



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์บนชุมชนเว็บล็อกในเว็บไซต์ www.exteen.com ได้นำแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการนำเสนอและวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism)
2. ความรู้เกี่ยวกับเว็บล็อก (weblog)
3. แนวความคิดอัตลักษณ์ (Identity) ในวัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular culture)
4. แนวความคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น (Youth Subculture)
5. แนวความคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community)
6. แนวความคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)
7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Related Literature)

1. แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism)

มนุษย์อาศัยอยู่ในโลกแห่งสังคมสิ่งแวดล้อมและมนุษย์เรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจเพื่อใช้ประโยชน์จากสิ่งแวดล้อมนั้นผ่านการกระทำระหว่างกันทั้งต่อผู้อื่นและต่อตนเอง การเรียนรู้ของมนุษย์ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมและพร้อมกันสร้างความจริงว่ามนุษย์เป็นสัตว์โลกเพียงผู้เดียวที่รู้จักใช้ "สัญลักษณ์" (ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์, <http://dnfe5.nfe.go.th>, 1998) ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์หรือทฤษฎีสัญลักษณ์เป็นทฤษฎีหลักแนวหนึ่งของสังคมวิทยาที่ว่าด้วยความคิดเรื่องการกระทำระหว่างกันและซึ่งเป็นหัวใจแล้วจึงขยายวงออกไปถึงมนุษย์

แต่ละคน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมและสภาพของสังคมมนุษย์ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์ , 2550)

Habermas (1987: 4) กล่าวว่าทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เป็นกระบวนการที่ถูกขับเคลื่อนโดยการสื่อสารด้วยท่าทางและสัญลักษณ์ที่ตัวเราโต้ตอบและแลกเปลี่ยนกับตัวเราเอง และกับคนอื่น แนวความคิดนี้ให้ความสนใจในหน่วยย่อยของสังคมซึ่งก็คือ บุคคล และความสัมพันธ์กับบุคคลต่อคนอื่นๆ โดยมีระบบของการกระทำร่วมกันโดยใช้สัญลักษณ์ มนุษย์จะมีจิตที่สามารถสื่อสารภายในตนเองและเป็นตัวกำหนดการกระทำบทบาทในการแสดงออก โดยนำเสนอผ่านทางตัวตนที่ก่อตัวขึ้นได้ในบริบทของสังคมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้น การเกิดขึ้นของภาพของปัจเจกจึงต้อง อิงอาศัยการเรียนรู้บทบาททางสังคมด้วย

Mead (Baran, S. and Davis, D.,1995) นักคิดคนสำคัญของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ กล่าวว่า การเรียนรู้บทบาททางสังคม (social roles) ของบุคคลนั้นจะต้องอาศัยการสังเกต การเลียนแบบและมีการปฏิสัมพันธ์หรือลงมือกระทำจริง จึงจะทำให้เราสามารถรับรู้ตนเอง บทบาทของตนเอง รู้กฎระเบียบ ทางสังคมและเลือกที่จะมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสม เป็นไปโดยอัตโนมัติ Cooley (1909) ให้ข้อเสนอว่ากระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ขับเคลื่อนโดยการถ่ายทอดผ่านการแสดงท่าทาง (gesture) และสัญลักษณ์ที่เราแลกเปลี่ยนกันด้วยตัวเราเองและคนอื่นๆ ในขั้นตอนการปฏิสัมพันธ์นั้นเราจะรับรู้สิ่งต่างๆ จากสัญลักษณ์ที่จะให้ความหมายกับเรามากไปกว่าสิ่งที่เราเห็น

ดังนั้นการกระทำทางสังคมจึงมิใช่มีเพียงสื่อกลางที่เป็นตัวกำหนดการส่งต่อพฤติกรรมไป ยังการผลิตพฤติกรรม แต่การกระทำของมนุษย์ยังมีส่วนร่วมในการตอบสนองต่อการกระทำของบุคคลอื่น สังคมมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับกรกระทำทางสังคมที่เกิดขึ้นโดยมีอำนาจเหนือระดับของสัญลักษณ์ โดยความหมายที่บังเกิดจะเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์มนุษย์ที่เกิดจากการสื่อสารระหว่างกัน (Blumer, 1969 : 7) กาญจนา แก้วเทพ (2532ก : 1) กล่าวว่าทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เป็นทฤษฎีที่เริ่มต้นด้วยแนวคิดที่สำคัญสองแนวคิด คือ "ปฏิสัมพันธ์" และ "สัญลักษณ์" จากแนวคิดนี้ทฤษฎีจึงได้ขยายคำถามในการแสวงหาคำตอบของตัวเนื้อหา ถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมและสภาพของสังคมมนุษย์ ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยเริ่มจากการพิจารณาการกระทำระหว่างกันของบุคคลคู่หนึ่ง แล้วจึงขยายฐานของคำถามออกไปสู่ระดับสังคม เช่น มนุษย์คิดว่ามนุษย์คนอื่นเป็นอย่างไร สังคมหล่อหลอมมนุษย์

แต่แต่ละคนอย่างไรมนุษย์ผู้เป็นสมาชิกของสังคมทั้งหลายสร้างสรรค์สังคมขึ้นมาได้อย่างไร มนุษย์บำรุงรักษาหรือเปลี่ยนแปลงสังคมไปอย่างไร นอกจากจะสนใจสังคมแล้ว

จุดเด่นของทฤษฎีนี้ก็คือการให้ความสนใจกับจิต (mind) อัตตา (self) บุคลิกภาพของตัวมนุษย์ โดยเฉพาะในส่วนของมนุษย์และองค์ประกอบของมนุษย์นั้น มีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมอย่างไรบ้าง

องค์ประกอบของการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์

Manis และ Meltzer (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2532 : 2) ได้จัดหมวดหมู่ข้อเสนอทางทฤษฎีและข้อเสนอทางการศึกษาเฉพาะตัวของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ได้เป็น 7 กลุ่ม ดังนี้

1. องค์ประกอบด้าน “ความหมาย” ในการกระทำของมนุษย์ พฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์มีลักษณะเด่นชัดประการหนึ่ง คือ ดำเนินไปโดยผ่านตัวสื่อกลางอันได้แก่ สัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์นั้น
2. ต้นกำเนิดทางสังคมของความเป็นมนุษย์ บุคคลได้กลายมาเป็นมนุษย์ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
3. สังคมเป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง เป็นทัศนะที่มองสังคมมนุษย์ว่าประกอบไปด้วยผู้คนที่กำลังมีปฏิสัมพันธ์กันอยู่
4. องค์ประกอบด้าน “ความสมัครใจ” ในการกระทำของมนุษย์ มนุษย์เป็นผู้กำหนดการดำเนินพฤติกรรมของตนเองตามใจสมัคร
5. ลักษณะวิภาษวิธีของจิตใจ ภายในจิตสำนึกหรือภายในความคิดก็มีลักษณะของปฏิสัมพันธ์ผนวกอยู่ภายในนั้นด้วยคือคิดตอบโต้กลับไปกลับมาได้
6. การก่อตัวขึ้นมาของการกระทำของมนุษย์ มนุษย์เราสร้างสรรค์พฤติกรรมของตนขึ้นมาท่ามกลางการลงมือปฏิบัติ

7. ความจำเป็นที่จะต้องใช้วิธีการศึกษาแบบมองย้อนลึกเข้าไปภายในจิตใจของตนเอง (Sympathetic introspection) ในการทำความเข้าใจกับการกระทำของมนุษย์ จำเป็นต้องมีการศึกษาพฤติกรรมภายในของผู้แสดงพฤติกรรมนั้นด้วยนี้จึงเป็นที่มาของแนวคิดการแบ่งแยกระหว่าง overt/covert behavior

ทั้งนี้ LaRossa และ Reitzes (1993 อ้างถึงใน West and Turner, 2003 : 86) ได้ทำการศึกษา และวิเคราะห์แนวคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ได้ 3 ประการ ดังนี้

- การให้ความสำคัญกับความหมายในพฤติกรรมของมนุษย์
- การให้ความสำคัญกับแนวความคิดเรื่องตัวตน (self-concept)
- ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลและสังคม

ข้อสมมุติฐาน 3 ประการของ LaRossa และ Reitzes ได้สอดคล้องกับ Blumer (1986) ซึ่งเชื่อว่าธรรมชาติของสังคมมนุษย์หรือกลุ่มของมนุษย์ มักจะเกิดการกระทำร่วมกันไม่ว่าจะเป็นระดับบุคคล การรวมกลุ่ม หรือการเป็นตัวแทนของบุคคลอื่นหรือกลุ่มอื่น สิ่งนี้จะต้องเป็นจุดเริ่มต้นของแนวความคิดในทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ ทั้งนี้ Blumer ได้แบ่งธรรมชาติของการกระทำทางสังคม เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การปฏิสัมพันธ์โดยไม่ใช้สัญลักษณ์ (Non-symbolic interaction)

จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคล ตอบสนองการกระทำโดยตรงไปยังอีกบุคคลหนึ่ง โดยปราศจากการกระทำที่มีความหมายคล้ายกับปฏิกิริยาโต้กลับอัตโนมัติ การกระทำนี้ไม่เกี่ยวข้องกับความคิดเชิงเหตุผล

2. การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic interaction)

ในทางกลับกันการกระทำระหว่างกันในลักษณะนี้จะมีความเกี่ยวข้องกับความคิดในตัวบุคคลจะต้องมีการตีความหมายและสร้าง ความหมายสำหรับการกระทำหรือท่าทางการแสดงออกและตอบสนอง บนพื้นฐานของการตีความหมายเหล่านั้น

Blumer (1986 : 2) ได้กล่าวอีกว่า ธรรมชาติของทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นั้น ได้เสนอพื้นฐานการวิเคราะห์แนวคิดไว้ 3 ข้อเสนอ ดังนี้

ข้อเสนอนที่ 1 มนุษย์จะเป็นผู้กระทำต่อสิ่งต่างๆ บนพื้นฐานของความหมายที่สิ่งต่างๆ เหล่านั้นมีให้กับเขา ซึ่งรวมไปถึงทุกสิ่งทุกอย่างใด ๆ ในโลกทั้งที่เป็นวัตถุเชิงกายภาพ เช่น ต้นไม้หรือเก้าอี้ ทั้งที่เป็นมนุษย์คนอื่น เช่น มารดาหรือเสมียน ทั้งที่เป็นประเภทของมนุษย์ เช่น เพื่อนหรือศัตรู ทั้งที่เป็นสถาบัน เช่น โรงเรียนหรือรัฐบาล หรืออาจเป็นความคิดเชิงอุดมคติ เช่น เสรีภาพส่วนบุคคลหรือความจริงจัง และอื่นๆ

ข้อเสนอนที่ 2 ความหมายของสิ่งต่างๆ เหล่านั้นบังเกิดขึ้นหรือมาจากการกระทำร่วมกันของบุคคลทางสังคมโดยบุคคลหนึ่งจะกระทำต่อสมาชิกอื่นซึ่งอยู่ในกลุ่มหรือสังคมเดียวกัน

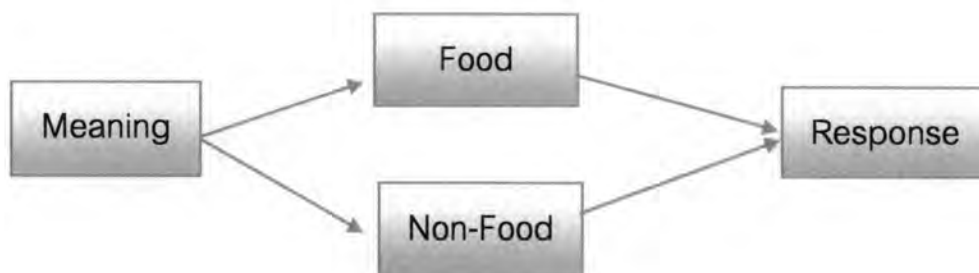
ข้อเสนอนที่ 3 ความหมายเหล่านั้นได้ถูกกระทำการแก้ไขตัดแปลงปรุงแต่งในกระบวนการสร้างความหมายหรือตีความและถูกนำมาใช้โดยบุคคลผู้ที่เคยเผชิญกับสิ่งๆ นั้น มาก่อน

จากการศึกษาแนวคิดการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ตามที่ได้นำเสนอข้างต้น สัญลักษณ์จึงเป็นหนึ่งในมิติสำคัญของการวิจัยครั้งนี้ เพราะการสื่อสารภายในเว็บล็อกนั้นผู้ใช้เว็บล็อกจะต้องสร้างและบันทึกสัญลักษณ์ของตนในการเริ่มต้นที่จะมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสัญลักษณ์จะเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้ใช้เว็บล็อกสามารถรับรู้ความหมายร่วมกันได้ ดังทัศนะของ Charon (2004 : 62) ซึ่งกล่าวไว้ว่า สัญลักษณ์จะทำให้คนได้เรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นสามารถเรียนรู้กฎเกณฑ์ (rule) ค่านิยม (value) ความคิด (idea) และทำให้มนุษย์นั้นได้กลายมาเป็นสังคม

ความหมายของสัญลักษณ์

ในมุมมองของ Hollader (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545 : 33) กล่าวว่า “ภาษาประกอบไปด้วยความหมายที่ถูกแฝงไว้ในรูปสัญลักษณ์ (symbolized meaning) ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งกระตุ้นและเป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดการตอบสนอง แม้ว่าคนส่วนใหญ่จะมีภาษาไว้ใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย แต่ในแต่ละสังคมก็มีภาษาที่ใช้แตกต่างกันไป ซึ่งความหมายของภาษานั้นก็จะเป็นที่ตกลงและใช้มันร่วมกันระหว่างผู้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกัน”

เมื่อมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์โดยใช้สัญลักษณ์ มนุษย์ก็จะไม่ใช่สัญชาตญาณในการสร้างหรือแสดงพฤติกรรมเพื่อความอยู่รอด แต่มนุษย์จะสร้างระบบสัญลักษณ์ขึ้นมาแทนและต้องอยู่ในโลกแห่งการตีความหมาย (World of Meaning) ในสัญลักษณ์นั้นด้วย คือ การตีความหมายต่อสิ่งกระตุ้นและตอบสนองต่อสิ่งนั้น เช่น การที่มนุษย์พิจารณาว่า อะไรคือ อาหาร อะไรไม่ใช่อาหาร เมื่อพิจารณาได้แล้วจึงนำมารับประทาน เป็นต้น



แบบจำลองของ Hewitt แสดงการตีความหมายของมนุษย์ต่อสิ่งกระตุ้น

Hewitt (2003 : 37, 46) ให้ความหมายของ "สัญลักษณ์" ว่าเป็นบางสิ่งบางอย่างที่มีความหมายต่ออีกสิ่ง เช่น เหตุการณ์หรือจุดมุ่งหมายที่จะนำเราไปสู่ประเด็น ความหมายหรือเหตุการณ์อื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น "ควัน" ซึ่งเป็นสัญญาณของ "ไฟ" เมื่อเวลาเราเห็นกลุ่มควันอยู่เหนือห้องฟ้า เราสันนิษฐานว่าจะต้องมีไฟไหม้สิ่งนั้นจึงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากตัวเราเพราะเป็นการสร้างความหมายให้กับตนเองว่าเมื่อมีควันนั้นแสดงว่าอาจจะต้องเกิดไฟไหม้ขึ้นที่ไหนสักแห่ง หรือเมื่อสุนัขเห็นเจ้าของกำลังเปิดถุงอาหารสุนัข คุงนั้นจึงเป็นสัญลักษณ์ของอาหารสำหรับมัน สุนัขจะเริ่มมีอาการหิวน้ำลายจากการคาดการณ์ของมันว่าเรากำลังจะไปเติมอาหารให้ Hewitt อธิบายว่าทั้งสองเหตุการณ์แสดงให้เห็นว่า "สัญลักษณ์" นั้นจะสามารถดำรงอยู่ได้ก็ต่อเมื่อมีสิ่งมีชีวิตรับรู้และนำพามันไป ทั้งนี้ต้องสามารถสังเกตและสามารถตอบสนองต่อสัญลักษณ์นั้นได้นอกจากนี้ Hewitt ยังกล่าวถึง สัญลักษณ์ในแนวความคิดของเรื่อง "วัตถุ" (Object) อีกว่าถ้าเราจะเปรียบเทียบความหมายของสัญลักษณ์ให้เป็นวัตถุเพื่อความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งโดยทั่วไป วัตถุเราจะหมายถึงอะไรก็ตามที่สามารถจับต้องได้อย่างเช่น โต๊ะหรือก้อนหิน แต่ในแนวความคิดการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์นั้น วัตถุ หรือ สัญลักษณ์ ในที่นี้ก็คือ อะไรก็ตามที่สามารถสังเกตเห็นได้หรือมีตัวตนและก็คงรูป

Blumer (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2537 : 12) ได้นิยามแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ได้ดังนี้

แบบกายภาพ ได้แก่ วัตถุ สิ่งของ

แบบสังคม ได้แก่ บุคคล

แบบนามธรรม ได้แก่ ความคิด

Blumer อธิบายว่าวัตถุใดจะมีความหมายขึ้นมาได้ก็โดยผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ดังกล่าวมาแล้ว และวัตถุเดียวกันอาจมีความหมายที่แตกต่างกันไปในแต่ละคนทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการกระทำของผู้อื่นที่มีต่อคนๆ นั้นในขณะที่มีการให้นิยามกับวัตถุหรือสัญลักษณ์นั้นอยู่ จากแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ที่ได้นำเสนอข้างต้นนั้น สรุปได้ว่าการที่เราจะเข้าใจความหมายโดยนัยของสัญลักษณ์ได้อย่างครบถ้วนเพื่อใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์นั้น จำเป็นที่จะต้องศึกษาจากธรรมชาติของบริบทที่แวดล้อมและหาหนทางที่มนุษย์จะเชื่อมโยงสัญลักษณ์ไปสู่อีกบุคคลหนึ่งนั้นได้ทั้งนี้ Habel (อ้างถึงใน วรวรรณ เขาวนศิริกิจ, 2545 : 32) สรุปลักษณะสำคัญของสัญลักษณ์ว่า "สัญลักษณ์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด มักจะต้องปรากฏให้เห็น ต้องได้ยิน รู้สึก และดมหรือ สูดกลิ่นได้สัญลักษณ์จึงช่วยจับสิ่งที่เป็นามธรรมได้"

ทั้งนี้กระบวนการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ วรพล พรหมิกบุตร (2534 :11-12) ได้สรุปกระบวนการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ได้ดังนี้ คือ

1. กระบวนการเรียนรู้ (learning process) กล่าวคือ ผู้ส่งสารสามารถเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์อย่างไรให้มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผู้ส่งสารจะต้องเรียนรู้รูปแบบ ลักษณะ รายละเอียด ความหมายเฉพาะตัวรวมทั้งวิธีการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์เหล่านั้นได้อย่างสอดคล้องกับสภาวะการณ์ใช้งานที่ดำเนินอยู่ กระบวนการเรียนรู้สัญลักษณ์เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินชีวิตทางสังคมของแต่ละบุคคล บางส่วนอาจเรียนรู้ได้จากการร่วมกิจกรรมภายในองค์กรทางสังคม เช่น การเรียนรู้จากสถาบันการศึกษา อย่างไรก็ตามกระบวนการเรียนรู้สัญลักษณ์จำนวนมากอาจเกิดขึ้นระหว่างการดำเนินชีวิตประจำวันได้ตลอดเวลา เช่น การสนทนา การบริโภคสื่อต่าง ๆ เป็นต้น

2. กระบวนการตีความหมาย (interpretive process) เป็นทักษะความสามารถเชิงจิตวิทยาของบุคคลแต่ละรายที่มีประสบการณ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น ภายในระยะเวลาและภายใต้สถานการณ์ต่างๆ กัน ลักษณะคล้ายการสนทนากับตัวเองเพื่อบ่งชี้ความหมายที่เฉพาะเจาะจงของสิ่งต่างๆ ที่บุคคลนั้นกำลังเผชิญในชีวิตทางสังคมของตน

แนวความคิดเรื่องสัญลักษณ์ ได้อธิบายความหมายในมุมมองของวัตถุ ที่เราสามารถสังเกตเห็นได้ โดยอาจเกิดขึ้นได้ทางมโนทัศน์ของบุคคลหรือเป็นสิ่งที่มีความจับต้องได้ และสามารถถ่ายทอดได้ผ่านไปยังผู้อื่น นอกจากนี้สัญลักษณ์นั้นยังถูกกำหนดโดยบริบททางสังคม ซึ่งมีส่วนช่วยในการกำหนดความหมายอย่างมีนัยสำคัญ สัญลักษณ์จึงค่อนข้างจะเป็นสาธารณะมากกว่าคงความเป็นส่วนบุคคลและสิ่งนี้เองจึงทำให้มันได้ถูกผู้ใช้คนอื่นผลิตซ้ำในสถานการณ์จำเพาะและเกิดกระบวนการตอบสนอง

นอกจากนี้สัญลักษณ์ในความหมายของแนวคิดการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ยังมีได้หมายถึงแค่เพียงวัตถุหรือเหตุการณ์เท่านั้นแต่ยังให้ความหมายของการกระทำจากวัตถุและเหตุการณ์นั้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น กลุ่มคนผู้ชื่นชอบการสัก (tattoo) ก็มักที่จะมีรอยสักตามร่างกาย สัญลักษณ์ที่เป็นรอยสัคนั้นก็อาจจะเป็นเครื่องบ่งชี้ต่อกลุ่มคนผู้ชื่นชอบการสักว่าเป็นสัญลักษณ์ ที่แสดงออกถึงความกล้าหาญ การสักเป็นการแสดงออกถึงความเป็นลูกผู้ชาย สำหรับความหมายของคนอีกกลุ่มหนึ่งการสักอาจเป็นเครื่องหมายเพื่อดึงดูดเพศตรงข้าม หรือความหมายของชายหญิงคู่หนึ่งที่มีต่อรอยสักก็คือ การเป็นเครื่องผูกมัดทางจิตใจของคนทั้งคู่

เราจะเห็นได้ว่า ความหมายร่วมที่ทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันนั้นกลุ่มคน บุคคล ฯลฯ จะต้องมีการทำความเข้าใจหรือตกลงกันในกลุ่มเพื่อการรับรู้และกำหนดการใช้สัญลักษณ์นั้นร่วมกัน เช่น จากตัวอย่างข้างต้นเมื่อคนอีกกลุ่มหนึ่งได้ให้ความหมายว่ารอยสักของพวกเขาเป็นเครื่องหมายเพื่อดึงดูดเพศตรงข้ามอย่างมีนัยสำคัญ นั้นแสดงให้เห็นว่าพวกเขามีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นประสบการณ์เกี่ยวกับรอยสักมาก่อน กล่าวคือพวกเขา มีประสบการณ์ในการรับรู้ว่าผู้หญิงบางคนก็ชอบและหลงใหลเพศตรงข้ามที่มีรอยสักและนั่นจึงเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ตัดสินใจ "สัก" เป็นต้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สัญลักษณ์ จะสื่อความหมายร่วมได้ก็ต่อเมื่อบุคคลนั้นเคยมีประสบการณ์หรือเคยพบเผชิญในเรื่องนั้นๆ มาก่อนในสังคมหรือบริบทแวดล้อมสัญลักษณ์จึง

กลายเป็นวัฒนธรรมซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและการดำรงอยู่โดยขึ้นอยู่กับว่าสัญลักษณ์ไปอาศัยอยู่ในกลุ่มชนชั้นใด

จากการสังเกตผู้วิจัยจึงพบว่าในเว็บล็อกประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นจำนวนมากที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้เว็บล็อกด้วยกันเพื่อการทำกิจกรรมร่วมกันและเพื่อจุดประสงค์สำคัญบางอย่างในการสื่อสารที่เข้าใจกันในเฉพาะกลุ่ม สัญลักษณ์ จึงสามารถทำให้มองเห็นภาพที่อาจเป็นความหมายของสิ่งต่างๆ ซึ่งได้เชื่อมโยงผู้ใช้เว็บล็อกเข้าด้วยกันให้กลายเป็นชุมชนที่มีความเฉพาะตัวและแตกต่างจากชุมชนอื่นอย่างมีความหมายสำคัญโดยผู้ใช้งานหลายๆ คนที่มีความนิยมชื่นชอบในวัฒนธรรมญี่ปุ่น-เกาหลีก็จะเกิดการสื่อสารกันโดยมีสัญลักษณ์ร่วมเพื่อใช้ระหว่างกันในชุมชน ดังนั้นความเข้าใจในแนวคิดสัญลักษณ์ จึงช่วยให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ความหมายที่เกิดขึ้นโดยต้องทำการวิเคราะห์ร่วมกับบริบทอื่นๆ ควบคู่กันไป

แนวความคิดเรื่องสัญลักษณ์เป็นหนึ่งในแนวคิดหลักของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งตามแนวคิดนี้ยังได้พิจารณาอีก 3 ปัจจัยที่จะทำให้เราได้รับบทบาททางสังคม (social role) และเรียนรู้ที่จะทำตามบทบาทนั้น บทบาททางสังคมจะนำไปสู่ความเข้าใจและช่วยทำให้เราทราบว่าตัวเราเป็นอย่างไร ผู้อื่นมองเราอย่างไร และเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมและการกระทำทางสังคมซึ่งปัจจัยเหล่านั้นมีดังต่อไปนี้

- จิตหรือประสบการณ์สำนึกส่วนตัว
- ตัวตนหรือความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง
- การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม

จิตหรือประสบการณ์สำนึกส่วนตัว

Mead (อ้างถึงใน West and Turner, 1993 : 92-93) ได้เชื่อมโยง จิต (mind) ตัวตน (self) และสังคม (Society) ว่า จิต มีความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ และเชื่อว่ามนุษย์จะพัฒนาจิตผ่านการกระทำร่วมกันกับผู้อื่น ยกตัวอย่างในเด็กทารก จะไม่สามารถที่จะปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้

จริง ๆ จนกระทั่งเขาจะได้เรียนรู้ “ภาษา” หรือได้สร้างระบบของคำพูดหรือสัญลักษณ์แทนคำพูดขึ้นในการแสดงความรู้สึกของเขา ซึ่งภาษานั้นคือการสร้างสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงผู้คนที่ทำให้เข้าใจและสนองตอบกับเราได้

นอกจากนี้ Mead ยังกล่าวอีกว่า จิต มีความสามารถที่จะใช้สัญลักษณ์อันมีความหมายเพื่อตอบสนองต่อตนเองได้ เป็นสาเหตุให้ ประสบการณ์ของบุคคลสามารถบรรจุภายในความนึกคิดที่มีอยู่ภายใน และมีโอกาสได้แสดงออกมาให้เห็นเป็นการกระทำ หรือการปฏิบัติต่างๆ ซึ่งหมายความว่าเมื่อคิดอะไรได้อย่างหนึ่งแล้วและผนวกกับความสามารถที่จะใช้ภาษากับสัญลักษณ์ จึงทำให้บุคคลสามารถถ่ายทอดความคิดนั้นให้คนอื่นฟังได้ ดังนั้น จิต จึงเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับตนเอง ซึ่งมีความสามารถในการพูดคุยโต้ตอบกับตนเองก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมใดออกไป จิต จึงเป็นหัวใจที่สำคัญที่สุดสำหรับชีวิตมนุษย์ทั้งนี้เพราะ จิต มีบทบาทในการกระทำทุกอย่างของเรา

ตัวตนหรือความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง

James and Mead (1890/1950, 1934 อ้างถึงใน Kashima, 2002: 6) กล่าวว่า ตัวตนหรือ “self” คือความสามารถของบุคคลในการสะท้อนตัวตนของตนเองจากทัศนคติของผู้อื่น นอกจากนี้ ตัวตน ยังเป็นได้ทั้งผู้กระทำ (subject) หรือผู้ถูกกระทำ (object) ได้ในตัวเอง เช่น การที่เรากระทำต่อสิ่งต่าง ๆ เราเรียกว่าตัวเราเป็น “subject” หรือ “I” (ฉัน) และถ้าเราถูกกระทำจากคนอื่นหรือสิ่งอื่นเราก็จะกลายเป็น “object” หรือ “me” (ฉัน)

กาญจนา แก้วเทพ (2537 : 8) กล่าวว่า I เป็นส่วนที่ถูกผลักดันด้วยแรงกระตุ้นจากภายใน ส่วน ME นั้น เป็นบทบาทของคนอื่นที่เข้ามากระทำต่อตัวเรา แล้วเราก็ซึมซับเข้าสู่ภายในตัวเรา และก่อรูปหรือถูกสร้างขึ้นมาโดยเรายินยอมให้ผู้อื่นเข้ามาร่วมกระทำกับตัวเราเอง โดยทั่วไปการกระทำทุกอย่างจะเริ่มด้วยแรงกระตุ้นจาก I และจะถูกควบคุมอย่างรวดเร็วโดย ME ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าจิตและตัวตนนั้นต่างทำหน้าที่เชื่อมโยงกันอยู่โดยภายใต้ขอบเขตที่แวดล้อมตัวบุคคลที่ได้ส่งผลให้เกิดการกำหนดนิยามตัวเองว่าเป็นใคร และเป็นการที่บุคคลพยายามมองตนเองในลักษณะเหมือนกับบุคคลอื่น ๆ มองตน

Cooley (2005 : 106) ได้ให้หลักการเรื่อง Looking Glass Self ที่ใช้หลักการมองตนเอง โดยใช้สายตาคนอื่นเหมือนมองตนผ่านกระจกเงา ด้วยแนวคิดนี้เขาได้กล่าวว่า ในสถานการณ์ขณะที่บุคคลอ่านท่าทางของคนอื่นอยู่ ท่าทางของคนอื่นนั้นจะกลายมาเป็นแบบในกระจกหรือเป็นการกำลังมองกระจกในตัวคนอื่นที่ได้สะท้อนเห็นตัวของเราเอง

Mead (อ้างถึงใน มงคล นาฏกระสูตร. <http://learners.in.th>, 2548) ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องตัวตนขึ้นมาโดยให้ความหมายว่าความคิดเรื่องตัวตนเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลคิดออกไปนอกตัวแล้วมองสะท้อนกลับมาเหมือนผู้อื่นมองเรา โดยที่การรับรู้บทบาทนี้ไม่ได้ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ต้องมาเรียนในภายหลัง และเรียนรู้ตอนเป็นเด็ก แนวคิดเรื่องตัวตนของ Mead ให้ความสำคัญไว้ว่าตัวตน ค่อยๆ กำเนิดจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ กลไกสำคัญของการสร้างตัวตนก็คือการเรียนรู้ที่จะสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่น และหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ก็คือ ภาษา ซึ่งเป็นช่องทางสำคัญในการถ่ายทอด สัญลักษณ์ ทั้งนี้

ขั้นตอนของการพัฒนาตัวตนมี 2 ขั้นตอน คือ

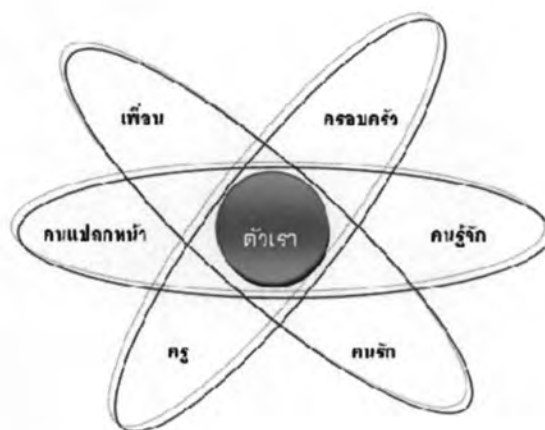
1. Play Stage (ขั้นการเล่น) หมายถึง ตอนเป็นเด็กเรามักจะเล่นบทบาทที่ไม่ใช่ของตนเอง เช่น บทบาทพ่อแม่ ทหาร ตำรวจ นักฟุตบอล ฯลฯ ซึ่งจะทำให้เขารู้ถึงความแตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่นและบทบาทที่เล่นที่แตกต่างออกไป

2. Game Stage (ขั้นเล่นเกม) หมายถึง ในการเล่นกับเพื่อนๆ ในกลุ่ม เด็กต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับผู้อื่นผ่านกติกาของเกมที่เล่น เขาจะต้องถูกวางตัวเองไว้ในตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่งในเกม เพื่อจะเล่นกับผู้อื่นให้ได้

ภายในตัวตนจะเชื่อมโยงผูกติดกับความเข้าใจในตนเองโดยที่ ปนัดดา ญวนกระโทก และ บัณฑิตา ศักดิ์อุดม (ไฟล์เอกสาร, home.kku.ac.th) กล่าวว่า ความเข้าใจในตนเองหรือ อัตมโนทัศน์ (self concept) หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองความเข้าใจตนเองเป็นสิ่งสำคัญเพราะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมหรือกล่าวได้ว่าความเข้าใจตนเองเป็นแกนกลางของบุคลิกภาพเป็นสิ่งที่กำหนดคุณภาพของพฤติกรรมที่เราแสดงออกกับคนอื่นและกับสิ่งแวดล้อม ด้วยเหตุนี้คนที่มีความเข้าใจตนเองต่างกันก็ย่อมจะแสดงพฤติกรรมที่ต่างต่างกัน

ความเข้าใจตนเองของแต่ละบุคคลจะพัฒนาขึ้นมาอย่างค่อยเป็นค่อยไปและแตกต่างกันมากขึ้น เมื่อบุคคลมีวุฒิภาวะมากขึ้นและเข้าใจคุณค่าตนเองแล้วความเข้าใจตนเองจะคงที่ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลง (ไฟล์เอกสาร, www.dpu.ac.th/artsciences/ge139/office/attach/1180408638.doc)

จึงอาจกล่าวได้ว่าความเข้าใจตนเองไม่ได้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของตัวเองเท่านั้น หากแต่ถูกกำหนดขึ้นโดยบุคคลอื่นด้วย เช่น พ่อแม่ สมาชิกในครอบครัว ครู เพื่อน และบุคคลที่อยู่แวดล้อมความเข้าใจตนเองจึงถูกกำหนดโดยผ่านคำพูด และการกระทำของคนอื่นที่เขาปฏิบัติต่อเรา ทำให้เรารู้ว่าเราเป็นคนดีหรือไม่ดี น่ารักหรือไม่น่ารัก มีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่า จากปฏิกิริยาต่างๆ เหล่านั้น Mead (อ้างถึงใน มงคล นาฏกระสูตร, 2548) สรุปว่าการพัฒนาความสำนึกในตัวตน (consciousness of self) เป็นสิ่งสำคัญของความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นพื้นฐานของความคิดการกระทำและการสร้างสังคมถ้าปราศจากความคิดเรื่องตัวตน มนุษย์จะไม่สามารถตอบสนองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้เมื่อมนุษย์สามารถรู้ว่ามีผู้อื่นคิดอย่างไรกับตนมนุษย์ก็สามารถอยู่ในสังคมได้ดี และสิ่งนี้ก็สร้างความร่วมมือทางสังคมได้อย่างดีด้วย



แบบจำลองแสดงการพัฒนาความเข้าใจในตนเอง (How the Self-Concept Develops)

นอกจากนี้ Cooley (1972 อ้างถึงใน ปิยะเนตร ชาวโต, 2547 : 35) ได้แบ่งกระบวนการจัดการความคิดเกี่ยวกับตนเองออกเป็น 3 กระบวนการดังนี้

1. คนอื่นมองภาพเราเป็นอย่างไร เป็นภาพรวมด้านต่าง ๆ ที่คนอื่นมีความคิดต่อเราโดยที่ตัวเรายังไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้นั้น เป็นภาพการให้คำจำกัดความกับสิ่งที่ปรากฏออกมาเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ
2. การแสดงออกของบุคคลอื่นที่มีต่อตัวเราจะถูกตีความออกมาว่าเขาคิดอย่างไรกับตัวเรา ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อบุคคลอื่นมีการแสดงออกมาขณะที่มีการปฏิสัมพันธ์อยู่กับตัวเรา
3. เมื่อเราตีความว่าเขากำลังชื่นชมว่าเราเก่งฉลาดเราก็จะมีความรู้สึกต่อสิ่งที่เราได้ตีความคือ มีความภาคภูมิใจในตนเอง สรุปว่าการพัฒนาความสำนึกในตัวตน (consciousness of self) เป็นสิ่งสำคัญของความเป็นมนุษย์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของความคิดการกระทำและการสร้างสังคมถ้าปราศจากความคิดเรื่อง self แล้ว มนุษย์จะไม่สามารถตอบสนองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้

การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลกับสังคม

จากข้อความของ LaRossa and Reitzes (1993 อ้างถึงใน West and Turner, 2003 : 89) ซึ่งให้ทัศนะเรื่องความสัมพันธ์ในส่วนของปัจเจกบุคคลกับสังคม มีแนวคิดหลักดังต่อไปนี้

"Individuals develop self-concept through interaction with others"

"Self-concepts provide an importance motive for behavior"

ความหมายคือ "บุคคลจะพัฒนาความเข้าใจในตนเองผ่านการกระทำระหว่างกันกับบุคคลอื่น ๆ และความเข้าใจในตนเองจะส่งผลสำคัญต่อการกำหนดพฤติกรรม"

เราปฏิเสธไม่ได้ว่าพฤติกรรมการสื่อสารของคนจะดำเนินไปได้นั้นต้องอาศัย สัญลักษณ์ เป็นระบบความหมายร่วมระหว่างคนที่เกี่ยวข้องของความหมายต่างๆ เหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นการ ถ่ายทอดข่าวสารเท่านั้นเพราะการสื่อสารในแต่ละครั้งนั้นอาจประกอบไปด้วยบุคคลที่ไม่คุ้นเคย ความสัมพันธ์ของผู้รับสารและการตีความหมายของการสื่อสารที่เกิดขึ้นจึงเป็นเรื่องยากและ สลับซับซ้อนเพราะจำเป็นต้องอาศัยข้อตกลง กฎระเบียบของคนแต่ละสังคมที่ได้กำหนดไว้และเป็น เรื่องที่จะต้องเข้าใจในพื้นฐานของตัวบุคคล

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ได้สร้างความเข้าใจพื้นฐานข้อมูลของตัวบุคคล ซึ่งก็คือ จิตหรือประสบการณ์ส่วนตัว ตัวตนหรือความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง และการสร้างความรู้เกี่ยวกับ สังคมทั้ง 3 สิ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เราทราบบทบาททางสังคมและเรียนรู้ที่จะทำตาม บทบาทนั้น ซึ่งการเรียนรู้จะต้องมาจากประสบการณ์โดยตรง บทบาททางสังคมจะทำให้เราได้ ทราบว่าตัวเราเป็นอย่างไรผู้อื่นมองเราเป็นอย่างไรและเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม การกระทำทาง สังคมแนวมุ่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเรา จะเห็นได้ว่าตัวตนมาจากกำหนดบทบาทของการมี ปฏิสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ซึ่งตัวตนที่เรารับรู้ตัวเองจะเป็นตัวผลักดันให้เรา มีปฏิสัมพันธ์ เชิงสัญลักษณ์กับบุคคลอื่นหรือสังคมต่อไปตามแนวคิดของนักทฤษฎีสำนักชิคาโก (1979) กล่าว ว่า สัญลักษณ์และปัจเจกบุคคลเป็นผลที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) ซึ่งเราสามารถทำการศึกษาค้นคว้าได้เป็นรายกรณี คือ การศึกษาในปัจเจกบุคคล หรือกลุ่มเดียวหรือ ชุมชนเดียว ซึ่งทำให้นักวิจัยสามารถเข้าใจธรรมชาติของชุมชนแนวทาบสมมติแต่ละคนได้เข้ามามี ส่วนร่วมในชุมชนตลอดจนผลกระทบของชุมชนที่มีต่อวิถีการดำเนินชีวิตของสมาชิก

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เป็นทฤษฎีหลักที่ถูกนำมาใช้เป็นกรอบเพื่อการศึกษาและ อธิบายการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ทฤษฎีเกี่ยวกับการตรรกวิทยาในแง่มุมนี้เริ่มต้นที่บทบาท ของตัวตนและก้าวหน้าไปยังการพิจารณาตัวตนในบริบททางสังคม แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ก็ยังมีจุดอ่อนบางประการที่นักวิชาการได้วิจารณ์ว่ายังขาดความเป็นหนึ่งเดียวที่ไม่สามารถเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับโครงสร้างทางสังคมได้เพราะความเป็นตัวตนหรือความเป็นตัวฉัน จะก่อตัวขึ้นได้ก็ในบริบทของสังคมโดยเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์ในเว็บล็อก

การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ได้ให้แนวคิดที่ผู้ใช้เว็บล็อกนั้นต่างดำรงอยู่ในชุมชนที่แวดล้อมไปด้วย "สัญลักษณ์" ซึ่งมี ตัวอักษร ภาพ เพลง ไฟลวีดีโอ ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว และลิงค์เชื่อมโยง เพื่อใช้ประโยชน์เป็นสื่อกลางในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ในการช่วยวิเคราะห์หาความหมายของการสร้างตัวตนของผู้ใช้งานที่ใช้สัญลักษณ์เหล่านั้นสะท้อนตัวตนว่า ฉันคือใคร และฉันเหมือนหรือแตกต่างจากผู้ใช้เว็บล็อกที่ไม่ได้สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น-เกาหลีอย่างไร ในขณะที่เว็บล็อกเป็นสถานที่ที่บรรจุด้วยสัญลักษณ์ที่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับคนอื่น ๆ หรือโลกภายนอก แนวคิดนี้จะช่วยในการวิเคราะห์ระบบสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นโดยอธิบายได้ว่ากระบวนการเรียนรู้สัญลักษณ์ของผู้ใช้งานที่มีต่อคนในชุมชนเว็บล็อกเป็นอย่างไร กล่าวคือ ผู้ใช้เว็บล็อกต่างเรียนรู้ที่จะใช้สัญลักษณ์เหล่านั้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการสื่อสารของตนเองกับปัจเจกอื่นๆ สามารถเรียนรู้รูปแบบการใช้ลักษณะของรายละเอียด ความหมายเฉพาะตัวและสร้างเว็บล็อกที่หนึ่ง สอง และสามให้กลายเป็นสังคมโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์และหาเพื่อนใหม่จากสัญลักษณ์ซึ่งมีความหมาย สามารถรับรู้ความหมายร่วมที่เหมือนหรือต่างกัน และสามารถรักษาชุมชนให้ดำรงอยู่ภายใต้ระบบสัญลักษณ์ได้อย่างไร และพฤติกรรมใดบนเว็บล็อกที่สะท้อนในสิ่งที่ผู้ใช้เว็บล็อกกำลังเป็น และมีนัยสำคัญว่าอย่างไรบ้าง เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ช่องว่างทางทฤษฎีที่เกิดขึ้นนั้นผู้วิจัยจะนำแนวคิดอัตลักษณ์ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการช่วยอธิบายความเป็นปัจเจกที่เชื่อมต่อและสัมพันธ์กับสังคมมาช่วยเติมเต็มให้งานวิจัยนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. แนวความคิดเกี่ยวกับเว็บล็อก (weblog)

บนโลกอินเทอร์เน็ตการสื่อสารของบุคคลได้พัฒนาไปสู่อีกก้าวหนึ่งของเสรีภาพทางความคิดเห็น "เว็บล็อก" แสดงให้เห็นท่าทีในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความรู้ ความต้องการที่จะแสดงตัวตน การสร้างวัฒนธรรมของบุคคลที่เปลี่ยนไปและมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของผู้คน ส่วนใหญ่เว็บล็อกมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วจากบันทึกหน้าหนึ่งอันนำไปสู่ชุมชนที่มีความเฉพาะตัวมีมุมมองทางเลือกและเส้นทางในการดำเนินชีวิต ตลอดจนเป็นเครือข่ายสังคมที่เคลื่อนไหวอยู่ภายใต้โลกแห่งความเป็นจริง

สารานุกรมสื่อใหม่ Encyclopedia of the new media (2003a: 33-34) ให้ความหมายว่า "บล็อก" (ย่อมาจากเว็บล็อก) โดยแรกสุดนั้นบล็อกเป็นหน้าเว็บเพจที่สร้างขึ้นโดยย่อ โดยทั่วไปมักมีการอัปเดตที่โดยปกติแล้วจะรวมไปถึงมีการสร้างลิงค์เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์หรือข่าวออนไลน์ (online news) ที่มีข้อมูลข่าวสารเป็นที่ดึงดูดสนใจ เป็นจินตนาการของผู้เขียน (blogger) เมื่อการสร้างเว็บล็อกได้รับความนิยมในปลายปีค.ศ. 1990 รูปแบบของเว็บล็อกก็ได้ขยายออกไป โดยรวบรวมสิ่งพิมพ์ออนไลน์ (online journal) ที่ประกอบไปด้วยหัวข้อเกี่ยวกับเหตุการณ์ประจำวันทั้งสาธารณะและส่วนตัว สำหรับความหมายของเว็บล็อกจากพจนานุกรมออนไลน์ Merriam Webster (<http://mw1.merriam-webster.com/dictionary/blog>, 2005) ให้ความหมายของเว็บล็อกว่า

"A web site that contains an online personal journal with reflections, comments, and often hyperlinks provided by the writer"

แปลความหมายของเว็บล็อกได้ดังนี้คือ "หน้าเว็บไซต์ที่ประกอบไปด้วยบันทึกส่วนบุคคล มีการโต้ตอบการแสดงความคิดเห็นและมักจะมีการเชื่อมโยงหน้าเอกสารซึ่งจัดเตรียมโดยผู้เขียน" ใน Oxford Dictionary of Slang (อ้างถึงใน <http://www.askoxford.com>, 2005) ให้ความหมายของเว็บล็อกดังนี้

"An Internet website containing an eclectic and frequently updated assortment of items of interest to its author"

ทั้งนี้แปลความหมายของเว็บล็อกได้ใจความว่า "เว็บไซต์ที่บรรจุด้วยเรื่องราวที่คัดสรรมาจากแหล่งต่าง ๆ มีการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยในประเภทของรายการเนื้อหาที่ผู้เขียนสนใจ"

ในปีค.ศ. 1999 "เว็บล็อก" ได้กลายเป็นสื่อใหม่เพื่อประชาชนอย่างแท้จริง เนื่องจากผู้ใช้สามารถใช้งานเว็บล็อกเสมือนหนึ่งเว็บไซต์ส่วนตัว (personal home pages) ที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย ใดเพราะเป็นผลิตภัณฑ์สำคัญจากฟรีซอฟต์แวร์ (free software) ของบริษัท Pyra Labs โดยมีชื่อซอฟต์แวร์ว่า Pitas และ Blogger ทั้งนี้ที่เว็บล็อกสามารถให้บริการได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

เว็บล็อกจึงเริ่มเป็นที่แพร่หลาย (Howell, 2002 อ้างถึงใน Clyde, 2004 : 5) Williams (The New York Time, Published : February 17, 2003) ผู้บริหารระดับสูงของบริษัท Pyra Labs เมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวถึงคุณลักษณะของ เว็บล็อกซึ่งแตกต่างจากโฮมเพจส่วนตัวทั่วไปว่า

"Weblogs differ from old-fashioned personal home pages in that they are typically filled with brief entries that are updated frequently. They often include links to other Weblogs, and can cover subjects from the very personal to the highly polemical."

ความหมายคือ "เว็บล็อกจะต่างไปจากโฮมเพจส่วนตัวแบบเก่าตรงที่ว่าบุคคลทั่วไปสามารถเข้ามาเพื่อบันทึกข้อมูลสั้นๆ ได้บ่อยครั้งโดยมักจะมีการเชื่อมโยงไปยังผู้ใช้เว็บล็อกคนอื่น ซึ่งครอบคลุมไปถึงหัวข้อที่มีความเป็นส่วนตัวสูงไปจนถึงประเด็นที่ขัดแย้ง"

ในงานวิจัยของ James Torio (2005 : 17) ได้อ้างถึง Biz Stone ผู้แต่งหนังสือเรื่อง Blogging Genius Strategies for Instant Web Content ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเว็บล็อกโดย Stone ได้กล่าวถึงทิศทางการเกิดขึ้นของเว็บล็อกที่มาจาก 2 ประเด็นคือ

1. พื้นฐานของเว็บล็อกซึ่งมีความเป็นเว็บเพจในตัว กล่าวคือ เว็บล็อกมีความสามารถในการเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจอื่นๆ ได้
2. เมื่อ Tim Berners-Lee บุคคลผู้ที่คิดค้นและพัฒนาระบบ world wide web ซึ่งเป็นผลให้บุคคลสามารถเดินทางไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ได้ทั่วโลก

ทั้งนี้ Torio กล่าวว่า ในอดีตเว็บล็อกจะนำมาใช้กันเองในหมู่ผู้พัฒนาโปรแกรมหรือผู้ออกแบบเว็บไซต์โดยเป็นการสื่อสารเล็กๆ ภายในผู้ที่มีความรู้เรื่องหลักการทำงานของอินเทอร์เน็ตและมีประสบการณ์การใช้ภาษาคอมพิวเตอร์เว็บล็อกในขณะนั้นจึงไม่ได้รับความนิยมจากคนอื่นๆ

ในปัจจุบันเว็บล็อกสามารถทำหน้าที่เป็นเสมือนสมุดบันทึกหน้าหนึ่งประจำวัน เป็นสถานที่ที่ให้ความรู้ เป็นชุมชนแห่งการพบปะสังสรรค์ การนิยามความหมายของเว็บล็อกเชิง

โครงสร้างจึงมีลักษณะคำอธิบายที่คล้ายกัน แต่เนื่องจากวิธีการใช้งานและลักษณะที่ยืดหยุ่นของเว็บล็อก บางคนจึงให้คำจำกัดความของเว็บล็อกตามวัตถุประสงค์การใช้งานของตนเองโดยมีผู้ให้ข้อเสนอคำจำกัดความของเว็บล็อก ไว้ดังนี้ Marlow (2004) กล่าวว่า

"The weblog medium while fundamentally an innovation in personal publishing, has also come to engender a new form of social interaction on the web"

ความหมาย คือ "เว็บล็อกเป็นสื่อกลางที่เป็นรากฐานของนวัตกรรมการตีพิมพ์ส่วนบุคคล ซึ่งได้ก่อให้เกิดรูปแบบใหม่ของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนเว็บไซต์"

Nowson (2002) ได้พัฒนาและให้คำจำกัดความ "เว็บล็อก" จนได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางโดยให้ความหมายของเว็บล็อกว่า "เป็นหน้าเว็บโดยย่อที่สร้างขึ้นมาโดยมีการจัดเตรียมรายการของข้อมูลข่าวสารที่เรียงตามลำดับเวลาและวันที่"

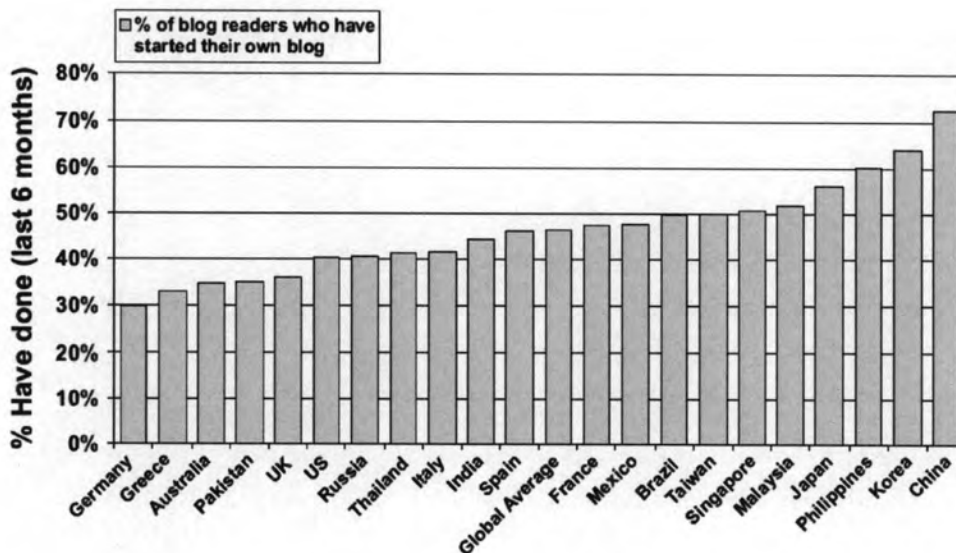
Nichani and Rajamanickam (2001) กล่าวว่าเว็บล็อกก็คือ "เว็บไซต์ส่วนตัว (personal website) ที่ปกติมักจะใช้กันเป็นการส่วนบุคคล มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาด้วยข้อมูลข่าวสารใหม่หรือประสบการณ์ส่วนตัว มีการวิเคราะห์และการแสดงความคิดเห็นมีการเชื่อมโยงข้อมูลไปยังแหล่งต่างๆ" (hyperlink) นอกจากนี้ Embrey (2002 : 7-9) กล่าวว่าเว็บล็อกนั้นเป็นการผสมข้ามพันธุ์ระหว่าง ไดอารี่ (diary) เว็บไซต์ (web site) และชุมชนออนไลน์ (online community) ซึ่งได้ถูกออกแบบเป็นพิเศษด้วยโปรแกรมที่ทำให้การสร้างและอัปเดตข้อมูลในเว็บไซต์นั้นรวดเร็วและง่ายดาย ทั้งนี้ไม่ใช่เว็บล็อกทั้งหมดจะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวเพราะองค์รสำคัญอย่างเช่น ห้องสมุดประชาชนสถาบันวิชาชีพและบริษัทต่างๆ ก็ได้สร้างเว็บล็อกเพื่อที่จะบรรยายองค์กรของพวกเขาเองได้เหมือนกัน นอกจากนี้ไม่ใช่เว็บล็อกส่วนตัวหรืออื่นๆ ทั้งหมดจะประกอบไปด้วยลิงค์เชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลอื่นบนโลกอินเทอร์เน็ต

Werbach (2002) ให้ความคิดเห็นว่าเป็นขณะที่ไดอารี่ออนไลน์และโฮมเพจส่วนตัว เกิดขึ้นในช่วงต้นๆ ของเว็บไซต์และไซต์ (site) ซึ่งก็คือหน้าเว็บหลายหน้าประกอบเข้าไว้ด้วยกัน แรกสุดนั้นเรียกตัวเองว่า เว็บล็อก ได้ถือกำเนิดขึ้นในปี 1997

แต่อย่างไรก็ตามก็มีผู้เขียนคนอื่นกล่าวว่าเว็บล็อกเกิดขึ้นมาก่อนจากนี้ไม่นาน บ้างก็ว่าเว็บล็อกแรกปรากฏขึ้นในช่วงกลางของปี ค.ศ. 1990 ซึ่งลักษณะนั้นเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและลิงค์เชื่อมโยงจากผู้เขียนที่เห็นว่ามันมีประโยชน์ในการแบ่งประเภทหมวดหมู่หลังจากที่พวกเขาได้เดินทางไปทั่วโลกอินเทอร์เน็ต (Howell, 2003) ในออนไลน์ไดอารี่ เช่น Link from the Underground (1994) ของ Justin Hall ก็ได้เริ่มต้นขึ้นในเวลาใกล้เคียงกันและได้ถูกระบุไว้โดย Dylan Tweney ว่าเป็น “ผู้นำ” ของเว็บล็อกที่เชื่อถือได้ (Tweney, 2002) อย่างไรก็ตามในปีค.ศ. 1997 จอร์น บาร์เจอร์ (Jorn Barger) เจ้าของเว็บไซต์โรบอทวิสดอมคอตคอม (www.robotwisdom.com) ซึ่งเป็นบล็อกแรกๆ เป็นผู้คิดคำว่า we-log ขึ้นหลังจากนั้นก็จะมี web log หรือ weblog (เกรียงไกร วิชระอนนท์, 2547ก : 21)

ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลข้างต้นเพื่อให้เห็นภาพความเข้าใจของนักเขียนแต่ละคนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของการเกิดและการนิยามเว็บล็อกซึ่งได้ขึ้นอยู่กับคำอธิบายเว็บล็อกของพวกเขาเอง ในปัจจุบันผู้คนหลากหลายจากทุกมุมโลกให้ความสนใจในการเขียนเว็บล็อกกันอย่างแพร่หลายจนทุกวันนี้บุคคลสามารถมีเว็บล็อกเป็นของตนเองได้โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางคอมพิวเตอร์ การแพร่กระจายนี้จึงเกิดขึ้นกลายเป็นความนิยมและก่อให้เกิดเป็นอาณาจักรเว็บล็อกที่เรียกว่า “บล็อกสเฟียร์” (Blogosphere)

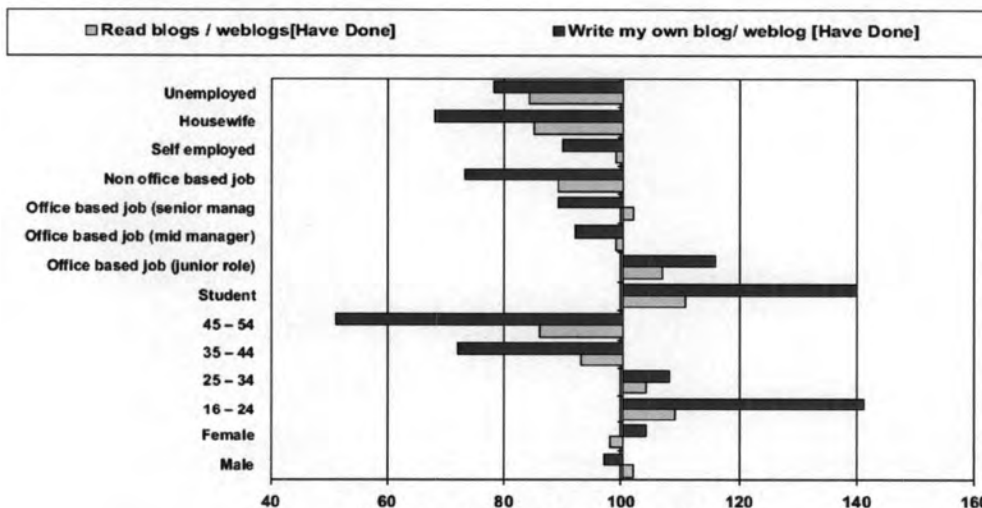
ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2007 งานวิจัยของบริษัท Universal McCann ภายใต้ชื่อโครงการ Power to the People: Tracking the Impact of Social Media Wave.2 (ไฟล์เอกสาร, <http://advertising.microsoft.com>, 2007 : 4-13) ได้สำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจาก 21 ประเทศทั่วโลกซึ่งรวมถึงประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะติดตามวัดระดับการเพิ่มขึ้นของจำนวนการใช้สื่อบนอินเทอร์เน็ตโดยในการสำรวจการใช้สื่อเว็บล็อก



ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

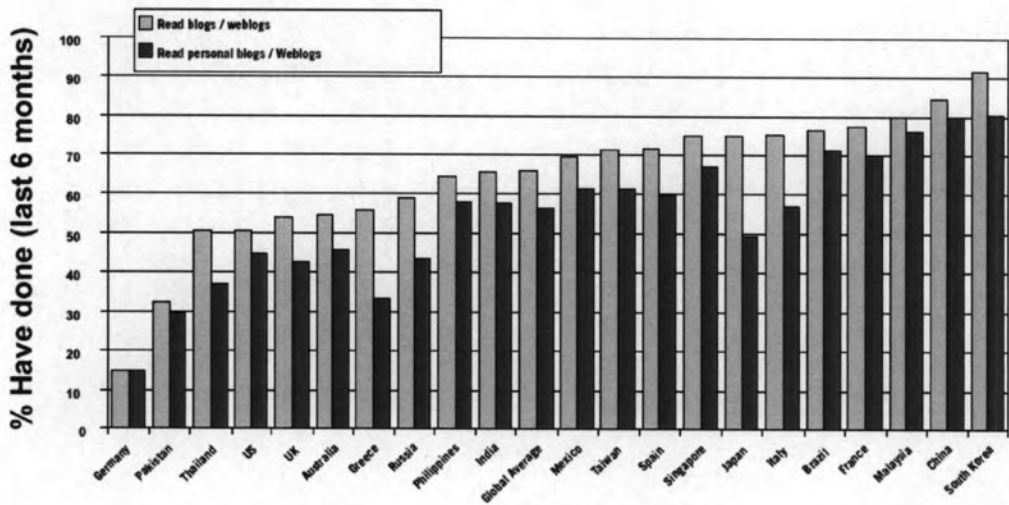
ภาพประกอบที่ 4 แสดงเปอร์เซ็นต์ของผู้ที่อ่านบล็อกและผู้ที่เริ่มบล็อกเป็นของตนเอง

ซึ่งพบว่าทั่วโลกมีจำนวนผู้ใช้บล็อกเพิ่มขึ้นมากกว่า 170 ล้านคน และทุกสาขาอาชีพ ตั้งแต่พนักงานไปจนถึงแม่บ้านสร้างบล็อกของตนเองเพื่อแบ่งปันความรู้เกี่ยวกับคนอื่น ๆ ทั่วโลก



ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

ภาพประกอบที่ 5 แสดงอาชีพและความสัมพันธ์ของผู้ที่อ่านบล็อกกับผู้ที่สร้างบล็อก

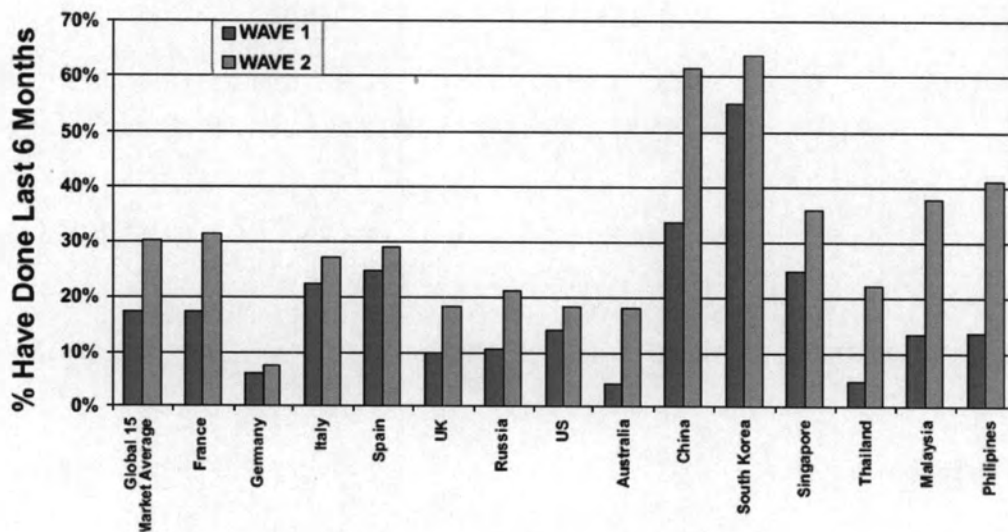


ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

ภาพประกอบที่ 6 แสดงจำนวนการอ่านเว็บล็อกระหว่างเว็บล็อกทั้งหมดกับเว็บล็อกส่วนตัว

เว็บล็อกจึงเป็นช่องทางให้คนธรรมดาทั่วๆ ไป สามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นสื่อในการเสนอความคิดของตนเองได้ซึ่งแตกต่างจากเว็บไซต์หรือเว็บบอร์ดที่ถึงแม้จะสามารถบันทึกหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ได้ แต่ก็ไม่ใช่สื่อที่เป็นตัวแทนของตนเอง

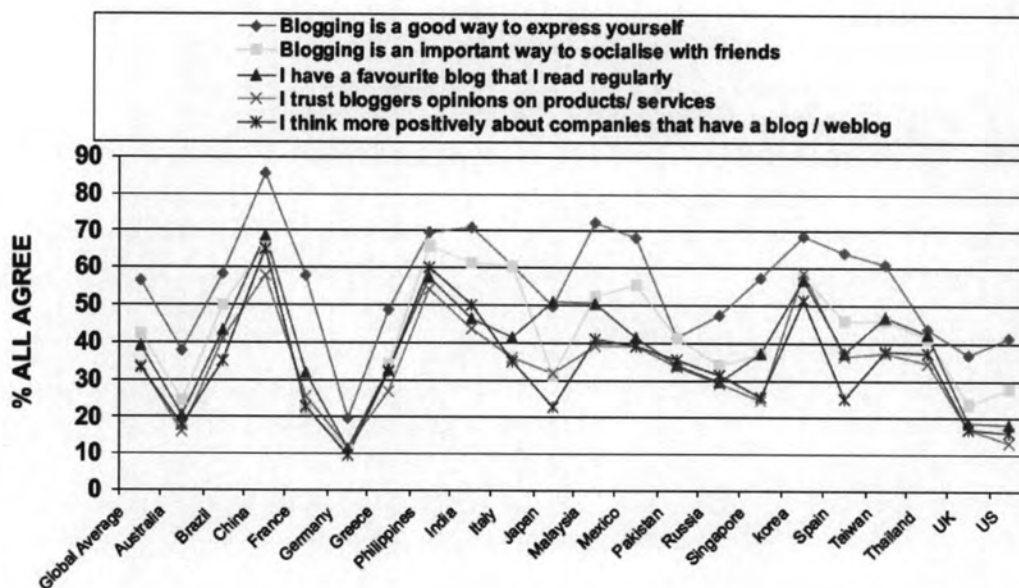
เราจะเห็นได้ว่าเว็บล็อกกลายเป็นสื่อกระแสหลักบนโลกอินเทอร์เน็ตจากภาพประกอบที่ 6 จำนวนการอ่านเว็บล็อกนั้นมีมากกว่า 50 % ของตลาดทั้งหมดซึ่งมีเพียงเยอรมันและปากีสถานเท่านั้นที่ยังขาดความต่อเนื่อง แต่ในประเทศอื่นๆ ปრაกฏการณ์บล็อกสเฟียร์แสดงให้เห็นว่าเว็บล็อกเริ่มก้าวเข้ามามีบทบาทบนโลกออนไลน์แล้ว



ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

ภาพประกอบที่ 7 แสดงการเปรียบเทียบการสร้างเว็บล็อกในการสำรวจครั้งที่ 1(แผนภูมิแท่งสีฟ้า) และครั้งที่ 2 (แผนภูมิแท่งสีเขียว)

ทั้งนี้การเพิ่มจำนวนการเขียนเว็บล็อก (writing blogs) ก็มีตัวเลขเติบโตเพิ่มขึ้นทั่วโลกด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากภาพที่ 7 ซึ่งแสดงว่า ประเทศในกลุ่มโซนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างเช่น ไทย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ ก็เป็นกลุ่มประเทศที่มีการเจริญเติบโตรวดเร็วที่สุด กล่าวคือมีการสร้างเว็บล็อกเพิ่มขึ้นจาก 18 % เป็น 31 %

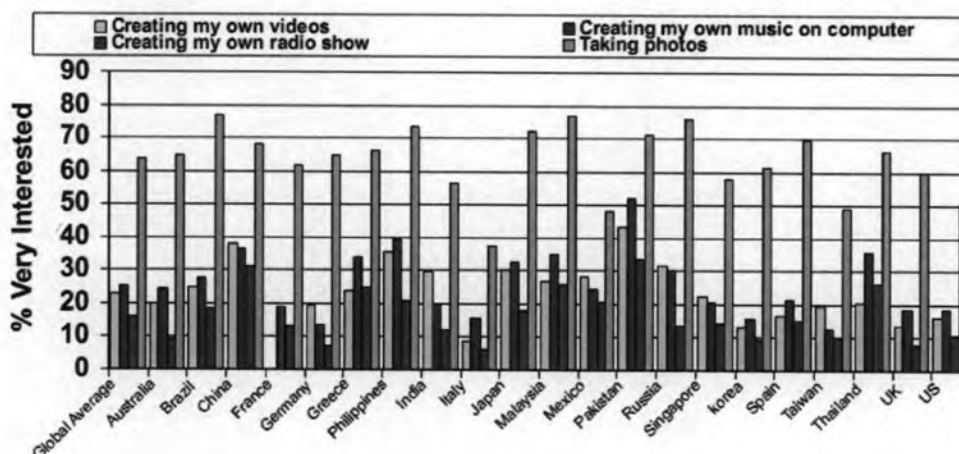


ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

ภาพประกอบที่ 8 แสดงทัศนคติของผู้ใช้เว็บล็อกของแต่ละประเทศ

สำหรับในการสำรวจทัศนคติของผู้ใช้เว็บล็อกนั้นจากภาพประกอบที่ 8 พบว่า

- ประมาณ 60 % ยอมรับว่าการใช้เว็บล็อกนั้นเป็นสิ่งที่ดีในการเปิดเผยความเป็นตัวตน
- 40 % ยอมรับว่าเว็บล็อกเป็นเครื่องมือสำคัญเพื่อใช้ในการคบหาสมาคมในหมู่เพื่อน
- 39 % มีเว็บล็อกที่ชื่นชอบและอ่านอยู่เป็นประจำ



ที่มา : <http://advertising.microsoft.com>

ภาพประกอบที่ 9 แสดงรูปแบบของการสร้างเนื้อหาที่นิยมบนที่กลงในเว็บล็อก

เมื่อสังเกตลักษณะของการสร้างเนื้อหาบนเว็บล็อกปัจจุบันเราจะเห็นได้จาก ภาพประกอบที่ 9 ว่ามีการเพิ่มรูปแบบและหน้าที่ให้ความหลากหลายมากขึ้นเทียบกับ เว็บไซต์ทั่วไป เช่น รูปภาพ ไฟล์เพลง คลิปวิดีโอ สถานีข่าวหรือวิทยุออนไลน์ ก็สามารถที่จะนำมา เพิ่มในเว็บล็อกของตนเองได้ เว็บล็อก เป็นสื่อที่กำลังได้รับความสนใจจากคนทั่วโลกรวมถึงในประเทศไทยเป็นสื่อใหม่ ที่สร้างสังคมให้มีการเปลี่ยนแปลงในบริบทของการสื่อสาร การเคลื่อนย้าย ติความพื้นที่ส่วนตัวสู่พื้นที่สาธารณะการสร้างพื้นที่เพื่อการรวมกลุ่มการสร้างกิจกรรมทางสังคม ใหม่ ซึ่งสังเกตได้จากจำนวนสัดส่วนอายุของผู้ใช้งานซึ่งมีทุกเพศทุกวัย จึงแสดงให้เห็นว่าเว็บล็อก เป็นพื้นที่ที่ไม่มีรูปแบบตายตัว เป็นพื้นที่ส่วนบุคคลซึ่งเปิดกว้างมากเพราะสามารถทำให้คนสื่อสาร กันได้ทั่วกันทั้งโลก เว็บล็อกจึงมีบทบาทต่อชีวิตในหลายๆด้าน ทั้งด้านชีวิตความเป็นอยู่ ด้าน เศรษฐกิจ-สังคม และด้านการเมือง ฯลฯ

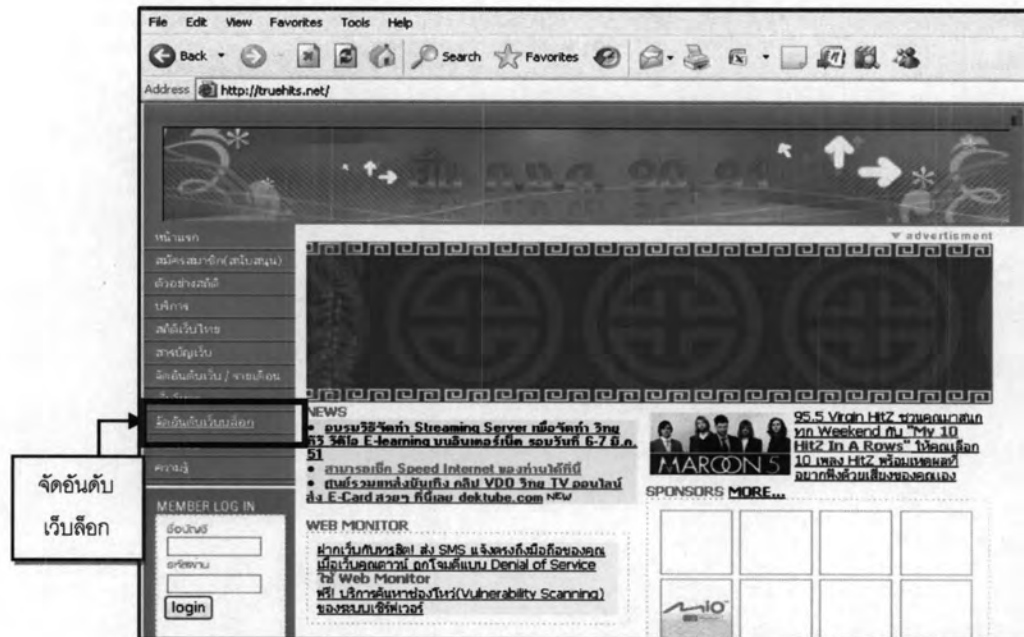
เว็บล็อกในประเทศไทย

สำหรับในประเทศไทยเว็บล็อกได้แพร่ขยายจากการเป็นไดอารีออนไลน์บนที่กลงส่วนตัวไปสู่ การใช้ประโยชน์ในการเป็นสื่อที่ทรงประสิทธิภาพ (ฐิติขวัญ เหลี่ยมศิริวัฒนา, Positioning Magazine ฉบับเดือน มิถุนายน พ.ศ. 2550, <http://www.positioningmag.com>) โดยกระแสนิยมของไดอารีออนไลน์ในยุคนั้น เริ่มมาจากการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัวเพื่อนำเสนอเรื่องราวของ

ตนเองในรูปแบบที่แปลกออกไป และมีผู้บันทึกเพียงคนเดียวก็คือเจ้าของเว็บไซต์ (ปิยะเนตร ชาวโต, 2547 : 3-4) จึงอาจกล่าวได้ว่าคนไทยนั้นรู้จักคำว่าไดอารี่ออนไลน์อย่างแพร่หลายมาก่อน เว็บล็อก โดยมีการใช้ประโยชน์จากไดอารี่ออนไลน์เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ความคิดเห็น และการบรรยายความรู้สึกของตนออกสู่พื้นที่สาธารณะ ฯลฯ แต่ทั้งนี้การใช้เว็บล็อกในนานาชาติ นั้นจะกว้างกว่าคำว่าไดอารี่ออนไลน์ของประเทศไทย เพราะเว็บล็อกไม่ใช่แค่จำกัดอยู่แค่การบรรยายประสบการณ์ส่วนบุคคล แต่มีทั้งบันทึกการทำงานของทีมงาน บริษัทองค์กร ทีมพัฒนาซอฟต์แวร์ การวิจัยค้นคว้าไปจนถึงบันทึกการเดินทางของวงดนตรี ฯลฯ

สำหรับการใช้งานเว็บล็อกในไทยนั้นจากผลสำรวจออนไลน์ของบริษัทไมโครซอฟท์ที่ชื่อ Blogging Thailand: A Windows Live Report ระบุว่าจำนวนผู้ใช้เว็บล็อกในประเทศไทย มีมากกว่า 21% จากประชาชนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 8.4 ล้านคน โดยมีการใช้เว็บล็อกในลักษณะอ่าน หรือเขียนบันทึกแบบออนไลน์ (<http://www.tolocom.com>) สิ่งหนึ่งที่ช่วยตอบภาพปรากฏการณ์ ความนิยมในเว็บล็อกของประเทศไทยได้ก็คือ เมื่อสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศภาครัฐ (สทสร.) หรือทรูฮิตส์ (truehits.net) ได้เพิ่มการจัดอันดับเว็บล็อกไว้ในหน้าแรกเพื่อการศึกษาสถิติ การเข้าชมในแต่ละวันในเว็บล็อกยอดนิยม โดยให้รายละเอียดรวมไปถึงข้อมูลตัวเลขของผู้เยี่ยมชมในเว็บล็อกนั้น ๆ (visitors) หรือจำนวนหน้าที่ได้เข้าชม (page views) ฯลฯ

Moore (<http://blogs.law.harvard.edu>,2004) ได้แสดงทัศนะว่า ความนิยมที่เพิ่มขึ้นนี้ เว็บล็อกเสมือนกับกลุ่มเส้นด้ายที่ล้อมรอบคนที่ไม่มีความใกล้ชิดสนิทกัน ให้มาเชื่อมความสัมพันธ์ จากการสร้างมุมมองใหม่ แนวความคิดใหม่ และเกิดการแพร่กระจายจากการกระทำร่วมกัน วัฒนธรรมของสื่อใหม่จึงเป็นเรื่องราวของความสัมพันธ์ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและเป็นยุคที่ไม่มีประตูปิดกั้นอิสรภาพเสรี เราจึงเห็นวัยรุ่นจำนวนหนึ่งกำลังสร้างสังคมของพวกเขาด้วย เรื่องราว ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม การสร้างตัวตนที่เป็นที่ไม่คงที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ตลอดเวลาและมีความสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนของเราแบบมีอิทธิพลต่อกันและกัน (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจและคณะ : 138,141 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา :41)



ที่มา : <http://truehits.net>

ภาพประกอบที่ 10 แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ทรูฮิตส์ที่ได้มีการจัดอันดับเว็บล็อก

เว็บล็อกได้ถูกออกแบบมาเพื่อให้บริการสื่อสารแบบสองทาง (two way communication) ซึ่งในแต่ละเว็บไซต์ผู้ให้บริการเว็บล็อกต่างก็มีการพัฒนารูปแบบการใช้งานให้มีความหลากหลาย โดดเด่น เป็นที่น่าสนใจ เช่น การพัฒนารูปแบบเว็บล็อกให้ผู้ใช้งานปรับแต่ง เปลี่ยนหน้าตา หรือมีลูกเล่น ภาพเคลื่อนไหว และให้พื้นที่ในการบันทึกข้อมูลได้มากขึ้น เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการดึงดูดให้ผู้คนเข้าใช้บริการเว็บล็อก ซึ่งผู้ประกอบการก็จะได้ผลประโยชน์จากการค้า การโฆษณา หรืออื่นๆ ในส่วนนี้ด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม องค์กรที่รูปแบบเว็บล็อกที่เราสามารถสังเกตเห็นได้ทั่วไปก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันตามโครงสร้าง โดยรูปแบบของเว็บล็อกทั่วไปจะมีลักษณะ ดังนี้

เว็บล็อกยังประกอบไปด้วยเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการจัดระบบภายในที่เรียกว่า "แทค" (tags) แทคเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้การจัดระบบเว็บล็อกให้ง่ายขึ้น ลักษณะที่เห็นได้จากแทคก็คือ คำ หรือ กลุ่มคำที่มีความหมายเฉพาะตัว เช่น ชื่อศิลปิน ชื่อวงดนตรี การ์ตูน หรืออาหาร ฯลฯ แทคจะถูกแสดงผลให้มีขนาดของตัวอักษรที่ใหญ่กว่าหรือสีที่เข้มกว่า ถ้ามีจำนวนข้อมูลที่ซ้ำกันมากกว่า แทคอื่นหรือมิฉะนั้นก็เป็นการเน้นย้ำความสำคัญของแทคนั้น การแสดงผลโดยทั่วไปจะเรียงตามตัวอักษร เช่น A-Z ดังนั้นการค้นหาเรื่องที่สนใจจึงสามารถค้นหาได้จากแทค ดังนั้นแทคใดที่มีคนให้ความสนใจโดยใช้ซ้ำกันมาก แทคนั้นจะมีขนาดใหญ่หรือสีเข้มขึ้นกว่าแทคอื่นๆ ในการสร้างแทคบนเว็บล็อกในเว็บไซต์ www.exteen.com จะเกิดขึ้นในการบันทึกข้อมูลใหม่ (entry) โดยผู้ใช้งานมักจะใส่คำบรรยาย 2-3 คำ ลงในช่องของแทคเพื่ออธิบายว่าเขียนเรื่องอะไร ซึ่งพอใส่ไปแล้วแทคจะไปปรากฏที่ได้ชื่อเรื่องเอนทรีที่เขียนถ้าค้นหาจากหน้าที่ให้บริการแทคก็จะปรากฏบันทึกข้อมูลของผู้ใช้งานในคำนั้นด้วย



ที่มา : http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Web_2.0_Map.svg

ภาพประกอบที่ 12 แสดงตัวอักษรรายชื่อที่เป็นแทคต่างๆ

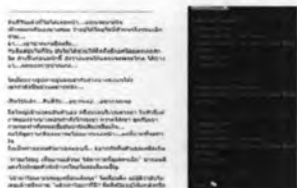
การคำนวณความ "เป็นที่นิยม" ของ Tag ในเว็บไซต์จะวัดจาก จากทั้ง จำนวนคนที่แทค และ จำนวนเอนทรีที่แทค โดยเมื่อคลิกเข้าไปในแต่ละแทคจะปรากฏเอนทรีทั้งหมดที่แทคคำนั้น เมื่อกดที่แต่ละเอนทรีก็จะเชื่อมโยงไปยังเว็บล็อกของคนๆนั้นและสิ่งนี้จึงทำให้เห็นภาพที่ชัดเจน

ของความหนาแน่นในแต่ละชุมชนที่มีความชอบและการให้ความสนใจในเรื่องเดียวกัน ที่ปรกร วุฒิปิทยามงคล (<http://champcpe.exteen.com/20061023/tag>) จึงกล่าวถึงประโยชน์ของ tags ดังนี้

1. แทคคือการจัดหมวดหมู่ของเรื่องที่เขียนเหมือนกันให้อยู่รวมกัน ทำให้ค้นหาข้อมูลสะดวก ผู้ใช้งานก็สามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวที่เขียนได้ง่ายขึ้น ผู้ใช้เว็บล็อกก็สามารถหาเว็บล็อกได้ง่ายขึ้น
2. การใส่แทคจะทำให้เห็นภาพว่ามีรายชื่อเว็บล็อกใดบ้างที่เขียนเรื่องเหมือนกันหรือสนใจเรื่องเดียวกันกับเรา ซึ่งผู้ใช้เว็บล็อกสามารถเข้าไปดู และอาจสร้างสังคมย่อยๆ ผ่านแทค
3. สามารถดูแนวทางได้ว่า ผู้ใช้งานชอบเขียนเรื่องอะไรกัน

การสื่อสารภายในเว็บล็อกนอกจากจะมี tags ซึ่งช่วยในการจัดหมวดหมู่แล้ว ลิงค์เชื่อมโยง ก็เป็นปัจจัยสำคัญและเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ที่ช่วยในการสร้างเว็บล็อกให้กลายเป็นเครือข่ายและโยนโยนผู้ใช้งานผู้มีความสนใจในเรื่องเดียวกันให้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กันได้ นอกจากนี้ สัญลักษณ์ที่มีความสำคัญต่อการสื่อความหมาย มีรูปแบบการนำเสนอที่ทำให้เว็บล็อกกลายเป็นที่นิยม และสามารถสังเกตเห็นได้ในเว็บล็อก มีดังต่อไปนี้

ข้อความและตัวอักษร



เป็นการสื่อความหมายหลักของการสื่อสารบนเว็บล็อก ผู้ใช้เว็บล็อกจะถ่ายทอดภาษาโดยการบันทึกข้อมูลเป็นตัวอักษรเพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ลงในเว็บล็อกของตนทั้งที่เป็นการบันทึกแบบบรรยาย การเล่าเรื่อง การบันทึกข้อมูลส่วนตัว หรือการบันทึกคำ ข้อความสั้นๆ เพื่อบอกถึงสิ่งที่ตนเองนั้น ชื่นชอบหรือกำลังให้ความสนใจซึ่งอาจจะปรากฏในรูปแบบของรายชื่อเว็บล็อก หรือคำอธิบายเว็บล็อก เป็นต้น

รูปภาพ



ภาพภายในเว็บล็อกอาจเป็นภาพประกอบการบรรยาย ภาพแทนตัว ฯลฯ ซึ่งเป็นได้ทั้งภาพส่วนตัวที่อัปโหลดขึ้นไปบนเว็บล็อก หรือเป็นภาพจากอินเทอร์เน็ต

ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว



มีทั้งที่เป็นตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพกราฟิกหรืออื่นๆ ซึ่งเกิดจากการนำเอาภาพนิ่งที่มีคุณสมบัติต่างกัน มาประกอบกัน เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพอนิเมชันเพราะภาพที่ปรากฏบนจอภาพนั้นสามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถสื่อความหมายได้ดีกว่าภาพนิ่งทั่วไป ยังสามารถดึงดูดสายตา ของผู้ที่พบเห็น โดยสามารถที่จะใช้เพื่อแสดงความรู้สึก แทนการการพิมพ์บันทึกหรืออื่นๆ ภาพเคลื่อนไหวเหล่านี้สามารถสร้างขึ้นเองได้จากซอฟต์แวร์หรือดาวน์โหลดจากผู้ให้บริการ

เพลง



โดยส่วนมากผู้ใช้งานมักจะใส่เพลงไว้ในหน้าแรกของเว็บล็อกซึ่งเพลงที่บันทึกลงในเว็บล็อกสามารถอัปโหลดเพลงของตนเองได้โดยฝากไฟล์ข้อมูลเพลงไว้ที่เว็บไซต์ผู้ให้บริการพื้นที่แล้วนำที่อยู่ของเพลง (URL) นั้น ๆ มาบันทึกลงในเว็บล็อกของตน หรือสามารถหาเพลงทั่วไปได้ตามเว็บไซต์ต่างๆ ที่เปิดให้บริการ นอกจากนี้ผู้ใช้งานบางราย สามารถที่จะใช้เว็บล็อกเป็นสถานีเพลงเพื่อให้ผู้อื่นเข้ามาฟังเพลงในเว็บล็อกของตนได้

คลิปวิดีโอ



ลักษณะการใช้จะคล้ายคลึงกับสัญลักษณ์ข้างต้นที่กล่าวมาแล้ว หากแต่การนำเสนอด้วยคลิปวิดีโอนั้นจะดึงดูดความสนใจได้มากกว่าและค่อนข้างชัดเจนกว่าในด้านของเนื้อหาการสื่อความหมายการแสดงออก

เพลง และวิทยุออนไลน์ (radio online)



ในเว็บล็อกสามารถนำสถานีวิทยุออนไลน์เข้ามาได้ โดยการนำยูอาร์แอลของวิทยุออนไลน์คลื่อนั้นเข้ามาบันทึกลงในหน้าเว็บล็อกของตน ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้เว็บล็อกคนอื่น สามารถรับฟังได้โดยไม่จำกัดพื้นที่

รูปแบบของการบันทึกข้อมูลข้างต้นเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ผู้ใช้เว็บล็อกใช้ในการติดต่อสื่อสาร ระหว่างกัน ผู้วิจัยจึงศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในเว็บล็อกของเว็บไซต์ www.exteen.com ตลอดจนศึกษาสัญลักษณ์เว็บล็อก ในการวิเคราะห์ค้นหาความหมายอันเป็นความหมายที่รับรู้ร่วมกันตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ในการใช้ประโยชน์จากเว็บล็อกมีผู้กล่าวถึงไว้เป็นจำนวนมากซึ่งเกรียงไกร วิชะรอนนท์ (2547ข: 40) กล่าวว่า blog มีไว้เพื่อ"ถ่ายทอด" ไอเดีย ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้ blog ที่สร้างขึ้นเป็นเว็บไซต์ส่วนตัว ไม่ใช่การค้า หรือเพื่อการศึกษา ฯลฯ ส่วนใหญ่จะพูดถึงตนเอง ก็คือ ผู้ที่ทำบล็อก ซึ่งจะมีวิธีถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไปซึ่งเป้าหมายของแต่ละคนก็ไม่เหมือนกัน ซึ่งประกอบไปด้วย

เป้าหมายในการใช้เว็บล็อก

1. รายงานการท่องเว็บ

เป็นวัตถุประสงค์หลักที่เป็นต้นกำเนิดของเว็บล็อก คนทำบล็อกแทบทุกคนล้วนเป็นนักท่องเว็บแต่แรกอยู่แล้ว และเรื่องราวในบล็อก จะมีลิงค์ไปเว็บไซต์ต่างๆอยู่ด้วยแทบทั้งนั้น "บล็อก" ที่เป็นแบบดั้งเดิมกล่าวคือ ไม่ใช่ไดอารี่ออนไลน์ (online diary) มักจะเป็นผลมาจากการท่องเว็บไซต์ของผู้ใช้งานซึ่งสังเกตเห็นว่าเว็บไซต์ใดที่มีคุณค่าจึงนำมาบอกต่อกัน กล่าวโดยสรุปได้ว่าเป็นลักษณะของเว็บล็อกที่ มักจะมีลิงค์และคำบรรยาย เท่านั้น

2. แสดงความคิดเห็น

ทุกคนล้วนมีมุมมองและความคิดเห็นที่อยู่ในใจ ไม่ว่าจะเป็ความในใจต่อเรื่องต่าง ๆ ความคิดเชิงสร้างสรรค์ และอื่นๆ ดังนั้น การทำ "บล็อก" จึงเป็นช่องทางถ่ายทอดความคิดเห็นเหล่านี้ให้คนอื่นได้รับรู้ ซึ่งปรากฏว่ามีต้นทำบล็อกชนิดออกมามากพอดูเหมือนกัน

3. ถ่ายทอดประสบการณ์ ไดอารี่ออนไลน์มักจะอยู่ในรูปแบบนี้ คือพูดถึงสิ่งที่เจ้าของบล็อกประสบมา ถึงแม้ว่าส่วนใหญ่จะพูดถึงเรื่องราวในชีวิตประจำวัน แต่ก็มีหลายบล็อกที่มีอะไรแปลกๆมาให้อ่านอย่างบล็อกเล่าเรื่องการเดินทางของฝรั่งที่กำลังท่องเที่ยว ครอบโลก (www.terrystrek.com)

4. โน้มน้าวใจคนอ่าน

ลักษณะนี้คือการโฆษณาชวนเชื่อ ที่มักจะเป็นขายความคิดมากกว่าเช่น บล็อกสำหรับบุคคลผู้สนใจทางการเมืองซึ่งอาจจะมีการแบ่งเป็นฝ่ายหรือพรรคพวก เช่น สายเหยี่ยว-สายพิราบ ซึ่งจะพบเนื้อหาที่โพสต์ (post) ไว้ในลักษณะที่โจมตีฝ่ายตรงข้าม และสนับสนุนแนวความคิดของฝ่ายตนลงไปพร้อมกัน

ชนะทอง เทศทอง (2550 : 5-7) กล่าวในหนังสือ สร้างเว็บของตัวเองง่าย ๆ Blog+Space เกี่ยวกับประโยชน์ของเว็บบล็อกดังนี้

ประโยชน์ของเว็บบล็อก

1. **ให้ข่าวสารข้อมูล** ชนะทองกล่าวว่าเราสามารถที่จะใช้บล็อกเพื่อเป็นที่ให้ข้อมูลข่าวสารในด้านใดด้านหนึ่งในเรื่องที่เราชอบ ซึ่งเราสามารถที่จะเป็น Guru หรือผู้รู้ ได้ในเรื่องที่เราให้ความสนใจเป็นพิเศษ เช่น เรื่องของกีฬา แฟชั่น ดนตรี ภาพยนตร์ หรือเรื่องอะไรก็ได้ไม่ว่าแม้แต่เรื่องเหตุการณ์บ้านเมือง

2. **ให้ข้อคิดเห็นและใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจเหมือนกัน** เว็บบล็อกจะมีระบบคอมเมนต์ที่เราเขียนไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บบล็อกเราได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่เขียนไว้ในเว็บบล็อก

3. **พบเจอเพื่อนใหม่ ๆ** การมีสังคมบนโลกออนไลน์จะง่ายขึ้นด้วยการมีเว็บบล็อกเป็นของตัวเอง ชนะทอง กล่าวว่าเรื่องราวในเว็บบล็อกของเราจะเป็นสื่อที่ทำให้คนทั่วไปในอินเทอร์เน็ต รู้จักเรา มากขึ้น การโพสต์รูปหรือข้อความหาเพื่อนบนอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นเรื่องไม่ทันสมัยไปเสียแล้ว เพราะเว็บบล็อกให้อะไรที่มากกว่าการโพสต์รูปหรือข้อความ นอกจากนี้การคอมเมนต์เว็บบล็อกก็ช่วยให้เราแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและได้เพื่อนใหม่เพิ่มขึ้นด้วย

4. **ค้าขายสินค้าในเว็บบล็อก** เว็บบล็อกเป็นเสมือนเว็บไซต์ส่วนตัวของเรา จึงมีหลายคนใช้เว็บบล็อกเป็นแหล่งให้ข้อมูลและใช้โพสต์รูปเพื่อขายสินค้าไปด้วย แต่อย่างไรก็ดีควรตรวจสอบข้อมูลให้ดีก่อนด้วยว่าเว็บบล็อกที่เราสมัครอนุญาตให้ขายสินค้าหรือไม่

5. **สร้างง่ายไม่เสียเงิน** ผู้ที่จะสร้างเว็บบล็อกนั้นไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ ไม่ต้องซื้อหนังสือเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์เล่มโต ซึ่งช่วยลดเวลาที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัวของเราได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังไม่มีค่าใช้จ่ายในเรื่องการเช่าพื้นที่บนอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้

ความรู้เรื่อง "เว็บล็อก" ในส่วนนี้เป็นองค์ประกอบที่จะนำมาซึ่งความเข้าใจและความรู้เรื่องเว็บล็อกซึ่งจะสามารถช่วยอธิบายภาพที่เกิดขึ้นกับชุมชนออนไลน์ โลกเสมือนจริงในปัจจุบันที่เชื่อมโยงผู้ใช้สื่อให้มีทางเลือกในการเปิดเผยตัวตน การแสดงออกบนพื้นที่ที่ไม่มีการปิดกั้นทางพรมแดนและทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจถึงความสำคัญในแง่มุมมองวิชาการ เศรษฐกิจและสังคมที่พื้นที่ของเว็บล็อกนั้นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมหนึ่งในวัฒนธรรมแห่งเยาวภาพ (culture of the youth) เป็นปรากฏการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนทุกรุ่นทุกวัยและมีสัญลักษณ์สำคัญที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

3. แนวความคิดอัตลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

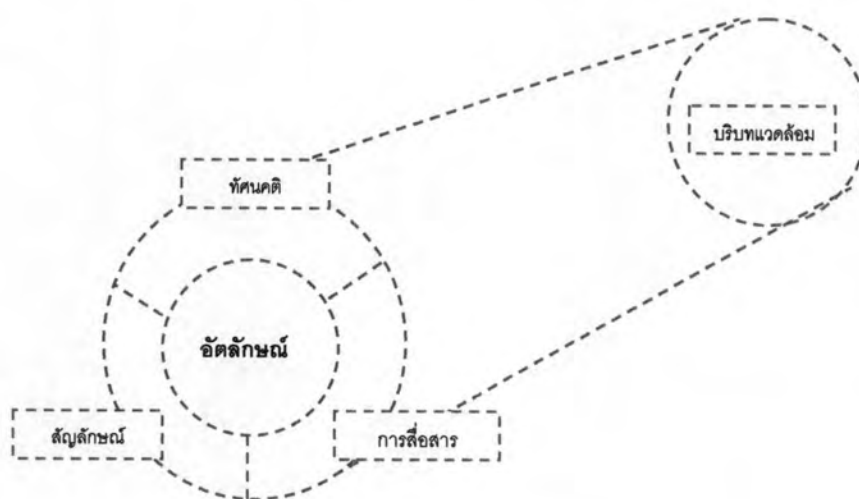
ถึงแม้ว่าแต่เดิมเรามักจะแปลคำว่า Identity ว่า เอกลักษณ์ คำแปลนี้ถือเป็นคำแปลเป็นทางการของสำนักงานคณะกรรมการเอกลักษณ์แห่งชาติ แต่ต่อมาในระยะหลังแวดวงวิชาการกล่าวว่าไม่ควรให้ความเป็นหนึ่งเดียวมาครอบงำความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น สุริวงศ์พงศ์ไพบูลย์ (2542) จึงเสนอคำว่า "อัตลักษณ์" ซึ่งควรจะถูกต้องและเหมาะสมกว่าเพราะคำนี้เป็น การเปิดทางให้ทุกคนหรือทุกส่วนในสังคมล้วนมีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง (อ้างถึงใน สุริชัย หวันแก้ว, 2547: 123)

กาญจนา แก้วเทพ (2544) กล่าวถึงความหมายของอัตลักษณ์ว่า อัตลักษณ์ เป็นเรื่องของฉัน (I) และ พวกเรา (us) ในส่วนที่เกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตอุดมการณ์ สำนึก กฎเกณฑ์ พิธีกรรม ฯลฯ ที่ทำแตกต่างไปจาก คนอื่น ๆ (other) และพวกเขา (them) Woodward (1997) ได้กล่าวถึง "อัตลักษณ์" ว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เรารับรู้ตนเองว่า เราคือใคร และเราจะดำเนินความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ตลอดจนโลกที่แวดล้อมตัวเราอยู่อย่างไร อัตลักษณ์คือสิ่งที่กำหนดทางเดินให้กับเรา เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า ใครเป็นพวกเดียวกับเรา และใครที่แตกต่างจากเรา

Conger (อ้างถึงใน ศิรินาถ ปิ่นทองพันธ์, 2546 : 5) กล่าวว่า อัตลักษณ์ คือสภาวะที่บุคคลยอมรับว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งความแตกต่างนี้เป็นผลมาจากการบูรณาการระหว่างประสบการณ์ในอดีตกับสภาพปัจจุบัน Max Weber และนักคิดในกลุ่มปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์

(อ้างถึงใน วันชัย ตันติวิทยาพิทักษ์, 2544) กล่าวว่า อัตลักษณ์ คือ สิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแต่ในปัจจุบันการนิยามความหมายของกระบวนการสร้างอัตลักษณ์เลื่อนไหลและเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม

ดังนั้นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ตามแนวคิดหลังทันสมัยจึงไม่ใช่ลักษณะเฉพาะตัว หากแต่เลื่อนไหลไปตามบริบทของสังคมโดยตัวตนของเราไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวแต่มันแตกกระจายเป็นส่วนต่างๆ มากมายไม่ได้ผูกเป็นเนื้อเดียวและขึ้นอยู่กับว่าเราจะเอาส่วนไหนของเราไปกระทำหรือไปประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และต้องการที่จะเผยตัวตนด้านใดสู่โลกภายนอก



ภาพจำลองปัจจัยที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์และความสัมพันธ์ของกระบวนการที่เลื่อนไหลไปตามบริบทสังคม

อุษา ศรีจินดารัตน์ (2532) ได้กล่าวว่าความรู้สึกของการมีอัตลักษณ์ของตนเกิดจากการที่คนคนนั้นดำรงความเหมือน (sameness) และความต่อเนื่อง (continuity) ภายในตนโดยสอดคล้องกับที่ผู้อื่นมอง องค์ประกอบของการพัฒนาการมีอัตลักษณ์มี 3 ลักษณะ คือ

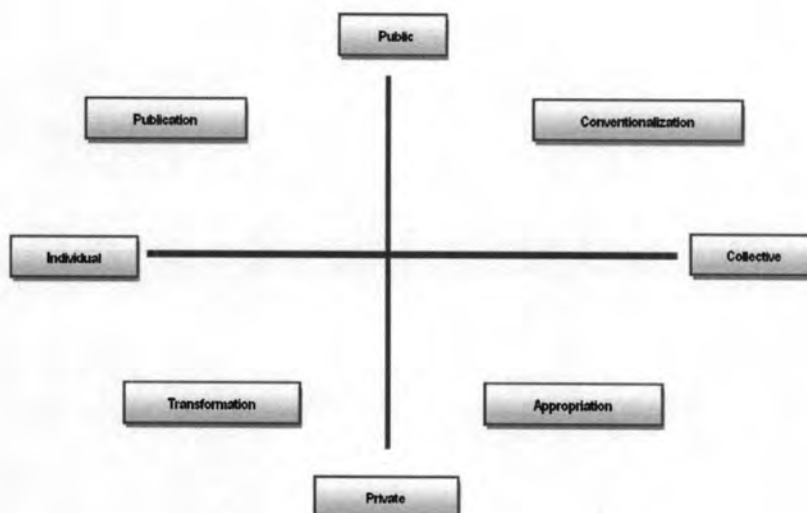
1. แต่ละคนยอมรับว่าตนเองมีความเหมือน และความต่อเนื่องภายในตน
2. ผู้อื่นในสังคมมองอย่างเดียวกับที่เรามองตนเอง
3. บุคคลจะมีความเชื่อมั่นและติดต่อสัมพันธ์ระหว่างโลกภายในและภายนอก รวมทั้งยอมรับผลสะท้อนกลับที่เกิดขึ้นได้

จากข้อความที่นำเสนอข้างต้นสรุปได้ว่า อัตลักษณ์ คือสำนึกส่วนตัวที่เกิดจากการมองตนเองและรับรู้ว่าเป็นใครและฉันเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร โดยอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในตัวของคนสามารถเกิดขึ้นได้หลายด้านจากการมองตนเองในหลายแง่มุม การสังเกตพฤติกรรม และการปฏิบัติการต่าง ๆ สิ่งนี้จึงสัมพันธ์กับมิติ "ภายใน" ความเป็นตัวตนของเราทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก เพราะนั่นหมายถึงมนุษย์กำลังให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวกับตนเอง เมื่ออัตลักษณ์ เป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่ต้องอาศัยตัวกลาง เช่นสังคม สภาวะแวดล้อมเป็นตัวเสริมหรือขัดเกลา การแสดงออกซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จึงต้องอาศัยความสัมพันธ์ของกระบวนการในระบบสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายอีกด้วย

เมื่ออัตลักษณ์มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สถานที่ที่มีการก่อรูปแบบไปตามแต่ละสถานการณ์ และมีสภาวะอันหลากหลายไม่เป็นหนึ่งเดียว โดยอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มจะต้องปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมและสังคมโดยใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นในวัฒนธรรมของกลุ่ม เช่น ภาษา ดนตรี ฯลฯ บุคคลจึงต้องปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเมื่อตนได้เข้าเป็นสมาชิกใหม่ในกลุ่มในกระบวนการที่บุคคลสัมพันธ์กับโลกและปริมณฑลของอัตลักษณ์และตัวตนที่ซ้อนทับกันอยู่ จึงมีการจัดแบ่งประเภทของอัตลักษณ์เป็น 2 ระดับคือ

1. ระดับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (personal identity)
2. ระดับอัตลักษณ์ทางสังคม (social identity)

Harre (อ้างถึงใน อภิญา เพียงพูนกุล 2546 : 89) ได้เสนอแผนภาพที่แสดงกระบวนการอัตลักษณ์ส่วนบุคคลที่กลายมาเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม (social or public identity) และกระบวนการที่สังคมหล่อหลอมอัตลักษณ์ปัจเจกขึ้นมา



แผนภาพความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคม

จากภาพ ในช่องล่างขวามือคือ กระบวนการที่เก็บซึมซับเอาค่านิยมจากสังคมผ่านกระบวนการขัดเกลาจากพ่อแม่หรือโรงเรียน (appropriation) ช่องล่างซ้ายมือ คือ กระบวนการที่ค่านิยมเกี่ยวกับบทบาทต่าง ๆ ถูกผนวกเข้ามาในโลก "ส่วนตัว" ที่ซึ่งอัตลักษณ์ส่วนบุคคลก่อตัวเป็นรูปร่างขึ้น (transformation) ช่องบนซ้ายคือกระบวนการที่อัตลักษณ์ส่วนบุคคลถูกถ่ายทอดหรือแสดงออกในปริภูมิสาธารณะ (publication) เช่น ผ่านการเล่าเรื่อง ช่องบนขวาคือกระบวนการที่ประสบการณ์ดังกล่าวได้กลายมาเป็นประสบการณ์สาธารณะผ่านกลไกบางอย่าง (conventionalization) เช่น พิมพ์เรื่องอัตชีวประวัติขายลงในหนังสือ เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการทั้งสี่ ได้กินความทั้งส่วนที่บุคคลถูกกำหนดจากสังคมและด้านที่บุคคลเลือกที่จะให้ความหมาย และกระทำอยู่ภายในกรอบที่ถูกกำหนด

คำอธิบายดังกล่าวสอดคล้องกับ Littlejohn (อ้างถึงใน ภัทรานุจ แสงจันทร์, 2542) ซึ่งได้กล่าวถึงแนวความคิดของ Mead นักทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ว่าการที่มนุษย์จะมีวิถีคิดของแต่ละคน (self-conception) ได้ ก็เนื่องมาจากการได้พูดคุยกับบุคคลอื่นในสังคม เพราะเมื่อมีการสื่อสารระหว่างบุคคลเกิดขึ้นนั้น บุคคลจะดูว่าพฤติกรรมการสื่อสารของคู่สื่อสารที่มาจากต่างวัฒนธรรมมีแนวโน้มในการถอดรหัสสื่อสารอย่างไร มีองค์ประกอบอะไรบ้างเป็นตัวกำหนด ตั้งแต่

องค์ประกอบใหญ่คือวัฒนธรรม สังคม ไปจนถึงองค์ประกอบที่เล็กลงมาคือลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล

แนวความคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม

วัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular Culture) ในความหมายของภาษาไทยนั้นมีหลากหลายคำด้วยกันเช่น วัฒนธรรมป๊อป วัฒนธรรมมวลชน วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมประชาชน กระแสป๊อป หรือการใช้คำทับศัพท์ว่า ป๊อป-คัลเจอร์ (Pop-Culture) ความหมายของคำเหล่านี้ล้วนเต็มไปด้วยกิจกรรม ทุกอย่างในชีวิตประจำวันที่สังคมให้ความนิยมชมชอบ แทบทุกกระแสที่อยู่ในความสนใจของคนจำนวนมากโดยการนำเสนอของสื่อมวลชน สินค้า และบริการยอดนิยม ที่อยู่รายรอบตัวเรา ล้วนเข้าข่ายนิยามของวัฒนธรรมสมัยนิยมเช่น พิธีกรรม เพลงป๊อป ดนตรี ละคร แฟชั่น ศิลปะ งานเขียนต่างๆ ที่อยู่ในกระแสนิยม (เอมอร ลิ้มวัฒนา,)

พัฒนา กิติธาดา (2545 : 172-184) ได้ให้ทัศนะว่า วัฒนธรรมสมัยนิยม เป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของคนธรรมดาสามัญ โดยเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเป็นภาพสะท้อนของความเป็นอื่น ในวัฒนธรรมไทย กล่าวคือ เป็นวิถีชีวิตของผู้คนหลากหลาย มีการปรับเปลี่ยน แก๊ซสร้างสรรค์ ผสมผสาน ดันร่นต่อสู้ วัฒนธรรมสมัยนิยมไม่ใช่เรื่องของการทำผิด หรือการทำลายคุณค่าความดีงามแบบอดีตกาล และมีไซเคออย่างวัฒนธรรมอื่น หรือปฏิเสธวัฒนธรรมของตัวเอง ทั้งนี้แนวทางการศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยมไม่มีรูปแบบแน่นอนตายตัวดังที่จอห์น สโตเวย์ (2001: 1 อ้างถึงใน เปรม สอนสมุทร, 2547 : 15) ได้กล่าวไว้ใน Culture theory and Popular culture : an introduction ว่า "แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้นเป็นแนวคิดที่ว่างเปล่า ซึ่งสามารถเติมเต็มได้ด้วยข้อขัดแย้งที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทที่นำไปใช้"

ด้วยเหตุนี้ความหมายของวัฒนธรรมสมัยนิยมจึงมีความหมายหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามแต่กรอบแนวคิดหลักและความสนใจของนักวิชาการที่จะนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ Story (1993 : 5 อ้างถึงใน จีรวุฒิ เสนาคำ, 2549 : 129-130) จึงได้จัดกลุ่มค่านิยมวัฒนธรรมสมัยนิยมให้เป็น 6 กลุ่มโดยพิจารณาจากความหมายของคำว่า วัฒนธรรม และประชานิยมที่แตกต่างกันไปเป็นสำคัญ ดังนี้

1. วัฒนธรรมสมัยนิยมคือวัฒนธรรมใดก็ตามอันเป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก ซึ่งนิยามลักษณะนี้จะครอบคลุมเนื้อหาความหมายโดยทั่วไปของวัฒนธรรม แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงและขอบเขตของวัฒนธรรมที่หลากหลายได้
2. วัฒนธรรมสมัยนิยมคือวัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นนำหรือวัฒนธรรมชั้นสูงหรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคม
3. วัฒนธรรมสมัยนิยมคือวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) อันเป็นวัฒนธรรมที่ถูกผลิตเผยแพร่ และโฆษณาในตลาด เช่น แฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งตัว ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ ซึ่งความหมายในลักษณะนี้มักถูกเชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมจากประเทศอุตสาหกรรม
4. วัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้และดั้งเดิมของประชาชน หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็น "วัฒนธรรมประจำเพื่อประชา"
5. วัฒนธรรมสมัยนิยมคือพื้นที่หรือบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนที่ถูกเอาเปรียบกับกลุ่มคนผู้มีอำนาจครอบงำในสังคม ซึ่งวัฒนธรรมสมัยนิยมในแง่นี้มีใช้ทั้งชนชั้นนำหรือชนชั้นรอง แต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ ต่อรองและช่วงชิงทางอุดมการณ์และผลประโยชน์
6. วัฒนธรรมสมัยนิยมคือวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นหลังจากการพัฒนาอุตสาหกรรมและการเกิดขึ้นของชุมชนเมืองอันเป็นอิทธิพลของสื่อและการคมนาคมในโลกสมัยใหม่ที่ไปก่อรูป ขยายตัวเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนจากวัฒนธรรมดั้งเดิมไปสู่วัฒนธรรมสมัยใหม่

เพื่อให้สามารถเห็นภาพของภาพของวัฒนธรรมสมัยนิยมในสังคมโลกยุคหลังสมัยใหม่อย่างเป็นรูปธรรมจึงขอยกตัวอย่างข้อความของ วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจและคณะ (อ้างถึงในพัฒนา กิติอาษา, 2545 : 37) ที่อธิบายภาพของวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ปรากฏตัวอยู่ทั่วไปในหลายรูปแบบ ดังนี้

วัตถุสิ่งของ	เช่น	ชาไข่มุก คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ รายการภาพยนตร์เกาหลี รายการเกมโชว์ หนังสือขายดี
พฤติกรรม	เช่น	การสัก การเจาะ ทำเดินรำ การดูหนัง
เทรนด์	เช่น	ความคิดชาตินิยม การโหยหาอดีต ชีวิตจิต พิเดนส อินดี้
เหตุการณ์	เช่น	หนังฟอร์มยักษ์ใหญ่ ฟุตบอลพรีเมียร์ลีก
คนที่มีชื่อเสียง	เช่น	Rain ออสมา บิน ลาเดน แฮร์รี่ พอตเตอร์

จากรูปแบบของวัฒนธรรมสมัยนิยมที่นำเสนอข้างต้น พัฒนา กิติอาษา (2545) กล่าวว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ เป็นคุณลักษณะที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวและเป็นปัจเจกภาพ "อัตลักษณ์ (identity) เป็นคำหลักของการวิเคราะห์กระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม เนื่องจากกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้นเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยการนิยาม ช่างชิงการนิยาม และการนำเสนอความเป็นตัวตน/ความเป็นตัวฉัน ทั้งในระดับบุคคลและในระดับกลุ่มสังคมอย่างเข้มข้น ความเป็นตัวตน จึงพบเห็นได้ทั้งในระดับปัจเจกและในระดับกลุ่ม

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า อัตลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้น ต่างมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ขาดจากความก้าวล้ำทางเทคโนโลยี กระบวนการทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม เพราะสิ่งเหล่านี้ได้ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของคน ๆ หนึ่งที่ซึ่งไม่ได้อิงอาศัยอยู่กับบริบทสังคมวัฒนธรรมเดิม ๆ ของตนเพียงอย่างเดียวแล้ว หากแต่มีการเข้าร่วมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมไปจนถึงระดับมหภาคของสังคมโลกโดยมีสื่อมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นตัวกลาง

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาสองวัฒนธรรมของเอเชียตะวันออกเฉียงคือญี่ปุ่นและเกาหลีซึ่งต่างเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยอย่างสูงถึงแม้ว่ากาลเวลาอาจจะทำให้กระแสความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นลดเลือนลงไปบนหน้าสื่อกระแสหลักแต่ในสื่อของบุคคลอย่างเว็บไซต์นั้นก็ยังมีปรากฏให้เห็น ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะอธิบายถึงกระแสความนิยมในวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมเกิดการบริโภคในสินค้าวัฒนธรรมและการสร้างอัตลักษณ์ในหมู่วัยรุ่น ซึ่งมีดังต่อไปนี้

3.1 กระแสความนิยมวัฒนธรรมญี่ปุ่น (J-pop)

ญี่ปุ่น จัดว่าเป็นอีกประเทศหนึ่งที่มี เอกราชทางวัฒนธรรมสูง มีความเป็นหนึ่งเดียวกันทางวัฒนธรรมในแง่มุมทางการเมืองและวิถีคิดในระบบการทำงาน ตลอดจนแบบแผนในการใช้ชีวิต เช่น การอ่อนน้อมต่อมตน และความรู้สึกว่าเป็นคนชาติเดียวกัน ลักษณะดังกล่าวนี้มีส่วนเกื้อกูลให้ญี่ปุ่นก้าวหน้าไปในการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมอย่างรวดเร็วในยุคหลัง (ขุนทอง อินทร์ไทย, 2531 : 44) ด้วยเหตุ ปัจจัยภายนอกและภายในเหล่านี้ การพัฒนาเทคโนโลยีได้

ก้าวหน้ามากขึ้นจึงช่วยสร้างอิทธิพลให้ญี่ปุ่นเติบโตพร้อมกับนำส่งสินค้าวัฒนธรรมของชาติตน มากยิ่งขึ้น

ณรงค์ชัย นิตรกุล และสุนทร อ่อนเกตุผล (2546) กล่าวว่า การใช้ชีวิตของวัยรุ่นทั่วไปในประเทศญี่ปุ่นได้กลายเป็นวัฒนธรรม (J culture) มีการแต่งตัวและใช้ชีวิตภายใต้ระบบวัฒนธรรมญี่ปุ่น (Japanism) เมื่อสิ่งเหล่านี้ถูกส่งผ่านโดยถ่ายทอดมาจากสื่อมวลชน จึงได้กลายเป็นสื่อให้วัยรุ่นไทยเรียนรู้-ลอกเลียนภาพลักษณ์เหล่านั้นจน เลือกที่จะเป็น ใคร (who) ในแบบ ญี่ปุ่น เพื่อให้ทันสมัยหรือเป็นผู้นำความทันสมัย และได้นำมาสู่การสร้าง ความเป็นอื่นในวัฒนธรรมของวัยรุ่นควบคู่ไปด้วย กล่าวคือ ถ้าวัยรุ่นคนไหนไม่ตามกระแสหรือไม่ทันสมัยก็กลายเป็นพวกเซยล่าหลัง หรือตกกระแส ดังภาพของขบวนการ "แฟนคลับ" ทั้งหลายที่เลียนแบบทางวัฒนธรรมก็เป็นมากกว่าแฟชั่นของวัยรุ่นยุคใหม่

กระบวนการปฏิสัมพันธ์กันในลักษณะต่างๆ จึงได้ช่วยถ่ายทอดวัฒนธรรมสมัยนิยมให้แพร่ขยายมากขึ้นโดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่น เพราะนั่นเป็นการสร้างอิทธิพลให้มีแนวโน้มต่อพฤติกรรมที่เป็นกรรวมกลุ่มกันและกลายเป็นวัฒนธรรมย่อย กลุ่มคนที่สนใจในเรื่องเดียวกันจะมารวมตัวอยู่ด้วยกัน และก่อให้เกิดการสร้างระบบภายในมีการกำหนดอัตลักษณ์ขึ้นภายในกลุ่มจากสินค้าวัฒนธรรมที่กลุ่มตนเองกำลังสนใจอยู่ ทั้งนี้ ชญานูตม์ พัฒนสุวรรณ (2549 : 2) กล่าวว่า สินค้าวัฒนธรรมที่กลายเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น และเป็นที่ยอมรับของวัยรุ่นไทยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆ ตามลักษณะความสนใจดังต่อไปนี้

1. การ์ตูน ได้แก่ หนังสือการ์ตูน (manga) เช่น โดราเอมอน ดราก้อนบอล อิคคารูเซียนโกะ ฯลฯ และภาพยนตร์การ์ตูน หรือ อนิเมชั่น เช่น อิกคิวซัง เซเลอร์มูน ไปแกมมอน ฯลฯ คนไทยเรารับวัฒนธรรมการ์ตูนเข้ามามากกว่า 20 ปีแล้ว เรียกได้ว่าคนหนุ่มสาวในปัจจุบันเติบโตขึ้นมาพร้อมการ์ตูนก็ว่าได้

2. ละครโทรทัศน์และดารานักแสดง ได้แก่ ละครซีรีส์ เช่น สี่รักออนไลน์ อยู่เพื่อรักและยุ่งซะมัดเป็นสัตว์แพทย์ ละครเกี่ยวกับฮีโร่ผู้คงความยุติธรรม เช่น อุลตราแมน ไร้มดแดง (Kamen rider) และขบวนการยอดมนุษย์ต่างๆ ความนิยมในละครเหล่านี้ทำให้ดารานักแสดงชาวญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักและได้รับความชื่นชมตามมา เช่น คิมุระ ทาคุยะ (Kimura Takuya) ฟูกาดะ เคียวโกะ (Fukada Kyoko) และทาากิฮาวะ ฮิเดอากิ (Takizawa Hideaki) ละครซีรีส์ญี่ปุ่น

เริ่มกลับมาเป็นที่นิยมของคนไทยราวปี พ.ศ. 2540 โดยการออกอากาศเรื่องสื่อรักออนไลน์ของ สถานีโทรทัศน์ไอทีวี

3. **ดนตรี** ได้แก่ ศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป (J-pop) เช่น วงร็อกอย่างวง เกลย์ (GLAY) และวงลาร์ค ออง เซียล (L'Arc~en~Ciel) วงบอยแบนด์อย่างวงวินส์ (w-inds) และศิลปินชายจากค่ายจอนนี่ส์ (Johnny's Entertainment) นักร้องหญิงอย่าง อุทาดะ ฮิคารุ (Utada Hikaru) และฮามาซากิ आयุมิ (Hamasaki Ayumi) ศิลปินและเพลงเจป๊อปกลับมาเป็นที่นิยมของคนไทยราวปีพ.ศ.2539 หลังจากการมาเยือนประเทศไทยของ โยชิกิ (Yoshiki) จากวงเอ็กซ์เจแปน (X Jpan) ตามด้วยไฮด์ (Hyde) และเท็ตสึ (Tetsu) จากวงลาร์ค ออง เซียล

4. **แฟชั่น** ได้แก่ การแต่งตัวสไตล์ญี่ปุ่น ที่เน้นความน่ารักน่าเอ็นดูซึ่งจะมาพร้อมกับสินค้าของตัวการ์ตูน เช่น ฮัลโหล คิตตี้ (Hello Kitty) กบเคโรปะ (Keroppi) และทาเระ แพนด้า (Tare Panda) เป็นต้น แฟชั่นสไตล์ญี่ปุ่นเริ่มกลับมาเป็นที่นิยมของคนไทยราวปีพ.ศ. 2540 โดยรับได้อิทธิพลจากความนิยมในละครซีรีส์และศิลปินเจ-ป๊อป

5. **เกม** ได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) วิดีโอเกม (Vidio Game) เกมบอย (Game Boy) และเกมออนไลน์ (Online Game) เช่น ซูเปอร์มาริโอ (Super Mario) สตรีทไฟท์เตอร์ (Street Fighter) มอทัล (Mortal Combat) และไฟนอล แฟนตาซี (Final Fantasy) เกมญี่ปุ่นนั้นได้รับความนิยมมาตลอดเช่นเดียวกับการ์ตูน

ชฎานุตม์ กล่าวอีกว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะรู้จักคุ้นเคยกับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น ดังที่กล่าวมาข้างต้นอย่างน้อยหนึ่งประเภทนั้นคือ การ์ตูน เนื่องจากมีอนิเมชันออกอากาศทางโทรทัศน์แทบทุกช่องและมีหนังสือการ์ตูนวางจำหน่ายตามแผงหนังสือทั่วไป วัยรุ่นคนหนึ่งอาจมีความนิยมชมชอบในวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นหลายประเภทเป็นต้นว่า เมื่อวัยรุ่นดูอนิเมชันเรื่องหนึ่งแล้วเกิดความชื่นชอบในเพลงที่ใช้ประกอบอนิเมชัน ความสนใจของวัยรุ่นก็อาจขยายมาสู่ศิลปิน เจ-ป๊อป เจ้าของเพลงนั้นได้เมื่อวัยรุ่นรู้สึกชอบดารานักร้องญี่ปุ่นจากการดูละครเรื่องหนึ่งและดารานั้นมีผลงานเพลงในฐานะของนักร้องอยู่ด้วยความสนใจของวัยรุ่นคนนั้นก็อาจขยายมาสู่เพลงเจ-ป๊อปได้ หรือในกรณีที่วัยรุ่นชอบวงดนตรีญี่ปุ่นที่แต่งกาย แนวพังค์ ก็อาจมีผลทำให้วัยรุ่นนั้นมีความสนใจในแฟชั่นพังค์แบบญี่ปุ่นตามมาเป็นต้น อย่างไรก็ตามส่วนใหญ่วัยรุ่นเลือกที่จะทุ่มเทความสนใจและทุนทรัพย์ลงไปในวันธรรมมประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นพิเศษ

เมื่อสืบกว่าปีก่อนแฟนเพลงแต่ละกลุ่มจะติดตามข่าวสารของศิลปินที่ตนชื่นชอบเป็นประจำจากรายการวิทยุ รายการโทรทัศน์และนิตยสาร มีการบริโภคสินค้าที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน เช่น ซีดี ดีวีดี และสิ่งพิมพ์ชนิดต่างๆ ซึ่งมักเป็นสินค้านำเข้ามีราคาสูง นิยมแสดงออกถึงความชื่นชอบในตัวศิลปินอย่างเปิดเผย เช่น การส่งเสียงกรี๊ดเมื่อเห็นรูปของศิลปิน นอกจากนี้บางคนยังนิยมแต่งตัวแต่งหน้าเลียนแบบศิลปิน อย่างที่เรียกว่า คอสเพลย์ (Cosplay) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นการแสดงออกภายนอกที่มองเห็นได้เด่นชัด ยกตัวอย่างของ กลุ่มวัยรุ่นที่หลงใหลในศิลปินเพลงญี่ปุ่นที่ค่อนข้างมีฐานะก็จะทุ่มเทเงินทองให้กับการซื้อสินค้าที่เกี่ยวข้องกับศิลปินนิยมแสดงความชื่นชอบในตัวศิลปินเกินกว่าเหตุและมักชอบแต่งตัวคอสเพลย์แต่นอกจากการแต่งกาย การบริโภคสินค้าและการส่งเสียงกรี๊ดร้องแล้ว วัฒนธรรมย่อยของแฟนเพลงเจ-ป๊อป ยังมีความซับซ้อนกว่านั้น เช่น การรวมกลุ่มสมาชิกที่ชอบศิลปินคนเดียวกัน ในลักษณะของแฟนคลับ การติดตามข้อมูลข่าวสารจาก อินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนและซื้อขายสินค้าเกี่ยวกับศิลปินในหมู่แฟนเพลงและการทำเว็บไซต์ให้กับศิลปิน เป็นต้น

3.2 กระแสความนิยมวัฒนธรรมเกาหลี (K-wave)

ในยุคปัจจุบันกระแสความนิยมในวัฒนธรรมเกาหลี กำลังได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง สิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากการที่ประเทศเกาหลีมีการศึกษาวิจัยทางการตลาดของภูมิภาคเอเชีย และวัฒนธรรมเฉพาะของแต่ละประเทศว่าสินค้าวัฒนธรรมประเภทใดกำลังเป็นที่นิยม และสามารถเปิดตลาดในประเทศเพื่อนบ้านได้ รัฐบาลเกาหลีจึงจัดทำแผนปฏิบัติการและพัฒนาบุคลากรเพื่อสร้างสรรคงานเพลง ละคร ภาพยนตร์ จากความพร้อมของหลายฝ่ายจึงส่งผลให้สินค้าวัฒนธรรมเกาหลีประสบความสำเร็จทางการตลาดในประเทศต่างๆ ความคิดเห็นของ อูบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2549) กล่าวว่า กระแสความนิยมของสินค้าทางวัฒนธรรมจากประเทศเกาหลีส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระแสความนิยมของวัยรุ่นในภูมิภาคเอเชีย เปรียบเทียบกับอัตลักษณ์ของตนเองในฐานะวัยรุ่นไทยและวัฒนธรรมป๊อปของสังคมในบ้านเรา ผลกระทบอีกด้านหนึ่งคือในด้านเศรษฐกิจ กล่าวคือวัยรุ่นไทยต้องเสียค่าใช้จ่ายในแต่ละเดือนจำนวนไม่น้อยสำหรับการซื้อสินค้าทางวัฒนธรรมเหล่านี้

กระแสความนิยมดังกล่าวก่อให้เกิดความสนใจในการเรียนภาษาเกาหลีเพิ่มขึ้นเพื่อจะได้ทราบถึงเนื้อหาในภาพยนตร์ ละคร เพลงของเกาหลี และมีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านการ

เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต วิทยุอันอีกส่วนหนึ่งใช้เวลาว่างในการเรียนร้องเพลงและการแสดงต่างๆ มีการรวมกลุ่มจัดความนิยมในวัฒนธรรมเกาหลี สรุปได้ว่า สินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมเอเชีย (Asian Pop) ซึ่งประกอบไปด้วยสินค้าวัฒนธรรมที่หลากหลายประเภท อาทิเช่น ภาพยนตร์ ดนตรี ละคร โทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน นิตยสาร เว็บไซต์ เกมออนไลน์

อัตลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยมทั้งความนิยมในญี่ปุ่นและเกาหลีจึงมีความสัมพันธ์เป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นปริณทลที่เชื่อมต่อระหว่างชั่วทั้งสองซึ่งก็คือ ความเป็นปัจเจกที่เชื่อมต่อและสัมพันธ์กับสังคมปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจึงเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่าวัฒนธรรมที่หล่อหลอมคนในสังคม เป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งตายตัวไม่ใช่ของที่อยู่นิ่งเฉยเฉพาะที่หรือติดอยู่กับสังคมใดสังคมหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่วัฒนธรรมถูกส่งออกได้ง่ายขึ้นผ่านเทคโนโลยีผ่านปัจจัยและเหตุผลนานัปการที่เป้าหมายคือ เรื่องทางการตลาด ทั้งยังเป็นการตลาดแบบเจาะกลุ่มที่มีเด็กและวัยรุ่นเป็นศูนย์กลางและมักจะเลื่อนไหลไปตามสิ่งแวดล้อมและสื่อและตอนนี้สามารถใช้สื่อทางเลือกในการทำหน้าที่ฉายภาพเหล่านั้นด้วยตนเองแล้ว

การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์

แนวความคิด อัตลักษณ์ ได้ช่วยอธิบายเรื่องปัจจัยภายในที่เกี่ยวกับตัวบุคคล และความเกี่ยวเนื่องกันของบุคคลที่มีต่อบริบทในสังคมแวดล้อม แนวความคิดนี้จะช่วยอธิบายการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นที่ไต่บันทึกลงในหน้าชุมชนเว็บล็อก โดยสัมพันธ์กับความรู้สึกที่ผู้ใช้เว็บล็อกมีต่อตนเองในเรื่องความนิยมญี่ปุ่นหรือเกาหลี การรับรู้และนิยามตัวตนและความรู้สึกที่เราคิดว่าคนอื่นมีต่อตัวเรา อัตลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยม จึงได้ช่วยให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ผู้ใช้เว็บล็อกในชุมชนได้ว่าการก่อตัวนั้นเริ่มขึ้นโดยอาศัยปัจจัยใดบ้าง เวลา บริบทแวดล้อม และองค์ประกอบอื่นๆ ฯลฯ รวมถึงลักษณะที่ถ่ายทอดผ่านทางกรกระทำของบุคคล ได้ทำให้วัฒนธรรมตะวันออกโดยเฉพาะอย่างยิ่งญี่ปุ่นและเกาหลีมีบทบาทต่อจิตใจผู้ใช้เว็บล็อกที่ต่างเข้ามารวมกลุ่มกันได้โดยแสดงภาพลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นกลุ่มคนที่นิยมในเรื่องกันได้อย่างไร อัตลักษณ์ ยังเป็นกระบวนการหลักอีกกระบวนการวิธีหนึ่งที่เป็นส่วนเติมเต็มให้กับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ซึ่งงานวิจัยนี้ใช้เป็นกรอบแนวความคิดหลัก โดยอัตลักษณ์จะช่วยตอบคำถามเรื่องความสัมพันธ์ของบุคคลกับสังคมว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับคนในชุมชนเป็นอย่างไร ชุมชนมีอำนาจกำหนดผู้ใช้เว็บล็อกเพียงใด ผ่านกลไกอะไร ระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ใช้งานกับผู้ใช้เว็บล็อกคนอื่นๆ

4. แนวความคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น (Youth Subculture)

โครงสร้างทางสังคมของมนุษย์ประกอบไปด้วยความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อน หลากหลาย ด้วยกลุ่มคนซึ่งต่างกันตั้งแต่ในระดับปัจเจกดังจะเห็นได้จากความแตกต่างทั้งในด้านเชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรมจารีตประเพณี Mercer (1958 : 34) กล่าวว่า วัฒนธรรมพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปผ่านสังคมที่ประกอบไปด้วยคนกลุ่มแยกย่อยเป็นจำนวนมาก โดยในแต่ละกลุ่มนั้นจะมีรูปแบบลักษณะเฉพาะที่เป็นวิถีทางของตนเองทั้งในระบบความคิดและการปฏิบัติ โดยอาจกล่าวได้ว่าสิ่งนี้เป็นวัฒนธรรมซึ่งอยู่ภายในวัฒนธรรม ที่เราเรียกว่า วัฒนธรรมย่อย กลุ่มคนเหล่านี้จะแบ่งปันพฤติกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นที่ใช้ร่วมกันในกลุ่มหรือหมวดหมู่เฉพาะและเรียกว่า วัฒนธรรมย่อย (Young and Mack, 1959 : 49) ทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมกลุ่มย่อย ได้กล่าวถึงการแบ่งแยกมนุษย์ที่อยู่ในกลุ่มสังคมเฉพาะ กับกลุ่มสังคมส่วนใหญ่ การแบ่งแยกนี้เท่ากับบอกว่าคนส่วนใหญ่เป็นคนปกติ และมีค่า มีฐานะที่เหนือกว่าคนอื่นที่อยู่ในกลุ่มเฉพาะ (Thomton : 4 อ้างถึงใน ปรีดีตา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล 2545 :15)

Adam, Gulotta, & Montemayor (1992 อ้างถึงใน Santrock, 1996 : 333) กล่าวว่า อัตลักษณ์ของวัยรุ่นนั้นไม่ใช่สิ่งที่แน่นอนมั่นคงไปตลอดชีวิต อัตลักษณ์นั้นยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ เปิดรับต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมปฏิสัมพันธ์และอาชีพได้ ลักษณะของวัฒนธรรมย่อยในสังคมมีดังต่อไปนี้ (Brake, 1990 : 24 อ้างถึงใน วิชาวี วิโรจน์พันธุ์ , 2539 : 9 -11)

1. วัฒนธรรมย่อยประกอบไปด้วยรูปแบบ ค่านิยม อุดมการณ์ และรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถนำมาสร้างอัตลักษณ์ ที่นอกเหนือจากอัตลักษณ์ที่ถูกกำหนดให้เป็นไปตามลักษณะการงานครอบครัว หรือโรงเรียน
2. เกิดจากความขัดแย้งภายในโครงสร้างสังคม-เศรษฐกิจ ที่ต้องประสบร่วมกัน ปัญหาเหล่านี้มักจะเป็นปัญหาขั้นที่ประสบกันมาทุกรุ่น
3. เป็นรูปแบบที่เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของความเป็นจริงทางสังคมที่ประสบพบเห็นได้ และมีรากฐานอยู่ในวัฒนธรรมของชนชั้นหนึ่ง ๆ แต่มีนครบข้างเป็นสื่อในการถ่ายทอดหรืออีกทางหนึ่งเป็นการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อมวลชน

4. เสนอวิถีชีวิตที่มีความหมายในการใช้เวลาว่าง (leisure) เมื่อเป็นอิสระจากโลก
ของการทำงาน

Brake (1990) ได้อธิบายไว้ว่า "ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมย่อยก็คือ รูปแบบ (style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ก็คือกลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่ง"

รูปแบบที่ทำให้เกิดตัวบ่งชี้ (indicator) ที่สำคัญหลายประการ รูปแบบที่แสดงให้เห็นถึงระดับความยึดถือในวัฒนธรรมย่อย และยังชี้ให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่งๆ ซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออย่างต่อต้านค่านิยมหลักของสังคม รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. "รูปลักษณ์" หมายถึง รูปลักษณ์ภายนอก ที่ประกอบไปด้วย เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ เช่น ทรงผม เครื่องประดับ และวัตถุต่างๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมา
2. "การประพฤติปฏิบัติตัว" ซึ่งรวมถึงการแสดงออก
3. "ภาษาของกลุ่ม" ได้แก่คำศัพท์และวิธีการพูดออกมา

นอกจากนี้รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยยังรวมไปถึงรูปแบบของการดำเนินชีวิต (lifestyle) อีกด้วย Rice (1987) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมย่อยไว้ว่า สังคมวัยรุ่นไม่ได้เป็นโครงสร้างที่รวมคนหนุ่มสาวทั้งหมดไว้เป็นสังคมเดียว แต่มีสังคมต่างๆ ที่หลากหลายกันไปตามอายุ ระดับทางสังคม – เศรษฐกิจและภูมิหลังทางสัญชาติ ยิ่งไปกว่านั้นสังคมวัยรุ่น มีโครงสร้างที่คลุมเครือสังคมที่ไม่มีลักษณะเป็นทางการไม่มีการบัญญัติ ไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่มีรูปแบบโครงสร้างตามประเพณีแต่อย่างใด คนแต่ละคน ได้เข้ามาและออกไปจากแต่ละระบบสังคมนี้ในช่วงเวลาเพียงไม่กี่ปีสั้น ๆ ทำให้สังคมวัยรุ่นไม่มีความเป็นปึกแผ่นทางด้านโครงสร้างมากนัก วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นหลักของความเชื่อ ค่านิยม และการปฏิบัติที่วัยรุ่นทั่วประเทศพร้อมใจกันสนับสนุนอยู่

อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นนั้น ก็คือ ความสัมพันธ์ที่กลายเป็นเครือข่ายโยงใยกลุ่มวัยรุ่นเข้าไว้ด้วยกันทั้งนี้ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นได้หลอมรวม รูปแบบการดำเนินชีวิต ค่านิยม พฤติกรรมทั้งหลายที่กลุ่มนั้น ๆ ได้ตั้งขึ้นเพื่อใช้กันภายในกลุ่มย่อยของตนกลายเป็นการสื่อสารที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มเพื่อสร้างความแตกต่างและกลายเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขา ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์นั้นก็ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของวัยรุ่นด้วยกันทั้งสิ้น เพราะสิ่งที่สร้างขึ้นมาใช้ในการสื่อสาร จะกลายเป็นสัญญาณที่รู้กันว่าเครื่องหมายหรือพฤติกรรมแบบนี้ คือ เป็นคนที่มีวัฒนธรรมเดียวกับพวกตนหรือเป็นพวกเดียวกับตน ในงานวิจัยเรื่องการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น-เกาหลีผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์บนชุมชนเว็บไซต์นั้น ผู้ศึกษาจึงได้อาศัยสัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องหมายของวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่นมาใช้ในการศึกษา รูปแบบต่างๆที่เกิดขึ้นในเว็บไซต์นั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารโดยใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความนิยมในวัฒนธรรมที่วัยรุ่นให้ความสนใจและแสดงออกผ่านทางรูปลักษณ์เพื่อสื่อสารกับพวกพ้องกลุ่มเดียวกับตน

วิภาวี วิโรจน์พันธ์ (อ้างแล้ว) ได้กล่าวถึงรูปแบบที่เป็นรูปลักษณ์ และกลายเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมวัยรุ่น ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1.รูปแบบที่เป็นรูปลักษณ์ แบ่งได้ดังนี้คือ

1.1 การแต่งกาย เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้ดีที่สุด เป็นหนทางสำคัญที่วัยรุ่นค้นพบและแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง แสดงให้เห็นถึงปมขัดแย้งกับผู้ใหญ่ทางการไม่เป็นอิสระหรือเป็นอิสระหรืออาจจะแสดงออกถึงรูปแบบการดำเนินชีวิต รวมทั้งให้วัยรุ่นมั่นใจในอัตลักษณ์ของตนเองและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

1.2 เครื่องใช้และประติมากรรมต่างๆ เป็นสิ่งที่แสดงออกทางรูปลักษณ์ของวัยรุ่นซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมในกลุ่มของตน

1.3 ดนตรี เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมย่อยทางดนตรี (music subculture) วัยรุ่นเป็นวัยซื้อแผ่นเสียง เทป และฟังเพลงที่บันทึกเสียงมากกว่าวัยอื่นๆ รายการโทรทัศน์สำหรับวัยรุ่น ก็เป็นรายการดนตรีเสียเป็นส่วนมาก

นิตยสารวัยรุ่นก็เป็นนิตยสารเกี่ยวกับดนตรีเสียเป็นส่วนใหญ่ อัดลักษณ์ และเวลาว่างของวัยรุ่นก็มักจะเกี่ยวข้องกับดนตรี

2. รูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัว ได้แก่การแสดงออก ทั้งที่เป็นรูปแบบการประพฤติปฏิบัติตัวในกิจกรรมส่วนตัว และการปฏิบัติตัวต่อสังคมที่เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้

3. รูปแบบภาษาของกลุ่ม เป็นการสื่อสารที่จะสร้างความเข้าใจกันในกลุ่มวัฒนธรรมวัยรุ่นของตน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาพิเศษเฉพาะกลุ่ม หรือที่เรียกว่า ภาษาแสลง ภาษาประเภทนี้ช่วยให้ประโยคคำที่ยืดยาวทำให้สามารถพูดถึงสิ่งที่สังเกตเห็น หรือมีประสบการณ์ได้อย่างกระชับ และยังเป็นตัวเสริมและดำรงความเป็นปึกแผ่นของกลุ่มด้วย การที่จะเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหมายถึงผู้นั้นจะต้องพูดจาภาษาเดียวกันกับพวกเขา

4. รูปแบบการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นจะประกอบด้วยการเรียนรู้ซึ่งถือเป็นงานของวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ อีกองค์ประกอบหนึ่งที่ควบคู่กับการเรียนก็คือกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ซึ่ง Poole (1988 : 73) ได้จัดประเภทกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นได้ดังนี้

- อ่านหนังสือ อ่านหนังสือเรียน ทำการบ้าน
- ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ฟังเพลงจากเทปบันทึกเสียง
- อยู่กับเพื่อน ๆ คุย ทำกิจกรรมแปลกเพื่อฆ่าเวลา
- เล่นเกมและเล่นกีฬากลางแจ้ง
- ดูเกมและกีฬากลางแจ้ง
- เล่นเกมในร่ม เล่นดนตรี วาดรูป
- สร้างและซ่อมแซมสิ่งต่างๆ ทำงานบ้าน เลี้ยงเด็ก
- เข้าสโมสรวัยรุ่น กิจกรรมที่จัดขึ้นอื่น ๆ
- ชมภาพยนตร์ คอนเสิร์ต ละครเวที เดินร่ำ

ลักษณะของวัฒนธรรมที่นำเสนอข้างต้น คือองค์ประกอบหลักที่ประกอบขึ้นและเป็นรูปแบบในด้านต่างๆ ของวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น การสื่อสารโดยการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมที่ปรากฏให้เห็นในชุมชนเว็บล็อกจึงสามารถสะท้อนภาพความต้องการของวัยรุ่นที่เป็น

ความต้องการของตัวเอง ซึ่งนับตั้งแต่ยุค เจมส์ ดิน และเอลวิส เพรสลีย์ เป็นต้นมา วัฒนธรรมวัยรุ่นก็ได้สืบเนื่องมาเป็นเวลานาน และสิ่งที่มีบทบาททำให้วัฒนธรรมวัยรุ่นเป็นวัฒนธรรมนานาชาติได้อย่างสมบูรณ์ก็คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์

บนพื้นที่สื่อสาธารณะในปัจจุบัน เป็นสถานที่ที่วัยรุ่นสามารถปรากฏตัวเพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ในสิ่งที่ตนเองอยากจะเป็นได้อย่างเสรีภาพ เว็บไซต์เป็นชุมชนที่เปิดกว้างให้กลุ่มวัยรุ่นได้ร่วมพบปะสังสรรค์ พูดคุย รวมตัวกันทำกิจกรรมกันและสร้างรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะของกลุ่มตนโดยถ่ายถอดสิ่งเหล่านั้นผ่านรูปแบบอันเป็นผลมาจากการพัฒนาสื่อใหม่ การพัฒนาเครือข่ายเพื่อขยายความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องนี้ แนวความคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อย จึงสามารถบรรยายภาพและสร้างหลักเกณฑ์ของการศึกษาในการจำแนกองค์ประกอบหลักที่เป็นรูปลักษณะของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่เกิดขึ้น ภาษา สัญลักษณ์ และความประพฤติ

การนำแนวคิดมาใช้กับการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้

แนวคิดวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นได้ช่วยเป็นแนวทางในการมองพฤติกรรมและรูปแบบสัญลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งช่วยในการอธิบายสัญลักษณ์รูปแบบวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในเว็บไซต์ซึ่งทำให้ทราบว่าวัยรุ่นนิยมแสดงออกถึงสิ่งใดที่เป็นรูปแบบสัญลักษณ์อันจะแทนพฤติกรรมในชีวิตประจำวันและการก่อรูปแบบของกลุ่มที่สะท้อนให้รูปแบบสิ่งที่เป็นรูปลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้เว็บไซต์ได้

5. แนวความคิดเรื่องชุมชนเสมือนจริง (virtual community)

มนุษย์เราไม่สามารถอยู่คนเดียว หรืออยู่โดดเดี่ยวเฉพาะครอบครัวของตนได้ เพราะมนุษย์มีลักษณะที่ต้องดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ในรูปลักษณะที่ใหญ่กว่าครอบครัวแต่ก็เล็กพอที่จะมีความสัมพันธ์ที่แท้จริงได้ นั่นคือมนุษย์ต้องอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มในระดับชุมชนเพื่อสามารถพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2544)

ประมวล วะสี (2540: 33 อ้างใน ปาริชาติ วลัยเสถียร, 2543: 26) กล่าวว่า ชุมชน หมายถึง การที่คนจำนวนหนึ่งเท่าใดก็ได้ มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสารหรือรวมกลุ่มกัน มีความเอื้ออาทรต่อกัน มีการเรียนรู้ร่วมกันในการกระทำ มีการจัดการเพื่อให้เกิดความสำเร็จ ตามวัตถุประสงค์ร่วมกัน

สำนักงานโครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (2546) ได้ให้ความหมายของ "ชุมชน" ว่าเป็น ประสบการณ์ ความรู้สึกและความสัมพันธ์ซึ่งไม่สามารถกำหนดทางภูมิศาสตร์ หรือกฎเกณฑ์ทางการ แต่เป็นสิ่งที่ ประชาชนรู้สึกว่าคุณตนเป็นสมาชิกอยู่ เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างคน ชุมชนอาจจะมีขนาดใหญ่หรือเล็ก อาจเปลี่ยนแปลงตามกาล อาจเข้มแข็งขึ้นหรือเสื่อมสลายลงก็ได้ แต่ละชุมชนมีลักษณะเฉพาะตัว มีความเท่าเทียมมากน้อยแตกต่างกันไป จากแนวคิดเรื่องชุมชนจะเห็นว่าในปัจจุบัน "ชุมชน" ไม่ใช่เพียงพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น อาณาเขตของชุมชน จึงไม่ใช่เพียงพื้นที่ที่ทางราชการกำหนด ว่าหมายถึง หมู่บ้านใด ตำบลใด เช่นในอดีตที่เคยเข้าใจกัน แต่อาจหมายรวมถึง ชุมชนที่มีพื้นที่ให้ผู้คนได้พบปะ และสร้างสานความสัมพันธ์กัน ซึ่งในที่นี้ก็คือ "เว็บไซต์" ที่มีพื้นที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต อันมีขอบเขตที่แสดงให้เห็นว่า แต่ละชุมชนแยกจากกัน ซึ่งแต่ละเว็บไซต์ก็จะมีลักษณะเฉพาะของแต่ละเว็บไซต์แตกต่างกัน

กล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตได้ทำหน้าที่เป็นศูนย์รวมของกลุ่มคนหนึ่งในยุคปัจจุบัน เป็นชุมชนที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นที่พบปะกันในหมู่คนรู้จักโดยมีเป้าหมายเดียวกันคือ URL ADDRESS ของเว็บไซต์นั้น ๆ และเมื่อผู้คนพอใจ ในแต่ละเว็บไซต์ก็จะทำให้เป็นสมาชิกและเข้าร่วมในกิจกรรมทางสังคมที่แต่ละเว็บทำขึ้น เกิดความนิยมในรูปแบบของความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกระดานสนทนา ก่อให้เกิดเป็นกลุ่มทางสังคมที่มีการเข้าร่วมในกิจกรรมในแต่ละครั้งของแต่ละเว็บไซต์ จนเกิดความเคยชินว่าในการเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็มีเว็บไซต์ ก็จะเข้าเว็บไซต์ดังกล่าว และเข้าร่วมกิจกรรมที่มีโดยสม่ำเสมอ มีความรู้สึกผูกพัน มีความเอื้อเพื่ออาทรต่อกันเสมือนญาติ

ชุมชนบนอินเทอร์เน็ต (Internet community) มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) ซึ่งเป็นคำศัพท์เรียกชุมชนที่ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์ที่ปรากฏอยู่บนอินเทอร์เน็ต (Hamman, www.cybersoc.com) เป็นชุมชนรูปแบบใหม่ในยุคทันสมัย ที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้า ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ทางสังคมรูปแบบหนึ่งที่เปิดโอกาสให้คนสามารถแสดงความคิดเห็น

และแสดงความเป็นพวกพ้องเดียวกันได้ ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตนี้อาจเป็นเครือข่ายที่โยงใยสร้างความแข็งแกร่งให้กับชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริงด้วย (สุธาวัลย์ โพธิ์ศรี, 2548 : 31)

ชุมชนที่เกิดมาบนพื้นที่สาธารณะนี้จึงมีลักษณะของชุมชนในยุคโลกาภิวัตน์ที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตอย่างยิ่งเช่นในปัจจุบันเพราะทำให้บุคคลไม่รู้สึกลิดเดียวจากการที่ต้องทำงานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญในปัจจุบัน เมื่อเกิดเป็นชุมชนที่มีความสำคัญในการกำหนดความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งในแต่ละชุมชนก็จะมีรายละเอียดแตกต่างกันไปสิ่งต่างๆเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงลักษณะของชุมชนบนอินเทอร์เน็ตแต่ละชุมชน

ลักษณะของชุมชนเสมือนจริง

1. เกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยี และปัญหาของสังคมสมัยใหม่ ที่ทวีความซับซ้อนและรุนแรงขึ้น การพิจารณาปัญหาและแนวทางแก้ปัญหา ไม่อาจจำกัดอยู่ในปริมาตรของชุมชนที่มีอาณาเขตทางภูมิศาสตร์เล็กๆ ได้เพียงลำพัง
2. ชุมชนแบบใหม่ มีลักษณะเป็นชุมชนไร้พรมแดน สมาชิกหรือผู้สนใจสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่จำกัดแหล่งที่อยู่ ครอบคลุมที่ชายเทคโนโลยีทางการสื่อสารครอบคลุมถึง อาจเป็นลักษณะชุมชนทางอากาศ เช่น รายการวิทยุชุมชน
3. ชุมชนเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต สมาชิกไม่จำเป็นต้องอาศัยอยู่ในเขตพื้นที่เดียวกัน ลักษณะความเป็นชุมชนคือสายใยหรือข่าย (WEB) ของความสัมพันธ์ทางสังคม มีพลังความยึดโยง สนับสนุนเกื้อกูล

เว็บไซต์ www.exteen.com คือที่ตั้งของชุมชนเว็บล็อกที่มากกว่า 200,000 เว็บล็อก ผู้ใช้งานจะเป็นผู้สร้างและเลือกเนื้อหาเพื่อนำมาบันทึกลงในเว็บล็อกของตนได้อย่างเสรีโดยมีเครือข่ายทางเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์และการสื่อสารของผู้คนต่างๆ โดยสมาชิกซึ่งไม่มีการถูกจำกัดเพศ วัย ศาสนา หรือฐานะทางเศรษฐกิจ การกำหนดความสัมพันธ์ของคนในชุมชนด้วยหัวข้อตัวตนที่ปรากฏในชุมชนเสมือน จึงอาจใช่หรือไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง แต่เป็นแค่ตัวตนที่ต้องการแสดงออกบนพื้นที่ที่เป็นบริบทของการสื่อสารซึ่งลดความสามารถทางประสาทสัมผัสทั้งห้าลง ไร้ซึ่งขอบเขตและมีอิสระมากกว่าในชีวิตจริง ดังนั้นบุคคลหนึ่งจึงมิได้หลายบุคลิกแล้วแต่

ความต้องการ ทั้งนี้ในชุมชนเสมือนบนเว็บล็อกการมีปฏิสัมพันธ์จะเป็นไปโดยใช้สัญลักษณ์ที่เป็นภาพตัวแทนที่ผู้ใช้เว็บล็อก

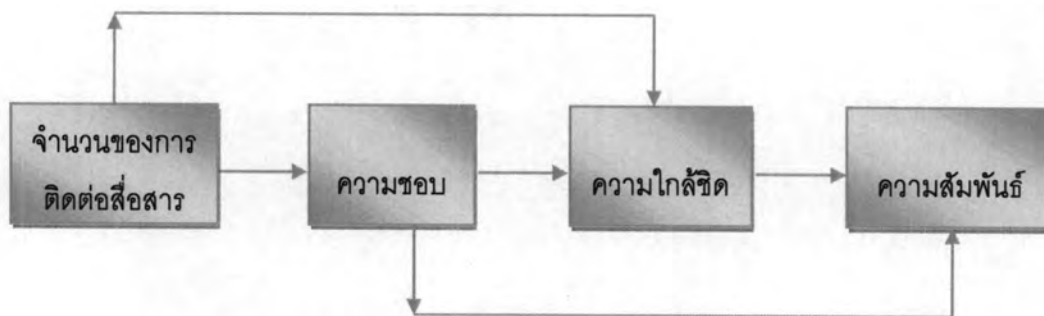
การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้

แนวความคิดเรื่องชุมชนเสมือนนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนคอตคอมจึงทำหน้าที่เสมือนเมืองใหญ่เมืองหนึ่งที่มีผู้ใช้งานเป็นผู้อาศัยและสามารถสร้างชุมชนใหญ่ได้ด้วยตนเอง ภายในพื้นที่ชุมชนเสมือนหนึ่งหน่วยจะประกอบไปด้วยสังคมย่อยอีกมากมายซึ่งนั่นก็คือ ชุมชนเว็บล็อกที่มีอยู่เป็นจำนวนมากและในแต่ละเว็บล็อกนั้น ก็ต่างมีสังคมที่เชื่อมโยงกันในกลุ่มของตนเอง มีรูปแบบที่หลากหลายและมีการกระทำ การติดต่อสื่อสารที่เอื้อประโยชน์ต่อกันและกันในเรื่องที่สนใจเหมือนกัน แนวคิดนี้จึงสามารถตอบปรากฏการณ์ของโลกแห่งสื่อใหม่ได้ว่าทำไมชุมชนเว็บล็อกถึงได้กลายเป็นที่นิยมอย่างรวดเร็ว ซึ่งแตกต่างจากเว็บไซต์ เว็บบอร์ด ทั่วไป

6. แนวความคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)

บุคคลแต่ละคนมีระบบการรับถ่ายข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน การรับสารนั้นเราจะได้รับจากบุคคลที่เราทำการสื่อสารด้วยในทำนองเดียวกันก็จะมี การส่งสารให้กับบุคคลอื่นด้วยเช่นกัน มนุษย์ไม่อาจดำรงชีวิตอยู่ได้โดยไม่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ความต้องการมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนี้เอง ที่เป็นที่มาของการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นมีการเปลี่ยนข่าวสารระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งแต่ละคนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปการสื่อสารที่เป็นกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานมาจากการสื่อสารระหว่างบุคคลดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าการสื่อสารระหว่างบุคคลจึงเป็นพื้นฐานของการสื่อสารโดยทั่วไปอยู่และระบบการสื่อสารระหว่างบุคคลก็ยังเป็นศูนย์กลางของการสื่อสารทั้งหมดด้วย (ดารณี พานทอง และ สุรเสกข์ พงษ์หาญยุทธ, 2545 : 154)

การสื่อสารลักษณะนี้ถือว่าเป็นการสื่อสารที่สมบูรณ์และมีโอกาสบรรลุจุดประสงค์ได้ดีที่สุด ผู้สื่อสารสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อกัน ความหมายของการสื่อสารโดยทั่วไปหมายถึงการสื่อสารประเภทนี้ (ปรมะ สตะเวทิน 2526 : 18 - 20)



ภาพจำลองจำนวนการสื่อสารที่ผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล

การสื่อสารระหว่างบุคคลหมายถึง การถ่ายทอดความรู้ความคิดและความรู้สึก ความต้องการของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารเพื่อก่อให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง จำนวนผู้สื่อสารจะมีมากน้อยแล้วแต่กรณี ซึ่งอาจจะมีเพียง 2 คนหรือ 3 คนหรือมากกว่านั้น นักวิชาการด้านการสื่อสาร (<http://classweb.tu.ac.th/classes/491/9999999p-tt002-0-3200/public/>) ได้วิเคราะห์กำหนดองค์ประกอบและอธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆในกระบวนการของการสื่อสารไว้ดังนี้คือ

1. ผู้ส่งสาร (source) หมายถึงแหล่งกำเนิดสาร อาจเป็นบุคคล องค์กร สถาบันหรือคณะบุคคลที่เป็นผู้กำหนดสาระความรู้ ความคิด ที่จะส่งไปยังผู้รับสาร ดังนั้นการสื่อสารจะบรรลุจุดประสงค์หรือไม่เพียงใดจึงขึ้นอยู่กับผู้ส่งสาร ละสารที่ส่งเป็นสำคัญ สาร (message) หมายถึงเรื่องราวความรู้ความคิดต่างๆ ที่ผู้ส่งประสงค์จะให้ไปถึงผู้รับ มีองค์ประกอบที่เป็นปัจจัยที่ความสำเร็จของการสื่อสาร 3 ประการ คือ

- (1) เนื้อหาของสาร
- (2) สัญลักษณ์หรือรหัสของสาร
- (3) การเลือกและจัดลำดับข่าวสาร

2. ตัวเข้ารหัสสาร (encoder) สารที่จะส่งไปยังผู้รับนั้นปกติเป็นความรู้ความคิดที่ไม่อาจจะส่งออกไปได้โดยตรง จำเป็นต้องทำให้สารนั้นอยู่ในลักษณะที่จะส่งได้เช่น ทำให้เป็นคำพูด สัญลักษณ์ ภาษาท่าทาง หรือรหัสอื่นๆการสื่อสารโดยทั่วไปผู้ส่งสาร เช่น เป็นคำพูด หรืออาจจะใช้เครื่องมือสื่อสารต่างๆเป็นเครื่องช่วย เช่น โทรเลข โทรศัพท์

3. ช่องทางการสื่อสาร (channel) ข่าวนสารจากผู้ส่งจะถูกถ่ายทอดโดยอาศัยสื่อ หรือตัวกลาง (Media) ซึ่งอาจเป็นสื่ออย่างง่ายเช่น การพบปะพูดคุยกันตัวต่อตัว การเขียน การแสดง กิริยาท่าทางไปจนถึงการใช้สื่อที่มีความซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

4. การแปลรหัสสาร (decoder) คือการแปลความหมายของรหัสสัญลักษณ์ที่ส่งมายังผู้รับ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ หากผู้ส่งใช้รหัสสัญลักษณ์ที่ผู้รับสามารถแปลความหมายได้เองโดยตรงเช่น ใช้ภาษาที่ผู้รับเข้าใจ การสื่อสารก็จะง่ายขึ้น แต่หากผู้ส่งใช้รหัสสัญลักษณ์ที่ผู้รับไม่อาจเข้าใจได้เช่น ใช้ภาษาที่ผู้รับฟังไม่เข้าใจ การสื่อสารก็จะเพิ่มความยุ่งยากซับซ้อนยิ่งขึ้นซึ่งย่อมจะส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการสื่อสาร

5. ผู้รับ (receiver) เป็นจุดหมายปลายทาง (destination) ของการสื่อสารซึ่งจะต้องมีการรับรู้ เข้าใจ หรือแสดงพฤติกรรมตามที่ผู้ส่งสารต้องการ หากไม่เป็นไปตามนั้น ก็ถือว่าการสื่อสารนั้นล้มเหลวผู้รับสารจะต้องมีทักษะการสื่อสาร (communication skill) ดีเช่นเดียวกับผู้ส่งสารจึงจะช่วยให้การสื่อสารบรรลุผลสมบูรณ์

6. ปฏิกิริยาของผู้รับสาร และการตอบสนอง (response and feed back) เมื่อผู้รับได้รับสารและแปลความหมายจนเป็นที่เข้าใจอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ผู้รับย่อมจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสารอย่างใดอย่างหนึ่งด้วยเช่น เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย คล้อยตามหรือต่อต้าน ซึ่งการตอบสนองของผู้รับอาจผิดไปจากผู้ส่งต้องการก็ได้ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้รับ หากได้มีการย้อนกลับ (feed back) ไปยังผู้ส่งสารให้รับรู้จะช่วยให้เกิดการปรับการสื่อสารให้ได้ผลดียิ่งขึ้น กรณีเช่นนี้เรียกว่า การสื่อสารแบบสองทาง(two-way communication)

การตอบสนองของผู้รับสารกลับไปยังผู้ส่งสารย่อมจะต้องเกิดกระบวนการสื่อสาร เริ่มต้นขึ้นอีกครั้งหนึ่งโดยผู้รับจะทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร และผู้ส่งสารในตอนแรกจะทำหน้าที่เป็นผู้รับสารแทนซึ่งจะต้องอาศัยองค์ประกอบต่างๆ ของการสื่อสารเช่นเดียวกับการสื่อสารในขั้นตอนแรกการสื่อสารแบบ 2 ทาง ผู้สื่อสารจะทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับและผู้ส่งสารพร้อมๆ กัน

หลักวัตถุประสงค์ที่สำคัญของการสื่อสารระหว่างบุคคลทั้ง 6 ประการมีดังนี้

1. การค้นพบตนเอง (to discover oneself) เมื่อเราทำการสื่อสารระหว่างบุคคลจะช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่นด้วย การรับรู้ตนเอง (self-perceptions) ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการที่เราเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองจากการสื่อสารกับคนอื่น การสื่อสารระหว่างบุคคลจะเปิดโอกาสให้เราได้พูดเกี่ยวกับสิ่งที่เราชอบความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของเรา

2. การค้นพบโลกภายนอก (to discover the external world) การสื่อสารระหว่างบุคคลทำให้เราเข้าใจโลกภายนอกได้ดีขึ้น ทั้งในด้านวัตถุ เหตุการณ์ ผู้คนถึงแม้ว่าข่าวสารจำนวนมากจะมาถึงเราจากแหล่งของสื่อมวลชน แต่บ่อย ๆ ครั้งนี้เรามักจะอภิปรายและเรียนรู้ในท้ายสุดผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

3. การสร้างและดำรงความสัมพันธ์อันดี (to establish and maintain meaningful Relationships) ความปรารถนาที่สำคัญมากอันหนึ่งของเราก็คือ การสร้างและดำรงความสัมพันธ์อันใกล้ชิดกับคนอื่น ๆ เราใช้เวลาเป็นจำนวนมากในการสื่อสารระหว่างบุคคลก็เพื่อการสร้างและดำรงความสัมพันธ์ทางสังคมกับคนอื่น ซึ่งความสัมพันธ์นี้จะช่วยลดความเหงาและความหดหู่ช่วยให้เรามีความสุขมากขึ้น และทำให้เรามีความรู้สึกในแง่ดีกับตัวเรา

4. เปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรม (to change attitude and behaviors) บ่อยครั้งที่เราใช้ความพยายามในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของและพฤติกรรมคนอื่น โดยผ่านทาง การสื่อสารระหว่างบุคคลกับการสื่อสารมวลชนว่า การสื่อสารระหว่างบุคคลจะมีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมเหนือกว่าการสื่อสารมวลชน (Roger, 1971)

5. เพื่อการเล่นและความบันเทิง (to play and entertainment) การพูดคุยกับเพื่อนฝูงเกี่ยวกับกิจกรรมในวันสุดสัปดาห์ การวิจารณ์กีฬา การเล่าเรื่องนิยาย เรื่องตลก การพูดคุยเพื่อฆ่าเวลา เหล่านี้ล้วนเป็นการใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการเล่นและความบันเทิง

6. เพื่อการช่วยเหลือ (to help) เราสามารถใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อช่วยเหลือ การรักษาทางใจ เช่น การพูดแนะแนะนักเรียนศึกษา การพูดปลอบใจคนอกหัก การปลอบเด็กที่ร้องไห้

ซึ่งเป็นการใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการช่วยเหลือแบบไม่ใช่วิชาชีพ นอกจากนี้ยังมีการใช้แบบวิชาชีพด้วย เช่นนักจิตวิทยาได้ใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลในการรักษาโรคทางจิต

แนวความคิดการสื่อสารระหว่างบุคคลที่น่าเสนอข้างต้นคือการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องราวระหว่างกัน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่จะต้องมียุ่เสมอในสังคมมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน ซึ่งอาจจะเรียกได้ว่าเป็นยุคของการสื่อสาร เนื่องจากมีความก้าวหน้าในการสื่อสารอย่างสูงสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วทั่วถึงกันทั่วโลก องค์ประกอบที่สำคัญ คือ ข่าวสาร ผู้รับ และผู้ส่ง การเข้ารหัส ช่องทางการสื่อสาร การแปลรหัสข่าวสาร และพฤติกรรมหรือผลที่เกิดจากการสื่อสาร การสื่อสารที่ประสบผลสำเร็จสูง ต้องอาศัยคุณสมบัติของผู้รับและผู้ส่งหลายด้านประกอบกันคือ ความรู้ความสามารถทั่วไป มีทักษะในการสื่อสาร มีเจตคติที่ดีและเข้าใจพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังต้องอาศัยปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีในการสื่อสารด้วย

การนำแนวคิดมาใช้ในการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้

แนวคิดนี้จะช่วยให้เข้าใจและตอบคำถามวิจัยในรูปแบบกระบวนการติดต่อสื่อสารของการสนทนาว่ามีรูปแบบใดบ้าง ผู้ใช้เว็บล็อกมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร ตลอดจนช่วยอธิบายลักษณะสำคัญของการสื่อสารระหว่างผู้ใช้เว็บล็อกด้วยกัน การสื่อสารระหว่างบุคคลจะเกิดขึ้นได้นั้น ต้องมีคนอย่างน้อยสองคนขึ้นไป มีการแลกเปลี่ยนสารในลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์โดยมีอีกคนหนึ่งเป็นผู้รับ และมีขั้นตอนการสื่อสารที่เป็นระบบในตัวปัจเจกบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคลจะนำมาซึ่งการรับรู้ตัวตนและทำให้รู้ถึงจุดประสงค์ของการสื่อสารของผู้ใช้งานกับผู้ใช้เว็บล็อกคนอื่น ๆ ได้

7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้แบ่งงานวิจัยที่ศึกษาออกเป็น 4 ประเภท คือ 1. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ 2. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเว็บล็อก 3. งานวิจัยที่ศึกษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี และ 4. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับชุมชนบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีเนื้อหาดังนี้คือ

1. งานวิจัยที่ศึกษาในเรื่องการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์

Gerald D. Berreman (1972) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Social Categories and Social Interaction in Urban India ตามแนวทางทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยเป็นการศึกษาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มวรรณะในประเทศอินเดียซึ่งมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ วัตถุประสงค์ของการศึกษาต้องการที่จะทราบว่ากลุ่มคนในเมืองจัดตัวเองว่ามีเอกลักษณ์ทางสังคมใด คนแต่ละกลุ่มคนมองว่ากลุ่มตนเองและกลุ่มคนอื่นมีคุณลักษณะอะไร คนแต่ละกลุ่มจะอาศัยลักษณะสำคัญอะไรเป็นมาตรฐานสำคัญในการระบุเอกลักษณ์ทางสังคม บัณฑิตบุคคล และแตกต่างตามสถานการณ์หรือไม่ ในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (ทั้งในกลุ่มและนอกกลุ่ม) จะเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับคำถามข้างบนอย่างไร จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าเอกลักษณ์ทางสังคม มีความหมายและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอกกลุ่ม เอกลักษณ์ทางสังคมจะโดดเด่นก็ขึ้นอยู่กับบริบทที่มีปฏิสัมพันธ์ เอกลักษณ์ทางสังคมจะให้ภาพลักษณ์บางอย่างของผู้ที่ถูกมองกับผู้มองและจะทำให้รู้ว่าเราเป็นใครและควรจะทำตัวอย่างไร

Kurt Reymers (2002) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Identity and the Internet: A symbolic interactionist perspective on computer-mediated social networks โดยเป็นการศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในบริบทของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์บนพื้นที่สื่ออินเทอร์เน็ต ในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาโดยใช้แนวคิดการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ แนวคิดอัตลักษณ์ และการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในรูปแบบที่ก่อตัวผ่านการพูดคุยบนอินเทอร์เน็ต โดยรวมไปถึงการสื่อสารโดยใช้อีเมล การใช้โปรแกรมสนทนา การส่งข้อความด่วน จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่า เครือข่ายทางสังคมได้แสดงเป็นส่วนหนึ่งในการเชื่อมโยงระหว่างโครงสร้างสังคมและการสร้างตัวตน บริบทของการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์บน

อินเทอร์เน็ตได้ทำให้เกิดความหมายโดยนัยทางโครงสร้างตรรกวิทยาการสร้างความเป็นจริงในตัวบุคคลโดยโครงสร้างของภาษาที่เป็นสัญลักษณ์ของเครือข่ายนั้นจะเกิดขึ้นและดำรงอยู่เป็นความสัมพันธ์ที่มีรูปแบบเฉพาะของตัวตน และของกลุ่มโดยการซึมซับเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งและเผยออกมา โดยเราจะพบเห็นได้ตลอดเวลาระหว่างการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ ข้อมูลข่าวสารที่ไหลผ่านจึงได้เกิดระบบของประชากรและเป็นรูปแบบของการถ่ายทอดของอัตลักษณ์ โดยผู้ใช้สื่อในเครือข่ายร่วมกันมีการจัดลำดับความเป็นตัวตนขึ้นเพื่อนำเสนอบนพื้นที่สื่ออินเทอร์เน็ต

2. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเว็บล็อก (weblog)

นราธิป วิรุฬห์ชาติตะพันธ์ (2548) ทำการศึกษาเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์ในอัลบั้มภาพออนไลน์ เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์และกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในอัลบั้มภาพออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาในอัลบั้มออนไลน์ประกอบด้วยอัตลักษณ์ทางเพศ อัตลักษณ์ทางบุคลิกภาพ อัตลักษณ์ทางสถานภาพทางสังคม และอัตลักษณ์ทางรูปแบบการใช้ชีวิต ซึ่งอัตลักษณ์ที่ปรากฏมีทั้งอัตลักษณ์ร่วมและอัตลักษณ์ส่วนตัวแต่ก็เป็นอัตลักษณ์ที่เพ้อฝันและปลอมแปลง ทั้งนี้กระบวนการสร้างอัตลักษณ์นั้นประกอบด้วยขั้นตอนของการตระหนักรู้ ขั้นตอนการสร้างภาพตัวแทน ขั้นตอนการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ฯลฯ ซึ่งแต่ละขั้นตอนเจ้าของอัลบั้มภาพต่างมีการตกแต่งภาพเพื่อต้องการนำเสนอภาพของตนในด้านบวก ต้องการความเป็นที่ยอมรับ และดึงดูดใจเพื่อต้องการนำเสนออัตลักษณ์ของตนให้คนอื่นรู้ว่า ฉันเป็นใคร ทั้งนี้ พฤติกรรมชอบโชว์ ได้เป็นปัจจัยให้เกิดปรากฏการณ์นี้ขึ้น จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่า อัลบั้มภาพออนไลน์นั้นก็คือ เว็บล็อกชนิดหนึ่งที่มีพื้นที่บริการสำหรับ โพสต์ภาพ เพื่อการแลกเปลี่ยนหรือการแสดงตัวตนให้ผู้อื่นรับรู้ความเป็นเรา ภาพนั้น สามารถสื่อความหมายได้หลากหลายความหมายและเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวตนเพื่อบอกอัตลักษณ์ของเรากับโลกภายนอกว่า นี่แหละคือตัวของฉัน และจากการตกแต่งรูปภาพให้ออกมาดูสวยงามผิดจากความเป็นจริงนั้นสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์ต่างต้องการที่จะแสดงออกและต้องการเป็นที่ยอมรับจากสังคม ต้องการคำชมเชยจากผู้อื่น โดยใช้คุณลักษณะของเว็บล็อกเป็นพื้นที่ที่ช่วยในการเปิดเผยความต้องการของตัวตน

ปิยนตร ชาวโต (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ไดอารีออนไลน์ : catcha.co.th โดยศึกษาลักษณะ วิเคราะห์รูปแบบความแตกต่างของไดอารีออนไลน์กับไดอารีแบบเดิม รวมถึงหาความหมายที่ซ่อนผ่านการเล่าเรื่องและบทบาทของไดอารีออนไลน์ที่มีต่อผู้บันทึก จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของไดอารีออนไลน์เป็นการผสมผสานกันระหว่างสมุดบันทึก กระดานข่าว และห้องสนทนา โดยมีเนื้อหาที่เป็นเรื่องส่วนตัวและเรื่องทั่วไป ซึ่งการบันทึกมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการระบาย เรื่องราวของความรัก เรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังพบว่าพื้นที่ของไดอารีออนไลน์เป็นพื้นที่ ของการสมาคมปรึกษาหารือ บอกเล่าประสบการณ์ เก็บความลับตลอดจนการสร้างตัวตนของผู้บันทึก จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าในไดอารีออนไลน์กลุ่มคนยินดีที่จะเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวต่อผู้ที่ไม่สนิทสนมและไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน เนื่องจากการไม่เห็นหน้านั้นทำให้รู้สึกสนิทสนมกันง่ายกว่า นอกจากนี้ไดอารีออนไลน์ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์จากโลกเสมือนจริงสู่โลกภายนอก จากการสานต่อความสัมพันธ์ของกันและกันโดยการอ่านบันทึกของแต่ละคนเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วมีการพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนา หรือการนัดพบปะกัน

David A. Huffaker (2006) ทำการศึกษาเรื่อง Teen Blogs Exposed: The Private Lives of Teens Made Public การศึกษาใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาในเว็บล็อกวัยรุ่นโดยสุ่มตัวอย่างเว็บล็อกที่มีผู้ใช้งานอายุระหว่าง 13-17 ปี จากการศึกษาบ่งชี้ว่าผู้ใช้งานวัยรุ่นมีการเปิดเผยรายละเอียดส่วนตัวซึ่งรวมไปถึง ชื่อจริง อายุ และสถานที่ตั้งนอกสังคมออนไลน์ตลอดจนหนทางอื่นๆ ที่จะนำไปสู่การติดต่อกันในภายหลัง โดยเนื้อหาในเว็บล็อกนำเสนอเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องที่โรงเรียน เรื่องผลการศึกษา และเรื่องที่ชวนให้ขบคิด เช่น ความสัมพันธ์ในเรื่องความรัก จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าลักษณะเฉพาะของเว็บล็อกมีรูปแบบการทำงานที่สามารถใช้ประโยชน์เพื่อการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในโลกอินเทอร์เน็ตโดยผู้ที่มีอายุน้อยมักจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวโดยมิได้ตระหนักถึงความอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น อย่างไรก็ตามรูปแบบของเว็บล็อกที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปสู่ผู้ใช้งานคนอื่น เป็นการพัฒนาและการรักษาสภาพของรูปแบบสายสัมพันธ์ทางสังคมบนชุมชนออนไลน์ระหว่างผู้ใช้งานด้วยกันอันจะทำให้เกิดลักษณะเฉพาะของชุมชนนั้นๆ ขึ้น

James Torio (2005) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Blogs : A Global Conversation งานวิจัยพบว่าโดยส่วนมากประชาชนจะใช้บล็อกเป็นงานอดิเรกยามว่างและใช้เพื่อบันทึกความรู้สึก หรือแสดงความคิดเห็นในหัวข้อที่อยู่ในความสนใจของตน โดยซอฟต์แวร์เว็บล็อกจะช่วยในการโพสต์ภาพ เพลง และไฟล์วิดีโอ นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ใช้งานมีความพยายามที่จะผลักดันให้บล็อกของตนเองประสบความสำเร็จจากการทำธุรกิจผ่านทางเว็บล็อก ซึ่งก็มีผู้ใช้งานจำนวนไม่น้อยที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองโดยผลรวมของจำนวนเงินนั้นก็ได้อาศัยสร้างรายได้ที่มีนัยสำคัญ การศึกษาได้ทำการคัดเลือกบล็อกที่อยู่ในการจัดอันดับของเว็บ Technorati ทั้งหมด 750 บล็อกซึ่งผลตอบรับออกมา 174 บล็อก พบว่า 49 % ผู้ใช้งานได้สะสมข้อมูลข่าวสารในบล็อกของตน 85% ยินยอมให้มีการแสดงความคิดเห็นในบล็อกของตน 33% ได้ใช้สื่อเว็บไซต์เพื่อการโฆษณา และ 22% เป็นผู้ใช้บริษัทโฆษณาในบล็อก ในส่วนของการสร้างรายได้ผ่านทางเว็บล็อกนั้น 45% ไม่ได้ใช้บล็อกเพื่อสร้างรายได้ใด ๆ 40% ใช้บล็อกเพื่อสร้างรายได้ต่ำกว่า 5000 US และ 4% ใช้บล็อกเพื่อสร้างรายได้มากกว่า 100000 US จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าเว็บล็อกเป็นเสมือนอีกโลกหนึ่งที่มีการเชื่อมโยงกันด้วยระบบสังคมที่ทับซ้อนกันอยู่หลายมิติโดยมิติที่เล็กที่สุดก็คือ มิติของปัจเจกบุคคล และเพิ่มระดับไปจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว และในหมู่เพื่อน ตลอดจนมิติทางด้านเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า สังคมเว็บล็อกจึงเป็นตัวแทนสำคัญสำหรับงานวิจัยนี้โดยมีการสะท้อนการดำเนินชีวิตของคนในทุกรูปแบบผ่านการสื่อสารโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง

3.งานวิจัยที่ศึกษาในเรื่องอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี

วิจารณ์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพาะกรณีดนตรีญี่ปุ่น การศึกษาพบว่าสื่อและเพื่อนของวัยรุ่นมีอิทธิพลทำให้เกิดความนิยมในดนตรีญี่ปุ่นโดยการแสวงหาจากสื่อวิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ทั้งนี้พฤติกรรม อัตลักษณ์ที่แสดงออกของวัยรุ่นจะแตกต่างจากเพื่อนกลุ่มอื่นที่ไม่นิยมดนตรีญี่ปุ่น จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าวัยรุ่นจะมีการรวมกลุ่มเพื่อนที่มีความสนใจในเรื่องที่เหมือนกันโดยสื่อจะมีเป็นอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมและการแสดงอัตลักษณ์ตามสัญลักษณ์ที่สื่อสารผ่านสื่อเหล่านั้นโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อมโยงโลกของคนญี่ปุ่นให้เข้ามาอยู่ในโลกของวัยรุ่น ทั้งนี้วัยรุ่นจะพยายามแสดงออกถึงความโดดเด่นจากการบริโภคดนตรีญี่ปุ่นให้แตกต่างออกไปจากกลุ่มคนที่ไม่ใช่พวกเขาเพียงกับตน โดยการมาชุมนุมและทำกิจกรรม

ร่วมกันในทุกวันหยุด และทุกปีจะมีงานคอนเสิร์ตรวมคนนิยมดนตรีญี่ปุ่นโดยมีการแสดงอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มด้วยการแต่งกายเลียนแบบนักร้อง สร้างภาษาและพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนความนิยมในดนตรีญี่ปุ่น

ธิดารัตน์ รักประยูร (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นผ่านสื่อในประเทศไทย พบว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นที่เผยแพร่ผ่านสื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยนั้น ได้รับแรงผลักดันจากทั้งองค์ประกอบภายใน และองค์ประกอบแวดล้อมขององค์กรสื่อโดยระบบ ธุรกิจเป็นปัจจัยภายในองค์กรที่มีอิทธิพลต่อการเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นมากที่สุด นอกจากนี้รูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นที่ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อทั้ง 3 ประเภทมากที่สุดก็คือ ดนตรี จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่า รูปแบบวัฒนธรรมวัยรุ่นที่เผยแพร่ผ่านสื่อทั้ง 3 ต่างถูกนำเสนอแตกต่างกันไปตามลักษณะเฉพาะของตัวสื่อ แต่ก็สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่ามีการนำเสนอรูปแบบสื่อวัฒนธรรมวัยรุ่นอย่างเข้มข้นเช่น ในนิตยสารที่เน้นวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะมีการเผยแพร่ภาพดารานักร้องในอิริยาบถต่าง ๆ ภาพการแต่งกาย ทรงผม เครื่องประดับ การสอนภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนเครื่องมือเครื่องใช้อื่น ๆ ในสื่อวิทยุจะพบ รูปแบบวัฒนธรรมวัยรุ่นด้านดนตรีเป็นหลัก และในสื่อโทรทัศน์พบว่าการเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นด้านดนตรีด้วยเช่นกันและรูปแบบวัฒนธรรมวัยรุ่นด้านพฤติกรรม และการดำเนินชีวิตนั้นจะพบเห็นได้จากเนื้อหาของละครที่สอดแทรกอยู่ในบทละคร

ศุภรักษ์ ศรีใจ (2548) ได้ทำการวิจัย "เรื่อง การจัดทำนิตยสารวัยรุ่นแนวเอเชียตะวันออก นิยมของบริษัทศรีสยามการพิมพ์" ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบนิตยสารเป็นรูปแบบเฉพาะกลุ่ม Fan Magazine เพื่อตอบรับกับกระแสความนิยมด้านวัฒนธรรมแบบเอเชียตะวันออกนิยม ซึ่งเริ่มมาจากกระแสวัฒนธรรมนิยมซึ่งนำเสนอผ่านสิ่งต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น โดยปัจจัยที่มีผลต่อการจัดทำนิตยสาร ตลอดจนรูปแบบการนำเสนอ ได้แก่ ปัจจัยด้านการจัดการองค์กรซึ่งมีลักษณะเป็นการรวมศูนย์ (Centralization) สูง ในแง่การบริหารจัดการองค์กรที่มีขนาดเล็ก จึงส่งผลให้มีการจัดสรรบุคลากรในลักษณะการใช้ทรัพยากรให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด (Maximization of Resources) ปัจจัยด้านนโยบายเพื่อการขยายตลาดในธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้นและเพื่อกระจายความเสี่ยงในการทำธุรกิจ ปัจจัยด้านกลุ่มเป้าหมายและการตลาด เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นและเยาวชน โดยมีลักษณะการแยกเป็นกลุ่มย่อย (Market Segmentation) เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีความ

เฉพาะตัวมากขึ้น และมีปัจจัยด้านการโฆษณาซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญน้อยที่สุด เนื่องจาก อาศัยปัจจัยด้านงบประมาณหรือทุนจากยอดขายเป็นสำคัญ ในส่วนของการรับรู้เอกลักษณ์ ทางวัฒนธรรมแบบเอเชียตะวันออกนิยมผ่านการนำเสนอของนิตยสารนั้น กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่รับรู้ เอกลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม แม้ว่าผู้อ่านจะชื่นชอบในเอกลักษณ์เหล่านั้น แต่ไม่มีการ เลียนแบบเอกลักษณ์เหล่านั้นโดยตรง ทั้งนี้จะอาศัยการประยุกต์ให้เข้ากับตนเอง โดยมีพื้นฐาน ทางสังคมและวัฒนธรรมเป็นส่วนช่วยในการเลือกมาเป็นแบบอย่าง

ชฎานุตม์ พัฒนสุวรรณ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจาก ญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทย:กรณีศึกษาแฟนเพลงเจป๊อป การศึกษาพบว่าพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์ ของวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมการรับ ซึ่งเป็นปัจจัยทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจเกี่ยวกับกิจกรรม ภายในกลุ่มสังคมออนไลน์มากหรือน้อย มี 2 ประการคือกฎและความผูกพันที่มีต่อสังคมนั้น ๆ พฤติกรรมที่วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงมากที่สุดคือ การพูดคุย การใช้ภาษา การรีเคสต์ การปฏิบัติ ตามมารยาทและการเคารพกฎเกณฑ์โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลางจะมีการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากกว่าวัยรุ่นตอนปลาย และวัยรุ่นหญิงจะเปลี่ยนแปลงมากกว่าวัยรุ่นชาย ในพฤติกรรมยามว่างวัยรุ่นจะสนใจสิ่งที่สอดคล้องกับพฤติกรรมเดิม แต่กิจกรรมบางประเภทก็ ได้รับการกระตุ้นจากปัจจัย 2 ประการคือ 1.การชื่นชอบในตัวศิลปินและการเห็นตัวอย่างจาก พฤติกรรมแฟนเพลงคนอื่น โดยวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลายจะเกิดการเปลี่ยนมากที่สุด การ เปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอกมีปัจจัยสำคัญคือ อายุ ส่วนการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมยามว่าง วัยรุ่นเพศชายจะสนใจในดนตรี ส่วนวัยรุ่นผู้หญิง จะมีความสนใจในการสะสมสินค้าเกี่ยวกับ ศิลปินและการอ่านแฟน ฟิคชั่น ความสนใจที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น ประเภทอื่น วันรุ่น ส่วนใหญ่สนใจหนังสือการ์ตูน อนิเมชัน รายการโทรทัศน์และละครซีรีส์ เนื่องจากเป็นสิ่งที่คุ้นเคยดี ในชีวิตประจำวันแต่ไม่ได้สนใจว่าสิ่งเหล่านั้น เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นหรือไม่ ส่วนความ สนใจในวัฒนธรรมสมัยนิยมประเภทอื่นๆ จะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ เงินและความชอบส่วนบุคคล วันรุ่นตอนต้นและตอนกลางจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดและวัยรุ่นหญิงมีการ เปลี่ยนแปลงมากกว่า วัยรุ่นชายโดยได้รับอิทธิพลจากศิลปิน

ภัทรมน ดิวานนท์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีในประเทศไทยกับโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม จากการศึกษาพบว่าเว็บไซต์บันเทิงเกาหลีล้วนทำหน้าที่เป็นช่องทางในการแพร่กระจายและมีส่วนทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมของผู้ใช้เว็บไซต์ นโยบายการผลิต การนำเสนอมีบทบาทส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้ชื่นชอบดาราศิลปินเกาหลีสนับสนุนสินค้าและการท่องเที่ยวในเกาหลี โดยการให้ข้อมูล การโฆษณาประชาสัมพันธ์และการสื่อสารบนเว็บบอร์ด อัตลักษณ์ถูกนำเสนอผ่านวัฒนธรรมย่อยโดยมีดาราเกาหลีเป็นสื่อกลางเพื่อถ่ายทอดรูปลักษณะภายนอก ดนตรี ภาษา จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าในเว็บไซต์ดังกล่าวกลุ่มคนที่ชื่นชอบบันเทิงเกาหลีจะมีการรวมตัวและมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกโดยทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสอนภาษาเกาหลี และการทำกิจกรรมอื่น ๆ ภายนอก ผู้ใช้เว็บไซต์จะเกิดการสร้างอัตลักษณ์จากการเปิดรับและการมีส่วนร่วมในเว็บไซต์โดยนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การสวมใส่เสื้อผ้า ทรงผม เครื่องประดับ เครื่องใช้สไตล์เกาหลี ตลอดจนการแสดงออกทางอัตลักษณ์ที่เป็นนามธรรมเช่น ค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิตในแบบเกาหลี

4.งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการชุมชนบนอินเทอร์เน็ต

วรวรรณ เขาวนศิริกิจ (2545) ได้ทำวิจัยเรื่อง รหัสทางวัฒนธรรมในชุมชนอินเทอร์เน็ตเว็ลด์ไวท์เว็บดอทพันทิพย์ดอทคอม พบว่า บนเว็บไซต์ www.pantip.com ประกอบไปด้วยสมาชิกและคนทุกเพศทุกวัย เข้ามาสื่อสารกันโดยปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ จึงทำให้เว็บไซต์นี้กลายเป็นชุมชนที่ก่อตัวขึ้นโดยการใช้ภาษา การสื่อสารและความเข้าใจร่วมที่สมาชิกจะเรียนรู้โดยการใช้การถอดรหัส และใช้วัฒนธรรมร่วมของชุมชนเพื่อให้เข้าใจความหมายเฉพาะที่ถูกซ่อนเอาไว้ได้ สัญลักษณ์หรือความหมายที่ถูกซ่อนเอาไว้จะมีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม เช่น ภาษาสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก จากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบว่าสัญลักษณ์เหล่านี้จะเป็นเครื่องมือช่วยให้คนในสังคมเข้าใจการดำรงอยู่และสามารถเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น โดยการใช้รหัสวัฒนธรรมเดียวกันซึ่งเป็นที่เข้าใจกันของสมาชิกในชุมชน นอกจากนี้ยังพบว่าสมาชิกในชุมชนเท่านั้นที่จะสามารถถอดรหัส สัญลักษณ์ และความหมายร่วม (sharing meaning) ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรมบนชุมชนนั้นได้

