คู่มือการจัดการความรู้

ด้านการผลิตบัณฑิต และด้านการวิจัย

คณะมนุษยศาสตร์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

จัดทำโดย | คณะกรรมการจัดการความรู้ คณะมนุษยศาสตร์

การจัดการความรู้ ด้านการผลิตบัณฑิต
คณะมนุษยศาสตร์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔
หัวข้อ 'จัดสอบออนไลน์อย่างไรให้มีประสิทธิภาพ'

ปัญหาที่พบจากการจัดสอบออนไลน์

๑. ระบบการบริหารจัดการการเข้าถึงข้อมูลและการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการจัดสอบออนไลน์ เช่น ระบบและขั้นตอนการยืนยันตัวตนเข้าสอบไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ก่อให้เกิดความสับสนทั้งนักศึกษาและอาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชา

๒. ความไม่พร้อมด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอบออนไลน์ และสัญญาณอินเตอร์เน็ตของนักศึกษา

๓. ปัญหาการทำข้อสอบของนักศึกษา นักศึกษาบางคนไม่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีหรือไม่เข้าใจวิธีการทำข้อสอบแบบออนไลน์ด้วยแพลตฟอร์มต่าง ๆ จึงไม่สามารถทำข้อสอบและกดส่งข้อสอบได้อย่างถูกต้องและทันเวลา

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาไม่เชี่ยวชาญเรื่องประเภทและลักษณะของข้อสอบแบบออนไลน์ อาจจะเกิดปัญหาในการทำข้อสอบด้วยแพลตฟอร์มรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อสอบที่ใช้ Google Forms ทางสายภาษา หากมีสัญลักษณ์พิเศษ ระบบจะไม่สามารถอ่านสัญลักษณ์บางตัวได้

๕. การปล่อยข้อสอบของอาจารย์และเจ้าหน้าที่ผู้คุมสอบ อาจเกิดปัญหาทางเทคนิคทำให้ข้อสอบเกิดความล่าช้าทั้งตอนปล่อยข้อสอบ และตอนนักศึกษาส่งคำตอบกลับ

๖. มหาวิทยาลัยไม่มีการกำหนดกฎระเบียบ แนวปฏิบัติในการคุมสอบที่ชัดเจน เช่น ควรจัดการสอบอย่างไร ใช้วิธีใด จะผ่อนปรน เอื้อประโยชน์ให้นักศึกษา หรือจะต้องเข้มงวดกวดขัน จึงอาจจะเกิดความไม่เท่าเทียมกันในการทำข้อสอบแต่ละวิชา

๗. การทุจริตในการทำข้อสอบของนักศึกษา โดยเฉพาะข้อสอบอัตนัย สิ่งที่นักศึกษาตอบเป็นข้อมูลที่คัดลอกมาจากอินเตอร์เน็ตโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นปัญหาที่ค่อนข้างควบคุมได้ลำบาก

แนวทางการแก้ไขปัญหาการจัดสอบออนไลน์

๑. มหาวิทยาลัย สำนักบริการทางวิชาการและทดสอบประเมินผล (สวป.) และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ควรบูรณาการงานต่าง ๆ จากหลายหน่วยงาน มารวมกันให้เป็นระบบที่ครบวงจร โดยข้อมูลทุกอย่างควรจะอยู่บนระบบปฏิบัติการเดียวกัน ควรจัดระบบการแจ้งข้อมูลแก่นักศึกษาให้เป็นระบบ เพิ่มแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนเป็นระบบมากขึ้น เช่น วิธีการยืนยันตัวตน ระยะเวลาการยืนยันตัวตน และควรมีการประชาสัมพันธ์การยืนยันตัวตนเข้าสอบให้มากขึ้น เช่น อาจจะจัดทำคลิปวีดีโอสั้น ๆ บอกขั้นตอนการเข้าสอบ การยืนยันตัวตนเข้าสอบ ให้นักศึกษาได้เห็นภาพและขั้นตอนที่ชัดเจน แล้วทำการประชาสัมพันธ์ ในเว็บไซต์ หรือ Facebook ของคณะฯ หรือของมหาวิทยาลัย

๒. มหาวิทยาลัยควรอนุญาตให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนทุกคนมีสิทธิ์เข้าสอบ โดยไม่จำเป็นต้องยืนยันตัวตนเข้าสอบ

๓. ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาหรืออาจารย์ผู้จัดสอบ ควรแจ้งนักศึกษาเกี่ยวกับแนวการจัดสอบ เช่น ใช้ แอพพลิเคชั่นหรือว่าแพลตฟอร์มใดในการสอบ อย่างน้อย ๑ ถึง ๒ สัปดาห์ เพื่อให้นักศึกษาได้จัดเตรียมโปรแกรมต่าง ๆ ไว้ให้พร้อมสำหรับการสอบ รวมถึงควรมีการทดลองระบบในการทำข้อสอบและการส่งข้อสอบก่อน เพื่อให้นักศึกษาเตรียมความพร้อมทางเทคนิคและอุปกรณ์ก่อนการสอบจริง

๔. อาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาควรออกแบบข้อสอบเชิงคิดวิเคราะห์ ใช้ตรรกะในการเขียนตอบ ให้มากขึ้น ให้นักศึกษาใช้ความรู้ทางทฤษฎีมาวิเคราะห์ เช่น ยกกรณีศึกษา (Case study) ให้นักศึกษาวิเคราะห์ว่ากรณีนี้ สามารถใช้ทฤษฎีอะไรมาช่วยวิเคราะห์ได้ หรือมีการประยุกต์ใช้ทฤษฎีกับตัวอย่างหรือกรณีศึกษาอื่น ที่อยู่นอกเหนือไปจากตำรา เพื่อป้องกันการทุจริตหรือหาคำตอบจากตำราได้อย่างง่าย ๆ หรือใช้วิธีการสอบแบบ “Take Home Exam” เพื่อให้นักศึกษาสามารถค้นหาคำตอบด้วยตนเองและบริหารจัดการเวลาสอบได้อย่างอิสระ แล้วให้ส่งข้อสอบทางอีเมลเท่านั้น เพื่อตัดปัญหาเรื่องสัญญาณอินเตอร์เน็ตไม่เสถียร หรือนักศึกษามีอุปกรณ์ไม่พร้อม โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่ลงทะเบียนแล้ว มีโอกาสเข้าสอบและสอบผ่านมากขึ้น ทางสายภาษาอาจจะใช้แบบทดสอบปากเปล่าเสริม อาจจะให้นักศึกษาใช้ทักษะที่เรียนรู้มา ไม่ว่าจะ

เป็นการฟัง พูด อ่าน เขียน มาผลิตชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ เป็นการส่งเสริมทักษะให้นักศึกษาและก็ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

๕. หากมีสัญลักษณ์พิเศษทางสายภาษา ที่ระบบ Google Forms อ่านไม่ได้ อาจารย์ผู้ออกข้อสอบควรดัดแปลง ทำข้อสอบเป็นลักษณะอื่น เพื่อให้ข้อสอบมีประสิทธิภาพดีที่สุด เช่น จัดทำข้อสอบเป็นไฟล์ Microsoft Word แทน

๖. การจัดสอบ ควรคำนึงถึงความพร้อมของผู้ควบคุมการสอบ และนักศึกษาที่เข้าร่วมการสอบออนไลน์ ดังนี้

ผู้ควบคุมการสอบ ผู้ควบคุมการสอบ ไม่ว่าจะเป็นอาจารย์ หรือเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยควรกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้คุมสอบให้ชัดเจน เพื่อสามารถตอบคำถามหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในการสอบ ไม่ว่าก่อนการสอบ ระหว่างการสอบ หรือหลังการสอบ เช่น การปล่อยข้อสอบ การมอนิเตอร์ การตรวจสอบหลักฐานการยืนยันตัวตน การรับข้อสอบ ฯลฯ และควรจัดทีมคุมสอบที่สามารถแก้ปัญหาทางเทคนิคต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ทันท่วงที

นักศึกษา ในส่วนของนักศึกษา ควรมีความเข้าใจลักษณะการจัดสอบ การทำข้อสอบ และการส่งข้อสอบว่าต้องทำอะไร อย่างไรบ้าง และต้องเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการสอบให้พร้อม หากไม่พร้อมเรื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยีต่าง ๆ ควรแจ้งหรือปรึกษาอาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชาเพื่อรับการช่วยเหลือ หรือหาทางแก้ไขปัญหาได้ทันท่วงที

อาจารย์ผู้รับผิดชอบกระบวนวิชา อาจารย์ผู้รับผิดชอบวิชาควรเข้าใจ และยืดหยุ่นในเรื่องความไม่พร้อมทางด้านอุปกรณ์ เทคโนโลยีต่าง ๆ ของนักศึกษา และมีวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตอนที่นักศึกษาส่งข้อสอบ ควรตรวจสอบความถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนของข้อสอบที่นักศึกษาส่งมา ก่อนอนุญาตให้นักศึกษาออกจากห้องสอบ หากพบว่าข้อสอบที่ส่งมาไม่ชัดเจนหรือไม่ครบถ้วน อาจจะให้นักศึกษาถ่ายรูปกระดาษคำตอบแล้วส่งมาทางอีเมล หรือทางแอปพลิเคชัน LINE อีกครั้ง เพื่อประโยชน์ของนักศึกษา แต่หากเป็นวิชาใหญ่ นักศึกษาจำนวนมากวิธีนี้อาจจะยุ่งยากมากเกินไป อาจารย์ผู้รับผิดชอบต้องแจ้งกฎเกณฑ์กติกา มารยาท อย่างชัดเจนก่อนการทำข้อสอบ เช่น หากพบการทุจริต หรือลอกข้อความทาง

อินเตอร์เน็ตมาตอบในข้อสอบ จะมีแนวทางจัดการอย่างไร อาจารย์ผู้รับผิดชอบต้องเข้มงวดในการคุมสอบ และการตรวจข้อสอบด้วย

๗. การป้องกันการทุจริตในเวลาสอบเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก เนื่องจากไม่สามารถควบคุมให้นักศึกษาทุกคนเปิดกล้องได้ตลอดเวลา นักศึกษาสามารถอ้างเหตุผลปัญหาทางเทคนิคได้ ผู้คุมสอบไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าจริงหรือไม่ อาจจะใช้วิธีให้นักศึกษากดยืนยันรับทราบเงื่อนไขว่าหากพบว่ามีการเข้าข่ายทุจริต แบบใดบ้าง จะมีแนวปฏิบัติกับนักศึกษาอย่างไร หรือหากนักศึกษาไม่กดรับทราบก็จะยังไม่สามารถเข้าไปทำข้อสอบได้

ข้อดีของการจัดสอบออนไลน์

๑. ปลอดภัยจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-๑๙)

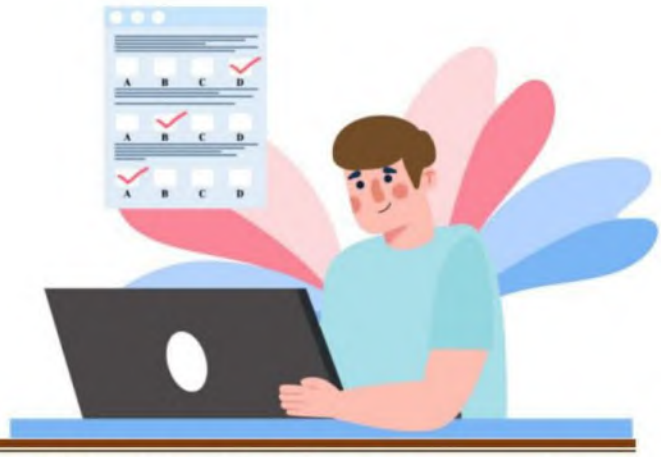
๒. ประหยัดค่าใช้จ่ายวัสดุสิ้นเปลืองในการสอบ

๓. ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางของผู้คุมสอบและนักศึกษาผู้เข้าสอบ ที่ต้องเดินทางมาห้องสอบ

๔. การสอบออนไลน์เป็นการเอื้อให้อาจารย์และนักศึกษามีโอกาสฝึกใช้เทคโนโลยีแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในการสอบ และการสื่อสารระหว่างกัน โดยเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง

๕. นักศึกษาพึงพอใจกับผลการสอบที่ได้เกรดดี ทำให้มีกำลังใจในการเรียนมากขึ้น

๖. สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกฝนความมีคุณธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์ได้ในทางอ้อม



ข้อเสียของการจัดสอบออนไลน์

๑. หากมีระบบการบริหารจัดการที่ไม่ดีพอ อาจเกิดความยุ่งยากสับสน เกิดปัญหาในทุกองค์ประกอบของผู้มีส่วนรับผิดชอบทุกฝ่าย เช่น เรื่องการประชาสัมพันธ์การสอบ การยืนยันตัวตน การจัดการสอบ การส่งคะแนน ข้อมูลเกี่ยวกับการสอบออนไลน์ อุปกรณ์ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ฯลฯ

๒. นักศึกษามีความกลัวและวิตกกังวลในเรื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยีที่ไม่พร้อมของตน

๓. ไม่สามารถควบคุมปัญหาการทุจริตในการทำข้อสอบของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุป

จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มอนุกรรมการฯ เห็นได้ว่าประเด็นที่มีปัญหามากที่สุดในการจัดสอบออนไลน์ที่ผ่านมา คือ การยืนยันตัวตนเพื่อเข้าสอบคณะมนุษยศาสตร์ จึงได้แก้ปัญหาโดยจัดทำระบบยืนยันตัวตนเข้าสอบ เฉพาะในส่วนของคณะฯ ขึ้นเอง เพื่อให้นักศึกษาทุกคนที่ลงทะเบียนเรียน แต่ไม่ได้ยืนยันตัวตนเข้าสอบตามวันและเวลาที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนด หรือทำการยืนยันตัวตนกับส่วนกลางของมหาวิทยาลัยไม่ทันตามกำหนดวันเวลา จะได้ไม่เสียสิทธิ์ในการเข้าสอบออนไลน์ คณะฯ ได้ให้นักศึกษาที่ประสงค์จะเข้าสอบกรอกข้อมูลส่วนตัว พร้อมแนบหลักฐานการลงทะเบียนเรียน และแจ้งกระบวนวิชาที่ประสงค์จะเข้าสอบ ผ่านทางระบบ Google Forms หลังจากนั้น ทางเจ้าหน้าที่ของคณะฯ จะตรวจสอบข้อมูลของนักศึกษา รวมถึงหลักฐานการลงทะเบียนเรียน เมื่อเรียบร้อยแล้ว ก็จะเชิญนักศึกษาเข้าห้องสอบออนไลน์ หากกระบวนวิชาใดที่อาจารย์จัดสอบเอง คณะฯ จะประสานกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบในการจัดสอบ กระบวนวิชาใดที่คณะจัดสอบ จะประสานกับกรรมการผู้รับผิดชอบในการจัดสอบ เพื่อเชิญนักศึกษาเข้าห้องสอบออนไลน์เพิ่มเติมก่อนเวลาสอบ อย่างช้าที่สุด ไม่เกิน ๑ ชั่วโมงก่อนเวลาสอบ โดยมีการกำหนดระยะเวลาให้นักศึกษายืนยันตัวตนให้แล้วเสร็จได้ จนกระทั่งถึงวันที่มีการจัดสอบของแต่ละกระบวนวิชา โดยจะต้องกรอกข้อมูลพร้อมแนบหลักฐานต่าง ๆ ส่งให้แล้วเสร็จ ภายในเวลา ๑

ชั่วโมงก่อนที่จะมีการสอบ จากการดำเนินงานที่ผ่านมา พบว่าแนวทางที่คณะฯ ได้ดำเนินการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพื่อเอื้อประโยชน์ให้นักศึกษาสามารถเข้าสอบออนไลน์ได้มากที่สุดตามสิทธิ์ของนักศึกษา

การจัดการความรู้ ด้านการวิจัย
คณะมนุษยศาสตร์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔
หัวข้อ 'แนวทางการวิจัยดิจิทัลในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์'

การวิจัยดิจิทัลในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นการดำเนินการวิจัยที่บูรณาการองค์ความรู้แบบสหวิทยาการ เช่น วิทยาการคอมพิวเตอร์ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งครอบคลุมการศึกษาวิจัยในเนื้อหาเกี่ยวกับการรวบรวมและจัดระบบความรู้ การเก็บและรักษาความรู้ในรูปแบบดิจิทัล และการอธิบายความรู้ในมิติเชิงความหมาย (Semantic) สถิติ (Statistics) และจินตทัศน์ (Visualization) เรื่องที่น่าสนใจในสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เช่น ประวัติศาสตร์ ปรัชญา ภาษา ศิลปะ ดนตรี และวัฒนธรรม หรือการนำเครื่องมือ หรือวิธีการทางคอมพิวเตอร์ มาใช้ในกระบวนการวิจัย อาทิ จดหมายเหตุดิจิทัล (Digital Archiving) ออนโทโลยี (Ontology) เว็บเชิงความหมาย (Semantic Web) เหมืองข้อมูล (Data Mining) การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) การนำเสนอข้อมูลหลายมิติ (Multi-media Presentation) การนำเสนอข้อมูลแบบจินตทัศน์ (Data Visualization) เป็นต้น การวิจัยดิจิทัลในสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สามารถตอบสนองความต้องการ และความจำเป็นในการจัดการความรู้ที่มีความสำคัญต่อการศึกษา เรียนรู้ความเป็นมาของมนุษยชาติ ซึ่งนับวันจะค่อย ๆ สูญหายไป ให้มีการเก็บรักษาไว้ในรูปแบบดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าวิจัย และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มนักวิจัยในสาขามนุษยศาสตร์และประชาชนทั่วไปได้

ประวัติศาสตร์แบบดิจิทัล (Digital History)..

ประวัติโดยย่อของประวัติศาสตร์ดิจิทัล (A brief history of digital history) เริ่มมาจากผลงานของบาทหลวง ชื่อ โรแบร์โต บูซา (Roberto Busa) นักบวชนิกายเยซูอิต ในปี ๑๙๔๙ เรื่อง 'index verborum' เป็นภาษาละติน โดย Busa เชื่อว่าเทคโนโลยีจะทำให้งานสำเร็จเร็วขึ้น และได้นำมาพัฒนาระบบคัมภีร์แบบเดิม การใช้เครื่องมือ วิธีการ และเทคโนโลยีมาใช้เพื่อช่วยคิดค้นและทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นที่เลือกศึกษาและต้องการหาคำตอบ

ครั้งแรก คือ 'การปฏิวัติ Cliometrics' (Cliometrics Revolution) ในทศวรรษที่ ๑๙๖๐ และ ๑๙๗๐ ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการประชุมร่วมกันของสมาคมประวัติศาสตร์เศรษฐกิจ (The Economic History Association) และสำนักงานการประชุมวิจัยเศรษฐกิจแห่งชาติด้านรายได้และความมั่งคั่ง (The National Bureau of Economic Research Conference on Income and Wealth) ใน วิลเลียมส์ทาวน์ รัฐแมสซาชูเซตส์ สหรัฐอเมริกา เมื่อปี ๑๙๕๗ ถูกเสนอโดยนักเศรษฐศาสตร์ชาวอเมริกัน สแตนลีย์ ไรเตอร์ (Stanley Reiter) ได้อธิบายถึง 'เป็นการเคลื่อนไหวที่จะทำให้การเขียนประวัติศาสตร์เศรษฐกิจแบบเดิมมีความทันสมัย โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์ทางเศรษฐศาสตร์ที่เป็นทางการมากขึ้น และวิธีการเชิงปริมาณที่เป็นปัจจุบันมากขึ้นกับข้อมูลและวิธีการทางประวัติศาสตร์'

ประวัติศาสตร์แบบดิจิทัล (Digital History) กำลังอยู่ในช่วงพัฒนา และเฝ้าดูปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันนี้ นักวิจัยส่วนใหญ่ ศึกษาค้นคว้าแหล่งข้อมูลทุติยภูมิประเภทต่าง ๆ ที่เป็นดิจิทัลมากขึ้น จนกลายเป็นเรื่องปกติ การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเป็นโอกาสที่จะได้ปรับปรุงความรู้ที่มีอยู่ รวมถึงวิธีการศึกษา การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลใหม่ ๆ เพื่อใช้ในการศึกษาประวัติศาสตร์ การเกิดขึ้นของแหล่งข้อมูลดิจิทัล รวมหลายสาขาวิชามาประกอบกัน ในลักษณะนี้ เรียกว่า 'Interdisciplinary'

สิ่งที่ทำให้ Digital Research/ Digital population /Digital natives มีความน่าสนใจ.

Digital Research (การวิจัยดิจิทัล) เทคโนโลยีดิจิทัลที่ปรากฏเป็นรูปธรรม เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัล และเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เป็นต้น เป็นนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในโลกปัจจุบันอย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับการวิจัยด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ได้หลากหลาย โดยแบ่งเป็น ๓ ประเด็น ดังนี้

๑. **การนำเทคโนโลยีดิจิทัล สื่อดิจิทัล หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ มาเป็นเครื่องมือในการวิจัย** เช่น วิธีการคำนวณ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย หรือการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปร ช่วยให้การดำเนินการวิจัยสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

๒. **การใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย หรือชุมชนออนไลน์เป็นแหล่งศึกษาข้อมูล** โลกยุคดิจิทัล และเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ ช่วยให้การติดต่อสื่อสารของคนทั่วโลก ทำได้อย่างง่ายดายเพียงปลายนิ้ว โซเชียลมีเดียได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตคนในปัจจุบัน เพราะช่วยสร้างความสะดวกสบายในด้านต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นด้านสาระความรู้ ความบันเทิง ส่งผลให้การเติบโตของแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เป็นไปอย่างก้าวกระโดด สังเกตได้จากสถิติบัญชีผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียที่เพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี

อย่างไรก็ตาม การใช้โซเชียลมีเดียก็เหมือนดาบสองคม มีทั้งประโยชน์และโทษ เนื่องจากการเข้าถึงที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว และผู้ใช้สามารถเป็นได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร ซึ่งจะได้ประโยชน์หรือโทษนั้น ขึ้นอยู่กับการเลือกใช้สื่อโซเชียลอย่างเหมาะสม

การทำวิจัยโดยใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเป็นแหล่งศึกษาข้อมูลนั้น สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทุกสาขาวิชา ยกตัวอย่างเช่น การศึกษาภาษาที่ใช้ในการโลกออนไลน์ คำแสลง การโพสต์ การตั้งกระทู้ต่าง ๆ พฤติกรรมการใช้ ฯลฯ โดยประยุกต์ใช้โปรแกรม หรือเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมกับรูปแบบการวิจัย

๓. **การประยุกต์ใช้วิธีการแบบดิจิทัล** การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้กับการวิจัย ช่วยให้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้รวดเร็ว วิเคราะห์ข้อมูลที่มีความซับซ้อน ลดข้อผิดพลาด และบางโปรแกรมยังสามารถนำเสนอทางเลือกและแนวทางการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ประชากรดิจิทัล (Digital population) และชาวดิจิทัล (Digital natives)

ความน่าสนใจของการศึกษาวิจัยกลุ่มประชากรดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ จะเห็นได้ชัดเจนจากสถิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี ดังจะยกตัวอย่างให้เห็นภาพบางส่วน

- สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรโลก ปี ๒๕๖๑ พบว่า
  มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ๓.๙ พันล้านคน (คิดเป็นร้อยละ ๕๑.๒%)
- ผลการสำรวจประชาชนไทยอายุ ๖ ปีขึ้นไป ในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่า ๔๙.๗ ล้านคน
  (คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๘% ของประชากรไทยทั้งหมด)
- ผู้ที่มีอายุ ๑๕ – ๒๔ ปี
  เป็นผู้มีประสบการณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่น้อยกว่า ๕ ปี
- ขนาดประชากรที่เป็นชาวดิจิทัลทั่วโลก
  มีประมาณ ๕.๒% ของประชากรโลก
- เยาวชนไทย อายุระหว่าง ๑๕ – ๒๔ ปี
  เป็นกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด ๙๘.๘%
- กิจกรรมของผู้ใช้ Internet พบว่า ๙๓.๐% ใช้งานสังคมออนไลน์

การนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาประยุกต์ใช้กับการวิจัย (Digitized methods)..

การดำเนินงานวิจัยด้วยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับการวิจัย (Digitized methods) สามารถทำได้อย่างหลากหลาย ทั้งในด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การหาความสัมพันธ์ของข้อมูล และการทำการแสดงข้อมูลหรือผลสรุป ในรูปแบบของภาพ กราฟิก หรือสื่อดิจิทัลที่มีความทันสมัย โดยการนำโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์เข้ามาช่วยในขั้นตอนต่าง ๆ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบการวิจัย ให้สอดคล้องกับแนวทางการศึกษา วัตถุประสงค์การวิจัย และตัวแปรการวิจัย

กระบวนการทำงานของเทคโนโลยีได้เข้ามาช่วยมนุษย์จัดการและวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมหาศาลได้ภายในเวลาที่รวดเร็ว และสามารถพัฒนาการงานวิจัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ช่วยลดขั้นตอนการทำงาน และลดความผิดพลาดของการวิเคราะห์ข้อมูล อีกทั้งยังประหยัดเวลาในการทำงานได้มากขึ้นด้วย ซึ่งจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคณาจารย์คณะมนุษยศาสตร์ ได้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาประยุกต์ใช้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น ๓ ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ ๑ ปัญญาประดิษฐ์ การทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) เป็นการวิเคราะห์ชุดข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อค้นหารูปแบบ แนวทาง และความสัมพันธ์ที่อยู่ในข้อมูลแต่ละชุด โดยใช้หลักสถิติและการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ (Machine Learning) เพื่อให้รู้ถึงความสัมพันธ์ของข้อมูล สามารถนำผลวิเคราะห์ที่ได้ไปใช้ในการตัดสินใจได้

ประเภทที่ ๒ การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เป็นรูปแบบหนึ่งของการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นการทำให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไป โดยปราศจากการกำหนดคำสั่งของนักเขียนโปรแกรม และเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการคาดการณ์สถานการณ์ต่าง ๆ ในอนาคตจากการนำข้อมูลที่มีอยู่จำนวนมากมาวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ผลที่คาดการณ์ออกมา โดยการเรียนรู้ของเครื่องสามารถหาวิธีที่จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด และยังสามารถเรียนรู้จากข้อมูลใหม่ ๆ ที่ผู้ใช้ป้อนข้อมูลเข้าไป หรือสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงานให้ดีขึ้น หรือคาดการณ์ผลได้อย่างแม่นยำ การเรียนรู้ของเครื่องนั้น เป็นการรวมกันของศาสตร์หลายแขนง อาทิ วิทยาการคอมพิวเตอร์ วิศวกรรม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสถิติ นอกจากนี้ การเรียนรู้ของเครื่องยัง เชื่อมโยงกับองค์ความรู้ปลายทางที่ผู้ใช้ต้องการนำไปประยุกต์ใช้ด้วย เช่น ชีววิทยา เคมี ธุรกิจและหลักการตลาด

การเรียนรู้ของเครื่องแบ่งได้เป็น ๓ รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ ๑ การเรียนรู้แบบมีผู้สอน หรือผู้แนะนำ (Supervised Learning) คือ การที่ผู้ใช้เป็นผู้ป้อนข้อมูลต้องคอยแยกประเภท หรือบอกผลลัพธ์ที่ควรจะเป็นไว้ล่วงหน้า จากนั้น จึงใช้ข้อมูลตัวอย่างฝึกสอน นำไปผ่านกระบวนการอัลกอริทึมของการเรียนรู้ของเครื่อง เพื่อสร้างโมเดลไว้สำหรับคาดการณ์ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เป็นการเรียนรู้ที่เครื่องมือจะต้องอาศัยข้อมูลในการฝึกฝน โดยจำเป็นจะต้องอาศัยชุดข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วยชุดของข้อมูล และชุดของผลลัพธ์ที่ต้องการ เช่น การคำนวณราคาบ้าน หรือการวิเคราะห์ผลการแข่งขันฟุตบอล

รูปแบบที่ ๒ การเรียนรู้แบบไม่มีผู้สอน หรือผู้แนะนำ (Unsupervised Learning) เป็นการเรียนรู้ของเครื่องมือที่ผู้ใช้ไม่สามารถทราบคำตอบได้ชัดเจน จึงให้เครื่องมือในการเรียนรู้ของเครื่องเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การแนะนำคลิปวีดีโอใน Youtube ที่แบ่งหมวดหมู่ของคลิปวิดีโอต่าง ๆ การแนะนำภาพยนตร์ในแพลตฟอร์มผู้ให้บริการ Netflix

รูปแบบที่ ๓ การเรียนรู้แบบเสริมกำลัง (Reinforcement Learning) เป็นการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆจากการลองผิดลองถูก ภายใต้แนวคิดที่ว่าจะเลือกกระทำสิ่งที่ทำให้ได้ผลลัพธ์มากที่สุด โดยเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกในสถานการณ์ในอดีตหรือระบบจำลอง และพยายามที่จะพัฒนาระบบการตัดสินใจของตนเองให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ เช่น ระบบปัญญาประดิษฐ์ชื่อ AlphaGo ได้พัฒนาและศึกษารูปแบบการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญหมากล้อมทั่วโลก เพื่อพัฒนารูปแบบการเล่น โดยฝึกกับตัวเองในรูปแบบการเล่นต่าง ๆ นับล้านครั้ง ทำให้มีความฉลาด และเล่นได้เก่งขึ้นทุกครั้ง รวมถึงสามารถเล่นเกมหมากล้อมชนะมนุษย์ผู้เล่นหมากล้อมระดับโลกที่มีฝีมือขั้นสูงสุดได้

ประเภทที่ ๓ ระบบธุรกิจอัจฉริยะ (Business Intelligence) เป็นการใช้ข้อมูลขององค์กรที่มีคุณค่ามาช่วยสนับสนุนการตัดสินใจในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการค้นพบโอกาสใหม่ ๆ ทางธุรกิจ โดยเครื่องมือหลักที่สำคัญของระบบธุรกิจอัจฉริยะ คือ เทคนิคคลังข้อมูล (Data Warehouse) และเทคนิคเหมืองข้อมูล (Data Mining) โดยการทำงานของระบบธุรกิจอัจฉริยะประกอบด้วยระบบข้อมูล และโปรแกรมแอปพลิเคชัน ด้านการวิเคราะห์มากมายหลายระบบ เช่น

คลังข้อมูล (Data Warehouse) หมายถึง ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ขององค์กรหรือหน่วยงานที่เก็บ รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลภายในองค์กรและแหล่งข้อมูลจากภายนอกองค์กร

ตลาดข้อมูล (Data Mart) คือ คลังที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติงาน และจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ที่ได้รับการออกแบบให้รองรับการใช้งานแบบเฉพาะเจาะจงในแต่ละส่วน หรือ

แต่ละแผนกในองค์กร จึงนับได้ว่าตลาดข้อมูลเป็นส่วนย่อยหรือเป็นคลังข้อมูลขนาดเล็ก ซึ่งทำให้สามารถวิเคราะห์ หาความสัมพันธ์ และจัดการข้อมูลให้เหมาะสมได้มากยิ่งขึ้น

การทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกออกแบบมา เพื่อระบบที่ช่วยในการสนับสนุนการตัดสินใจของผู้ใช้ การทำเหมืองข้อมูล คือ เทคนิคที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ไม่เคยมีการค้นพบ หรือคาดการณ์มาก่อน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปฏิบัติงานได้โดยอัตโนมัติกับข้อมูลที่ไม่รู้จัก ซึ่งจะเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับข้อมูลที่มีอยู่ การทำเหมืองข้อมูลเป็นการนำคลังข้อมูลหลัก มาประมวลผลใหม่ แสดงเฉพาะรายการสิ่งที่สนใจ โดยกระบวนการในการดึงข้อมูลออกจากฐานข้อมูล จะมีสูตรทางธุรกิจ และเงื่อนไขต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงมีผลลัพธ์ในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น แผนภูมิต้นไม้การตัดสินใจ (Decision Tree) เป็นต้น

เครื่องมือที่ใช้ในประมวลผลเชิงวิเคราะห์ออนไลน์ (Online Analytical Processing : OLAP) เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ใช้วิเคราะห์ข้อมูลที่มาจากคลังข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกิดขึ้นบ่อยจะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลหลายมิติ (Multidimensionality) เพื่อช่วยให้ผู้วิเคราะห์ได้มองเห็นข้อมูลในเชิงลึกในมิติต่าง ๆเป็นการเสริมความเข้าใจในสถานการณ์ให้มากขึ้น และผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนมุมมองของข้อมูลได้ตามความต้องการ นอกจากนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการประมวลผลเชิงวิเคราะห์ออนไลน์ยังสนับสนุนเครื่องมือในการคำนวณและวิเคราะห์ เช่น การพยากรณ์ข้อมูล (Forecasting) การวิเคราะห์การถดถอยของข้อมูล (Regression) เป็นต้น

การใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและ หาความสัมพันธ์ของข้อมูลไปจนถึงการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไปในระบบ จึงเป็นสิ่งที่สามารถนำมาพัฒนาการวิจัย ด้านการวิเคราะห์ข้อมูลให้รวดเร็ว มีประสิทธิภาพมากขึ้น การปรับรูปแบบกระบวนการวิจัยไปตามเทคโนโลยีที่มีการพัฒนา จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยมนุษย์ สู่การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือและโปรแกรมต่าง ๆ ที่มนุษย์เป็นผู้ป้อนข้อมูลและตั้งค่าคำสั่ง ทำงานร่วมกับระบบปัญญาประดิษฐ์ที่โปรแกรมสามารถหาผลลัพธ์ของข้อมูลนั้น ๆ หรือหารูปแบบความสัมพันธ์ของข้อมูลนั้น ๆ ได้ด้วยการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ยกตัวอย่างเช่น

- การใช้งานโปรแกรม RapidMiner หรือ Alteryx ที่มีความโดดเด่นด้านการทำเหมืองข้อมูลเพื่อจัดการกับข้อมูลจำนวนมหาศาลแทนการทำงานของพนักงาน
- การใช้งานโปรแกรม KNIME ที่มีความโดดเด่นด้านการเรียนรู้ของเครื่อง เพื่อใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ คัดแยกข้อมูล และหาความสัมพันธ์ของข้อมูล รวมถึงยัง

มีโปรแกรมที่สนับสนุนการทำรายงานสรุปผลออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำเสนอต่อผู้บริหาร โดยมีการนำเสนอที่เข้าใจได้ง่าย

- การใช้งานโปรแกรม Tableau หรือ Power BI นำเสนอข้อมูลในรูปแบบแผนภูมิ แผนภาพ ที่มีความโดดเด่นด้านการประมวลผลข้อมูลออกมาเป็นรูปภาพได้หลากหลายรูปแบบ เพื่อใช้งานโปรแกรมให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดตามจุดเด่นในแต่ละด้านของโปรแกรมอย่างครบถ้วน

วิธีการแบบดิจิทัล (Digitized methods) มาประยุกต์ใช้กับการเก็บข้อมูล..

การใช้วิธีการวิจัยรูปแบบเดิมมาประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เก็บรวบรวมข้อมูล การแจกแบบสอบถามในรูปแบบเดิมที่เป็นกระดาษ ก็สามารถปรับมาใช้แบบสอบถามออนไลน์ หรือการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างการวิจัย จากการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว (Face to face Interview) ปรับเปลี่ยนเป็นการสัมภาษณ์ออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom , LINE, Google Meet เป็นต้น โดยหัวข้อวิจัยที่นำมาเป็นตัวอย่าง ดังนี้

- หัวข้อวิจัย ‘การสร้างความเข้าใจในคุณลักษณะพฤติกรรม และทัศนคติในอนาคตของชาวดิจิทัลไทย’

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การใช้เทคนิควิจัยทางมานุษยวิทยา (Anthropological Research Methodology) ร่วมกับ การใช้เทคนิคการวิจัยการสกัดและวิเคราะห์ข้อความออนไลน์ (Online Text Extraction and Analysis) จากทวิตเตอร์ โดยใช้ Twitter API ซึ่งคณะนักวิจัยใช้ภาษาไพธอน (Python) เพื่อสร้างโปรแกรมในการสกัดข้อความบนทวิตเตอร์ด้วยเครื่องมือ ชื่อ Tweepy เป็นหลัก

- หัวข้อวิจัย ‘การวางแผนจัดการ ข้อมูลดิจิทัลส่วนบุคคล ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ หลังจากเสียชีวิตของชาวดิจิทัลไทย’

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) การสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว (Face to face Interview) *การสัมภาษณ์*ทางโทรศัพท์ (Phone Interview) การสัมภาษณ์ทางออนไลน์ (Online Interview) การวิเคราะห์เนื้อหาสำคัญ (Content Analysis) แล้วนำมาสร้างข้อสรุปแบบจัดประเภท

การสื่อสารออนไลน์เป็นหัวข้อวิจัย (online communication as a research topics)

สืบเนื่องจากข้อมูลสถิติการเข้าใช้สื่อออนไลน์ของผู้คนทั่วโลกที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และการเลือกใช้สื่อดิจิทัลมีความหลากหลาย แตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ความรู้ความเชื่อส่วนบุคคล สิ่งเหล่านี้ ทำให้นักวิชาการทุกสาขาวิชามองเห็นประเด็นการวิจัยต่าง ๆ ที่สามารถนำมาศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตั้งคำถาม ออกแบบการวิจัย วิเคราะห์และเก็บข้อมูล เพื่อค้นหาคำตอบด้วยการวิจัย ยกตัวอย่างเช่น

- หัวข้อวิจัย 'มารยาททางสังคมในการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร'

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : **การ**วิจัยเชิงปริมาณ ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

การศึกษาชุมชนออนไลน์ (online communities as field sites)

- หัวข้อวิจัย 'ความไม่มั่นคงของแรงงานชั่วคราวในภาคราชการ'

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิจัยทางสังคมแบบดิจิทัล (Digital social research) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ข้อความออนไลน์ (Online text analysis) จากการวิเคราะห์ข้อความในกระทู้จากเว็บไซต์พันทิป กำหนดขอบเขตข้อมูลที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์จากการค้นหากระทู้ด้วยหัวข้อ 'ลูกจ้างชั่วคราวราชการ' เลือกวิเคราะห์กระทู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นการทำงานของลูกจ้างชั่วคราวในภาคราชการ และเป็นกระทู้ที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๖๔ เพื่อให้บริบททางสังคมใกล้เคียงกัน

การศึกษาปรากฏการณ์ทางดิจิทัล (Digital Culture)..

การดำเนินงานวิจัยในยุคดิจิทัล ยังมีสิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ การศึกษาปรากฏการณ์ทางดิจิทัล (Digital Culture) โดยใช้เทคนิคที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการศึกษาแบบเดิมไปเป็นการศึกษารูปแบบใหม่ที่ก้าวทันยุคสมัยมากขึ้น เช่น การศึกษาตัวบท (Text) ในรูปแบบหนังสือ หรือนวนิยายในรูปแบบเดิม ไปเป็นการศึกษาปรากฏการณ์ทางดิจิทัล (Digital Culture) ที่นำเสนอผ่านสื่อใหม่ ๆ ในโลกดิจิทัล แต่ยังคงใช้วิธีการ และกระบวนการการศึกษาแบบมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ตัวอย่างงานวิจัยที่ยกมาประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ดังนี้

- **ดิจิทัลซับไลม์: สุนทรียประสบการณ์ของความจริงเสมือน**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การใช้ทฤษฎีซับไลม์มาอธิบายประสบการณ์ร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ จากสื่อดิจิทัล Virtual Reality (VR)

- **วิธีวิทยาการศึกษาวรรณกรรมดิจิทัล**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Literature)

- **มนุษย์แอนะล็อกในโลกดิจิทัล: การอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับวิทยาการในภาพยนตร์ชุด Westworld**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Literature)

- **มายาภาพของเรื่องเล่าที่คุณเลือกได้ใน แบล็ก มิร์เรอร์: แบนเดอร์แนตช์**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Literature)

- **วัฒนธรรมกลิตช์ : จากความผิดพลาดทางเทคโนโลยีสู่วัฒนธรรมของการรบกวน**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Culture)

- **ลองเล่นเป็นพี่เบิ้ม: อ่านเล่นเป็นเรื่องจากวิดีโอเกมแนวออร์เวลล์**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Culture)

- **วิถีมนุษยศาสตร์ดิจิทัลไทย: กรอบคิดและทิศทาง**

แนวทางการวิจัยดิจิทัล : การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Culture)

ทั้งนี้ จะเห็นว่า ความเป็นดิจิทัล สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัยทางสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ได้อย่างหลากหลาย ดังประเด็นตัวอย่างข้างต้นที่นำเสนอไว้ ซึ่งอาจเป็นการนำมาผสมผสาน ปรับประยุกต์วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย รวมถึงการศึกษาปรากฏการณ์หรือโจทย์วิจัยที่เกี่ยวข้องกับโลกออนไลน์ หรือโลกดิจิทัล ได้อย่างหลากหลาย เพราะสังคมมนุษย์มีแนวโน้มจะต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้นในทุก ๆ ด้าน ดังนั้น การทำความเข้าใจการวิจัยแบบดิจิทัล หรือการวิจัยแบบออนไลน์ จึงน่าจะเป็นประโยชน์ต่อนักวิจัยในปัจจุบันและอนาคตเป็นอย่างดี