนวคิดทางมนุษยศาสตร์ทำให้เรามองความเชื่อมโยงของมนุษย์กับเทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรมต่าง ๆ ในปัจจุบันได้อย่างลุ่มลึก เทคโนโลยีมิได้มาในรูปแบบของ

เครื่องมือหรือเครื่องอำนวยความสะดวกเท่านั้น แต่แทรกซึมอยู่ในความรู้และประสบการณ์การเป็นมนุษย์ของเรา ทั้งในด้านความรู้ความเข้าใจ พฤติกรรม อารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งมีส่วนในการหล่อหลอมค่านิยมของสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่ การตระหนักรู้เกี่ยวกับความยืดหยุ่นของมนุษย์กับเทคโนโลยีเช่นนี้สำคัญอย่างยิ่งต่อการประดิษฐ์คิดค้น การใช้ การกำกับควบคุมเทคโนโลยี และการบริหารจัดการชีวิตและสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน

4. การประสานมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืน

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่ามนุษยศาสตร์และเทคโนโลยีไม่อาจแยกจากกันได้ มุมมองนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นหลักการในการพัฒนาทุนมนุษย์อย่างยั่งยืนผ่านระบบการศึกษา กล่าวคือ การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีและความเป็นมนุษย์ ความเชื่อมโยงดังกล่าวปรากฏในสองมิติ คือ (1) การใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างศักยภาพการศึกษาและวิจัยด้านมนุษยศาสตร์และ (2) การใช้มุมมองด้านมนุษยศาสตร์ในการวิเคราะห์ศักยภาพของเทคโนโลยีและนวัตกรรม ในมิติแรก โครงการวิจัย “การเสริมสร้างสมรรถนะทางวัฒนธรรมสำหรับผู้ใช้งานสารสนเทศผ่านดิจิทัลคอลเล็กชันบนเว็บไซต์ห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์” ของสมศักดิ์ ศรีบริสุทธิสกุล และสรคม ดิสสะมาน (Sriborisutsakul & Dissamana, 2024) เป็นตัวอย่างหนึ่งที่ดีให้เห็นว่าการใช้เครื่องมือดิจิทัลสามารถเสริมสร้างศักยภาพด้านมนุษยศาสตร์ในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โครงการนี้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ดิจิทัลคอลเล็กชันจากเว็บไซต์ห้องสมุด (Library) หอจดหมายเหตุ (Archives) และพิพิธภัณฑ์ (Museums) หรือ LAM กับการพัฒนาสมรรถนะทางวัฒนธรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนในสาขามนุษยศาสตร์ในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในประเทศไทย ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังการใช้งานดิจิทัลคอลเล็กชัน ซึ่งครอบคลุมการประเมินสมรรถนะทางวัฒนธรรม 4 ด้าน ได้แก่ การตระหนักรู้ในโลกทัศน์ทางวัฒนธรรมของผู้อื่น ทักษะติดต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความรู้เกี่ยวกับหลักปฏิบัติและโลกทัศน์ที่แตกต่างจากตนเอง และทักษะทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดน (Cross-cultural skills) ผู้วิจัยพบว่าคอลเล็กชัน LAM สามารถเพิ่มพูนสมรรถนะทางวัฒนธรรมของนิสิตนักศึกษาที่ลงทะเบียนในหลักสูตรมนุษยศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าแม้ LAM จะมีศักยภาพมหาศาลในการพัฒนาสมรรถภาพทางวัฒนธรรมของผู้เรียนและผู้ใช้ แต่ก็มีข้อจำกัดในแง่ของบทบาทองค์กร เพื่อให้ได้คุณค่าทางการศึกษาสูงสุดจากคอลเล็กชันเหล่านี้ ผู้วิจัยเสนอว่าองค์กรควรสร้างกลไกที่สนับสนุนการเข้าถึง LAM เป็นอันดับแรก

ในมิติที่สองซึ่งเกี่ยวกับการใช้มุมมองด้านมนุษยศาสตร์ในการวิเคราะห์ศักยภาพของเทคโนโลยีและนวัตกรรม โครงการวิจัย “แนวทางพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อการรู้เท่าทันดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในสาขาวิชามนุษยศาสตร์” ของทิพยา จินตโกวิท (Chintakovid, 2024) แสดงให้เห็นว่าความรู้และทักษะการวิเคราะห์วิพากษ์ในการเรียนด้านมนุษยศาสตร์สามารถส่งเสริมการรู้เท่าทันเทคโนโลยีให้กับเยาวชนในสังคมดิจิทัลได้ผ่านการสำรวจสภาพปัจจุบันของการเรียนการสอนการคิดเชิงวิพากษ์ใน

สาขาวิชามนุษยศาสตร์ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย การสำรวจใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์กลุ่ม ผลการสำรวจพบว่าแม้ว่ารายวิชาส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งเน้นการสอนการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อรู้เท่าทันดิจิทัล โดยเฉพาะ แต่นิสิตนักศึกษาสามารถนำความรู้และทักษะที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการรับรู้และการพิจารณา ข่าวสารบนโลกออนไลน์ได้

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามและสัมภาษณ์กลุ่มชี้ให้เห็นว่านักศึกษาและอาจารย์ผู้สอน เห็นตรงกันว่ารูปแบบการเรียนการสอนสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อรู้เท่าทันดิจิทัลแก่ผู้เรียนได้ อาทิ การนำทักษะความรู้จากรายวิชามาใช้พิจารณาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของ สาร การตั้งคำถามเกี่ยวกับแหล่งที่มาของข้อมูลหรือผู้เขียน การวิเคราะห์ปัจจัยเบื้องหลังของการนำเสนอ ข้อมูล และการแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงและทัศนคติข้อคิดเห็นของผู้เขียน นอกจากนี้ การใช้สื่อออนไลน์ ประกอบการเรียนการสอน เช่น ข่าวออนไลน์ ข้อความหรือบทความบนโซเชียลมีเดีย คลิปวิดีโอ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพของการประยุกต์ใช้ความรู้ในชั้นเรียนได้ในชีวิตของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การสัมภาษณ์กลุ่มทำให้ทราบว่านิสิตนักศึกษายังไม่เข้าใจและไม่มีความรู้เพียงพอต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

5. สรุป

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้เขียนได้ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ระหว่างมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีใน 3 แง่มุม ผ่านการประมวลและสังเคราะห์งานวิจัย 7 โครงการ ซึ่งอาจนำมาประมวลเป็นคำตอบของคำถามที่กล่าวถึงในบทนำว่ามนุษยศาสตร์จะยังคงมีความหมายต่อสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันได้อย่างไร ดังนี้ ประการแรก จากการศึกษาที่เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการการเรียนรู้และทำความเข้าใจโลกของมนุษย์มาช้านาน นักมนุษยศาสตร์สามารถนำเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านมนุษยศาสตร์ได้ ไม่ว่าจะในฐานะตัวบทที่ นักมนุษยศาสตร์อ่านและตีความ เช่น สื่อดิจิทัล แพลตฟอร์มต่าง ๆ และวิดีโอเกม หรือในฐานะโปรแกรมประมวลผลภาษาที่ช่วยนักมนุษยศาสตร์อ่านตัวบทจากมุมมองเชิงปริมาณ เพื่อนำเสนอแนวคิด มุมมองและองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสาขาวิชา มนุษย์และสังคมร่วมสมัยได้ ประการที่สอง จากการศึกษาที่มุมมองและแนวคิดในสาขามนุษยศาสตร์สามารถชี้ให้เห็นมิติของความเป็นมนุษย์และมิติทางสังคมที่แฝงอยู่ในสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทั้งในแง่ของการสะท้อนภาพความเป็นมนุษย์ที่มีความต้องการ ความกลัว ความพยายามที่จะแก้ปัญหา และในแง่ของการสร้าง ควบคุมและกำกับพฤติกรรมการแสดงออก อารมณ์ ความรู้สึกและค่านิยมในสังคม นักวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมสามารถนำมุมมองเหล่านี้มาใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน ในขณะเดียวกัน มุมมองเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ที่แฝงอยู่ในเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ จะเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปในฐานะผู้ใช้เทคโนโลยีให้ใช้อย่างมีสติและรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล ประการสุดท้าย มุมมองเรื่องความยืดหยุ่นกันระหว่าง

มนุษย์และเทคโนโลยีจะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษาทั้งด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ในการออกแบบการเรียนการสอน เนื้อหาวิชาและหลักสูตรเพื่อสร้างความตระหนักรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อเยาวชนในสังคมดิจิทัล

ท้ายที่สุด การที่แท้จริงแล้วมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิดในหลากหลายรูปแบบดังที่อภิปรายข้างต้นทำให้ผู้เขียนอดคิดไม่ได้ว่าเส้นแบ่งระหว่างมนุษยศาสตร์กับวิทยาศาสตร์ อันทำให้มีการตั้งคำถามถึงบทบาทของมนุษยศาสตร์ในโลกดิจิทัลและการที่ค่าปรากฏรวม “มนุษยศาสตร์” กับ “ดิจิทัล” อาจฟังดูแตกต่างหรือแปลกใหม่ (อย่างน้อยในช่วงแรกๆ) ดูจะเป็นผลสืบเนื่องมาจากวาทกรรมแบ่งประเภทศาสตร์ที่ดำเนินมาอย่างยาวนานไม่มากก็น้อย พลังของมนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัลนี้จึงน่าจะอยู่ที่การสร้างวาทกรรมแข่งขัน (Competing discourses) ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษยศาสตร์กับเทคโนโลยีในหลากหลายมิติและรูปแบบ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการนำศักยภาพของเทคโนโลยีมาใช้ในการทำความเข้าใจมนุษย์และสังคมควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยีผ่านการรู้เท่าทัน ความเข้าใจและการตระหนักถึงคุณค่าของชีวิต สังคมและสภาพแวดล้อม

เอกสารอ้างอิง

- Adams, K., Leibbrandt, S., & Moon, H. (2011). A critical review of the literature on social and leisure activity and wellbeing in later life. *Ageing and Society*, 31(4), 683–712. <https://doi.org/10.1017/S0144686X10001091>
- Biber, D., Conrad, S., & Cortes, V. (2004). If you look at ...: Lexical bundles in university teaching and textbooks. *Applied Linguistics*, 25(3), 371–405. <https://doi.org/10.1093/applin/25.3.371>
- Chaiyaporn, P. (2024). **Changes in the internet and their impacts on collaborative and cross-cultural communication and learning** (In Thai). The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
- Chintakovid, T. (2024). **Approaches to developing critical thinking for digital literacy among humanities undergraduate students** (In Thai). The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
- Fairclough, N. (1992). **Discourse and social change**. Polity Press.
- Fairclough, N. (1995). **Media discourse**. Arnold.
- Holasut, M. (2024). **Unveiling the facade of friendship: Analyzing the ideology of user-friendly interface design under platform capitalism** (In Thai). The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
- Kirdnark, T. (2024). Digital humanities. In K. Wattanakul (Ed.), **Multidisciplinary humanities** (pp. 93–142) (In Thai). Siam Paritat.

- Koh, A. (2018). A letter to the humanities: DH will not save you. In D. Kim & J. Stommel (Eds.), **Disrupting the digital humanities** (pp. 39–48). Punctum Books. <https://punctumbooks.com/titles/disrupting-the-digital-humanities/>
- Pamakho, A. (2024). **Humans, robots, games, and dreams: An analysis of humanoid robot video games as dreamscapes** (In Thai). The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
- Sriborisutsakul, S., & Dissamana, S. (2024). **Enhancing cultural competence for information users through digital collections on websites of libraries, archives, and museums.** (In Thai). The Office of National Higher Education Science Research and Innovation Policy Council.
- Sumettikul, P. (2024). Humans in a world of technology: A non-neutral perspective on the human-technology relationship from Don Ihde's post-phenomenological viewpoint. **Panidhana Journal**, **20**(2), 40–60. (In Thai).
- Wijitsopon, R. (2025). All by myself or with friends and family?: A corpus-driven contrastive discourse study of lifestyle columns in English and Thai magazines for older adults. **Corpora**, **20**(1), 71–104.