

ชุมชนออนไลน์ของเขาวชน : กรณีศึกษา WWW.DEK-D.COM



นางสาวนฤมล อนุศาสนนันท์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

YOUTH ON-LINE COMMUNITY : A CASE STUDY OF WWW.DEK-D.COM



Miss Narumon Anusasanant

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Arts Program Program in Journalism and Information

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2008

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา WWW.DEK-D.COM

โดย

นางสาวณฤมล อนุศาสนนันท์

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิงรอง รามสูต

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุกต เป็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รจิตลักษณ์ แสงอุไร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิงรอง รามสูต)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร)

ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นฤมล อนุศาสนนันท์ : ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาWWW.DEK-D.COM.
(YOUTH ON-LINE COMMUNITY : A CASE STUDY OF WWW.DEK-D.COM)
อ. ที่ปรึกษา : ผศ. ดร. พิรงรอง รามสูต, 230 หน้า.

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาชุมชนออนไลน์ของเยาวชน คือเว็บไซต์ WWW.DEK-D.COM เกี่ยวกับพัฒนาการของเว็บไซต์ การกำกับดูแลเนื้อหา การจัดระเบียบชุมชน อัตลักษณ์ของเยาวชน ลักษณะพื้นที่สาธารณะและเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชน โดยอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหา และ การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเว็บไซต์และผู้ใช้งานเว็บไซต์เป็นวิธีการเก็บข้อมูล

จากการศึกษาพบว่า ชุมชนดังกล่าวก่อตัวจากเยาวชนที่ต้องการมีพื้นที่บนอินเทอร์เน็ตสำหรับกลุ่มเยาวชนได้เข้ามาแลกเปลี่ยนกันในเรื่องต่างๆ ทั้งสาระและความบันเทิง ผู้จัดทำเว็บไซต์เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน โดยไม่มีการจำกัดความหลากหลายของทัศนคติและข้อมูลข่าวสารที่เยาวชนสนใจ และเปิดให้ผู้ใช้งานเข้าใช้เว็บไซต์ได้อย่างอิสระ ภายใต้กฎและการกำกับดูแลร่วมกัน เนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้งานทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจและทันสมัย ผู้ผลิตเว็บไซต์มีบทบาทคือให้บริการตามความสนใจของเยาวชนและควบคุมทิศทางเนื้อหาให้ไปในทิศทางที่เหมาะสม ถึงแม้ในปัจจุบันเว็บไซต์เข้าสู่สังคมผู้ประกอบการ แต่ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ยังมีการกลั่นกรองโฆษณาบนเว็บไซต์มิให้กระทบต่อวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ สิ่งเหล่านี้ทำให้เว็บไซต์เป็นเว็บไซต์ชุมชนที่มีคุณภาพเหมาะสมกับเยาวชน

สำหรับการทำหน้าที่ของพื้นที่สาธารณะพบว่า เว็บไซต์แสดงออกถึงคุณลักษณะของพื้นที่สาธารณะสำหรับเยาวชนในเรื่องของการเป็นพื้นที่การเคลื่อนไหวทางสังคมเรื่องแอดมิชชัน ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเคลื่อนไหวคือการเผชิญปัญหาร่วมกัน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และบทบาทของผู้นำความคิด ถึงแม้การเคลื่อนไหวของเยาวชนไม่ได้นำไปสู่การแก้ไขปัญหาในระดับนโยบาย แต่สามารถกล่าวได้ว่าเว็บไซต์นี้สามารถเป็นพื้นที่ในการแสดงความตื่นตัวในเรื่องสิทธิของเยาวชนได้

ภาควิชา วารสารสนเทศ
สาขาวิชา วารสารสนเทศ
ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนิสิต..... นฤมล อนุศาสนนันท์
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา..... พิรงรอง รามสูต

4885095528 : MAJOR JOURNALISM AND INFORMATION

KEY WORD: ON-LINE COMMUNITY / YOUTH / YOUTH IDENTITY / PUBLIC SPHERE / NETWORK

NARUMON ANUSASANANUNT : YOUTH ON-LINE COMMUNITY : A CASE STUDY
OF WWW.DEK-D.COM. THESIS ADVISOR : ASST.PROF. PIRONGRONG
RAMASOOTA, 230 pp.

This qualitative research is aimed at studying youth on-line community : a case study of www.dek-d.com. The objectives of this research are to study the development of the website, youth identity, characteristics of public sphere and community networking of youth as reflected through the website. The study uses content analysis and in-depth interview to collect data from the webmasters and members of the website.

According to the research, this on-line youth community was founded due to the desire of a group of youngsters for a website where they can exchange freely about education and entertainment. The information on the website is in trend because content is produced by youthful users. Webmasters produce the content by catering to the users' interest and regulate the content in appropriate direction. Although the website has become commercial, the webmasters continued to filter advertising banners on the website to maintain the quality that suits the user community.

The study also finds that the website has performed a role as a public sphere by providing space for exchange and movement related to the nationwide university Admission system. The main factors leading to the movement are common encounter with the problem, Internet access and role of opinion leaders. Although the movement did not lead to policy action, the website can be said to provide space for awareness about youth rights.

Department Journalism and Information

Field of study Journalism

Academic year 2008

Student's signature.....*Narumon*.....

Advisor's signature.....*Pirongrong*.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิศร รอง รามสูต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ซึ่งท่านได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำและชี้แนะแนวทางในการค้นหาข้อมูล รองศาสตราจารย์รจิตต์ลักษณ์ แสงอุไร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ ขาวจิตร ที่กรุณามาเป็นกรรมการในการสอบและได้ช่วยเหลือให้คำแนะนำข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ในการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสามท่านด้วยความเคารพ รวมทั้งคณาจารย์จากภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ประสิทธิประสาทความรู้ให้กับผู้วิจัยได้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ด้านสื่อสารมวลชนและสามารถนำมาประกอบการทำวิทยานิพนธ์จนลุล่วงไปได้

ขอขอบพระคุณในความร่วมมืออันดีของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม อันได้แก่ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ คุณปกรณ์ สันติสุนทรกุล คุณวโรรส ใจจนะ และคุณสุธิตา บุญนาค ที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ และสมาชิกในเว็บไซต์เด็กดีทั้ง 30 คน ที่ให้ความร่วมมือและช่วยหาข้อมูลอันเป็นประโยชน์ จนทำให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อนๆ วารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อนๆศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ช่วยให้กำลังใจ ขอขอบคุณคุณสุรางคนางค์ พลนรัตน์ ที่ช่วยแก้ปัญหาในยามซับซ้อนจนผ่านพ้นอุปสรรคไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณคุณธัญนา เลิศดี ที่ช่วยพิมพ์วิทยานิพนธ์ในเวลาที่คุณวิจัยติดภารกิจสำคัญ และคุณวิพุธ เอกรัตน์ที่หมั่นสอบถามความคืบหน้าของงาน จนทำให้ผู้วิจัยมีความกระตือรือร้นในการทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบุคคลสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตคือคุณพ่อคุณแม่ ที่สนับสนุนให้ผู้วิจัยสามารถฟันฝ่าอุปสรรคจนสำเร็จการศึกษาด้วยดี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ

บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
	ปัญหาวิจัย.....	5
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
	นิยามศัพท์.....	6
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
	แนวคิดเรื่องเยาวชนกับการผลิตสื่อเว็บไซต์.....	8
	แนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชน.....	13
	แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์.....	15
	แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์.....	16
	แนวคิดเรื่องการทำกับดักแลเนื้อหา.....	21
	แนวคิดเรื่องการจัดระเบียบชุมชนออนไลน์.....	23
	แนวคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์เยาวชน.....	26
	แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะ.....	33
	แนวคิดเรื่องการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่.....	36
	แนวคิดเรื่องกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร.....	38
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45

บทที่	หน้า
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล.....	50
4 ผลการวิจัย.....	52
พัฒนาการของเว็บไซต์.....	52
การกำกับดูแลเนื้อหา.....	108
การจัดระเบียบชุมชน.....	114
ลักษณะตัวตนของเยาวชน.....	119
ลักษณะพื้นที่สาธารณะ.....	139
ลักษณะเครือข่ายของเยาวชน.....	157
5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะการวิจัย.....	172
สรุป.....	172
อภิปรายผล.....	181
ข้อเสนอแนะ.....	190
รายการอ้างอิง.....	191
ภาคผนวก	196
ภาคผนวก ก.....	197
ภาคผนวก ข.....	204
ภาคผนวก ค.....	209
ภาคผนวก ง.....	216
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	230

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1	แสดงการจัดอันดับของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม..... 4
ตารางที่ 4.1	แสดงหน้าที่ของทีมงานหลัก..... 56
ตารางที่ 4.2	แสดงหน้าที่ของทีมงานร่วม..... 57
ตารางที่ 4.3	แสดงระดับสถานะหรือระดับดาวและสิทธิพิเศษที่ได้รับ.....80
ตารางที่ 4.4	แสดงการทำกิจกรรมในเว็บไซต์เพื่อเปลี่ยนแปลงคะแนนสะสม..... 81
ตารางที่ 4.5	แสดงผลสรุปเนื้อหาในเว็บไซต์..... 85
ตารางที่ 4.6	แสดงหัวข้อกระทู้การเมืองโดยเรียงลำดับเหตุการณ์ที่คัดมาจากข้อความที่มีผู้ตอบมาก..... 142
ตารางที่ 4.7	แสดงหัวข้อกระทู้ทางสังคม โดยเรียงลำดับจากจำนวนข้อความที่ตอบมากที่สุด 10 อันดับแรก..... 145
ตารางที่ 4.8	เปรียบเทียบองค์ประกอบการรับบุคคลเข้าศึกษาในระบบเอ็นทรานซ์และระบบแอดมิชชัน..148
ตารางที่ 4.9	แสดงหัวข้อกระทู้การศึกษาโดยเรียงลำดับเหตุการณ์และจำนวนข้อความที่ตอบมากที่สุด 10 อันดับแรก..... 150
ตารางที่ 5.1	สรุปพัฒนาการด้านเนื้อหาและรูปแบบเว็บไซต์..... 173
ตารางที่ 5.2	สรุปลักษณะตัวตนของเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม.....177
ตารางที่ 5.3	สรุปลักษณะพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม.....178
ตารางที่ 5.4	สรุปลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม.....179

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 2.1	แสดงพื้นที่สาธารณะของฮาเบอร์มาลีในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ในยุโรป..... 34
ภาพที่ 2.2	แสดงเครื่องข่ายการสื่อสารแบบตัววาง..... 43
ภาพที่ 2.3	แสดงเครื่องข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ..... 43
ภาพที่ 2.4	แสดงเครื่องข่ายการสื่อสารแบบลูกโซ่..... 44
ภาพที่ 2.5	แสดงเครื่องข่ายการสื่อสารแบบวงกลม..... 44
ภาพที่ 2.6	แสดงเครื่องข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง..... 44
ภาพที่ 4.1	แสดงแผนผังลักษณะการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบของทีมงาน..... 58
ภาพที่ 4.2	แผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้งาน จำนวนบทความและจำนวนกระทู้ในช่วงเริ่มสร้าง..... 67
ภาพที่ 4.3	แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2543 เวอร์ชัน 3..... 70
ภาพที่ 4.4	แสดงหัวข้อในกระดานสนทนา ปี พ.ศ. 2544..... 71
ภาพที่ 4.5	แผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้งาน จำนวนบทความและจำนวนกระทู้ในช่วงพัฒนา..... 72
ภาพที่ 4.6	หน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2547 เวอร์ชัน 6..... 75
ภาพที่ 4.7	แผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้งาน จำนวนบทความและจำนวนกระทู้ในช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้งาน..... 76
ภาพที่ 4.8	แสดงตัวอย่างบล็อกภายใต้ชื่อสมาชิก..... 78
ภาพที่ 4.9	แสดงถึงความเป็นชุมชนในบล็อกภายใต้..... 79
ภาพที่ 4.10	แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2550 เวอร์ชัน 8..... 84
ภาพที่ 4.11	เนื้อหาที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ที่สังคมให้ความสนใจ..... 87
ภาพที่ 4.12	เนื้อหาที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ที่มีประโยชน์ต่อเยาวชน..... 88
ภาพที่ 4.13	เนื้อหาที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ที่กล่าวถึงกันมากบนกระดานสนทนา..... 89
ภาพที่ 4.14	โฆษณาภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท..... 92
ภาพที่ 4.15	โฆษณา 12 Plus การประกวดร้องเพลงเต้นรำของเยาวชน..... 93
ภาพที่ 4.16	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 1..... 95
ภาพที่ 4.17	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 2..... 95
ภาพที่ 4.18	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 3..... 95
ภาพที่ 4.19	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 4..... 96
ภาพที่ 4.20	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 5..... 97
ภาพที่ 4.21	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 6..... 98

ภาพประกอบ

หน้า

ภาพที่ 4.22	รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 7.....	98
ภาพที่ 4.23	แสดงการใส่คำค้นหาเนื้อหาในเว็บไซต์.....	102
ภาพที่ 4.24	แสดงการแจ้งลบกระทู้โดยสมาชิกเว็บไซต์เว็บไซต์.....	113
ภาพที่ 4.25	แสดงการแจ้งลบกระทู้โดยผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิก.....	113
ภาพที่ 4.26	ภาพแบนเนอร์รณรงค์การสร้างสรรคืบความด้วยตนเอง.....	113
ภาพที่ 4.27	การลงทะเบียนสมัครสมาชิกเว็บไซต์.....	115
ภาพที่ 4.28	เยาวชนชายของแบกะดิน.....	126
ภาพที่ 4.29	ตัวอย่างการแต่งกายแบบสมัยนิยม.....	127
ภาพที่ 4.30	ตัวอย่างการแต่งกายแบบเด็กแนว.....	128
ภาพที่ 4.31	ตัวอย่างการแต่งกายแบบพังค์.....	129
ภาพที่ 4.32	ตัวอย่างการแต่งกายแบบคอสเพลย์.....	129
ภาพที่ 4.33	การประดิษฐ์ข้าวของเครื่องใช้หรือเครื่องประดับด้วยตนเอง.....	130
ภาพที่ 4.34	การคาดผมแบบแพชั่น.....	130
ภาพที่ 4.35	การผูกเชือกรองเท้าแบบแนว.....	130
ภาพที่ 4.36	การทำหน้าแบบแอ็บแบ๊วคือการทำตาโต แก้มป่อง ปากเล็ก.....	131
ภาพที่ 4.37	การแต่งหน้าแบบใสๆ และการนิยมการจัดฟัน.....	131
ภาพที่ 4.38	แสดงการสนทนาบนกระดานสนทนานำไปสู่การรวมตัวและจัดตั้งผู้นำของกลุ่มนักเรียน ระดับชั้นม.6.....	160
ภาพที่ 4.39	แสดงการสนทนาบนกระดานสนทนานำไปสู่การรวมตัวและจัดตั้งผู้นำของกลุ่มเด็กซิด.....	162
ภาพที่ 4.40	แสดงการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มต่างๆของกลุ่มเยาวชนชั้นม.6.....	165
ภาพที่ 4.41	แสดงการติดต่อสื่อสารของกลุ่มที่ดำเนินการเคลื่อนไหวของกลุ่มเด็กซิด.....	168
ภาพที่ 5.1	แบบจำลองเครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง.....	188
ภาพที่ 5.2	แบบจำลองเครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ.....	189

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่พัฒนากันหลากหลายรูปแบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีการใช้งานครอบคลุมพื้นที่และมีจำนวนคนใช้งานมากที่สุด รวมทั้งมีอัตราการเจริญเติบโตสูงสุดคือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าอินเทอร์เน็ต

การเกิดขึ้นของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไม่ใช่เพียงการมีคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงต่อกันแต่หมายถึงการเกิดขึ้นของเครือข่ายทางสังคมด้วย (Garton, et al., 1997) เครือข่ายทางสังคม หมายถึงการเชื่อมโยงกันของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ในลักษณะความสัมพันธ์ต่างๆ (Calhoun, et al., 1994) ซึ่งมีทั้งในลักษณะเพื่อนร่วมงาน หรือบุคคลในครอบครัว รวมทั้งในลักษณะเป็นชุมชน (พีระ ลีวลม, 2542: 1)

ชุมชนที่วานี้แตกต่างจากโครงสร้างแบบเดิมๆ ที่นักวิชาการและผู้คนคุ้นเคยกัน นั่นคือ ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (common location) แต่เกิดจากการมีความสนใจร่วม (common interest) กัน โดยมีสมาชิกที่มีความแตกต่างหลากหลายทั้งเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรมจากทั่วทุกมุมโลก หรืออาจกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นชุมชนโลกแห่งใหม่ที่สมาชิกสามารถทำการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแสดงออกหรือดำเนินกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ

ลักษณะของชุมชนรูปแบบใหม่นี้จึงเกิดจากรูปแบบความสัมพันธ์แบบมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง คือเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ โดยผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตของคอมพิวเตอร์ และเป็นการสื่อสารข้อความโดยพิมพ์ผ่านแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ ข้อความเหล่านั้นจะปรากฏให้เห็นทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ของทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร เมื่อเกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนกัน ความเป็นชุมชนจึงเกิดขึ้น

นั่นคือ เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์สามารถเข้ามารับข้อมูลข่าวสารต่างๆ และได้ตอบกับเว็บไซต์ หรือผู้ใช้รายอื่นๆ ผ่านทางการเข้าชมเว็บไซต์ โดยการส่งข้อความผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การสนทนาออนไลน์ โปรแกรมแชท (chat) การแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด (webboard) ฯลฯ จะเกิดการรวมตัวรวมกลุ่มกันขึ้นผ่านการติดต่อสื่อสารในอินเทอร์เน็ตทำให้เว็บไซต์แต่ละเว็บไซต์ได้กลายสภาพเป็นชุมชนย่อยๆ (community) บนโลกอินเทอร์เน็ตไปโดยปริยาย เพราะผู้ใช้หลายรายได้รับข้อมูลเหมือนกัน และสามารถพูดคุย หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ผ่านเว็บไซต์นั้นๆ ได้เสมือนกับการใช้ชีวิตในชุมชนจริงๆ ที่สมาชิกแต่ละคนมีการสื่อสารกันตลอดเวลา

สิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ตามมาจากการใช้งานสื่อประเภทนี้คือ การปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวระหว่างผู้ใช้ ไม่ใช่เพียงการจับกลุ่มคุยโต้ตอบกันในสื่อเท่านั้น แต่ทำให้เกิดการรวมตัวกันขึ้นจริงและเกิดเป็นกิจกรรมที่กระทำร่วมกันจริงๆ ตามมาด้วย ดังเห็นเป็นตัวอย่างที่เกิดขึ้นใน www.pantip.com ที่เรียกตัวเองเป็นชุมชนไซเบอร์ (Cyber community) สื่อสารกันด้วยระบบ BBS หรือกระดานข่าวสาธารณะ จนเกิดกลุ่มต่างๆ เพื่อร่วมกันทำกิจกรรมตามที่แต่ละคนสนใจ นั่นหมายความว่า กิจกรรมร่วมกันของกลุ่มหรือชุมชนอาจอยู่ในขอบเขตของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต และ/หรือเกิดการพัฒนาเป็นการร่วมกันดำเนินกิจกรรมสาธารณะในทางกายภาพก็ได้

จากการศึกษาของพีระ ลีวลม (2542) พบว่าชุมชนไซเบอร์ในปัจจุบันกำลังมีสถานภาพเป็นที่น่าสนใจ และได้รับการยอมรับมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะมีการเกิดขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึงการเกิดขึ้นของเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมในลักษณะใหม่ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นความสัมพันธ์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังเป็นความสัมพันธ์ที่พัฒนาเป็นการร่วมกิจกรรมนอกเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และพัฒนาเป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการที่จะส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจกันในกิจกรรมที่เป็นผลประโยชน์ต่อส่วนรวมด้วย

ขณะเดียวกัน การปฏิสัมพันธ์ลักษณะดังกล่าวอาจเป็นตัวแปรให้เกิดปัญหาต่างๆ ได้ เช่น การใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด ดังที่เราได้เห็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์เกี่ยวกับ การให้ความไว้วางใจต่อบุคคลแปลกหน้า ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร อันนำไปสู่การพบปะพูดคุยในชีวิตประจำวัน ซึ่งบางกรณีก่อให้เกิดการหลอกลวงทั้งชีวิตและทรัพย์สินของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต

นอกจากปัญหาข้างต้นแล้ว การปฏิสัมพันธ์ในลักษณะของการแสดงความคิดเห็นผ่านทางกระดานสนทนา ก็อาจก่อปัญหาได้เช่นกัน เนื่องจากการแสดงความคิดเห็นในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นการแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจึงแสดงได้ทั้งความคิดเห็นและแสดงอารมณ์ได้อย่างเต็มที่

ผู้ผลิตเว็บไซต์ต่างๆ จึงมีการตั้งกฎ กติกา เพื่อให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสื่อสารกันด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ใน www.pantip.com ที่มีกฎระเบียบ โดยให้สมาชิกในชุมชนเป็นคนช่วยดูแล ตรวจสอบ และตรวจสอบความเหมาะสมกันเอง

ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้น เยาวชนเป็นผู้มีส่วนร่วมอย่างมาก จากการสำรวจของบริษัท Pew Internet & American Life Project ปี 2006 ซึ่งจัดทำรายงานที่แจ้งถึงการเข้าใช้บริการทางเว็บไซต์ของเยาวชนอเมริกันระบุว่า 87 เปอร์เซ็นต์ของเยาวชนที่มีอายุ 12 ถึง 17 ปี เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด (<http://www.pewinternet.org/SocialNetworkingandTeens>)

นอกจากนี้ยังมีการสำรวจของ บริษัท Kaiser Family Foundation ปี 2545 พบว่ากิจกรรมของเยาวชนในการใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือการใช้เพื่อสังสรรค์ในเครือข่ายทางสังคม ซึ่งพบว่าเพิ่มขึ้นเกือบสามเท่านับแต่ปี 2543 เวลาเฉลี่ยจากการสำรวจอยู่ที่ประมาณ 2 ชั่วโมง 24 นาที (สังคมนออนไลน์ กับชีวิตจริงที่แยกกันไม่ออก, 2549: 94)

เยาวชนอเมริกันใช้สังคมเน็ตเวิร์กเป็นสื่อกลางในการสื่อสารของพวกเขามากขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เยาวชนเหล่านี้นิยมเข้าไปปฏิสัมพันธ์กันมากจนเกิดเป็นชุมชนของพวกเขาคือ เว็บไซต์ Buzz-Oven.com เยาวชนเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อใช้เป็นเส้นทางสู่การแสดงตัวตนทางสังคมของพวกเขา โดยเว็บไซต์นี้จะมีบริการแหล่งรวมเพลงที่ทันสมัย นอกจากนี้เป็นแหล่งชุมชนของบุคคลที่ชื่นชอบเพลงแล้ว การพูดคุยปฏิสัมพันธ์ในเว็บไต์ยังมีลักษณะของการเก้อกฏ ช่วยเหลือกันด้วย เช่น มีคนช่วยปลดบล็อกลูกเมื่อยามเกิดปัญหา มีคนช่วยให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆ เป็นต้น (สังคมนออนไลน์ กับชีวิตจริงที่แยกกันไม่ออก, อ้างแล้ว)

ชุมชนออนไลน์ที่โดดเด่นอีกสังคมหนึ่ง ได้แก่ MySpace.com ซึ่งมีสมาชิกเพิ่มขึ้นเกือบสี่เท่าเฉพาะภายในเดือนมกราคม ปี 2006 โดยมียอดสมาชิกรวมแล้วถึง 40 ล้านคน เยาวชนต่างเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์นี้อย่างมาก จนกระทั่งเว็บไซต์นี้มี เพจฮิต (Page Hit คะแนนนิยมของเว็บเพจ) ขึ้นมาอยู่ในอันดับที่ 15 ในบรรดาเว็บไซต์ของสหรัฐอเมริกาทั้งหมด เมื่อเดือนตุลาคม ปี 2005 (อ้างจากข้อมูลของ Nielsen/NetRatings) นอกจากนี้เยาวชนอีกเป็นล้านๆ คน ยังชอบเข้าไปใช้บริการในเครือข่าย(web link)อื่นๆอีกเช่น Facebook.com ซึ่งจะเชื่อมโยงเยาวชนที่อยู่ในระดับอุดมศึกษา และเว็บไซต์ Xanga.com ซึ่งเป็นแหล่งรวมบล็อกของเยาวชนที่เขียนขึ้นเพื่อสื่อสารกัน (สังคมนออนไลน์ กับชีวิตจริงที่แยกกันไม่ออก, อ้างแล้ว)

สำหรับประเทศไทย มีเยาวชนจำนวนมากเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเช่นกัน เห็นได้จากปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่า นับตั้งแต่พ.ศ. 2530 หลังจากอินเทอร์เน็ตได้เข้าสู่สังคมไทย จากการใช้งานเฉพาะในแวดวงสถาบันการศึกษาจนแพร่หลายออกสู่สังคมในระดับกว้าง การยอมรับนวัตกรรมใหม่นี้มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นทุกปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มคนรุ่นใหม่ ได้แก่นักเรียน นักศึกษา เนื่องด้วยคนในวัยนี้เป็นวัยที่สามารถยอมรับนวัตกรรมใหม่ได้ง่ายกว่าคนในวัยอื่น ๆ เห็นได้จากสถิติการใช้งานพบว่ากลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 60% มีอายุระหว่าง 12-25 ปี (อ้างจาก ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ : 2548) จากสถิติการใช้งาน จึงกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตกลายเป็นอีกสังคมหนึ่งของเยาวชนไทย

น.พ.กฤษฏา เรื่องอารีรักษ์ รองผู้จัดการ สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) กล่าวว่า ขณะนี้สื่อทางอินเทอร์เน็ตได้เริ่มมีบทบาทต่อเยาวชนไทยเป็นอย่างยิ่ง โดยเป็นผลจากขยายตัวการใช้งาน ซึ่งเรื่องดังกล่าวนี้เป็นผลดีในด้านการชิวัด แต่ในอีกมุมหนึ่ง ยังมีปัญหาอย่างยิ่งในสังคมไทย ที่เยาวชนมีการนำไปใช้งานในเชิงไม่สร้างสรรค์ ด้วยการเข้าใช้งานอ่านเนื้อหาด้านเพศ หรือ ดูเนื้อหาลามกอนาจาร มากกว่าการเข้าใช้งานเพื่อการเรียนรู้ โดยข้อมูลจากผลสำรวจได้พบว่า มีการดูสื่อลามกผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวน 45% (<http://www.thaihealth.or.th>/โลกไซเบอร์ไทยนำเป็นห่วง สถิติวิจัยดูหวิวผ่านเน็ตพุ่ง)

ถึงแม้จากผลการสำรวจพบว่าเยาวชนเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่มีคุณภาพ ใช้งานในเชิงไม่สร้างสรรค์ แต่อีกด้านหนึ่งก็พบว่าเยาวชนได้เข้าไปใช้เว็บไซต์ในเชิงสร้างสรรค์และสร้างชุมชนการใช้งานด้วย

หนึ่งในชุมชนที่มีลักษณะดังกล่าวคือ ชุมชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม(www.dek-d.com) เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ที่ผลิตโดยเยาวชน ดำเนินการมา 7 ปี จนถึงปัจจุบันมีสมาชิกจำนวนประมาณ 50,000 กว่าคน ที่สำคัญติดอันดับต้นๆของเว็บไซต์ การศึกษาและบันเทิงที่มีผู้เข้าใช้บริการมาก ดังข้อมูลในตารางที่ 1.1

ปีพุทธศักราช	อันดับของ www.dek-d.com
2003	17
2004	9
2005	8
2006	7

ตารางที่ 1.1 อ้างจาก สถิตเว็บไซต์ไทย Top 100 of the year : Truehits.net

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีเยาวชนจำนวนมากเข้ามาใช้บริการและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เว็บไซต์คนอื่นๆ จนเกิดการสร้างมิตรภาพ และความผูกพันในเว็บไซต์ เกิดเป็นชุมชนหนึ่งในอินเทอร์เน็ต ที่นำพาเยาวชนไปสู่สาระความรู้และ ความบันเทิง อันมาจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และการพูดคุย ผ่านทางบริการกระดานสนทนาหรือเว็บบอร์ดซึ่งทำให้เห็นถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์กันอย่างชัดเจน เช่น การให้คำแนะนำ ปรีกษา ปัญหาต่าง ๆ อาทิ ปัญหาเรื่องเพื่อน เรื่องความรัก ปัญหาเรื่องการเรียน หรือแม้กระทั่งการเข้ามาแสดงความคิดเห็นในเรื่องสาธารณะ เช่น เรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่ใช้ระบบใหม่ คือ การทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน หรือ O-NET และผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นสูง หรือ A-NET ที่เยาวชนได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน นอกจากนี้จะมีพื้นที่ให้เยาวชนเข้ามาแสดงความคิดเห็นแล้ว ในเว็บไซต์ยังมีพื้นที่ให้เยาวชนเข้ามาแสดงความสามารถหรือแสดงความเป็นตัวตนของเขาด้วย คือมีพื้นที่สำหรับเยาวชนที่ชอบการเขียน เข้ามาแสดงผลงานการเขียนของตนได้ ที่สำคัญพบว่า มีผลงานจำนวนไม่น้อยที่ได้รับการตีพิมพ์จนมีชื่อเสียง

เว็บไซต์นี้จึงเป็นเสมือนพื้นที่ให้เยาวชนไทยนำเสนอตัวตนเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนได้มากขึ้น เยาวชนได้มีโอกาสสวมตัวในการแสดงความคิดเห็น สะท้อนปัญหาหรือเรื่องราวเชิงวิเคราะห์ วิจัย เรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ด้วยลักษณะดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงพัฒนาการ การกำกับดูแลและการจัดระเบียบชุมชนตลอดจนศึกษาถึงการสะท้อนตัวตนหรืออัตลักษณ์ของเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม และต้องการประเมินว่าการแสดงความคิดเห็นของเยาวชนผ่านทางกระดานข่าวในเว็บไซต์นั้นมีลักษณะของพื้นที่สาธารณะหรือไม่ เนื่องจากมีงานวิจัยได้กล่าวถึงการใช้พื้นที่สาธารณะหลายงานวิจัยแต่พบว่า การใช้พื้นที่สาธารณะในสื่อ

อินเทอร์เน็ตยังไม่สามารถก่อให้เกิดบรรยากาศของการแสดงความคิดเห็นจนเกิดเป็นข้อสรุปที่ทำให้เกิดพลังในการต่อสู้มากนัก

งานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาเรื่องพื้นที่สาธารณะของเยาวชนด้วยว่าเกิดขึ้นหรือไม่ และจะเกิดขึ้นในลักษณะใดบ้าง เนื่องจากการแสดงออกของเยาวชนต่อปัญหา หรือประเด็นข่าวในสังคมนับว่าเป็นการแสดงความคิดเห็นผ่านพื้นที่สาธารณะอย่างหนึ่ง โดยปกติเยาวชนถือว่าเป็นผู้รับสารที่ได้รับผลกระทบจากสื่อมากที่สุด เนื่องจากยังมีความอ่อนแอ และมีวุฒิภาวะไม่สูงนัก การสร้างพื้นที่สาธารณะของเยาวชนจึงเป็นเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจว่าเยาวชนได้สร้างหรือได้ใช้พื้นที่สาธารณะอย่างไร ประเด็นปัญหาที่เยาวชนแสดงความคิดเห็นนำไปสู่การขับเคลื่อนทางสังคมบ้างหรือไม่

การศึกษาชุมชนดังกล่าว จะช่วยให้เห็นรูปแบบของชุมชนเยาวชน โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมโยงเครือข่ายของผู้คนเข้าด้วยกัน ด้วยความที่มีวัตถุประสงค์และความสนใจร่วมกัน หรือเป็นศูนย์การสื่อสารที่ทำให้ผู้คนที่ผ่านเข้ามาในเครือข่ายได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ร่วมกัน ซึ่งหากมีวัตถุประสงค์และความสนใจร่วมกันมากขึ้น จะนำไปสู่การประสานงานและการทำกิจกรรมร่วมกัน

ปัญหานำวิจัย

1. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีพัฒนาการอย่างไร
2. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการกำกับดูแลเนื้อหาอย่างไร
3. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการจัดระเบียบชุมชนอย่างไร
4. เนื้อหาและการสื่อสารแลกเปลี่ยนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมสะท้อนตัวตนของเยาวชนอย่างไร
5. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะให้กลุ่มเยาวชนหรือไม่ อย่างไร
6. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการสร้างเครือข่ายเยาวชนอย่างไร

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. พัฒนาการองค์ความรู้ในการผลิตและสร้างพื้นที่สาธารณะบนสื่ออินเทอร์เน็ตโดยมีเยาวชนเป็นผู้ขับเคลื่อน
2. เพื่อถอดบทเรียนการใช้เว็บไซต์ของเยาวชนในฐานะที่เป็นผู้ผลิต เพื่อนำไปสู่การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ที่ผลิตโดยเยาวชนต่อไป
3. เพื่อเห็นช่องทางในการกระตุ้น ส่งเสริมให้เยาวชนในชุมชนริเริ่มกิจกรรมต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาของตนเอง
4. เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบและเนื้อหาของเว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพตรงความต้องการของเยาวชน

นิยามศัพท์

เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง ๑๕ - ๒๕ ปี ซึ่งเป็นความหมายสากล (อ้างอิงจากองค์การสหประชาชาติ) งานวิจัยนี้หมายถึงกลุ่มเยาวชนที่ผลิตเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมและกลุ่มเยาวชนที่เป็นสมาชิกในชุมชนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

พัฒนาการของเว็บไซต์ หมายถึง การศึกษากระบวนการเปลี่ยนแปลงด้านวัตถุประสงค์ บุคลากร เงินทุน ลักษณะการทำงาน การจัดการ การจัดกิจกรรม ปัญหาที่ประสบ ตั้งแต่เผยแพร่เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต จนถึงปัจจุบัน

ชุมชนออนไลน์ หมายถึง การรวมกลุ่มที่เกิดขึ้นในระบบอินเทอร์เน็ต เป็นลักษณะของชุมชนที่รวมกลุ่มทางความคิดโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในอินเทอร์เน็ต และ/หรือเกิดการพัฒนาเป็นการร่วมกันดำเนินกิจกรรมสาธารณะในทางกายภาพก็ได้

การกำกับดูแลเนื้อหา หมายถึง วิธีการกลั่นกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผ่านกลไกต่างๆ เช่น กฎ กติกา มารยาท การใช้โปรแกรมในการกลั่นกรอง และการมีมาตรการหรือบทลงโทษสำหรับผู้กระทำ ความผิดบนเว็บไซต์

การจัดระเบียบชุมชน หมายถึง วิธีการควบคุมผู้ใช้เว็บไซต์ให้อยู่ในสังคมบนอินเทอร์เน็ต เป็นไปอย่างมีระเบียบเรียบร้อย ผ่านกฎ กติกา มารยาทของเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังหมายถึงวิธีการควบคุมการจัดการดูแลระหว่างสมาชิกผู้ใช้เว็บไซต์ด้วยกันเองด้วย

การสะท้อนตัวตน หมายถึง การสะท้อนคุณลักษณะความเป็นตัวเองของเยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์ ที่ปรากฏผ่านทางเนื้อหาในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่การสื่อสารที่เปิดกว้างให้ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ได้อย่างเสรีและเสมอภาค โดยปราศจากการถูกควบคุมจากอำนาจรัฐหรือสถาบันทางสังคมหรือเพื่อก่อให้เกิดข้อสรุปร่วมอันจะนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ทางนโยบายสาธารณะหรือความเคลื่อนไหวทางสังคม

การสร้างเครือข่าย หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในเว็บไซต์ ในรูปแบบของการติดต่อประสานงาน แลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน และสามารถติดต่อกันได้เมื่อเกิดปัญหาหรือต้องการความร่วมมือ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com มีทฤษฎี แนวคิดและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- แนวคิดเรื่องเยาวชนกับการผลิตสื่อเว็บไซต์
- แนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชน
- แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
- แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์
- แนวคิดเรื่องการทำกับดักเนื้อหา
- แนวคิดเรื่องการจัดระเบียบชุมชนออนไลน์
- แนวคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์เยาวชน
- แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะ
- แนวคิดเรื่องการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่
- แนวคิดเรื่องเครือข่ายการสื่อสาร

แนวคิดเรื่องเยาวชนกับการผลิตเว็บไซต์

การมาของวัฒนธรรมสื่อดิจิทัล ทำให้หลายฝ่ายคิดไปว่าสื่อใหม่จะเป็นผลดีมหาศาลในแง่ของการเรียนรู้ ขณะเดียวกัน ก็กังวลกันว่าจะทำให้เกิดผลร้ายด้วย แต่อย่างไรก็ตามได้มีมุมมองเกี่ยวกับความเป็นอุดมคติทางด้านการเรียนรู้ไว้มากมาย เช่น Seymour Papert (1993: 76) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์นำมาซึ่งการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยจะกำจัดทางด้านเวลาดังเช่นสิ่งพิมพ์และโทรทัศน์ เยาวชนจะได้รับประโยชน์จากสื่อใหม่นี้มากกว่าสื่อแบบเดิม เช่น ทำให้เยาวชนมีความคิดสร้างสรรค์ และเกิดความปรารถนาที่จะเรียนรู้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเคยถูกกีดขวางจากสื่อแบบเก่า นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังทำให้เยาวชนได้มีโอกาสทางด้านการสื่อสารกับบุคคลอื่น โดยเฉพาะเรื่องของการมีส่วนร่วมในสังคม

Jon Katz (1996: 76) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตทำให้เยาวชนมีอิสระ มีสิทธิเสรีภาพ นั่นคือเยาวชนมีโอกาสหลีกเลี่ยงจากการควบคุมของผู้ใหญ่ และสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนเองด้วย.

Don Tapscott (1997: 81) กล่าวว่า เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้เยาวชนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เกิดก่อจินตนาการ ปลุกฝังความเป็นประชาธิปไตย มีความรับผิดชอบต่อสังคม และที่สำคัญเยาวชน

สามารถมีบทบาทเป็นผู้ปลุกกระแสสังคมให้มีความตื่นตัวได้ นอกจากนี้เยาวชนจะมีความฉลาดปราดเปรื่องเมื่อได้สัมพันธ์กับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

จะเห็นได้ว่า เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนั้น ได้สร้างโอกาสใหม่ๆทางการสื่อสาร(Communication) การปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) และการมีโอกาสแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อ นั่นคือเทคโนโลยีนี้ทำให้เยาวชนไม่ได้มีฐานะเป็นเพียงแค่ผู้บริโภค(consumer) สื่อเพียงอย่างเดียว แต่ยังเปิดโอกาสให้เยาวชนมีฐานะเป็นผู้ผลิต (producer) เนื้อหาสื่ออย่างด้วย เช่น สามารถทำภาพยนตร์ ตัดต่อด้วยตนเอง สามารถตกแต่งรูปภาพ แต่งเพลงได้อย่างมืออาชีพ ทำโฮมเพจส่วนตัว และเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตได้ เป็นต้น

ถึงแม้จะมีการสำรวจพบว่าการกิจกรรมการทำเว็บไซต์ของเยาวชนยังพบในสัดส่วนที่น้อย คือมีเพียง 1.8 % เมื่อเทียบกับกิจกรรมอื่นที่เยาวชนทำบนอินเทอร์เน็ต (อ้างอิงจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำรวจเมื่อเดือนกันยายน-พฤศจิกายน 2548) แต่ก็ถือได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการสร้างโอกาสให้เยาวชนเข้ามาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาได้เองมากขึ้นกว่าแต่ก่อนมาก การที่เยาวชนมีโอกาสดังกล่าวเป็นเรื่องที่สำคัญมากเพราะจะทำให้เยาวชนกลายเป็นผู้เรียนรู้แบบกระตือรือร้น (active)

การผลิตเนื้อหาบนเว็บไซต์ มีความสะดวก รวดเร็ว และมีค่าใช้จ่ายน้อยในการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นช่องทางในการสื่อสารและที่สำคัญด้วยศักยภาพของสื่ออินเทอร์เน็ตที่สามารถทะลุทะลวงทางด้านระยะทางและมิติเวลา จึงทำให้เยาวชนเข้ามาเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์ที่ง่ายขึ้นถ้าเปรียบเทียบกับสื่อแบบเดิม

ด้วยคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มหาศาลให้เป็นกลุ่มและเชื่อมโยงถึงกันได้ ทั้งแบบข้อความธรรมดาหรือมัลติมีเดีย เยาวชนจึงสามารถสร้างเว็บไซต์ของตัวเองเพื่อเปิดโอกาสให้เนื้อหาหรือเรื่องราวของตนแพร่หลายไปสู่กลุ่มบุคคลในสังคมหรือใช้เว็บไซต์เพื่อเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมนั้นๆ

เว็บไซต์ที่ผลิตโดยเยาวชนที่นำเสนอเนื้อหาของตนขึ้นเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีวัตถุประสงค์แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นในเชิงพาณิชย์ ให้สาระความรู้การรายงานข่าวสารต่างๆ รวมไปถึงการสร้างชุมชนที่มีลักษณะของความเป็นอัตลักษณ์เดียวกัน และบางคนก็เข้ามาเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์เพื่อค้นหาและเปิดเผยตัวตนของตนเองเช่นกัน (Abbott, 1999)

เยาวชนในโลกออนไลน์ ณ ปัจจุบันนี้ จึงเป็นทั้งผู้ผลิตเนื้อหา และผู้บริโภคเนื้อหาได้ตามความต้องการของตัวเองเพราะช่องทางการเผยแพร่เนื้อหาที่มีความง่ายในการจัดการ ที่สำคัญมีอุปกรณ์ (tool) หรือโปรแกรมที่ใช้งานง่ายช่วยในการผลิตสื่อเว็บไซต์ซึ่งต่างจากสื่อเดิมตรงที่ว่าถูกจำกัดโดยผู้มีความรู้เฉพาะทาง(Professional) ที่มีสิทธิ์เป็นผู้ผลิตเนื้อหาฝ่ายเดียว (Lenhart and Madden, 2005 อ้างถึงใน Abbott, 1999: 110)

ในเรื่องอุปกรณ์(Tool) การผลิตเว็บไซต์โดยเยาวชนพบว่าใช้โปรแกรมต่างๆไป ไม่ซับซ้อน สำเร็จรูปเพียงเพื่อผลิตเนื้อหาตามที่ตนสนใจ มากกว่าที่จะพัฒนาทักษะในการใช้โปรแกรมที่ยากๆ (Lenhart and Madden, อ้างแล้ว)

กิจกรรมหลักๆที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเว็บไซต์โดยเยาวชน

กิจกรรมการเขียน (Writing)

การเขียนในที่นี้รวมทั้ง การเขียนอีเมล เขียนไดอารี่ เขียนบทกลอน แต่งนิยาย รวมถึงการออกแบบแมกกาซีน(Magazine) และการทำเว็บเพจ (web page) การเขียนผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ มีคุณลักษณะที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ คือ สามารถยืดหยุ่นได้ สามารถปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงได้ง่ายและมีทางเลือกมากมายไม่ว่าจะเป็นรูปแบบตัวอักษรที่มีหลากหลายแบบ มีฟังก์ชันต่างๆให้เขียนได้ตามใจต้องการ สื่อใหม่นี้ทำให้เยาวชนสามารถเขียนได้อย่างหลากหลายมากกว่าการเขียนด้วยปากกาหรือดินสอ ที่สำคัญทำให้เยาวชนมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบและอย่างมีกลยุทธ์ ทางด้านรูปแบบการคิด การเขียน การผลิตรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งสื่อรูปแบบเดิมนั้นได้จำกัดทักษะของเยาวชนอย่างมาก ทักษะการเขียนที่ทำได้ง่ายนี้ทำให้เยาวชนได้มีโอกาสผลิตเนื้อหาบนเว็บไซต์มากกว่าเป็นผู้ผลิตเนื้อหาบนสื่อแบบเดิม (Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland R.,2003)

กิจกรรมการออกแบบ (Design)

นอกจากการเขียนแล้ว เยาวชนใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบ ตกแต่งสิ่งต่างๆ ถึงจะน้อยกว่ากิจกรรมการเขียนแต่กิจกรรมการออกแบบก็เป็นกิจกรรมที่นิยม การออกแบบบนคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องไม่ยุ่งยากและมีความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจาก มีอุปกรณ์หรือโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบมากมายที่สำคัญโปรแกรมเหล่านี้ส่วนใหญ่ใช้งานง่าย จึงไม่น่าแปลกใจว่าทำไมเยาวชนได้เข้ามามีบทบาทเป็นผู้ผลิตเนื้อหาบนเว็บไซต์มากขึ้น สิ่งเหล่านี้ยังทำให้เยาวชนเหมือนได้เข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ผ่านการใช้ทักษะการออกแบบผ่านคอมพิวเตอร์ เพราะอุปกรณ์หรือโปรแกรมการออกแบบสำเร็จรูป ค่อยๆกีดเซาะระหว่างความเป็น **มืออาชีพ** กับ **มือสมัครเล่น** อย่างแยกกันไม่ออก จะเห็นได้ว่ามีเยาวชนหลายคนออกแบบเว็บไซต์ได้เหมือนมืออาชีพทีเดียว ทั้งที่ยังเรียนอยู่เพียงชั้นมัธยม ดังคำกล่าวของ Again,Kress (1998) ว่า สื่อคอมพิวเตอร์นี้ ทำให้เยาวชนพัฒนาทักษะไปสู่การผลิตแบบ Multi-model คือ สามารถผลิตได้ทั้งภาพ เสียง ตัวอักษร การเคลื่อนไหวได้ ในคราวเดียวกัน (Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland R.,อ้างแล้ว)

สิ่งเหล่านี้ทำให้เยาวชนได้ก้าวเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่มากขึ้น ไม่ว่าจะมีความรู้แบบผู้ใหญ่ การทำกิจกรรมแบบผู้ใหญ่ และการเป็นผู้ผลิตแบบผู้ใหญ่ (Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland R.,อ้างแล้ว)

ตัวอย่างเช่น Devid ซึ่งเป็นเด็กอายุเพียง 14 ปี ได้ผลิตเว็บไซต์แมกกาซีนอย่างมีกระบวนการจนประสบความสำเร็จ เว็บไซต์ดังกล่าวมีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับวัยรุ่น และยังมีกรให้บริการอีเมลล์ การพูดคุยสนทนา(chat) รูปแบบการตกแต่งเว็บไซต์แมกกาซีนมีทั้งตัวอักษรและภาพ ที่ตกแต่งอย่างสวยงาม นอกจากนี้ก็มีการเผยแพร่แพร่เว็บไซต์โดยใช้แบนเนอร์โฆษณา จนประสบความสำเร็จ เดวิด เยาวชนผู้ผลิตเว็บไซต์กล่าวว่า เขาใช้ Software ในการผลิตไม่มาก เช่น Front page Express, Publisher, Outlook, Explorer, word, Encarta เป็นต้น ส่วนแหล่งข้อมูลหรือเนื้อหาในเว็บไซต์แมกกาซีนนี้ เนื้อหาหลักๆได้จาก เพื่อนๆ อาจารย์ และครอบครัว ส่วนการตกแต่งเขาเป็นผู้หารูปภาพและนำมาตกแต่งด้วยตนเองหรือบางครั้งได้มาจากเว็บไซต์ เขาเรียนรู้สิ่งต่างๆเหล่านี้ โดยขอคำแนะนำจากบิดา อาจารย์ที่โรงเรียนและหนังสือคู่มือแมกกาซีนที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (Abbott, 1999)

กิจกรรมการผลิตเว็บไซต์ของเยาวชนนั้น ขึ้นกับปัจจัยหลายอย่าง ปัจจัยสำคัญคือปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ในแง่การเข้าถึง ปัจจัยทางวัฒนธรรม และปัจจัยทางด้านสังคม จากการสำรวจข้างต้นที่พบว่าการออกแบบเว็บไซต์ยังมีระดับต่ำ อาจเป็นเพราะ การทำเว็บไซต์ต้องใช้ทักษะพอสมควรถึงแม้จะมีโปรแกรมที่ง่ายต่อการใช้แต่โดยพื้นฐานแล้วก็ต้องมีความรู้และ ความรักที่จะเรียนรู้โปรแกรมต่างๆ ด้วย(Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland R., อ้างแล้ว)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องเยาวชนกับการผลิตเว็บไซต์

Abbott (1999) ศึกษาเรื่อง Web publishing by young people พบว่า ลักษณะของเยาวชนที่ทำเว็บไซต์จะเป็นเยาวชนที่มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้เร็ว ในด้านทักษะ และมีความทะเยอทะยานอยากในการฝึกหัดความรู้สูงมากกว่าเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ทำกิจกรรมอื่นๆ

Miller & Slater (2000) ศึกษาเรื่อง The internet an ethnographic approach กล่าวถึงเยาวชนที่ผลิตเว็บไซต์ว่า เยาวชนกลุ่มดังกล่าวยังคงยึดถือและปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมนั้นๆ เยาวชนดังกล่าวไม่ได้ทำตัวแปลกแยกออกจากสังคม

Shade, L.E., Porter N. and Sanchez, W (2005) ศึกษาเรื่อง "You can see anything on the internet, You can do anything on the internet": Young Canadians Talk about the Internet ผลการศึกษาพบว่าเยาวชนที่ผลิตเว็บไซต์จะใช้ภาษา การออกแบบเว็บเพจที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของเขา. เรื่องของอัตลักษณ์เยาวชน เยาวชนจะแสดง, จำกัดความและสำรวจอัตลักษณ์ของตน ผ่านเนื้อหาและการออกแบบเว็บไซต์ เช่น อัตลักษณ์ทางเพศ อายุ และชั้นทางสังคม สอดคล้องกับ บทความที่เขียนโดย Pardue นักดนตรีอาชีพ เขาเสนอตัวตนหรืออัตลักษณ์ของเขาผ่านการออกแบบเว็บไซต์ การแสดงตัวตนหรืออัตลักษณ์ผ่านทางโลกออนไลน์บางครั้งมันสนับสนุนส่งเสริมอัตลักษณ์ในโลกชีวิตจริงด้วย

Abbott (2002) ศึกษาเรื่อง Some young male website owner เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาการเป็นเจ้าของเว็บไซต์โดยเยาวชน 3 คน โดยดูวัตถุประสงค์ของการเข้ามาเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์ ความสามารถทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ บริบททางสิ่งแวดล้อมของเยาวชนและลักษณะอัตลักษณ์ พบว่า

1. Terry มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ ใ้บุคคลอื่นที่มีความสนใจเช่นเดียวกับเขาเข้ามาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน พ่อของเขามีอิทธิพลในการให้เขาทำเว็บไซต์ เพราะพ่อทำงานด้านเทคโนโลยี Terry จึงมีความรู้ทางด้านการผลิตเว็บไซต์พอสมควร ลักษณะของ Terry เป็นเด็กมัธยมที่มีความสนุกสนาน ร่าเริง เหมือนเด็กทั่วไป
2. Gary มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานของตนเอง โดยไม่ถึงขั้นการสร้างชุมชน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้ามาดูผลงานในเว็บไซต์ มีความใฝ่รู้ทางด้านเทคโนโลยีด้วยตนเอง เว็บไซต์ของ Gary มีความชัดเจนในด้านการนำเสนออัตลักษณ์ของตนเองผ่านผลงานศิลปะของเขา ซึ่งในชีวิตจริงไม่ค่อยมีพื้นที่ให้เขาได้แสดงผลงานที่เขาสร้างสรรค์มากนัก
3. Jonathan มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคม เนื่องจากเห็นความไม่เท่าเทียมกันของสังคม เขาสร้างเว็บไซต์เป็นลักษณะของสื่อทางเลือก โดยลักษณะของ Jonathan มีลักษณะของความเป็นนักกิจกรรมชัดเจนทั้งในโลกออนไลน์และในโลกชีวิตจริง

จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการตอบปัญหาวิจัยว่าเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมซึ่งมีเยาวชนเป็นผู้ผลิตมีพัฒนาการอย่างไร

แนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชน

Amy Jo Kim (2004) (อ้างถึงใน กรรณิกา เชาววิวัฒน์กุล, 2549) กล่าวว่า การสร้างเว็บไซต์ที่จะประสบความสำเร็จ หรือได้รับการตอบรับจากผู้เข้าชม สิ่งแรกที่คุณออกแบบต้องคำนึงถึง คือ ความน่าสนใจของเว็บไซต์ และความสามารถของเว็บไซต์ในการดึงดูดให้ผู้เข้าชมกับมาเป็นสมาชิกกับทางเว็บไซต์ ทั้งนี้ในการสร้างเว็บไซต์ชุมชนนั้น มีขั้นตอนสำคัญ 9 ประการดังนี้

1. Define and articulate your purpose

การที่เว็บไซต์ชุมชน จะประสบความสำเร็จได้ ผู้ออกแบบจะต้องวางวัตถุประสงค์ในการทำเว็บไซต์ไว้อย่างชัดเจน เช่น ผู้ออกแบบต้องทราบว่า เหตุใดจึงต้องทำเว็บไซต์นี้ขึ้นมา หรือเว็บไซต์นั้นเหมาะสำหรับใคร เพราะเว็บไซต์ชุมชนจะได้รับความนิยม ก็ต่อเมื่อเว็บนั้นสามารถตอบสนองทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเศรษฐกิจของผู้เข้าชมเว็บ ดังนั้นการทราบวัตถุประสงค์ข้างต้น จะทำให้เป้าหมายในการออกแบบชัดเจน ดึงดูดใจผู้ชม และทำให้เว็บไซต์ในแต่ละส่วนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

2. Place : Bringing people together

ในเว็บไซต์ชุมชนจะรวมผู้คนจากกลุ่มเข้ามาอยู่รวมกันภายในเว็บ ซึ่งการดึงดูดให้ผู้ชมเข้ามารวมกันในเว็บไซต์สามารถทำได้โดยให้บริการที่หลากหลายเช่น มีห้องสนทนา Chat room มีบริการกระดานข่าว ฯลฯ โดยทั้งหมดต้องคำนึงถึงความต้องการ/ความสนใจของผู้ชมเป็นหลัก ทำให้อุบัติการณ์เว็บไซต์ชุมชนนี้จะขยายเครือข่ายกลุ่มผู้เข้าชมจากกลุ่มเล็กๆไปสู่ผู้ชมกลุ่มใหญ่ในที่สุด

3. Profiles : Getting to know your members

เว็บไซต์ชุมชนจะต้องมีการแสดงลักษณะตัวตนของสมาชิกอย่างชัดเจน และต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลสมาชิก วิธีการนี้จะทำให้เว็บมีจุดยืนโดดเด่นกว่าเว็บทั่วไป กล่าวคือ ข้อมูลสมาชิกจะสร้างความเชื่อใจให้เกิดขึ้นภายในเว็บไซต์ จะช่วยในการพัฒนาความสัมพันธ์ของสมาชิกให้มีความเชื่อใจกันมากยิ่งขึ้น

4. Roles : From Newcomer to Old timer

การทำให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์หน้าใหม่กลายเป็นคนสำคัญในเว็บ เช่น จากเดิมเขาแค่อาจเข้ามาเล่นเกมในเว็บไซต์ ผู้ทำเว็บต้องทำให้เขาเข้ามาเล่นเกมทุกวัน โดยอาจจัดเป็นการแข่งขัน เพื่อให้ผู้ชมติดตามเว็บไซต์ชุมชนนั้น โดยต้องทำให้ผู้เข้าชมเปลี่ยนความรู้สึกจากการเป็นผู้เข้าชมเว็บไซต์ธรรมดาเป็นความรู้สึกว่าเว็บนี้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเขา

5. Leadership : The buck stops here

รูปแบบของเว็บไซต์ชุมชน ควรมีผู้นำทางความคิด โดยผู้นำทางความคิดเหล่านี้ อาจเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มี ข้อมูลความรู้ในด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าชมที่มีข้อข้องใจสามารถสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญเหล่านี้ จะทำให้เขารู้สึกมีส่วนร่วมกับเว็บไซต์นั้นๆ มากยิ่งขึ้น

6. Etiquette : Rules to Live By

เว็บไซต์ชุมชนมักจะมีพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน หากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นไปในทางความขัดแย้ง ผู้จัดทำเว็บไซต์อาจไม่สามารถควบคุมการทะเลาะโต้เถียงกันได้ ดังนั้น สิ่งสำคัญ คือ ควรตั้งกฎพื้นฐานในการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นไว้

7. Event : Meetings , Performances & Competitions

ควรจัดกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างสมาชิก เช่น นัดพบปะสมาชิก ฯลฯ เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกให้เหนียวแน่น

8. Rituals : Handshakes,Holidays & Rites of passage

รูปแบบการจัดทำเว็บไซต์ชุมชน ที่ได้รับการยอมรับและได้รับความนิยมในทุกเว็บไซต์ คือ การดัดแปลงรูปแบบเว็บไซต์ ตามเทศกาลต่างๆ

9. Subgroups : Clans,Clubs & Committees

ถ้าเป้าหมายในการสร้างเว็บไซต์ชุมชน คือต้องการเพิ่มขนาดผู้เข้าชม ผู้ออกแบบเว็บต้องคิดหาเทคโนโลยีที่สามารถช่วยให้สมาชิกสามารถ link ไปยังหน้าต่างย่อยของเว็บโดยวิธีง่ายดาย วิธีการนี้จะเป็นโอกาสที่ดีทำให้สมาชิกเกิดความภาคภูมิใจกับเว็บไซต์นั้นๆ เพราะสมาชิกจะสามารถจดจำเว็บไซต์ของเราได้ดีกว่าคู่แข่ง

จากแนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชน ข้างต้น ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เพื่อศึกษาลักษณะของเว็บไซต์เด็กดีคือดอทคอมตามวิธีการสร้างเว็บไซต์ชุมชน โดยนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเว็บไซต์เด็กดีคือดอทคอม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication :CMC)

Joseph B. Walther (1992 อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543:101) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ว่า เป็นการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (computer conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (synchronous) หรือต่างเวลา (asynchronous) โดยผู้ที่ส่งสารใส่รหัส(encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (text messages) ซึ่งจะถูกล่ามุดทอ(replayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

กิตติ กันภัย (2543) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ที่โยงกันเป็นเครือข่ายในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางของการสื่อสารระหว่างบุคคล (person-to-person communication medium) และถูกนำมาใช้ในการสนับสนุนการต่อรองระหว่างกลุ่ม (group negotiation) และการสร้างเวทีในการถกเถียงแสดงความคิดเห็น (discussion forums) เช่นใน "chatbox" เป็นต้น นอกจากนี้กระดานข่าว (bulletin boards) ยังสามารถสร้างสายสัมพันธ์และมิตรภาพในหมู่คนที่อาจจะไม่มีโอกาสได้พบกันเลยถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์

Morris (1996) แบ่งรูปแบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามเกณฑ์ของการเป็นผู้รับสารและส่งสารได้ 4 ระดับ คือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลต่อบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One - to - One asynchronous communication) คือช่วงเวลาปฏิสัมพันธ์นั้น ไม่เป็นไปในลักษณะทันทีทันใด ผู้รับสารอาจจะต้องใช้เวลาในการรับสารที่ส่งมา เช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์(e-mail)
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One - to - Many asynchronous communication) คือผู้ส่งสารส่งสารผ่านคอมพิวเตอร์โดยสารดังกล่าวจะสามารถรับได้โดยผู้รับสารหลายคน ทั้งนี้ช่วงเวลาในการปฏิสัมพันธ์ก็ยังคงไม่ทันทีทันใด เช่นการเขียนข้อความทิ้งไว้ในกระดานข่าว ที่ผู้ใช้บริการรายอื่นสามารถเข้ามาอ่านข้อความนั้นได้ทุกคน แต่จะมีไม่กี่คนที่เขียนตอบข้อความนั้น
3. การสื่อสารแบบพร้อมกันและมีการโต้ตอบในทันทีทันใด (Synchronous communication) เช่น การสนทนาในห้องสนทนา (chat room)
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกัน (Asynchronous communication) คือการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถดำเนินกระบวนการสื่อสารไปไม่ได้ในแบบทันทีทันใด การให้บริการข้อมูลในเว็บไซต์เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดสำหรับการสื่อสารประเภทนี้ กล่าวคือ เมื่อเว็บไซต์บริการข้อมูล ผู้ใช้บริการอาจจะเข้ามาดูข้อมูลดังกล่าวเมื่อไรก็ได้

Michael Jaffe (1994, อ้างถึงใน เพ็ญพรรณ วิชาติกุล, 2544 : 23-24) ได้สรุปลักษณะเด่นๆ ของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ไว้ ดังนี้

1. **การมีส่วนร่วมแบบประชาธิปไตย (Democratic Participation)** คือการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี เช่นการโศกกระทู้ในกระดานข่าว
2. **การตัดสินใจ (Decision-Making)** การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารสามารถตัดสินใจได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เนื่องจากในการสื่อสารดังกล่าวผู้สื่อสารทุกคนจะไม่ทราบสถานภาพทางสังคมที่แท้จริงของกันและกัน ซึ่งจะทำให้ผู้สื่อสารรู้สึกเท่าเทียมกัน และจะทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
3. **การแสดงตัวตนและความเป็นประชาธิปไตย (Identity and Democratization)** จากกระบวนการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นช่องทาง(Channel) ในการสื่อสารนั้น ทำให้ความกลัวในการแสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคลลดลง เนื่องจากไม่ต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง และสามารถใช้นามแฝง ดังนั้นการแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ไม่ปลอดภัย การวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวต่างๆ สามารถทำได้อย่างปลอดภัยมากขึ้น

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เปลี่ยนไปเป็นระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติเฉพาะต่างจากโครงสร้างแบบเดิม เราเรียกสังคมหรือชุมชนชนิดใหม่นี้ว่า ชุมชนไซเบอร์ (cyber community) หรือชุมชนออนไลน์(on-line community)

แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์ (on-line community)

การทำความเข้าใจชุมชนออนไลน์หรือชุมชนรูปแบบใหม่นี้ ควรพิจารณาความหมายของชุมชนที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

Irvin T. Sanders (1983 อ้างถึงในกิตติ กันภัย,อ้างแล้ว) กล่าวว่า ชุมชน หมายถึงกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในอาณาเขตพื้นที่เดียวกัน มีการจัดระบบต่างๆ ในชุมชน ทำให้สมาชิกมีการติดต่อสัมพันธ์กันสะดวก มีสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการต่างๆร่วมกัน และมีความรู้สึกผูกพันต่อชุมชนนั้นร่วมกัน

Stacey (1974 อ้างถึงในกิตติ กันภัย,อ้างแล้ว) ให้ความหมายของคำว่าชุมชนว่า ประกอบด้วยเขตแดน (territory) ระบบสังคม (social system) และความรู้สึกเป็นเจ้าของ (sense of belonging)

จากความหมายต่างๆ ของชุมชนข้างต้น สรุปลักษณะชุมชน ได้ดังนี้

1. **เป็นการรวมกันของกลุ่มคน (Group of People)** ในรูปของกลุ่มสังคม กล่าวคือ สมาชิกมีการปฏิบัติต่อกันทางสังคม หรือมีปฏิภริยา ได้ต่อบต่อกันทางสังคม (Social Interaction) เชื้ออาหารต่อกันและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน

2. **มีอาณาบริเวณ (Area)** สำหรับเป็นที่อยู่อาศัย หรือประกอบกิจกรรมต่างๆ ของสมาชิกและกลุ่มสังคม ขนาดของชุมชน อาจมีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ ขึ้นอยู่กับจำนวนของสมาชิกในกลุ่มสังคม
3. **มีการจัดระเบียบทางสังคม (Social Organization)** เพื่อควบคุมความสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชน เช่น บรรทัดฐานทางสังคม สถาบันทางสังคม ฯลฯ
4. **สมาชิกมีความสัมพันธ์กันทางสังคม (Social Relationship)** มีการติดต่อสัมพันธ์กัน มีกิจกรรมร่วมกัน มีความสนิทสนมกัน มีความสัมพันธ์กันแบบพบปะกัน มีวิถีชีวิตคล้ายคลึงกัน
5. **สมาชิกมีวัตถุประสงค์ และเป้าหมายในการดำเนินชีวิต** รวมทั้ง ได้รับผลกระทบที่เกิดขึ้นร่วมกัน
6. **สมาชิกมีระบบการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกัน** เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ร่วมกัน

แต่สำหรับในโลกปัจจุบันซึ่งมีลักษณะเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การสร้างชุมชนไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงสถานที่ที่คนอาศัยอยู่เท่านั้น

Thomas Bender (1978 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543: 121) กล่าวว่าสังคมวิทยาชุมชนเน้นพื้นที่ (locality-based action) เกินไป สำหรับ Bender แล้ว ชุมชนมิได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ (place) แต่เป็นเครือข่ายทางสังคม (social networks) ชุมชนในความหมายใหม่นี้ คือความหมายของพื้นที่ (space) และสถานที่ (place) ที่เปลี่ยนแปลงไป (หาศูนย์กลางไม่พบ) ที่ไม่ต้องยึดอยู่กับแนวคิดเรื่องขอบเขต (territory) นั่นเอง

Licklider และ Taylor(1968 อ้างถึงในกิตติ กันภัย, 2543: 119) ได้เสนอธรรมชาติของชุมชนที่สัมพันธ์กับ CMC ว่า ชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated community) ประกอบด้วยสมาชิกที่อยู่ต่างที่ (Geographically separated members) บางครั้งสมาชิกเหล่านี้ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ บางครั้งก็อยู่คนเดียว ชุมชนนี้ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (Common location) แต่มีความสนใจร่วม (Common interest) ผู้ที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ด้วยในระหว่างที่กำลังออนไลน์ คือบุคคลที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วว่าเป็นผู้มีคุณสมบัติสำคัญคือมีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน (Commonality of interests and goals)มากกว่าที่จะถูกเลือกเพราะบังเอิญอยู่ใกล้กัน

Howard Rheingold (1993) ให้ความหมายชุมชนออนไลน์ว่า เป็นสังคมเสมือนที่เกิดจากการรวมตัวในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือเกิดจากความสัมพันธ์ของบุคคลในโลกไซเบอร์สเปซ

ชุมชนในรูปแบบใหม่หรือชุมชนเสมือนจริง ได้รับการยอมรับและมีบทบาททางสังคมมากขึ้น เพราะมีคุณลักษณะสำคัญที่แตกต่างจากชุมชนในรูปแบบเดิมคือ (Schuler, 1996 อ้างถึงใน ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2544)

1. **จิตสำนึกร่วม** (Conscious) เป็นคุณลักษณะที่สำคัญที่สุดเพราะชุมชนในรูปแบบนี้สมาชิกในชุมชนมีความตื่นตัวและตระหนักรู้สูง (High degree of awareness) ต่อประเด็นและปัญหาต่างๆ ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคมโดยรวม เช่น ด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง
2. **หลักการและจุดมุ่งหมาย** (Principle and purpose) ตั้งอยู่บนหลักความเสมอภาค(Equity)และยั่งยืน
3. **การปฏิบัติการ** (Action) ที่สามารถยืดหยุ่น(Flexible) และปรับเปลี่ยน (Adjustment)ได้ตามสถานการณ์

Preece (2000, อ้างถึงใน Kendra Knudtzon,2002) กล่าวว่า ชุมชนออนไลน์ มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. กลุ่มบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกัน
2. มีจุดประสงค์หรือจุดมุ่งหมายร่วมกัน เช่น ความสนใจ การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือบริการต่างๆ
3. นโยบายที่เป็นแนวทางสำหรับการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มสังคม ซึ่งอยู่ในรูปแบบของกฎระเบียบ
4. ระบบคอมพิวเตอร์ที่รองรับและเป็นสื่อกลางการปฏิสัมพันธ์สังคม รวมถึงความรู้สึกอันเป็นหนึ่งเดียว

การศึกษาความเป็นชุมชนที่สร้างขึ้นในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มักจะศึกษาเกี่ยวกับ (อ้างจาก กิตติ กันภัย, 2543)

1. รูปแบบการแสดงออก (Focus of Expression)

สื่อคอมพิวเตอร์ถูกใช้เป็นโอกาสในการแสดงออกโดยการสื่อสารรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย Bakhtin (1986) กล่าวว่าขณะที่กลุ่มมีการติดต่อกัน กลุ่มจะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม ขึ้นมาด้วย และในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ(forms of speech) หรือประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น

ตัวอย่างรูปแบบใหม่ของการใช้ภาษาและถ้อยคำสื่อสารมีมากมาย เช่น การใช้ถ้อยคำและเครื่องหมายที่แสดงความหมายเฉพาะ (emotions) การแสดงความหมายเชิงอวัจนภาษา (nonverbal information) อาทิ การใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวพิมพ์ใหญ่(กรณีภาษาอังกฤษ) การใช้วัจนภาษา (verbal) เขียนอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรม หรือการใช้ตัวอักษรย่อ แสดงอารมณ์ความรู้สึก รูปแบบการสื่อสารนี้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในชุมชนจะเลือกสรรและเรียนรู้การใช้โดยการถอดรหัสเพื่อทำความเข้าใจระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์กัน

2. อัตลักษณ์ (Identity)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร (anonymous) แต่ถ้าให้เวลาไม่นานนัก คนจะค่อยๆ สร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ขึ้นมาได้ จุดเริ่มที่เห็นชัดที่สุดของการสร้างอัตลักษณ์คือการเลือกชื่อ

เอาไว้บอกยี่ห้อ บ้างแจกบุคคลผู้สื่อสารจะใช้วิธีดมกลืน เพื่อจะรู้ว่าเป็นมิตรหรือศัตรู ในท่ามกลางสภาวะการสื่อสารที่คลุมเครือไม่รู้ว่าเป็นใคร ระบบ cmc ที่ปกปิดนี้จะเปิดช่องให้ผู้คนที่ได้ตั้งชื่อให้กับตัวเอง Bechar-Israeli (1995) ได้วิเคราะห์การตั้งชื่อของผู้ใช้สื่อพบว่าชื่อจะแสดงความหมายในลักษณะสนุกสนาน ไม่จริงจัง

ข้อค้นพบอีกประการหนึ่งคือ ผู้สื่อสารจะพยายามปกปิดข้อมูลที่แท้จริงส่วนตัว งานของ Dannefer และ Poushinsky (1997) และ Myers (1987b) พบว่าผู้สื่อสารให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปิดบังความจริง รวมทั้งพยายามรักษาความลับโดยระมัดระวังไม่ให้เกิดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขึ้น

ถึงแม้นักวิชาการจะพุ่งความสนใจไปที่แนวคิดเรื่องการปิดบังความจริงของผู้สื่อสาร แต่ก็มีหลักฐานงานวิจัยจำนวนหนึ่ง ชี้ว่าคนจำนวนไม่น้อย ที่สร้างตัวตนออนไลน์ ที่มีลักษณะสอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง (off-line identities)

3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมในกระบวนการสื่อสาร

นอกจากผู้สื่อสารจะมี หรือสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาใน การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์แล้ว ผู้สื่อสารยังสามารถมีและสร้างความสัมพันธ์กับผู้ร่วมสื่อสารอื่นๆ ได้อีกด้วย ผู้ที่สร้าง “ความสัมพันธ์ on-line” จะช่วยขยายความสัมพันธ์ไปสู่การใช้ช่องทางอื่นๆ เพิ่มขึ้นด้วย เช่น Parks&Floyd (1996) พบว่าผู้ที่มีความสัมพันธ์กับผู้สื่อสารอื่นในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ จะใช้ช่องทางการสื่อสารทางโทรศัพท์ จดหมาย และการพบปะแบบเห็นหน้าค่าตากันเพิ่มขึ้นด้วย

4. บรรทัดฐานการแสดงออกทางพฤติกรรม (Behavioural norms)

การเกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของกลุ่มในชุมชน มักนำไปสู่การพัฒนาบรรทัดฐาน ความหมาย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกในกลุ่มจะใช้ร่วมกัน เพื่อกำหนดการแสดงออกทาง พฤติกรรม ผู้ใช้บรรทัดฐานในกลุ่มจะช่วยกันผลักดันให้เกิดการลงโทษในระดับสังคมเชิงโครงสร้าง (structural and social sanctions) กับบุคคลที่เป็นภัยต่อระบบความหมายของกลุ่ม (Mnookin ,1996;E.M.Reid,1991) ซึ่งในแต่ละกลุ่มจะมีมาตรการหรือวิธีการลงโทษแตกต่างกันไป

เมื่อใดก็ตามที่องค์ประกอบของการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้นและพัฒนาไปจนถึงขั้นที่สร้างความเข้าใจ ตรงกันภายในกลุ่มเฉพาะได้มั่นคง กลุ่มเฉพาะดังกล่าวก็มีแนวโน้มที่จะเป็นชุมชนขึ้นมาได้

การพัฒนาความสัมพันธ์และการดำเนินไปของชุมชน ในบริบทการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เกิดจาก ปัจจัยที่เป็นแรงผลักดันสำคัญ 5 ปัจจัย ดังนี้ (อ้างจาก กิตติ กันภัย ,2543)

1. บริบทภายนอกการใช้ cmc หรือบริบทการใช้ชีวิตจริง (external contexts)

การปฏิสัมพันธ์ทุกชนิด มีธรรมชาติที่ตรงกันประการหนึ่งคือ เกิดขึ้นภายใต้บริบทแวดล้อม สำหรับ cmc ก็เช่นเดียวกัน ในขณะที่ผู้สื่อสาร “log” เข้าไปในคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารกำลังอยู่ในบริบทที่มีจริงในชีวิตจริง ก่อนที่จะเข้าไปสู่ชุมชนใน cyberspace เช่นหากผู้สื่อสารเป็นคนไทย บริบทที่กล่าวถึงก็จะหมายถึงโครงสร้าง

สังคมแบบไทย ที่ปกติใช้ภาษาไทย มีวิธีการใช้คำพูดและวิธีการสื่อสารแบบไทย มีการกระทำและความเข้าใจ ต่อสังคมแบบไทย ในขณะที่ผู้สื่อสารคนอื่นๆก็จะมีบริบทแบบเฉพาะตน ถึงแม้ว่าผู้สื่อสารใน cmc จะมาจาก บริบทดั้งเดิมที่แตกต่างกัน แต่ชุมชนใน cmc จะสร้างให้เกิดการใช้ภาษา วิธีการพูด วิธีการสื่อสารและความ เข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่ ความเข้าใจร่วม (shared understanding) นี้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ “ชุมชน on-line” ดำรงต่อไปได้ นอกจากนี้มณฑลที่อยู่ของผู้สื่อสารขณะทำการสื่อสาร เป็นข้อจำกัดของการพบปะแบบ เผลอหน้าระหว่างผู้สื่อสาร รวมทั้งเป็นการสร้างข้อจำกัดด้านความรู้ของผู้สื่อสาร ว่าได้เคยรู้จักพูดคุยกับคู่ สื่อสารมาก่อนหรือไม่ ซึ่งในบริบทการสื่อสารลักษณะอื่นๆ ไม่เป็นข้อจำกัด

2. โครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์ (System Infrastructure) ที่สามารถอำนวยความสะดวกให้เกิดการ เชื่อมต่อทำให้การสานสัมพันธ์เป็นจริงขึ้นมาได้

โครงสร้างพื้นฐานของเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีผลต่อการปฏิสัมพันธ์หลายด้าน Seibold และคณะ (1994) เสนอว่าระบบต่างๆ มีความแตกต่างกัน 3 ลักษณะคือ

โครงสร้างทางกายภาพ (physical configuration) หมายถึงรวมถึงตัวแปรต่างๆ เช่น จำนวนเครื่อง คอมพิวเตอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์เหล่านี้กระจายตัวอยู่ในพื้นที่ใดบ้าง และความเร็วของระบบเป็นเท่าใด

ความสามารถในการใช้งานของระบบ (system adaptability) คือศักยภาพในการรับผู้ที่จะเข้ามา สื่อสารและโปรแกรมใช้งานต่างๆ ที่จะสามารถหรือไม่สามารถบรรจุเข้าไว้ในระบบ

ระดับการอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ (level of user friendliness) คือความสามารถของ ระบบที่จะอำนวยความสะดวกการใช้งานในลักษณะต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย มีความยืดหยุ่นและง่ายต่อการเรียนรู้ การใช้

3. โครงสร้างเวลา (Temporal Structure) ความสัมพันธ์เป็นเรื่องของการใช้เวลา โครงสร้างเวลาของ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จึงมีบทบาทสัมพันธ์กับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สื่อสาร

การสื่อสารภายในชุมชนเป็นไปตามลักษณะโครงสร้างเวลา (temporal structure) ใน 2 ลักษณะ คือ การสื่อสารในจังหวะเดียวกัน (synchronistic) ที่ผู้สื่อสารมีการออนไลน์พร้อมๆกับผู้อื่น และมีการตอบสนองการ สื่อสารอย่างฉับพลัน เช่นการสื่อสารใน IRC ลักษณะที่สองคือการสื่อสารรอจังหวะ(asynchronistic) ที่ผู้สื่อสาร ไม่จำเป็นต้องออนไลน์ไปพร้อมๆกับคนอื่นแต่สามารถอ่านและตอบสนองในจังหวะถัดมา เช่นการตอบจดหมาย (mailing lists) ซึ่งทั้ง 2 อย่างนี้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนคอมพิวเตอร์

4. วัตถุประสงค์ของกลุ่ม (Group Purpose)

การเปิดให้มีโอกาสถกเถียงพูดคุยกันอย่างจริงจัง นำไปสู่การเจริญงอกงามของความสัมพันธ์ของคน ในกลุ่มได้

5. คุณลักษณะของกลุ่มและสมาชิกที่ใช้ cmc (Participant Characteristic)

คุณลักษณะของกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์ได้ คุณลักษณะของกลุ่มที่ สำคัญได้แก่ องค์ประกอบด้านประวัติการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มในอดีตที่เคยผ่านมา และโครงสร้างที่

อาจมีลักษณะการจัดลำดับเป็นช่วงชั้น (hierarchically structured) ความแตกต่างของสมาชิกขึ้นอยู่กับความชำนาญในการใช้สื่ออันเกิดจากการฝึกฝน ประสบการณ์และความสามารถในการทำงาน ประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยี ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การรับรู้ที่มีต่อสื่อในเชิงบวก โดยมองว่าคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่สร้างและรองรับความสัมพันธ์ของคนได้ ซึ่งเป็นปัจจัยด้านลักษณะของผู้สื่อสารที่มีต่อการก่อตัวของความสัมพันธ์

ในสังคมบนอินเทอร์เน็ต ทำให้การพบปะกันของกลุ่มเยาวชนให้มาอยู่รวมกันในสังคมที่มีลักษณะเป้าหมายและความสนใจร่วมกัน การสื่อสารภายในชุมชนนี้ สมาชิกสามารถสื่อสารได้ทั้งแบบทางเดียวและสองทางคือ สมาชิกสามารถเข้าไปในชุมชนเพื่อดูข้อมูลข่าวสารภายในเว็บไซต์ หรือเข้าไปตั้งกระทู้ทิ้งไว้ในเว็บบอร์ดเพื่อขอให้สมาชิกคนอื่นเข้ามาอ่านแล้วตอบกลับ หรือเข้าไปร่วมสนทนาแบบทันทีทันใดในห้องสนทนาก็ได้ซึ่งจากการสื่อสารนี้อาจนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกว่าในชุมชนไซเบอร์ เช่น การโทรศัพท์พูดคุยกัน หรือการนัดพบนอกชุมชนไซเบอร์ เป็นต้น

การวิจัยครั้งนี้ใช้หลักการวิเคราะห์ข้างต้น เพื่อทำความเข้าใจกับรูปแบบการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลผู้เป็นสมาชิกในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

แนวคิดเรื่องการกำกับดูแลเนื้อหา

พรทิพา อุปลววรรณ (2543 อ้างถึงในพิมลพรรณ ไชยนันท์, 2548) จากการศึกษาพบว่าสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่ควบคุมได้ยาก ซึ่งอาจสรุปสาเหตุได้ดังนี้

- ธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตกับการควบคุมเป็นสิ่งที่ขัดแย้งในตัวเอง
- อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนจากลักษณะที่เป็น non - profit ไปเป็น commercial
- เทคโนโลยีพัฒนาไปเร็วกว่าสังคม เช่นการนำเสนอสื่อออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตนั้น มีการพัฒนาไปจนไร้ขอบเขต แต่ทางสังคมยังมีการถกเถียงกันถึงว่าลักษณะไหนที่เป็นอนาจารและสื่อลักษณะไหนที่ไม่ควรนำเสนอ ซึ่งเรื่องนี้เป็นที่ถกเถียงกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และก็ยังหาข้อสรุปไม่ได้

ด้วยเหตุที่สื่ออินเทอร์เน็ตมีลักษณะพิเศษทางเทคโนโลยีและมีลักษณะของสื่อประสม ทำให้เนื้อหาและข้อมูลข่าวสารที่ผลิตและส่งผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมีอยู่มากมาย ซึ่งมีทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ทำให้ต้องเกิดการกำหนดกลไกหรือมาตรการในการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการดูแลและควบคุมการนำเสนอเนื้อหาในระดับหนึ่ง

พิงรอง รามสูต อดะนันท์ และ นิธิมา คณานินันท์ ได้รวบรวมและนำเสนอกลไกในการกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต ไว้ดังนี้

1. กฎหมาย มาตรการ บทลงโทษ (legal sanction)

การบังคับใช้กฎหมายเพื่อกำกับดูแลเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตอาจอาศัยกฎหมายที่มีอยู่แล้ว และมีความเกี่ยวข้องซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กันได้ เช่น กฎหมายสื่อสารมวลชน กฎหมายว่าด้วยการเผยแพร่เนื้อหาที่เป็นอันตราย กฎหมายพิทักษ์คุ้มครองเด็ก หรืออาชญากรรมร้ายแรงและออกกฎหมายฉบับใหม่ขึ้นโดยตรง เช่นการพยายามร่างกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ซึ่งมีสาระเกี่ยวกับ เนื้อหาลามกอนาจาร ที่เผยแพร่ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2. การปิดกั้นและกลั่นกรองเนื้อหา (blocking and filtering system)

2.1 การปิดกั้นโดยภาครัฐ

การปิดกั้นเนื้อหาในลักษณะนี้เป็นวิธีที่ใช้กันมากในประเทศที่มีลักษณะการปกครองแบบอำนาจนิยม การปิดกั้นมักทำในระดับเครือข่ายใหญ่เช่น ระดับ gateway หรือ node ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศ ซึ่งในลักษณะดังกล่าวมักเป็นผลจากนโยบายหรือมาตรการของภาครัฐ

2.2 การปิดกั้นแบบ notice and take-down

การปิดกั้นแบบแจ้งเหตุ (notice) จากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่พบเห็นเนื้อหาไม่เหมาะสม โดยแจ้งเข้าไปที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องของรัฐ เมื่อทาง ISP ได้รับแจ้งเหตุแล้วก็ควรตรวจสอบดูว่าเนื้อหานั้นไม่เหมาะสมจริงหรือไม่ในระดับใด หากเข้าข่ายผิดกฎหมาย ทาง ISP ก็ควรที่จะทำการปิดกั้น (take-down) เพื่อเป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อผู้ที่เป็นสมาชิกของ ISP โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน หากในกรณีที่เป็นเนื้อหาไม่ผิดกฎหมายแต่อาจมีอันตรายจากความไม่เหมาะสมต่างๆ ISP อาจไม่ทำการปิดกั้นด้วยตนเองแต่มอบให้พิจารณาอนุญาตของผู้เป็นสมาชิกผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่จะพิจารณาเองว่าควรกลั่นกรองหรือไม่

2.3 การกลั่นกรองในระดับผู้ใช้ (User-oriented system)

การกลั่นกรองในระดับผู้ใช้เว็บไซต์ จำเป็นต้องอาศัยการแบ่งประเภทเนื้อหา (content classification) หรือการจัดอันดับหรือเรตติ้ง (rating) ประสิทธิภาพการกลั่นกรองจะสูงเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของระบบการแบ่งประเภทเนื้อหาซึ่งลักษณะทางเทคนิคที่มีความสำคัญมากก็คือ ศัพท์ที่ใช้และความเที่ยงตรงรัดกุมทางภาษาในการอธิบายเนื้อหา เกณฑ์ทางระดับชั้นทางเทคนิคในการกลั่นกรอง ระบบกลั่นกรองที่ดีควรคำนึงถึงประโยชน์และควรมีส่วนร่วมจากสามฝ่ายคือ ผู้ใช้ ISPs และผู้ให้บริการเนื้อหาเว็บไซต์ โดย ISPs และผู้ให้บริการเนื้อหาควรมีแรงจูงใจในการจัดอันดับและอธิบายเนื้อหาของตน ไม่ว่าจะป็นเนื้อหาประเภทใดและผู้ใช้ก็ควรจะสามารถเข้าถึงและมีความเชื่อถือเชื่อมั่นในระบบกลั่นกรองนั้นๆด้วย

ทั้งนี้เนื้อหาอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อระดับโลก ผู้เกี่ยวข้องจึงควรที่จะพยายามหาศัพท์ในการกลั่นกรอง(ทั้งที่ใช้ในระบบเรตติ้งและโปรแกรมกลั่นกรอง) ที่เป็นที่ยอมรับและเข้าใจได้ในระดับสากลเพื่อที่ว่าระบบกลั่นกรองที่ต่างกัน จะสามารถทำงานร่วมกันและสื่อสารกันได้ต่อไปในอนาคต

3. กฎ กติกา มารยาท (Code of conduct)

ไซเบอร์สเปซหรือพื้นที่ที่ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสารและทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตนั้น ประกอบด้วยพื้นที่หรือชุมชนย่อยๆมากมายซึ่งจะแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ร่วมของการสื่อสารและกิจกรรมนั้นๆ เช่น เพื่อการพาณิชย์หรือเพื่อสนองความพึงพอใจและความสนใจของผู้ใช้ตามหัวข้อการสื่อสารต่างๆในพื้นที่หรือชุมชนเหล่านี้ทั้งในระดับย่อยและระดับเครือข่ายใหญ่จะมีค่านิยมร่วมกันที่จะเป็นตัวกำหนดลักษณะการประพฤติปฏิบัติต่อกันในพื้นที่นั้นๆว่าสิ่งใดควร สิ่งใดไม่ควร “กฎ กติกา มารยาท” (Code of conduct) ซึ่งจะเป็นกลไกการกำกับดูแลพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนี้จะมีทั้งที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติกันทั่วไป (customary) หรือที่เป็นกฎอย่างเป็นทางการ (formal)

แนวคิดเรื่องการจัดระเบียบชุมชนออนไลน์

Cyberspace เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน ในการทำกิจกรรมร่วมกัน ก็ไม่ต่างจากสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ที่จำเป็นต้องมีกฎ กติกา (codes of conduct) เพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก

กฎ กติกา มารยาทซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีสำหรับชาวผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปจะรู้จักกันในนามของ “netiquette” หรือจรรยาบรรณสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

กฎ กติกาในสังคมอินเทอร์เน็ตหรือ Netiquette เขียนโดย Virginia Shea ได้บัญญัติกฎกติกาที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพึงตระหนักและยึดเป็นแนวปฏิบัติ (The Core Rules of Netiquette) 10 ข้อ ดังนี้

1. Remember the human

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควรพึงระลึกไว้เสมอว่าไม่ควรปฏิบัติต่อคนอื่นในสิ่งที่เราไม่ต้องการให้คนอื่นปฏิบัติต่อตนเอง นั่นคือ ในอินเทอร์เน็ตเราไม่ได้คุยกันแบบเผชิญหน้าดังนั้น สิ่งที่บุคคลใช้ในการสื่อสาร คือ การเขียน ผู้ใช้เว็บไซต์ควรใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมและสื่อความหมายได้ชัดเจน ประโยคคำพูดต่างๆ ที่พิมพ์ออกไปในเครือข่าย สามารถถูกบันทึก และส่งต่อไปยังบุคคลอื่นได้ ดังนั้น จึงต้องคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นมาจากการเขียนนั้นๆ

2. Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life

ประพฤติตนเช่นเดียวกันกับการประพฤติปฏิบัติอยู่ในชีวิตจริง ในเครือข่ายนั้นมาตรฐานในการปฏิบัติตน อาจต่างกันไปในแต่ละเครือข่ายแต่โดยรวมแล้วไม่ต่างไปจากข้อพึงปฏิบัติที่บุคคลใช้ในในชีวิตจริง ทั้งในแง่ของจริยธรรมและกฎหมาย นั่นคือให้ยึดกติกา มารยาทที่บุคคลถือปฏิบัติในสังคมมาเป็นบรรทัดฐานของการอยู่ร่วมกันแบบออนไลน์

3. Know where you are in cyberspace

มารยาทในการใช้เครือข่ายจะแตกต่างกันไปในแต่ละเครือข่าย ผู้ใช้เว็บไซต์จึงต้องรู้ตัวอยู่เสมอว่า กำลังใช้เครือข่ายใด นั่นคือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควร รู้จักเวลา และสถานที่ ก่อนที่จะเข้าร่วมในกลุ่ม สนทนาควรระวังจะสังเกตเหตุการณ์และบทสนทนาที่ก่อนหน้านี้ว่า หัวข้อสนทนานั้นเกี่ยวกับอะไร และสามารถ เข้าร่วมสนทนาได้ด้วยหรือไม่

4. Respect other people s time and bandwidth

bandwidth คือ ความสามารถในการส่งข้อมูลของสายสัญญาณ ที่เชื่อมต่อระหว่างคนแต่ละคนใน เครือข่าย และยังหมายถึงความสามารถในการเก็บข้อมูลของระบบที่ให้บริการอีกด้วย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ควรรู้จักเคารพผู้อื่นด้วยการตระหนักในเรื่องเวลา ซึ่งจะสัมพันธ์กับขนาดช่องสัญญาณของการเข้าถึงเครือข่าย นั่นคือ ให้คำนึงถึงสาระเนื้อหาที่จะส่งออกไป ไม่ว่าจะเป็นในกลุ่มสนทนา หรือ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควรใช้เวลาที่ถูกต้องว่า ข้อความเหล่านั้นมีความเหมาะสม หรือ มีสาระประโยชน์ เพียงใด นอกจากนี้ การส่งข้อความไปยังกลุ่มสนทนาควรเขียนหัวข้อเรื่องอย่างชัดเจน เพื่อเป็นการ สะดวกต่อผู้ที่ได้รับและส่งข้อความไปยังบุคคลที่เราต้องการจะให้ทราบข่าวสารนั้นจริง ๆ

5. Make yourself look good online

เป็นข้อแนะนำผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการเขียนและการใช้ภาษา เนื่องจากปัจจุบันวิธีการสื่อสารบน อินเทอร์เน็ตใช้การเขียนและข้อความเป็นหลัก นั่นคือใช้ข้อความที่ถูกต้อง เหมาะสมกับเวลาและสถานที่ ไม่ใช่ ข้อความในเชิงลบ ได้แก่ ข้อความที่ส่อเสียด หยาบคาย อนาคต ที่สำคัญผู้ใช้เว็บไซต์ควรตระหนักก่อน พิมพ์ข้อความลงบนอินเทอร์เน็ต เพราะเนื้อหาที่พิมพ์อาจเกิดผลกระทบตามมาภายหลังได้

6. Share expert knowledge

ในการเข้าร่วมกิจกรรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตผู้ใช้เว็บไซต์ควรมีการแสดงความเห็นและข้อเสนอแนะที่มี ประโยชน์ต่อคนอื่น

7. Help keep flame wars under control

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องร่วมมือกันเพื่อช่วยควบคุมและลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการส่งความคิดเห็นด้วย การใช้คำที่หยาบคาย ใช้ข้อความที่ก่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างรุนแรง จนเป็นชนวนให้เกิดกรณีทะเลาะวิวาท กันในกลุ่มสมาชิก

8. Respect other people s privacy

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพึงเคารพสิทธิส่วนบุคคล เช่น ไม่อ่านอีเมลล์ของบุคคลอื่น

9. Don't abuse your power

เป็นคำเตือนสำหรับผู้ที่ได้รับสิทธิพิเศษ เช่น ผู้ดูแลระบบบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมักจะได้รับสิทธิในการเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่น บุคคลเหล่านี้ไม่ควรใช้อำนาจหรือสิทธิที่ได้รับไปในทางที่ไม่ถูกต้อง

10. Be forgiving of other people's mistakes

ผู้ใช้เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตควรให้อภัยในความผิดของคนอื่น เมื่อบุคคลใดทำสิ่งผิดพลาด หรือ ไม่เหมาะสม และหากมีโอกาสแนะนำบุคคลเหล่านั้น ควรจะชี้ข้อผิดพลาดและให้คำแนะนำอย่างสุภาพ โดยอาจส่งข้อความแจ้งถึงผู้นั้นโดยตรงผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

นอกจากกฎ กติกาที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพึงปฏิบัติข้างต้นแล้ว การควบคุมพฤติกรรมของผู้ใช้เว็บไซต์ให้เหมาะสม ในการปฏิสัมพันธ์ในไซเบอร์สเปซ ทั้งการสนทนา หรือการประกาศข้อความในเว็บบอร์ด หรือแม้แต่การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ยังขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ ดังนี้ (อ้างถึงในจรัญรัฐ ศุภการ ,2545)

1. **กฎเกณฑ์ (Rules & Law)** เพื่อไม่ให้มีกรกระทำที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้น เช่น การใช้คำหยาบคายหรือลามกอนาจาร รวมไปถึงการอนุญาตให้ผู้ใช้มีสิทธิเช่นใดบ้างในสถานที่นั้นๆ ในแต่ละสถานที่จึงตั้งกฎเพื่อควบคุมผู้ใช้ในการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การลงทะเบียนเพื่อเก็บข้อมูลผู้ใช้บริการ

2. **บรรทัดฐาน (norms)** คือ การให้คนส่วนใหญ่ในสถานที่นั้นเป็นผู้ควบคุมพฤติกรรมของผู้ใช้กันเอง หรือใช้บรรทัดฐานในการควบคุม เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ผู้ใช้คนใดคนหนึ่งเกิดทำพฤติกรรมไม่เหมาะสมขึ้น ผู้ใช้คนอื่นๆ ก็อาจมีบทลงโทษในการควบคุมพฤติกรรม เช่น รวมตัวกันมาสนทนาหรือไม่ปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นนั้นอีกต่อไป

3. **สถาปัตยกรรม (architecture)** คือ การควบคุมสถานที่นั้นโดยใช้รหัสควบคุมโครงสร้างทั้งหมดรวมถึงสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงโครงสร้างโดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ผู้ใช้บริการทราบเมื่อไม่พอใจพฤติกรรมของผู้ใช้ เช่น เมื่อเจ้าของสถานที่ไม่ต้องการให้มีการใช้ถ้อยคำหยาบคายขึ้นในสถานที่นั้นๆ ก็จะมีการเขียนคำสั่งตรวจดูคำหยาบคาย

ลักษณะเด่นของเว็บไซต์ชุมชนคือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดคือความระียบร้อยในเว็บไซต์ จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการจัดระเบียบในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม โดยการสัมภาษณ์ผู้ผลิตและผู้ใช้เว็บไซต์ ว่ามีบทบาทหรือมีกลไกสำหรับการกำกับดูแลเนื้อหา พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกอย่างไร

แนวคิดเรื่องตัวตน (self concept) และอัตลักษณ์ (Identity)

Rogers (1951 อ้างถึงใน ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545: 15) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับ"ตัวตน"ว่า เป็นโครงสร้างของการรับรู้ (configuration of perception) ที่บุคคลมีต่อตนเอง เป็นการตระหนักรู้ (awareness) ในเรื่องรูปร่างลักษณะ ความสามารถ การรับรู้เกี่ยวกับ "ตน" ผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม การรับรู้คุณค่าของตนเองในแง่ต่างๆ เป็นต้น Roger เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับตนเองพัฒนาขึ้นมาจากผลของการที่บุคคลได้มีการปฏิสังสรรค์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการที่บุคคลได้รับการประเมินจากผู้อื่น

เมื่อบุคคลสามารถรวบรวมความคิดและภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเองมาประเมินลักษณะที่ตัวเองเป็นอยู่ได้ และตระหนักถึงความแตกต่างของตนเองจากผู้อื่น มีนิยามที่ชัดเจนว่า เราเป็นใคร อะไรที่เราต้องการเป็น ลักษณะนั้นก็จะกลายมาเป็นอัตลักษณ์ของคน ๆ นั้น

การแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์

การที่เราจะแสดงให้เห็นว่าเราเป็นใคร หรือคนอื่นให้ค่านิยามว่าเราเป็นใครนั้น เกิดจากพฤติกรรมและบริบทรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นการพูด การกระทำ การบริโภค ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นรูปแบบของการสื่อสารด้วยกันทั้งสิ้น

สำหรับ Jeffrey E. Nash (1985: 416) มองว่า อัตลักษณ์ เป็นความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตัวตนและแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมต่างๆ ซึ่ง Goffman (1959) แสดงความเห็นไว้ใกล้เคียงกันคือ อัตลักษณ์คือการแสดงอัตตะ(Self) ซึ่งถูกเสนอต่อบุคคลอื่นๆอย่างสม่ำเสมอในรูปแบบของการกระทำทางสังคมภายในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม Woodward (2000: 14) ได้กล่าวแย้งว่า แม้บทบาทต่างๆจะถูกกำหนดไว้แล้ว แต่เราก็สามารถเลือกกระทำและตีความได้เอง

อัตลักษณ์ไม่ได้แสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมเท่านั้น ในอดีตช่วงศตวรรษที่ 19 อัตลักษณ์จะโยงไว้เกี่ยวกับกระบวนการผลิต คือคนเราจะมีอัตลักษณ์เหมือนอย่างลักษณะงานที่ทำ เช่นชนชั้นนายทุนจะมีตัวตนคนละอย่างกับชนชั้นแรงงาน แต่ปัจจุบัน Pierre Bourdieu มองว่าเรื่องของอัตลักษณ์ได้ย้ายไปสู่มิติของการบริโภคแทน คืออัตลักษณ์มาจากสิ่งที่กินที่ใช้ เช่น เพลงที่ฟัง หนังสือที่ดู เสื้อผ้าที่สวมใส่ หนังสือที่อ่าน อาหารที่เลือก ฯลฯ (อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2545: 86)

อัตลักษณ์เยาวชน (Youth Identity)

Erikson (1968 อ้างใน วิภารณ์ พันธุ์ฤทธิธำ, 2544: 26) กล่าวว่าหัวใจของพัฒนาการของเยาวชนคือรูปแบบของการปะติดปะต่อกันของอัตลักษณ์ (self-identity) การนิยามตัวตนเป็นรูปแบบการเลือกค่านิยม ความเชื่อและอุดมการณ์ในชีวิต (Archer, 1989 อ้างใน Rice, 1996: 194) Erikson อธิบายถึงรูปแบบของอัตลักษณ์ ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเลือกในบทบาทที่กระทำ ดังนั้นเมื่อคนคนหนึ่งได้ผ่านชีวิตเข้าสู่วัยรุ่น

แล้วก็ผ่านไป ค่านิยม ความเชื่อ จุดมุ่งหมาย และการปฏิบัติของพวกเขา ก็จะเปลี่ยนไป ไม่ดำรงอยู่ได้ใน ช่วงเวลาที่ยาวนาน อัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่ไม่มีความมั่นคง เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น แทนที่และเปลี่ยนแปลง ตลอดชีวิต

พัฒนาการของอัตลักษณ์เป็นกระบวนการที่ใช้เวลายาวนาน (Baunesister, 1991: อ้างใน วิกิการ์ตูน พันธุ์ฤทธิ์ดำ, อ้างแล้ว) และพัฒนาการของอัตลักษณ์มีความสลับซับซ้อนอยู่มาก (Marcia, 1991: อ้างใน วิกิการ์ตูน พันธุ์ฤทธิ์ดำ, อ้างแล้ว) สำหรับเยาวชนรูปแบบของอัตลักษณ์ไม่มีทั้งจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด มันเริ่มต้นขึ้น พร้อมกับการแสดงออกของความรู้สึก พัฒนาการของความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตน และการกำเนิดขึ้นเป็นทารก และเื้อมถึงมันในที่สุดด้วยการบูรณาการและการทบทวนชีวิตในวัยที่อายุสูงขึ้น พัฒนาการที่สำคัญของอัตลักษณ์วัยรุ่นโดยเฉพาะวัยรุ่นในยุคหลังนี้ ได้แก่ พัฒนาการทางด้านวิทยาศาสตร์ พัฒนาการด้านการรับรู้ และพัฒนาการด้านสังคม ทางออกของประเด็นศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ของเยาวชนนั้น อัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งแน่นอนอน อัตลักษณ์ของบุคคลมีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ เปิดรับต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ปฏิสัมพันธ์ และอาชีพได้ (Adam, Gulotta & Montemayor, 1992 อ้างใน วิกิการ์ตูน พันธุ์ฤทธิ์ดำ, อ้างแล้ว)

โครงสร้างของอัตลักษณ์เกิดจากการจัดระบบของสังคมโดยกลุ่มสถาบันต่างๆ ได้แก่ สถาบันทาง เศรษฐกิจ สถาบันทางสังคมและสถาบันทางการเมือง ซึ่งล้วนแต่มีอิทธิพลกับสมาชิกในสังคม ดังนั้นบุคคล หนึ่งๆ จึงต้องปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเมื่อเข้าไปเป็นสมาชิกในสังคม อัตลักษณ์ของเยาวชนก็จะต้องปฏิบัติ ตนไปตามที่บรรทัดฐาน (norms) ของสังคมที่กำหนดไว้ ซึ่งบรรทัดฐานหมายถึง กฎเกณฑ์ แบบพฤติกรรม หรือค่านิยมที่สังคมได้กำหนดไว้เพื่อเป็นแนวทางสำหรับบุคคลหรือสมาชิกในสังคมนั้นได้ยึดปฏิบัติใน สถานการณ์ต่างๆ

จะเห็นได้ว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดอัตลักษณ์นั้นมีหลายปัจจัยทั้งเรื่องของเศรษฐกิจและ โครงสร้างสังคม การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว อิทธิพลการใช้ชีวิตวัยเด็กในโรงเรียนและกลุ่มเพื่อน รวมไปถึง อิทธิพลจากสื่อต่างๆ แม้ว่าปัจจัยต่างๆเหล่านี้จะมีผลต่อการควบคุมครอบงำอัตลักษณ์ของคนในสังคม แต่ก็ มิใช่โดยเบ็ดเสร็จเด็ดขาดเสมอไป บ่อยครั้งที่มักมีกลุ่มบุคคลที่เลือกแสดงความพึงพอใจส่วนตัวผ่านความเป็น ตัวตนของเขาเอง และคนที่มีความเป็นอัตลักษณ์ในรูปแบบเดียวกันมากที่สุดก็อาจมีการรวมกลุ่ม เป็นสมาชิกใน กลุ่มเดียวกันในบางโอกาส บางสถานการณ์และกลายเป็นกลุ่มอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกลุ่มย่อยๆได้ คนกลุ่มนี้ อาจรวมตัวจัดตั้งกลุ่มอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกลุ่มย่อยๆที่ประกอบไปด้วยคนที่มีความชอบ มีลักษณะ ความ เป็นตัวตนที่คล้ายคลึงกันและแสดงตามวาระต่างๆด้วยกัน

อัตลักษณ์เยาวชนผ่านการสื่อสาร

สื่อมวลชนถือว่าเป็นตัวแทนของผู้ที่มีอำนาจ สามารถที่จะสร้าง กำหนดอัตลักษณ์ สร้างภาพแบบ ฉบับ (stereotype) ให้กับกลุ่มคนต่างๆได้ การที่สื่อมวลชนสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากได้ มีการจัดวาระ ข่าวสาร และยกกระแสเป็นระยะๆ ทำให้เกิดความเชื่อถือมาก

กาญจนา แก้วเทพ (2545,น.86) กล่าวว่าคนจำนวนมากยอมรับในภาพของอัตลักษณ์ต่างๆที่สื่อหยิบยื่นให้อย่างไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตาม กลุ่มสังคมที่อยู่ใต้กรอบนิยามภาพแบบฉบับเหล่านี้ อาจไม่ได้ยอมรับเพียงอย่างเดียว หากบางกลุ่มอาจมีความคิดเห็นและต่อต้านภาพแบบฉบับดังกล่าวได้เช่นกัน

สื่อมวลชนใกล้ชิดกับอัตลักษณ์เป็นอย่างยิ่งโดยมีทั้งในด้านบวก เช่นการสะท้อนภาพความจริงในสังคม และด้านลบ เช่น ยัดเยียดคำนิยาม สร้างอัตลักษณ์ให้ผู้อื่น

Hebdige (1979 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ,2544) นักวิชาการสำนักเบอร์มิงแฮม กล่าวว่า ภาพตัวแทนของเยาวชนที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนมี 2 ประเภท คือ

1. **ภาพของเยาวชนที่ขบสร้างความสะดวก (Trouble makers)** รูปแบบการแสดงที่ใช้มากที่สุดคือการแสดงดนตรี การเล่นเกมเพื่อประท้วงสงครามและการเมือง ฯลฯ สื่อมวลชนจะสร้างภาพเหล่านี้ว่าเป็นพวกชอบเล่นเกมดนตรีแล้วตีกัน ชอบมั่วสุมกัน ทำร้ายขว้างปาสิ่งของสาธารณะ ฯลฯ

2. **ภาพของเยาวชนที่รักความสนุกสนาน ร่าเริง (Fun lover)**

ภาพของเยาวชนหรือวัยรุ่นเหล่านี้จะแปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลา ช่วงปี 1960 เยาวชนหรือวัยรุ่นได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับสังคม – การเมือง ภาพที่ออกมาผ่านสื่อคือเป็นผู้สร้างความปั่นป่วนให้แก่สังคม เมื่อถึงช่วง 1980 ภาพของวัยรุ่นเริ่มเลือนหายไป เขาเริ่มหันมาแต่งตัว แสวงหาความสนุกสนานบันเทิง ฯลฯ

เราสามารถส่งผ่านภาพตัวตนของเราเหล่านั้นด้วยการสื่อสารได้หลายทางด้วยกัน ได้แก่การพบปะพูดคุยกับคนอื่นโดยตรง การบอกเล่ารับฟังผ่านบุคคลอื่น รวมทั้งผ่านสื่อชนิดต่างๆ ซึ่งช่องทางการสื่อสารอัตลักษณ์ทำได้รวดเร็ว มีประสิทธิภาพและมีความน่าเชื่อถือ นั่นก็คือ การสื่อสารด้วยสื่อมวลชนหรือสื่อกระแสหลัก

อย่างไรก็ตาม สื่อกระแสหลักนั้นมักเป็นช่องทางของวัฒนธรรมของผู้มีอำนาจ หรือกลุ่มนายทุนชั้นปกครองหรือแม้แต่กลุ่มผู้ใหญ่ที่จะแสดง “ตัวตน” ของตนเอง และใช้อำนาจให้คำนิยาม “ตัวตน” คนอื่น แต่เป็นสิ่งที่ค่อนข้างเกินเอื้อมสำหรับคนกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่จะเข้าถึงได้คนกลุ่มนี้จึงมักสื่อสารตัวตนของตนด้วยสื่อตัวเล็กหรือสร้างพื้นที่ที่ 3 ขึ้นมาเอง

ตัวตนที่สะท้อนให้เห็นก็คือ เป็นเยาวชนที่ดิ้นรน พยายามที่จะสร้างพื้นที่ของตนเองขึ้นมาเอง อยากรับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น เหตุผลในการที่พวกเขาต้องการพื้นที่ในการแสดงออกก็เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนกับสังคม นอกจากนี้ยังต้องการให้สังคมยอมรับใน “ตัวตน” ของพวกเขาให้มากขึ้น

เมื่อเยาวชนได้ก้าวเข้าสู่การใช้คอมพิวเตอร์ พวกเขาเหล่านั้นได้มีโอกาสใช้สื่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสื่อถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ต้องการเปิดเผยตัวตนว่า “ฉันคือใคร” ตลอดจนการพยายามสร้างคำจำกัด

ความให้กับตัวเอง เพื่อต้องการให้ผู้อื่นมองเขาเช่นนั้น กระบวนการเปิดเผยความเป็นตัวตนของเยาวชนบนเว็บไซต์ โดยการแสดงออกว่าทำอะไรอยู่หรือจะพูดอะไร กระทำอะไร ผ่านทางการใช้เนื้อหาและบริการบนเว็บไซต์ สามารถบอกเล่าความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของเยาวชนได้

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า หัวใจของพัฒนาการของเยาวชนคือรูปแบบของการปะติดปะต่อกันของอัตลักษณ์ (self-identity) การนิยามตัวตนเป็นรูปแบบของการเลือกค่านิยม ความเชื่อและจุดมุ่งหมายในชีวิต งานวิจัยนี้ศึกษาอัตลักษณ์หรือตัวตนทางเพศ และอัตลักษณ์หรือตัวตนทางวัฒนธรรมย่อยของเยาวชน เนื่องจากเยาวชนเป็นวัยแห่งพัฒนาการที่จะเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต การศึกษาอัตลักษณ์ดังกล่าวจะทำให้เข้าใจถึงตัวตนของเยาวชนมากยิ่งขึ้น

อัตลักษณ์ทางเพศ (sexual identity)

อัตลักษณ์ทางเพศเป็นความสำนึกว่าตนเป็นหญิงหรือชาย โดยปกติแล้วบุคคลในครอบครัวซึ่งเป็นผู้เลี้ยงดูในวัยเด็กจะเป็นผู้สื่อสารให้ทราบว่าเรามีเพศอะไรและควรปฏิบัติตัวในความเป็นเพศของตนอย่างไร การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันจะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ความหมายของความเป็นเพศนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม และเมื่อโตขึ้น ได้มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งต่างๆ มากขึ้น เด็กก็จะได้เรียนรู้บทบาททางเพศของตนได้มากขึ้นตามไปด้วย

การแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ทางเพศสังเกตจากค่านิยมและบทบาทการแสดงออกทางเพศว่าจะแสดงออกถึงเหมาะสมกับวัยเพียงใด

(David Baken ,1966 อ้างถึงใน ฉันทิกา ทิมากร, 2534 : 8) เสนอว่า อัตลักษณ์ความเป็นชายและความเป็นหญิงมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ลักษณะความเป็นชาย ประกอบด้วยพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการปกป้องตนเอง กล้าแสดงออก ความเป็นอิสระ มีอำนาจและมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ส่วนลักษณะความเป็นหญิง เป็นลักษณะพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมักแสดงออกในลักษณะของการเป็นที่ยอมรับ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว การเป็นมิตร และการช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น

(Parson and Bales ,1955 อ้างถึงในฉันทิกา ทิมากร, 2534 : 8) กล่าวว่าลักษณะของความเป็นชาย คือพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตนเองได้วางไว้ ได้แก่ ลักษณะความเป็นผู้นำ ความเชื่อมั่นตนเอง กล้าแสดงออก ส่วนความเป็นหญิงเป็นพฤติกรรมที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ เช่นเอาใจใส่ต่อผู้อื่น การมีความรู้สึกไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม

ค่านิยมเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมของคนในทุกสังคมโดยเฉพาะค่านิยมทางเพศ หากพิจารณาย้อนไปในสมัยโบราณจะเห็นว่ามีการห้ามคบหาเพื่อนต่างเพศ แต่เมื่ออารยธรรมตะวันตกเริ่มเข้ามาในประเทศไทย มีผลให้ค่านิยมทางเพศเริ่มเปลี่ยนแปลงไป สังคมไทยจึงยอมรับให้มีการคบเพื่อนต่างเพศได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้จะต้องอยู่ภายในขอบเขตของขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และศาสนา ค่านิยมทางเพศจึงเป็นสิ่งที่สังคมได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้ เพื่อให้สังคมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ปัจจุบันค่านิยมทางเพศได้เปลี่ยนแปลงตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้พฤติกรรมทางเพศของบุคคลเปลี่ยนแปลงไปด้วย (ศักดิ์ดา สามูล, 2545: 13)

อัตลักษณ์เยาวชนกับวัฒนธรรมย่อยของเยาวชน

ในการศึกษาอัตลักษณ์ ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ อัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (subculture identity) เพราะเป็นกลุ่มที่มักถูกกีดกันจากกลุ่มวัฒนธรรมที่มีอำนาจเหนือกว่า

วัฒนธรรมย่อยของเยาวชน คือ วัฒนธรรมของเยาวชนที่มีความแตกต่างและเด่นชัดในด้านรูปแบบ (Style) พฤติกรรม (Behavior) และความสนใจ (Interest) ลักษณะต่างๆที่จะสามารถแสดงออกให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของตนเอง เช่น สไตส์ของทรงผม การแต่งตัว รองเท้า ภาษาเฉพาะกลุ่ม คำแสลง หรือรสนิยมในการฟังเพลง และการเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ วัฒนธรรมย่อยของเยาวชนแสดงให้เห็นถึงการแสดงในความเป็นอัตลักษณ์ของตนเองนอกเหนือจากความเป็นตัวเองที่ยึดติดกับสถาบันทางสังคม เช่น สถาบันครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสถานการศึกษา (http://en.wikipedia.org/wiki/youth_subculture)

รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยมีองค์ประกอบ ดังนี้ (Michael Brake, 1990: 24 อ้างถึงใน วิภารัตน์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ, อ้างแล้ว)

1. **รูปลักษณ์** รูปลักษณ์ภายนอกที่ประกอบด้วยเครื่องแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ การแต่งกาย เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงวัฒนธรรมวัยรุ่นได้เด่นชัดที่สุด

เครื่องใช้หรือเครื่องประดับหรือกิจกรรมต่างๆ เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ รถยนต์ หนังสือที่อ่าน สามารถแสดงออกถึงวัฒนธรรม ค่านิยมและคางความเป็นอัตลักษณ์ของเยาวชนได้

ดนตรี ดนตรีที่เป็นที่นิยมมีความหลากหลาย และมักเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็น Ballads, Folk music, Jazz และ Rock ปัจจุบันยังมี Pop, Hip Hop, Punk, Electronic เป็นต้น เนื่องจากดนตรีแบ่งออกเป็นหลายชนิด เราจึงพบว่ากระแสการฟังดนตรีของวัยรุ่นจะมีอยู่มากมายหลายกลุ่ม

2. **รูปแบบการประพัตติตัว** ได้แก่การแสดงออก กิริยาท่าทาง ทั้งที่เป็นรูปแบบการประพัตติตัวในกิจกรรมส่วนตัวและต่อสังคมที่สามารถสื่อความหมายการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมวัยรุ่นได้
3. **รูปแบบภาษาของกลุ่ม** ได้แก่คำศัพท์พิเศษหรือแสลงซึ่งช่วยให้ประหยัดคำอธิบายที่ยืดยาว ทำให้สามารถพูดถึงสิ่งที่สังเกตเห็นได้อย่างกระชับ และยังเป็นตัวเสริมและดำรงความเป็นปึกแผ่นของกลุ่มด้วย
4. **รูปแบบการดำเนินชีวิต** ซึ่งประกอบด้วยการเรียน การประกอบอาชีพ และการทำกิจกรรมยามว่าง

รูปแบบการดำเนินชีวิตหรือไลฟ์สไตล์ (Lifestyles) เป็นตัวแทนความเหมือนหรือความต่าง ทำให้แยกแยะได้ว่าใครที่เหมือนเรา เหมือนเขา ไม่เหมือนเรา ไม่เหมือนเขา และตระหนักถึงความเป็นพวกพ้องได้โดยไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์อันเหนียวแน่น อีกทั้งยังนำไปสู่ความเป็นตัวตนของเยาวชนเหล่านั้น นอกเหนือจาก อัตลักษณ์ที่ถูกกำหนดด้วยบริบทอื่นๆ ทางสังคม เช่น การงาน การเรียนหรือครอบครัว อย่างไรก็ตามคนเราจะมีวัฒนธรรมย่อยร่วมกันได้ย่อมต้องเรียนรู้ว่าใครมีรูปแบบการดำเนินชีวิต(Lifestyles) อย่างไร ผ่านการสื่อสารไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ดังนั้น รูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyles) จึงถูกมองว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ควรให้ความสนใจโดยเฉพาะในแง่การสื่อสาร เนื่องจากเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงพฤติกรรมการบริโภคในด้านต่างๆ

แนวคิดของ ไรเมอร์ (Reimer) กล่าวว่า รูปแบบการดำเนินชีวิต คือ รูปแบบเฉพาะของกิจกรรมในแต่ละวันที่แสดงความเป็นคนคนนั้น โดยที่รูปแบบการดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคลจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร คนแต่ละคนจะเลือกทำในสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ ซึ่งก็อาจจะไม่มีใครคนอื่น ๆ ทำในสิ่งเหล่านั้นเหมือนกันก็ได้ จึงมีคนจำนวนหนึ่งที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เหมือนกัน

รูปแบบการดำเนินชีวิต จึงสามารถบ่งบอกความเป็นตัวตนของแต่ละคนได้ ความเป็นตัวตนนี้เองก็คืออัตลักษณ์ที่เขาเป็นอยู่

จากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์เยาวชนและวัฒนธรรมย่อยที่กล่าวไปทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการตอบปัญหาวิจัยเรื่อง เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม สะท้อนตัวตนของเยาวชนอย่างไร กล่าวคือ เมื่อเยาวชนในสังคมไทยก้าวเข้าสู่บริบทการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เยาวชนได้สร้างเนื้อหาของตนเองขึ้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสื่อถึงตัวตนของตัวเอง ต้องการเปิดเผยตัวตนว่า “ฉันคือใคร” ตลอดจนการพยายามสร้างคำจำกัดความให้กับตัวเอง เพื่อต้องการให้ผู้อื่นมองเขาเช่นนั้น

กระบวนการเปิดเผยความเป็นตัวตนผ่านทางเนื้อหาในเว็บไซต์เด็กดี ได้แก่การบอกเล่าข้อมูลส่วนตัว อาทิ ชื่อเล่น ชื่อจริง อายุ การศึกษา ความสนใจ งานอดิเรก นักร้องที่ชอบ การบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัว นอกจากนั้นยังมีการแสดงความคิดเห็นผ่านทางกระดานสนทนา การผลิตเนื้อหาอาทิ บทความ ซึ่งการนำเสนอ

ข้อมูลและเรื่องราวของตนเองผ่านทางเว็บบล็อกบนเว็บไซต์นี้ สามารถบอกเล่าหรืออธิบายให้เห็นถึงตัวตน หรืออัตลักษณ์ของเยาวชนเหล่านี้ได้

จะเห็นได้ว่า เยาวชนมีการแสดงถึงตัวตนของเขาผ่านการแสดงออกต่างๆที่นำเสนอบนเว็บไซต์ ในการวิจัยชุมชนออนไลน์: กรณีศึกษาเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมจะทำให้เห็นหรือเข้าใจอัตลักษณ์หรือตัวตนของ เยาวชนชัดเจนขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ อรุณทิพย์ บันศิริ ผู้ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจของเยาวชนไทยที่อาศัยอยู่ในบริษัทสังคมไทย และเยาวชนไทยที่อาศัยอยู่ในบริษัทสังคมอเมริกัน โดยเน้นศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์เรื่องเพศ พบว่า อัตลักษณ์ด้านเพศของเยาวชนที่อาศัยในบริษัทสังคมที่แตกต่างกันเหมือนกันเมื่อสื่อสารผ่านโฮมเพจ คือ มิงงานอดิเรกที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ สนใจในสิ่งที่เป็นสากล(Internaionalization) มีความทันสมัย (Modernization) มีการศึกษาในสาขาคอมพิวเตอร์ ให้ความสำคัญต่อครอบครัว คนรัก เพื่อน อย่างไรก็ตามพบว่าบรรทัดฐานภายในและภายนอกบริษัทการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างกันคือ บรรทัดฐานภายในบริษัทการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์จะต้องเปิดเผยข้อมูลที่เป็นด้านบวก (Positive information) สะท้อนอัตลักษณ์ด้านดี เช่น ความมีสมบัติผู้ดี(Decency) ความบริสุทธิ์ไร้เดียงสา (Naivate) เป็นคนดี (Goodness) เป็นมิตร (Friendship) จริงใจน่าคบ (Trust)

ผู้วิจัยพบว่า ภายใต้ระบบการสื่อสารรูปแบบเดียวกันคือในสื่ออินเทอร์เน็ต ผ่านคอมพิวเตอร์เหมือนกัน จะทำให้ ผู้ที่ใช้สื่อมีสังคมแบบเดียวกัน มีอัตลักษณ์คล้ายคลึงกันแม้จะอยู่ต่างบริบททางสังคม แต่เยาวชนที่ใช้สื่อนี้จะมีการสร้างบรรทัดฐาน กฎเกณฑ์ กติกา มาตรฐานขึ้นมาเพื่อใช้แสดงออก แบบแผน การนำเสนอตัวตน และเพื่อกำหนดอัตลักษณ์ของพวกเขา

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะ (Public sphere)

ความหมายของ “พื้นที่สาธารณะ” ประกอบด้วยคำ 2 คำ คือ “พื้นที่” และ “สาธารณะ” คำว่า “พื้นที่” มีความหมาย 2 นัยยะ ในความหมายแรกนั้นเป็นความหมายในแง่ของรูปธรรม ซึ่งหมายถึง อาณาบริเวณแห่งใดแห่งหนึ่ง (area) ที่มีการแบ่งกันเขตเอาไว้แน่นอน (boundary) และอีกความหมายหนึ่งในแง่ของนามธรรม หมายถึง เวทีทางสังคมที่มีการชั่งชั่งอำนาจ เช่นพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสื่อมวลชน

ส่วนคำว่า “สาธารณะ” หมายถึงส่วนรวม (public) ซึ่งมักถูกเปรียบเทียบกับคำว่า “ส่วนตัว” (private) โดยความหมายของสาธารณะนี้อาจขยายออกไปถึงเรื่องผลประโยชน์ของส่วนรวมสำหรับคนหมู่มากที่สอดคล้องหรือขัดกับผลประโยชน์ส่วนตัว (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, 171-173) (สุธาวิณ คุณผล, 2541) ได้สรุปคุณสมบัติในการจำกัดความพื้นที่สาธารณะว่า คือการเปิดกว้างให้เข้าถึงได้สำหรับทุกคน

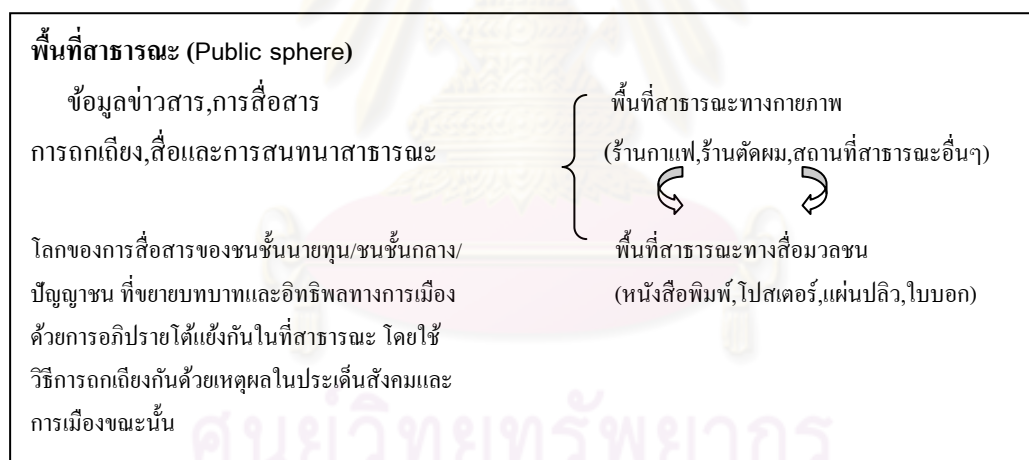
พัฒนาการของพื้นที่สาธารณะ (Public sphere) เป็นแนวความคิดที่เกิดขึ้นจากฮาเบอร์มาส (Habermas) นักวิชาการชาวเยอรมันซึ่งมองเห็นความสำคัญของโลกของการสื่อสารและบทบาทการเมืองของกลุ่มชนชั้นใหม่ในสังคมยุโรป ช่วงรอยต่อระหว่างการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ มาสู่ระบบการเมืองรูปแบบประชาธิปไตยในคริสต์ศตวรรษที่ 18 การสื่อสารตามร้านกาแฟ ร้านตัดผมและร้านค้าในชุมชน เป็นศูนย์รวมการวิพากษ์วิจารณ์อำนาจรัฐและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ของประชาชนซึ่งเป็นกลุ่มพ่อค้าและนายทุน (Bourgeois) พื้นที่เหล่านี้เป็นเขตที่ค่อนข้างปลอดภัยจากอำนาจของกษัตริย์และศาสนา เนื่องจากสังกัดอยู่ในภาคประชาสังคม (civil society) มีการพูดคุยถกเถียงกันอย่างมีอิสระเสรีภาพและใช้เหตุผลในเรื่องกฎหมาย การเมือง การปกครองต่างๆ ของรัฐ การโต้แย้งนี้เป็นไปบนหลักความเสมอภาคเท่าเทียม นอกจากนี้ยังได้ใช้มณฑลสาธารณะเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ทางการเมืองกับชนชั้นปกครอง ข้อเสนอหรือข้อเสนอที่เกิดขึ้นจากการพูดคุยในมณฑลสาธารณะดังกล่าวจะถูกนำไปต่อรองกับชนชั้นปกครอง ทำให้ประชาชนสามารถเปลี่ยนแปลงรัฐบาลได้ พื้นที่สาธารณะ มีความหมายตรงกันข้ามกับพื้นที่ในราชสำนัก (Royal court) ซึ่งอำนาจการเมืองมีการรวมศูนย์ และการตัดสินใจทางการเมืองดำเนินไปภายในปริวิตถลที่ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ (secrecy) และ จำกัดในวงแคบ (Seclusion) (Downing, et al., 2001 , กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

เมื่อระบบทุนนิยมมีอำนาจมากขึ้น พื้นที่สาธารณะได้เปลี่ยนความหมายจากมิติทางการเมืองมาเป็นมิติทางเศรษฐกิจและสังคม มิติด้านกิจกรรมและหน้าที่ของพื้นที่สาธารณะที่ไม่มีการโต้เถียง อภิปรายในประเด็นทางการเมืองเพื่อประโยชน์ส่วนรวมเหมือนในศตวรรษที่ 18 หน้าที่ของพื้นที่สาธารณะในการเป็นเวทีต่อสู้ทางการเมืองจึงหมดไป ทั้งนี้เพราะการครอบงำของสังคมที่เป็นลักษณะทุนนิยมและเป็นการค้าสูงนั่นเอง

ประการสำคัญ พื้นที่สาธารณะยังประกอบด้วยสื่อหนังสือพิมพ์ ทีวี และสิ่งพิมพ์ขนาดเล็กที่เป็นเวทีกลางในการเชื่อมต่อพื้นที่สาธารณะในทางกายภาพจากกลุ่มคนในร้านกาแฟและย่านต่างๆ ให้มีโอกาสพบปะและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นผ่านพื้นที่สาธารณะในทางสัญลักษณ์

พื้นที่สาธารณะเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ผูกพันกับแนวคิดการสื่อสาร พื้นที่สาธารณะเกิดได้ก็ต่อเมื่อมีการพบปะพูดคุย สนทนากันของสมาชิกในสังคมในรูปแบบการสื่อสารที่ Habermas เรียกว่า “ข้อโต้แย้งอย่างเป็นระบบ” ที่เรียกร้องให้มีการแสดงความน่าเชื่อถือของข้ออ้างและข้อสรุปต่างๆ สมาชิกในสังคมจะต้องมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนทัศนคติอย่างหลากหลาย ภายใต้ความเป็นเหตุเป็นผล โดยปราศจากการแทรกแซงหรือบีบบังคับจากอำนาจหรือสถาบันทางสังคมต่างๆ เช่น รัฐบาล องค์กรธุรกิจ สถาบันศาสนา ฯลฯ คนทุกคนสามารถแบ่งปันทัศนคติความคิดเห็นกับบุคคลอื่นจนท้ายสุดเกิดเป็นข้อสรุป หรือข้อเสนอแนะที่มีพลังในการต่อสู้หรือเรียกร้องเพื่อประโยชน์ส่วนรวม สรุปได้ว่าลักษณะการสื่อสารที่จะนำไปสู่สังคมเสรีและเป็นประชาธิปไตยอย่างแท้จริง ประกอบด้วย

- การเข้าถึงอย่างถ้วนหน้า
- ปราศจากการครอบงำ
- ความเท่าเทียมกัน
- โดยส่วนรวม
- ข้อโต้แย้งอย่างมีเหตุผล
- ข้อสรุปที่นำไปสู่การพัฒนา



ภาพที่ 2.1 แสดงพื้นที่สาธารณะของฮาเบอร์มาส์ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ในยุโรป

ในปัจจุบันการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารเสมือนจริง (virtual communication) ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะใหม่ในปัจจุบัน ข้อแตกต่างในพื้นที่สาธารณะในอดีตกับปัจจุบันคือ จากการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เป็นการเผชิญกันในโลกคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผู้เข้าใช้สื่อคอมพิวเตอร์จะต้องมีส่วนร่วมอย่างเอาการเอางาน (active participant) คุณลักษณะดังกล่าวเอื้ออำนวยต่อการสร้าง “พื้นที่สาธารณะ” ที่เคยมีมาในอดีตเมื่อบวกผสมกับคุณลักษณะทางเทคนิคของระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ หรือผู้ใช้คนอื่นๆ (Hypertext) ก็ยิ่งทำให้ขอบเขตการสร้าง “พื้นที่สาธารณะ” สามารถขยายได้อย่างกว้างขวางโดยไร้ข้อจำกัดด้านกายภาพ ผู้ส่งและผู้รับสารสามารถใช้เป็นมณฑลสาธารณะในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือ

พูดคุยกันในเรื่องต่างๆ ได้อย่างเสรี ทำให้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มคนเหมือนก่อนที่แคบเกินไป คือถูกจำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มผู้ชายหรือชนชั้นปกครองเท่านั้น แต่ได้เข้าถึงในทุกกลุ่มของสังคม รวมทั้งกลุ่มคนที่ด้อยอำนาจหรือไร้อำนาจในสังคมอย่างกลุ่มผู้หญิง เพศที่สาม และเยาวชน ด้วย

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้พื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นในชุมชนออนไลน์หรือสังคมไซเบอร์สเปซ (The public sphere in cyberspace) ได้กลายเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (electronic marketplace) ประชาชนสามารถท่องไปยังเว็บต่างๆ ได้ ซึ่งทำให้เกิดการตีความใหม่ตามแนวคิดของ Habermas คือสื่อใหม่ถูกมองว่าทำให้พื้นที่ส่วนบุคคล (sphere of private people) มาเป็นพื้นที่สาธารณะ โดยมีประเด็นที่น่าสนใจอยู่ที่การนำเสนอความเสมอภาคระหว่างสมาชิก ซึ่งรวมถึงการถกเถียงโดยอาศัยประสบการณ์ส่วนบุคคลในการใช้หรือเริ่มจากการตีความข้อมูลที่ได้นำเสนอผ่านระบบสื่อ (มนทกานต์ ตปนียางกูร, 2545, 24)

Scannell and Cardiff(1986) ได้ศึกษาบทบาทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อการสร้างพื้นที่สาธารณะแบบใหม่ โดยเฉพาะสื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการโต้เถียงอภิปรายเพราะมีลักษณะการปฏิสัมพันธ์หรือ Interactive

รัตนาวดี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) กล่าวว่า มณฑลสาธารณะที่ปรากฏในสื่อปัจจุบันมีความแตกต่างจากมณฑลสาธารณะในศตวรรษที่ 18 กล่าวคือ มณฑลสาธารณะในสื่อปัจจุบันเป็นการแสดงความคิดเห็นที่ผู้แสดงความคิดเห็นต่างมีจุดยืนที่หลากหลายและเป็นตัวของตัวเอง และการแสดงความคิดเห็นนี้ในท้ายสุดไม่จำเป็นต้องเกิดเป็นข้อสรุปหรือข้อเสนอเพื่อความสอดคล้องกัน (consensus) อย่างในมณฑลสาธารณะเดิม แต่ก็ยังถือเป็นตัวแทนของคนในสังคมเพื่อก่อให้เกิดเอกลักษณ์ทางสังคม (Social identity) และแสดงถึงความสัมพันธ์แห่งอำนาจ (power relation)

ฟ้าใส วิเศษกุล(2545) ได้กล่าวถึง“มณฑลสาธารณะ”ในรูปแบบใหม่ซึ่งอยู่บนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า “เว็บบอร์ด” เป็นการสื่อสารระหว่างกลุ่มคนบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องออนไลน์ พร้อมกันมีลักษณะคล้ายหน้ากระดานสนทนาให้ตั้งประเด็นฝากไว้ และสามารถอภิปรายโต้ตอบประเด็นถ่ายทอดความคิดเห็นแลกเปลี่ยนแนวคิดกัน จึงสามารถเป็นสถานที่สำหรับเรียนรู้ทัศนคติและค่านิยมในสังคมได้อย่างมากเพราะสามารถสะท้อนเสียงซึ่งเป็นเสียงจากผู้คนในสังคมโดยตรงได้ในด้านต่างๆ

Livingstone (1994 อ้างถึงใน รัตนาวดี เกียรตินิยมศักดิ์,อ้างแล้ว) กล่าวว่าสื่อสมัยใหม่เป็นมณฑลสาธารณะจำลอง (pseudo-public sphere) เพราะเป็นการแสดง ผู้ชมไม่สนใจเรื่องเหตุผลในความคิดเห็นดังกล่าว แต่เป็นเครื่องมือที่ทำให้น่าติดตามโดยไม่สนใจเนื้อหาที่แท้จริง และผู้ชมจะรู้สึกตื่นเต้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ซึ่งเปรียบเสมือนฉากหนึ่งในการแสดง เป็นการชมหรือดูเพื่อความสนุกสนาน

Poster (1995 อ้างถึงใน รัตนาวดี เกียรตินิยมศักดิ์, อ้างแล้ว) กล่าวว่าพื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์แตกต่างจากมณฑลสาธารณะในอดีตที่เป็นสถานที่ที่ประชาชนสามารถพูดได้อย่างเท่าเทียมกัน เป็นการอภิปรายอย่างเปิดเผยโดยมีการกำหนดสถานภาพของแต่ละคนอย่างชัดเจน ผู้แสดงความคิดเห็นมีข้อโต้แย้งอย่างมีเหตุผลเพื่อบรรลุเป้าหมายที่สอดคล้องกัน แต่ค่านิยมของพื้นที่สาธารณะในอดีตไม่สามารถใช้ได้กับชุมชนเสมือน(virtual communication) ที่เกิดขึ้นในระบบสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต ถึงแม้ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีสิทธิพูดได้เท่าเทียมกัน แต่เป็นการโต้แย้งกันอย่างไม่ค่อยมีเหตุผลและไม่มีความสอดคล้องกัน เนื่องจากผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์(Identity) ของตนได้ตามความต้องการ ทำให้ไม่ต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเองเหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้าอย่างในพื้นที่สาธารณะในอดีต

จากแนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะสามารถนำมาปรับใช้ได้กับสังคมปัจจุบัน แม้ว่าในสังคมหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยกลุ่มวัฒนธรรมย่อยมากมายหลายกลุ่ม บางกลุ่มได้รับการยอมรับ บางกลุ่มไม่ได้รับการยอมรับ แต่ Craig Calhoun(1992) กล่าวว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทุกกลุ่มถือเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และพวกเขาก็สามารถสร้างสังคมของตัวเองและสามารถสร้างมณฑลสาธารณะเพื่อประโยชน์แห่งกลุ่มตนได้ พื้นที่สาธารณะนี้จึงถือเป็นทางเลือกใหม่สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในการใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่คำอธิบายเกี่ยวกับตัวตน ความสนใจและความต้องการ เพื่อสร้างการตีความหมายใหม่ให้กับสื่อกระแสหลักให้มีความเข้าใจในกลุ่มตนมากขึ้น

ผู้วิจัยนำแนวคิดข้างต้นเพื่อศึกษาว่าการปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีลักษณะของความเป็นพื้นที่สาธารณะหรือไม่ อย่างไร โดยการวิเคราะห์เนื้อหาในกระดานสนทนาหรือเว็บบอร์ด 3 เว็บบอร์ด คือเว็บบอร์ดมีสาระ เว็บบอร์ดตามใจฉัน และเว็บบอร์ดนักเขียน

แนวคิดการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่

การเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่(New Social Movement) เป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวทางสังคมที่เกิดขึ้นตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 1960 เริ่มจากในประเทศตะวันตกและแผ่ขยายไปทั่วโลก ซึ่งมีความแตกต่างที่สำคัญจากขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบเก่าที่พัฒนาตามแนวความคิดแบบมาร์กซิสต์ที่อธิบายว่าต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือโค่นล้มอำนาจรัฐ (ธนชาติ ธรรมโชติ, 2550)

กล่าวคือจุดมุ่งหมายหลักของการเคลื่อนไหวไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงอำนาจรัฐแต่ต้องการที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบายเป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อสร้างประชาธิปไตยแบบใหม่ คือประชาธิปไตยแบบเข้มข้นที่มีที่ว่างให้กับความแตกต่างที่หลากหลาย ขณะเดียวกัน เป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมข้ามชนชั้นและมีประเด็นในการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย

ชัยรัตน์ เจริญสินโอฟาร์ (2545) อธิบายลักษณะของขบวนการเคลื่อนไหวทางการเมืองรูปแบบใหม่ หรือ New Social Movement นั้นต่างออกไปจากการเคลื่อนไหวทางสังคมในความหมายเดิมอย่างน้อย 4 ประเด็น คือ

1. การเคลื่อนไหวเหล่านี้ไม่ได้เป็นการเคลื่อนไหวบนฐานของชนชั้นใดเพียงชนชั้นเดียว
2. การเคลื่อนไหวไม่ได้เป็นไปเพียงเพื่อผลประโยชน์แคบๆเฉพาะกลุ่มเท่านั้น แต่เป็นการเคลื่อนไหวในประเด็นเรื่องที่เป็นสากลอย่าง เรื่องสิทธิ เพศสภาพ สิทธิมนุษยชน สิ่งแวดล้อม
3. ขบวนการเหล่านี้ไม่ได้ต้องการเรียกร้องผ่านกลไกทางการเมืองที่ดำรงอยู่ และไม่หวังพึ่งกลไกรัฐ แต่ใช้วิธีการการเคลื่อนไหวด้วยตนเอง
4. เป้าหมายของการเคลื่อนไหวไม่ได้อยู่ที่การช่วงชิงอำนาจจากรัฐ แต่เป็นการ “สร้างกติกาหรือกฎเกณฑ์ชุดใหม่ในการดำรงชีวิต”

นอกจากนี้ พงุทธิสาดน ชุมพล (2546: 339-341) ได้สรุปให้เห็นลักษณะสำคัญซึ่งเป็นความ “ใหม่” ของขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่ไว้ 3 ประการคือ

1. ขบวนการทางสังคมใหม่มีความเป็นขบวนการทางสังคมมากกว่าที่จะเป็นขบวนการทางการเมือง เพราะให้ความสนใจในเรื่องค่านิยมและวิถีชีวิต ซึ่งก็คือ “เรื่องเชิงวัฒนธรรม” ดังนั้น จึงมีลักษณะทางสังคมมากกว่าทางการเมืองโดยตรง จุดมุ่งหมายของขบวนการเหล่านี้อยู่ที่การระดมเข้าร่วมในสังคมประชาซึ่งมีส่วนสำคัญสำหรับการทำงานกิจกรรมในอาณาบริเวณสาธารณะ (public sphere) เพื่อสังคมโดยรวม และไม่ได้มุ่งที่จะเข้าไปมีส่วนในอำนาจรัฐหรือครองอำนาจรัฐ
2. ขบวนการทางสังคมใหม่มีฐานที่มั่นอยู่ใน “สังคมประชา” กล่าวคือ เน้นกระทำการอ้อมรัฐ (bypass the state) ไม่สนใจที่จะติดต่อกับหรือท้าทายอำนาจรัฐโดยตรง หากแต่ต้องการที่จะปกป้องสังคมประชาจากการก้าวร้าวของรัฐ ขบวนการทางสังคมใหม่จึงมีลักษณะการทำการกิจกรรมและลักษณะอุดมการณ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic) เป็นหลัก
3. ขบวนการทางสังคมใหม่พยายามที่จะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงสังคมทั้งโดยการเปลี่ยนแปลงค่านิยม และโดยการพัฒนาวิถีชีวิตใหม่ๆ ขึ้นมาเป็นทางเลือก (alternative life-styles) กล่าวคือ แทนที่จะมุ่งสู่การเปลี่ยนแปลงโดยผ่านระบบการเมืองหรือโดยการกระทำทางการเมือง ขบวนการใหม่ๆ มุ่งความสนใจไปที่นวัตกรรมเชิงวัฒนธรรม (cultural innovation) ซึ่งสร้างสรรค์วิถีชีวิตใหม่ โดยการท้าทายค่านิยมเดิมๆ การเน้นสัญลักษณ์ และความมีตัวตน

การเคลื่อนไหวที่เน้นไปถึงเรื่องอัตลักษณ์ กล่าวคือ เอกลักษณ์/ความเฉพาะเจาะจงของกลุ่มคนเป็นสำคัญ เช่น เพศ วัฒนธรรมชุมชน ความเชื่อทางศาสนา เป็นต้น จึงอาจถูกมองได้ว่าเป็นการเคลื่อนไหวเชิงวัฒนธรรมและสังคมด้วย ขณะเดียวกันในลักษณะของการเคลื่อนไหวของNSM ก็นับเป็นการสร้างวัฒนธรรม

แบบใหม่คือ วัฒนธรรมของการต่อต้าน/ขัดขืน โดยใช้หลักในการหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ต่างๆไม่ว่าจะเป็น เพื่อระดมกำลังคนในการเคลื่อนไหว เพื่อยกระดับจิตสำนึก/การรับรู้ของประชาชน ในเรื่องที่ต่อต้าน/ขัดขืน เพื่อสร้างความเชื่อ/คุณค่าชุดใหม่ หรือเพื่อลดความชอบธรรมของระบบที่ดำรงอยู่ เป็นต้น

แนวคิดเรื่องกลุ่มและเครือข่ายการสื่อสาร

องค์ความรู้ในการอธิบายเกี่ยวกับกลุ่มและเครือข่ายมักจะถูกนำไปอธิบายควบคู่กัน โดยมองว่ากลุ่มเป็นพื้นฐานของการเกิดเครือข่าย หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือ เครือข่ายจัดเป็นพัฒนาการของการรวมตัวจากระดับกลุ่ม (ปารีชาติ วลัยเสถียรและคณะ, 2543: อ้างถึงในพรพนศิริ จิตรรัตน์, 2544: 16)

ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดระหว่างการรวมตัวในระดับกลุ่มและเครือข่ายคือ คือ ขนาด(scale) ของการรวมตัว โดยการรวมตัวในระดับกลุ่ม ส่วนใหญ่เป็นการรวมตัวของปัจเจกบุคคล ขนาดของการรวมตัวจึงเล็กกว่าการรวมตัวในระดับเครือข่ายซึ่งเป็นการรวมตัวของกลุ่มต่างๆ และจากขนาดที่แตกต่างกัน ส่งผลให้พลังและขีดความสามารถของเครือข่ายสูงกว่าระดับกลุ่ม (ปารีชาติ วลัยเสถียรและคณะ, 2543: อ้างถึงในพรพนศิริ จิตรรัตน์, 2544: 16)

คำจำกัดความของกลุ่ม

กลุ่ม หมายถึง การรวมตัวกันของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปที่มีความสนใจ วัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกัน เพื่อสร้างพลังในการเปลี่ยนแปลงหรือพลังอำนาจในการต่อรองเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยเกิดปฏิสัมพันธ์หรือการสื่อสารขึ้นระหว่างสมาชิกซึ่งมีบทบาทแตกต่างกันออกไปภายใต้บรรทัดฐานของพฤติกรรมอันเป็นที่ยอมรับ

การที่คนจะรวมกันเป็นกลุ่มหรือสร้างเครือข่ายได้นั้น จะผ่านขั้นตอนในการสร้างกลุ่มและเครือข่ายดังต่อไปนี้ (ปารีชาติ วลัยเสถียรและคณะ, 2543: อ้างถึงในพรพนศิริ จิตรรัตน์, 2544: 22)

ขั้นตอนที่ 1 การจัดตั้งกลุ่ม

ขั้นตอนการจัดตั้งกลุ่มประกอบด้วยการค้นหาผู้นำ การค้นหาความต้องการของแต่ละบุคคล ก่อนที่นำมากำหนดความต้องการร่วมของกลุ่ม การสร้างความซื่อสัตย์และความภักดีต่อกกลุ่ม สร้างความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน ทำให้สามารถทำงานร่วมกันได้ง่าย และเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้สามารถร่วมกันได้ง่าย และเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสัมพันธ์ต่อกันไม่ขัดแย้ง มีความสามัคคีกลมเกลียว ช่วยกันคิด ช่วยกันทำจนทำให้งานสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

นอกจากนี้การมีสถานการณ์บีบตัว หมายถึงสถานการณ์ที่จะทำให้คนรวมกันเพื่อความอยู่รอด เพื่อผลประโยชน์ ฯลฯ ซึ่งตรงกับความต้องการของกลุ่ม หรือสมาชิกที่จะมารวมกัน

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนที่ 1 การจัดตั้งกลุ่มมีส่วนประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ 1)ผู้นำกลุ่ม 2)สมาชิกในกลุ่ม 3)สถานการณ์ในการเกิดกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การเคลื่อนไหวของกลุ่ม

หลังจากจัดตั้งกลุ่มแล้ว จะต้องส่งเสริมให้กลุ่มเกิด "การเคลื่อนไหว" เพราะการเคลื่อนไหวของกลุ่มเป็นขั้นตอนที่สำคัญอันจะช่วยผลักดันให้กลุ่มเกิดพลังในการต่อสู้ และพลังการต่อรองในโอกาสต่อไป

ในขั้นตอนนี้สมาชิกในกลุ่มจะมีการประชุมพบปะเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนคติความคิดเห็นซึ่งกันและกัน สร้างกฎเกณฑ์ข้อบังคับในการรวมกลุ่ม สร้างสัมพันธ์ภาพและความผูกพันอันแน่นแฟ้นระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม อีกทั้งส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมและผลประโยชน์ร่วมกัน

สรุปแล้วในขั้นที่ 2 การเคลื่อนไหวของกลุ่มนั้น มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ 1) ระเบียบวินัย 2)วัตถุประสงค์ร่วมหรือผลประโยชน์ร่วม และ 3) กิจกรรมต่างๆร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 3 การเจริญเติบโตของกลุ่ม

เป็นขั้นตอนที่ทำให้กลุ่มเล็กๆ มารวมเข้าเป็นกลุ่มใหม่กลุ่มเดียว สร้างหน่วยนำร่วม โดยการนำตัวแทนหรือผู้นำของแต่ละกลุ่มมารวมกันเป็น "หน่วยนำร่วม" เพื่อรักษาผลประโยชน์ของกลุ่มเล็ก ประสานงานประสานผลประโยชน์ระหว่างกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน อาศัย "หน่วยนำร่วม" เป็นตัวกลางช่วยให้กิจกรรมของกลุ่มต่างๆมีความเกี่ยวพันกัน พึ่งพากัน แล้วจึงจะมีผลประโยชน์สูงขึ้น

นอกจากนี้เป็นขั้นตอนที่มีการแลกเปลี่ยนและอาศัยความรู้ ทักษะ ตลอดจนความต้องการระหว่างกลุ่มที่มีต่อกัน ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความสามารถและกิจกรรมใหม่ๆ สร้างพลังร่วมในการดำเนินการ สร้างพลังต่อรอง

สรุปแล้วในขั้นที่ 3 การเจริญเติบโตของกลุ่มนั้น จะต้องพยายามเอากลุ่มต่างๆหลายกลุ่มมารวมกัน

คำจำกัดความของเครือข่าย

คำว่าเครือข่าย หรือ Network ในภาษาอังกฤษให้ภาพพจน์ที่ชัดเจน คือ Net ตาข่าย ที่โยงใยถึงกัน และพร้อมที่จะ Work เมื่อต้องการใช้งาน และจากความหมายด้านการสื่อสาร ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในด้านสังคม ดังนั้นเครือข่ายการสื่อสาร จึงหมายถึง รูปแบบหนึ่งของการประสานงานของบุคคล กลุ่ม หรือองค์กรหลายๆองค์กรที่ต่างก็มีทรัพยากรของตัวเอง มีเป้าหมาย มีวิธีทำงาน และมีกลุ่มเป้าหมายของตัวเอง บุคคลหรือกลุ่มองค์กรเหล่านี้ได้เข้ามาประสานงานกันอย่างมีระยะเวลายาวนานพอสมควร แม้จะไม่มีกิจกรรมร่วมกันอย่างสม่ำเสมอก็ตาม เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีความต้องการที่จะขอความร่วมมือจากกลุ่มอื่นๆเพื่อแก้ปัญหา ก็สามารถติดต่อไปได้(กาญจนา แก้วเทพ : 2538 อ้างถึงในพจนานุกรมศัพท์โศลกศาสตร์, 2546)

ดังนั้น เครือข่ายจึงต้องมีการจัดระบบให้กลุ่มบุคคล ที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายให้สามารถดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน เพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่สมาชิกแต่ละคนในเครือข่ายเห็นพ้องต้องกัน ซึ่งอาจเป็นกิจกรรมที่ร่วมกันเฉพาะกิจ เมื่อเสร็จสิ้นภารกิจแล้วเครือข่ายก็เลิกไป และอาจกลับมารวมกันได้ใหม่ หรืออาจเป็นเครือข่ายที่ดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องไปเรื่อยๆก็ได้

ปัจจุบันนี้มีเครือข่ายที่พัฒนารูปแบบมากมายที่มาพร้อมกับการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คือเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ คือการกระจายข้อมูลข่าวสารผ่านทางบริการต่างๆบนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สมาชิกได้ถกเถียง อภิปรายแสดงความคิดเห็น (เสรี พงศ์พิศ, 2548)

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ การที่คนไม่น้อยกว่าสองคนขึ้นไป มีการติดต่อกันอย่างต่อเนื่องและแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์เป็นเวลานาน โดยไม่เกี่ยวข้องกับองค์การอำนาจรัฐ สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการถกเถียงกันในช่วงเวลาของการแลกเปลี่ยนเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่อยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจและใช้ภาษาเดียวกัน มีลักษณะแบบมีปฏิริยาทางสังคมโดยตรง แบ่งระบบคุณค่าและสัญลักษณ์ มีมิตรภาพหรือการแลกเปลี่ยนข้อมูล สมาชิกเครือข่ายทำงานร่วมกันและมีการแบ่งแยกระหว่างความสัมพันธ์สังคมภายนอก มีการสร้างพื้นที่และมีกิจกรรมร่วมกัน (ชินส์คค สุวรรณัจฉกริยา, 2549)

เครือข่ายสังคมในอินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มคนที่มีการกระทำร่วมกันที่แสดงถึงความได้เปรียบ การใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ไร้พรมแดนในระบบอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนกิจกรรมระหว่างผู้ใช้ทรัพยากรอย่างถาวร ซึ่งต้องใช้ข้อมูลที่เป็นของตนเอง สร้างการเชื่อมโยงเครือข่ายของตนขึ้นกับกระบวนการท้องถิ่นและโลกาภิวัตน์ ผสมกับแรงขับเคลื่อนทางจิตวิทยาที่ตอบสนองความต้องการของตนเองในการสร้างเครือข่ายเพื่อบรรลุเป้าหมายส่วนตัว จึงเกิดการพบปะบนพื้นฐานของเครือข่ายและการจัดตั้งกลุ่มสังคม มีการรวมพลังให้เป็นหนึ่งเพื่อเป้าหมายทั้งหมด (ชินส์คค สุวรรณัจฉกริยา, อ้างแล้ว)

โดยนัยนี้คอมพิวเตอร์จึงกลายเป็นช่องทางและตัวส่งผ่านการแลกเปลี่ยนทั้กทายกันและกัน ผ่านเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหนึ่งกับคนอื่นๆ เป็นรูปแบบการสื่อสารกับสังคมในลักษณะ “คนๆหนึ่งกับคนหลายๆคน” และ “คนหลายคนกับคนหลายคน” คอมพิวเตอร์เป็นตัวส่งผ่านการติดต่อแลกเปลี่ยนที่ทำให้สังคมมีอยู่ต่อไปและได้กลายเป็นธรรมชาติของเครือข่ายสังคมแบบนี้ การติดต่อทั้กทายนัน้ได้ให้ความสำคัญแก่หลายๆเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม สังคมและอื่นๆ (ชินส์คค สุวรรณัจฉกริยา, อ้างแล้ว)

เครือข่ายที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ไซเบอร์ได้ทำให้เกิดผลประโยชน์ของกลุ่ม โดยผ่านความสัมพันธ์แบบวิวาตะนำไปสู่การคลี่คลายของสถานการณ์ของสังคม (ชินส์คค สุวรรณัจฉกริยา, อ้างแล้ว)

Whittaker (1997, อ้างถึงใน Kendra Knudtson, 2002) กล่าวถึงคุณลักษณะที่สำคัญของเครือข่ายออนไลน์ คือ

1. กลุ่มสมาชิกที่มีเป้าหมาย ความสนใจ ความต้องการร่วมกัน หรือกิจกรรมที่ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นของกลุ่มชุมชน
2. สมาชิกเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมเป็นประจำ และทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
3. สมาชิกสามารถเข้าถึงและใช้แหล่งข้อมูลร่วมกัน
4. การเอื้อประโยชน์ข้อมูล สนับสนุนและบริการร่วมกันระหว่างสมาชิก มีบริบทสังคมร่วมกัน เช่น แบบแผนสังคม ภาษา

ชวรวล คณานุกูล (อ้างถึงในรณชาติ บุตรแสนคม, 2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเครือข่ายว่ามีองค์ประกอบสำคัญ อย่างน้อย 7 อย่าง ด้วยกัน ได้แก่

1. การรับรู้มุมมองร่วมกัน (Common Perception)

สมาชิกที่เข้ามาอยู่ในเครือข่าย ต้องมีความรู้สึกนึกคิดและการรับรู้ถึงเหตุผลการเข้าร่วมเป็นเครือข่าย เช่น มีความเข้าใจในปัญหาและมีจิตสำนึกในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน มีประสบการณ์ในปัญหาาร่วมกัน มีความต้องการความช่วยเหลือในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้สมาชิกของเครือข่ายเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงในการดำเนินกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

การรับรู้ร่วมกันถือเป็นหัวใจสำคัญของเครือข่าย ที่จะทำให้เครือข่ายเกิดความต่อเนื่อง

2. การมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน (Common Vision)

วิสัยทัศน์ร่วม เป็นการมองเห็นภาพของจุดมุ่งหมายในอนาคตร่วมกันระหว่างสมาชิกในกลุ่ม การรับรู้ เข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน และการมีเป้าหมายร่วมกันทำให้กระบวนการเคลื่อนไหวมีพลัง เกิดเอกภาพ และช่วยลดความขัดแย้งอันเกิดจากมุมมองหรือความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้

3. การมีผลประโยชน์และความสนใจร่วมกัน (Mutual Interests/Benefits)

เครือข่ายเกิดจากการที่สมาชิกแต่ละคนต่างก็มีความต้องการของตนเอง และความต้องการเหล่านั้นไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ หากสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ข้อจำกัดนี้ทำให้เกิดการรวมตัวกันบนฐานของผลประโยชน์ร่วมที่มากพอให้รวมตัวกันเป็นเครือข่าย ดังนั้น การรวมเป็นเครือข่ายจึงตั้งอยู่บนฐานของผลประโยชน์ที่เป็นตัวเงินและผลประโยชน์ที่ไม่ใช่ตัวเงินด้วย เช่น เกียรติยศ ชื่อเสียง โอกาสในความก้าวหน้า ความสุข ความพึงพอใจ

4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกเครือข่ายอย่างกว้างขวาง (All Stakeholders Participation)

การมีส่วนร่วมของสมาชิกในเครือข่าย เป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการพัฒนาความเข้มแข็งของเครือข่าย เพราะกระบวนการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายในเครือข่าย เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดการร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจและร่วมมือกระทำอย่างแข็งขัน

5. การเสริมสร้างซึ่งกันและกัน (Complementary Relationship)

องค์ประกอบที่จะทำให้เครือข่ายดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ก็คือ การที่สมาชิกของเครือข่ายต่างก็เสริมสร้างซึ่งกันและกัน โดยนำจุดแข็งของฝ่ายหนึ่งไปช่วยแก้ไขจุดด้อยของอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ผลตอบแทนหรือผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวเป็นเครือข่ายมากกว่าการที่ต่างคนต่างอยู่

6. การพึ่งพิงกัน (Interdependence)

เนื่องจากข้อจำกัดของสมาชิกในเครือข่าย ทั้งด้านทรัพยากร ความรู้ เงินทุน กำลังคน ฯลฯ สมาชิกของเครือข่ายจึงไม่สามารถดำรงอยู่ได้อย่างสมบูรณ์ด้วยตนเอง การทำเป้าหมายร่วมให้สำเร็จได้นั้น สมาชิกต่างจำเป็นต้องพึ่งพาซึ่งกันระหว่างสมาชิกในเครือข่าย

7. การปฏิสัมพันธ์เชิงแลกเปลี่ยน (Interaction)

หากสมาชิกในเครือข่ายไม่มีปฏิสัมพันธ์กันแล้ว ก็ไม่ต่างจากการที่ต่างคนต่างอยู่ ไม่มีทางที่จะเกิดความร่วมมือกันได้และไม่เกิดเครือข่ายความร่วมมืออย่างแท้จริง ดังนั้นสมาชิกในเครือข่ายต้องทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยกัน เช่นมีการติดต่อกันผ่านการเขียน หรือการพบปะพูดคุย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือมีกิจกรรมประชุมสัมมนา ร่วมกัน เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวจะเป็นลักษณะของความสัมพันธ์เชิงการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน (Reciprocal Exchange) มิใช่ปฏิสัมพันธ์ลักษณะฝ่ายเดียว (Unilateral Exchange) ยิ่งสมาชิกมีปฏิสัมพันธ์กันมากเท่าใดก็จะยิ่งเกิดความผูกพันระหว่างกันมากขึ้นเท่านั้น ทำให้เกิดการเชื่อมโยงในระดับที่สนิทสนมกันมากยิ่งขึ้น (Highly Integrated) นอกจากนี้การมีปฏิสัมพันธ์ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างกันมากขึ้น และทำให้เครือข่ายเข้มแข็งขึ้น

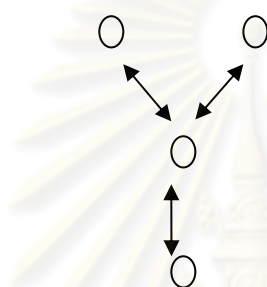
ในเรื่องของเครือข่ายการสื่อสารนั้น Harold J. Leavitt (อ้างถึงในรณชาติ บุตรแสนคม, อ่างแล้ว) ได้ทดลองทำการวิจัย โดยใช้แบบของการสื่อสารหลายแบบ พบว่า การสื่อสารจัดแยกได้เป็น 2 แบบ คือ แบบที่มีศูนย์กลางกับแบบกระจายอำนาจ

1. **การสื่อสารแบบมีศูนย์กลาง (Centralized Communication)** เป็นการสื่อสารที่มีใครคนใดคนหนึ่งเป็นศูนย์กลางหรือทางผ่าน โดยที่สมาชิกคนอื่น ๆ ไม่มีการติดต่อกันโดยตรง แต่ต้องผ่านคนกลาง

2. **การสื่อสารแบบกระจายอำนาจ (Decentralized Communication)** เป็นการสื่อสารที่สมาชิกในกลุ่มติดต่อกันโดยอิสระ ไม่มีใครตัดสินใจคนเดียว แต่ร่วมกันคิด ร่วมกันแก้ปัญหา เป็นวิธีที่ใช้ได้ตรงกับกระบวนการกลุ่มมาก เพราะทุกคนมีปฏิสัมพันธ์กัน (Interaction) ผลที่ออกมาจะได้ทั้งผลผลิต (Product) และ กระบวนการ (Process) ของกลุ่ม

การสื่อสารแบบมีศูนย์กลาง (Centralized Communication)

1. เครือข่ายการสื่อสารแบบตัววาย (Y Network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่มีสมาชิกที่อยู่ตรงกลางเพียง 2 คน จะทำหน้าที่ประสานงานและส่งข้อมูลที่ได้รับจากสมาชิก คนอื่นๆ ที่อยู่รอบนอก การสื่อสารแบบนี้มีความเหมาะสมกว่าแบบลูกโซ่ในแง่ที่ทำให้งานสำเร็จได้ดีกว่า เพราะข้อมูลสามารถผ่านทิศทางต่างๆ ได้มากกว่าแทนที่จะอาศัยคนที่อยู่ถัดไปเท่านั้น โดยปกติบุคคลที่อยู่ตรงกลางสักคนหรือสองคนเท่านั้นที่มีความพอใจต่อรูปแบบการสื่อสารแบบนี้ แต่ส่วนที่เหลือของกลุ่มหรือพวกที่อยู่รอบนอกมีความพอใจต่ำ รูปแบบของการสื่อสารแบบตัวยานี้ มักจะเกิดขึ้นในกลุ่มที่สมาชิกเพียง 1 คน หรือ 2 คนเท่านั้น เต็มใจที่จะรับทำงาน และรับผิดชอบต่อผลสำเร็จของงาน ในขณะที่ส่วนที่เหลือของกลุ่มไม่ยอมรับผิดชอบ



ภาพที่ 2.2 เครือข่ายการสื่อสารแบบตัววาย

2. เครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ (Wheel Network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่มีสมาชิกคนหนึ่งเป็นผู้รับข่าวจากสมาชิกคนใดคนหนึ่งแล้วส่งข่าวนั้นไปยังสมาชิกคนอื่นๆ บุคคลที่อยู่ตรงกลางของกลุ่มของกลุ่มจะเป็นผู้มีอำนาจอย่างแท้จริงและเป็นผู้นำของกลุ่ม เพราะเป็นผู้เดียวที่รับผิดชอบต่อผลสำเร็จของงาน



ภาพที่ 2.3 เครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ

การสื่อสารแบบกระจายอำนาจ (Decentralized Communication)

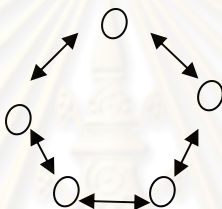
1. เครือข่ายการสื่อสารแบบลูกโซ่ (Chain Network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่สมาชิกแต่ละคนติดต่อไปยังสมาชิกคนอื่นที่อยู่ถัดไปเท่านั้น เนื่องจากมีข้อจำกัดในแง่การประสานงานและการติดต่อระหว่างสมาชิกในกลุ่ม บางครั้งจึงเป็นความยากลำบากที่กลุ่มจะทำงานให้สำเร็จได้ตามที่ต้องการ การขาดความเป็น

อิสระในการติดต่อสื่อสารเพราะสมาชิกจะติดต่อกับบุคคลอื่น ได้เพียง 1 หรือ 2 คน ที่ต่อจากเขาเท่านั้นจึงทำให้ความพอใจของสมาชิกในกลุ่ม ค่อนข้างต่ำ



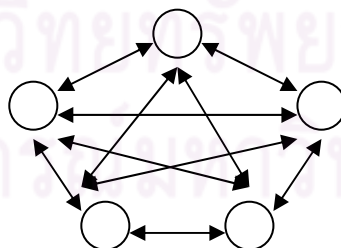
ภาพที่ 2.4 เครือข่ายการสื่อสารแบบลูกโซ่

2. เครือข่ายการสื่อสารแบบวงกลม (Circle Network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่มีสมาชิกในกลุ่มทุกคนสามารถติดต่อกับสมาชิกที่อยู่ถัดจากคนทั้งสองข้าง สถานะของทุกคนมีความเท่าเทียมกันและทุกคนมีความพอใจ อย่างไรก็ตามปัญหาเรื่องความรับผิดชอบจะเกิดขึ้นเพราะจะหาคนรับผิดชอบไม่ได้เพราะแต่ละคนมีฐานะเท่าเทียมกัน จะหาใครมาเป็นศูนย์รวมกลุ่มไม่ได้



ภาพที่ 2.5 เครือข่ายการสื่อสารแบบวงกลม

3. เครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง (All Channel Network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่สมาชิกทุกคนสามารถติดต่อกับสมาชิกคนอื่นได้โดยตรงไม่ต้องผ่านสมาชิกคนอื่น ๆ ทั้งในการรับข่าวและส่งข่าว อาจถือได้ว่าเป็นเครือข่ายการติดต่อที่สมบูรณ์ที่สุด เพราะไม่มีข้อจำกัดการสื่อสารของสมาชิก โดยเครือข่ายนี้จะเปิดโอกาสให้มีปฏิกริยาย้อนกลับสูงที่สุด



ภาพที่ 2.6 เครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รณชาติ บุตรแสนคม (2546) ศึกษาเครือข่ายการสื่อสาร เรื่อง *เครือข่ายและกระบวนการทำข่าวของสำนักข่าวเยาวชนและเยาวชน “ขบวนการตาสับปะรด”* พบว่า เครือข่ายขบวนการตาสับปะรด ประกอบด้วยสมาชิกถึง 3,000 คน กระจายอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งจัดว่าเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ และกินพื้นที่กว้างขวาง ทำให้รูปแบบของเครือข่ายต้องมีการแบ่งจัดเครือข่ายใหญ่ ออกมาเป็นรูปแบบเครือข่ายย่อยๆ การติดต่อสัมพันธ์กันเกิดขึ้นได้ยากเพราะห่างไกล และส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ผ่านสื่อกลาง เช่น ผ่านจดหมายข่าว “พุทไธเฮีย” ผ่านรายการวิทยุ ผ่านอินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้วยขนาดของเครือข่าย พื้นที่การกระจาย และรูปแบบการติดต่อสัมพันธ์กันของเครือข่ายขบวนการตาสับปะรด มีความเข้มแข็งของสายสัมพันธ์น้อย และมีอัตราเสี่ยงสูงในแง่การแตกสลาย

จากการศึกษาของพีระ ลีวลม (2542) พบว่าชุมชนไซเบอร์ในปัจจุบันกำลังมีสถานภาพเป็นที่น่าสนใจ และได้รับการยอมรับมากขึ้นในปัจจุบัน เพราะมีการเกิดขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หมายถึงการเกิดขึ้นของเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคมในลักษณะใหม่ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นความสัมพันธ์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังเป็นความสัมพันธ์ที่พัฒนาเป็นการร่วมกิจกรรมนอกเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และพัฒนาเป็นชุมชนที่มีศักยภาพในการที่จะส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจกันในกิจกรรมที่เป็นผลประโยชน์ต่อส่วนรวม

งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมาเป็นแนวในการศึกษาเครือข่ายเยาวชนที่ใช้เว็บไซต์ในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมหลังจากที่มีการปฏิสัมพันธ์ในเว็บไซต์แล้ว ยังมีการสร้างเครือข่ายในการทำกิจกรรมร่วมกันหรือไม่ และเป็นไปในรูปแบบใด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และเครื่องมือในการทำวิจัย ดังนี้

ปัญหานำวิจัย	แนวคิด ทฤษฎี	ระเบียบวิธีวิจัย
1. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีพัฒนาการอย่างไร	- แนวคิดเรื่องเยาวชนกับการผลิตสื่อเว็บไซต์ - แนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชน	- สัมภาษณ์เชิงลึก - วิเคราะห์เนื้อหา
2. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการกำกับดูแลเนื้อหาอย่างไร	- แนวคิดการกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต	- สัมภาษณ์เชิงลึก
3. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการจัดระเบียบชุมชนอย่างไร	- แนวคิดชุมชนออนไลน์ - แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	- สัมภาษณ์เชิงลึก
4. เนื้อหาและการสื่อสารแลกเปลี่ยนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมสะท้อนตัวตนของเยาวชนอย่างไร	- แนวคิดเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ - แนวคิดชุมชนออนไลน์ - แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	- วิเคราะห์เนื้อหา - สัมภาษณ์เชิงลึก
5. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะให้กลุ่มเยาวชนหรือไม่ อย่างไร	- แนวคิดพื้นที่สาธารณะ - แนวคิดชุมชนออนไลน์ - แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	- วิเคราะห์เนื้อหา - สัมภาษณ์เชิงลึก
6. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการสร้างเครือข่ายเยาวชนอย่างไร	- แนวคิดเครือข่ายการสื่อสาร - แนวคิดการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่ - แนวคิดชุมชนออนไลน์ - แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	- สัมภาษณ์เชิงลึก

ประชากร

ประชากรในการวิจัยเรื่อง ชุมชนออนไลน์ : กรณีศึกษา www.dek-d.com ครอบคลุมถึง

1. เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม
2. เยาวชนผู้ผลิตเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม มี 4 คน ได้แก่
 - สรวงศ์ ดาราราช
 - วโรจ โรจน
 - ปกรณ์ สันติสุนทรกุล
 - สุธีตา นุนนาค
3. เยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์
4. เว็บบล็อกในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม
5. บทความในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ซึ่งปัจจุบันมีจำนวนทั้งสิ้นกว่า 18,000 บทความ
6. กระดานสนทนา(webbord)ในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ซึ่งปัจจุบันมีจำนวนทั้งสิ้นกว่า 50,000 กระทู้

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

ในวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนสมาชิกในชุมชนออนไลน์เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมแบบกึ่งอนินทรีย์ โดยกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 30 คน

กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา มี 3 ส่วน คือ เว็บบล็อก กระดานสนทนา และบทความ

วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนของเว็บบล็อก ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 30 ตัวอย่าง โดยกำหนดจากจำนวนสมาชิกที่ผู้วิจัยทำการศึกษา

ส่วนวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนของกระดานสนทนาและบทความ ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกระดานสนทนาและบทความ ในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างแต่ละส่วนด้วยวิธีการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane ดังสูตรต่อไปนี้

$$N = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

เมื่อประชากรที่ศึกษากระดานสนทนาที่มีจำนวนมากกว่า 50,000 หน่วยประชากร กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % นั่นคือ ให้เกิดความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 5 หรือ 0.05 จึงได้ว่า

$$\begin{aligned} N &= \frac{50,000}{1 + 50,000(0.05)^2} \\ &= 396.82 \\ &= 400 \end{aligned}$$

ดังนั้น จึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเว็บบอร์ด จำนวน 400 ตัวอย่าง แบ่งออกเป็น

บอร์ดมีสาระ	134	ตัวอย่าง
บอร์ดตามใจฉัน	133	ตัวอย่าง
บอร์ดนักเขียน	133	ตัวอย่าง

เมื่อประชากรที่ศึกษาคือบทความซึ่งมีจำนวนมากกว่า 18,000 หน่วยประชากร กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % นั่นคือ ให้เกิดความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 5 หรือ 0.05 จึงได้ว่า

$$\begin{aligned} N &= \frac{18,000}{1 + 18,000(0.05)^2} \\ &= 391.30 \\ &= 400 \end{aligned}$$

ดังนั้น จึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างบทความ จำนวน 400 ตัวอย่าง แบ่งออกเป็น

บทความมีสาระ	134	ตัวอย่าง
บทความฟรีสไตล์	133	ตัวอย่าง
บทความสุขภาพ ความงาม	133	ตัวอย่าง

การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์เนื้อหา

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview)

- 1) การสัมภาษณ์ผู้ผลิตเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ตามแนวคำถามต่อไปนี้¹
 - ความเป็นมาของเว็บไซต์
 - วัตถุประสงค์ของการผลิตเว็บไซต์
 - บุคลากรหรือทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์
 - เงินทุนในการผลิตเว็บไซต์
 - ลักษณะการทำงาน
 - ปัญหาที่ประสบ
 - แนวโน้มในอนาคต
- 2) การสัมภาษณ์สมาชิกในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ตามแนวคำถามต่อไปนี้²
 - การมีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา
 - การมีส่วนร่วมในการใช้เนื้อหา
 - การมีส่วนร่วมในการกำกับดูแลเนื้อหา
 - ลักษณะตัวตนของผู้ใช้เว็บไซต์
 - การเข้าถึงพื้นที่สาธารณะ
 - การแสดงเหตุผลที่นำไปสู่ข้อสรุปบนพื้นที่สาธารณะ
 - การสร้างเครือข่ายเยาวชน

ในการติดต่อสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการติดต่อผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมล ที่ระบุไว้ในเว็บไซต์ หลังจากนั้นของสัมภาษณ์ตามความสะดวกของทั้งสองฝ่าย โดยเลือกจากวิธีการดังต่อไปนี้

1. การนัดสัมภาษณ์โดยตรงแบบเจอหน้ากัน
2. การถามตอบข้อมูลผ่านทางอีเมล
3. การสัมภาษณ์พูดคุยทางอินเทอร์เน็ตผ่านโปรแกรม MSN
4. การสัมภาษณ์ผ่านทางโทรศัพท์

¹ รายละเอียดคำถามสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเว็บไซต์อยู่ในภาคผนวก ก หน้า 198-199

² รายละเอียดคำถามสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ใช้เว็บไซต์อยู่ในภาคผนวก ก หน้า 199 - 201

2. **การวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์ (Content Analysis)** ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์เนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์รูปแบบเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม
- 2) การวิเคราะห์ตัวตนบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมผ่านบทความ (Webboard) และเว็บบล็อก โดยใช้ตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Coding sheet)³
- 3) การวิเคราะห์พื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมผ่านกระดานสนทนา (Webboard) โดยใช้ตารางวิเคราะห์เนื้อหา (Coding sheet)⁴

ระยะเวลาการเก็บข้อมูล

ในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 1 เมษายน ถึง 15 เมษายน พ.ศ.2550 โดยการบันทึกเทปและจดบันทึก

ในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ วันที่ 1 เมษายน ถึง 30 พฤษภาคม พ.ศ.2550 โดยการบันทึกเทปและจดบันทึก

สำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์ ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2549 ถึง 1 มีนาคม พ.ศ.2550 โดยบันทึกลงในตารางวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย

ในการนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยแบ่งข้อมูลเป็น 6 ส่วน โดยมีรายละเอียดตามหัวข้อดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 พัฒนาการของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม โดยผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนแรก เป็นการนำเสนอข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In - depth Interview) ผู้ผลิตเว็บไซต์เกี่ยวกับ ความเป็นมา วัตถุประสงค์ บุคลากร เงินทุน ลักษณะการทำงาน การจัดการ การจัดกิจกรรม ปัญหาที่ประสบ และแนวโน้มในอนาคต

ส่วนสอง เป็นการนำเสนอพัฒนาการด้านเนื้อหา วิเคราะห์ส่วนประกอบต่างๆที่ปรากฏในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและแนวโน้มเนื้อหาในอนาคต

ส่วนสาม เป็นการนำเสนอพัฒนาการด้านรูปแบบและการจัดหน้าเว็บไซต์

ส่วนสี่ เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

ส่วนที่ 2 บทบาทของผู้ผลิตเว็บไซต์และสมาชิกในชุมชน ในการกำกับดูแลเนื้อหา

³ ตารางวิเคราะห์ตัวตนในบทความ กระดานสนทนาและเว็บบล็อก อยู่ในภาคผนวก ก หน้า 202

⁴ ตารางวิเคราะห์พื้นที่สาธารณะใน กระดานสนทนา อยู่ในภาคผนวก ก หน้า 203

ส่วนที่ 3 บทบาทของผู้ผลิตเว็บไซต์และสมาชิกในชุมชน ในการจัดระเบียบชุมชนออนไลน์เว็บไซต์เด็กติดต่อทคอม

ส่วนที่ 4 ลักษณะตัวตนของเยาวชนบนเว็บไซต์เด็กติดต่อทคอมที่นำเสนอ ผ่านเว็บบล็อก กระดานข่าว และ บทความ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาในกระดานข่าวหรือเว็บบอร์ด ซึ่งแบ่งเป็นห้องต่างๆ ดังนี้ บอร์ดมีสาระ บอร์ดมีรูปเด็ด บอร์ดตามใจฉันและบอร์ดนักเขียน

ส่วนที่ 5 พื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กติดต่อทคอม โดยวิเคราะห์จากมิติต่างๆ คือ

- การเข้าถึง
- เนื้อหาของกระดานข่าว
- เสรีภาพในการแสดงออก
- การมีส่วนร่วม
- การใช้เหตุผล
- การมีข้อสรุป

จากเนื้อหาบนกระดานข่าวหรือเว็บบอร์ด 3 เว็บบอร์ด คือ บอร์ดมีสาระบอร์ดตามใจฉัน และ บอร์ดนักเขียน

ส่วนที่ 6 การสร้างเครือข่ายของสมาชิกในชุมชนเว็บไซต์เด็กติดต่อทคอมผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันในโลกแห่งความเป็นจริง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 6 ตอน คือ

ตอนที่ 1 พัฒนาการของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

- 1.1 ข้อมูลเบื้องต้นของเว็บไซต์
- 1.2 พัฒนาการทางด้านเนื้อหา
- 1.3 พัฒนาการด้านรูปแบบและการจัดหน้าเว็บไซต์
- 1.4 การมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ของผู้ใช้เว็บไซต์

ตอนที่ 2 บทบาทของผู้ผลิตเว็บไซต์และสมาชิกในชุมชน ในการกำกับดูแลเนื้อหา

ตอนที่ 3 บทบาทของผู้ผลิตเว็บไซต์และสมาชิกในชุมชน ในการจัดระเบียบชุมชน

ตอนที่ 4 ลักษณะตัวตนของเยาวชนในชุมชนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ตอนที่ 5 ลักษณะพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ตอนที่ 6 ลักษณะเครือข่ายของสมาชิกในชุมชนที่ทำกิจกรรมร่วมกันในโลกแห่งความเป็นจริง

ตอนที่ 1 พัฒนาการเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นข้อมูลเบื้องต้นของเว็บไซต์ เกี่ยวกับความเป็นมา วัตถุประสงค์ บุคลากร เงินทุน ลักษณะการทำงาน การจัดการ การจัดกิจกรรม ปัญหาที่ประสบ และแนวโน้มในอนาคต ส่วนที่ 2 เป็นข้อมูลพัฒนาการด้านเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะและส่วนประกอบต่างๆ ที่ปรากฏใน เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ส่วนที่ 3 พัฒนาการด้านรูปแบบและการจัดหน้าเว็บไซต์และ ส่วนที่ 4 เป็นข้อมูลการมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ และความพึงพอใจต่อเนื้อหาและบริการของผู้ใช้เว็บไซต์

1.1 ข้อมูลเบื้องต้นของเว็บไซต์

1.1.1 ความเป็นมา

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ.2542 โดยกลุ่มเยาวชนจำนวน 4 คน คือ ปกรณ์ สันติสุนทรกุล วโรรส โรจนะ สรวงศ์ ดาราราช และสุปิติ บุรณวัฒนาโชค ซึ่งขณะนั้นทั้ง 4 คน กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย จุดเริ่มต้นของเว็บไซต์เกิดจากวโรรส โรจนะ มีความสนใจในการทำเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการในสิ่งที่เด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อันได้แก่ สารความรู้และความบันเทิงด้านต่างๆ ภายใต้แนวคิดที่ต้องการสร้างช่องทางพบปะกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน ให้เกิดสังคมออนไลน์บนโลกอินเทอร์เน็ต โดยเน้นที่การให้บริการกระดานสนทนา(Webbord) เพื่อให้เยาวชนที่ศึกษาระดับมัธยมได้มีสถานที่ไว้สำหรับพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับเยาวชนโดยเฉพาะ วโรรส โรจนะ ได้ชักชวนเพื่อนๆ ในชั้นเรียนที่สนใจทำเว็บไซต์เข้ามาร่วมทำด้วย โดยมีปกรณ์ สุปิติและสรวงศ์สนใจการทำเว็บไซต์เช่นกัน ปกรณ์สนใจทางด้านการออกแบบเว็บไซต์ สุปิตินิสนใจที่จะทำเว็บไซต์เพื่อเป็นที่ทดลองในการเขียนโปรแกรม และสรวงศ์มีความสนใจทางด้านเทคโนโลยีและต้องการทดลองทำสิ่งใหม่ๆ

ปกรณ์หนึ่งในผู้ก่อตั้งเว็บไซต์และทำหน้าที่เป็นเว็บมาสเตอร์ได้ให้สัมภาษณ์ถึงจุดเริ่มต้นของเว็บไซต์ว่า “สมัยนั้นอินเทอร์เน็ตกำลังเป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะการเล่นโปรแกรมสนทนา ICQ¹¹ การคุยแบบนี้เหมือนคุยกันตัวต่อตัว แต่ไม่มีที่ที่จะรวมตัวกันแบบมาฝากชื่อเอาไว้หรือมาโพสต์ชื่อเอาไว้ เพื่อให้อีกคนเข้ามาดู เราจึงมีความคิดก่อตั้งเว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานสนทนา(Webbord)ไว้สำหรับพูดคุยสำหรับกลุ่มวัยรุ่นโดยเฉพาะ ซึ่งสมัยนั้นเว็บไซต์ส่วนใหญ่ยังไม่มีคอนเทนต์เกี่ยวกับเด็กวัยรุ่นโดยตรง และไม่ค่อยมีเว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานสนทนา เว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานสนทนา มีเพียง www.pantip.com แต่ยังไม่ใช้สำหรับวัยรุ่นโดยตรง เราจึงต้องการทำเว็บไซต์สำหรับวัยรุ่นได้เข้ามาพูดคุยกัน” (ปกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹¹ ICQ ก่อตั้งเมื่อปีพ.ศ.2539 โดยบริษัท Mirabilis ต่อมาบริษัทถูกซื้อโดย AOL(American online) ในปีพ.ศ.2541 ICQ เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต ย่อมาจากคำว่า (I Seek You) โดยสามารถส่งข้อความสนทนาขณะที่ผู้รับไม่ได้เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ได้ต่ออินเทอร์เน็ตได้(off-line Message) โดยข้อความที่ส่งไปจะไปฝากไว้ที่เครื่องของ ICQ แล้ว เมื่อใดที่คนรับเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ และต่ออินเทอร์เน็ตเขาก็จะได้รับข้อความที่เราส่งไปทันที ซึ่งก่อนที่จะใช้งานได้นั้น ต้องทำการลงทะเบียน เพื่อขอรับเลขประจำตัวมาก่อน ตัวเลขคล้าย ๆ กับเบอร์โทรศัพท์ โดยการติดต่อสื่อสารกันจะต้องใช้เลขประจำตัว

ผู้ผลิตเว็บไซต์ทั้ง 4 คน จึงศึกษาการทำเว็บไซต์จากสถาบันสอนคอมพิวเตอร์และอ่านหนังสือเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการศึกษาวิธีการเขียนเว็บไซต์ประมาณ 2 เดือน และใช้เวลาในการพัฒนาเว็บไซต์ประมาณ 3 เดือน ก่อนจะเปิดให้บริการวันแรกคือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ.2542

เว็บไซต์ชุมชนของเยาวชนจึงถูกก่อตั้งขึ้นภายใต้ชื่อ “เด็กดีดอทคอม” “เด็ก” คือ เน้นกลุ่มวัยรุ่นเป็นหลัก และ “ดี” คือ เนื้อหาที่น่าเสนอเป็นเนื้อหาในเชิงสร้างสรรค์

แรกเริ่มผู้ผลิตเว็บไซต์ต้องการจดทะเบียนชื่อโดเมนภายใต้ชื่อ dekdee.com แต่เนื่องจากชื่อดังกล่าวมีการนำไปใช้แล้ว จึงใช้ชื่อโดเมน dek-d.com แทน 1 ปีต่อมาชื่อโดเมน dekdee.com ไม่มีการนำไปใช้ ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงจดทะเบียนชื่อโดเมน dekdee.com อีกหนึ่งชื่อด้วยเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์เข้าถึงเว็บไซต์ได้ง่าย

การเปิดตัวเว็บไซต์ครั้งแรกหรือปี 2543 ผู้ใช้เว็บไซต์จำกัดอยู่ในวงแคบ คือกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน จำนวนคนที่เข้ามาใช้เว็บไซต์มีประมาณ 100 คน ต่อมาเมื่อผู้เข้าชมเพิ่มขึ้นเนื่องจากใช้วิธีบอกต่อกัน เกิดการขยายฐานกลุ่มผู้ใช้งานขึ้น จนเกิดเป็นชุมชนออนไลน์ขนาดใหญ่ ทำให้ปัจจุบันมีจำนวนคนเข้ามาใช้เว็บไซต์เฉลี่ย (UIP)¹² ประมาณ 100,000 คน ต่อวัน โดยมีจำนวนสมาชิก 204,500 คน (ข้อมูลจากฐานข้อมูลสมาชิก www.dek-d.com ณ วันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ.2549)

วโรตส โรจนะ กล่าวถึงกลยุทธ์ในการขยายกลุ่มผู้ใช้ ดังนี้

“ก่อนเปิดใช้งานเราทำให้ดีที่สุดก่อนทั้งระบบและเนื้อหา เพราะว่าถ้าทำออกไปแล้วบางส่วนยังไม่เสร็จแล้วเปิดก่อน ทำให้คนเข้ามาแล้วก็ไม่แฮปปี้ แต่ถ้าสมบูรณ์คนเข้ามาแล้วประทับใจเขาก็จะเข้ามาอีกรอบหนึ่ง ซึ่งก็จะเป็นเหมือนเน็ตเวิร์กออกไป จากวันแรกคนเข้ามาประมาณ 100 คน คนไปบอกต่อก็จะมีเพิ่มขึ้นมาเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน กลยุทธ์นี้ทำให้กลุ่มของคนที่ใช้เว็บมีความผูกพันดีกว่าการยิงโฆษณาผ่านสื่อว่าเว็บเราเปิดแล้ว ซึ่งมันก็จะได้อิมแพ็คชั่วคราว” (วโรตส โรจนะ : เว็บมาร์เก็ตติ้ง, สัมภาษณ์, 3 ก.ค.2550)

จำนวนสมาชิกที่เพิ่มมากขึ้นส่งผลให้เว็บบอร์ดมีปัญหา เนื่องจากในช่วงแรก ผู้ผลิตเว็บไซต์ได้เช่าเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ เมื่อสมาชิกมีจำนวนเพิ่มขึ้นและข้อมูลบนเว็บบอร์ดที่มีปริมาณมากเกินไปทำให้เซิร์ฟเวอร์ไม่สามารถรองรับได้ ต่อมาปี พ.ศ. 2545 ผู้ผลิตเว็บไซต์ได้เปลี่ยนเป็นทำเซิร์ฟเวอร์เอง เพื่อรองรับจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์และเพื่อรองรับการทำระบบสมาชิกด้วย

¹² UIP ย่อมาจาก Unique Internet protocol คือ จำนวนผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์โดยคำนวณจากเลขรหัสประจำตัวของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตของผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ที่ไม่ซ้ำกันในเวลาหนึ่ง

ช่วง 2 ปีแรกที่เปิดให้บริการเว็บไซต์ ผู้ผลิตเว็บไซต์ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 พวกเขาทำเว็บไซต์เป็นงานอดิเรก เมื่อกลุ่มผู้ผลิตเว็บไซต์เรียนจบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 คิดจะเลิกทำเพราะแต่ละคนจะต้องแยกย้ายกันไปเรียนตามมหาวิทยาลัยต่างๆ แต่ต่างคนต่างเห็นว่าเว็บไซต์ไม่ได้มีภาระมากมายจึงดำเนินการต่อไป พอเว็บไซต์ขึ้นปีที่ 3 เมื่อพ.ศ. 2545 ซึ่งตอนนั้นกลุ่มผู้ผลิตเว็บไซต์กำลังศึกษาระดับมหาวิทยาลัย เริ่มมีรายได้เข้ามาจากโฆษณาสถาบันกวดวิชา ทำให้ผู้ผลิตเว็บไซต์เริ่มที่จะดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจัง จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2549 ได้จดทะเบียนดำเนินธุรกิจเว็บไซต์ในนามบริษัท เด็กดี อินเทอร์เน็ตที่ฟ จำกัด เมื่อเข้าสู่การดำเนินธุรกิจกลุ่มเยาวชนดังกล่าวเริ่มมองทิศทางการขับเคลื่อน จากการสนองความต้องการในวัยเด็ก มามีเป้าหมายคือ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับการตอบรับจากเยาวชน พัฒนาการใช้งานให้สะดวกและนำเสนอสินค้าหรือการโฆษณาให้สอดคล้องกับเยาวชนต่อไป โดยยึดหลักการเป็นชุมชนออนไลน์ที่เข้มแข็ง

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเยาวชนอย่างมาก เมื่อต้นปี 2550 เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ได้รับรางวัลจากงาน Truehits Web Award ตำแหน่ง “เว็บไซต์ที่มีผู้เข้าชมสูงสุดอันดับที่ 8 ของประเทศไทย” จากทั้งหมด 3 หมื่นเว็บไซต์ของประเทศไทย นอกจากนี้เว็บไซต์สามารถขึ้นอันดับสูงสุดเป็นอันดับ 4 ของประเทศ จากการสำรวจของสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศภาครัฐ: สบทร. (<http://truehits.net>) (ข้อมูลจากวันที่ 2 มกราคม พ.ศ.2550)

1.1.2 วัตถุประสงค์

ที่มงานผู้ผลิตวางจุดประสงค์ในการผลิตเว็บไซต์ คือ

- 1) ให้บริการในการเป็นชุมชน สำหรับเยาวชนอย่างครบวงจร ผ่านบริการการสื่อสารและสารสนเทศต่างๆ
- 2) นำเสนอข้อมูลข่าวสาร สารความรู้และความบันเทิงที่เหมาะสมแก่เยาวชน

1.1.3 กลุ่มเป้าหมาย

ช่วงเริ่มต้นกลุ่มเป้าหมายหลักของเว็บไซต์คือกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ต่อมาเมื่อมีการขยายบริการด้านเนื้อหาและบริการ ทำให้กลุ่มเป้าหมายขยายฐานของช่วงอายุหลายกลุ่มมากขึ้น แต่กลุ่มผู้เข้าชมหลักนั้นยังคงเป็นกลุ่มเยาวชน วัย 12-23 ปี สำหรับกลุ่มเป้าหมายปัจจุบันแบ่งเป็นสัดส่วน ดังนี้ (ข้อมูลจากwww.dek-d.com ณ วันที่ 1 ธันวาคม 2549)

อายุ 12-14 ปี หรือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	25%
อายุ 15-17 ปี หรือ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	50%
อายุ 18-23 ปี หรือ ระดับมหาวิทยาลัย	15%
กลุ่มของผู้ปกครอง ผู้ใหญ่ และนักเรียนระดับประถมศึกษา	10%

1.1.4 การเงิน

รายได้

เงินลงทุนในการบริหารเว็บไซต์ 2 ปีแรก มาจากเงินส่วนตัวของผู้ผลิตเว็บไซต์ ซึ่งในช่วงแรกของการบริหารเว็บไซต์ รายได้หลักยังไม่มีและไม่ค่อยประสบความสำเร็จเพราะผู้ใช้เว็บไซต์อยู่ในวงแคบ และที่สำคัญสมัยนั้นอินเทอร์เน็ตยังไม่แพร่หลาย รายได้หลักเริ่มเข้าในปีที่ 3 โดยมาจากแบนเนอร์ (banner)¹³ โฆษณาที่ปรากฏบนเว็บไซต์

การคิดราคาของกรอบของโฆษณาแต่ละชิ้นขึ้นอยู่กับขนาดของชิ้นโฆษณาและตำแหน่งที่ปรากฏในหน้าเว็บไซต์ โดยราคาสูงสุดจะอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์และหน้าแรกของคอลัมน์ต่างๆที่ราคาประมาณ 10,000 – 100,000 บาทและราคาต่ำสุดจะอยู่ในหน้าในของเว็บไซต์ที่ราคาประมาณ 600 – 6,000 บาท¹⁴

รายจ่าย

1) ค่าชื่อโดเมนของเว็บไซต์ คือ www.dekdee.com และโดเมน www.dek-d.com ปีละ 3,000 บาท ซึ่งปัจจุบันค่า Domain เหลือเพียงปีละ 400 บาท

2) ค่าเช่าเซิร์ฟเวอร์ของเว็บไซต์ เริ่มแรกมีการเช่าเซิร์ฟเวอร์ซึ่งต้องจ่ายเป็นรายเดือนเดือนละ 600 บาท ปัจจุบันผู้ผลิตเว็บไซต์ทำเซิร์ฟเวอร์เองเพื่อรองรับการขยายตัวของกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ที่มีมากขึ้น

1.1.5 บุคลากร

ทีมงานทั้งหมดมี 18 คน แบ่งเป็นทีมงานหลักและทีมงานร่วม ทีมงานหลัก คือทีมงานที่ก่อตั้งเว็บไซต์ มี 4 คน แบ่งหน้าที่ตามความถนัดและความสนใจของแต่ละคน ดังนี้

ชื่อ	ตำแหน่ง	ลักษณะงาน
ปกรณ์ สันติสุนทรกุล	Content Development (พัฒนาเนื้อหา)	ออกแบบสร้างสรรค์หน้าเว็บไซต์ ดูแลเนื้อหาในเว็บไซต์
วโรรส โรจนะ	Marketing (การตลาด)	ดูแลเรื่องการหาโฆษณา และติดต่อ ประสานงานของเว็บไซต์
สรวงศ์ ดาราราช	System / programmer (พัฒนาระบบ)	ออกแบบโปรแกรม
สุปิติ บุรณวัฒน์นาโชค	Administrator (บริหารจัดการ)	ดูแลความเรียบร้อยของระบบ (server)

ตารางที่ 4.1 แสดงหน้าที่ของทีมงานหลัก

¹³ แบนเนอร์(banner) คือ ป้ายโฆษณาบนอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยรายละเอียดคือชื่อบริษัท โลโก้ และข้อมูลสำคัญของสินค้า เมื่อผู้บริโภคคลิกแล้วจะสามารถเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์โฆษณานั้นๆ

¹⁴ รายละเอียดของโฆษณานบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมอยู่ในภาคผนวก ข หน้า 204 - 208

ทีมงานร่วมคือทีมงานที่ทำงานในส่วนของคอลัมน์ต่างๆ มี 14 คน โดยมีผู้ดูแลหลักๆ ในคอลัมน์ต่างๆ ดังนี้

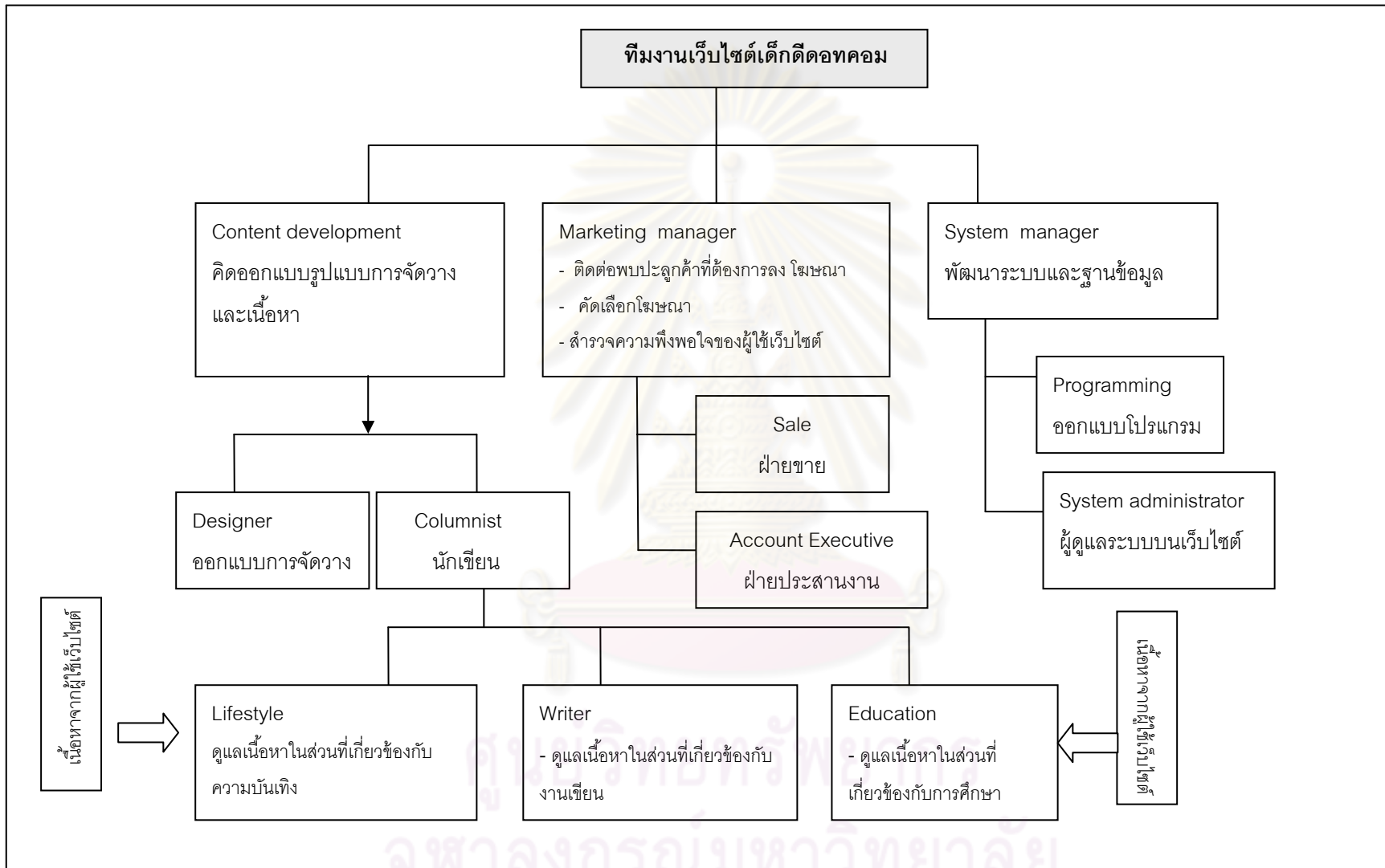
ชื่อ	ตำแหน่ง	ลักษณะงาน
สุธิตา บุนนาค	Board master (ผู้ดูแลกระดานสนทนา)	ตรวจสอบการใช้งานเว็บบอร์ดและดูแลการสนทนา(chat room)
อติณัฐ อติปัญญา	Columnist Writer (ผู้เขียนคอลัมน์)	ดูแลเนื้อหาในคอลัมน์นักเขียน
รชพร ตั้งเหล่าวัฒนชัย	Columnist Lifestyle (ผู้เขียนคอลัมน์ด้านความบันเทิง)	ดูแลเนื้อหาในคอลัมน์ด้านความบันเทิง
มนัส อ่อนสังข์	Columnist Education (ผู้เขียนคอลัมน์ด้านการศึกษา)	ดูแลเนื้อหาในคอลัมน์ด้านการศึกษา

ตารางที่ 4.2 แสดงหน้าที่ของทีมงานร่วม

1.1.6 กระบวนการทำงาน

ในช่วงเริ่มต้นของการทำเว็บไซต์ในปี พ.ศ. 2543 ผู้ผลิตเว็บไซต์ทั้ง 4 คนศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษา กระบวนการทำงานในขณะนั้นมีการแบ่งหน้าที่กันชัดเจน ลักษณะการทำงานเป็นแบบกระจายอำนาจคือไม่มีการรวมศูนย์อยู่ที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยแต่ละคนแยกย้ายกันไปทำงานตามหน้าที่ การส่งงานจะส่งทางอินเทอร์เน็ตผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ซึ่งสถานที่หลักในการทำงานของแต่ละบุคคลคือที่บ้าน

ต่อมาเมื่อเว็บไซต์เปลี่ยนเป็นธุรกิจ ในปีพ.ศ. 2549 บุคลากรในการทำงานมีมากขึ้น ลักษณะการแบ่งหน้าที่กันทำงานจึงมีทั้งแบบรวมศูนย์อยู่ที่หัวหน้าของแต่ละฝ่าย โดยบุคลากรแต่ละคนจะต้องทำหน้าที่ของตนเองให้ตรงตามเวลาที่กำหนดจากนั้นรายงานไปยังหัวหน้าฝ่ายของตน หัวหน้าแต่ละฝ่ายจะนำมาประชุมพูดคุยกันเพื่อนำเสนอบนเว็บไซต์ให้มีความเหมาะสมต่อไป ลักษณะกระบวนการทำงานสามารถสรุปให้เห็นเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 4.1 แผนผังแสดงลักษณะการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบของทีมงาน

1) ฝ่ายพัฒนาเนื้อหา (Content development) ทำหน้าที่ออกแบบรูปแบบการจัดวางและเนื้อหาในคอลัมน์ต่างๆ ซึ่งหน้าที่ดังกล่าวจะต้องได้รับข้อมูลจากฝ่ายการตลาดว่ามีโฆษณาประเภทใดมาลงเว็บไซต์บ้าง และผู้ใช้เว็บไซต์มีความต้องการหรือข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเนื้อหาและบริการเป็นรูปแบบใด นอกจากนี้รับข้อมูลจากฝ่ายการตลาดแล้ว ต้องรับทราบข้อมูลจากฝ่ายผู้ดูแลพัฒนาระบบด้วยว่า การพัฒนาระบบสามารถรองรับรูปแบบการจัดวางเนื้อหาและบริการได้อย่างไร เมื่อได้ข้อมูลจากทั้งสองฝ่าย ฝ่ายนี้จะนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์ออกแบบการจัดการเว็บไซต์ในแต่ละส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้เว็บไซต์ จากนั้นจะมอบหมายงานให้แก่

- ฝ่ายผู้ออกแบบเว็บไซต์ (designer) ให้ออกแบบเว็บไซต์ตามข้อมูลที่ได้รับการวิเคราะห์แล้วว่ามีเหมาะสมกับผู้ใช้เว็บไซต์

- ฝ่ายนักเขียน (Columnist) คอลัมน์ต่างๆ แบ่งเป็น การศึกษา บันเทิงและงานเขียน ซึ่งฝ่ายนี้ทำหน้าที่ดูแลเนื้อหาจากผู้ใช้เว็บไซต์ให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสมกับเยาวชน และเป็นกลุ่มทีมงานที่ต้องผลิตเนื้อหาเพื่อนำเสนอบนเว็บไซต์ให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม มีประโยชน์และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์

2) ฝ่ายการตลาด (Marketing manager) ทำหน้าที่ การจัดการด้านการตลาดหรือโฆษณา ประกอบด้วย 2 ฝ่าย คือ

- ฝ่ายขาย (Sale) ทำหน้าที่ ขายโฆษณา ซึ่งการขายโฆษณาของเว็บไซต์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การขายโฆษณาโดยตรงกับเจ้าของสินค้าและการขายโฆษณาผ่านบริษัทตัวแทนโฆษณา (Advertising Agency) การขายโฆษณาโดยตรงกับเจ้าของสินค้าเป็นสินค้าประเภทสถาบันกวดวิชา และข่าวกิจกรรมประชาสัมพันธ์ของโรงเรียนและมหาวิทยาลัยต่างๆ สำหรับการขายโฆษณาผ่านตัวแทนโฆษณาส่วนใหญ่เป็นสินค้าประเภทอุปโภค บริโภค

- ฝ่ายประสานงาน Account Executive (AE) ทำหน้าที่ หาลูกค้า ติดต่อประสานงานและเป็นตัวกลางระหว่างลูกค้าและทีมงานในด้านโฆษณา AE จะต้องเข้าไปติดต่อกับหน่วยงานหรือองค์กรที่กำลังต้องการนำเสนอผลงาน หรือโฆษณาสินค้า โดยจะต้องเข้าไปเจรจากับผู้ที่มีอำนาจตัดสินใจ และสามารถอนุมัติงานชิ้นนั้นให้ได้ อีกทั้งยังต้องทำหน้าที่ควบคุมงบประมาณค่าใช้จ่าย เป็นตัวกลางเจรจาและแก้ไขข้อขัดแย้งระหว่างลูกค้าและทีมฝ่ายผลิตผลงานในองค์กรของตน เพื่อให้เกิดความพอใจสูงสุดแก่ทั้งสองฝ่ายให้ได้ โดยฝ่ายนี้จะทำหน้าที่คัดเลือกและนำเสนอโฆษณาที่เหมาะสมสำหรับเว็บไซต์

นอกจากจัดการด้านการโฆษณาแล้วฝ่ายนี้ยังทำหน้าที่ สืบหาความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์ วิธีการสำรวจความพึงพอใจแบ่งเป็น 2 วิธีคือ 1. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire)

เป็นแบบสำรวจบนเว็บไซต์ เพื่อถามผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์ถึงข้อมูลทั่วไปเช่น อายุ ระดับการศึกษา เพศ และความพึงพอใจของเนื้อหาหรือบริการ ซึ่ง 1 ปี มีการสำรวจ 2 ครั้ง คือช่วงกลางปี และปลายปี 2. การสำรวจจากกระดานสนทนาเกี่ยวกับข้อเสนอแนะต่างๆของผู้ใช้เว็บไซต์ ซึ่งมีการสำรวจของผู้ใช้เว็บไซต์ทุกปี เพื่อนำไปประชุมและสรุปแนวทางของเว็บไซต์ต่อไปว่าจะมีการปรับปรุง เพิ่มหรือลดคอลัมน์ใดบ้างเพื่อเป็นการตอบสนองความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์ให้ได้มากที่สุด

3) ฝ่ายพัฒนาระบบ (System manager) ประกอบด้วย 2 ฝ่าย คือ

- Programming ทำหน้าที่ เขียนโปรแกรม
- System administrator ทำหน้าที่ ดูแลพัฒนาระบบและฐานข้อมูล เพื่อให้การใช้งาน

งานในส่วนต่างๆ บนเว็บไซต์เป็นไปอย่างสะดวกไม่เกิดปัญหา

1.1.7 การจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1) สมาชิกจัดทำกิจกรรมกันเอง

กิจกรรมที่สมาชิกจัดทำกันเอง แบ่งเป็น

- *ประเภทสนทนาการ* เน้นความสนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เช่น การทำกิจกรรมที่สวนสนุกดิเอ็มวีลด์ สวนสัตว์เปิดเขาดิน ทะเลและห้างสรรพสินค้า สมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นสมาชิกที่ใช้เว็บไซต์มานาน และมีความสนิทสนมกันในกระดานสนทนาเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังพบว่ากิจกรรมที่จัดส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่จัดโดยกลุ่มคนเดิมๆ สมาชิกใหม่ไม่ค่อยได้เข้าร่วมหรือมีการพบปะกันมากนัก

- *ประเภทสนทนาการและให้ความรู้* เช่น กิจกรรมของกลุ่มนักเขียนที่นัดพบปะกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์และให้ความรู้ คำแนะนำเกี่ยวกับการเขียน กิจกรรมของกลุ่มนักเขียนส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในช่วงที่มีงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ เนื่องจากในงานมีการจัดจำหน่ายผลงานเขียนที่เขียนลงเว็บไซต์และได้รับการตีพิมพ์ ในงานนี้จึงเป็นช่องทางการรวมตัวของกลุ่มนักเขียนให้ได้มาพบปะกันในชีวิตจริง

2) สมาชิกและผู้จัดทำเว็บไซต์จัดร่วมกัน

กิจกรรมที่สมาชิกและเว็บไซต์จัดร่วมกันเป็นกิจกรรมประเภทการทำประโยชน์เพื่อสังคม เช่น การทำบุญที่สถานเลี้ยงเด็กบ้านคุณน้อยและการทำบุญที่สถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด โดยสมาชิกเป็นผู้นำเสนอกิจกรรมดังกล่าวให้กับผู้ผลิตเว็บไซต์ ทำให้ผู้ผลิตและผู้ใช้เว็บไซต์มีโอกาสได้พบปะกันในชีวิตจริง การจัดกิจกรรมนี้ได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้ใช้เว็บไซต์ทั้งที่เป็นสมาชิกเก่าและสมาชิกใหม่ เนื่องจากบุคคลที่เป็นสมาชิกใหม่มีความไว้วางใจในการเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าการจัดกิจกรรมระหว่างสมาชิก

ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์และผู้ผลิตเว็บไซต์จึงเป็นการสานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเก่ากับสมาชิกใหม่ และระหว่างสมาชิกกับผู้ผลิตเว็บไซต์ได้ดี

3) ผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้จัด

กิจกรรมที่เว็บไซต์เป็นผู้จัดโดยตรง แบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

- *ประเภทสันตนาการ* เช่น กิจกรรมการเข้าร่วมแข่งขันเกมโชว์รายการ เกมวัดดวง ทางโทรทัศน์ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมการประกวดประเภทต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการประกวดเกี่ยวกับการแสดงความคิดสร้างสรรค์ทางการเขียน เช่น เขียนเรื่องสั้น ประเภทแฟนตาซี ชิงทุนการศึกษา 5,000 เขียนเรื่องสั้น ชิงบัตรภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิท เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมให้ออกแบบเสื้อเด็กดี ดอทคอม ชิงของรางวัลเครื่องเล่น Mp3 โดยแบบที่ชนะการประกวดได้นำมาผลิตจริง

- *ประเภทให้ความรู้* เช่น กิจกรรมงานถึงเว็บถึงคนเป็นกิจกรรมการอบรมเยาวชนสู่วิชาชีพเว็บมาสเตอร์ และประกวดเขียนบทความสะท้อนปัญหาวัยรุ่น เพื่อไปเข้าค่ายอบรมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) ในโครงการเข้าค่ายอบรมนักเขียนและการผลิตรายการโทรทัศน์

1.1.8 ปัจจัยที่ทำให้เว็บไซต์ได้รับการตอบรับที่ดี

1) **ความแตกต่าง** เว็บไซต์เด็กดีมีแนวคิดของเว็บไซต์ที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนเว็บไซต์อื่น คือ เป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์สำหรับเด็กวัยรุ่น ซึ่งเนื้อหาภายในเว็บไซต์จะเน้นความเป็นชุมชนออนไลน์เว็บไซต์ เช่น

- การมีกระดานสนทนาสำหรับเยาวชน มีลักษณะเป็นสังคมขนาดใหญ่ ทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้เว็บไซต์มาก (ดูรายละเอียดเกี่ยวกับกระดานสนทนาในตอนท้ายหน้า 139)

- มีคอลัมน์นักเขียน (Writer) สำหรับเยาวชนที่ต้องการเป็นนักเขียน เว็บไซต์ให้บริการพื้นที่และเปิดโอกาสแก่บุคคลที่ต้องการเป็นนักเขียน มีการส่งผลงานเป็นจำนวนมาก และผลงานได้มีโอกาสตีพิมพ์จากสำนักพิมพ์จริง ทำให้เกิดการบอกต่อ เว็บไซต์จึงกลายเป็นแหล่งรวมของเยาวชนที่ต้องการเป็นนักเขียน

“จุดเด่นสำคัญที่ทำให้เด็กๆ เลือกรับเขียนเรื่องที่เว็บนี้ คือความอิสระ สามารถแก้ไขเรื่องเมื่อไรก็ได้ โดยออกแบบการใช้งานเว็บไซต์ให้เด็กๆสามารถอัปเดตเรื่องได้เองและจะแก้ไขเรื่องเมื่อไรก็ได้ รวมถึงใส่จินตนาการได้กว้างไกลเพราะสามารถแต่งหน้าตาเว็บด้วยตนเอง นอกจากนี้เนื้อเรื่องที่ถูกใจคลับในเว็บก็ช่วยส่งผลงานให้เข้าตาสำนักพิมพ์” (วโรรส โรจนะ : เว็บมาร์เก็ตติ้ง, **สัมภาษณ์**, 17 พ.ค.2550)

2) **การพัฒนาเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง** ผู้ผลิตเว็บไซต์มีความใส่ใจในการพัฒนาเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการพัฒนาด้านต่างๆ ของเว็บไซต์สะท้อนออกมาทางรูปแบบและการนำเสนอเนื้อหาที่มีการปรับปรุงเพิ่ม – ลด อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ เช่น

- **ด้านเทคโนโลยี** มีการพัฒนาระบบให้ดีและใช้งานง่าย การให้บริการที่ทันสมัย โดยดูกระแสของเทคโนโลยี เทคนิควิธีการใหม่ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ เช่น การให้บริการการสนทนาออนไลน์(Chat) การให้บริการเว็บบล็อก(Blog) และการให้บริการฟังเพลงออนไลน์ ตามลำดับ

- **ด้านเนื้อหา** มีการจัดการเนื้อหาให้ตรงความต้องการกลุ่มเป้าหมายโดยให้ความใส่ใจผู้ใช้เว็บไซต์ผ่านการสำรวจตามคอลัมน์ต่างๆว่าประเด็นใดที่ผู้ใช้งานให้ความสนใจ เช่น ในปีพ.ศ. 2549 มีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบใหม่หรือระบบแอดมิชชัน โดยทางทีมงานจะเป็นผู้นำเสนอข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือมานำเสนอบนเว็บไซต์

การพัฒนาในด้านต่างๆนั้น ทางทีมงานยึดหลักการพัฒนาโดยเน้นความเป็นชุมชนเป็นสำคัญ กล่าวคือ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีต้องเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เว็บไซต์ในการผลิตผลงาน การปฏิสัมพันธ์กันบนเว็บไซต์ เช่นการให้บริการฟังเพลงออนไลน์ มีการให้บริการสำหรับผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาสนทนาพูดคุยเกี่ยวกับศิลปินหรือเพลงต่างๆ ซึ่งจะมีลักษณะเป็นกลุ่มชุมชนย่อยที่ชื่นชอบเกี่ยวกับเพลง เป็นต้น

“ที่เว็บไซต์ประสบความสำเร็จหรือได้รับการตอบรับที่ดี เป็นเพราะตลอดระยะเวลา 7 ปีทางทีมงานเราไม่เคยหยุดการเปลี่ยนแปลง การปรับปรุง เราต้องทำการบ้านตลอดว่ากระแสเทคโนโลยีใหม่ มีอะไรบ้าง และกระแสเทคโนโลยีแบบไหนที่ได้รับการตอบรับที่ดี ส่วนเนื้อหาเรามีการสำรวจ สังเกตจากผู้ใช้เว็บไซต์ตลอดว่าเขาพูดคุยกันเรื่องอะไรบ้าง เขาให้ความสนใจเนื้อหาประเภทใดเราก็จะนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาเนื้อหาบนเว็บไซต์ให้สอดคล้องกับความต้องการ” (ปกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บบาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

1.1.9 ปัญหาที่ประสบ

1) ด้านบุคลากร

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมเป็นเว็บไซต์ที่ผลิตโดยเยาวชน อายุของทีมงานจึงส่งผลกระทบต่อ การแบ่งเวลาการจัดการเว็บไซต์ กล่าวคือ ในช่วงเปิดให้บริการเว็บไซต์ ปีพ.ศ. 2543 ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ เรียนอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ความรับผิดชอบในชีวิตส่วนตัวยังมีน้อย จึงยังมีเวลาที่สามารถจัดสรร สำหรับกิจกรรมอื่นๆ ทั้งนี้ การใช้เวลาในการจัดการเว็บไซต์จะเป็นช่วงเย็นหลังเลิกเรียน โดยใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมงต่อวัน แต่หากอยู่ในช่วงของการสอบ เวลาในการเข้ามาจัดการเว็บไซต์จะน้อยลง เมื่อทีมงานเรียน ระดับชั้นมหาวิทยาลัย ความรับผิดชอบมีมากขึ้น การให้เวลากับเว็บไซต์จึงมีน้อยลง ในช่วงนี้จึงมีบุคลากรเพิ่ม

มา 1 คนเพื่อดูแลเนื้อหาในกระดานสนทนา จากนั้นเมื่อทีมงานเว็บไซต์สำเร็จการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ได้จดทะเบียนดำเนินธุรกิจเว็บไซต์ในนามบริษัท เด็กดี อินเทอร์เน็ต จำกัด ในช่วงนี้จึงเป็นช่วงที่ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ได้ให้เวลากับการจัดการเว็บไซต์อย่างเต็มที่

นอกจากการจัดสรรเวลาในการจัดการเว็บไซต์แล้ว จากการสัมภาษณ์เว็บมาสเตอร์พบว่า จำนวนบุคลากรไม่เพียงพอต่อการผลิตและพัฒนาเนื้อหาให้เข้าถึงเยาวชน เนื่องจากบุคลากรส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ด้านเยาวชนโดยตรง ถึงแม้จะมีประสบการณ์ในการทำงานด้านเยาวชนมาบ้าง แต่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และวัยของทีมงานเริ่มมีความห่างจากความเป็นเยาวชนมากขึ้นทำให้การพัฒนาเนื้อหาให้เข้าถึงความต้องการของเยาวชนยังไม่เพียงพอ

เมื่อมีการดำเนินธุรกิจเว็บไซต์จึงมีการรับบุคลากรมาร่วมทำงานมากขึ้น โดยเฉพาะบุคลากรด้านดูแลและนำเสนอเนื้อหาที่มีการแบ่งแยกชัดเจน ในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา และความบันเทิง

“บุคลากรเราเยอะขึ้น จากที่ทำกัน 4 คน ปัจจุบันมี 19 คน เนื่องจากเราโตขึ้น และกลัวว่าเนื้อหาที่นำเสนอจะไม่โดนใจเด็ก และไม่เจาะลึก เราจึงรับบุคลากรเพื่อให้มาดูแลด้านเนื้อหาแบบเจาะลึกและเข้าถึงเด็กมากขึ้น” (ปกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

ในด้านอายุของทีมงานพบว่า ส่วนใหญ่มีอายุ 24 ปี ขณะที่กลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้เว็บไซต์หลักคือ อายุ 15 – 17 ปี ซึ่งมีความแตกต่างกันพอสมควร

“สิ่งที่ปัญหาหรือหนักใจที่ต้องทำงานกับเด็กคือ ความแตกต่างทางด้านอายุ ทีมงานต้องใช้ความเข้าใจและใจเย็นเป็นพิเศษ เพราะเด็กเขาใจร้อน บางที่เขาอาจจะไม่เข้าใจ เพราะเด็กเขาเป็นอิสระทำได้ทุกอย่าง แต่เราก็ต้องดูว่าความคิดของวัยรุ่นคงไม่ได้เหมือนกับรุ่นเราเพราะเขาก็โตขึ้นมาแล้ว อันนี้อาจจะยากนิดหนึ่ง เราต้องดูว่าพฤติกรรมการใช้งานของเขาเป็นอย่างไร เขาคุยกันเรื่องอะไร ต้องคอยติดตามตลอด ไม่อย่างนั้นก็กลายเป็นว่าผู้ใหญ่หยยยื่นในสิ่งที่เขาไม่ต้องการ นี่คือจุดสำคัญ” (วโรรส โรจนะ : Marketing, สัมภาษณ์, 23 ก.ค.2550)

2) ด้านการกำกับดูแลเนื้อหาเว็บไซต์

การขยายตัวของกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ที่มีหลากหลายเพศหลากหลายวัยทำให้การทำงานของผู้จัดทำเว็บไซต์ต้องทำงานหนักมากขึ้นเพื่อตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้เว็บไซต์ ตรวจสอบการใช้งานในทุกส่วนของเนื้อหา และควบคุมปัญหาต่างๆ ก่อนที่จะเกิดขึ้น เพื่อควบคุมมิให้ผิดวัตถุประสงค์ที่ทางเว็บไซต์ตั้งเป้าหมายไว้คือ ให้บริการด้านชุมชน และนำเสนอข้อมูลข่าวสาร สารความรู้และความบันเทิงที่เหมาะสมแก่เยาวชน

ทางทีมงานต้องทำงานมากขึ้นในการตรวจสอบการใช้งานในทุกส่วนของเนื้อหา เช่น ในกระดานสนทนาที่มีปัญหา เรื่องการก่อกวนในเว็บไซต์ โดยการโพสต์ข้อความที่หยาบคาย เนื้อหาลามกอนาจาร กระชู้โหมะณา และข้อความลวกไซ้ การหาเพื่อนออนไลน์ที่มีบางกลุ่มเข้ามาใช้งานที่ผิดวัตถุประสงค์ เช่นการหาคู่ หรือการ ล่อลวง ถึงแม้ปัญหาดังกล่าวทางเว็บไซต์มีการป้องกันคือผู้เข้าใช้งานในส่วนนี้จะต้องเป็นสมาชิกในเว็บไซต์ เท่านั้นเพื่อเป็นการตรวจสอบผู้ใช้เว็บไซต์ แต่ข้อมูลในการสมัครสมาชิกยังคงเป็นข้อมูลเบื้องต้นทั่วไปที่อาจจะไม่สามารถระบุถึงตัวตนที่แท้จริงได้ สำหรับเนื้อหาในนวนิยายพบว่า มีเนื้อหาในเชิงความสัมพันธ์ของชายหญิง เช่น แนวอีโรติก¹⁵ เนื้อหาในเชิงความสัมพันธ์ของเพศเดียวกัน เช่นนิยายประเภทวาย¹⁶

เนื้อหาในนวนิยายแนวอีโรติก ทางทีมงานมีความเข้าใจว่าเนื้อหาในแนวดังกล่าวมีหลายระดับ ซึ่งแต่ละระดับมีขีดจำกัดความเหมาะสมที่เหมาะสมกับวัยต่างๆแตกต่างกัน ทางเว็บไซต์ไม่ต้องการปิดกั้น ความคิดของแต่ละกลุ่มจึงมีความคิดว่าจะต้องมีการทำระบบตรวจสอบการใช้งาน คือใช้ระบบการตรวจสอบ ข้อมูลของผู้ใช้เว็บไซต์และนำมาจัดระดับความเหมาะสมในการเข้าใช้เนื้อหา

แต่การตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้เว็บไซต์ ประสบปัญหาในด้านประสิทธิภาพในการ ตรวจสอบและการคุ้มครองผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์ เพราะข้อมูลสำคัญที่ต้องใช้ในการตรวจสอบการใช้งานและ เพื่อคุ้มครองผู้ใช้เว็บไซต์ คือข้อมูลส่วนตัวเช่น เลขที่บัตรประชาชน เพื่อยืนยันความมีตัวตนที่แท้จริงได้ ยังไม่สามารถนำมาใช้งานได้ในปัจจุบัน ซึ่งขณะนี้ทางผู้ผลิตเว็บไซต์กำลังปรึกษหาหรือถึงแนวทางการใช้วิธีการ ดังกล่าวกับกระทรวงไอซีที เนื่องจากไม่ต้องการปิดกั้นความสนใจของกลุ่มคนบางกลุ่ม จึงพยายามหาแนวทางแก้ไขเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาผลิตเนื้อหาที่ตนเองสนใจโดยไม่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มอื่น

หากมีการแก้ไขปัญหานี้ได้จริงทำให้กลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์มีการแยกย่อยเป็นกลุ่มเฉพาะ และ เนื้อหาที่มีความหลากหลายมากขึ้น นอกจากสามารถจัดระดับเนื้อหาให้มีความเหมาะสมในแต่ละวัยแล้ว ข้อมูล ส่วนตัวดังกล่าวยังมีประโยชน์ในด้านการคุ้มครองผู้ใช้เว็บไซต์ของกลุ่มที่ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตด้วย

¹⁵ นิยายประเภทอีโรติก (Erotic) คือ เรื่องที่เกี่ยวกับการเร่งเร้าแรงปรารถนา ความหลงใหลใคร่รัก ภาษาอังกฤษเรียกว่า sexual love and desire ปัจจุบันในการใช้ในภาษาไทย อีโรติกมักมีนัยยะในแง่การแสดงออกถึงความปรารถนาทาง เพศ ที่แสดงออกทางศิลปะ บทกวี ความรัก เรื่องลึกลับและจิตวิญญาณ คำว่าอีโรติกจึงไม่ได้หมายถึงเรื่องที่ไม่โป้โป้ง เปลือยๆ หรือเรื่องลามก เพียงอย่างเดียว เพราะตามขั้นเชิงแล้วจะมีคำว่า "รัก" ปนอยู่ด้วย

¹⁶ นิยายประเภทวาย คือ y นั้นย่อมาจาก Yaoi และ Yuri Yaoi (ยาโอเออิ) เป็นคำศัพท์ที่ริเริ่มจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็น คำที่ใช้เรียกการ์ตูน อนิเมะ หรือสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาความสัมพันธ์แบบรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย และมักจะแสดงเรื่องทาง เพศอย่างเปิดเผย ส่วน Yuri (ยูริ) คือการ์ตูน ที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงเพศเดียวกันในลักษณะตั้งแต่มิตรภาพ ความผูกพันระหว่างกัน (tender relationship หรือ intense emotional connections) ความรักที่โรแมนติก (romantic love) ไปจนกระทั่งถึงการมีสัมพันธ์ทางกายร่วมกันระหว่างเพศหญิงอย่างเด่นชัด (explicit sex scenes)

1.1.10 แนวโน้มในอนาคต

ในระยะเวลา 7 ปีที่ผ่านมา ทีมงานเว็บไซต์ได้พยายามสรรหาสิ่งที่ดี และมีคุณค่าต่อเด็กและสังคมมาถ่ายทอดบนเว็บไซต์อยู่เสมอ จนทำให้เว็บไซต์เด็กดีคือคอมเป็นเว็บไซต์ชุมชนของเยาวชนที่มีผู้ใช้บริการจำนวนมาก เมื่อก้าวสู่ความเป็นธุรกิจ ผู้จัดทำเว็บไซต์ก็เริ่มมองทิศทางการขับเคลื่อน โดยมีเป้าหมายระยะสั้นคือ ต้องการเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับการตอบรับจากวัยรุ่น สนองความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์อย่างครบถ้วน พัฒนาการใช้งานให้สะดวก รวมถึงพัฒนาในด้านการให้บริการเทคโนโลยีใหม่ๆ แบบสื่อผสม (Multimedia) โดยอาจเน้นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีด้านวิดีโอ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ได้นำเสนอตัวตนหรือความสามารถของตนเองผ่านช่องทางที่หลากหลายขึ้น

การขยายตัวของเว็บไซต์ยังส่งผลให้อาจมีโฆษณาเพิ่มขึ้น เนื้อที่ของโฆษณาอาจมีมากขึ้นพอๆ กับในส่วนของเนื้อหา ทางทีมงานจึงต้องมีการจัดรูปแบบหน้าเว็บไซต์เปลี่ยนแปลงไปเพื่อให้สอดคล้องกับการรองรับโฆษณา แต่การลงโฆษณายังยึดแนวความคิดเดิมคือ ความเหมาะสมกับเยาวชน เพื่อไม่ให้เสียภาพลักษณ์ของเด็กดี

เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์มีจำนวนมากและสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อเนื้อหาที่มีความหลากหลายโดยเฉพาะเนื้อหาในส่วนของนวนิยาย ทางทีมงานจึงมีแนวคิดที่จะจัดระดับความเหมาะสมในการเข้าใช้เนื้อหาแต่ละประเภทโดยตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้เว็บไซต์จากข้อมูลบัตรประชาชน เพื่อเป็นการแบ่งระดับความเหมาะสมโดยละเอียด เกิดประโยชน์แก่ผู้ใช้เว็บไซต์อย่างเต็มที่

นอกจากการพัฒนาเนื้อหาใหม่ๆ ตามเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มความสนุกสนานตามความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ งานแล้ว ทางทีมงานมีเป้าหมายระยะยาวคือ การต่อยอดธุรกิจด้วยการขยายลงไปในสื่อออฟไลน์ เช่น นิตยสารหรือการผลิตสินค้าประเภทของใช้สำหรับวัยรุ่น โดยใช้ตราสินค้าหรือแบรนด์เด็กดีเป็นตัวกลางเพื่อให้บุคคลต่างๆ รู้จักเว็บไซต์มากขึ้น และมีแนวโน้มจะขยายกิจกรรมในเว็บไซต์ไปสู่พื้นที่ทางกายภาพภายนอกอินเทอร์เน็ต ให้เข้าถึงกลุ่มคนที่ไม่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตทั้งกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ โดยการจัดกิจกรรม เช่น กิจกรรมการสอนพิเศษนอกสถานที่ กิจกรรมการอบรม เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.2 พัฒนาการด้านเนื้อหา

พัฒนาการด้านเนื้อหา สามารถแบ่งเป็น 3 ช่วง โดยผู้วิจัยพิจารณาจากจำนวนบทความ¹⁷ จำนวนกระทำในกระดานสนทนา และจำนวนสมาชิกในแต่ละช่วงเวลาเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง ดังนี้

- 1.2.1 ช่วงเริ่มสร้าง (พ.ศ. 2543 - พ.ศ. 2546)
- 1.2.2 ช่วงพัฒนา (พ.ศ. 2546 - พ.ศ. 2548)
- 1.2.3 ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ (พ.ศ. 2549 - ปัจจุบัน)



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

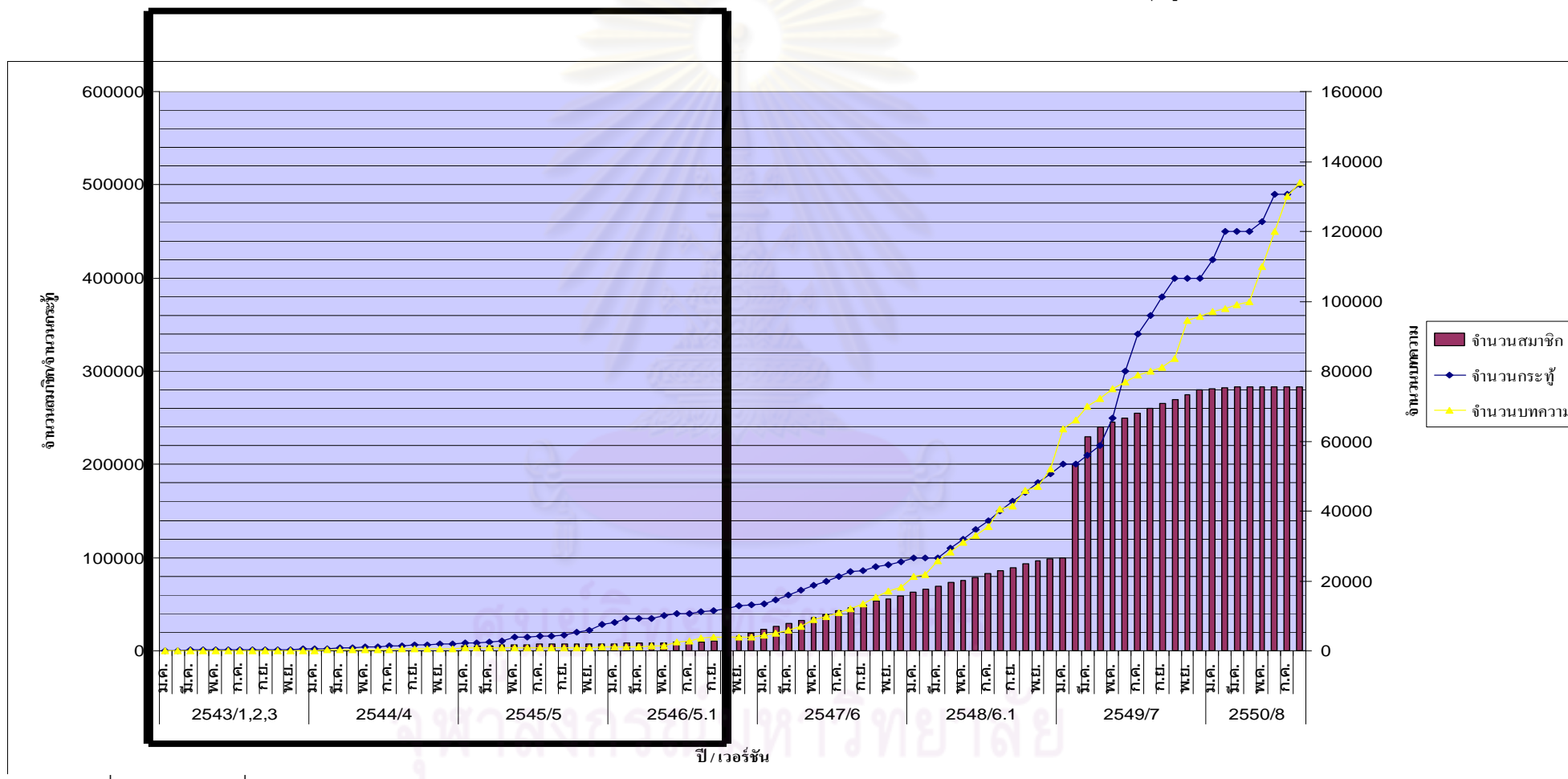
¹⁷ บทความ หมายถึง ความเรียงประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดประสงค์หลายลักษณะ เช่น เพื่อแสดงความรู้ เสนอข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกต วิเคราะห์วิจารณ์ โดยต้องเขียนอย่างมีหลักฐาน มีเหตุผล และน่าเชื่อถือ ส่วนบทความของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม หมายความว่ารวมถึง เนื้อหาประเภทบันเทิง เช่น นวนิยาย และ เรื่องสั้น ด้วย

1.2.1 ช่วงที่ 1 ช่วงเริ่มสร้าง (พ.ศ.2543 – พ.ศ. 2546)

ช่วงเริ่มสร้าง

ช่วงพัฒนา

ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์



ภาพที่ 4.2 แสดงช่วงเริ่มสร้างของแผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ จำนวนบทความและจำนวนกระตุ้

ภาพรวมของเนื้อหาในช่วงเริ่มสร้าง (พ.ศ. 2543 - พ.ศ. 2546)

ในช่วงนี้มีเนื้อหาและจำนวนผู้เข้าชมอยู่ในระดับน้อย คือมีเนื้อหาประเภทบทความประมาณ 50 – 100 บทความ จำนวนกระทู้ประมาณ 100 - 1000 กระทู้ ส่วนผู้ใช้เว็บไซต์เป็นเพียงผู้เข้าชมยังไม่มี การจัดระบบสมาชิก ซึ่งช่วงนี้มีผู้ใช้เว็บไซต์ประมาณ 100-500 คน การผลิตเนื้อหาใช้วิธีการบอกเล่าแบบ ปากต่อปากโดยเริ่มจากเพื่อนในชั้นเรียนเดียวกัน โรงเรียนเดียวกัน ไปสู่เพื่อนต่างโรงเรียนและคนในครอบครัว การนำเสนอเนื้อหาเน้นข้อมูลข่าวสาร สารความรู้และความบันเทิงที่เหมาะสมแก่เยาวชน เช่น เทคนิคการเรียนวิชาต่างๆ เรื่องสั้นหรือบทความประเภทความรัก แฟนตาซี การพูดคุยเรื่องราวในชีวิตประจำวันหรือไลฟ์สไตล์ทั่วไป เนื้อหาในช่วงนี้ผลิตโดยผู้จัดทำเว็บไซต์และผู้ใช้เว็บไซต์ในสัดส่วนใกล้เคียงกันคือ 50:50 เนื่องจากการบอกเล่าปากต่อปากยังไม่แพร่หลาย การส่งผลงานของผู้ใช้เว็บไซต์ต้องส่งผ่านทางผู้ผลิตเว็บไซต์โดยตรงและผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้คัดเลือกเพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทำให้เนื้อหาของเว็บไซต์ในช่วงนี้มีจำนวนน้อย สำหรับเนื้อหาในช่วงเริ่มสร้างประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

What's up

เป็นส่วนที่เว็บมาสเตอร์ทักทายผู้ใช้เว็บไซต์ ซึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงให้ทันสมัย อยู่เสมอเช่น “ประกาศด่วนจ๊ะ : ถึงคุณ krissna ที่ส่งเรื่องมาให้ลงในคอลัมน์ Entertain กรุณาติดต่อกลับมาอีกที เพื่อบอกชื่อเรื่อง ชื่อหรือนามปากกาของคุณ ที่ จะลงไว้ในบทความ เราได้ติดต่อกลับไป ยังอีเมลของคุณแล้ว แต่อีเมลของคุณใช้ ไม่ได้ “ (อ้างอิง วันที่ 14 ตุลาคม 2543)

โหวตโพล

เป็นผลสำรวจเรื่องทั่วไปเกี่ยวกับเยาวชน โดยให้ผู้ใช้บริการเว็บไซต์เป็นผู้แสดงความคิดเห็น เช่น คุณคิดยังไงกับการห้ามใช้ไม้เรียว, คุณคิดยังไงกับค่า GPA และ PR, คุณคิดอย่างไรกับการตรวจทรงผม

Knowledge

เป็นเนื้อหาประเภทให้ความรู้ แบ่งเป็นคอลัมน์ย่อยๆ ดังนี้

- บทความมีสาระ เช่น ฮานส์ เบเท มองโลกศตวรรษที่ 20, Diamond in Neptune เป็นต้น
- คำแนะนำเรื่องการเรียนโดยครูสมศรี เช่น แพ้อย่างผู้ชนะ , การเรียนคืออะไร , เราจะไม่เป็น “ไอ้ขี้แพ้” เตรียมตัวอย่างไรก่อน ent ดี
- ปริศนาชวนคิด เป็นเนื้อหาให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้ฝึกความคิด เช่น ปริศนา ตัวเลขพิศวง, ปริศนาลูกหิน, ปริศนาถังทรายหกโหด เป็นต้น
- เทคนิคที่น่าสนใจสำหรับการเรียนวิชาต่างๆ เช่น วิธีพิชิตสมการภาคตัดกรวย ทำฟิสิกส์แบบไม่เปลืองชีวิต เป็นต้น

Entertain

เป็นเนื้อหาประเภทผ่อนคลายความตึงเครียด แบ่งเป็นคอลัมน์ ดังนี้

- บทความที่มีเนื้อหาผ่อนคลายความเครียด เช่น 8 วิธีคลายเครียดหน้าร้อน, ออกหัก แค้เจ็บๆคันๆ หรือสาหัสแทบปางตาย

	- เรื่องสั้นและนวนิยายสำหรับวัยรุ่น เช่น ปฏิบัติการตื้อรัก , สิ่งที่เราเหตุผล , กำเนิดกุมาร เป็นต้น
Hot tutor	เป็นเนื้อหาที่รวบรวมสถานที่กวดวิชาต่าง ๆ มีการเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนหรือผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์ไปสัมภาษณ์อาจารย์กวดวิชาชื่อดัง นอกจากนี้ยังมีบริการให้ผู้เข้าใช้เว็บไซต์ได้วิพากษ์วิจารณ์สถานที่กวดวิชาต่างๆ ด้วย
Dek-comp	เป็นส่วนที่ให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เช่น Word 2000 อะไรใหม่ที่คุณอยากรู้, X-Box หวังด้บัตรมี PS2, พีรวิ MacOs ใหม่สุดหรู เป็นต้น
The fashion	เป็นเนื้อหาที่ให้ความรู้ทางด้านแฟชั่น การแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้ ความสวยงาม
Web link	เป็นส่วนที่เชื่อมโยง(link) ไปยังเว็บบอร์ดของโรงเรียนต่างๆ
Board	เป็นกระดานสนทนาที่เปิดโอกาสให้เยาวชนเข้ามาพูดคุย แสดงความคิดเห็นเรื่องต่างๆแบ่งเป็น 6 ห้อง ดังนี้
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ปุจฉาวิสัชนา 2. เด็กกับติวเตอร์ 3. ตามใจฉัน 4. เรื่องของหัวใจ 5. สังคมกีฬา 6. ดูหนังฟังเพลง
เพื่อนบ้าน	เป็นที่รวบรวมเว็บไซต์สาระและบันเทิง
ติดต่อเว็บมาสเตอร์	เป็นบริการสำหรับติดต่อผู้จัดทำเว็บไซต์ โดยสมัยนั้นสามารถติดต่อได้แบบไอซีคิว

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การทั้กทายของเว็บมาสเตอร์

โพลโหวต

ข้อมูลการกวาดวิชา

เนื้อหาประเภทให้ความรู้

บทความให้ความบันเทิง

ภาพที่ 4.3 หน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2543 เวอร์ชัน 3

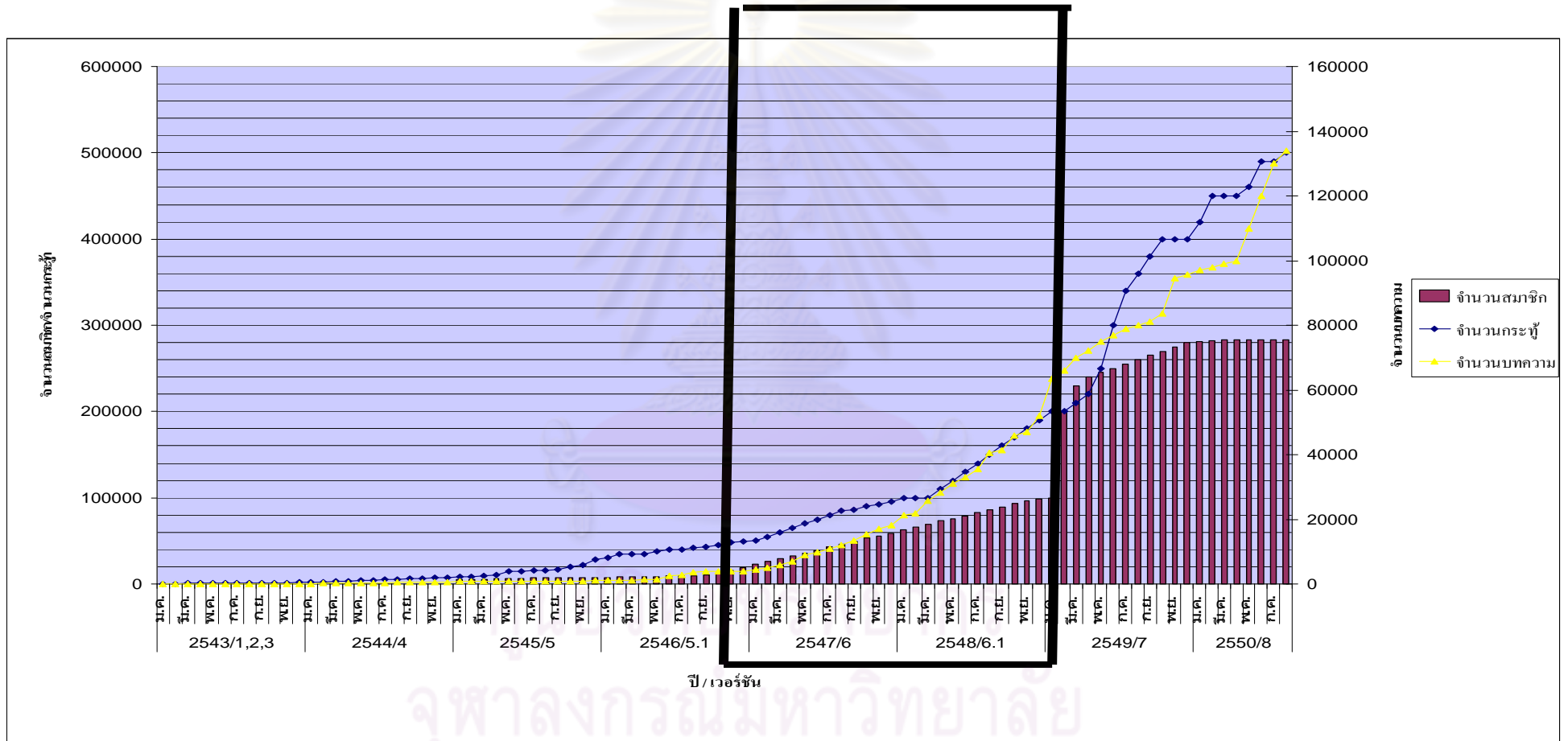
สำหรับเนื้อหาของกระทู้ในกระดานสนทนาเน้นการพูดคุย สอบถามเรื่องราวเกี่ยวกับการเรียน และชีวิตประจำวัน (Lifestyle) การพูดคุยมีลักษณะเป็นกันเอง สังคมในเว็บบอร์ดมีความสนิทสนมเนื่องจากจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์มีจำนวนน้อยและส่วนใหญ่รู้จักกันในชีวิตจริง

หน้านี้รวมคำถาม ล่าสุด 200 ข้อ โดยไม่แยกหมวด ดูคำถามที่เก่ากว่านี้ กดที่ชื่อบอร์ดต่างๆ ด้านบนครับ
[คำถามใหม่วันนี้ : 10 ข้อ]

- frees-02568 ฝ่ายปกครอง . . ของโรงเรียนเพื่อนๆ เป็นยังไงบ้าง ชีว [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 1, Post: 1)
- frees-02567 ปทุมคงคา wEbsiTe โกเมน [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 1, Post: 0)
- frees-02566 ร.ร.สามเสนวิทยาลัยคิดว่า เป็นใจ คนนอก [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 9, Post: 2)
- frees-02565 ครายไม่ชอบกระเทยมั่งเออ ญ. แท้แน่นอน [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 30, Post: 13)
- frees-02564 เด็กเทพ ศิรินทรในสายตาของเพื่อน ๆ เป็นยังไงครับ ดี โบนัส [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 5, Post: 0)
- heart-02561 คิดอย่างไรกับ อ.Art ^0^ [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 10, Post: 0)
- frees-02560 คิดอย่างไรกับ อ.Aet o [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 3, Post: 0)
- frees-02559 เด็กราชินีในสายตาคนอื่น คนอยากรู้ [30/ มิ.ย./2544] (Visit: 31, Post: 6)
- frees-02558 คิดว่าตัวเองเป็นจ๋านัยย์สายตาคนอื่น d.g. [29/ มิ.ย./2544] (Visit: 2, Post: 0)
- frees-02557 มีใครชอบเพลงญี่ปุ่นมัยอะ larukuno [29/ มิ.ย./2544] (Visit: 15, Post: 4)

ภาพที่ 4.4 แสดงหัวข้อในกระดานสนทนา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการพูดคุยเกี่ยวกับการเรียนและเรื่องราว lifestyle

1.2.2 ช่วงที่ 2 ช่วงพัฒนา (พ.ศ. 2546 - พ.ศ. 2548)
 ช่วงเริ่มสร้าง



ภาพที่ 4.5 แสดงช่วงพัฒนาของแผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ จำนวนบทความและจำนวนกระทั่

ภาพรวมของเนื้อหาในช่วงพัฒนา (พ.ศ. 2546 - พ.ศ. 2548)

การเผยแพร่เว็บไซต์โดยการบอกเล่าแบบปากต่อปากเริ่มขยายวงกว้างขึ้น จำนวนผู้ใช้เว็บไซต์มีมากขึ้น เมื่อมีจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ประมาณ 5,000 คน ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงจัดระบบสมาชิก เพื่อขยายความเป็นชุมชน และเพื่อสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งต่อเว็บไซต์ และส่งเสริมให้ใช้เว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง โดยผู้ที่เป็นสมาชิกจะมีสิทธิพิเศษมากกว่าการเป็นเพียงผู้เยี่ยมชม คือ

- มีพื้นที่ในการตั้งกระทู้ และแสดงรูปภาพ 1.5 MB
- มีนามแฝงในเว็บบอร์ดของตัวเอง ที่จะไม่มีการเลือกใช้ซ้ำได้
- มีรูปการ์ตูนตัวแทน
- สามารถลบทุกกระทู้ที่ตัวเองได้ ทุกเมื่อ
- ส่งรูปภาพต่างๆขึ้นเว็บได้ (ขนาดไม่เกิน 70K)
- ร่วมเล่นเกมชิงรางวัล ในโอกาสต่างๆ ได้
- ใช้ในการลงทะเบียน (login) กิจกรรมต่างๆ บนเว็บ

นอกจากเพิ่มบริการในส่วนของการสมัครสมาชิกแล้ว ผู้ผลิตเว็บไซต์ยังได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้ส่งผลงานเขียนของตนเองลงเว็บไซต์ได้ทันที กล่าวคือ ก่อนหน้านี้ผลงานเขียนจะต้องส่งผ่านทางอีเมลล์ของผู้ผลิตเว็บไซต์และผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้คัดเลือก ทำให้ผลงานขึ้นเว็บไซต์มีความล่าช้า เนื่องจากมีงานเขียนส่งมามาก เวลาในการคัดเลือกไม่เพียงพอ เพื่อความสะดวกรวดเร็วและความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงทำระบบให้ผู้ใช้เว็บไซต์สมัครและส่งเรื่องของตนเองสู่เว็บไซต์ได้โดยตรง จากการให้บริการดังกล่าวทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์มีจำนวนมากขึ้นโดยผู้ใช้เว็บไซต์ได้ขยายไปสู่บุคคลที่อาศัยอยู่ต่างจังหวัด กลุ่มเป้าหมายในช่วงนี้ยังคงเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นหลักโดยมีกลุ่มเป้าหมายเพิ่มขึ้นคือนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย การขยายจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ทำให้เนื้อหาในส่วนของบทความมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นคือจาก 100 บทความ ไปถึง 5,000 บทความ แต่ประเภทของเนื้อหาไม่แตกต่างจากเดิม เนื่องจากประเภทเนื้อหาที่มีความหลากหลายอยู่แล้ว คือเนื้อหาประเภทสาระความรู้ ความบันเทิง เช่น ความรัก แฟนตาซี สืบสวน สอบสวน ระทึกขวัญ ผจญภัย สงคราม โดยมีนิยายประเภทรักหวานแหววยังคงเป็นอันดับหนึ่งเสมอ

การส่งผลงานด้วยตนเองดังกล่าวไม่ได้นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในระบบส่งเพียงเท่านั้นแต่ยังเป็นการสร้างชุมชนของผู้ส่งผลงานด้วย กล่าวคือเมื่อมีการส่งผลงานเขียน จะมีนักอ่านเข้าไปอ่านแล้วช่วยกันแก้ไขคำผิดหรือบางครั้งก็มีการแสดงความคิดเห็น การโหวตให้คะแนน การแนะนำว่าเนื้อหาควรจะเป็นเรื่องราวแบบใด หลังจากนั้นผู้ที่ส่งผลงานหรือนักเขียนนำไปแก้ไข ปรับปรุงพัฒนางานเขียนของตน โดยบางคนสามารถสานความสัมพันธ์จากในเว็บไซต์ไปสู่โลกทางกายภาพในลักษณะการรวมกลุ่มพูดคุยสนทนาเกี่ยวกับผลงานเขียนที่มีความชื่นชอบในแนวการเขียนเดียวกัน ลักษณะดังกล่าวจึงกลายเป็นชุมชนที่ใกล้ชิดกันมากขึ้น

ขณะเดียวกันเนื้อหาของกระทู้ในกระดานสนทนา ก็เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นคือ เริ่มมีการพูดคุยกล่าวถึงประเด็นทางสังคม ข่าวสารบ้านเมือง ประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศกันมากขึ้น เช่น หากมีความสัมพันธ์ทางเพศกับแฟนจะท้องหรือไม่ วิธีการนับหน้า 7 หลัง 7 เพื่อไม่ให้ท้องนับอย่างไร โดยทางเว็บไซต์ไม่ปิดกั้นการแสดงความคิดเห็นเพราะเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องที่เปิดเผยได้และควรให้ความเข้าใจแก่เยาวชน แต่ประเด็นที่มีความหมิ่นเหม่ทางศีลธรรมมากเกินไป เช่น ทำแท้งที่ไหน หรือวิธีการทำแท้งทำอย่างไร ทางเว็บไซต์จะควบคุมโดยการลบกระทู้นั้นทิ้ง ทั้งนี้ทางเว็บไซต์มีเกณฑ์สำคัญคือประเด็นที่น่าเสนอหรือแลกเปลี่ยนต้องอยู่ภายในขอบเขตของขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมไทยและเกิดประโยชน์ต่อเยาวชน

การมีผู้ใช้เว็บไซต์มากขึ้น ส่งผลให้เนื้อหาที่มีความหลากหลาย มีทั้งที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงมีการจัดการเนื้อหาให้มีความเหมาะสมโดยวิธีการคือ เพิ่มการบริการ Hot pick คือ แหล่งรวมกระทู้เนื้อหาที่มีประโยชน์ น่าสนใจ ซึ่งคัดเลือกโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ และคะแนนโหวตจากผู้ใช้เว็บไซต์ วิธีการดังกล่าวทำให้เนื้อหากระทู้ที่มีสาระและมีประโยชน์อยู่เป็นกลุ่ม ผู้ใช้เว็บไซต์เข้าถึงง่าย

นอกจากนี้ทางผู้ผลิตเว็บไซต์ได้มีการพัฒนาเนื้อหาและบริการอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีลักษณะของความเป็นชุมชนออนไลน์สำหรับเยาวชน คือให้เยาวชนได้มีพื้นที่สนทนาสำหรับวัยหรือกลุ่มของพวกเขา โดยเฉพาะ เช่น

การให้บริการ MSG Zone ซึ่งเป็นข้อมูลแสดงรายชื่อของผู้ใช้เว็บไซต์ที่ต้องการเพื่อนคุยผ่านโปรแกรม MSN, ICQ และ Yahoo ต่อมาบริการนี้สงวนไว้สำหรับผู้ที่สมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์เท่านั้น เพื่อสะดวกในการตรวจสอบเมื่อเกิดปัญหา

การให้บริการห้องสนทนา(chat room) เป็นการพูดคุยบนเว็บไซต์ ได้ถามถึงปัญหาและปรึกษากัน อันเป็นการสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียนมัธยมต่างโรงเรียนที่แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่พบในโรงเรียนของตน นำจุดเด่น-จุดด้อยหรือปัญหาที่เกิดขึ้นมาบอกเล่า ทำให้เกิดเพื่อนออนไลน์และนำไปสู่การติดต่อระยะยาว อาจมีการสานสัมพันธ์และช่วยเหลือกัน จนกลายเป็นเพื่อนในชีวิตประจำวันและชีวิตออนไลน์ด้วย

การให้บริการ Tutor center ซึ่งเป็นแหล่งฐานข้อมูล ของนักศึกษาที่ต้องการสอนพิเศษแก่รุ่นน้อง เนื้อหานี้เกิดจากกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ในช่วงเริ่มต้น ได้ขึ้นศึกษาระดับชั้นมหาวิทยาลัย เนื้อหาที่กลุ่มนี้ต้องการคือ เนื้อหาสำหรับเยาวชนระดับมหาวิทยาลัย เช่น การสอนพิเศษ คำแนะนำทางการศึกษา ผู้ใช้เว็บไซต์กลุ่มนี้จึงเข้ามาเหมือนเป็นพี่คอยแนะนำน้องๆ ซึ่งเป็นการเพิ่มฐานกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์อีกกลุ่มหนึ่ง

Address: C:\Documents and Settings\Administrator\Desktop\webversion\New Folder\16 1 2004-2005.htm

Dek-D.com DekDee.com

Knowledge entertain Hottutor tutorcenter Fashion Board dekChat MSGzone

The Sixth Generation

พร้อมด้วย
นิทรรศการเรื่องพลังงานแสงอาทิตย์
27 มกราคม - 1 กุมภาพันธ์ 2547

Member Corner

ลือลือดีเด่นสำหรับสมาชิกล่าสุด
>> พื้นที่เก็บรูป 1.5MB
>> โฟลเดอร์ได้ 20 รูปต่อกระทู้

• สมัครสมาชิกใหม่
• ขอเมล็ดพันธ์อีก !!
• แก้ไขข้อมูล
• แจ้งลบรหัสผ่าน
• เช็ทพื้นที่เก็บรูป

Hot Pick !!

Hot Pick! ลือลือดีเด่นกระทู้ที่น่าสนใจ
ต้องติดตาม ประจำสัปดาห์ คัด
เลือกโดยทีม กานและเสียงโหวต

งานบอลประเพณี
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ช่วยคิดหน่อยว่าจะลง
ใจหมวกขอบ ชมขึ้นยัง
1.2

กำแพงเมืองจีน สิ่ง
มหัศจรรย์ของโลก

หนังสือชุดตอนนี้ Harry
Potter

น้องชายปลัด ถูกจับข้อ
ห กัญชา

((ค่ายต.ปี3ใจงาชนได้
ว่ามีกิจกรรมอะไรและ
ควรเตรียมตัวอย่างไร))

ตอนนี้ ห้ามกินไก่?

เด็กให้ดอกไม้ตามความ
ห กาย

ข...สวย..หมวย คาร์น
เด...

What's UP

What's UP :: Dated 29 Jan 2004 ::

โด้งสุดท้ายก่อนวันงาน "ถึงเวบลึงคน" วันศุกร์ที่ 30 มกราคม 2547 นี้
พร้อมกันหรือยังที่จะได้พบกับ

- **เวบมาสเตอร์** ที่มากันพร้อมหน้า ที่จะเล่าประวัติความเป็นมาของเวบ Dek-D.com, เคล็ดลับทำอย่างไรให้เวบเป็นที่รู้จัก ฯลฯ
- และถือเป็นการ **Meeting** ทางการ ที่เพื่อนๆสมาชิกและ ไม่สมาชิกจะได้โอกาสพบปะกันอย่างพร้อมหน้า
- **และที่พลาดไม่ได้!** ขาประจำแฟนพันธุ์แท้เวบ Dek-D.com ที่รู้จักชอกชอก ทกเรื่อง ทกมม ที่แม้แต่เวบมาสเตอร์ยังคาดไม่ถึงเกี่ยวกับเด็กดี.คอม

• งานจัดวันศุกร์ที่ **30 มกราคม 2547** เวลา 16.30น.-20.00น.
ลงทะเบียนเข้างาน พร้อมรับของที่ระลึกภายในเวลา 16.45 น. นะครับ
• ที่ห้องประชุม ดร.เทียม โชควัฒนา **ตึก 1 ชั้น 4** คณะนิเทศน์ จุฬาฯ

<< Link ที่เกี่ยวข้อง >>

- >> **ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน** (ลงได้ถึง 29 ม.ค.47) ส่วนคนที่ไม่แนบไม่ได้ลงทะเบียนก็มาวันงานเลยก็ได้
- >> **อ่านรายละเอียดของงาน**
- >> **แผนที่แสดงสถานที่จัดงาน Updated!**
- >> **ดูกระทู้ที่พูดถึงงาน "ถึงเวบลึงคน"**

who are the webmasters?

NEWS!

NEWS! :: ข่าวฝากประชาสัมพันธ์ ::

- [28/1/04] มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จัดเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ชมฟรี มีต่อ
- [28/1/04] สารสารคาเฟ่ KnowLedge U CaN Eat มีต่อ
- [28/1/04] **คิวฟรี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ** ครั้งที่ 12 เปิดรับสมัครแล้ว มีต่อ
- [27/1/04] "มาช่วยสำนักักบ้านเกิดกับเราชาว**จันทร์ประดิษฐ์**" มีต่อ
- [27/1/04] **ถาธิยะ วิชาการ** วันที่ 2-4 กุมภาพันธ์ มีต่อ
- [27/1/04] เชิญร่วมงาน **RAJINIAN IN CONCERT** มีต่อ
- [27/1/04] งานอ่าลป.6-ม.3วันที่ 14 **ร.ร.พระหลุยส์คอนเวนต์** มีต่อ
- [27/1/04] **กินคู่เห้าชาวพณิชยการบางนา** เสาร์ที่ 31 ม.ค. 2547 มีต่อ
- [27/1/04] เชิญชมงานบอลประเพณี **สครี-ร้อยเอ็ดวิทย์** มีต่อ

ข้างบนคือหัวข้อข่าว 10 หัวข้อใหม่ล่าสุด
● ส่งข่าวประชาสัมพันธ์ของคุณ ● ดูข่าวทั้งหมดคลิกที่นี่ ●

CS LOXINFO

You surf the Net,
We serve the Quality.

ตัวอย่าง Hot pick

- รูปงานบอลประเพณี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ช่วยคิดหน่อยว่าจะลงใจหมวกขอบ
- กำแพงเมืองจีน สิ่งมหัศจรรย์ของโลก
- ตอนนี้ห้ามกินไก่
- แนะนำวิธีอ่านหนังสือเอนทรานซ์หน่อยสิ

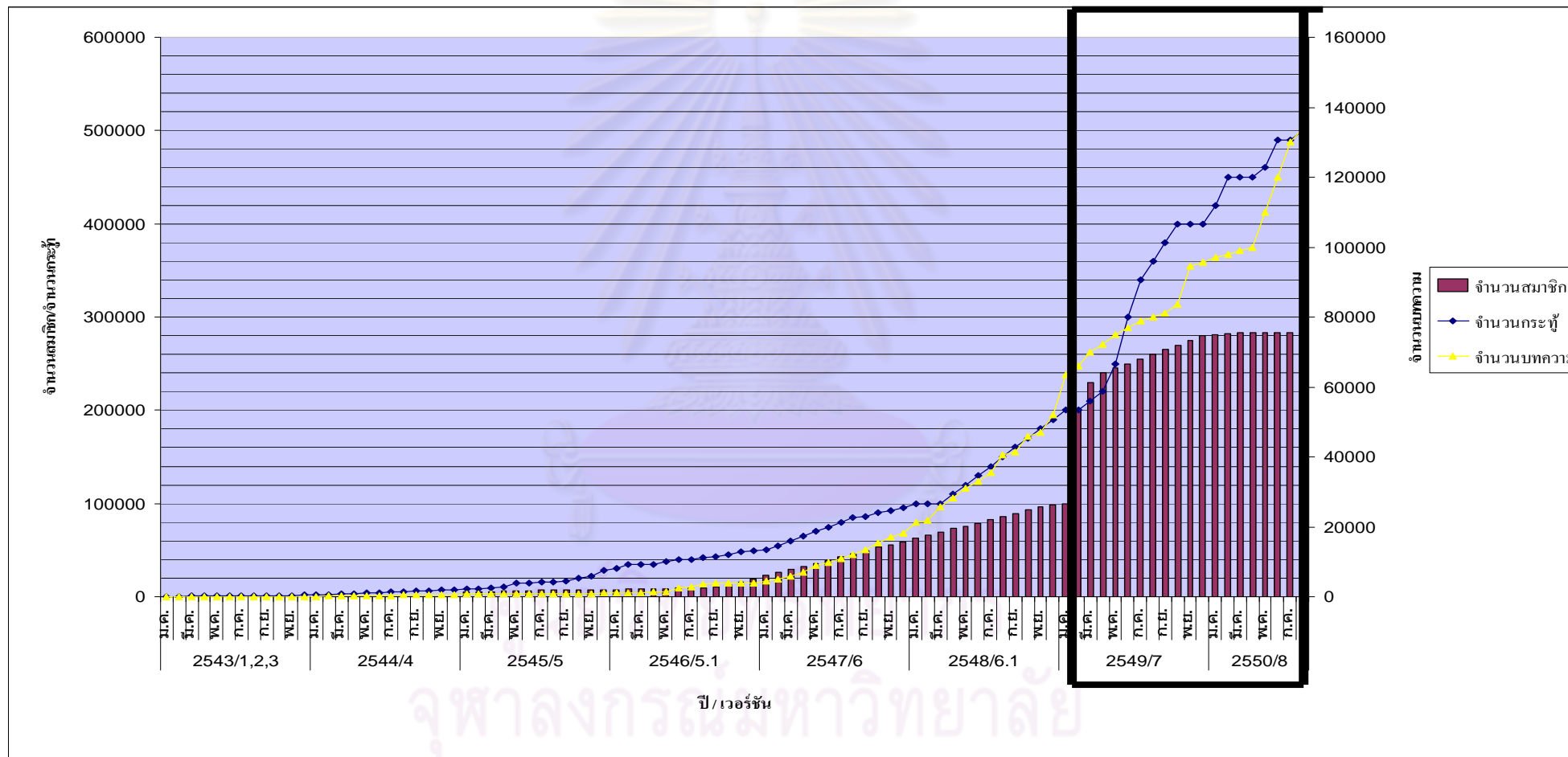
ภาพที่ 4.6 หน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2547 เวอร์ชัน 6

1.2.3 ช่วงที่ 3 ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ (พ.ศ. 2549 - ปัจจุบัน)

ช่วงเริ่มสร้าง

ช่วงพัฒนา

ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์



ภาพที่ 4.7 แสดงช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ของแผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ จำนวนบทความและจำนวน กระทู้

ภาพรวมของเนื้อหาในช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ (พ.ศ. 2549 - ปัจจุบัน)

การที่เว็บไซต์เปิดให้ส่งผลงานด้วยตนเองทำให้จำนวนบทความเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปี 2548 คือจากประมาณ 4,000 บทความ เพิ่มขึ้นถึง 40,000 บทความและเพิ่มขึ้นเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันคือ ประมาณ 134,632 บทความ (ข้อมูล วันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2550) ขณะเดียวกันจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ที่สมัคร เป็นสมาชิกได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในเดือนมกราคม พ.ศ. 2549 คือจากประมาณ 80,000 คน ได้เพิ่มจำนวนถึง ประมาณ 200,000 คน เนื่องจากผู้ผลิตเว็บไซต์ได้เพิ่มบริการการทำบล็อกมายไอดี (Blog my. id) ทำให้เกิดการขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์

บล็อกมายไอดี

บล็อกมายไอดี คือ พื้นที่ที่ให้เยาวชนที่เป็นสมาชิกได้เข้ามาแสดงตัวตน สร้างสรรค์ผลงาน ผ่านการออกแบบตกแต่งและนำเสนอเนื้อหาต่างๆ โดยพื้นที่นี้เป็นที่เก็บประวัติและการใช้งานส่วนต่างๆภายใน เว็บไซต์ เนื้อหาในบล็อกมายไอดีประกอบด้วย

1. diary เป็นพื้นที่สำหรับการเขียนไดอารีออนไลน์เพื่อเก็บความทรงจำหรือเรื่องราวที่ดีให้เพื่อนได้อ่าน
2. writer เป็นพื้นที่เก็บเนื้อหาผลงานเขียนประเภทต่างๆของสมาชิก
3. board เป็นพื้นที่เก็บเนื้อหากระทู้ในกระดานสนทนาที่สมาชิกเคยโพสต์
4. gallery เป็นห้องเก็บรูปส่วนตัว สามารถเปิดห้องได้ไม่จำกัด และไม่จำกัดจำนวนรูปต่อห้อง
5. friend เป็นพื้นที่เก็บข้อมูลของสมาชิกอื่นที่เจ้าของบล็อกมายไอดีอนุญาตให้เป็นเพื่อน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เมื่อคลิกเข้าไปจะ
แสดงเนื้อหาของ
สมาชิกที่มีส่วนร่วม
ในเว็บไซต์เช่น
ผลงานเขียนไดอารี่
ผลงานเขียน
บทความ กระทั่งที่
เคยตั้งและข้อมูล
มายไอดีของเพื่อนๆ

แสดงข้อมูลส่วนตัว
ของสมาชิก ได้แก่
นามแฝง, นามปากกา,
ชื่อเล่น, วันเกิด, งาน
อดิเรก, นิยามตัวเอง

Owner's

นามแฝงเว็บ
บอริต
shinichi1412
นามปากกา
รันจิง & คุณนาย
คิมสุดที่รักแฉฉง
><(แฉฉงน้อย
จ้า

ชื่อเล่น
โมริ รันจิง & อา
มก เนะ มิสะคุง

วันเกิด
31 มกราคม

การเรียน
ม. 5 ธร.เตติน
อ่าๆ

งานอดิเรก
รอให้ชินอิจิกลับมา
มาซะที กับ เป็น
ดวงตา ให้กับไลท์

นิยามของ
ฉัน
ชินกับการรอใคร
บางคน รักใครรัก
ไม่เปลี่ยนตลอด
ไป

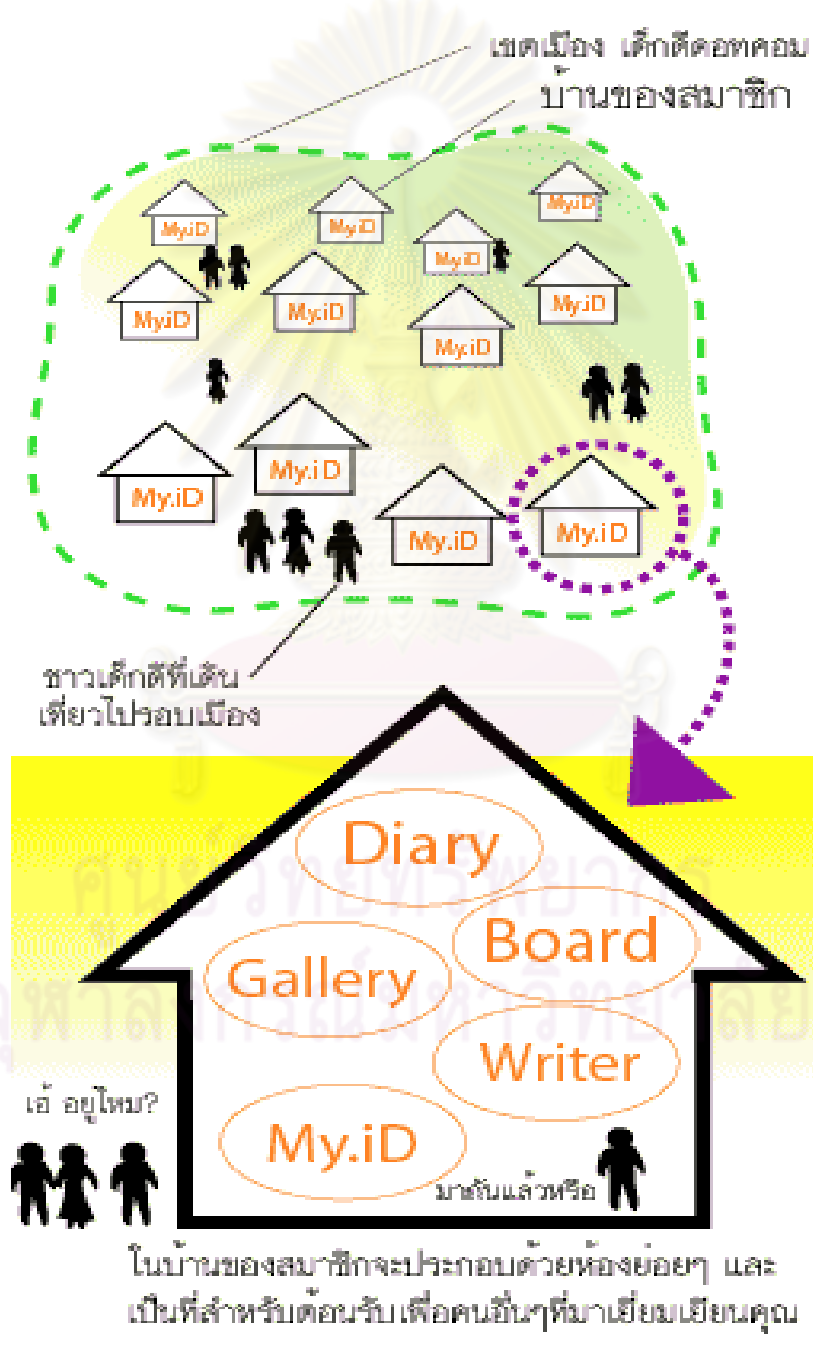
เมนูไฮไลท์ของสมาชิก

ข้อความทักทายของเพื่อนๆสมาชิก

ภาพที่ 4.8 แสดงตัวอย่างบล็อกมายไอดีของสมาชิก

คุณปรกรณ์หนึ่งในผู้ก่อตั้งเว็บไซต์และเป็นเว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์ได้ให้สัมภาษณ์ถึงการให้บริการบล็อกมายไอดีว่า

“บล็อกมายไอดีเปรียบเสมือนบ้านบนอินเทอร์เน็ตที่เปิดโอกาสให้สมาชิกนำเสนอความเป็นตัวเอง เพื่อให้เพื่อนๆ ที่ออนไลน์อยู่ได้เข้ามาเยี่ยมชมกัน บ้านของสมาชิกที่อยู่รวมกันจำนวนมากทำให้เว็บกลายเป็นชุมชนขนาดใหญ่สำหรับวัยรุ่นที่ทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารและเข้าถึงมิตรภาพกันได้ง่าย” (ปรกรณ์ สันติสุนทร กุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)



ภาพที่ 4.9 แสดงถึงความเป็นชุมชนในบล็อกมายไอดี

การให้บริการพื้นที่เว็บบล็อกทำให้จำนวนผู้ที่สมัครสมาชิกเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงปรับเปลี่ยนระบบการเป็นสมาชิกใหม่เพื่อจัดการการใช้งานพื้นที่บนเว็บไซต์ให้เป็นไปอย่างเหมาะสม กล่าวคือ จากเดิมเมื่อสมัครสมาชิกแล้ว สมาชิกจะมีพื้นที่คนละ 3 MB อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัติสมาชิกบางคนไม่ได้เข้ามาใช้บริการในเว็บไซต์เท่าที่ควร ทำให้เว็บไซต์ต้องสูญเสียเนื้อที่ในการให้บริการ ปัจจุบันจึงมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวคือ เมื่อสมาชิก ใช้ชื่อ Member ของตนเอง Login เพื่อใช้บริการส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ สมาชิกจะได้รับคะแนนสะสม โดยคะแนนสะสมสามารถเพิ่มสิทธิพิเศษในการขยายขนาดพื้นที่ส่วนตัว ในการใช้งานเว็บไซต์ ได้โดยอัตโนมัติ ดังนี้

ระดับสมาชิก	รูปภาพ	ระดับคะแนน	สิทธิพิเศษ
New Member (1 ดาว)	 New Member	1-500 คะแนน	10 Mb
Extra Member (2 ดาว)	 Extra Member	501-2,000 คะแนน	30 Mb
Superb Member (3 ดาว)	 Superb Member	2,001-5,000 คะแนน	75 Mb
Popular Member (4 ดาว)	 Popular Member	5,001-10,000 คะแนน	150 Mb
Superstar Member (5 ดาว)	 Superstar	10,001-17,500 คะแนน	500 Mb
V.I.P Member (6 ดาว)	 V.I.P	17,501 คะแนน ขึ้นไป	1Gb (1024Mb)
Extra V.I.P Member (7 ดาว)	 Extra V.I.P	17,501คะแนนขึ้นไป พร้อมได้รับการแต่งตั้ง หากเป็นผู้ที่ทำคุณประโยชน์ แก่ชาว Dek-D.com	พื้นที่ไม่จำกัด

ตารางที่ 4.3 แสดงระดับสถานะหรือระดับดาวและสิทธิพิเศษที่ได้รับ

1) **New Member** คือ ระดับสถานะของสมาชิกใหม่ ที่เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหาอย่างไม่มากนัก คือมีคะแนนสะสมอยู่ระหว่าง 1- 500 คะแนน ซึ่งวิธีการได้คะแนนจะกล่าวถึงในลำดับต่อไป ระดับสมาชิกใหม่จะมีภาพดาว 1 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 10 Mb สำหรับเขียนผลงาน หรือนำเสนอรูปภาพ

2) **Extra Member** คือระดับสมาชิกที่ผู้ใช้เว็บไซต์จะได้รับเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหาถึงเกณฑ์ที่เว็บไซต์กำหนด คือสะสมคะแนนได้ 501-2000 คะแนน ระดับสมาชิกนี้มีภาพดาว 2 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 30 Mb

3) **Superb Member** คือระดับสมาชิกที่ผู้ใช้เว็บไซต์จะได้รับเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา ถึงเกณฑ์ที่เว็บไซต์กำหนด คือสะสมคะแนนได้ 2001-5000 คะแนน ระดับสมาชิกนี้มีภาพดาว 3 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 75 Mb

4) **Popular Member** คือระดับสมาชิกที่ผู้ใช้เว็บไซต์จะได้รับเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา ถึงเกณฑ์ที่เว็บไซต์กำหนด คือสะสมคะแนนได้ 5001-10000 คะแนน ระดับสมาชิกนี้มีภาพดาว 4 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 150 Mb

5) **Superstar Member** คือระดับสมาชิกที่ผู้ใช้เว็บไซต์จะได้รับเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา ถึงเกณฑ์ที่เว็บไซต์กำหนด คือสะสมคะแนนได้ 10001-17500 คะแนน ระดับสมาชิกนี้มีภาพดาว 5 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 500 Mb

6) **V.I.P Member** คือระดับสมาชิกที่ผู้ใช้เว็บไซต์จะได้รับเมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเนื้อหา ถึงเกณฑ์ที่เว็บไซต์กำหนด คือสะสมคะแนนได้ 17501 คะแนน ขึ้นไป ระดับสมาชิกนี้มีภาพดาว 6 ดาวเป็นสัญลักษณ์บอกสถานะ สิทธิพิเศษที่ได้รับคือ พื้นที่บนเว็บไซต์ 1024Mb

7) **Extra V.I.P Member** คือระดับสมาชิกสูงสุดของเว็บไซต์ เป็นบุคคลที่ได้รับสะสมคะแนน 17501 คะแนน ขึ้นไป และเป็นผู้ที่ทำคุณประโยชน์แก่ชาว Dek-D.com เช่น เป็นแกนนำในการจัดกิจกรรมเพื่อประโยชน์แก่เว็บไซต์และผู้ใช้เว็บไซต์ สิทธิพิเศษที่จะได้รับคือพื้นที่บนเว็บไซต์ไม่จำกัด

คะแนนสะสมข้างต้นที่สมาชิกจะได้รับจากการมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ มีเกณฑ์การได้รับคะแนนดังตาราง ดังนี้

ลำดับ	วิธีการ	คะแนน
1	การทำผลงานใหม่เช่น -การเขียนกระทู้ในกระดานสนทนา -การเขียนบันทึกประจำวัน(Diary online) ใหม่ต่อวัน -การนำเสนอรูปภาพ (Gallery) ในห้องใหม่ - การเขียนบทความ Writer ใหม่ (เรื่องใหม่ หรือ ตอนย่อยใหม่)	+2
2	การโพสรูปใน My.iD Gallery 1 รูป	+1
3	การลบผลงานใหม่	-2
4	การลบรูปใน Gallery 1 รูป	-1
5	การโพสต์แสดงความคิดเห็นในคอลัมน์หรือกระดานสนทนา	0

ตารางที่ 4.4 แสดงการทำกิจกรรมในเว็บไซต์เพื่อเปลี่ยนแปลงคะแนนสะสม

นอกจากมีการปรับเปลี่ยนบริการข้างต้นแล้ว ผู้ผลิตเว็บไซต์ยังมีการพัฒนาเนื้อหาในส่วนอื่นๆ อย่างต่อเนื่องโดยยึดหลักความสนใจและความเป็นชุมชนของเยาวชน เช่น

แอดมิชชัน	เป็นเนื้อหาที่นำเสนอข่าวสาร ให้ความรู้เกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบใหม่
วิทยุออนไลน์	เป็นแหล่งชุมชนของผู้ที่ชื่นชอบการฟังเพลงนอกจากนี้ยังมีบริการพูดคุยบนหน้าเว็บไซต์เกี่ยวกับการฟังเพลงด้วย
Meet	เป็นคอลัมน์สัมภาษณ์สมาชิกหรือชาวเว็บไซต์ ที่มีความสามารถ น่ายกย่อง เป็นแบบอย่างที่ดีในหมู่เยาวชนและเกิดการกระตุ้นให้ผู้เข้าชมใส่ใจในการพัฒนาคุณค่าและความสามารถของตนเอง โดยเปิดโอกาสให้นำเสนอตนเองให้เป็นที่รู้จัก
Campus tour	แนะนำโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยต่างๆ โดยมุ่งเน้นในแง่มุมที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในสถาบัน เช่นสถานที่ต่างๆ ความสำคัญ หรือเรื่องเล่าของสถานที่ต่างๆ ไม่เน้นนำเสนอข้อมูลในเชิงวิชาการ และรวบรวมลิงค์ของเว็บบอร์ดโรงเรียน มหาวิทยาลัย และสถาบันต่างๆ
Writer Zone	เป็นเนื้อหาสำหรับนักเขียนออนไลน์ หลังจากเปิดบริการให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้ส่งผลงานตัวเองผ่านระบบเว็บไซต์ได้โดยตรง พบว่ามีผลงานส่งมามากผู้ผลิตเว็บไซต์จึงจัดทำเป็นคอลัมน์เฉพาะสำหรับนักเขียน จากที่อยู่ในหมวดหมู่ออนไลน์ก็ทำเป็นคอลัมน์writer เป็นหมวดหมู่ใหญ่ขึ้นมา เพื่อความสะดวกในการเข้าใช้ในลักษณะกลุ่มเฉพาะมากขึ้น

จากการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้เว็บไซต์ส่งผลงานด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ทำให้นิยายมีความหลากหลาย โดยเฉพาะเนื้อหาในส่วนของความบันเทิงซึ่งมีทั้งเรื่องที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ทำให้ผู้ผลิตเว็บไซต์มีการคัดกรองมากขึ้นเพื่อไม่ให้ผิดกับวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งไว้ ในปี พ.ศ. 2549 ประเภทเนื้อหาในผลงานเขียนที่ได้รับความนิยมช่วงนี้คือ เนื้อหาประเภทความสัมพันธ์ของชายหญิง เช่น นิยายประเภทอีโรติก¹⁸ หรือนิยายประเภทวาย¹⁹ ถึงแม้ว่านิยายประเภทดังกล่าวจะเป็นเรื่องราวความรักที่มีการแสดงเนื้อหาทางเพศแต่ทางผู้ผลิตเว็บไซต์มีการกำหนดความเหมาะสมไว้ชัดเจน คือถ้าแสดงเนื้อหาทางเพศที่โจ่งแจ้งชัดเจนจะมีการคัดกรองออกโดยระบบการกลั่นกรองเนื้อหา การพิจารณาของผู้ผลิตเว็บไซต์และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เว็บไซต์โดยการแจ้งลบ

¹⁸ นิยายประเภทอีโรติก (Erotic) อ่างแล้ว

¹⁹ นิยายประเภทวาย อ่างแล้ว

“เราไม่กังวลเกี่ยวกับนิยายประเภทอีโรติกมากนัก เพราะ ถ้าสำรวจจริงๆ แล้วมีเพียง 1-2 % เท่านั้น หากเทียบกับนิยายประเภทอื่นๆ เราคิดว่ามันเป็นเพียงกระแส ความสนใจแค่ช่วงหนึ่ง ในอนาคตแนว นิยายของวัยรุ่นก็จะเปลี่ยนไปอีก แต่ทางทีมงานก็ไม่ได้ปล่อยปะละเลยเรายังคงควบคุมให้อยู่ในระดับที่สามารถ เผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ ซึ่งการควบคุมนี้เราจะให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาสอดส่องดูแลถึงความเหมาะสมด้วย หาก พบเนื้อหาที่โจ่งแจ้งเกินไปทางผู้ใช้เว็บไซต์จะมีการตักเตือนตนเอง แล้วจะแจ้งมาทางทีมงานเว็บไซต์ให้มา จัดการคือลบเนื้อหาและบล็อกชื่อสมาชิก” (วโรรส โรจนะ : Marketing, **สัมภาษณ์**, 23 ก.ค.2550)

สำหรับเนื้อหาในกระทู้พบว่ามีหลากหลายของประเด็นที่แลกเปลี่ยนครอบคลุมถึงเรื่อง การเรียน เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และยังมีกรสนทนาเรื่องราวในสังคมด้วย จากความหลากหลาย ทำให้เนื้อหาที่ปรากฏมีทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมกับเยาวชน ตัวอย่างเช่นเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ทางเพศ ซึ่งมีการพูดถึงมากขึ้นในช่วงนี้ ผู้ผลิตเว็บไซต์มีบทบาทการควบคุมเนื้อหาประเภทดังกล่าวให้มีความ เหมาะสมโดยการ หาข้อมูลที่มีประโยชน์เพื่อให้ความรู้กับเยาวชน นอกจากนี้ผู้ผลิตเว็บไซต์มีวิธีการจัดการ เนื้อหาที่มีประโยชน์โดยการให้บริการ Hot pick และบริการคลังกระทู้ดี คือกระทู้ที่มีประโยชน์คัดเลือกโดยผู้ผลิต เว็บไซต์มาจัดไว้เป็นหมวดหมู่ให้ผู้ใช้เว็บไซต์เข้าถึงชัดเจน เช่นเมื่อมีการพูดคุยถึงประเด็นทางเพศกันมากผู้ผลิต เว็บไซต์จะทำหน้าที่หาข้อมูลเพื่อมาเก็บไว้ในคลังกระทู้ดีเพื่อไม่ให้ข้อมูลกระจาย กล่าวคือ ถ้าประเด็นไหนมีการ โพลสต์มาก ผู้ผลิตจะหาข้อมูลเฉพาะโดยอิงหลักวิชาการมาไว้ในคลังกระทู้ดี สร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง สำหรับกระทู้ที่ตั้งไว้ในประเด็นเดียวกันหรือกระทู้ที่โพลสต์กันมากจะถูกลบทิ้งไป เพื่อไม่ให้เยาวชนมุ่งความสนใจ ไปที่เรื่องนั้นมากเกินไป ซึ่งการมีบริการดังกล่าวสามารถควบคุมเนื้อหาให้อยู่ในทิศทางที่เหมาะสมได้ในระดับ หนึ่ง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เป็นส่วนที่แนะนำเนื้อหาที่น่าสนใจในเว็บไซต์

ภาพที่ 4.10 หน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2550 เวอร์ชัน 8

สรุปเนื้อหาและบริการของเว็บไซต์

จากพัฒนาการด้านเนื้อหาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2543 – 2550 ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มของเนื้อหา	รายละเอียด
ความเป็นสังคม	<ul style="list-style-type: none"> - Webboard กระดานสนทนา - MSG Zone รายชื่อของผู้ใช้เว็บไซต์ที่ต้องการเพื่อนคุยผ่านโปรแกรม MSN - Chat การพูดคุยสนทนาบนเว็บไซต์ - My.iD Blog แหล่งรวมเนื้อหาของไดอารี่ออนไลน์ และ Galary - Writer แหล่งข้อมูลของการนำเสนอผลงานประเภทบทความและนิยายประเภทต่างๆ - Radio online แหล่งชุมชนของกลุ่มนิยมนิยายฟังเพลง
เนื้อหาประเภทไลฟ์สไตล์และบันเทิง	<ul style="list-style-type: none"> - Lifestyle เนื้อหาประเภทบันเทิง - Game เกมส์ออนไลน์ - Meet เนื้อหาที่แสดงความสามารถของวัยรุ่น - Activity เนื้อหาที่รวบรวมข่าวกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชน
เนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - Education แบ่งเป็น Hot tutor แหล่งรวมข้อมูลกวดวิชา / Tutor center แหล่งรวมข้อมูลสมัครสอนพิเศษ - Admission แหล่งรวมข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน
รายนามเว็บไซต์	<ul style="list-style-type: none"> - School Board รวมลิงค์เว็บบอร์ดโรงเรียนต่างๆ - Web Link รวมลิงค์เว็บไซต์ไลฟ์สไตล์ที่มีประโยชน์สำหรับเยาวชน

ตารางที่ 4.5 แสดงผลสรุปเนื้อหาในเว็บไซต์

แนวทางการพัฒนาเนื้อหา

แนวทางการพัฒนาเนื้อหาต่างๆ บนเว็บไซต์อยู่ภายใต้แนวคิดหลักคือ “การสร้างสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นที่แข็งแกร่งและสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ

1. ความเป็นสังคม (Sociable) : การทำให้เกิดสังคม เกิดมิตรภาพ และเพื่อน ที่จริงใจต่อกัน มีการรวมตัวของคนวัยเดียวกันบน อินเทอร์เน็ตในการร่วมทำกิจกรรมต่างๆบนเว็บไซต์
2. ความทันสมัย (In trend) : การนำเสนอกระแสเหตุการณ์ต่างๆของวัยรุ่น ให้ได้ติดตามกันตลอด ทำให้เป็นวัยรุ่นทันสมัย

3. ความฉลาด (Smart) : การควบคุมในการนำเสนอแต่ข้อมูลที่ดี ๆ มีประโยชน์สร้างสรรค์ หลีกเลี่ยงการนำเสนอและขยายประเด็นที่ไม่ดีในสังคม และที่สำคัญคือ ไม่มีการใช้สื่อหรือเทคนิคที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชน นอกจากนี้ยังมีการให้การสนับสนุนจากทีมงานเว็บไซต์ ในการเน้นยกย่องบุคคลที่มีความสามารถที่ดี ๆ ให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้ใช้เป็นแบบอย่างในด้านต่างๆ
4. ความเป็นตัวของตัวเอง (Express Identity) : การเปิดเวทีสำหรับวัยรุ่น อาทิเช่น คอลัมน์เว็บบล็อก My.iD , คอลัมน์นักเขียน (Writer) ที่ สามารถนำเสนอความเป็นตัวของตัวเอง เอกลักษณะ และผลงานต่างๆ ผ่านสื่อเว็บไซต์ออกมาเป็นรูปภาพ กราฟิก ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ ให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาชมกัน และเป็นการสนับสนุนให้กล้าแสดงออกในสิ่งที่ดี

อย่างไรก็ตาม การก่อเกิดของเว็บไซต์เด็กดี เป็นการทำให้เว็บไซต์ซึ่งเป็นผลจากความชอบส่วนตัวของผู้ก่อตั้ง เนื้อหาเกิดจากมุมมองที่ผู้จัดทำเห็นว่าดี เหมาะสม น่าสนใจ ซึ่งเป็นการนำตัวเองเข้าไปแทนค่าในส่วนของผู้รับสาร ในรูปแบบที่ตนเองชอบลงไปในเรื่องหา ดังนั้นผู้ส่งสารในที่นี้คือ ผู้จัดทำเว็บไซต์ เป็นผู้คัดเลือกตั้งแต่แนวคิด กิจกรรมและมุมมองต่างๆ ส่งผ่านให้แก่ผู้ใช้เว็บไซต์ แต่ด้วยวัยของผู้ผลิตเว็บไซต์ในขณะนั้นอยู่ในวัยเดียวกันกับผู้รับสารทำให้เป็นเรื่องที่ไม่ยากที่จะสร้างสรรค์เนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับสาร เมื่อระยะเวลาหนึ่งผ่านไปวัยของผู้ผลิตมากขึ้นทำให้ผู้ผลิตต้องปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้รับสาร เนื่องจากสื่อไม่สามารถอยู่ได้ด้วยความต้องการของผู้ส่งสารเพียงฝ่ายเดียว เว็บไซต์จึงต้องนำเสนอทั้งสองด้านคือ ด้านที่ผู้ส่งเห็นว่าเหมาะสม และด้านที่เป็นความต้องการของผู้รับสาร

การนำเสนอเนื้อหาให้มีความทันสมัย และเหมาะสมกับเยาวชน ผู้ผลิตเว็บไซต์มีการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามและการสังเกตสถานการณ์การสนทนาในกระดานสนทนาว่า ขณะนั้นเยาวชนให้ความสนใจเรื่องใดบ้าง กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้ผลิตเว็บไซต์พัฒนาเนื้อหาและบริการได้ตรงความต้องการของเยาวชน

ปกรณ์ สันติสุนทรกุล กล่าวว่า “ ในการอัพเดทเนื้อหาเว็บไซต์ให้เข้ากับเทรนด์วัยรุ่นนั้น เราพยายามเจาะไลฟ์สไตล์ของเด็กให้ชัดเจนขึ้นในสิ่งที่เขาชอบ โดยดูว่าวัยรุ่นเขาสนใจอะไรบ้างอาจจะถามเด็กมา หรือว่าดูจากกระดานสนทนาว่าเขาพูดคุยกันเรื่องอะไร เช่นเปิดมา 10 คอลัมน์ ทีมงานจะช่วยกันดูว่า 10 คอลัมน์นี้คนเข้าชมอันไหนมากอันไหนน้อย จากนั้นก็นำมาปรับปรุงพัฒนาต่อให้ตรงความต้องการผู้ใช้เว็บไซต์ รวมทั้งดูกระแสของเทคโนโลยีปัจจุบันว่ามีเทคนิควิธีการอะไรใหม่ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ อย่างเช่น ปัจจุบันมี มีวีสคออนไลน์ก็นำมาปรับใช้ให้เหมาะสม เราพยายามมีสื่อแบบinteractive รวมไปถึงด้านมีสาระ เช่น เรื่องการศึกษา การให้คำแนะนำเกี่ยวกับกวดวิชา หรือประสบการณ์การสอบแอดมิชชัน โดยที่เราจะพยายามเจาะเรื่องพวกนี้มากขึ้น เพราะคิดว่าคงเป็นประโยชน์กับเด็กที่เข้ามา หรือการให้บริการลิงค์เว็บไซต์ไลฟ์สไตล์ต่างๆ เราต้องมานั่งเลือกและรวบรวมว่าเว็บไหนเหมาะสมแล้วค่อยเอามาลงไว้ในฐานข้อมูลให้ครอบคลุม โดยคัดสรรเนื้อหาอย่างดี ให้เข้ามาแล้วได้อะไรออกไป” (ปกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

วโรรส โจรณะ กล่าวว่ “เราเข้าใจว่าความคิดของวัยรุ่นคงไม่ได้เหมือนกับรุ่นเราเพราะเราก็โตขึ้นมาแล้ว อันนี้อาจจะยากนิดหนึ่ง เราต้องดูว่าพฤติกรรมการใช้งานของเขาเป็นอย่างไร เขาคุยกันเรื่องอะไร ต้องคอยติดตามตลอด ไม่อย่างนั้นก็กลายเป็นว่าผู้ใหญ่หยิบยื่นในสิ่งที่เขาไม่ต้องการ นี่คืจุดสำคัญ” (วโรรส โจรณะ : เว็บบาร์เก็ตติง, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

นอกจากนี้ การผลิตเนื้อหาโดยผู้ใช้เว็บไซต์ ซึ่งมีประมาณร้อยละ 90 ของเนื้อหาทั้งหมด ทำให้เนื้อหาตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้ผลิตเว็บไซต์มีบทบาทสำคัญในการควบคุมทิศทางเนื้อหาให้เหมาะสมกับเยาวชน คือการกำหนดว่าเนื้อหานั้นต้องเหมาะกับเยาวชนอายุไม่ต่ำกว่า 13 ปี

ทั้งนี้ เนื้อหาที่ผลิตโดยทีมงานของเว็บไซต์ มีแนวทางสำคัญต่อไปนี้ คือ

1. เนื้อหาที่สังคมให้ความสนใจ คือ เนื้อหาที่ได้รับความสนใจจากสังคม จะนำเสนอในรูปแบบของข่าว เช่น

ไวใจติดสไตร์"แอบแเบ้ว"-เรี่ยลลิตีเพลงตัวดี

สวัสดีค่ะ วันนี้ พี่ผึ้ง มีเรื่องทีสังคมกำลังให้ความสนใจอยู่ในขณะนี้มาเล่าให้น้องๆ ฟังกัน คือนักวิชาการของบ้านเราเขาออกมาบอกว่า ภาษาวัยรุ่น หรือ "แอบแเบ้ว" ทีกำลังเป็นที่นิยมพูดจาล้อเลียน จนกลายเป็นเรื่องตลกขำๆ คือต้นเหตุทำภาษาไทยวิบัติ

“ภาษาไทยแบบแอบแเบ้ว เกิดจากวิวัฒนาการการใช้ภาษาอังกฤษแบบออสเตรเลียน มีการใช้แบบผิดเพี้ยน เช่นคำว่า about อ่านว่า อะเบ๊าต์ แต่สำเนียงออสเตรเลียน อ่านว่า อะเบ๊ว ช่วงหลังครูภาษาอังกฤษจากประเทศออสเตรเลียมาสอนในประเทศไทยมากขึ้น แล้วนำวิธีการพูดแบบผิดเพี้ยนมาสอนในโรงเรียนนานาชาติ เด็กพูดภาษาอังกฤษผิดเพี้ยนจนนำมาใช้กับภาษาไทยด้วย เป็นลักษณะผู้ใหญ่แต่พูดภาษาไทยไม่ชัดเหมือนเด็ก อย่งไปค้คุมการสอบเป็นผู้ประกาศของเด็กรุ่นใหม่ชอบพูดคำว่า "ไปแล้ว" เป็น "ไปหล้าว" มันเหมือนภาษาไทยแบบอ้อนนๆ เหมือนเด็กพูดอ้ออ้อๆ อาจจะดูน่ารัก แต่ในมุมมองผมมันอุบาทว์ เป็นการใช้ภาษาไม่สมวัย

พี่ผึ้ง : ขอขอบคุณข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ คมชัดลึก และ ข่าวสด

ภาพที่ 4.11 เนื้อหาที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ ตัดตอนมาจากบทความ **ไวใจติดสไตร์"แอบแเบ้ว"-เรี่ยลลิตี เพลงตัวดี** 25 กรกฎาคม พ.ศ.2550 โดยผึ้ง คอลัมน์นิสต์เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

2. เนื้อหาที่มีประโยชน์และเหมาะสมต่อเยาวชน คือเนื้อหาที่ทางทีมงานมีการวิเคราะห์แล้วว่า มีประโยชน์ต่อเยาวชน โดยคัดเลือกรายการสื่อต่างๆ เช่นจากหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ นิตยสาร และเว็บไซต์ เช่น

นมไฮแคลเซียมสำคัญจริงหรือ?

"ตีมนมทุกวันนี้ กระดูกของเราจะได้แข็งแรง และโตเร็ว" เป็นประโยคยอดฮิตที่บรรดาคุณแม่ทั้งหลายชอบบอกให้ลูกๆ ฟังแต่เดี๋ยวนี้...กลับได้ยินประโยคที่ว่า "นมไฮแคลเซียมไว้บ้างนะ ตอนแก่จะได้กระดูกไม่เปราะ" มาแทนที่

หากน้องๆ อยากรู้ว่า นมไฮแคลเซียมสำคัญจริงหรือไม่ พี่ผึ้งเตรียมคำตอบมาให้ชาวเด็กดีอ่านกันที่นี่เลย

ศ.กิตติคุณ นพ.เสก อักษรานุเคราะห์ ผู้อำนวยการศูนย์เวชศาสตร์ฟื้นฟู สภากาชาดไทย และประธานมูลนิธิโรคกระดูกพรุนในพระอุปถัมภ์ฯ กล่าวถึงการตีมนมไฮแคลเซียมว่าไม่มีประโยชน์ต่อการเสริมสร้างกระดูกมากกว่านมธรรมดาเท่าใดนัก ทั้งนี้เพราะการตีมนมไฮแคลเซียมขณะท้องว่าง ร่างกายไม่สามารถดูดซึมแคลเซียมผงที่ผสมในนมได้ เพราะไม่มีน้ำกรดช่วยในการดูดซึม แต่ถ้าตีขณะกินอาหาร น้ำกรดที่หลั่งออกมาก็จะถูกนมที่เป็นด่างทำให้เจือจาง ลดประสิทธิภาพของกระบวนการย่อย ดูดซึม และละลายแคลเซียมผงในนม การตีมนมแคลเซียมสูงจึงไม่ได้ประโยชน์อย่างที่คิด

วิธีเสริมแคลเซียมอย่างง่าย ๆ ทำได้ด้วยการรับประทานอาหาร เช่น ถั่ว เต้าหู้ ฟองเต้าหู้ นอกจากนี้มีแคลเซียมสูง ยังมีแมกนีเซียมที่ช่วยดูดซึมแคลเซียมด้วย ประกอบกับการตีมนมวันละ 250 – 500 ซีซีก็ทำให้ได้รับแคลเซียมเพียงพออยู่แล้ว คุณจึงไม่จำเป็นต้องเสียเงินซื้อนมแคลเซียมสูงมาตีก็ได้ค่ะ

พี่ผึ้งเชื่อว่า เมื่ออ่านมาถึงตรงนี้..น้องๆ คงหายสงสัยกันซะทีสำหรับใครที่ไม่ชอบตีมนม ก็จะได้มีทางเลือกอื่นมากมายให้เลือกทานแทนพี่ผึ้งเองว่าจะนำความรู้นี้ไปใช้เหมือนกัน ตอนอายุเยอะขึ้นจะได้ไม่ลำบาก เพราะกระดูกของเรายังเฮ้อๆ อยู่เหมือนเดิม 555

พี่ผึ้ง : ขอขอบคุณข้อมูลจาก Healthandcuisine.com

ภาพที่ 4.12 เนื้อหาที่น่าเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ ตัดตอนมาจากบทความ **นมไฮแคลเซียมสำคัญจริงหรือ?** 11 มีนาคม พ.ศ. 2550 โดยผึ้ง คอลัมน์นิสต์เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

3. ประเด็นที่ผู้ใช้งานเว็บไซต์ กล่าวถึงกันมากบนกระดานสนทนา เช่น เยาวชนให้ความสนใจ เรื่องการจัดฟันซึ่งมีทั้งแบบแฟชั่นและจัดฟันเพราะมีปัญหาเกี่ยวกับฟัน เมื่อเยาวชนกล่าวถึงกันมากบนกระดานสนทนา ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงต้องการให้ข้อมูลความรู้ที่ถูกต้อง จึงหาข้อมูลและนำเสนอเนื้อหาดังกล่าว

เรื่องดีๆที่ควรรู้!!! ก่อนคิดจะ "ตัดฟัน"

เดี๋ยวนี้ไม่ว่าจะเดินไปที่ไหนก็จะเห็นแต่เด็กวัยรุ่น (หรือแม้แต่ผู้ใหญ่) ใส่ลวดตัดฟันซึ่งสีสันนั้นก็มีหลากหลาย เอ...หรือว่าเป็นแฟชั่นของเด็กวัยรุ่นกันละเนี่ย! >>> (*o*)

โดยปกติแล้วการจัดหรือตัดฟันมีเหตุผลอยู่หลายประการ เช่น เพื่อแก้ไขการสบฟันที่ผิดปกติที่อาจทำให้เกิดผลเสียต่อการบดเคี้ยวหรือสุขภาพของช่องปาก ซึ่งหากปล่อยไว้จะมีผลกระทบต่อการพัฒนาของฟันแท้ และโครงสร้างของใบหน้า กรณีที่ฟันล่างครอบฟันบนไม่ว่าจะเป็นฟันน้ำนมหรือฟันแท้หากปล่อยไว้เรื่อยๆคงจะยื่นยาวและเกิดผลกระทบต่อโครงสร้างใบหน้า เด็กที่ฟันซ้อนเกมากๆก็อาจเป็นสาเหตุของฟันผุรวมทั้งโรคเหงือกอักเสบเพราะฟันที่ซ้อนเกมากๆหากทำความสะอาดไม่ดีพอและไม่ทั่วถึง อาจทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับเหงือกและฟัน

การตัดฟันจะใช้เวลาประมาณ 1-2 ปี เป็นอย่างน้อย และต้องไปพบทันตแพทย์อย่างต่อเนื่องทุก 4-6 อาทิตย์ หรือตามที่ทันตแพทย์นัด และการที่จะดูว่าฟันแบบไหนควรตัดหรือไม่ หรือจะตัดแบบใดนั้นคงขึ้นอยู่กับการวินิจฉัยของทันตแพทย์.....

พี่เหมี่ยวขอขอบคุณ : ข้อมูลประกอบจาก บางกอกเฮลท์ เอซีทีเดนทัลคลินิก และฟอรัมมัมแอนด์มี ค่ะ

ภาพที่ 4.13 เนื้อหาที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ ตัดตอนมาจากบทความ **เรื่องดีๆที่ควรรู้!!! ก่อนคิดจะ "ตัดฟัน"** 24 มกราคม พ.ศ. 2550 โดยเหมี่ยว คอลัมน์นิสต์เว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ปกรณัม สันติสุนทรกุล กล่าวถึงการนำเสนอเนื้อหาโดยทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ว่า “การนำเสนอเนื้อหาโดยทีมงานส่งผลต่อทิศทางของเนื้อหาในเว็บไซต์พอสมควร กล่าวคือเมื่อผู้ใช้เว็บไซต์ในเว็บไซต์เริ่มมีทิศทางในการพูดคุยที่มีลักษณะของความบันเทิงมากเกินไปทางทีมงานจะนำเสนอเนื้อหาในเชิงการให้ความรู้เข้าไป การนำเสนอดังกล่าวทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์หันมาสนใจและทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์นำเสนอเนื้อหาที่มีความรู้ตามเรา เช่น ครั้งหนึ่งเรานำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิคการเรียน เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์เข้ามาอ่านมากผู้ใช้เว็บไซต์ก็จะหาข้อมูลมานำเสนอเพิ่มขึ้นเอง”

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา คัดเลือกและนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์

นอกจากแนวทางสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาที่ผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้กำหนดดังกล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยยังพบปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อการพัฒนา คัดเลือกและนำเสนอเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1) ความสนใจของผู้ใช้เว็บไซต์

เนื้อหาที่นำเสนอต้องมาจากเรื่องที่เกี่ยวข้องสนใจและเหมาะสมต่อสถานการณ์ การมีส่วนร่วมของผู้เข้าชมเว็บไซต์และสมาชิกเว็บไซต์ในการผลิตเนื้อหาทำให้ผู้ผลิตเว็บไซต์สามารถพัฒนาเว็บไซต์ตามผลตอบรับ (Feedback) ของผู้เข้าชมเว็บไซต์ การพัฒนาและปรับปรุงเว็บไซต์ในส่วนของการให้ข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยบนเว็บไซต์ รวมถึงการให้คำแนะนำ ข้อติชมผ่านการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) หรือโพสต์ข้อความลงในหัวข้อของคำแนะนำสำหรับปรับปรุงเว็บไซต์โดยทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์นำข้อเสนอแนะข้อติชมดังกล่าวมาพัฒนาปรับปรุงเว็บไซต์อย่างสม่ำเสมอ เช่น ผู้ผลิตเว็บไซต์มีการสำรวจพบว่าผู้ใช้เว็บไซต์เข้าไปใช้บริการกระดานสนทนามากที่สุด รองลงมาคือ คอลัมน์นักเขียน(writer) การพูดคุยสนทนาผ่านโปรแกรมChat ทำให้ผู้ผลิตเว็บไซต์สรุปได้ว่าผู้ใช้เว็บไซต์ต้องการนำเสนอตัวตน และต้องการหาเพื่อน ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงพัฒนาบริการเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ได้อย่างตรงความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ โดยการพัฒนาระบบบริการต่างๆ ให้ดีและพร้อมใช้งานมากที่สุด เพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์เกิดความประทับใจและกลับมาใช้บริการเว็บไซต์นี้อีก เมื่อเว็บไซต์มีบริการและเนื้อหาที่ดีผู้ใช้เว็บไซต์จะเกิดการบอกต่อทำให้เกิดการขยายจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์มากขึ้น

2) นโยบายเว็บไซต์

นโยบายเว็บไซต์หรือแนวคิดของเว็บไซต์ คือการนำเสนอเนื้อหาที่มีประโยชน์และต้องเหมาะสมกับเยาวชน เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถในการกำหนดเนื้อหาของเว็บไซต์ ที่ต้องมีการคัดกรองเนื้อหาทุกส่วน ถึงแม้เนื้อหาบางส่วนที่อาจจะได้รับความสนใจจากเยาวชนแต่เป็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เนื้อหาดังกล่าวก็จะไม่ได้ถูกนำเสนอบนเว็บไซต์ ไม่เว้นแม้แต่การลงโฆษณาที่เป็นแหล่งเงินทุนทางที่ทีมงานต้องคัดเลือกโฆษณาที่มีความเหมาะสมไม่กระทบต่อกระเทือนต่อแนวคิดเว็บไซต์

เนื่องจากเว็บไซต์เติบโตหรือได้รับการตอบรับที่ดีเป็นเพราะเป็นเว็บไซต์มีการนำเสนอแนวคิดที่มีความแตกต่างจากเว็บไซต์อื่นๆ คือเป็นสังคมออนไลน์สำหรับเยาวชน และเป็นเว็บไซต์ที่ยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อเยาวชน ถึงแม้การนำเสนอเนื้อหาที่ยึดหลักความสนใจของเยาวชนเป็นหลักแต่ความสนใจจากเยาวชนดังกล่าวถูกกำกับด้วยแนวคิดของเว็บไซต์ด้วย

“เรายึดหลักการนำเสนอเนื้อหาว่าต้องนำเสนอเนื้อหาที่เยาวชนสนใจ แต่เรื่องที่ยุ่เยาวชนให้ความสนใจนั้นต้องอยู่ในขอบเขตของนโยบายเว็บไซต์ที่กำหนดไว้คือต้องมีความเหมาะสมและมีประโยชน์เป็นหลัก” (ปกรณ์สันติสุนทรกุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

จะเห็นได้ว่า นโยบายเว็บไซต์ที่กำหนดไว้มีผลต่อการพิจารณาคัดเลือกเนื้อหา ให้มีความเหมาะสมและมีประโยชน์ต่อเยาวชนอย่างแท้จริง

พัฒนาการของเนื้อหาที่เป็นโฆษณา

ในการศึกษาพัฒนาการของเนื้อหาที่เป็นโฆษณาผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ช่วง เช่นเดียวกับการศึกษาพัฒนาการของเนื้อหา ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงเริ่มสร้าง ปรากฏโฆษณาประเภทเดียวคือ สถาบันกวดวิชา เนื่องจากในช่วงนั้นผู้ใช้เว็บไซต์เป็นชุมชนขนาดเล็ก เรื่องราวที่เยาวชนพูดคุยกันเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์และการเรียนทั้งการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนในสถาบันกวดวิชา เยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์เข้ามาสนทนาพูดคุยเกี่ยวกับการเรียนกวดวิชา จึงมีสถาบันกวดวิชาเข้ามาซื้อพื้นที่โฆษณา ซึ่งทางทีมงานเว็บไซต์มีความคิดเห็นว่า โฆษณาสถาบันกวดวิชาสอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนและโฆษณาดังกล่าวมิได้ทำให้เว็บไซต์สูญเสียเอกลักษณ์คือเป็นสังคมออนไลน์ที่มีคุณภาพสำหรับเยาวชน

“การมีโฆษณบบนเว็บเรคาดักรองแล้วว่าจะพยายามไม่ให้กระทบกระเทือนต่อผู้ใช้เว็บไซต์ เราต้องยอมรับว่าไลฟ์สไตล์ของเด็กปัจจุบันคือมีการเรียนพิเศษ ในช่วงนั้นเราเข้ามาพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเรียนกันอยู่แล้ว เช่นเรียนกวดวิชาที่สยามเป็นยังไง ควรเรียนกวดวิชาที่ไหนดี”(ปกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

ช่วงที่ 2 ช่วงพัฒนา ในช่วงนี้จำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ขยายมากขึ้น เว็บไซต์เริ่มเจริญเติบโต โฆษณาที่นำเสนอบนเว็บไซต์จึงเริ่มมีโฆษณาประเภทอุปโภค บริโภคเช่น ขนมคบเคี้ยว เครื่องดื่มน้ำอัดลม โฟมล้างหน้า โคลโลญ และผ้าอนามัย เป็นต้น แต่โฆษณาหลักยังคงเป็นโฆษณาสถาบันกวดวิชา เนื่องจากเยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์ให้ความสนใจมากกว่า นอกจากนี้ การที่เยาวชนให้ความสนใจการเรียนกวดวิชา ทางเว็บไซต์จึงได้เพิ่มบริการชุมชนติวเตอร์คือบริการพื้นที่สำหรับการพูดคุยเรื่องดังกล่าวโดยเฉพาะ เช่น การให้ผู้ใช้เว็บไซต์ไปสัมภาษณ์อาจารย์กวดวิชาแล้วนำเสนอบนเว็บไซต์ การให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้วิจารณ์ถึงสถาบันกวดวิชาแต่ละสถานที่ว่ามีข้อดี - ข้อด้อยอย่างไร เพื่อประกอบการตัดสินใจในการเรียนกวดวิชาและเพื่อไม่ให้เยาวชนมุ่งความสนใจไปที่โฆษณาแต่เพียงอย่างเดียว

ช่วงที่ 3 ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ ในช่วงนี้เว็บไซต์เข้าสู่สังคมผู้ประกอบการหรือการค้าแบบธุรกิจโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ได้จดทะเบียนดำเนินธุรกิจเว็บไซต์ในนามบริษัท เดกดี อินเตอร์แอคทีฟ จำกัด โฆษณบบนเว็บไซต์มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในแง่ความหลากหลายของรูปแบบสินค้าและจำนวนผู้ซื้อโฆษณาที่มากขึ้น ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1. สถาบันกวดวิชา เช่น สถาบันกวดวิชาแอฟฟลายฟิสิกส์ สถาบันกวดวิชา enconcept NetDesign เป็นต้น
2. สถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยรังสิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. สินค้าอุปโภค บริโภคที่เกี่ยวกับวัยรุ่น เช่น ขนมคบเคี้ยว เครื่องดื่มน้ำอัดลม โฟมล้างหน้า โคลโลญ และผ้าอนามัย เป็นต้น

- 4. สินค้าที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือ เกม เครื่องข่ายโทรศัพท์มือถือ และ เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
- 5. ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่เกี่ยวกับวัยรุ่น เช่น งานเปิดตัวสินค้า การประกวดการเขียนบทความ เรียงความ และกิจกรรมการเล่นดนตรี (concert)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า โฆษณาของเว็บไซต์ในช่วงนี้มีสัดส่วนของสถาบันกวดวิชามากที่สุด รองลงมาคือสินค้าอุปโภค บริโภคทั่วไป หากสังเกตให้ดีจะพบว่าสินค้าส่วนใหญ่มีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากผู้ผลิตเว็บไซต์มีหลักเกณฑ์สำหรับการพิจารณาพื้นที่โฆษณาของเว็บไซต์เด็กคือตอบทศคม คือความเหมาะสมของเนื้อหาและความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

ซึ่งโฆษณาสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นได้ โดยเนื้อหาดังกล่าวเป็นเนื้อหาที่เยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์พูดคุยในกระดานสนทนา เช่น การเรียนพิเศษ การศึกษาต่อระดับมหาวิทยาลัย การอุปโภค บริโภคข้าวของเครื่องใช้และเทคโนโลยี

นอกจากนี้ยังพบว่า เว็บไซต์มีการจัดกิจกรรมร่วมกับโฆษณาที่น่าสนใจบนเว็บไซต์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับเนื้อหาในเว็บไซต์คอลัมน์นักเขียน เช่น โฆษณาภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท ทางเว็บไซต์ได้จัดกิจกรรมร่วมกับโฆษณาดังกล่าว โดยให้ผู้ใช้เว็บไซต์ประกวดผลงานเขียน เพื่อชิงบัตรภาพยนตร์



ภาพที่ 4.11 โฆษณาภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท

นอกจากนี้การโฆษณาสินค้าอุปโภคของวัยรุ่น เช่น ผลิตภัณฑ์ 12 Plus ทางเว็บไซต์ที่มีการโฆษณา ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการประกวดร้องเพลง เต้นรำของวัยรุ่น ซึ่งการโฆษณาดังกล่าว ส่งผลต่อความสนใจ ด้านการใช้เวลาว่างของเยาวชน
ตัวอย่าง กระทั่งที่กล่าวถึงโฆษณาบนเว็บไซต์

ความคิดเห็นที่ 8

ประกาศ เพื่อนๆ คนไหน สนใจการ ประกวด bb gg บ้าง รวมทีมกันใหม่ ทีมเราเป็นทีมต้นนะ
สนใจก็อีเมลล์มาคุยกันได้

Name : *_Nu\Jin+niz_* < My.iD > [IP : 124.121.114.74]

Email / Msn: jinaunethotand1.com

ความคิดเห็นที่ 9

bb gg คืออะไรอะ
ป.ล. อย่าว่าเค้าโง่งนะ ไม่รู้จริงๆ

Name : Dinendal [IP : 58.8.109.80]

Email / Msn: -----

ความคิดเห็นที่ 10

bb ก็คือ กลุ่ม b boy การรวมกลุ่มของผู้ชาย gg ก็คือ กลุ่ม girl gang การรวมกลุ่มของผู้หญิง

Name : [H]eart_Secert < My.iD > [IP : 125.26.147.97]

Email / Msn:

ความคิดเห็นที่ 11

ดูโฆษณาบนหน้าโฮมเพจก็ ถ้าคิดว่าตัวเองมีความสามารถก็น่าจะสมัครนะ หนูกๆ

Name : *_Nu\Jin+niz_* < My.iD > [IP : 124.121.114.74]

Email / Msn: jinaunethotand1.com



ภาพที่ 4.15 โฆษณา 12 plus การประกวดร้องเพลงเต้นรำสำหรับเยาวชน

การโฆษณาบนเว็บไซต์มักเป็นการจัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างเว็บไซต์และโฆษณา ซึ่งกิจกรรมดังกล่าว เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสนใจของเยาวชนบนเว็บไซต์เช่น กิจกรรมการเรียนพิเศษ กิจกรรมการ แสดงออกผ่านการประกวดต่างๆ กิจกรรมการแสดงผลงานเขียน เป็นต้น

ในช่วงนี้นอกจากมีการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบสินค้า และจำนวนสินค้าแล้ว การมีโฆษณาที่มากขึ้น ส่งผลต่อการจัดวางพื้นที่โฆษณาบนเว็บไซต์ที่มีมากขึ้น ซึ่งการจัดวางโฆษณาบนเว็บไซต์ส่งผลต่อการนำเสนอ เนื้อหา คือเกิดการเบียดบังเนื้อหาบนเว็บไซต์ โดยเฉพาะการออกแบบรูปแบบโฆษณาที่สามารถเลื่อนขึ้นลงได้ ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์เกิดความไม่พอใจ ดังความคิดเห็นต่อไปนี้ จากหนึ่งในผู้ใช้เว็บไซต์

“ไม่ชอบโฆษณาหน้าโฮมเพจที่มันเลื่อนๆ หรือพวกมีลูกเล่นเช่น มีเสียง อันที่เอาเมาส์ไปโดนแล้วมัน ขยาย ไม่ชอบเลยมันรำคาญ มันบังหน้าจอ เพราะบางอันหาปุ่มปิดยากอะ” (หนึ่ง : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.3 พัฒนาการด้านรูปแบบและการจัดหน้าเว็บไซต์

ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์มีการปรับเปลี่ยนการจัดวางรูปแบบเว็บไซต์เกือบทุกปี เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาเนื้อหาและดึงดูดผู้เข้าใช้เว็บไซต์ ปัจจุบันปี พ.ศ. 2550 มีการพัฒนารูปแบบเว็บไซต์ทั้งหมด 7 รูปแบบ



ภาพที่ 4.16 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 1



ภาพที่ 4.17 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 2

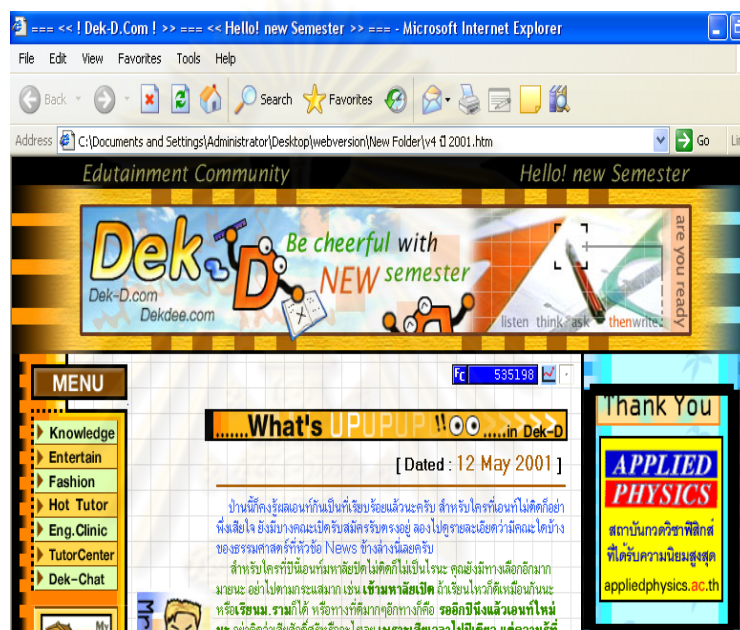


ภาพที่ 4.18 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 3

รูปแบบเว็บไซต์ที่นำเสนอ 3 รูปแบบด้านบนคือเวอร์ชัน 1 -3 นั้น เป็นรูปแบบที่ใช้ในปี พ.ศ. 2543 ลักษณะการจัดวางและการตกแต่งไม่มีความแตกต่างกันมากนัก คือ ใช้หลักการจัดหน้าให้อยู่ระหว่างความง่ายในการใช้งาน กับการครอบคลุมเนื้อหาของหน้าโฮมเพจ รูปแบบเว็บไซต์ของสี่สั้นไม่ชัดเจน ดูสบายตา มีการจัดวางแบบเรียบง่าย กล่าวคือ จัดแบ่งหน้าจออกเป็นสัดส่วน วางหัวเรื่องต่างๆ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน เป็นหมวดหมู่ชัดเจน สะดวกในการอ่านข้อมูล ทำให้ผู้ใช้ซึ่งเป็นเยาวชนมีความสะดวกในการใช้งาน (User friendly)

ส่วนบนสุดแสดงชื่อโดเมนของเว็บไซต์ โดยมีตัวอักษรที่ดูทันสมัย และมีลูกเล่นคือ ตัวอักษรภาษาอังกฤษตัว D เป็นรูปปากที่กำลังหัวเราะ สื่อถึงความสนุกสนานเมื่อเข้าใช้เว็บไซต์

ได้ชื่อโดเมนเป็นข้อความที่สื่อถึงแนวคิดของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม(dek-d.com) คือ Domain of Education Kingdom – Delivery ว่าเป็นอาณาจักรแห่งการเรียนรู้ที่ส่งตรงถึงคุณ ข้อความดังกล่าวมีลูกเล่นคือ เป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงอักษรทีละตัว ทำให้เว็บไซต์ดูไม่เรียบง่ายจนเกินไป



ภาพที่ 4.19 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 4

ส่วนรูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 4 ตามภาพที่ 4.16 เป็นรูปแบบที่ใช้ในปี พ.ศ. 2544 การตกแต่งมีสีสันสดใสขึ้น เป็นโทนสีส้มกับสีฟ้า ทำให้เว็บไซต์มีความโดดเด่นมากกว่าปีที่ผ่านมา ส่วนบนสุดเป็นแบนเนอร์แสดงชื่อโดเมนของเว็บไซต์ โดยมีตัวอักษรและสัญลักษณ์รูป(Icon)ที่ดูทันสมัยที่สื่อให้เข้าใจความเป็นเด็กดีมากขึ้น คือรูปตัว D มีมือสองข้างหนึ่งถือหนังสือ ข้างหนึ่งถือไม้บรรทัด และมีข้อความแสดงแนวคิดของเว็บไซต์เด็กดีว่า Edutainment Community คือสังคมออนไลน์แห่งความรู้(Education) และความบันเทิง(Entertainment)

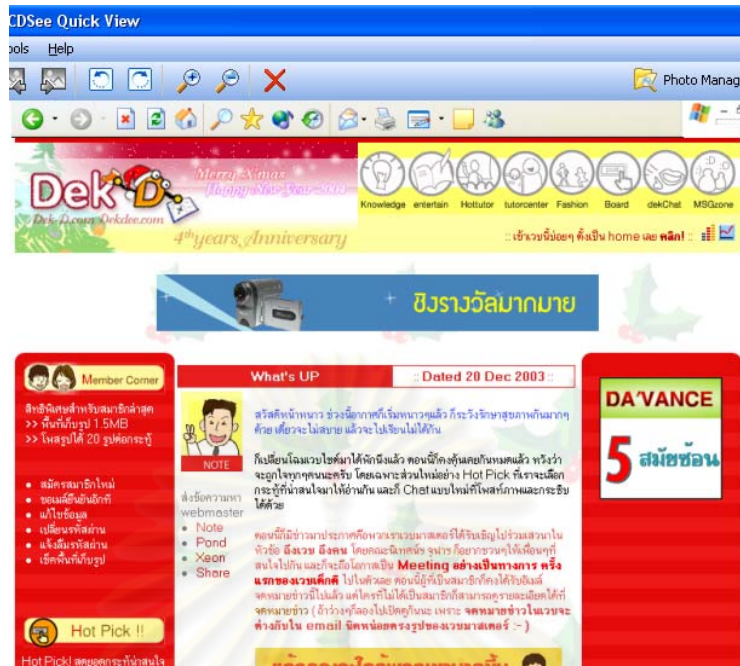
หลังจากที่เว็บไซต์เปิดดำเนินการได้ประมาณ 1 ปีเริ่มมีโฆษณาเข้ามา โดยโฆษณาชิ้นแรกคือโฆษณาสถาบันกวดวิชา จากการมีโฆษณาเข้ามาทำให้ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์เล็งเห็นถึงช่องทางในการประกอบการเชิงธุรกิจ จึงมีความตั้งใจที่จะพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป



ภาพที่ 4..20 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 5

รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 5 เริ่มใช้ในปีพ.ศ. 2545 ได้ปรับเปลี่ยนจากโทนสีส้มเป็นสีฟ้า ทำให้ดูสบายตา เรียบง่าย เนื้อหาหลัก (Main menu) อยู่ส่วนบนสุด ซึ่งต่างจากที่ผ่านมาเนื้อหาหลักดังกล่าวจะอยู่ทางด้านซ้าย ถึงแม้จะอยู่ส่วนบนสุดแต่ตัวอักษรมีขนาดเล็กไม่ค่อยโดดเด่น

การนำเสนอเนื้อหาเน้นความชัดเจน กล่าวคือส่วนบนที่ต่อจากแบนเนอร์ชื่อโดเมน เป็น What's up ส่วนนี้จะเห็นชัดเจนเมื่อเปิดหน้าแรกของเว็บไซต์ ต่อจากนั้นจะแสดงรายละเอียดของเนื้อหาทั้งหมดเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์เห็นได้ทันทีว่าในเว็บไซต์ประกอบด้วยอะไรบ้าง สัดส่วนของพื้นที่แสดงเนื้อหาจะมีขนาดใกล้เคียงกัน ยกเว้นส่วนของเว็บบอร์ดจะมีพื้นที่มากที่สุดเนื่องจาก เนื้อหามีมากและเพื่อความสะดวกในการใช้งาน ส่วนล่างสุดเป็นลิงค์เว็บไซต์เพื่อนบ้านและติดต่อเว็บมาสเตอร์



ภาพที่ 4.21 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 6

รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 6 ใช้ในปี พ.ศ. 2546-2547 มีการจัดวางรูปแบบเนื้อหาไม่แตกต่างจากเดิม คือแบ่งสัดส่วนหมวดหมู่ชัดเจน ใช้งานง่าย เนื้อหาทุกเรื่องอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์ การตกแต่งได้ปรับเปลี่ยนจากโทนสีฟ้าเป็นแดงอมส้ม เว็บไซต์จึงดูโดดเด่น มีความเป็นทางการ



ภาพที่ 4.22 รูปแบบเว็บไซต์ เวอร์ชัน 7

รูปแบบเว็บไซต์เวอร์ชัน 7 ใช้ในปี พ.ศ. 2548 - 2550 มีการจัดวางรูปแบบเว็บไซต์คือ ส่วนของเมนูอยู่ทั้งด้านซ้ายและด้านบน ด้านบนมีรูปภาพประกอบทำให้ดูสดใส โทนสีที่ใช้เป็นสีส้มแดงเอกลักษณ์ของเว็บไซต์คือความสดใส สนุกสนาน เว็บไซต์เน้นสื่อความหมายที่ตัวอักษรมากกว่ารูปภาพ รูปภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพประกอบเนื้อหามากกว่ารูปภาพสำหรับการตกแต่ง

สรุปภาพรวมของการจัดหน้าเว็บไซต์ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน ผู้ผลิตเว็บไซต์ใช้หลักการจัดหน้าโฮมเพจ คือ เนื้อหาที่สำคัญจะอยู่ด้านซ้าย เพื่อให้มองเห็นชัดเจน ส่วนเนื้อหาที่สำคัญรองลงไปจะอยู่ด้านขวาและด้านล่าง การแบ่งเป็นหมวดหมู่ แสดงขอบเขตเนื้อหาชัดเจน รูปแบบใช้ลักษณะแสดงข้อมูลเนื้อหาทั้งหมดในหน้าเดียว เพื่อจะได้ไม่ต้องคลิกเชื่อมโยงไปหน้าอื่นบ่อยๆ ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์เห็นเนื้อหาทั้งหมดเลยภายในเว็บไซต์มีเนื้อหาอะไรบ้าง รูปแบบการใช้สีมีการเปลี่ยนแปลงคือ จากสีที่ดูเรียบง่ายมาเป็นใช้สีดูฉลาดมากขึ้นโดยใช้สีส้มเป็นเอกลักษณ์ ทำให้เว็บไซต์ดูมีความโดดเด่น สื่อถึงความสดใสสนุกสนาน

การเสนอภาพของเว็บไซต์เน้นความรู้สึกถึงความเป็นวัยรุ่น ที่สนุกสนาน เน้นความมีสไตล์ คำหนึ่งถึงผลประโยชน์สูงสุดในการใช้ ที่ไม่ทำให้เสียเวลาในการเข้ามาดูข้อมูล ภาพเด่นที่พบ มีทั้งที่นำเสนอเป็นภาพวาดการ์ตูน ภาพโลโก้เคลื่อนไหว(animation) ที่สามารถสื่อความได้เข้าใจทันที

คุณปรกรณ์หนึ่งในผู้ก่อตั้งเว็บไซต์และทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบเว็บไซต์ได้ให้สัมภาษณ์ถึงการจัดหน้าเว็บไซต์ว่า

“สิ่งที่ได้ดีให้ความสำคัญคือ ความชัดเจนในการนำเสนอแนวคิด เนื้อหาสาระและการบริการต่างๆ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้ผู้ใช้เว็บไซต์ติดตามในรายละเอียดต่อไป จะเห็นได้ว่า ในหน้าแรก (home page) ของเว็บไซต์ เราเน้นการครอบคลุมเนื้อหา ด้วยเหตุผลว่ากลุ่มเป้าหมายของเราคือเยาวชน วัยนี้มีนิสัยใจร้อนสิ่งที่เข้าถึงยากจะไม่สนใจ และถ้าไม่ใช่เรื่องที่เขาสนใจเขาจะไม่ดู เราต้องการให้ผู้เข้าใช้เว็บไซต์เห็นเนื้อหาทั้งหมด เราจึงจัดเนื้อหาให้อยู่หน้าเดียว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าใช้บริการไม่ต้องเสียเวลาในการคลิกดูรายละเอียดและนำเสนอเนื้อหาที่บางคนไม่สนใจให้เป็นความสนใจได้ ” (ปรกรณ์ สันติสุนทรกุล : เว็บมาสเตอร์, สัมภาษณ์, 17 พ.ค.2550)

การปรับเปลี่ยนรูปแบบเว็บไซต์จะมีการปรับเปลี่ยนเกือบทุกปี เนื่องจากแต่ละช่วงเวลาจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาและบริการเสมอ ผู้ผลิตเว็บไซต์จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและบริการ

1.4 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างและการมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นประชากรที่เข้ามามีส่วนร่วมในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม จำนวน 30 คน แบ่งเป็นเพศชาย 8 คน เพศหญิง 12 คน อายุระหว่าง 13- 24 ปี ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์ที่สมัครเป็นสมาชิกแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non - Probability) โดยการใช้เทคนิคก่อนหิมะ (Snowball sampling) คือ ผู้วิจัยจะขอให้ผู้ให้ข้อมูลแนะนำรายชื่อของบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อติดต่อขอสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับ การมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ และความพึงพอใจต่อเนื้อหาและบริการ

1.4.1 ลักษณะการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมภายในเว็บไซต์

การศึกษาการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมภายในเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเหตุผลในการเข้าใช้เว็บไซต์ ประเภทเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเข้าไปมีส่วนร่วม และความพึงพอใจต่อเนื้อหาและบริการในเว็บไซต์

1.4.1.1 เหตุผลในการเข้าใช้เว็บไซต์

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างแสดงเหตุผลในการเข้าใช้เว็บไซต์ ดังนี้

1) เป็นสังคมออนไลน์ของเยาวชนขนาดใหญ่

เว็บไซต์เด็กดีเป็นเว็บไซต์เดียวที่เป็นสังคมออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนที่มีช่วงวัยใกล้เคียงกัน ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์รู้สึกถึงความอบอุ่น ความจริงใจที่มอบให้กันระหว่างสมาชิกด้วยกันเองและระหว่างผู้ผลิตเว็บไซต์กับสมาชิก

“ที่ผมเข้ามาใช้เว็บเด็กดีเพราะมีผู้เข้ามาใช้งานกันเป็นจำนวนมาก และ ผู้ที่เข้ามาจะเป็นวัยรุ่นกันเป็นส่วนใหญ่ มันเป็นสังคมที่ตอบอะไรหลายอย่างๆให้กับวัยผม การอยู่ในวัยเดียวกันทำให้สื่อสารกันรู้เรื่อง เข้าใจกัน ” (<<<PATTER>>>: นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

นอกจากเป็นสังคมของกลุ่มเยาวชนโดยเฉพาะแล้ว ทีมงานเว็บไซต์ได้มีระบบการจัดการดูแลควบคุมชุมชนให้เป็นแหล่งที่น่าอยู่มีความปลอดภัย จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ชุมชนเยาวชนที่ดีที่สุดในด้านความปลอดภัยเมื่อเข้าสู่โลกออนไลน์

“เวลาเข้าเว็บแล้วรู้สึกว่ามีความปลอดภัยจากการคุยกับเพื่อนบนเว็บบอร์ด ไม่ค่อยถูกคุกคามมากนักเมื่อเปรียบเทียบกับเว็บไซต์อื่นๆ ที่เคยเข้าไปเล่น นอกจากรู้สึกปลอดภัยแล้วยังรู้สึกถึงความจริงใจที่มอบให้กัน เช่น เคยขอคำปรึกษาเรื่องเรียน ก็มีพี่ๆในเว็บเข้ามาให้ข้อมูลทางอีเมลอย่างละเอียดทั้งๆที่ไม่รู้จักกัน หรือเคยขอหนังสือสำหรับอ่านเพื่อเอ็นทรานซ์ ก็มีคนรู้จักในบอร์ดเขาให้หนังสือเรามาเลย ตอน

แรกไม่คาดหวังว่าจะได้ แต่พอนัดเจอกัน เขานำมาให้เราจริงๆ” (+*~*+Do_rA_a_mEe+*~*+: นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

2) ความต้องการนำเสนอตัวตนในรูปแบบต่างๆ

จุดเริ่มต้นของเว็บไซต์คือต้องการให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาพูดคุยสนทนากันในเรื่องต่างๆ โดยเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถนำเสนอผลงานที่ตนเองสนใจซึ่งมีทั้งเรื่องราวที่มีสาระและเรื่องราวความบันเทิง เช่น บทความ เรื่องสั้น นวนิยาย

ปัจจุบันทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์มีการพัฒนาการให้บริการให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้นำเสนอตัวตนผ่านรูปแบบต่างๆ นอกจากผลงานเขียน เช่น บริการเว็บบล็อก เยาวชนสามารถนำเสนอตัวตนผ่านการออกแบบตกแต่งเว็บบล็อก ให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ หรือสามารถนำไปสู่การติดต่อสื่อสารในชีวิตจริงหากพบว่ามีใจความสนใจเหมือนกัน และบริการ MEET เป็นคอลัมน์สัมภาษณ์เยาวชนที่มีความรู้ความสามารถ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ให้เยาวชนได้แสดงออกถึงตัวตน

“เข้ามาใช้เว็บไซต์เพราะต้องการนำเสนอผลงานนิยายของตัวเองให้คนอื่นได้อ่านได้เข้ามาวิพากษ์วิจารณ์เพื่อพัฒนาความสามารถ” (Usher[usher], : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

“ผมว่าเว็บนี้เจ๋งสุดแล้ว เมื่อก่อนตอนไม่มีบล็อกผมก็เข้ามาเขียนนิยายแนวไซไฟ พอมีบล็อกมันทำให้ผมได้เข้ามาตกแต่งบล็อกแนวไซไฟอีก มันทำให้ผมได้นำเสนอความเป็นตัวเองว่ามีความชอบหรือไม่ชอบอะไรได้ และมันยังทำให้ผมได้ทำในสิ่งที่ผมชอบมากขึ้น ที่สำคัญทำแล้วมีคนเห็น มีเพื่อนในเว็บเข้ามาทักทาย ให้คำแนะนำในสิ่งที่ผมนำเสนอแล้วมันทำให้เราพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้นได้ ถ้าไม่มีเว็บผมก็ไม่มีโอกาสทำอะไรได้ขนาดนี้” (sciffic, : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

3) เนื้อหามีสาระ หลากหลาย และน่าเชื่อถือ

จุดเด่นของเว็บไซต์คือการให้บริการเนื้อหาและบริการที่ตอบสนองความต้องการของเยาวชน ทางทีมงานพยายามจัดสรร คัดเลือกเนื้อหาที่ดีมีประโยชน์ ทั้งความเป็นสาระและความบันเทิงควบคู่กันไป การให้บริการที่หลากหลาย มีกิจกรรมให้ทำมากมาย เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์เข้ามาใช้เว็บไซต์

“เมื่อก่อนผมไม่ค่อยเล่นอินเทอร์เน็ต ไม่ค่อยเข้าเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็นเว็บเด็กดีหรือเว็บอื่นๆ แต่พอช่วงแอดมิชชันเพื่อนผมแนะนำให้มาหาข้อมูลในเว็บไซด์เด็กดี พอเข้ามาปุ๊บแล้วรู้สึกติดเว็บไซด์นี้เพราะข้อมูลเนื้อหาเขาเร็ว ทันใจ อัปเดตตลอดเวลาและดูน่าเชื่อถือ ไม่ใช่แค่เนื้อหาทางการศึกษาเท่านั้นแต่

เนื้อหาทั่วไปพวกไลฟ์สไตล์ต่างๆเขาอัปเดตตลอด เข้ามาแล้วรู้สึกว่าได้รู้อะไรเยอะ ตั้งแต่นั้นมาเมื่อเปิดเน็ตก็เข้าเว็บนี้ตลอด” (ตาตัม, : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

4) ความเป็นกันเองของทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์

ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์มีความเป็นกันเองและเอาใจใส่ผู้ใช้เว็บไซต์ เห็นได้จากตามกระทู้ต่างๆจะมีการเข้ามาทักทายของเว็บมาสเตอร์ การสอบถามปัญหา หรือการรับฟังและร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นนอกจากให้ความเอาใจใส่บนเว็บไซต์แล้ว ทีมงานเว็บไซต์ยังให้ความเอาใจใส่ต่อสมาชิกบนพื้นที่นอกอินเทอร์เน็ตด้วย เช่น การไปเยี่ยมสมาชิกเว็บไซต์ที่ไม่สบายในโรงพยาบาล

“ชอบตรงที่เวลาเข้าไปในกระทู้แล้วเจอเว็บมาสเตอร์เข้ามาทักทาย พูดคุย หรือแม้แต่แค่เข้ามาแจ้งว่า ทางทีมงานรับทราบถึงปัญหา และจะมีการแก้ไขต่อไป เพียงแค่นี้มันทำให้รู้สึกว่าเขาใส่ใจ เขาเข้ามาร่วมดูแลสังคมในบอร์ด นอกจากนี้ยังทราบด้วยว่าเว็บมาสเตอร์เขาเคยไปเยี่ยมสมาชิกคนหนึ่งที่ไม่สบายถึงในโรงพยาบาลยังทำให้รู้สึกเว็บมาสเตอร์ที่นี่ดีมาก ๆ นี่ก็เป็นเหตุผลหนึ่งในการเข้ามาใช้เด็กดี” (!!i..นุ๋ นี้ ง.:ill, : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)

5) ระบบมีความสมบูรณ์ใช้งานง่าย

ระบบการทำงานในเว็บไซต์นี้ใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากในเข้าถึงเนื้อหา เนื่องจากการจัดวางรูปแบบเว็บไซต์เป็นแบบนำเนื้อหาหรือหัวข้อหลักมาแสดงไว้ในหน้าเดียวหรือหน้าโฮมเพจเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์เห็นเนื้อหาได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีการให้บริการคำค้นหาเนื้อหาในเด็กดีเพื่อให้เข้าถึงเนื้อหาได้รวดเร็ว



ภาพที่ 4.23 : แสดงการใส่คำค้นหาเนื้อหาในเว็บไซต์

สำหรับการผลิตเนื้อหา เช่นในกระดานสนทนา คอลัมน์นักเขียน หรือบล็อกมายไอดีสามารถเข้าไปผลิตเนื้อหาหรือตกแต่งรูปแบบได้ง่าย เพียงมีความรู้ด้านการตกแต่ง สี สันต่างๆ ให้ออกมาสวยงามเท่านั้น การจัดทำระบบให้เข้าถึงง่ายดังกล่าวทำให้กลุ่มตัวอย่างเข้ามาใช้งานเว็บไซต์เด็กดีกันมาก

ใส่คำที่
ต้องการ
ค้นหา

1.4.1.2 การมีส่วนร่วมในเนื้อหาและบริการ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่ากลุ่มตัวอย่างเข้าไปมีส่วนร่วมในลักษณะการเข้าไปผลิตเนื้อหา และการเข้าไปใช้เนื้อหา ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มสังคมออนไลน์ 2) กลุ่มเนื้อหาบันเทิง 3) กลุ่มเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา 4) ายานามชื่อเว็บลิงค์

1) **กลุ่มสังคมออนไลน์** ประกอบด้วย My.ID คือบล็อก ที่เป็นแหล่งรวมเนื้อหาของไดอารี่ออนไลน์ และ Galaxy หรือการนำเสนอรูปภาพ กระดานสนทนา คอลัมน์ Writer เป็นแหล่งข้อมูลของการนำเสนอผลงานประเภทบทความและนิยายประเภทต่างๆ MSG Zone เป็นข้อมูลแสดงรายชื่อของผู้ใช้เว็บไซต์ที่ต้องการเพื่อนคุยผ่านโปรแกรม MSN และ Chat คือการพูดคุยสนทนาบนเว็บไซต์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้ามามีส่วนร่วมในเนื้อหาประเภทสังคมออนไลน์มากที่สุด โดยเฉพาะกระดานสนทากลุ่มตัวอย่างมีบอร์ดประจำของตัวเอง เช่นคนที่ชอบการพูดคุยแบบสบายๆ คลายเครียด จะประจำอยู่ที่บอร์ดตามใจฉัน คนที่มีผลงานเขียนประจำอยู่ที่บอร์ดนักเขียน คนที่ชอบการตกแต่งมายไอดีประจำอยู่ที่บอร์ดมีรูปเด็ด

จากการสัมภาษณ์การมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผู้ใช้เว็บไซต์จะเป็นคนกำหนดว่าต้องการมีส่วนร่วมในลักษณะใด ลักษณะการมีส่วนร่วมมีลักษณะไม่ตายตัว ผันแปรไปตามประเภทของกลุ่มและประเด็นที่ใช้ในการพูดคุยกัน เช่น ในสังคมออนไลน์มีการสานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกโดยการนัดพบปะพูดคุยกันในชีวิตจริง กระทั่งเกี่ยวกับการนัดพบปะสมาชิก พบว่าในแต่ละเว็บบอร์ดจะมีสมาชิกประจำที่เป็นแกนนำในเรื่องการนัดพบปะ กล่าวคือ ในเว็บบอร์ดตามใจฉัน ผู้ที่มีบทบาทอย่างสูงในการทำหน้าทึนี้ คือ คุณ +*~*+Do_rA_a_mEe+*~*+ ส่วนบอร์ดนักเขียนผู้ที่มีบทบาทคือคุณ Swordman แห่ง Iris ผู้วิจัยพบว่าทั้งสองคนมีคุณสมบัติร่วมกันคือ เป็นสมาชิกประจำเว็บบอร์ดมานาน และเป็นที่รู้จักของกลุ่มเป็นอย่างดี ทั้งสองคนมีความคิดเห็นว่าการนัดพบปะจะทำให้สมาชิกมีความสนิทสนมกันมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสมาชิกเด็กดีมีจำนวนมากและไม่ค่อยรู้จักกัน ทั้งสองคนจึงมีบทบาทในด้านการสานสัมพันธ์ให้กับสมาชิกเพื่อคงความเป็นชุมชนในเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอม การจัดกิจกรรมของทั้งสองคนมีความแตกต่างกันคือ กลุ่มของคุณ +*~*+Do_rA_a_mEe+*~*+ จะจัดกิจกรรมในลักษณะของการทำกิจกรรมรื่นเริงเช่น การนัดพบปะที่สวนสนุกดรีมเวิลด์ การนัดพบปะที่สวนสัตว์ดุสิต หรือแม้แต่ที่ทะเล นอกจากกิจกรรมรื่นเริงแล้วมีกิจกรรมเพื่อสังคม เช่น การพบปะเพื่อไปทำบุญที่สถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด และ สถานเลี้ยงเด็กบ้านครูน้อยครูน้อย ส่วนกลุ่มของคุณ Swordman แห่ง Iris จะเน้นการจัดกิจกรรมของการรวมกลุ่มนักเขียนในเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอม ให้เข้ามาพูดคุย พบปะกัน โดยช่วงเวลาที่นัดพบปะทำกิจกรรมกันมากที่สุดคือช่วงที่มีงานวันสัปดาห์หนังสือแห่งชาติซึ่งเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นทุกปี

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าบางคนไม่เคยพบปะสมาชิกในเว็บบอร์ดในชีวิตจริงเลยเนื่องจากข้อจำกัดด้านถิ่นที่อยู่อาศัยคนกลุ่มนี้ได้แก่ คุณUsher[usher] อาศัยอยู่จังหวัดภูเก็ต คุณแต่กะจ้าว อาศัยอยู่

จังหวัดพะเยา เนื่องจากกิจกรรมการนัดพบปะส่วนใหญ่จัดอยู่ในจังหวัดกรุงเทพ ทั้งสองจึงรู้จักบุคคลในเว็บบอร์ดผ่านการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์เท่านั้น

สำหรับการตอบกระทู้ของสมาชิกขึ้นอยู่กับความพอใจและความรู้ของสมาชิก โดยส่วนใหญ่จะร่วมแสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ มีบางครั้งที่ร่วมดูแลสมาชิกโดยการให้กำลังใจสมาชิกเมื่อเกิดปัญหา บางคนยอมรับว่าไม่ค่อยเข้าไปตอบกระทู้ จะชอบอ่านมากกว่าเนื่องจากนิสัยส่วนตัวไม่ชอบการแสดงความคิดเห็น

จากการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการเข้ามามีส่วนร่วมในเว็บบอร์ด คือ การได้พบกลุ่มเพื่อนวัยใกล้เคียงกัน สามารถพูดคุยในประเด็นความสนใจเดียวกันได้ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างบางคนมีความคิดที่หลากหลายจึงต้องหาผู้มารองรับความคิดที่มี เมื่อเข้ามาในเว็บบอร์ดพบว่าคนที่มีความคิดคล้ายตนเองทำให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นไปในแนวทางที่สอดคล้องกับตนเอง

อย่างไรก็ตามสมาชิกบางคนให้ความคิดเห็นว่า เมื่อเข้ามามีส่วนร่วมในเว็บบอร์ดแห่งนี้ไประยะหนึ่งจนถึงวัยที่มากขึ้น จะเริ่มลดความกระตือรือร้นที่จะเข้ามาแสดงความคิดเห็นลง เนื่องจากพบว่าในสังคมเว็บบอร์ดเป็นสังคมของกลุ่มเด็กเกินไป

สำหรับการมีส่วนร่วมในบล็อกมายไอดี พบว่า สมาชิกส่วนใหญ่เข้ามาตกแต่งออกแบบบล็อกด้วยตนเอง และมีความชื่นชอบมากเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ได้เข้ามาแสดงตัวตน ได้เข้ามาแสดงความสามารถด้านการออกแบบการตกแต่งอย่างเต็มที่ มีบางส่วนโดยเฉพาะคนที่มีระดับดาว 1 ดาว และในการเข้าใช้เว็บไซต์ไม่ใช่ชื่อสมาชิกในการเข้าใช้ ไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในบล็อก เนื่องจากไม่ได้ต้องการสิทธิพิเศษบนเว็บไซต์ การเข้าใช้เว็บไซต์ต้องการเพียงเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการและเพื่อความบันเทิงเท่านั้น

คอลัมน์สำหรับนักเขียน(writer) กลุ่มตัวอย่างที่เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีผลงานเขียนบนเว็บไซต์ แต่มีกลุ่มบางอย่างบางคนไม่ได้เป็นนักเขียนแต่เข้ามาอ่านนวนิยาย ต่างๆ โดยมีเรื่องี่อ่านเป็นประจำ นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางคนไม่เพียงพอใจต่อเนื้อหาที่มีการเปลี่ยนแปลงไปโดยเฉพาะการเข้ามาของนิยายประเภทอีโรติก ที่ได้รับความสนใจจากเยาวชน

“ไม่ชอบ นิยายอีโรติก และนิยายแนว Y หรือ Yuri ที่เริ่มระบาด และคิดว่าเว็บมาสเตอร์ยังหาทางป้องกันไม่ได้ดีเท่าที่ควร”(Peachgal: นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, **สัมภาษณ์**, 16 พฤษภาคม 2550)

การมีส่วนร่วมใน MSG zone พบว่ากลุ่มตัวอย่างไม่ค่อยใช้บริการดังกล่าว มีเพียง 1 คนที่เคยใช้แต่เลิกใช้บริการเนื่องจากถูกคุกคาม

“ไม่ขอพบหาเพื่อนทางเอ็มอะ ที่เค้าจะให้โพสเมล เคยโพสไปที่นี้ก็มีแต่พวกลามกๆ คุยแต่เรื่องอย่างนั้น เลยต้องเปลี่ยนเมลหนีเลย” (shinichi1412: นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, **สัมภาษณ์**, 14 พฤษภาคม 2550)

2) **กลุ่มเนื้อหาเกี่ยวกับบันเทิง** ประกอบด้วยคอลัมน์ Lifestyle คือ เนื้อหาประเภทการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นในด้านความบันเทิง คอลัมน์ Activity คือเนื้อหาที่รวบรวมข่าวกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชน คอลัมน์ Meet คือเนื้อหาที่แสดงความสามารถของวัยรุ่น และ คอลัมน์เกม

การมีส่วนร่วมในกลุ่มสาระบันเทิง พบว่า กลุ่มตัวอย่างชอบเข้ามาอ่านบทความประเภท lifestyle ที่นำเสนอโดยผู้ผลิตเว็บไซต์เนื่องจากเห็นว่ามีความน่าสนใจ และควรให้ทางทีมงานเว็บมาสเตอร์นำเสนอเนื้อหามากกว่านี้ สำหรับคอลัมน์ MEET เป็นแหล่งข้อมูลของเยาวชนที่ถูกสัมภาษณ์โดยทีมงานเว็บไซต์ มีเพียง 5 คนที่เคยเข้าไปผลิตเนื้อหาคือได้รับการสัมภาษณ์ทั้งแบบกลุ่มและแบบเดี่ยวเพื่อให้เป็นที่รู้จักของคนใน เว็บไซต์ โดยบุคคลทั้ง 5 คนเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือเป็นที่รู้จักในเว็บบอร์ดพอสมควร เนื่องจากเป็นสมาชิกและมีส่วนร่วมบนกระดานสนทนาในลักษณะการตั้งกระทู้ และตอบกระทู้มาก

3) **กลุ่มเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษา** ประกอบด้วย Hot tutor คือแหล่งรวมข้อมูลทิวติวเตอร์ Tutor center คือ แหล่งรวมข้อมูลสมัครสอนพิเศษ และ admission คือแหล่งรวมข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน

การมีส่วนร่วมในกลุ่มการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้ามาใช้ข้อมูลประเภทนี้เฉพาะช่วงที่มีการสอบเข้ามหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างบางคนได้นำข้อมูลจากในเว็บไซต์ไปเผยแพร่ต่อให้บุคคลภายนอก เช่นพ่อแม่ เพื่อน อาจารย์ที่โรงเรียน โดยเฉพาะช่วงที่มีการปรับระบบการเข้าศึกษาต่อระดับมหาวิทยาลัยเป็นระบบใหม่ หรือแอดมิชชัน

“เรื่องแอดมิชชัน ผมนำไปคุยกับเพื่อน อาจารย์ ผู้ปกครองทั้งของตัวเองและของเพื่อน ผมจะขอหาข้อมูลตามสื่อต่างๆ เช่นหนังสือพิมพ์ เว็บไซต์โดยเฉพาะข้อมูลในเว็บไซต์เด็กดีมีความละเอียดและน่าเชื่อถือ ซึ่งขณะนั้นทางโรงเรียนไม่ค่อยทราบรายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ระบบแอดมิชชัน เพื่อนๆก็เลยมาถามผม พอผมให้ข้อมูลได้ดี ทางโรงเรียนเลยให้ผมเป็นฝ่ายประสานงานด้านการให้ความรู้แก่อาจารย์ ผู้ปกครองนักเรียนและเพื่อนๆ ”(Suatop : ผู้ใช้เว็บไซต์, **สัมภาษณ์**, 5 มิ.ย..2550)

นอกจากนี้ยังพบว่า เมื่อเรียนระดับมหาวิทยาลัยแล้ว กลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาใช้ข้อมูลด้านการศึกษาในคอลัมน์การสมัครสอนพิเศษ แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาในเว็บไซต์เด็กดีต่อทอมสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเยาวชนอย่างแท้จริง

4) **รายนามชื่อเว็บไซต์** คือกลุ่มที่รวบรวมเว็บไซต์ต่างๆ สำหรับเนื้อหาในกลุ่มอื่นๆ คือเว็บไซต์บอร์ดลิงค์ กลุ่มตัวอย่างไม่มีส่วนร่วม

1.4.2 ความพึงพอใจต่อการพัฒนาการด้านรูปแบบและเนื้อหา

ผู้วิจัยศึกษาความพึงพอใจในเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอม 2 ด้าน คือด้านรูปแบบ และ ด้านเนื้อหา ปรากฏผลดังต่อไปนี้

1) ด้านรูปแบบของเว็บไซต์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อรูปแบบของเว็บไซต์ในด้านความสวยงามของรูปภาพและภาพกราฟิก ความสวยงามของการจัดหน้าเว็บเพจที่แบ่งเป็นสัดส่วนชัดเจน ขณะเดียวกันกลุ่มตัวอย่างบางส่วนไม่ค่อยพึงพอใจนักต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบของเว็บไซต์หลังมีการใส่แบนเนอร์โฆษณามากขึ้น

“ชอบ การแบ่งหมวดหมู่อย่างชัดเจน ลูกเล่นต่างๆ ที่งานต่อการใช้ แล้วก็เวลามีปัญหาสามารถติดต่อเว็บมาสเตอร์ได้โดยตรง และมีความรวดเร็วในการแก้ปัญหา”(Peachgal : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 16 พฤษภาคม 2550)

“ชอบการตกแต่งเว็บไซต์ รู้สึกว่าเป็นเว็บไซต์วัยรุ่นมากขึ้น เหมือนผู้หญิงอายุ 16-17 ที่แต่งตัวเรียบร้อยตามสมัยนิยม ไม่เหมือนตอนเด็กๆ ในช่วงยุคแรกๆ ที่เป็นเว็บออกแนวเด็กดีสมชื่อจริงๆ” (นายดำเกิง ก้วยกระโทก : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 20 พ.ค.2550)

“ช่วงหลังๆ เว็บไซต์มีลูกเล่นเพิ่มมากขึ้น รูปแบบซับซ้อนเกินไป ใ้ยาก เนื้อหามากเกินไป ทำให้ล้าตา หาข้อมูลที่ต้องการไม่ค่อยเจอ ชอบรูปแบบรุ่นเก่าๆมากกว่า ดูเรียบร้อยดี” (O.Vivi : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 20 พ.ค.2550)

กลุ่มตัวอย่างบางคนรู้สึกไม่พอใจที่มีโฆษณามากขึ้นเพราะดูรกหน้าเว็บไซต์จนน่ารำคาญ ขณะที่ผู้จัดทำเว็บไซต์แสดงความคิดเห็นว่า การมีหน้าโฆษณาเพิ่มขึ้นเป็นความจำเป็นด้านเศรษฐกิจ พวกเขายังคงคุณภาพ ของสาระความรู้ความบันเทิงและประโยชน์ของเนื้อหาไว้อย่างครบถ้วน

2) ด้านเนื้อหาของเว็บไซต์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจเนื้อหาของเว็บไซต์ ในด้านความทันสมัยของข้อมูล ความมีประโยชน์ เนื้อหาที่มีความหลากหลาย ความถูกต้อง

“สำหรับเนื้อหาปัจจุบันมีครบถ้วนอยู่แล้ว มีทั้ง ข่าวการศึกษา บันเทิง แชนนอล สังคม เว็บบอร์ด ซึ่งก็ครบถ้วนดีอยู่แล้ว ทำให้เด็กและเยาวชน สามารถหาสิ่งต่างๆ ได้อย่างครบถ้วนได้ในเว็บ Dek-D.com ในเว็บเดียว สำหรับเรื่องที่จะเพิ่มเติมก็คงจะไม่มีแล้วละครับ ถือว่าปัจจุบันนี้ดีเยี่ยม” (<<<PATTER>>> : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 15 พ.ค.2550)

แต่ถึงแม้เนื้อหาจะมีลักษณะหลากหลายให้เลือกบริโภคแต่กลุ่มตัวอย่างยังต้องการเนื้อหาที่เน้นการมองโลกในแง่ดีมากกว่านี้

“เนื้อหาในเว็บไซต์ดีอยู่แล้ว แต่อยากให้เพิ่มเติมเนื้อหา ในประเด็นที่เราไม่ได้มองหรือสนใจไม่เคยเห็น ไม่เคยนึกถึง สอนให้มองเรื่องง่ายๆ รอบตัวหรือเรื่องแยๆ ให้เป็นมุมมองที่ดี หรือมุมมองที่ต่างไปได้” (KirEiJunG : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 20 พ.ค.2550)

ในด้านผลกระทบจากการนำเสนอโฆษณาต่อการผลิตเนื้อหา พบว่ากลุ่มตัวอย่างบางคนรู้สึกไม่พอใจที่มีโฆษณามากขึ้นเพราะดูรกหน้าเว็บไซต์จนน่ารำคาญ ขณะที่ผู้จัดทำเว็บไซต์แสดงความคิดเห็นว่า การมีหน้าโฆษณาเพิ่มขึ้นเป็นความจำเป็นด้านเศรษฐกิจ พวกเขายังคงคุณภาพ ของสาระความรู้ความบันเทิงและประโยชน์ของเนื้อหาไว้อย่างครบถ้วน โดยมีบริการคอลัมน์ใหม่ที่น่าสนใจสำหรับวัยรุ่นเพิ่มขึ้นด้วย และกลุ่มผู้จัดทำยังยืนยันว่า อิทธิพลของสื่อโฆษณานั้นไม่มีผลกระทบต่อระดับนโยบายในการบริหารงานหรือแม้แต่เนื้อหาในเว็บไซต์ เนื่องจากผู้ลงโฆษณาไม่มีบทบาทและสิทธิในการกำหนดเนื้อหาบนเว็บไซต์

ศูนย์วิทยพัทธยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 การกำกับดูแลเนื้อหา

2. การกำกับดูแลเนื้อหาในเว็บไซต์เด็กติดจอคอม

เนื้อหาในเว็บไซต์เด็กดีมีเนื้อหาหลายประเภท แต่ละประเภทมีกลไกการกำกับดูแลแตกต่างกันไปตามลักษณะเนื้อหาและการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งการกำกับดูแลเนื้อหาบนเว็บไซต์มี 2 ลักษณะ คือ

2.1 การกำกับดูแลเนื้อหาจากผู้ผลิตเว็บไซต์

2.2 การกำกับดูแลเนื้อหาจากผู้ใช้งานเว็บไซต์

2.1 การกำกับดูแลเนื้อหาจากผู้ผลิตเว็บไซต์ ดำเนินการผ่านกลไกดังต่อไปนี้

2.1.1 กฎ กติกา มารยาท

เนื่องจากเว็บไซต์เด็กดีเป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหากระตือรือร้นและเป็นหลัก ทางทีมงานเว็บไซต์จึงมีการออกกฎ กติกา มารยาท สำหรับผู้ใช้งานเว็บไซต์ให้ปฏิบัติร่วมกันเมื่ออยู่บนสังคมออนไลน์ โดยการห้ามมิให้ตั้งกระทู้ ดังนี้

- กระทู้หยาบคาย , อนาจาร , พาดพิง , ผิดต่อกฎหมาย สถาบัน และจารีตประเพณี หรือไม่เกิดประโยชน์ต่อสังคม
- กระทู้โฆษณา ขายสินค้าและบริการทุกประเภท เช่น ผลิตภัณฑ์ลดความอ้วน อาหารเสริม สถาบันกวดวิชา รับสอนพิเศษ สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เป็นต้น
- กระทู้รับสมัครงานหารายได้เสริมทางอินเทอร์เน็ต ที่มีแนวโน้มหลอกลวงเพื่อการสร้างฐานธุรกิจ
- การโฆษณาธุรกิจอื่นๆ ใดๆ ที่มีแนวโน้มหลอกลวง
- กระทู้และข้อความลูกโซ่ ไม่ว่าจะเจตนาใดๆ ที่จะทำให้เกิดความเสียหายทางจิตใจต่อบุคคลอื่น
- กระทู้ที่เจตนาโพสต์ซ้ำซาก จนเป็นการรบกวนความสงบของเว็บบอร์ด

สำหรับกฎ กติกา มารยาท ในส่วนของเนื้อหาประเภทบทความ พบว่ามีการออกกฎ กติกา อย่างกว้างๆ คือ

- ห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาประเภทบทความโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ผลิตเนื้อหา
- ห้ามใช้ข้อความหยาบคาย , อนาจาร , พาดพิง , ผิดต่อกฎหมาย สถาบัน และจารีตประเพณี หรือไม่เกิดประโยชน์ต่อสังคม

2.1.2 การกลั่นกรองเนื้อหา ซึ่งใช้กลไกดังนี้ คือ

1) **โปรแกรมกลั่นกรองเนื้อหา** แบ่งเป็นโปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบ และโปรแกรมการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

1.1) **โปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบคาย** ใช้สำหรับการกลั่นกรองเนื้อหาบนกระดานสนทนา(Webbord) และห้องสนทนา(Chat room) โปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบคายทำงานในลักษณะการคัดกรองภาษาที่เขียนตามแบบมาตรฐานภาษาไทยโดยอัตโนมัติ ที่ไม่สุภาพ หยาบคาย โดยการกำหนดคำหรือกลุ่มคำที่ต้องการปิดกั้น เช่นคำว่า กู มึง ไอ้สัตว์ หากระบบพบคำที่ถูกปิดกั้นในกระทู้ กระทู้นั้นจะไม่ได้นำเสนอบนเว็บไซต์ แต่การคัดกรองดังกล่าวยังเป็นเพียงการคัดกรองข้อมูลเบื้องต้นเท่านั้น ซึ่งสามารถดูแลการใช้งาน และกรองข้อมูลได้ในระดับหนึ่ง เพราะในบางส่วนผู้ใช้เว็บไซต์มีการเลี่ยงการใช้คำหยาบผ่านการเว้นวรรค การขีดเส้น หรือการเปลี่ยนอักขระในการเขียน ตัวอย่างเช่น คำว่า “กู” ถูกเปลี่ยนมาใช้เป็นคำว่า “กฐ” และคำว่า “มึง” ถูกเปลี่ยนมาใช้เป็นคำว่า “เมิง” สังเกตได้ว่ารูปแบบการเขียนดังกล่าวมีการปรับแปลงคำและข้อความที่ใช้เป็นจำนวนมาก เพื่อจะได้ผ่านการเซนเซอร์คำตามมาตรฐานภาษาไทยของโปรแกรมคัดกรองภาษา

1.2) **โปรแกรมการวิเคราะห์เนื้อหา** ใช้สำหรับการกลั่นกรองเนื้อหาในส่วนของบทความ เนื่องจากในปีพ.ศ. 2549 เนื้อหาในบทความที่นำเสนอโดยผู้ใช้เว็บไซต์มีแนวโน้มนำเสนอผลงานเขียนประเภทนิยายแนวความสัมพันธ์ทางเพศ ทางทีมงานเว็บไซต์จึงนำระบบการวิเคราะห์เนื้อหาที่สื่อถึงความลามกอนาจารมาใช้ในส่วนของบทกลั่นกรองเนื้อหาในส่วนของบทความโดยเฉพาะ โปรแกรมระบบการวิเคราะห์เนื้อหา ดังกล่าว มีลักษณะการทำงาน คือ ทางเว็บมาสเตอร์มีการกำหนดคำหรือกลุ่มคำที่สื่อถึงความลามกอนาจาร เช่น เปลือย ขาว เจ้าโลก เมื่อระบบพบคำเหล่านี้ระบบจะแปลงคำเหล่านี้เป็นคะแนนโดยกำหนดว่า 1 คำ เท่ากับ 1 คะแนน หากพบว่าคะแนนมากกว่าเกณฑ์ที่ระบบกำหนด แสดงว่าเนื้อหานั้นๆมีแนวโน้มไม่เหมาะสม ระบบจะไม่นำเสนอเนื้อหานั้นบนเว็บไซต์จนกว่าฝ่ายดูแลเนื้อหาทางด้านบทความจะนำไปพิจารณาอีกครั้ง หากอยู่ในเกณฑ์ที่ทางทีมงานพิจารณาแล้วว่าเหมาะสมจะนำเสนอบนเว็บไซต์ได้

ระบบนี้มีความแตกต่างจากระบบโปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบ เพราะอาศัยการแปลงคำเป็นคะแนนเพื่อให้ทางทีมงานเป็นผู้พิจารณาเนื้อหาอีกครั้ง ส่วนโปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบจะไม่มีการแปลงเป็นคะแนน หากพบกระทู้ที่ปรากฏคำหยาบระบบจะทำการลบกระทู้นั้นทันทีโดยทางทีมงานไม่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาอีกครั้ง การที่ต้องใช้สองโปรแกรมที่ต่างก็เพราะลักษณะของเนื้อหาที่มีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ลักษณะของกระทู้มีลักษณะอยู่ได้ไม่นาน ซึ่งต่างจากเนื้อหาในบทความ นอกจากนี้ทางเว็บมาสเตอร์มีการสำรวจพบว่าลักษณะของการตั้งกระทู้จะพบคำหยาบคายมากกว่าในพื้นที่อื่นๆบนเว็บไซต์ การใช้โปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบจึงเหมาะสมกับเนื้อหาในกระทู้มากกว่า นอกจากนี้ยังทำให้ทางทีมงานไม่ต้องใช้เวลาในการดูแลเนื้อหามากเกินไปด้วย

2) **โปรแกรมห้ามมิให้คัดลอกผลงาน** เป็นโปรแกรมการออกแบบระบบการจัดการข้อมูลไม่ให้เกิดการคัดลอกได้โดยเนื้อหาในส่วนของนิยายและบทความที่นำเสนอบนเว็บไซต์ แต่ระบบดังกล่าวไม่สามารถป้องกันการคัดลอกได้มากนักเนื่องจากบุคคลที่ต้องการคัดลอกสามารถเขียนหรือพิมพ์ได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องใช้คำสั่งคัดลอก (copy)

2.1.3 การกำกับดูแลโดยผ่านทางทีมงานเว็บไซต์

การกำกับดูแลโดยผ่านทางทีมงานเว็บไซต์ ทางทีมงานผู้ผลิตมีการตรวจสอบเนื้อหาด้วยตัวเองก่อนจะนำเสนอบนเว็บไซต์ โดยมีทีมงานผู้ดูแลตรวจสอบ ที่ทำหน้าที่ดังกล่าวประมาณ 7 คน แต่ความเป็นจริงแล้วในทางปฏิบัติทางทีมงานทุกคนจะร่วมกันดูแลเนื้อหา เนื่องจากในแต่ละวันมีเนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้เว็บไซต์มาก โดยเฉพาะกระทู้มีประมาณ 700 -1,000 กระทู้ต่อวัน หากพบกระทู้ที่ไม่เหมาะสม ละเมิดกฎ กติกาข้างต้น ทางทีมงานจะคัดออกทันที

นอกจากในการกำกับดูแลการใช้ภาษา ทางทีมงานของเว็บไซต์ยังให้ความสำคัญกับรูปภาพที่ใช้โพสต์ในกระทู้ด้วย ถึงแม้ตามกฎหมายของเว็บไซต์สมาชิกของเว็บไซต์เท่านั้นที่จะสามารถโพสต์รูปภาพได้ แต่บางครั้งในการนำเสนอข้อมูลรูปภาพในกระทู้ก็มีเนื้อหาภาพไม่เหมาะสมทั้งด้านความรุนแรง ใช้อาวุธและมีภาพสะท้อนขวัญ อันกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชม รวมทั้งภาพโป๊เปลือย อนาจาร และเนื่องด้วยผู้ใช้เว็บไซต์เป็นเยาวชนซึ่งอาจจะไม่มีวิจารณญาณในการรับข่าวสารข้อมูล บอร์ดมาสเตอร์ซึ่งเป็นผู้ดูแลเว็บบอร์ดจึงต้องเข้ามาดูแลเนื้อหาในส่วนนี้ โดยการลบกระทู้ที่มีภาพไม่เหมาะสม แต่เนื่องจากไม่มีโปรแกรมที่ใช้สำหรับลบภาพในกระทู้โดยอัตโนมัติอย่างเช่นที่ใช้กับภาษาและข้อความ ดังนั้นการคัดกรองข้อมูลในส่วนของภาพจึงเป็นไปได้ยากลำบากกว่า รวมทั้งบอร์ดมาสเตอร์ไม่สามารถที่จะเข้ามาดูและไม่อาจตรวจสอบได้ตลอดเวลาในเวลากลางคืนของการแลกเปลี่ยนหรือโพสต์เนื้อหาบนเว็บบอร์ด ว่ามีการโพสต์รูปภาพที่เหมาะสมหรือไม่ เนื่องจากการตั้งกระทู้ต่อวันมีมากกว่า 100 กระทู้ จึงเป็นไปได้ที่ผู้ทำงานในส่วนนี้จะตรวจสอบทุกกระทู้อย่างละเอียด เช่นเดียวกับห้องสนทนาที่มีการโต้ตอบกันโดยความเร็วสูง จึงยากต่อการควบคุมและตรวจสอบควบคุมของทีมงานในการนั่งดูการสนทนาของผู้เข้าใช้บริการเว็บไซต์ตลอด 24 ชั่วโมง การกรองข้อมูลจึงสามารถทำได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น

2.1.4 มาตรการ บทลงโทษ (Sanction)

เว็บมาสเตอร์มีวิธีการลงโทษ (sanction) ผู้ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหา โดยสามารถแบ่งพิจารณาตามลักษณะเนื้อหาออกเป็น 2 ประเภท คือ กระดานสนทนาและบทความ บทลงโทษบนกระดานสนทนาทำได้โดยการบล็อกสมาชิก การปิดกระทู้ และการลบกระทู้ การลงโทษโดย 3 วิธีดังกล่าวจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีบุคคลที่แสดงพฤติกรรมก่อกวนในเว็บบอร์ดอย่างรุนแรง

การบล็อกสมาชิก จะกระทำก็ต่อเมื่อสมาชิกผู้นั้นมาตั้งหรือตอบกระทู้ในลักษณะที่ก้าวร้าวมากเกินไป การกระทำผิดกฎกติกา มารยาทของเว็บบอร์ดอย่างรุนแรง เช่นการตั้งกระทู้หมิ่นพระบรมเดชานุภาพ การกล่าวร้ายผู้อื่นจนได้รับความเสียหาย การนำเสนอเนื้อหาในลักษณะลามก หยาดคาย ซึ่งทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์จะเป็นผู้พิจารณาบล็อกสมาชิกดังกล่าว การบล็อกสมาชิกคือการป้องกันไม่ให้ผู้ที่บล็อกเข้ามาตั้งหรือตอบกระทู้ในลักษณะการเข้าระบบ(login)โดยใช้ชื่อสมาชิกนั้นได้อีก ผู้ที่ถูกบล็อกสมาชิกจะไม่สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นใดๆ ในกระทู้ในฐานะสมาชิกได้ จนกว่าบุคคลผู้นั้นจะสมัครสมาชิกใหม่หรือเข้ามาใช้เว็บไซต์ในฐานะเพียงผู้เยี่ยมชม

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้เป็นสมาชิกเว็บไซต์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเคยโดนบล็อกการเป็นสมาชิกเนื่องจากได้ตั้งกระทู้เนื้อหาในลักษณะลามก อนาคต กลุ่มตัวอย่างคือคุณจำลองสืบพันธ์ ปัจจุบันคุณจำลองสืบพันธ์ได้สมัครสมาชิกใหม่โดยใช้ชื่อว่า จำลองสืบพันธ์(อุกรณ์) แทน

ตัวอย่าง กระทู้การแจ้งข่าวสารว่าโดนบล็อกการเป็นสมาชิก

โดนแบนไปแ้ว

โดนแบนเมมไปแ้ว

เพราะไอกระทู้รูปโป๊

ฮือๆก็ไม่ได้ตั้งใจ

ฮือๆๆ

วันหลังไม่ทำอีแล้ว

สูญพันธ์เลยงี้ทีนี้

อ้อ อยากฝากบอกเมมเบอร์ทั้งหลายว่า

ตอนนี้ใจก็ออย ออก อาละวาดเอ๊ยออกตรวจหน้า

กระทู้ไม่เหมาะชื่อเมมส่อเตรียมตัวเลี่ยนใหม่

มิเช่นนั้นจะโดน แบน!!!!!!!

Name : ##จำลองสืบพันธ์!!!!##โนแบนเมม [IP : 203.188.44.6]

Email / Msn:

วันที่: 12 ตุลาคม 2548 / 13:39

การปิดกระทู้ คือการปิดหัวข้อกระทู้ เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาในกระทู้มีที่ท่าว่าจะเกิดการโต้แย้งที่รุนแรงและลุกลามไปถึงการดูหมิ่นเหยียดหยามสถาบันการศึกษา หรือสถาบันเบื้องสูง หรือมีการด่าทอกล่าวร้ายฝ่ายตรงข้ามอย่างรุนแรง ทีมงานจะประกาศปิดกระทู้นั้นทันที

การลบกระทู้ คือการลบหัวข้อกระทู้หรือลบข้อความการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ ซึ่งทีมงานเว็บไซต์ให้สมาชิกเป็นผู้แจ้งลบกระทู้ที่เห็นว่าไม่สมควร โดยมีโปรแกรมการแจ้งลบปรากฏอยู่ในส่วนบนของแต่ละกระทู้ ซึ่งผู้ที่เข้ามาอ่านกระทู้ทุกคนมีสิทธิแจ้งลบกระทู้ได้เมื่อเห็นสมควร และเมื่อทีมงานที่ดูแลกระทู้ได้รับแจ้งความลบกระทู้แล้ว จึงนำมาพิจารณาอีกครั้ง ก่อนจะมีมติให้ลบหรือไม่ลบกระทู้ดังกล่าว

ในการปิดและลบกระทู้ ส่วนใหญ่เป็นกระทู้ที่ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท เช่น ประเด็นของการนำรูปมาโพสต์แล้วถามว่าสวยหรือไม่ การสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเด็กนักเรียนโรงเรียนต่างๆ การกล่าวถึงดาราศิลปินที่ตนเองไม่ชอบก็จะเกิดการทะเลาะกับบุคคลที่ชื่นชอบดาราศิลปินนั้น การทะเลาะวิวาทในบอร์ดจึงเกิดขึ้นเรื่อยมา มีทั้งรุนแรงและไม่รุนแรง โดยเว็บมาสเตอร์จะเป็นผู้ดูแลอยู่ห่างๆ หากพบกระทู้ที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้ง รวมทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การกล่าวหาและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของบุคคลอื่นในอินเทอร์เน็ต เช่น การกล่าวหาเพื่อให้เสื่อมเสีย เว็บมาสเตอร์จะทำการปิดกระทู้นั้น แต่หากมีการพูดคุยด้วยการแสดงเหตุผลอยู่จะไม่ปิดกระทู้ ในบางครั้งทางเว็บมาสเตอร์เข้ามามีส่วนร่วมในฐานะผู้ไกล่เกลี่ยและร่วมเข้ามาชี้แจงถึงปัญหาด้วย เช่น กรณีการทะเลาะเบาะแว้งระหว่างสมาชิกเว็บไซต์เด็กดีกับสมาชิกเว็บไซต์อื่นๆ กรณีการคัดลอกผลงานเขียน เป็นต้น

สำหรับเนื้อหาในบทความ ทีมงานเว็บไซต์มีวิธีการลงโทษผู้ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหา เช่น การคัดลอกบทความ การนำเสนอเนื้อหาอนาจาร โดย

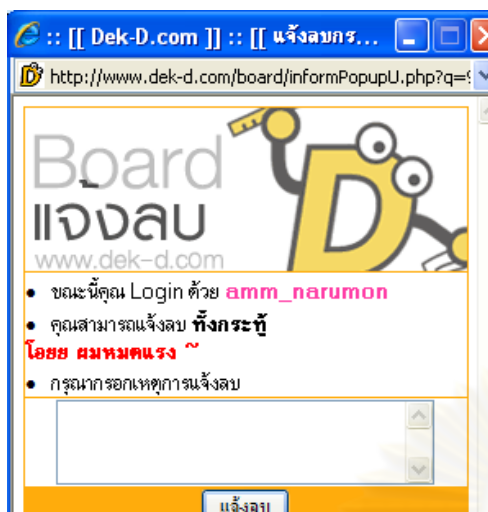
การแจ้งเตือน เป็นแนวทางของผู้ใช้เว็บไซต์เพื่อให้เกิดการปรับพฤติกรรม โดยการแจ้งเตือนถึงข้อผิดพลาดและการให้คำแนะนำอย่างสุภาพ ซึ่งวิธีการแจ้งเตือนทางทีมงานจะส่งข้อความแจ้งถึงผู้นั้นโดยตรงผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

การลบผลงานและลบชื่อสมาชิก หากมีการแจ้งเตือนแล้วไม่มีการแก้ไข เว็บมาสเตอร์จะแบนหรือลบงานเขียนและจัดการลบชื่อสมาชิกดังกล่าวไม่ให้เข้ามามีส่วนร่วมในเว็บไซต์ฐานะสมาชิกด้วย

2.2 การกำกับดูแลเนื้อหาจากผู้ใช้เว็บไซต์ มีลักษณะ ดังนี้

2.2.1 การใช้ระบบแจ้งลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือไม่เป็นไปตามกฎ กติกา มารยาทที่ทางเว็บไซต์กำหนด ผู้ใช้เว็บไซต์มีวิธีการจัดการ คือการแจ้งลบเนื้อหา โดยต้องแสดงเหตุผลในการแจ้งลบ ซึ่งการแจ้งลบนั้นเว็บมาสเตอร์จะนำมาพิจารณาอีกครั้งก่อนจะมีมติหรือการตัดสินใจร่วมกันของทีมงานเว็บไซต์ให้ลบหรือไม่ลบเนื้อหาดังกล่าว การแจ้งลบสามารถกระทำได้โดยผู้ที่เป็นสมาชิกและผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกเว็บไซต์



ภาพที่ 4.24 แสดงการแจ้งลบกระทู้โดยสมาชิกเว็บไซต์



ภาพที่ 4.25 แสดงการแจ้งลบกระทู้โดยผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกเว็บไซต์

2.2.2 การร่วมกันรณรงค์ให้เนื้อหาที่มีทิศทางที่เหมาะสม

แนวทางสำคัญของผู้ใช้เว็บไซต์ในการร่วมกำกับดูแลเนื้อหา คือ การร่วมกันรณรงค์กำกับดูแลเนื้อหาให้เนื้อหาที่มีความเหมาะสม โดยเฉพาะเนื้อหาในบทความที่มีการรณรงค์ให้มีการคัดลอกผลงาน โดยผู้ใช้เว็บไซต์ร่วมกันออกแบบตกแต่งแบนเนอร์เพื่อเตือนใจบุคคลที่มีจุดมุ่งหมายในการคัดลอกผลงาน แบนเนอร์ดังกล่าวจะปรากฏในหน้าเว็บเพจแสดงเนื้อหาบทความหรือนิยายในแต่ละเรื่อง



ภาพที่ 4.26 ภาพแบนเนอร์รณรงค์ต่อต้านการคัดลอกผลงานผู้อื่น

2.2.3 การร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อหาข้อสรุปถึงขอบเขตในการนำเสนอเนื้อหา

ในเว็บไซต์ชุมชนอย่างเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ผู้ใช้เว็บไซต์มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการกำกับดูแลเนื้อหา ซึ่งแสดงออกในรูปของการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับขอบเขตที่เหมาะสมของเนื้อหา และแนวทางแก้ไข โดยทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์จะนำความคิดเห็นดังกล่าวมาพิจารณาเพื่อมาใช้เป็นแนวทางในการกำกับดูแลเนื้อหาของเว็บไซต์ต่อไป

ตัวอย่างของการร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อหาข้อสรุปถึงขอบเขตในการนำเสนอเนื้อหา รวมถึงการเขียนนิยายที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชน²⁰ คือ นิยายประเภทอีโรติกเป็นงานเขียนที่เน้นด้านความสัมพันธ์ทางเพศ ซึ่งระดับของนิยายอีโรติกนั้นมีระดับตั้งแต่การกอดจูบ จนถึงขั้นการมีเพศสัมพันธ์ เมื่อนิยายอีโรติกเผยแพร่บนเว็บไซต์ กลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์บางกลุ่มต่างแสดงความคิดเห็นถึงความไม่เหมาะสมดังกล่าว แต่ก็มีบางกลุ่มที่มีความคิดเห็นว่ามันน่าจะก่อปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ทั้งสองกลุ่มจึงต่างแสดงความคิดเห็นของตัวเอง จนเกิดข้อสรุปว่านิยายอีโรติกเผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ดีได้แต่ควรอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ซึ่งทางผู้ผลิตเว็บไซต์ก็เห็นสมควรกับข้อสรุปดังกล่าว แต่หากพบว่ามีการเขียนที่แสดงถึงฉากการมีเพศสัมพันธ์ชัดเจน นิยายเรื่องนั้นก็จะถูกแบนหรือลบทันที

ตอนที่ 3 การจัดระเบียบชุมชน

3. การจัดระเบียบชุมชน



การจัดระเบียบชุมชน คือการจัดระเบียบพฤติกรรมของบุคคลในชุมชนให้เป็นไปตามกฎระเบียบของเว็บไซต์และไม่ก่อปัญหาในการอยู่ร่วมกันซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

3.1 การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ผลิตเว็บไซต์

3.2 การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ใช้เว็บไซต์

3.1 การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ ผู้ผลิตเว็บไซต์มีแนวทางในการจัดระเบียบชุมชน โดยให้บริการการสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ ซึ่งผู้สมัครต้องลงทะเบียนที่ผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้กำหนดเพื่อยืนยันความมีตัวตนและสามารถตรวจสอบข้อมูลได้เมื่อเกิดปัญหา ข้อมูลของผู้ที่ประสงค์จะเป็นสมาชิกกับทางเว็บไซต์ ประกอบด้วยข้อมูลในการเข้าใช้เว็บไซต์ได้แก่ ชื่อสำหรับการใช้บริการบนเว็บไซต์, รหัสผ่าน, นามปากกา, รูปตัวแทนในเว็บบอร์ด, อีเมลที่ใช้ในปัจจุบัน และข้อมูลส่วนตัวดังนี้ ชื่อจริง, นามสกุลจริง, วันเดือนปีเกิด, ที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ โดยผู้สมัครต้องลงทะเบียนออนไลน์เพื่อขอ login ในเว็บไซต์ผ่านหน้าบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมดังภาพที่ 4.27

²⁰ การแสดงความคิดเห็นถึงการเขียนนิยายที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชน อ้างถึงในภาคผนวก ค หน้า 210- 215

ข้อมูลใช้ในการ Login	
ชื่อในการ login # <input type="text"/> - เป็นชื่อขนาด 4-15 ตัวอักษร - ต้องเป็นชื่อภาษาอังกฤษตัวเล็ก, ตัวเลข, เครื่องหมาย "-" หรือ "_" เท่านั้น	- ชื่อนี้จะต้องจำไว้ใช้ทุกครั้ง ที่จะใช้บริการใน Dek-D.com - ชื่อในการ login จะปรากฏเป็นชื่อเว็บไซต์ส่วนตัวของคุณของคุณ (http://my.dek-d.com/ชื่อ login) - ชื่อนี้ลงทะเบียนแล้ว ไม่สามารถเปลี่ยน ได้ภายหลัง
Password # <input type="text"/> กรอกครั้งที่ 1 <input type="text"/> กรอกให้เหมือนครั้งที่ 1	- password นี้จะต้องจำไว้ใช้ทุกครั้ง ที่จะใช้บริการใน Dek-D.com - เป็น password ขนาด 4-15 ตัวอักษร - ต้องเป็นชื่อภาษาอังกฤษตัวเล็ก, ตัวเลข, เครื่องหมาย "-" หรือ "_" เท่านั้น
นามแฝงในเวบบอร์ด # (กรอกไว้เพื่อได้ใช้)	<input type="text"/> - เป็นชื่อขนาด 4-30 ตัวอักษร - เป็น ชื่อภาษาไทย อังกฤษ เครื่องหมายต่างๆ ผสมกันต่างๆ ผสมกัน อย่างไรก็ได้ - เมื่อใช้บริการเวบบอร์ด ถ้ากรอกชื่อ login และ password นามแฝงนี้จะถูกเรียกขึ้นมาเป็นชื่อของคนโพสกระทู้ - ชื่อ นามแฝงนี้ ลงทะเบียนแล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนแปลง ได้ภายหลัง
นามปากกานักเขียน # (กรอกไว้เพื่อได้ใช้)	<input type="text"/> - เป็นชื่อขนาด 4-30 ตัวอักษร - เป็น ชื่อภาษาไทย อังกฤษ เครื่องหมายต่างๆ ผสมกันต่างๆ ผสมกัน อย่างไรก็ได้ - เมื่อใช้บริการ Writer ถ้ากรอกชื่อ login และ password นามปากกานี้จะถูกเรียกขึ้นมาเป็นชื่อของแต่งบทความความ - ชื่อ นามปากกานี้ ลงทะเบียนแล้ว สามารถเปลี่ยน ได้ภายหลัง
รูปตัวแทนในเวบบอร์ด #	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <input checked="" type="radio"/> ตึกตาคหิมะ</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> เด็กเรียบร้อย</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> คนขี้เส้น</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> ตี๋ซำลี</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> สุดเท่าห์</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> จอมเป็น</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> เด็กเซล์ฟี</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> คุณหนู</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> จ้ำม๋า</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> สวยเพรียว</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> มิเส็นห์</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> สาวซำลี</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> สวยเข้ม</div> <div style="text-align: center;"> <input type="radio"/> หวานแหวว</div> </div> <p>- เลือกหน้าตัวแทน 1 รูปจาก 14 รูปนี้ - เมื่อใช้บริการเวบบอร์ด ถ้ากรอกชื่อ login แล้ว รูปตัวแทนนี้จะปรากฏขึ้นมาเป็นรูปของคนโพสกระทู้โพสกระทู้ โดยอัตโนมัติ - รูปการตูนตัวแทนนี้ สามารถขอเปลี่ยนแปลงโดยเลือกรูปการ์ตูนอื่นหรืออิ์นโหลดรูปของตนเอง ตนเอง ได้ภายหลัง</p>
อีเมลที่ใช้อยู่ปัจจุบันปัจจุบัน #	<input type="text"/> <input type="radio"/> แสดงอีเมลที่โพสกระทู้ เป็นอีเมลสำหรับ MSN Messenger <input type="radio"/> แสดงอีเมลที่โพสกระทู้ เป็นอีเมลสำหรับ Yahoo Messenger <input checked="" type="radio"/> แสดงอีเมลที่โพสกระทู้ เป็นอีเมลธรรมดา - เป็น อีเมล ที่ติดต่อได้ - ** ต้องเป็น email ที่ไม่เคยนำมาสมัครสมาชิก Dek-D.com มาก่อน

ข้อมูลส่วนตัว: กรุณากรอกข้อมูลจริงให้ครบและรับ		
ชื่อจริง #	<input type="text"/>	- ต้องเป็นภาษาไทย หรือ อังกฤษ - ใช้ในการติดต่อกลับหากได้รางวัลจากการร่วมสนุก
นามสกุลจริง #	<input type="text"/>	- ต้องเป็นภาษาไทย หรือ อังกฤษ - ใช้ในการติดต่อกลับหากได้รางวัลจากการร่วมสนุก
วันเดือนปี เกิด #	วันที่ <input type="text"/> เดือน <input type="text"/> พ.ศ. <input type="text"/>	
เพศ # ::	<input checked="" type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง	
การศึกษาในปัจจุบัน #	<input type="text"/>	- หากอยู่ในช่วงปิดเทอมจะเลื่อนชั้น เช่น ม.3 ขึ้น ม.4 ให้เลือกกว่า เลือกกว่า "ม.ปลาย"
ที่อยู่ #	<input type="text"/>	- กรอกที่อยู่ยังละเอียด ยิ่งได้เปรียบในการติดต่อรับรางวัล - กรอกเพียงบ้านเลขที่ , หมู่ , ซอย , ถนน , ตำบล , อำเภอ
จังหวัด #	<input type="text"/>	- เลือกเพื่อยืนยันในการรับรางวัลจากการร่วมสนุก - หากไม่ได้อยู่อาศัยในประเทศไทยให้เลือก "ไม่ได้อาศัยในประเทศไทย" และกรอกชื่อเมืองในบรรทัดถัดไป
ประเทศ #	<input type="text"/>	- หากไม่ใช่ประเทศไทย ให้กรอกชื่อประเทศในช่องนี้
รหัสไปรษณีย์ #	<input type="text"/>	
มือถือ / โทรศัพท์	<input type="text"/>	- ไม่จำเป็นต้องกรอก แต่จะมีประโยชน์ในการติดต่อกลับหากได้รางวัลจากการร่วมสนุก

ข้อมูลส่วนตัวเพื่อการมีตัวตน

ภาพที่ 4.27 หน้าเว็บไซต์การลงทะเบียนสมัครสมาชิกเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ถึงแม้การลงทะเบียนข้อมูลส่วนตัว ดังกล่าวไม่สามารถยืนยันถึงการมีตัวตนจริงได้สมบูรณ์ เนื่องจากในทางปฏิบัติยังไม่มีการจัดการระบบสมาชิกอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ การสมัครผ่านเว็บไซต์ ไม่จำเป็นต้องแสดงหลักฐานที่อ้างอิงบุคคลนั้นในโลกความจริง เช่น บัตรประจำตัวประชาชน ทะเบียนบ้าน หรืออื่นๆ การอ้างอิงถึงในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นเพียงการอ้างอิงถึงอีเมล แต่อย่างน้อยข้อมูลอีเมลแอดเดรสก็สามารถยืนยันได้ว่ามีตัวตนในระดับหนึ่ง ข้อมูลดังกล่าวเป็นข้อมูลไว้สำหรับตรวจสอบการใช้งานของผู้ใช้เว็บไซต์เพื่อควบคุมความเหมาะสมของการใช้งานในทุกส่วนเนื้อหาบนเว็บไซต์ เช่น การเข้าใช้กระดานสนทนา การเข้าใช้ห้องสนทนาออนไลน์ (Chat room) และการเข้าใช้ในส่วนของ MSG zone

นอกจากนี้บนเว็บไซต์มีทีมงานผู้ดูแลเว็บไซต์ทั้งในส่วนเนื้อหาและพฤติกรรมการใช้งาน ซึ่งผู้ดูแลเว็บไซต์มีหน้าที่กำกับดูแลพฤติกรรมผู้ใช้เว็บไซต์ให้เป็นไปตามกฎ กติกา มารยาทของการเข้าใช้เนื้อหา ดังนั้นบุคคลกลุ่มนี้จึงมีสิทธิในการลงโทษบุคคลที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม ซึ่งวิธีการลงโทษทำได้โดยการแจ้งเตือน และการบล็อกสมาชิก เป็นต้น

การแจ้งเตือน เป็นแนวทางของผู้ใช้เว็บไซต์เพื่อให้เกิดการปรับพฤติกรรม โดยการแจ้งเตือนถึงข้อผิดพลาดและการให้คำแนะนำอย่างสุภาพ ซึ่งวิธีการแจ้งเตือนทางทีมงานจะส่งข้อความแจ้งเตือนนั้นโดยตรงผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

การบล็อกสมาชิก คือการจัดการบล็อกสมาชิกไม่ให้เข้ามามีส่วนร่วมในเว็บไซต์ฐานสมาชิก พฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการแจ้งเตือนแล้วยังไม่มีการปรับพฤติกรรม ซึ่งทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์จะเป็นผู้พิจารณาบล็อกสมาชิกดังกล่าว การบล็อกสมาชิกคือการป้องกันไม่ให้ผู้ที่บล็อกเข้ามาตั้งหรือตอบกระทู้ในลักษณะการเข้าระบบ(login)โดยใช้ชื่อสมาชิกนั้นได้อีก ผู้ที่ถูกบล็อกสมาชิกจะไม่สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นใดๆ ในกระทู้ในฐานสมาชิกได้ และไม่สามารถผลิตเนื้อหาในบทความได้ จนกว่าบุคคลผู้นั้นจะสมัครสมาชิกใหม่หรือเข้ามาใช้เว็บไซต์ในฐานเพียงผู้เยี่ยมชม

3.2 การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ใช้เว็บไซต์

นอกจากผู้ใช้เว็บไซต์จะสามารถร่วมกันกำกับดูแลเนื้อหาให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสมแล้วยังสามารถแสดงบทบาทในการร่วมกันจัดระเบียบชุมชน คือดูแลพฤติกรรมของบุคคลในชุมชนให้เป็นไปตามกฎ กติกา ของทางเว็บไซต์ได้อีกด้วย หากผู้ใช้เว็บไซต์พบพฤติกรรมไม่เป็นไปตามกฎ กติกา มารยาทที่ทางเว็บไซต์กำหนด ผู้ใช้เว็บไซต์มีวิธีการจัดการ หรือมีบทลงโทษ ดังนี้

1) การเพิกเฉย เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบความไม่เหมาะสมในการแสดงความคิดเห็น ผู้ใช้เว็บไซต์เลือกที่จะไม่มีบทบาทใดๆ ในกระทู้นั้น โดยเลือกที่จะนิ่งเฉย ซึ่งเชื่อว่าเป็นวิธีการช่วยให้สถานการณ์เบาบางลง

2) การประณาม การประณามเป็นวิธีการเมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบบุคคลที่เป็นพวกตัวป่วน²¹ ซึ่งวิธีการดังกล่าวทำให้สมาชิกที่ถูกลงโทษ ไม่สามารถพูดคุยกับใครได้ต้องออกจากบอร์ดไป จนทำให้บุคคลดังกล่าวกลายเป็นบุคคลต้องห้าม²²

²¹ **ตัวป่วน** คือบุคคลที่มีพฤติกรรมก่อความไม่สงบในเว็บบอร์ด อาทิตั้งข้อสงสัยในเรื่องไม่เป็นเรื่อง บางครั้งอาจก่อความไม่สงบโดยการตำหนิผู้อื่นหรือใช้วาจาที่แสดงการประชดประชันเสียดสีจนสมาชิกในกระทู้เกิดอาการโมโหและใช้คำพูดที่รุนแรงตอบโต้ หรือบางครั้งอาจตั้งกระทู้ในลักษณะยุแยงจนทำให้มีคนทะเลาะเบาะแว้งกัน เป็นต้น ซึ่งเมื่อห้องสมุดเกิดความไม่สงบขึ้น ก็จะสร้างความพึงพอใจให้แก่ตัวป่วนเหล่านี้เป็นอันมาก จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง พบว่า ตัวป่วนบางคนอยู่ในฐานสมาชิก แต่กลับไม่ได้รับความสนใจ บางครั้งเห็นว่าเพราะบอร์ดเงียบสงบเกินไป จึงต้องสร้างกระแสบางอย่างให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้น และมักใช้วิธี “ป่วน” เพื่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทซึ่งจะส่งผลให้คนทั่วไปหันกลับมาสนใจบอร์ด

²² **บุคคลต้องห้าม** ได้แก่บุคคลที่มีปัญหาในการตั้งหรือตอบกระทู้ เช่นเป็นผู้ที่มีนิสัยพาล ไม่ยอมคน แม้บางครั้งจะมีผู้ชี้ให้เห็นว่าได้กล่าววาจาอันไม่สมควรก็ไม่ยอมรับฟังบุคคลเหล่านั้นมักสร้างวีรกรรมต่างๆ ในลักษณะที่ทำให้สมาชิกได้เล่าขานรำลือสืบต่อกันมาและเป็นที่เข้าใจตรงกันว่าหากบุคคลกลุ่มนี้แสดงความคิดเห็นในเชิงที่ไม่น่าพอใจ หรือบางครั้งแม้แต่เพียงปรากฏตัวก็ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับด้วย เพราะอาจทำให้ไม่สบายใจ เจ็บแค้น บุคคลต้องห้ามแตกต่าง

3) การบอยคอต จะเกิดขึ้นต่อเมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอย่างชัดเจนโดยผู้ใช้เว็บไซต์จะมีการรวมตัวกันไม่เข้าไปสนทนากับบุคคลเหล่านั้น เมื่อสมาชิกที่ถูกลงโทษจากกลายฐานะเป็นกลุ่มบุคคลต้องห้ามของบอร์ด การลงโทษด้วยวิธีนี้ทำให้บุคคลนั้นไม่สามารถพูดคุยกับใครได้ และต้องออกจากเว็บบอร์ดไป ซึ่งการเข้ามาในบอร์ดอาจอยู่ในสถานะของผู้เยี่ยมชมก็ได้

4) การไกล่เกลี่ยประนีประนอม คือการมีบทบาทในการร่วมแสดงความคิดเห็นไกล่เกลี่ยความขัดแย้งในลักษณะเชิงขอร้อง ตักเตือน หรือร่วมกันนำเสนอความคิดเห็นที่สมาชิกเห็นว่าถูกต้องเพื่อนำมาสู่ข้อสรุปของปัญหา

จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า ในการจัดระเบียบชุมชนนั้น บทบาทของผู้ใช้เว็บไซต์มีความสำคัญมากในการร่วมดูแลชุมชน การจัดการโดยผู้ใช้เว็บไซต์ด้วยตนเองพบว่าเป็นการแก้ไขปัญหาที่ได้ผล คือสามารถปรับหรือห้ามพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่เหมาะสมได้ โดยเฉพาะวิธีการร่วมมือกันไม่เข้าไปสนทนาด้วย ทำให้ผู้ที่แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมต้องออกจากชุมชนไปเอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตัวป่วนคือ บุคคลต้องห้ามมักแสดงตัวตนด้วยชื่อที่ใช้เป็นประจำเพียงชื่อเดียวด้วยความมั่นใจในตนเอง ซึ่งต่างกับตัวป่วนที่มักไม่เปิดเผยชื่อหรือตัวตนที่แท้จริงของตนเองให้ใครรู้

ตอนที่ 4 ลักษณะตัวตนของเยาวชน

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน ที่มีรูปแบบเป็นเสมือนพื้นที่ของเยาวชน ให้พวกเขาได้แสดงตัวตน ผ่านการใช้ทักษะ ความถนัด ความสนใจ และกิจกรรมที่เขาทำในยามว่าง ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวคือ คอลัมน์ต่างๆ ที่เปิดรับผลงาน ความคิดเห็น และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเว็บไซต์มีการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนตัวตนของเยาวชนในด้านเพศ ด้านสังคมและด้านวัฒนธรรม ดังนี้

4.1 ตัวตนและการแสดงออกทางเพศ หมายถึงความตระหนักและการแสดงออกทางเพศสภาพของตนเองว่าเป็นเพศชาย เพศหญิง หรือเพศที่สาม จากการศึกษพบว่าเยาวชนมีการแสดงออกในเรื่องดังกล่าวผ่านคำนิยมเกี่ยวกับเรื่องเพศ ดังต่อไปนี้

- คำนิยมการคบเพื่อนต่างเพศในฐานะคู่รัก

การคบเพื่อนต่างเพศในฐานะคู่รักทั้งที่อยู่ในวัยเรียน ผู้ใช้เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีความคิดเห็นว่าเป็นเรื่องปกติ แต่การมีค่านิยมนี้ต้องมีการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมกับวัย หรืออยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังมีคำนิยมในการคบเพื่อนต่างเพศในฐานะคู่รักจำนวนหลายคนในเวลาเดียวกัน เนื่องจากมีความคิดเห็นว่าเป็นคนมีเสน่ห์ โดยเฉพาะเพศชายมีการยอมรับในเรื่องดังกล่าวมากกว่าเพศหญิง การแสดงความคิดเห็นของเพศหญิงต่อเรื่องดังกล่าวมักมีการแสดงความคิดเห็นว่าเป็นเรื่องที่ไม่สมควร

ตัวอย่าง กระทำที่สะท้อนถึงคำนิยมการคบเพื่อนต่างเพศในฐานะคู่รัก

" ว่าด้วยเรื่อง..รักในวัยเรียน'.. "

เพื่อนๆที่กำลังอยู่ในวัยเรียนก็คงต้องเคยเจอประสบการณ์แบบนี้กันมาบ้างไม่มากก็น้อย อาจจะคบกันเป็นแฟนหรือ แอบหลงรักรุ่นพี่ที่โรงเรียน แต่ไม่เข้าใจผู้ใหญ่เลยที่ชอบเห็นว่าเรื่องนี้มันเป็นเรื่องไร้สาระ เห็นเป็นแค่ความรักเล่นๆ ทั้งๆที่พวกเขาที่ต้องเคยเจอเรื่องอย่างนี้มาเหมือนกันเมื่อตอนที่พวกเขาเป็นนักเรียน ก็น่าจะเข้าใจความรู้สึกของลูกๆหลานๆดีนะ ความรักในวัยเรียนมันก็ไม่ได้มีโทษอะไรมากมาย แต่มันกลับทำให้เรารู้สึกอยากไปโรงเรียนมากขึ้น (เป็นกันนะ *-) กระตือรือร้นไปโรงเรียนกันแทบขาดใจ แต่ผู้ใหญ่ก็ไม่เห็นจะเข้าใจ == เพื่อนของเพื่อนเราอ่านนะ ถูกทางบ้านจับได้ว่ามีแฟนก็ถูกว่าซะเสียหาย ถูกลงโทษแล้วก็ดีด้วย - -; อยากให้ผู้ใหญ่ยอมรับนิดนึงเพราะเราว่า มันเป็นเรื่องปกติที่วัยรุ่นทุกคนจะต้องเจอหงะ - -* ถ้าผู้ใหญ่รู้ว่าลูกกำลังคบกับใครสักคนอยู่จะได้เป็นหูเป็นตา ให้พวกเราอยู่ในกรอบ ไม่ออกนอกกรอบออกทางอะ เราว่ามันก็ดีเหมือนกัน แค่เพียงต้องรู้จักทำให้เหมาะสม ให้สมควรกับฐานะและวัย

Name : ~liliz-wh[i]te~ < My.iD > [IP : 58.9.56.72]

Email / Msn: kllile_illegalex.-.anglican_tizho@hotmail.com

วันที่: 19 กุมภาพันธ์ 2550 / 17:27

ตัวอย่าง กระทำที่สะท้อนถึงค่านิยมการคบเพื่อนต่างเพศในฐานะคู่รัก

*****ทำงัยดี.....แฟนแอบมีกิ๊ก*****

ตอนนั้นเราก็มั้จัยมากเลยอะ เราจับได้ว่าว่าแฟนแอบมีคนอื่น แต่ตอนนั้นแฟนเรายังไม่รู้หรือทงนะว่าเรารู้แล้ว เรา จะทั้มยั้งงายดี ไม่อยากเลิกอะ

Name : เคียดมาก [IP : 52.4.65.42]

Email / Msn:

วันที่: 10 ตุลาคม 2549 / 16:45

ความคิดเห็นที่ 6

แน่ใจหรือเปล่าว่่าเค้าก็กั้กัน ถ้าถามเขากั้อาจไม่ได้ความจริง ถ้าเป็นเจานะถ้าเราแน่ใจแล้วเราเลิกเลย ไม่เอาไว้ หรือทง พวกสันดานเลวไม่รู้จักพอ ถึงความคิดเห็นที่2จะมาทงว่าเป็นเรื่องธรรมดาแต่สำหรับเราว่ามันเป็นเรื่องที่ ทุเรศมากมาก เลิกเลย ขอบอก

Name : อยากสวย [IP : 203.487.65.42]

Email / Msn:

วันที่: 10 ตุลาคม 2549 / 17:10

ความคิดเห็นที่ 7

ผมว่าใจเย็นๆก่อน ก็จริงอยู่เรื่องแบบนี้เป็นเรื่องธรรมดาไปแล้วสำหรับสังคมสมัยนี้ แต่ควรดูหัยแน่จัยก่อนดีไหม แล้วค่อยตัดสินใจ ผมกั้เป็นผู้ชายอะนะยอมรับว่ากั้เคยมีกั้กั้ แต่คบกันแป็บเดียวกั้เลิกกับกั้แล้วผมกั้กลับไปหา แฟน ตอนนั้นคบกับแฟนมีความสุขมาก

Name : tui [IP : 202.104.65.42]

Email / Msn:

วันที่: 10 ตุลาคม 2549 / 17:13

- ค่านิยมการคบเพื่อนเพศเดียวกันในฐานะคู่รัก

การมีคู่รักเพศเดียวกันคือเพศหญิงกับเพศหญิง หรือ เพศชายกับเพศชาย การแสดงความรักระหว่าง เพศเดียวกันเป็นเรื่องปกติ และเป็นเรื่องที่ยอมรับในกลุ่มเยาวชน

เพศที่สามมีการแสดงออกตรงๆ ว่าชอบเพศเดียวกัน สะท้อนให้เห็นจากการหาเพื่อนคุยในกระดาน สนทนาที่มีการระบุชัดเจน หรือแม้แต่การนำเสนอรูปภาพก็สื่อชัดเจนว่าเป็นคนชอบเพศเดียวกัน โดยใน เว็บไซต์เด็กดีพบมากในลักษณะของหญิงรักหญิง ความนิยมดังกล่าวมีมากขึ้นจนกระทั่งมีช่วงเวลาที่หนึ่งมีการ พุดคุยกันมากกว่าเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอมเป็นแหล่งรวมของกลุ่มอัญจารีหรือกลุ่มหญิงรักหญิง เห็นได้จากการ นำเสนอภาพของทอมที่หน้าตาดีมักจะได้รับทตอบรับจากผู้ใช้เว็บไซต์พอสมควร สะท้อนให้เห็นว่าการ แสดงออกถึงบทบาททางเพศดังกล่าวเป็นที่ยอมรับในสังคมมากขึ้น

ตัวอย่าง กระพู่ที่สะท้อนถึงค่านิยมการคบเพื่อนเพศเดียวกันในฐานะคู่รัก

เว็บเด็กดี...จะกลายเป็นแหล่งอัญจารี...แล้วหรือนี????

ไม่เข้าใจทำไมช่วงนี้คนในบอร์ดพูดถึงแต่ทอม มีรูปทอมหล่อๆ น่ารักดีที่ไร คนในบอร์ดก็กรี๊ดดดดกรี๊ดดดด ดดทุกที หรือว่าสมัยนี้ผู้หญิงเขาไม่ชอบผู้ชายกันแล้วหรือ ก็ไม่มีอะไรหรอกนะเราเองก็ใช้ว่าจะรังเกียจแค่สงสัย เฉยๆ งงงงงงเจ้าค่า

Name : Nodeede@@@[IP : 57.43.180.124]

Email / Msn: -----

วันที่: 7 พฤศจิกายน 2549 / 23:10

ระหว่าง---ทอม---กับ---กระเทย---ยอมรับเพศไหนมากกว่ากัน

ความคิดเห็นที่ 3

ยอมรับทอมมากกว่า เพราะกูเบงดีอะ แต่จริงๆแล้วอ่า ไม่ว่าจะป็นทอมหรือกระเทย ก้อไม่ได้ทำความเดือดร้อนให้ใคร คนที่จะทำให้สังคมยอมรับได้ มันอยู่ที่นิสัย มากกว่า ไม่ได้อยู่ที่เพศ จำว่ายยยยย

Name : *.CheeZe.* [IP : 203.113.80.14]

Email / Msn: -----

วันที่: 22 พฤศจิกายน 2549 / 19:10

ความคิดเห็นที่ 28

ในฐานะที่เราเป็นกะเทยคนหนึ่ง กะเทยก็ไม่ได้ทำให้ครายเดือดร้อนหนี แถมยังสร้างสีสันให้แก่คนรอบข้างอีก แต่ต้องไม่ตลกเวกเวกทำตัวแบบจับผู้ชายไปวันๆนะ ต้องอยู่อย่างมีคุณค่า รู้จักกาลเทศะ ส่วนทอมก็เป็นผู้หญิงทั่วไปไม่มีอะไรพิเศษ เพียงแค่เค้าไม่ได้ชอบผู้ชายแค่นั้นเอง ไม่ว่าจะป็นเพศอะไร ขอหัยเป็นคนดีของสังคม ครอบครัว ก็โอเคแล้ว ถึงจะเป็นเพศที่ 3 ก็ไม่ได้หัยครายเดือดร้อนหนี ที่สำคัญไม่ได้ขอตั้งค้ใครกินด้วย ถ้าเป็นผู้ชายแล้วทำตัวละเทะ เยี่ยงสุนัขก็คงไม่ไหวยอมเป็นกะเทยดีก่า จิงปะ เป็นอะไรที่ตัวเองอยากจะเป็น และสิ่งที่เราเป็นหรือทำก็ต้อไม่ทำให้ครายเดือดร้อนเหมือนกาน.....

Name : กะเทยน้อย [IP : 202.143.160.99]

Email / Msn: mirako_foongshotmai.com

วันที่: 24 พฤศจิกายน 2549 / 14:30

- ค่านิยมการแสดงความรักระหว่างเพศ

การแสดงความรักระหว่างเพศ เช่นการจับมือ การกอด และการจูบ การแสดงออกถึงความรักประเภทการจับมือในที่สาธารณะเยาวชนแสดงความคิดเห็นว่าเป็นเรื่องที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย แต่การแสดงออกในลักษณะการกอดหรือการจูบโดยเฉพาะในที่สาธารณะเป็นเรื่องไม่สมควรและเป็นเรื่องผิดขนบธรรมเนียมประเพณีไทย แต่ก็มีเยาวชนบางคนแสดงทัศนคติว่าถึงแม้การแสดงออกดังกล่าวในที่สาธารณะเป็นเรื่องที่ผิดแต่ถ้าอยู่ในสถานที่ที่เหมาะสมก็ไม่ใช่ว่าเรื่องเสียหาย

ตัวอย่าง กระทำที่สะท้อนถึงค่านิยมการแสดงความรักระหว่างเพศ

จูบกับแฟน ผิดมั้ย.....

อยากู้อะ ว่าจูบกับแฟนแล้วผิดมากไหม อยากถามความเห็น อยากู้อะคนอื่นเค้าคิดกันยังไง

Name : ชูบีดูว์ [IP : 58.10.152.79]

Email / Msn: -----

วันที่: 14 มีนาคม 2550 / 22:46

ความคิดเห็นที่ 10

ไม่ผิดมั้จ แต่ให้ถูกที่ถูกเวลาอ่า ไม่ใช่ใส่ชุดนักเรียนไปนั่งจ๊ีบกานในพาราออกัน อันนี้มาก่อ อะนะ เกินไป ไปแอบๆจูบกานในส้วมหลังร.ร.ดีกว่านะ แต่อย่าเกินเลยไปกว่านั้นละ แต่ถ้าเปนเรา แค่จูบก็อเกินเลยแระ แม่เลี้ยงมาสิบกกว่าปียังไม่เคยจูบปากเรย แล้วไอผู้ชายคนนี่มานเป่งคัยวะ มาจ๊ีบปากกุชะงั้นนะ อะกิกิกิ

Name : กิ๊กคุง [IP : 203.113.0.192]

Email / Msn: -----

วันที่: 14 มีนาคม 2550 / 23:38

- ค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรส

การมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน เยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมมีการยอมรับเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร กล่าวคือ มีทัศนคติต่อการมีเพศสัมพันธ์กันก่อนแต่งงาน การอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานของนักศึกษาในปัจจุบันเป็นเรื่องที่ยอมรับของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย ถึงแม้จะไม่ปิดกั้นแต่ควรมีการป้องกันที่ถูกต้อง คือการใช้ถุงยางอนามัยขณะมีเพศสัมพันธ์ เพื่อขจัดปัญหาและลดความเสี่ยงต่อการตั้งครรภ์ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และเน้นความรับผิดชอบเป็นหลัก

ถึงแม้ผู้ใช้เว็บไซต์จะมีความเข้าใจเรื่องดังกล่าวว่าเป็นเรื่องปกติที่ยอมรับกันได้แต่ผู้ใช้เว็บไซต์ยังถือว่าการแสดงออกเกี่ยวกับพฤติกรรมในเรื่องเพศควรยึดถือขนบธรรมเนียม ประเพณีไทย ต้องมีการแสดงออกหรือทัศนคติที่ถูกต้อง ดีงามเหมาะสม หรือมีคุณค่าสอดคล้องกับความต้องการของวัฒนธรรมและสังคม โดยเฉพาะทัศนคติทางเพศของผู้หญิงยังมีค่านิยมรักนวลสงวนตัว การรักษาความบริสุทธิ์ของผู้หญิงเป็นสิ่งสำคัญ

ตัวอย่าง กระทั่งที่สะท้อนถึงค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนสมรส

การมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น

การมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น พวกเขาบอกว่า มันสมควรไหม ผิดไหม แล้วถ้าไม่สมควร ถ้าผิด แล้วทำไมวัยรุ่นถึงยังนิยมที่จะมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ช่วยกันตอบหน่อยนะคะ เพราะว่า เพื่อนของ คุณนุ๋ ตอนนี้กำลังหลงแพนมาก คุณนุ๋ไม่อยากให้เพื่อนเสียอนาคต ยังไงก็บอกวิธีการหลีกเลี่ยงมาด้วยนะคะ ขอขอบคุณค่ะ

Name : ไปไป < My.iD > [IP : 125.26.64.73]

Email / Msn: kakke_love_doremon@hotmail.com

วันที่: 16 ตุลาคม 2550 / 00:55

ความคิดเห็นที่ 2

เราว่ามันก็ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบ แล้วก็ความเข้าใจกันนะ ถ้าเค้า2คนนั้นมีอะไรกันไปแล้ว แล้วรู้จักที่จะป้องกันและรับผิดชอบต่อภาระการกระทำนั้นๆ ก็คงไม่ผิดที่เค้า2คนนั้นจะมีอะไรกัน แต่ถึงยังไงมันก็ไม่สมควรอยู่ดีอะนะ วัฒนธรรมไทยยังสอนให้ผู้หญิงรักษานวลสงวนตัว

Name : กองฟาง [IP : 61.19.65.228]

Email / Msn:

วันที่: 16 ตุลาคม 2550 / 01:28

ความคิดเห็นที่ 97

คำว่า "รัก" ไม่เคยใช้คำสะกดเดียวกันกับ "เซ็กซ์" ถึงจะมีอักษรบางตัวร่วมกัน แต่ก็ไม่ใช่ว่าทั้งหมด นั่นก็เป็นอย่างหนึ่งที่เราจะบอกว่า ความรักไม่ได้หมายความถึงเซ็กซ์เสมออึ่งเป็นรักแบบใส่ๆ รักในวันที่กำลังเป็นเด็กอยู่ทั้งคู่ แล้วด้วย จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องแยกคำสองคำนี้ให้ห่างจากกันเด็ดขาด คนรักอยู่ใกล้กันก็มีการลองใจกันอยู่บ้างแต่ไม่ยากหรอกที่จะห้ามใจ ถ้าคิดจะมีเซ็กซ์เมื่อไรให้ตอบคำถามให้ได้ว่า

แน่ใจว่าคนนั้นคือคนที่ใช่แน่แล้วหรือ

ตัวเราเองมีความรับผิดชอบต่อผลที่จะตามมาได้แค่ไหน

ถ้าท้องเมื่อไม่พร้อม จะจัดการอย่างไร

ถ้าจะมีเซ็กซ์ ป้องกันดีแค่ไหน ทั้งไม่ให้ท้องและไม่ติดโรค

คาถาที่เตือนตัวเองได้ดีที่สุด ถ้าเกิดอยู่ในสภาวะที่เอื้อที่จะมีอะไรเกินเลย ให้นึกถึงหน้าพ่อแม่เอาไว้..อารมณ์วาบหวิวจะเริ่มหายไป..หายไปนั่นเอง

Name : *raining* < My.iD > [IP : 58.147.104.20]

Email / Msn: birdyc1ub@hotmail.com

วันที่: 15 กันยายน 2549 / 14:31

จากการแสดงออกในด้านเพศของเยาวชนข้างต้น พบว่า ทักษะคติทางเพศของผู้หญิงที่แสดงออกบนเว็บไซต์ยังมีค่านิยมรักนวลสงวนตัว ต้องการมีเพศสัมพันธ์หลังแต่งงาน ผู้หญิงและผู้ชายไม่ควรมีเพศสัมพันธ์กันก่อนแต่งงาน การรักษาความบริสุทธิ์ของผู้หญิงเป็นสิ่งสำคัญ ต้องการมีคู่ชีวิตที่ดีสุภาพ เข้าใจให้เกียรติกัน ส่วนในเรื่องพฤติกรรมกรรมการแสดงความรักในที่สาธารณะของเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอมมองว่าเป็นเรื่องผิดชนบธรรมเนียมไทย สำหรับบทบาทหญิงชายพบว่า ผู้ใช้เว็บไซต์มองว่าเพศหญิงและเพศชายมีความสามารถเท่าเทียมกัน แต่ยังคงให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้ชายในฐานะผู้นำมากกว่า เป็นที่น่าสังเกตว่าการแสดงทัศนคติแบบอนุรักษ์นิยมมักมีการอ้างอิงถึงคำสั่งสอนของพ่อแม่ ความใส่ใจในความรู้สึกของพ่อและแม่จนไม่กล้าที่จะทำเรื่องที่ผิดศีลธรรม

จะเห็นได้ว่าเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอมมีการแสดงออกทางเพศในลักษณะเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นแต่ผู้ใช้เว็บไซต์ส่วนใหญ่ยังคงมีค่านิยมทางเพศที่แสดงออกมาทางความรู้สึกนึกคิดไปในทางที่ตึงตามถูกต้องและเหมาะสม และยังคงรักษาวัดนธรรมไทยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศเอาไว้ เนื่องจากการอบรมสั่งสอน ของบิดามารดาหรือครูอาจารย์รวมทั้งการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งยังคงมีอิทธิพลและเป็นบรรทัดฐานให้แก่คนในสังคมไทย

4.2 ตัวตนของเยาวชนด้านสังคม หมายถึง การแสดงออกในด้านจุดมุ่งหมายการใช้ชีวิต เช่น การศึกษา ทางเลือกในการดำเนินอาชีพ เป็นต้น

- การศึกษา

รูปแบบการดำเนินชีวิตด้านการเรียนที่เห็นชัดเจนที่สุดคือค่านิยมในด้านการเรียนกวดวิชา การเลือกโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง สำหรับการเลือกสาขาวิชาเรียนพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ไม่รู้จักรักตัวตนของตัวเองว่ามีความชอบ หรือต้องการเรียนสาขาวิชาอะไร การเลือกเรียนเลือกจากค่านิยมของพ่อแม่ และค่านิยมของสังคมที่เป็นที่นิยมในขณะนั้น เน้นการเรียนเก่ง การประสบความสำเร็จ ความสุขสบาย และเรียนวิชาที่ตนเองเห็นว่าง่ายไม่ยากเกินไป ไม่มีความมั่นใจในตัวเองเห็นได้จากกรให้ช่วยเลือกคณะที่มีวิชาเรียนแตกต่างกันชัดเจน จุดมุ่งหมายของการเรียนเพียงเพื่อเรียนให้จบ ไม่ค่อยมีการวางแผนถึงอนาคตระยะยาว แต่ก็มีเยาวชนบางกลุ่มที่มีความมุ่งมั่น ความใฝ่ฝันและรู้ความต้องการของตนเองว่ามีความชอบหรือไม่ชอบเรียนอะไร

ตัวอย่าง ข้อความในกระดานสนทนาที่แสดงถึงค่านิยมในการศึกษาที่สถานศึกษาที่มีชื่อเสียง

“ช่วงนี้เครียดมากเลยต้องอ่านหนังสือทุกคืน ตอนเย็นก็ต้องเรียนพิเศษ แม่เราอยากให้เราเตรียม เรา ก็อยากเรียนที่นั่นอะนะ แต่ตอนนี้ชักท้อแล้วสิ กลัวสอบไม่ติดจ้ะเลย ขอกำลังใจหน่อยนะ ถ้าสอบไม่ติดก็ไม่ว่าจะเรียนที่ไหนแล้วอะ” (??ว่าที่อนาคตเด็กเตรียม?? ,ผู้เยี่ยมชม :ตัดมาจากการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ ขอกำลังใจ, www.dek-d.com)

ตัวอย่าง ข้อความในกระดานสนทนาที่แสดงถึงความมุ่งมั่นในการศึกษา

“เราอยากเรียนหมอ ถึงแม้จะยากแต่เราจะฝ่าฟันไปให้ได้ เพื่อนๆก็ตั้งใจเรียนกันนะ” (??เด็กสวน?? ,ผู้เยี่ยมชม :ตัดมาจากการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ เรียนจบมาอยากเป็นอะไร, www.dek-d.com)

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์พบว่า แหล่งข้อมูลที่ยาวชนใช้เป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินใจเลือกศึกษาคือ แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม เนื่องจากเนื้อหาในเว็บไซต์มีการนำเสนอที่นำเชื่อถือคือมีแหล่งอ้างอิง ระบุชัดเจน เช่น การนำเสนอคะแนนขั้นต่ำของแต่ละคณะ โดยระบุแหล่งอ้างอิงคือ สำนักงานคณะกรรมการ กุศลศึกษา การแนะนำวิธีการเลือกคณะให้ถูกต้อง และที่สำคัญมีการให้คำแนะนำ และช่วยจัดอันดับคณะ โดยผู้ที่มีประสบการณ์คือบุคคลที่เรียนในระดับมหาวิทยาลัยซึ่งมีทั้งที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์และไม่ได้เป็นสมาชิก เว็บไซต์เข้ามาช่วยให้คำแนะนำทางด้านการศึกษา

- จุดมุ่งหมายในการประกอบอาชีพ

เยาวชนที่มีความเข้าใจว่าตนเองต้องการอะไร ส่วนใหญ่ความใฝ่ฝันในด้านอาชีพเป็นอาชีพที่ได้รับ ความนิยมและมีความทันสมัยมากขึ้นเช่น อาชีพที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ โดยมีปัจจัยด้านความชื่นชอบ ส่วนตัว ความภาคภูมิใจของพ่อแม่และผลตอบแทนทางการเงินเป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณา นอกจากนี้ ยังมีอาชีพที่ได้รับความนิยมคืออาชีพที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง เช่น นักอนุรักษ์ป่าไม้ หรือทำงานด้าน สิ่งแวดล้อม

แต่จุดมุ่งหมายในการประกอบอาชีพส่วนใหญ่ยังมีความไม่แน่นอน กล่าวคือ มีการแสดงความคิดเห็น ที่ต้องการทำงานหลายอย่าง เช่น “เรียนจบมาอยากเป็นวิศวกร แต่ตอนเรียนอยากเป็นสถาปนิก” (วิศวะกะ: นามแฝง, ตัดมาจากการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ เรียนจบมาอยากเป็นอะไร, www.dek-d.com) “อยาก เป็นครู อยากเป็นนักจัดรายการ และอยากเปิดร้านอาหาร” (+ + R u r o u n i _ M i N + +, นามแฝง: ตัดมาจากการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ เรียนจบมาอยากเป็นอะไร, www.dek-d.com)

เป็นที่น่าสังเกตว่าในการดำเนินชีวิตด้านการเรียน และการประกอบอาชีพ เยาวชนมีบุคคลต้นแบบ คือบุคคลในครอบครัว เช่น พ่อ แม่ พี่ และบุคคลที่มีชื่อเสียง บุคคลที่เป็นต้นแบบมีเอกลักษณ์คือ เป็นคน ที่มีความมุ่งมั่น ความใฝ่ฝันและประสบความสำเร็จในชีวิต โดยเยาวชนได้มีการนำคุณลักษณะบางประการ ของบุคคลของบุคคลดังกล่าวมาเป็นแบบอย่างในชีวิต เช่น โต้-ศักดิ์สิทธิ์ เวชสุภาพร ศิลปินชื่อดัง ที่มีความสามารถทางด้านการเรียนและการทำงาน เยาวชนได้ยึดถือความใส่ใจทางการเรียนมาเป็นแบบอย่างใน การใช้ชีวิต สำหรับบุคคลในครอบครัวที่เป็นต้นแบบต้องเป็นบุคคลที่มีอาชีพการงานที่ดี ได้รับการยอมรับจาก สังคม เช่น “เราจะเรียนสถาปนิกเหมือนพ่อ รวยดี แล้วเพื่อนๆอยากเป็นอะไรกัน” (“Oo_Crazy_BoyoO”, นามแฝง: ตัดมาจากการแสดงความคิดเห็นในกระทู้ เรียนจบมาอยากเป็นอะไร, www.dek-d.com)

สำหรับการประกอบอาชีพเสริมระหว่างเรียนพบว่าเยาวชนให้ความสนใจในการธุรกิจส่วนตัวหรือการ ขายของตามทางเดินเท้าหรือ แบกะดิน สินค้าที่ขายเป็นสินค้าเกี่ยวกับวัยรุ่นเช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ หรือของที่ ทำด้วยตนเอง การหารายได้พิเศษนั้นส่วนใหญ่เน้นความสนุกสนานและประสบการณ์มากกว่ากำไรที่ได้รับ

“เวลาว่างของผมก็ขายของหน้าหอ ของส่วนใหญ่เป็นของที่ทำได้ด้วยตัวเองเช่น กระเป๋าก็จะเอามาปักให้มีลายเก๋ รองเท้าก็จะนำมาพันที่ให้มีมันแนวๆ เน้นความสนุกสนานมากกว่า ส่วนเรื่องเงินก็มีทั้งได้กำไรบ้างขาดทุนบ้าง แต่ก็ไม่ได้ซีเรียสมาก” (suatop: นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, **สัมภาษณ์**, 20 พ.ค.2550)



ภาพที่ 4.28 เยาวชนขายของแบกะดิน

4.3 ตัวตนของเยาวชนด้านวัฒนธรรม หมายถึง การแสดงออกทางวัฒนธรรมของเยาวชนในด้านรูปแบบ (Style) พฤติกรรม (Behavior) และความสนใจ (Interest) ลักษณะต่างๆที่จะสามารถแสดงออกให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของตนเองแบ่งเป็น รูปลักษณ์ภายนอกที่สะท้อนผ่านการแต่งกาย การแต่งหน้า เครื่องประดับ และ ข้าวของเครื่องใช้ รูปแบบการใช้ภาษา ดนตรี และรูปแบบการดำเนินชีวิต(lifestyle) ดังนี้

- การแต่งกาย

การแต่งกายของวัยรุ่นเน้นการแต่งกายตามสมัยนิยม วัยรุ่นส่วนหนึ่งได้มีการนำแบบอย่างจากศิลปินที่ชื่นชอบมาประยุกต์ใช้เพื่อต้องการมีความคล้ายคลึงกับศิลปินที่ตนชื่นชอบ ซึ่งการแต่งกายนั้นมีการเลียนแบบจากชนชาติที่เป็นที่นิยมในขณะนั้น เช่น การแต่งกายสไตล์เกาหลี การแต่งกายสไตล์ญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังมีการแต่งกายที่ต้องการเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างจากบุคคลทั่วไป หรือที่เรียกว่าการแต่งกายสไตล์เด็กรุ่น ซึ่งก็มีทั้งแบบคอสเพลย์ ฟังก์ และฮิปฮอป เป็นต้น



ภาพที่ 4.29 ตัวอย่างการแต่งกายแบบสมัยนิยม

การแต่งกายแบบสมัยนิยม เป็นชุดเดรสสั้น ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากประเทศเกาหลี นอกจากนี้เสื้อยืด กางเกงยีนทั้ง ขาสั้น และขายาว กระโปรงยีน ยังได้รับความนิยมตลอดเวลา



ภาพที่ 4.30 ตัวอย่างการแต่งกายแบบเด็กแนว

การแต่งกายแบบเด็กแนว คือ ใส่สายเดี่ยวเอวหลวม เสื้อยืดกางเกงยีน เสื้อสีสันสแปดตา เสื้อผ้าลายสก๊อต กางเกงขาเดฟ หรือจะเป็นแฟชั่นอื่นๆ เช่น การเจาะลิ้น เจาะหู เจาะสะดือ แว่นตาที่มีลวดลายแปลกๆ รองเท้าสีโดดเด่นเช่นสีแดง และมีลวดลายที่ทันสมัย นอกจากนี้ยังมีการแต่งแนวฮิปฮอปที่เน้นเสื้อและกางเกงตัวใหญ่ ใส่หมวกและใส่สร้อยคอ



ภาพที่ 4.31 ตัวอย่างการแต่งกายแบบพังค์

การแต่งกายแบบพังค์ เสื้อผ้าเน้นสีดำ กางเกงยีน การแต่งหน้าเป็นโทนสีดำ ทรงผมมีความแปลกแหวกแนว คือมีลักษณะตั้งและชี้



ภาพที่ 4.32 ตัวอย่างการแต่งกายแบบคอสเพลย์

การแต่งแบบคอสเพลย์ “Cos-play-zoku” หมายถึง “การแต่งตัวตามตัวละครในการ์ตูน ละคร หรือภาพยนตร์” ซึ่งได้รับอิทธิพลจากญี่ปุ่น

- เครื่องประดับ

เครื่องประดับมักนิยมสร้อย ต่างหู แวนดา กิ๊บ แหวน กระเป๋า หมวก รองเท้าที่เข้ากันกับเสื้อผ้า นอกจากนี้บางคนยังนิยมสร้างความคิดเด่นโดยใช้เครื่องประดับที่ประดิษฐ์ด้วยตัวเอง



ภาพที่ 4.33 การประดิษฐ์ข้าวของเครื่องใช้หรือเครื่องประดับด้วยตนเอง



ภาพที่ 4.34 การคาดผมแบบแฟชั่น คือนิยมปล่อยให้ผมตกลงมาบนหน้าผากแล้วใช้ที่คาดผมคาดลงไปตรงกลางศีรษะ ไม่นิยมเสยผมข้างหน้าไปอยู่ข้างหลังที่คาดผมทั้งหมด



ภาพที่ 4.35 การผูกเชือกกรองเท้าแบบแนว

แม้แต่การแต่งกายด้วยชุดนักเรียน เยาวชนมีการตกแต่งด้วยเครื่องประดับเล็กๆน้อยๆเพิ่มความสดใส เช่นการติดกิ๊บ ผูกโบว์ การใช้กระเป๋าใบเล็กๆ

- การแต่งหน้า

การแต่งหน้าเน้นการแต่งแบบหน้าใส ทำให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด เช่นการทาปากแดงนิดๆ ปิดแก้มไม่มาก โดยแต่งสวมนที่สวงามอยู่แล้วให้ตึงขึ้นและปกปิดจุดบกพร่องไม่ให้เป็นที่สนใจ

การแต่งหน้าสไตล์ดังกล่าวกำลังเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นไทยอย่างมาก สาเหตุมาจากความชื่นชอบในละครและภาพยนตร์เกาหลีที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยเมื่อเห็นการแต่งหน้าของดาราวัยรุ่นเกาหลีแล้วถูกใจทำให้เกิดความนิยมแต่งหน้าสไตล์เกาหลีด้วย

นอกจากนี้ยังนิยมการจัดฟันแฟชั่น การใส่บิกอายเพื่อให้ตาโต การทำหน้าตาให้แฉับแฉิว เนื่องจากมีความเข้าใจว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำที่ทำให้ได้รับความสนใจ มีความน่ารัก และทันสมัย



ภาพที่ 4.36 การทำหน้าแบบแฉับแฉิวคือการทำตาโต แก้มป่อง ปากเล็ก



ภาพที่ 4.37 การแต่งหน้าแบบใสๆ และการนิยมการจัดฟัน

- ข้าวของเครื่องใช้

ข้าวของเครื่องใช้หรือเครื่องประดับของวัยรุ่นเน้นความทันสมัยหรืออินเทรนด์ นอกจากนี้ยังมีการใช้ข้าวของที่มียี่ห้อเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ และการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือต้องมียี่ห้อหรือมี Option มากมาย เครื่องเล่นไอพอด เครื่องเล่น MP3 กระเป๋านักเรียนยี่ห้อจากอิตาลี ซึ่งในกระดานสนทนาที่มีการตั้งราคาขายและการแสดงถึงความต้องการจำนวนมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นบริโภคนิยม เช่น

ตัวอย่าง กระบวนการสะท้อนถึงความบริโภคนิยม

จacob - ค้นหาโดย Google - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Search Favorites

Address http://www.google.co.th/custom?domains=dek-d.com&uq=จacob&sa=Google+Search&site=search=dek-d.com&forid=1&fav=0001&sig=xab08w5YU2&H4HfM6cof=ALT%3A%23008000%3

เว็บ ผลการค้นหา 1 - 10 จากประมาณ 84,600 จาก

คำแนะนำ: สะดวกรวดเร็วโดยการกดปุ่ม Enter แทนการคลิกบนคำว่า "ค้นหา"

Dek-D.com > Board > **ขายกระเป๋า จาคอบ มีหลายใบเข้ามาจกก่อน******
 ****ขายกระเป๋า จาคอบ มีหลายใบเข้ามาจกก่อน****. Name : D..e..K..n..A..r..O..k < My.ID > [IP : 61.90.117.127] Email / Msn : ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=310353 - 82k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > มือจาคมไม่เกิน 600 สภาพเอาที่ถือแล้วกบไม่ดู ...
 มือจาคมไม่เกิน 600 สภาพเอาที่ถือแล้วกบไม่ดูว่าไปไหนมาจากไหนละ-อยากได้จาคม 18 นิ้ว ขอสภาพที่มันไม่เลวร้ายละ ไม่เกิน 600 นะ
[qwer.dek-d.com/board/view.php?id=871483 - 42k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > อยากได้จาคม
 อยากได้ จาคม ย่าละ เขาสภาพ70-90เปอร์เซ็นต์ พอใช้ได้สัก2-3ปี ราคาไม่เกิน 1000 ละ(งบน้อย) รุ่นที่ ม 6 คนสนใจขาย ลงมาแล้วให้หน่อย เดี๋ยวติดต่อกันละ ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1030778 - 27k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > จะเลือกอะไรระหว่างจาคมกับหนังเทียม?
 จะเลือกอะไรระหว่างจาคมกับหนังเทียม? - ขอถามผู้รู้หน่อยนะจ๊ะ ว่าจะหากระเป๋าจาคมกับหนังเทียมจะ ใช้อะไร เพราะอะไร เพราะเปลี่ยนมาใช้ปากก้อแพงนะจ๊ะ ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1037803 - 32k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > ขายกระเป๋าจาคม (jacob)
 ขายกระเป๋าจาคม (jacob) - ถ้าให้เพื่อนเขียน เพื่อนซิว จะคิดมั๊ย??? -ขายตัว เต็ม 7 - 1อันน่า เหมียต ออกตามหาใจดี ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1033099 - 28k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

ชื่อจาคม

	Visitor ผู้เยี่ยมชม	Name : Grace [IP : 58.136.16.204] Email / Msn : jaja_grace@hotmail.com วันที่: 6 กุมภาพันธ์ 2551 / 14:13
--	-------------------------------	--

ชื่อจาคม

ราคา1000กว่า

หรือดูสภาพก่อน

แต่

ขอสภาพดี ๆ นะจ๊ะ

jaja_grace@hotmail.com

> My.Emotion Vote



Vote ความรู้สึก

Dek-D.com > Board > มือจาคมมือ2...ใครขายติดตอมานะจ๊ะ
 มือจาคมมือ2...ใครขายติดตอมานะจ๊ะ. Name : grace [IP : 58.136.16.204] Email / Msn : วันที่: 6 กุมภาพันธ์ 2551 / 21:17. ที่แนบให้คือติดตอมานะจ๊ะ ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1027555 - 32k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > มือจาคม
 มือจาคม-ชื่อจาคมราคา1000กว่าหรือดูสภาพก่อนแล้วขอสภาพดี ๆ นะจ๊ะjaja_grace@hotmail.com.
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1027555 - 32k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > อยากได้จาคมดี
 อยากได้จาคมดี-เราอยากได้จาคมดีจะมีใครขายบ้างละมือสองก็ได้ขอถามดูรูปด้วยนะจ๊ะสภาพแบบโอเคเดหหน่อยทำหรือมีใครขายไหมแบบไม่แพงมากละจ๊ะแอดมานะ ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1036217 - 31k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)


Dek-D.com > Board > อยากได้จาคม
 อยากได้จาคม - สภาพไม่เอาใหม่กบ เอาที่กะสภาพหนังไม่เอา size 17-18ที่มันลวไว้ เดี๋ยวเราแอดไป.
[www.dek-d.com/board/view.php?id=1039603 - 29k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

Dek-D.com > Board > อยากได้จาคม
 อยากได้จาคมละ เขาสภาพ ดีๆละ 80 % + ราคาไม่เกิน 1200 นะ ... ขาย ของจาคมเอาแบบใหม่ขอมา ลดให้ 25% จากราคาป้าย ของจิบร็อง สมใจแอดมาเลย ...
[www.dek-d.com/board/view.php?id=892857 - 48k - หน้าที่ถูกเก็บไว้ - หน้าที่ถูกลบทิ้ง](#)

ความคิดเห็นที่ 1

สนใจจะขายค้ะ ติดตอมมาได้ 1000 กว่าๆ ตกกลงเลย สภาพยังดี

bleach_pooh@hotmail.com

	Visitor ผู้เยี่ยมชม	Name : -kp [IP : 125.25.63.65] Email / Msn : ----- วันที่: 9 กุมภาพันธ์ 2551 / 20:26
--	-------------------------------	--

ความคิดเห็นที่ 2

ขายไปยังค้ะ

ถ้ายังติดตอมเลยนะจ๊ะ

800

สภาพยังโอเค ดูรูปในเอ็มเลยจ๊ะ

bubbles_mint@hotmail.com

	Visitor ผู้เยี่ยมชม	Name : icezii-mint [IP : 124.121.2 Email / Msn : ----- วันที่: 24 กุมภาพันธ์ 2551 / 18:56
--	-------------------------------	--

ถึงแม้ว่า เยาวชนส่วนหนึ่งจะชอบความหรูหราฟุ่มเฟือย การยึดติดแบรนด์เนม แต่การสนทนาในเรื่องดังกล่าวพบว่า มีเยาวชนไม่เน้นความสำคัญเรื่องแบรนด์เนมเช่นกัน เพราะมีความเข้าใจว่ายังอยู่ในวัยที่ไม่สามารถหาเงินด้วยตัวเองได้และถือว่าเป็นความฟุ่มเฟือย ซึ่งลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นค่านิยมการประหยัดอดออม

ตัวอย่าง กระทั่งที่สะท้อนให้เห็นค่านิยมการประหยัดอดออม

ความคิดเห็นที่ 17

เพื่อนฯ คิดยังไงกับเด็กสมัยนี้ที่เรียนอนุบาล เรียนประถมอยู่แต่ๆแต่มีมือถือยี่ห้อแพงๆใช้อะ เราว่ามันโคตฟุ่มเฟือยเลย เราไม่ได้อิจฉาเด็กมันหรอกนะ แต่เรารู้สึกว่ามันเวอร์ไปหน่อย

Name : [toyaori_j <My.iD>](#) [IP : 58.136.207.91]

Email / Msn: toya_akitondi@hotmail.com

วันที่: 28 มีนาคม 2550 / 19:18

ความคิดเห็นที่ 12

เห็นด้วยๆๆๆๆๆวันนั้นไปเรียนพิเศษ เจอคนหยิบมือถือมาใช้อย่างหุ แอบอิจฉาเล็กๆ แต่คิดในใจเรามีเท่านี้ก็ใช้เท่านี้มันก็โทรออกได้เหมือนกัน ไม่ต้องไปดูข้างนอกหรอกพวกมียี่ห้อคนในบอร์ดนี้ก็ถามซื้อขายพวกจกอบเป็นว่าเล่น จริงๆเราไม่รู้หรอกว่ามันทนกว่ากระเป๋าถือธรรมดาตรงไหนเรารู้แค่เราไม่เห็นอยากได้จากอบเหมือนคนอื่นเลย เกือบเงินไว้ทำอะไรที่มีประโยชน์จริงๆดีกว่าๆๆๆๆๆๆๆๆๆ

Name : mimimimij [IP : 222.123.167.215]

Email / Msn: -----

วันที่: 28 มีนาคม 2550 / 21:51

- ภาษา

รูปแบบภาษาที่ใช้บนเว็บไซต์สามารถสังเกตถึงความนิยมในภาษาต่างประเทศอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะภาษาเกาหลี ภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ ตัวอย่างภาษาเกาหลี มีทั้งที่เป็นตัวอักษรภาษาไทยที่อ่านออกเสียงแบบภาษาเกาหลี เช่น คัมซา ฮัมนี่ดา (ขอบคุณ) เป็นต้น ตัวอักษรภาษาอังกฤษที่อ่านออกเสียงแบบภาษาเกาหลี เช่น Saranghae (ซารางเฮ) หมายถึง ฉันรักเธอ และตัวอักษรภาษาเกาหลี เช่น 수정 : 오빠, 지금 바빠요? (โอ-ปา จิ-กึม พา-ปา-โย) พี่คะ ตอนนี้อยู่หรือเปล่าคะ 혜성 : 아뇨, 뭘 더? (อา-โน มวอล-เต๊ะ) ไม่อะ มีไร การแปลงชื่อของตนเองเป็นภาษาเกาหลี เช่น lee yong in ,Choi Hyun soo , Park Ha Won , Choi Hyo Rim , Son ha Rim ซึ่งการแปลงชื่อของตนเองนั้นผู้ใช้เว็บไซต์ใช้ในการแทนตัวเองในการสนทนาบนเว็บบอร์ด

ตัวอย่างการใช้ภาษาญี่ปุ่น มีทั้งที่เป็นตัวอักษรภาษาไทยที่อ่านออกเสียงแบบภาษาญี่ปุ่นและตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น เช่น **ありがとうございます(โอะริกาโตะ (โกโซมัส))** หมายถึง ขอขอบคุณ

การแปลงชื่อเป็นภาษาญี่ปุ่น ใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษที่อ่านออกเสียงแบบภาษาญี่ปุ่น เช่น Hamano Kumiko , Sayuri , Hasegawa , Chiaki , Hamano

นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาษาสแลง คือถ้อยคำ หรือสำนวน ที่ใช้เข้าใจกันเฉพาะกลุ่ม แต่ไม่ใช่ภาษาที่ยอมรับกันว่าถูกต้องตามหลักภาษา ซึ่งกลุ่มเยาวชนบนกระดานสนทนาเรียกภาษาดังกล่าวว่า ภาษาวิบัติ เยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์มีการใช้ภาษาดังกล่าวในส่วนของเนื้อหาประเภทกระดานสนทนากันมาก

ตัวอย่าง ภาษาเฉพาะกลุ่มหรือภาษาสแลง

ไป	-	ไป
แล้ว	-	แล้ว
อาราย	-	อะไร
นี่	-	หนู
เด๋ว เด๋ว	-	เดี๋ยว
ชะงั้น	-	อ้าว ใจละ
ซีเลส	-	ดี
ฮีเลส	-	ทอม
จิงดี	-	ตอกย้ำความมั่นใจ ว่าจริงหรือ
มาแว้ว	-	มาแล้ว
สาวก	-	แฟนพันธุ์แท้ หรือว่า แฟนคลับ

การใช้ภาษาสแลงซึ่งพบมากบนกระดานสนทนา ได้มีเยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์บางกลุ่มต่อต้านและรณรงค์กันอย่างเอาใจจริงเอาใจงโดยเฉพาะกลุ่มนักเขียนบนเว็บไซต์ แสดงให้เห็นว่าเยาวชนมีความใส่ใจต่อปัญหาเรื่องการใช้ภาษาของกลุ่มตนพอสมควร

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่าง กระบวนการต่อต้านภาษาสแลงหรือภาษาวิบัติ

(เด็ดๆ)ใช้ภาษาวิบัติเนี่ยมันเท่ให้ใช้มั๊ย แล้วที่รณรงค์เนี่ยมันตลกนักหรือ?

เราคุยMกับเพื่อนที่รร.เราคนหนึ่ง แล้วปรากฏว่ามันใช้ภาษาวิบัติ เราเลยส่งป้ายรณรงค์ต่อต้านไปให้มัน มันบอกว่าตลก เราก็ถามมันว่าทำไมมันก็บอกว่าอีกว่าตลก ทีนี้เราก็เลยถามมันว่าใช้แล้วเท่หรือ มันกลับบอกว่า"555 เท่ดี" แฮ้อ...ถ้าพ่อขุนรามยังอยู่คงจะร้องไห้เสียใจแน่ๆเลย(เราก็ถูกพ่อขุนคนหนึ่ง) มันอธิบายให้เราฟังว่า ใครๆเค้าก็ใช้กันอย่างนี้ทั้งนั้น

อนาจจิต...อนาคตประเทศไทย

Name : saga < My.iD > [IP : 203.113.44.10]

Email / Msn: sakuya_jun@hotmail.com

วันที่: 14 ตุลาคม 2549 / 16:25

ความคิดเห็นที่ 18

ไม่ต้องไปสนใจหรอกครับ เรื่องแบบนี้บังคับกันไม่ได้อยู่แล้ว เราทำได้แค่ช่วยๆกันรณรงค์แหละครับ ทำความดี...ไม่จำเป็นต้องให้ใครเห็นด้วยหรือรับรองหรอกครับ เราทำได้ด้วยตัวเราเองอยู่แล้ว จริงไหม

Name : Menvan < My.iD > [IP : 58.9.157.21]

Email / Msn: menwand13@hotmail.com

วันที่: 14 ตุลาคม 2549 / 20:57

ความคิดเห็นที่ 24

พวกเรานักเขียน(และที่ไม่ใช่นักเขียน)ในบอร์ดนักเขียนนี้ (เริ่มงง= =;) เรว่าก็รณรงค์กันมาเยอะแล้ว และก็ ได้ผลขึ้นมาบ้างเล็กน้อย แต่บอร์ดอื่นนะ เห็นใช้ภาษาวิบัติกันเกลื่อนกลาดเลย เห็นแล้วรู้สึกแย่อะ พวกเราลองไปรณรงค์ที่บอร์ดอื่นดูบ้างดีไหม

Name : Cheech-Chevy < My.iD > [IP : 124.121.123.150]

Email / Msn: cheec_uk_boy@hotmail.com

วันที่: 14 ตุลาคม 2549 / 23:07

- ดนตรี

ดนตรีซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นนั้นมีหลากหลายรูปแบบ คือดนตรีประเภทป๊อป ป๊อปร็อก ร็อก ฮิพฮอป คลาสสิก อินดี้ ดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือประเภทป๊อปและอินดี้ แต่ส่วนใหญ่ไม่เจาะจงแนวเพลงใดแนวเพลงหนึ่งเป็นลักษณะการผสมผสานมากกว่า ประเภทดนตรีที่ได้รับความนิยมมักมีความโดดเด่นและมีความเฉพาะตัวในเรื่องของการแสดงฝีมือในการร้อง เต้น โดยใช้หน้าตาและฝีมือเป็นจุดขาย รวมถึงแนวดนตรีและทำนองเพลงที่ฟังง่ายแม้จะเป็นภาษาต่างประเทศก็ตาม

สำหรับศิลปินมีทั้งเป็นศิลปินชายและศิลปินหญิงทั้งกลุ่มและเดี่ยว กลุ่มดนตรีที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่เป็นแบบสมัยนิยมซึ่งมีทั้งเพลงไทย เพลงไทยสากล เพลงเกาหลี“เค-ป๊อป (K-Pop)” และเพลงญี่ปุ่น“เจ-ป๊อป (J-Pop)” จากการสังเกตเบื้องต้นของผู้วิจัย ศิลปินจากประเทศเกาหลีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก กลุ่มศิลปินชาย เช่น กลุ่มศิลปินดงบังชงกิ (Tohoshinki) กลุ่มศิลปิน ซูเปอร์จูเนียร์ (Super Junior) กลุ่มศิลปินหญิง เช่น กลุ่มศิลปินเบบี้ว็อกซ์ (Baby V.O.X) รวมถึงศิลปินเดี่ยว เช่น เรน (ซอง จีฮุน) เป็นต้น สำหรับศิลปินญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยม เน้นพลังเสียงในการร้องเพลง เช่นกลุ่มศิลปินเกลย์(Glay) กลุ่มศิลปินคัตทูน (Kattun) ศิลปินไทยที่ได้รับความนิยม เช่น กอล์ฟ ไมค์ แดน บีม โปเตโต้ เอ็นโดมฟิน โฟร์มด เป็นต้น

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์ยังพบว่าความชื่นชอบในสไตล์เพลงดังกล่าวสอดคล้องกับวัฒนธรรมนิยมด้านอื่นๆของเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมด้วย เช่นการแต่งกาย การบริโภค ตัวอย่าง คนที่ฟังแนวดนตรีอินดี้การแต่งกายจะเป็นแบบเด็กแนว คนที่ฟังสไตล์เพลงเกาหลี นิยมการแต่งกายแบบเกาหลี การกินแบบเกาหลี คนที่ฟังแนวดนตรีญี่ปุ่นจะมีการรวมตัวทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นเช่น การกิน การท่องเที่ยว การแต่งกาย เป็นต้น

- รูปแบบการดำเนินชีวิต

รูปแบบการดำเนินชีวิต หรือไลฟ์สไตล์ของเยาวชน ในด้านการใช้เวลาว่างสะท้อนตัวตนของเยาวชนในลักษณะสังคมที่เกี่ยวกับการดื่มกิน การสังสรรค์ การท่องเที่ยว การอ่านหนังสือ การฟังเพลง การวาดรูป การประดิษฐ์สิ่งของและการเข้าไปผลิตเนื้อหา การใช้เว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตดังกล่าวสะท้อนให้เห็นค่านิยมในด้านการใช้ชีวิตดังนี้

- ค่านิยมแบบสุขนิยม

ค่านิยมแบบสุขนิยมคือ การมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เน้นด้านความบันเทิงและการใช้ชีวิตเพื่อความสุขเป็นสำคัญ เยาวชนยังเป็นวัยที่ไม่ค่อยมีความรับผิดชอบมากนัก ฉะนั้นการแสดงออกในด้านรูปแบบการดำเนินชีวิตจึงเป็นไปในทิศทางที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ เช่นการท่องเที่ยว การดูภาพยนตร์ ฟังเพลง ดูคอนเสิร์ต

“วืากกกก! อีซันก็ไม่อยากจะsayอะไรให้มาก เพราะตอนนี้กำลังมีความสุขอย่างมากกกก ไปคอนฯ บอดี้มาอย่างมัน ใครตuhnุกละอะ ไปถึงอินคอนประมาณ5โมงเย็น ผู้คนมารอเต็มไปหมดเลยอะ คิดว่ามาเร็วแล้วนะ แต่มีคนมาต่อแถวก่อนอีซันเต็มเลย แต่ด้วยความหน้าด้านไรยงอายของพวกอีซัน แต่ที่อีซันมีมากที่สุด เดินเข้าไปแทรกอย่างเนียนสุดๆ 5555 ยกนิ้วให้ อีอิ แล้วก็ตามมาด้วยอีซัน และที่อีก2คนที่เดินเข้าไปแทรกอย่างไรยงอาย 555.....” (ตุตหมึก* , นามแฝง : ไตอารี วันที่ 22 ตุลาคม พ.ศ.2550 จากwww.dek-d.com)

- **ค่านิยมด้านความรับผิดชอบต่อสังคม**

รูปแบบการดำเนินชีวิตที่สะท้อนผ่านหน้าเว็บไซต์เด็กดี นอกจากจะเน้นความบันเทิงแล้ว แต่อีกด้านหนึ่งก็ยังสะท้อนถึงความตระหนักในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยเช่นกัน การแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมของเยาวชนเป็นลักษณะของการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เช่นกิจกรรมการช่วยเหลือสังคม ชุมชนและองค์กรต่างๆ ตัวอย่างกิจกรรมคือ การทำบุญที่สถานเลี้ยงเด็กกำพร้าและการทำงานบุญที่สถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด กิจกรรมการเข้าค่ายอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม กิจกรรมต่อต้านยาเสพติด เป็นต้น

“กลับมาแล้ว ไม่ได้เขียนได้ มา 2 วัน เพราะไปเข้าค่ายสิ่งแวดล้อมที่ประจวบมา ได้ประสบการณ์ที่ดีมากๆ รู้สึกดีที่ตัดสินใจไป เพราะตอนแรกตั้งใจจะไม่ไป เพราะคิดว่าคงน่าเบื่อแต่เพื่อนเขาก็ชวนเราไปจนได้มันบอกไม่มีเพื่อนไปอะ ไม่น่าเชื่อ พอไปแล้วรู้สึกดีมาก ๆ ดีกับเพื่อน ดีกับพวกพี่สตาฟ ดีกับกิจกรรม นอกจากรู้สึกดีแล้วยังรู้สึกว่าเราจะต้องทำตัวช่วยโลกของเราไม่ให้บอบช้ำไปมากกว่านี้แล้วละแต่ไม่รู้จะทำได้มากกว่าแค่ไหน.....” (###@@@###My>> <<Fay###@@@#, นามแฝง :ไดอารี่ วันที่ 11 เมษายน พ.ศ.2550 จาก www.dek-d.com)

- **ค่านิยมด้านการพัฒนาตนเอง**

การพัฒนาตนเองในที่นี้หมายถึง การพัฒนาบุคลิกภาพ การเข้าสังคม ความรู้ความสามารถ เพื่อพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในการทำงาน รวมทั้งการฝึกหัดทำงานด้านที่ตนสนใจ เช่น การส่งผลงานเข้าประกวด และที่เด่นชัดที่สุดคือการผลิตเนื้อหาและนำเสนอผ่านเว็บไซต์ เช่นนิยาย บทความ นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนได้เข้ามาใช้ ฝึกหัดความสามารถด้านการตกแต่ง การใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อตกแต่งบล็อกมายไอดีกันเป็นจำนวนมาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่าง กระทั่งสะท้อนค่านิยมการพัฒนาตนเอง

รับทำ เฮด²³ แบนเนอร์²⁴ ดิสเพลย์²⁵ !!!

พอดีเราเพิ่งฝึกทำ หากใครต้องการเฮด แบนเนอร์ ดิสเพลย์ สิ่งทำได้นะ เรามีตัวอย่างฝีมือเรามาให้ดูด้วย

เฮด



แบนเนอร์



ดิสเพลย์



สั่งได้ในบทความนี้ • [Photoshop Make • สั่งมา จัดไป] •

Name : J-PsmM. < My.iD > [IP : 203.113.32.9]

Email / Msn: ashcrs66@hotmail.com

วันที่: 4 พฤศจิกายน 2550 / 18:42

สรุปโดยภาพรวม รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชนที่สะท้อนผ่านเว็บไซต์เด็กดี โดยเฉพาะบนเว็บบอร์ดที่เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนที่สำคัญ เป็นเรื่องการบริโภค การพักผ่อนและการแสวงหาความบันเทิงบันเทิงในรูปแบบต่างๆ ซึ่งมุ่งเน้นความสวยงาม ความสุขทางกาย การใช้ชีวิตที่สนุกสนานตามกระแสนิยมของโลกปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกันยังสะท้อนค่านิยมและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แสดงถึงความรับผิดชอบ ต่อสังคม และการพัฒนาตนเองด้วย

²³ เฮด คือ เฮดไดอารีหรือเฮดไอดี หมายถึง พื้นที่ไว้สำหรับตกแต่งรูปภาพซึ่งอยู่บนบนของบล็อกมายไอดี

²⁴ แบนเนอร์ คือ ป้ายประจำบล็อกมายไอดี ที่มีรูปภาพโดยจะมีลิงค์เชื่อมไปยังเว็บไซต์ที่เราต้องการ

²⁵ ดิสเพลย์ คือ รูปภาพที่ใช้แทนตัวเราในกระดานสนทนา บล็อกมายไอดี หรือในการสนทนาผ่านโปรแกรมเอ็มเอสเอ็ม

ตอนที่ 5 ลักษณะพื้นที่สาธารณะบนกระดานสนทนา

การศึกษาพื้นที่สาธารณะบนกระดานสนทนา เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา(Content analysis) ซึ่งคุณภาพเพื่ออธิบายถึงลักษณะในพื้นที่สาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ และการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกจากการสุ่มตัวอย่างแบบกอนหิมะ²⁶ เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะ โดยการสำรวจตั้งแต่เดือนเมษายน 2549 - เมษายน 2550 ในประเด็น ดังต่อไปนี้

5.1 การเข้าถึง

5.2 การถกเถียง อภิปราย แลกเปลี่ยนประเด็นอันมีผลกระทบต่อคนในสังคม

5.3 เสรีภาพในการแสดงออก

5.4 การหาข้อสรุป

พื้นที่สาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในเว็บบอร์ดเด็กดีดอทคอม แสดงให้เห็นชัดเจนที่สุดในกระดานสนทนาหรือเว็บบอร์ด(Webboard) ซึ่งแบ่งเป็น 8 กระดานสนทนา ดังต่อไปนี้

- เว็บบอร์ดรวม เป็นบอร์ดที่รวมทุกกระทู้ที่ผู้ใช้เว็บไซต์โพสท์
- เว็บบอร์ดมีสาระ เป็นบอร์ดที่ไว้สำหรับพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวมีสาระเช่น การศึกษา ความรู้รอบตัว
- เว็บบอร์ดตามใจฉัน เป็นบอร์ดที่ไว้สำหรับพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวเพื่อความบันเทิง
- เว็บบอร์ดมีรูปเด็ด เป็นบอร์ดที่ไว้สำหรับพูดคุยเกี่ยวกับการแสดงรูปภาพต่างๆเช่นภาพคนหน้าตาดี ภาพดารานา ภาพสถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น
- เว็บบอร์ดนักเขียน เป็นบอร์ดที่ไว้สำหรับพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวเกี่ยวกับการเขียนนิยาย บทความ
- เว็บบอร์ดมายไอดี เป็นบอร์ดย่อยของบอร์ดมีรูปเด็ด ไว้สำหรับพูดคุยเกี่ยวกับของตกแต่งในมายไอดีหรือบล็อกที่เปิดให้บริการสำหรับสมาชิก
- คลังกระทู้ดี เป็นบอร์ดที่รวบรวมกระทู้ที่มีประโยชน์ ซึ่งคัดเลือกโดยทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์และผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์
- แจ้งปัญหาเว็บไซต์ เป็นบอร์ดสำหรับผู้ที่ต้องการแจ้งปัญหาการเข้าใช้เว็บไซต์

การแบ่งกระดานสนทนาข้างต้นเป็นการแบ่งตามลักษณะความสนใจของผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกลุ่มต่างตามที่ใช้เว็บไซต์ที่ต้องการ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษากระดานสนทนา 3 กระดานสนทนา คือ เว็บบอร์ดมีสาระ เว็บบอร์ดตามใจฉัน และเว็บบอร์ดนักเขียน เนื่องจากเป็นเว็บบอร์ดที่มีการแบ่งประเภทตามความสนใจชัดเจน มีการแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่เป็นประเด็นทางสังคมและมีผู้ใช้จำนวนมาก

²⁶ กลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเป็นกลุ่มตัวอย่างเดียวกับในส่วนที่ศึกษาเรื่อง พัฒนาการของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ส่วนที่ 4 การมีส่วนร่วมบนเว็บไซต์ และความพึงพอใจต่อเนื้อหาและบริการของผู้ใช้เว็บไซต์ หน้า 100

5.1 การเข้าถึงกระดานสนทนา

ในการเข้าถึงการใช้กระดานสนทนานั้นสามารถกระทำได้โดยไม่ต้องสมัครเป็นสมาชิก เพียงเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าไปแสดงความคิดเห็นได้ ซึ่งผู้ใช้เว็บไซต์ในเว็บไซด์เด็กดีดอทคอม ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชน ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ในประเด็นการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ดังนี้

5.1.1 ปัจจัยเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ

- *การเข้าถึงคอมพิวเตอร์* คือการมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ทำการสัมภาษณ์มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้าน 20 คน มีคอมพิวเตอร์พกพา(note book) 5 คน ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว 1 คน และมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้านและคอมพิวเตอร์พกพา 4 คน

- *สถานที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต* แบ่งเป็นที่บ้าน โรงเรียน และร้านบริการอินเทอร์เน็ต พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่บ้าน มีปัญหาการเข้าถึงคือโหลดข้อมูลช้าในกรณีไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และมีหนึ่งคนที่ทางบ้านจำกัดเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตให้เพียง 2 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนที่โรงเรียนพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตไม่มาก เนื่องจากถูกจำกัดในเรื่องของเวลาและปัญหาการโหลดข้อมูล มีเพียงส่วนน้อยที่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ต คือ 3 คน พบว่าไม่มีปัญหาในการเข้าใช้

- *ความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต* ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในการเชื่อมต่อ มี 19 คน ไม่ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในการเชื่อมต่อ มี 11 คน คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วต่ำพบปัญหาคือมีการโหลดข้อมูลช้าเมื่อเข้าใช้เว็บไซด์เด็กดีดอทคอม

5.1.2 ปัจจัยด้านนโยบาย

- *นโยบายของสถานศึกษา* ในที่นี้หมายถึง นโยบายในการเปิดโอกาสให้เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในสถานศึกษา จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาและระดับมหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาพบว่ามีปัญหาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต คือ โรงเรียนบางโรงเรียนอนุญาตให้เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในชั่วโมงสอนคอมพิวเตอร์ และช่วงเลิกเรียนโดยกำหนดระยะเวลาไว้คนละ 1 ชั่วโมง ในชั่วโมงเรียนคอมพิวเตอร์ พบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่จะไม่ให้เข้าใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนช่วงเวลาเลิกเรียนผู้ใช้เว็บไซต์สามารถเข้าใช้อินเทอร์เน็ตและเข้าใช้เว็บไซด์เด็กดีได้ โดยไม่มีการบล็อกแต่อย่างใด มีเพียง 1 โรงเรียนที่บล็อกเว็บไซด์เด็กดีไม่ให้นักเรียนเข้าใช้เนื่องจากทางโรงเรียนมีปัญหาเรื่องความเร็วในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เรียนระดับชั้นมหาวิทยาลัยไม่มีปัญหาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ต

5.2 การถกเถียง อภิปราย แลกเปลี่ยนประเด็นอันมีผลกระทบต่อคนในสังคม

กระทู้ที่นำเสนอในกระดานสนทนาที่มีการถกเถียง อภิปราย และแลกเปลี่ยนประเด็นกันหลายหัวข้อตามความสนใจ ในแต่ละกระดานสนทนาผู้วิจัยพบว่าผู้เข้าไปแสดงความคิดเห็นในหัวเรื่องต่างๆ แบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือเรื่องในสังคม เรื่องเฉพาะกลุ่มและเรื่องส่วนตัว

5.2.1 เรื่องในสังคม

เรื่องในสังคม คือประเด็นหรือเหตุการณ์ที่เป็นข่าวและเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในสังคม เรื่องที่เยาวชนเข้ามากำพุดคุยกันบนพื้นที่สาธารณะแห่งนี้ สามารถแบ่งเป็นเรื่อง การเมือง กีฬา สังคม ศิลปวัฒนธรรม และการศึกษา

(ก) การแสดงความคิดเห็นในเรื่องการเมือง

การแสดงความคิดเห็นในเรื่องการเมืองในช่วงที่ผู้วิจัยทำการศึกษา เยาวชนให้ความสนใจในประเด็นวิกฤตการณ์การเมือง ที่มีหลายฝ่ายพยายามกดดันให้ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรี หมุดอำนาจทางการเมือง จากสถานการณ์ทางการเมืองในช่วงดังกล่าว เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการตั้งกระทู้ ตอบกระทู้ ในลักษณะของการรายงานสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การสอบถามความคิดเห็น รวมถึงการระบายอารมณ์ โดยเฉพาะประเด็นการเคลื่อนไหวของกลุ่มสนธิ ลิ้มทองกุล การเคลื่อนไหวของอดีตนายกรัฐมนตรีพ.ต.ท. ทักษิณ ชินวัตร และการก่อรัฐประหารโดยคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (คปค.) เมื่อวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2549

กระทู้ในกระดานสนทนาที่มีการรายงานข่าวสารและความเคลื่อนไหวทางการเมือง การวิเคราะห์วิจารณ์เหตุการณ์ทางการเมือง แสดงให้เห็นว่า เยาวชนให้ความสนใจข่าวสารเหตุการณ์บ้านเมือง และมีการแลกเปลี่ยนอยู่ในบริบทสังคมอินเทอร์เน็ต แต่ประเด็นที่อภิปรายก็อ้างถึงและเกี่ยวข้องกับบริบทสังคมที่มีอยู่จริง ดังจะเห็นได้จากหัวข้อกระทู้ในตารางที่ 4.8

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

uf536567	คิดงัยกับการ ก่อมีอบ แบบดาวกระจายของสนธิ [1.1 ความรู้รอบตัว] - พารากอน ซีนีเพล็ก - < My.iD > [อัปเดต 9 เม.ย. 49 / 02:19] , [ชม 64, โฟส 135]
uf645959	=====ทักษิณควรจะเว้นวรรคทางการเมืองหรือไม่===== [1.1 ความรู้รอบตัว] - CB101 [อัปเดต 6 เม.ย. 49 / 16:27] , [ชม 138, โฟส 55]
uf662497	ทหารปฏิบัติประเทศแล้ว [1.1 ความรู้รอบตัว] - 1122 [อัปเดต 19 ก.ย. 49 / 17:09] , [ชม 17071, โฟส 741]
uf662469	ทักษิณประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินแล้วจะบ้าตาย [1.1 ความรู้รอบตัว] - เด็กดี [อัปเดต 19 ก.ย. 49 / 22:43] , [ชม 8801, โฟส 290]
fr662513	ศูนย์รวบรวมข้อมูล ปฏิวัติมาแลกเปลี่ยนกัน [2.1 ไลฟ์สไตล์] - ... [อัปเดต 22 ก.ย. 49 / 23:07] , [ชม 4673, โฟส 206]
uf663369	คุณเห็นด้วยกับการปฏิวัติครั้งนี้ไหม [1.1 ความรู้รอบตัว] - kangharu - < My.iD > [อัปเดต 20 ก.ย. 49 / 23:59] , [ชม 123, โฟส 31]
wr662623	โรงเรียนปิดทั่วประเทศ! [4.1 สัพเพเหระ] - กระต่ายโลหิต - < My.iD > [อัปเดต 23 ก.ย. 49 / 20:42] , [ชม 600, โฟส 77]
fr663031	>>!!!! หมั่นไล่อีพวก "ปฏิรูปทำไม กุจะสอบ" เข้ามาร่านหน่อยเหอะ !!!!<< [2.1 ไลฟ์สไตล์] - ผ่านมาแระก็ผ่านไป [อัปเดต 22 ก.ย. 49 / 13:16] , [ชม 272, โฟส 55]
fr800053	เพื่อน ๆ คิดงัยกับทักษิณ เพราะ 85 % ของคนไทย ยังรัก ทักษิณอยู่ [2.1 ไลฟ์ สไตล์] - PANIC!!!! AT THE MY HOUSE - < My.iD > [อัปเดต 10 มี.ค. 50 / 19:01] , [ชม 129, โฟส 43]

ตารางที่ 4.6 แสดงหัวข้อกระทู้การเมืองโดยเรียงลำดับเหตุการณ์ที่คัดมาจากข้อความที่มีผู้ตอบมาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างที่ 1 กระบวนการแสดงความคิดเห็นในเรื่องการเมือง

ทักษิณควรจะเว้นวรรคทางการเมืองหรือไม่

หลังจากการเลือกตั้ง 15 ตุลาคมนี้ คุณคิดว่าทักษิณควรจะเว้นวรรคทางการเมืองหรือไม่

คุณอยากให้เป็นอย่างไ?

ลองมาแสดงความคิดเห็นกันเถอะ

Name : CB101 [IP : 124.121.193.137]

Email / Msn: ping_zafwan.com

วันที่: 25 สิงหาคม 2549 / 00:38

ความคิดเห็นที่ 10

ไม่ควร ถึงเค้าจะไม่มีดีก็ไม่ใช่ว่าจะไม่มีส่วนดี การบริหารและการตัดสินใจของเค้าเฉียบคมดี ชอบ แต่เรื่องคดโกงเราไม่ชอบ แต่เค้าก็ให้อะไรกับบ้านเมืองเราเยอะ ถึงจะโกงไปเยอะก็ตาม

Name : กิฟท์ [IP : 125.24.128.37]

Email / Msn: -----

วันที่: 25 สิงหาคม 2549 / 01:13

ความคิดเห็นที่ 17

ก็ควรเว้นวรรคนะ เพราะว่าเป็นต่อไปก็ไม่ได้ทำให้บ้านเมืองดีขึ้นเลย มีแต่คนดีจะตายลงไปทุกวัน ๆ ความสงบในภาคใต้ก็แก้ไม่ได้ น้ำมันแพงก็แก้ไม่ได้ วัตดนก็แก้ไม่ได้ อีกอย่างที่อยากจะพูดมาก

โครงการ 30 บาทรักษาทุกโรคนะ ของบอก ช่วยแตกมาก ๆ ๆ ๆ

เป็นที่โรค ก็โรค ก็ให้แต่ยาพารา ปวดท้องก็พารา เวียนหัวก็พารา กระจุกไร้วาก็พารา กระจะเพาก็ให้พารา ไม่รู้ว่าเป็นการรักษาคนสูตรไหนหรือ ท่านายกฯ อย่างนี้เขาเรียกว่า

----- 30 บาท ตายอนาถทุกโรค -----

ใครไม่เชื่อ พิสูจน์ได้ที่ โรงพยาบาลของรัฐบาลทุกแห่งในประเทศไทย ช่วยแตก แยก ๆ ๆ

เพราะฉะนั้น --- เว้นวรรคไปเถอะท่านายกฯ --- เว้นไปตลอดชีวิตเลย ก็จะได้มาก

Name : เพื่อนโซดา [IP : 202.28.21.4]

Email / Msn: -----

วันที่: 25 สิงหาคม 2549 / 01:19

การมีส่วนร่วมในประเด็นการเมืองพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่เป็นผู้อ่านมากกว่าเป็นผู้แสดงความคิดเห็น จำนวนการแสดงความคิดเห็นมีไม่มากนัก สำหรับการแสดงความคิดเห็นมีลักษณะของการแสดงอารมณ์มากกว่าการใช้เหตุผล และการแสดงความคิดเห็นก็ไม่ได้นำไปสู่ข้อสรุปหรือการรณรงค์ให้เกิดความเคลื่อนไหวใดๆ ไม่ว่าจะเป็นในบริบทอินเทอร์เน็ต หรือบริบทในโลกแห่งความเป็นจริง

เป็นที่น่าสนใจว่าในการแสดงความคิดเห็นต่างๆ เยาวชนจะมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นตรงเท่าที่ความคิดเห็นนั้นอยู่ในกรอบและเกณฑ์ที่เหมาะสมเท่านั้น หากมีกระทู้ที่มีลักษณะถึงการโจมตีและให้ภัยอย่างชัดเจนกระทู้นั้นก็จะโดนลบไปจากกระดานสนทนาทันที

นอกจากนี้การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมืองในช่วงวิกฤตการณ์ทางการเมืองได้มีการตักเตือนกันเองระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์โดยอ้างถึงคำสั่งหรือมาตรการของภาครัฐ เพื่อป้องกันเว็บไซต์ไม่ให้โดนปิดการใช้งานจึงนับเป็นการเซ็นเซอร์ตัวเองโดยปริยาย ดังนี้

ตัวอย่างที่ 2 กระทู้การแสดงคำเตือนในเรื่องการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมือง

[คำเตือน] เพื่อความปลอดภัยแก่เวปเด็กดี โปรดอย่าเพิ่งตั้งกระทู้วิจารณ์การเมืองใดๆทั้งสิ้น
เนื่องจากขณะนี้ประเทศอยู่ภายใต้กฎอัยการศึก และได้มีคำสั่งจากคณะปฏิรูปฯ ให้กระทรวง ICT ควบคุมเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตออกมาแล้ว ดังนั้นขอให้เพื่อนๆงดการเขียนกระทู้เกี่ยวกับการเมือง โดยเฉพาะกระทู้วิจารณ์โดยเด็ดขาด เพราะหากเพื่อนๆเขียนกระทู้แบบนั้นแล้ว เวปเด็กดีอาจมีสิทธิ์โดนBlockเอาได้
เพื่อให้เด็กดีทุกคนยังคงมีที่พักอาศัย โปรดให้ความร่วมมือด้วย จึงเรียนมาเพื่อทราบ
(ฝากกระจายบอกทุกคนด้วยนะ)

Name : KennyHass < My.iD > [IP : 203.146.82.110]

Email / Msn: kennyhass2000@yahoo.com

วันที่: 22 กันยายน 2549 / 13:42

แต่ถึงแม้จะมีการตักเตือนกันเองก็ยังคงพบว่าในช่วงเวลานั้นยังมีการพูดคุยวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุการณ์ทางการเมืองกันอยู่ ไม่ได้มีการปิดกั้นแสดงความคิดเห็นแต่อย่างใด โดยมีบทบาทของเว็บมาสเตอร์และผู้เข้าชมเป็นผู้ควบคุมและร่วมกันดูแลเนื้อหาให้อยู่ในความเหมาะสมในระดับที่สามารถเผยแพร่ได้

(ข) การแสดงความคิดเห็นในเรื่องสังคม

การแสดงความคิดเห็นเรื่องในสังคม เป็นการสนทนา ให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เรื่องในสังคมที่เยาวชนให้ความสนใจทั้งเรื่องราวที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชนและเรื่องราวทั่วไปที่ผู้คนให้ความสนใจในขณะนั้น แต่ส่วนใหญ่ระดับการมีส่วนร่วมในกระทู้จะพบมากในประเด็นเนื้อหาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชน นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่เป็นเว็บมาสเตอร์นั้น มีบทบาทในการตั้งกระทู้ในลักษณะการขอให้มีการแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมที่เป็นที่สนใจขณะนั้นด้วย

uf741415	ข่าวระเบิดใน กทม ทราบกันหรือยังคับ [1.1 ความรู้รอบตัว] - CryingL - < My.iD > [อัปเดต 1 ม.ค. 50 / 18:58] , [ชม 13592, โพล 532]
uf620933	ความบริสุทธิ์ ... สังคมเสื่อมโทรม กับมุมมองที่เปลี่ยนไป ... [1.1 ความรู้รอบตัว] - [SkaphalZ] Skylight ... - < My.iD > [อัปเดต 9 มี.ค. 50 / 21:09] , [ชม 10569, โพล 388]
fr820297	พฤติกรรม"เอืบแบ้ว"ของวัยรุ่นไทย ตัวงเป็นริปล่าว มาดูกัน [2.1 โลกไฟล์ไต้ล] - doanden - < My.iD > [อัปเดต 8 เม.ย. 50 / 14:45] , [ชม 26704, โพล 351]
uf694015	[[ภาษาไทยวิบัติ]] .. ภาษาฮิตที่เกิดมาจากโซเชียล * [1.1 ความรู้รอบตัว] - credit : UTGANG [อัปเดต 21 ม.ค. 50 / 12:48] , [ชม 9728, โพล 292]
uf667769	ถามความเห็น : คิดไงกับโฆษณาเหล่านี้ในปัจจุบัน [1.1 ความรู้รอบตัว] - Webmaster ปอนปอน สะงั้น - < My.iD > [อัปเดต 4 ต.ค. 49 / 19:12] , [ชม 3804, โพล 124]
uf704625	นร.จะพากันท้อง....เพราะนโยบายห้ามไล่ออก [1.1 ความรู้รอบตัว] - ดิ ย ร์ - < My.iD > [อัปเดต 4 ก.พ. 50 / 08:47] , [ชม 12574, โพล 244]
uf791999	ตะลึง! นักศึกษานุ่งสั้น นัวเนียต่างชาติ ในวัดโพธิ์ [1.1 ความรู้รอบตัว] - , , ห ยิง * , , - < My.iD > [อัปเดต 5 มี.ค. 50 / 00:30] , [ชม 17348, โพล 214]
uf676090	คิดยังไงกับที่บริษัทต่างชาติที่จะนำเข้ามาหรือแต่งรสมายในเมืองไทย? [1.1 ความรู้รอบตัว] - dek_คนนึง - < My.iD > [อัปเดต 20 ธ.ค. 49 / 19:40] , [ชม 4508, โพล 185]
uf732076	แพชั่น "รัดตัว-สั้นเต๋อ" ชุดนักศึกษา หวีไม่หยุดจุดไม่อยู่? [1.1 ความรู้รอบตัว] - Yolpevol - < My.iD > [อัปเดต 7 มี.ค. 50 / 03:19] , [ชม 9881, โพล 131]

ตารางที่ 4.7 แสดงหัวข้อกระทู้ทางสังคม โดยเรียงลำดับจากจำนวนข้อความที่ตอบมากที่สุด 10 อันดับแรก

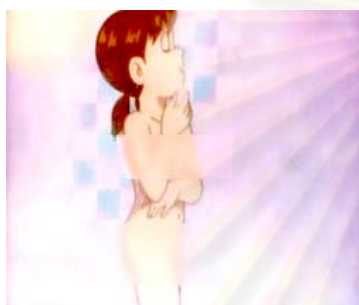
การแสดงความคิดเห็นในประเด็นทางสังคมเป็นไปในลักษณะของการอภิปรายมากกว่าการร่วมมือหรือแรงค์ให้เกิดความเคลื่อนไหว ถึงแม้ในบางเรื่องจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับเยาวชนก็ตาม

(ค) การแสดงความคิดเห็นในเรื่องศิลปวัฒนธรรม

การแสดงความคิดเห็นในเรื่องศิลปวัฒนธรรม ส่วนใหญ่เป็นการสนทนา ให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ เกี่ยวกับ ดารา ละคร ภาพยนตร์ ดนตรี โดยเฉพาะเรื่องราวของคนในวงการบันเทิง แต่ก็มีบางเรื่องที่เป็นประเด็นมีสาระด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างที่ 3 กระบวนการแสดงความคิดเห็นในเรื่องศิลปวัฒนธรรม

(รกบอर्ड) บ้ากันใหญ่แล้ว!! กระทรวงวัฒนธรรมเซ็นเซอร์ฉากอาบน้ำของชิซูกะ (โดราเอมอน)



สาวกโดเรมอนเซ็ง! ก.วัฒนธรรม เซ็นเซอร์ฉากอาบน้ำชิซูกะ

กลายเป็นข่าวดังไปที่วงการเว็บบอร์ดเมืองไทย เมื่อจู่ ๆ ก็มีข่าวออกมาว่า กระทรวงวัฒนธรรมสั่งลงดาบเซ็นเซอร์การ์ตูนยอดฮิตอย่างโดราเอมอน ในฉากที่ "ชิซูกะ" นางเอกการ์ตูนชื่อดังของเรื่องกำลังอาบน้ำอยู่

ที่มาของข่าวนี้ เกิดขึ้นเมื่อมีผู้ไปพบบทความหนึ่งใน หนังสือพิมพ์ Movie Guide ฉบับที่ 44 ประจำเดือน มีนาคม พ.ศ.2550 ลงเนื้อหาว่า "กระทรวงวัฒนธรรมสุดเซ็ง สั่งเซ็นเซอร์ภาพเปลือย ชิซูกะ" จากนั้นได้นำมาโพสต์ต่อบนเว็บบอร์ดต่าง ๆ

สำหรับภาพที่โดนเซ็นเซอร์ดังกล่าว เป็นฉากหนึ่งในการ์ตูน โดราเอมอน เดอะมูฟวี่ ตอน โนบิตะ บุกอาณาจักรเมฆ นำเข้ามาจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD และ DVD โดย บริษัท โรส มีเดีย แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ทั้งนี้ทางทีมงานกระปุกดอทคอม ได้สอบถามไปยังเจ้าหน้าที่บริษัทดังกล่าวถึงที่มาของเรื่องนี้ ซึ่งก็ได้รับคำตอบว่า มีการเซ็นเซอร์ภาพในฉากดังกล่าวจริง

อย่างไรก็ตาม ข่าวนี้ทำให้มีประเด็นคำถาม และข้อสงสัยตามมาว่า กองเซ็นเซอร์ของกระทรวงวัฒนธรรม ใช้มาตรฐานใดมาเป็นเกณฑ์วัดความเหมาะสมดังกล่าว เพราะด้วยลักษณะตัวการ์ตูนของชิซูกะ นางเอกของเรื่อง ที่มีภาพความเป็นเด็ก ไม่มีภาพหรือเรื่องราวทำนองชู้สาว ส่วนภาพดังกล่าวก็เป็นฉากอาบน้ำปกติ ปรากฏในฉากไม่กี่วินาทีไม่ได้มีการช่วยแต่อย่างใด

((เราคิดว่า...บางครั้งการเซ็นเซอร์มากเกินไปมันเป็นการช่วยยู่ให้เด็กอยากรู้อยากเห็นมากขึ้นอะ เซ็ง...เอาแต่พอดีๆ เอะ... ก.วัฒนธรรม))

Name : Swordman แห่ง Iris < My.iD > [IP : 124.120.84.87]

Email / Msn: Swordman_Iris@hctmail.com

(ง) การแสดงความคิดเห็นในเรื่องการศึกษา

การแสดงความคิดเห็นในเรื่องการศึกษาพบว่าเยาวชนให้ความสนใจในประเด็นการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบใหม่หรือระบบแอดมิชชันเป็นอย่างมาก ซึ่งที่มาของปัญหาดังกล่าวสามารถสรุปได้โดยสังเขป ดังนี้

ปี พ.ศ. 2549 เป็นปีแรกที่มีการเปลี่ยนแปลงระบบการสอบเข้ามหาวิทยาลัยจากระบบเอ็นทรานซ์(Entrance Examination) เป็นระบบการรับเข้าหรือแอดมิชชัน(Admission) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงได้ส่งผลกระทบต่อเยาวชนที่กำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัย เนื่องจากกระบวนการจัดการและเกณฑ์ในการรับบุคคลเข้าศึกษาต่อในระบบเอ็นทรานซ์และระบบแอดมิชชันมีความแตกต่างกัน คือ

1) การบริหารจัดการการรับนิสิตนักศึกษา

1.1) การรับนิสิตนักศึกษาของผู้สมัครระบบแอดมิชชันจะต้องสมัครผ่านระบบ

อินเทอร์เน็ตทั้งหมด (www.cuas.or.th) พร้อมชำระเงินค่าสมัครผ่านระบบธนาคารตามที่กำหนด ยกเว้นกรณีผู้สมัครในบางพื้นที่ที่ไม่พร้อมใช้ระบบอินเทอร์เน็ต ให้สถาบันอุดมศึกษาที่เป็นศูนย์รับสมัครเอ็นทรานซ์เดิมซึ่งอยู่ในพื้นที่อำนวยความสะดวกในการสมัครให้

1.2) ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ในระเบียบการรับสมัครจะเผยแพร่ในระบบ

อินเทอร์เน็ต แต่จะพิมพ์จำหน่ายส่วนหนึ่งสำหรับผู้สมัครที่ต้องการศึกษาข้อมูลจากเล่มระเบียบการโดยตรง

2) องค์ประกอบการรับบุคคลเข้าศึกษาต่อ มีความแตกต่างกันดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 4.8 เปรียบเทียบองค์ประกอบการรับบุคคลเข้าศึกษาในระบบเอ็นทรานซ์และระบบแอดมิชชัน

ประเด็น	Admission		Entrance	
	องค์ประกอบ	ค่าน้ำหนัก	องค์ประกอบ	ค่าน้ำหนัก
องค์ประกอบในการคัดเลือกเข้ามหาวิทยาลัย	1. คะแนน GPAX ²⁷ 2. คะแนน GPA ²⁹ 3. คะแนน O-NET ³⁰ 4. คะแนน A-NET ³¹	10% 20% 35-70% 0--35%	1. คะแนน GPA+PR ²⁸ (เกรดเฉลี่ย+ปลาย) 2. ผลสอบวิชาหลักและวิชาเฉพาะ	10% 90%
จำนวนครั้งที่สามารถสอบได้	<ul style="list-style-type: none"> - O-NET สอบได้เพียง 1 ครั้ง - A-NET สามารถสอบได้มากกว่า 1 ครั้ง โดยใช้คะแนนการสอบครั้งที่ดีที่สุดยื่นสมัครเข้าเรียนต่อในสถาบันอุดมศึกษา การสอบแต่ละครั้งจะมีอายุการใช้ 3 ปี 		<ul style="list-style-type: none"> - สามารถสอบได้ปีละ 2 ครั้ง โดยเลือกใช้คะแนนการสอบครั้งที่ดีที่สุดยื่นสมัครเข้าเรียนต่อในสถาบันอุดมศึกษา - ถ้าสอบไม่ผ่านสามารถสอบใหม่ได้ในภายหลัง 	

²⁷ GPAX คือ ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

²⁸ ค่าตำแหน่งของเปอร์เซ็นต์ (Percentile Rank) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงตำแหน่งของผลการเรียนเฉลี่ยของผู้เรียนแต่ละคนว่าอยู่เหนือค่าผลการเรียนเฉลี่ยของคนอื่นๆ ในโรงเรียนเดียวกัน คิดเป็นร้อยละเท่าไร

²⁹ GPA คือ ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลายตามกลุ่มสาระการเรียนรู้

³⁰ O-NET (Ordinary National Education Test) ผลสอบการทางศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐานมีการจัดสอบ 5 วิชา คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ โดยทุกสายการเรียนใช้ข้อสอบชุดเดียวกัน

³¹ A-NET (Advanced National Education Test) คือ ผลการสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นสูง และ/หรือวิชาเฉพาะไม่เกิน 3 วิชา การสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดความรู้ ความคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยเน้นทักษะความคิดมากกว่า O-NET ซึ่งมีการสอบเฉพาะบางคณะ

ซึ่งความแตกต่างของทั้งสองระบบและการนำระบบแอดมิชชันมาใช้โดยขาดความพร้อมก่อให้เกิดปัญหาดังนี้

(1) **ปัญหาด้านเทคนิค** ในกระบวนการบริหารจัดการเข้ารับบุคคลศึกษาต่อระดับอุดมศึกษามีการบริหารจัดการที่อิงกับระบบอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่การรับสมัคร การประกาศห้องสอบ การเข้าห้องสอบ และการประกาศผลสอบ ซึ่งกระบวนการที่อิงกับระบบอินเทอร์เน็ตที่ไม่พร้อมใช้งาน ระบบคอมพิวเตอร์ไม่มีความแม่นยำ ส่งผลต่อการจัดทำระเบียบการทดสอบ และการประกาศผลสอบ ทำให้มีการเลื่อนประกาศผลสอบไปถึง 3 ครั้ง รวมถึงการคำนวณคะแนนที่ผิดพลาด ทำให้นักเรียนบางคนไม่มีคะแนน นักเรียนบางคนคะแนนสูงกว่าปกติ เช่น คะแนนเต็ม 100 ได้คะแนน 500 กว่าคะแนน หรือ 700 กว่าคะแนน ต่อมามีปัญหาระบบเว็บไซต์ล่ม

(2) **ปัญหาด้านองค์ประกอบการคัดเลือก** การใช้ค่านำหนักของผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ไม่มีมาตรฐานเดียวกัน เนื่องจากโรงเรียนแต่ละโรงเรียนมีมาตรฐานที่ต่างกันในการให้ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม และการกำหนดให้สอบแบบทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน หรือโอเน็ตเพียงครั้งเดียว ทำให้เยาวชนขาดโอกาสในการใช้ผลคะแนนที่ดีที่สุดในการสมัครเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้การนำผลการเรียนเฉลี่ยสะสมมาใช้เป็นองค์ประกอบในการคัดเลือกทำให้เด็กซี้ด³² ต้องเรียกร้องการปรับเกรดจาก 4 เกรดเป็น 8 เกรด เพื่อให้เกิดความยุติธรรมเหมือนนักเรียนที่จบการศึกษาในปี ดังกล่าว

ลักษณะของกระทุ้งบนกระดานสนทนาจึงมีตั้งแต่การรายงานสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การวิเคราะห์วิจารณ์ถึงระบบการศึกษาไทย การสอบถามความคิดเห็น ระดมกำลังสร้างความเคลื่อนไหว การเสนอแนะแนวทางแก้ไขหรือการหาข้อสรุปเพื่อไปนำเสนอต่อผู้มีอำนาจในสังคม รวมถึงการระบายอารมณ์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

³² เด็กซี้ด หมายถึง นักศึกษาที่เรียนในมหาวิทยาลัยแล้วออกมาสอบใหม่เพื่อเรียนชั้นปีที่ 1 อีกครั้งในคณะใหม่หรือคณะเดิม ซึ่งรากศัพท์ มาจากคำว่า Fossil ซากสัตว์และพืชที่กลายเป็นหิน หมายถึง แก่ โบราณ

uf544230	+*~*+ผอ.สทศ. ยืนยันคะแนน O-NET A-NET ก่อนเที่ยงพรุ่งนี้ +*~*+ ลองอ่านดูนะ สำหรับคนที่รอคะแนนเหมือนช้างน [1.1 ความรู้รอบตัว] - ili>>...ผู้เลขโคม...<<ili - < My.iD > [อัปเดต 2 เม.ย. 49 / 00:45] , [ชม 5179, โฟส 343]
uf546579	!!!!!!!- - -รวมผลคนอยากประท้วง"ระบบแอดมิชชันแย้"- - -!!!!!!! [1.1 ความรู้รอบตัว] - ยัยแขกน้อย [อัปเดต 2 เม.ย. 49 / 01:28] , [ชม 4339, โฟส 289]
uf546774	สทศ ออกไป!!! ร่วมกำหนดประเด็นที่จะนำไปประท้วงในวันที่5 เมษายนคับ [1.1 ความรู้รอบตัว] - c"c_tam [อัปเดต 3 เม.ย. 49 / 12:14] , [ชม 3876, โฟส 288]
uf547158	!!!!!!! บทสรุปประท้วงวันที่5 ใครจะไปเข้ามาอ่านด่วน!!!!!!! [1.1 ความรู้รอบตัว] - cc_tam [อัปเดต 5 เม.ย. 49 / 14:10] , [ชม 638, โฟส 62]
uf574288	แฉ สทศ [1.1 ความรู้รอบตัว] - ผู้ที่รู้มา [อัปเดต 6 พ.ค. 49 / 14:44] , [ชม 2942, โฟส 59]
uf578880	แงๆคัยสมัครแอดมิคไม่ได้มั่งอ่า???...แย้ๆระบบแย้ๆมัด [1.1 ความรู้รอบตัว] - >>E_[M]~M+Y<< - < My.iD > [อัปเดต 9 พ.ค. 49 / 14:52] , [ชม 272, โฟส 51]
uf578829	ชีพเวอร์แตก! เวบสกอ.เดียย ส่งผลขยายเวลาแอดมิชชัน 10 พ.ค. >>>> [1.1 ความรู้รอบตัว] - Philosopher_BG - < My.iD > [อัปเดต 10 พ.ค. 49 / 00:08] , [ชม 1791, โฟส 58]
uf559484	รวม พ ล เด็ ก ชี ว * [1.1 ความรู้รอบตัว] - aritsumemoon - < My.iD > [อัปเดต 13 มี.ค. 50 / 22:16] , [ชม 8202, โฟส 299]
uf557570	ใครเห็นด้วยที่ต้องมีการใช้Gpa30เปอร์เซ็นต์ถ้ายกเลิกเราจะประท้วง [1.1 ความรู้รอบตัว] - ประท้วง [อัปเดต 19 เม.ย. 49 / 02:18] , [ชม 261, โฟส 30]
uf544969	ดำเวปสฤลค์ผลสอบ [1.1 ความรู้รอบตัว] - กิม [อัปเดต 2 เม.ย. 49 / 01:50] , [ชม 293, โฟส 60]

ตารางที่ 4.9 แสดงหัวข้อกระทู้การศึกษาโดยเรียงลำดับเหตุการณ์และจำนวนข้อความที่ตอบมากที่สุด 10 อันดับแรก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างที่ 4 กระตุ้นการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการสอบระบบแอดมิชชัน

กระตุ้นระบายนามณ์ : คำเวปสฤลเช็ดผลสอบ

ห่าา เอีย แม่งตู่จะบ้า มันเป็นโรคเลื่อนรึงวะ ถึงได้เลื่อนเอาเลื่อนเอา ประสาทกรูจะแตกแล้วเนี่ยะ คะแนนที่ออกมาก็ผิด แล้วคราวหน้าตู่จะรู้ใหม่ว่ามัน เป็นคะแนนของกรูจริง ๆ

Name : กรรมของตู่ [IP : 112.70.843.66]

Email / Msn: -----

วันที่: 2 เมษายน 2549 / 10:35

กระตุ้นแสดงความเคลื่อนไหว : !!!!!!!- -รวมผลคนอยากประท้วง"ระบบแอดมิชชันแย้"- - -!!!!!!

เราต้องเรียกร้องความเป็นธรรม เราไม่ยอม เราไม่ยอม ไปด้วยแล้วจะเจอกันที่ไหน หน้า สกอ.เลยไหมหรือว่านัดรวมตัวกันก่อน แล้วใครจะเป็นแกนนำแจ้งด้วยนะ เราไปชัวร์ เพื่อนๆก็มาร่วมแสดงพลังกันเยอะๆนะ อย่าให้พวกผู้ใหญ่มาเอาเปรียบเรา

Name : bebe [IP : 220.351.79.121]

Email / Msn: hanoirastric@hotmail.com

วันที่: 3 เมษายน 2549 / 13:47

กระตุ้น ร่วมกำหนดประเด็น : สทศ ออกไป!!! ร่วมกำหนดประเด็นที่จะนำไปประท้วงในวันที่5 เมษายนคับ

อย่างที่เราบกันนะคับ การประท้วงจะต้องมีข้อเรียกร้องไม่ใช่แค่ไปตะโกนแล้ว

ไหนๆก็จะไปประท้วงกันแล้วนะคับ เลยอยากให้เราช่วยกันสมุหกำหนด"ประเด็น" ที่จะนำไปเรียกร้องกับสทศ

-อยากให้สทศ อธิบายเรื่องไหน แล้วต้องการอะไรจากสทศ-

เท่าที่ผมคิดไว้ก็มีแค่

1.ทำไม่ถึงไม่สามารถประกาศคะแนนให้ตรงกับที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนแต่แรกได้ (แถมเลื่อนไปแค่ไม่กี่วันอะ 10 วันเอง)

2.เกิดอะไรขึ้นกับคะแนนดิบ แล้วประกาศT-scoreมาเพื่ออะไร (แก้ผ้าเอาหน้ารอดหรือ)

3.คะแนนที่ออกมา0 หมายความว่าอย่างไร มีปัญหาที่ตรงไหน เด็กหรือระบบ

4.จะรับผิดชอบยังไง กับเด็กที่ต้องเอาคะแนนไปยื่นเพื่อเข้าโครงการพิเศษกับมหาลัย (ทั้งที่คะแนนยังไม่ประกาศ) หรือทุกคนต้องทำใจเลื่อนตามคุณ

สุดท้าย"อยากได้ยินคำขอโทษ หรือแสดงความเสียใจ"กับอนาคตของเด็กไทย ว่าที่ปัญญาชนรุ่นใหม่ ที่ต้องขึ้นอยู่กับการทำงานห่วยๆอย่างนี้ (ซึ่งจนถึงตอนนี้ยังไม่มีเด็กคนไหนได้ยื่นเลยซักคำเดียว)

!!!!!!ช่วยกันนะครับ โหวตเยอะๆ เอาโพสหลายๆที่ เราไม่ช่วย แล้วใครจะช่วยเรา!!!!!!

Name : c"c_tam [IP : 210.86.222.149]

Email / Msn: -----

วันที่: 3 เมษายน 2549 / 20:49

ความคิดเห็นที่ 65

สวัสดีครับ...

ผมขอร้องเรียนเกี่ยวกับปัญหาเรื่องการใช้อัตราส่วนคะแนน GPA และ GPAX ซึ่งมีอัตราส่วนถึงร้อยละ ๓๐ ของคะแนนทั้งหมด ผมคิดว่าเกรด GPA และ GPAX ที่แต่ละโรงเรียนประเมินออกมายังไม่ได้มาตรฐานเท่าที่ควรครับ บางโรงเรียนมีนักเรียนที่ได้เกรด ๔ ไม่ถึงห้าคน แต่ในขณะที่บางโรงเรียนปล่อยเกรด ๔ ออกมาเป็นสิบเป็นร้อย ซึ่งมันไม่ยุติธรรมสำหรับโรงเรียนที่เกรดเกรดเลยครับ อีกทั้งยังไม่เป็นธรรมต่อผู้ที่สำเร็จการศึกษาก่อนปี ๒๕๔๘ ที่ตั้งใจจะสมัครคัดเลือกใหม่ด้วย เนื่องจากเกรดที่มี .๕ เพิ่งเริ่มใช้ในครั้งนี้ การใช้คะแนนเกรดมาคำนวณประกอบมีแต่จะก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรม ดังนั้น ผมจึงเห็นว่าไม่สมควรที่จะใช้คะแนน GPA กับ GPAX ถึงร้อยละ ๓๐ ครับ จะปรับอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับท่านพิจารณา แต่ผมคิดว่าการใช้คะแนนสอบโอเน็ตและเอนเน็ตเพียงอย่างเดียวก็น่าจะเพียงพอแล้วครับ เพราะทุกคนได้สอบข้อสอบเดียวกัน เท่ากันทุกคน

ยังไงก็โปรดรับเอาไว้พิจารณาด้วยครับ

Name : Just Listen [IP : 58.64.104.3]

Email / Msn: -----

วันที่: 4 เมษายน 2549 / 00:18

จากกระทู้ข้างต้นแสดงลำดับการเคลื่อนไหวของเยาวชนโดยเริ่มจากการระบายนโยบายมาถึงปัญหาที่เกิดขึ้น การนัดรวมตัว การกำหนดประเด็นและหาข้อสรุปเพื่อดำเนินการเคลื่อนไหวเรียกร้องต่อผู้รับผิดชอบด้านการศึกษา

สำหรับผลการดำเนินการเคลื่อนไหวพบว่า ในช่วงแรกเยาวชนมีความกระตือรือร้นอย่างมากในการเรียกร้อง แต่เมื่อได้มีการแก้ปัญหาที่เป็นปัญหาหลักคือการประกาศผลคะแนน และการปรับเกรดจาก 4 เกรดเป็น 8 เกรดของเด็กซัดแล้ว การเรียกร้องในประเด็นอื่น เช่น การกำหนดใช้ค่าน้ำหนักของผลการเรียนเฉลี่ยสะสมไม่เหมาะสม การจำกัดสิทธิในการสอบโอเน็ต กลับไม่ได้รับการสานต่อหรือดำเนินการเคลื่อนไหวใดๆ อีก สะท้อนให้เห็นว่าเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อแก้ไขเฉพาะหน้าเท่านั้น ไม่ได้นำไปสู่การขยายผลในระดับนโยบาย

นอกจากนี้ พบว่าการพูดคุยของเยาวชนในประเด็นการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชันนั้น ได้มีการดำเนินการในลักษณะของการรวมตัว การขยายกลุ่มเป็นเครือข่าย ซึ่งลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชนนั้นจะได้นำเสนอในรายละเอียดต่อไป

5.2.2 เรื่องเฉพาะกลุ่ม

เรื่องเฉพาะกลุ่ม คือ การพูดคุยเพื่อถามความเป็นไป ร่วมดูแลสมาชิกในกลุ่มเว็บไซต์ซึ่งเป็นการพูดคุยเสมือนเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เช่น การทักทาย การแนะนำตัว การอวยพรวันเกิด เป็นต้น นอกจากนี้เมื่อเกิดปัญหาในกระทู้ เช่นการกระทบกระทั่งกันทางคำพูดหรือข้อเขียน หรือมี

ภารกิจจำเป็นที่ไม่อาจเข้ามาตอบกระทู้ได้อีก ก็มักจะมีกระทู้อำลา เพื่อแจ้งให้คนอื่นทราบว่า สมาชิกชื่อนั้นๆ จะไม่มาตั้งหรือตอบกระทู้อีก ซึ่งมีทั้งการอำลาแบบชั่วคราวและแบบถาวร ลักษณะดังกล่าวคล้ายกับการพักหาย การร่วมดูแลเพื่อนๆ ในสังคมจริง

นอกจากมีการพูดคุยเพื่อสอบถามความเป็นไปของสมาชิกในกลุ่มแล้วยังมีการพูดคุยเฉพาะเนื้อหาของกลุ่มที่ตนเองให้ความสนใจ เช่น กลุ่มแฟนคลับนักร้อง นักแสดง กลุ่มแฟนคลับนักเขียนบนเว็บไซต์ กลุ่มหญิงรักหญิง เป็นต้น โดยจะมีประเด็นเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์ได้แสดงความคิดเห็น ซึ่งเนื้อหาดังกล่าวยังไม่ถึงกับเป็นประเด็นเรื่องในสังคม

ตัวอย่างที่ 5 กระทู้เรื่องราวเฉพาะกลุ่มแฟนคลับ

ใครเป็นแฟนคลับ ภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter เข้ามารายงานตัวหน่อย

ใครชอบ Harry Potter บอกเราหน่อยนะ กำลังค้นหากลุ่มแฟนคลับอยู่อะ จะได้ติดต่อกันได้ง่ายๆ เพราะเห็นแฟนคลับอีกคนบอกว่า จะเอาที่อยู่ ของ แดเนี่ยลมาลงเว็บ เราเลยต้องการรู้ว่าใครเป็นแฟนคลับบ้าง

Name : Nu.Nam-za < My.iD > [IP : 61.7.241.30]

Email / Msn: dek.nue...@bangkok.ac.th

วันที่: 1 พฤศจิกายน 2549 / 14:54

ความคิดเห็นที่ 6

เราก็ชอบนะ อันหนังสือทุกเล่ม และดูทุกภาค(จากแผ่น) เราเพิ่งมาชอบในปีนี้อะ อยากรู้ว่ามีความคลื่อนไหวอะไรบ้าง เราไม่ต้องการที่อยู่ แต่เราอยากรู้แค่ว่า เรื่องไปถึงไหนแล้ว ภาค5ถ่ายใกล้เสร็จยัง และเล่ม7 เมื่อไหร่จะออก แต่ถ้ามีภาพสวยๆก็ส่งมาให้เราด้วยนะ ที่ magic-clever@hotmail.com ลุ้นารู้สึกว่าจะไม่ค่อยเหมือนในหนังสือสักเท่าไรอะ

Name : snow054 < My.iD > [IP : 203.113.17.144]

Email / Msn: potter01@banjomyut.com

วันที่: 1 พฤศจิกายน 2549 / 17:28

5.2.3 เรื่องส่วนตัว

เรื่องส่วนตัว คือ เรื่องราวชีวิตส่วนตัวของผู้ใช้เว็บไซต์ซึ่งผู้ใช้เว็บไซต์ต้องการนำเสนอเรื่องส่วนตัวของตัวเองมาเปิดเป็นประเด็นสาธารณะเพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์คนอื่นๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องราวส่วนตัวของผู้ใช้เว็บไซต์ เป็นการยกระดับความเป็นส่วนตัวมาเป็นประเด็นสาธารณะให้ผู้ใช้เว็บไซต์คนอื่นๆ ได้เข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ตลอดจนแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในเรื่องราวส่วนตัวของตัวเองได้ ซึ่งเรื่องส่วนตัวที่พบ

เช่น การหาเพื่อน การเล่าประสบการณ์ และการปรึกษาปัญหา ซึ่งมีทั้งปัญหาชีวิต ปัญหาการเรียน และ ปัญหาความรัก ในเว็บบอร์ดมีสาระพบว่าเยาวชนต้องการคำปรึกษาเรื่องการเรียนมากที่สุด โดยเฉพาะช่วงที่มีการสอบเข้ามหาวิทยาลัย มีการขอคำแนะนำเรื่องการเลือกอันดับคณะกันมาก

ตัวอย่างที่ 6 : กระทั่งขอคำปรึกษาเรื่องการเรียน

รบกวนพี่ๆที่เรียน COM-SCI และ IT ช่วยแนะนำรายละเอียดของ2ภาควิชานี้ว่าต่างกันยังไง อะไรเรียนง่าย

รบกวนพี่ๆที่เรียน COM-SCI และ IT ช่วยแนะนำรายละเอียดของ2ภาควิชานี้ว่าต่างกันยังไง อะไรเรียนง่ายกว่ากัน จบมาทำงานอะไร

Name : เด็กเตรียมAdd [IP : 202.12.97.116]

Email / Msn: -----

วันที่: 22 กุมภาพันธ์ 2550 / 21:33

ความคิดเห็นที่ 5

อืม... เดวพี่จะช่วยอธิบายให้ละกัน

(แต่พี่ไม่ได้เรียนอยู่ 2 คณะนี้นะ พี่เรียนอยู่วิศวะซอฟต์แวร์กะเสด)

Com-sci จะเน้นหนักไปทางด้านการเขียนโปรแกรม การพัฒนาโปรแกรมแล้วก็การนำไปใช้

ซึ่งถ้าจบมาอะ งานที่น้องจะต้องทำก็คือ โปรแกรมเมอร์

ส่วน IT อะ จะเป็นการพูดถึง ภาพรวมของคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ว่ามันเป็นยังไง(ตามชื่อมานอะ Information technology) ซึ่งถ้าถามต่ออีกว่า IT จะเน้นหนักทางด้าน การเขียนโปรแกรมมั๊ย อันนี้ก็อาจขึ้นกับมหาลัยแล้วอ่า ครับ

เพราะคำว่า IT มานกว้าง แล้วแต่ว่า มหาลัยนั้น จะเน้นด้านไหน บางมหาลัย IT เรียนซะหนัก บางมหาลัย ก็ออกไปทางบริหาร ทั่วๆไป ก็ต้องเซด ให้ ดีๆอ่าครับ

อันไหนเรียนง่ายกว่า ??? ก็พอๆกันอ่าครับ

จบไปทำงานอะไร ??? ทั้ง IT แล้ว com-sci ทำงานเกือบจาเหมือนกัน แต่ถ้าอยากเป็น โปรแกรมเมอร์ พี่แนะนำ com-sci มากกว่า IT นะ

Name : ไปแระ [IP : 158.108.210.241]

Email / Msn: -----

วันที่: 22 กุมภาพันธ์ 2550 / 23:28

ช่วยเราเลือกคณะหน่อย... เครียดมาก ๆ เลยอะ ช่วยเราหน่อยนะ (ขอให้ติดอันดับ1 ทุกคนนะ)

ก็คือว่า เราอะเป็นเด็กวิทย์ อยากจะเข้าทันตะ แต่คะแนนไม่ถึงอะ ได้แค่ 6900 แต่ก็ยังอยากเลือกไว้ เผื่อพลุคๆ ที่นี้เราอยากจะถามว่า ถ้าเราเลือก นิติ(วิทย์) มธ. เป็นอันดับสุดท้าย +350 จะเสี่ยงไปมั๊ย เพื่อนๆมีความคิดเห็นอย่างไร กับนิติ(วิทย์) มธ ปีนี้อะว่าจะเพิ่มมากแค่ไหน เพิ่มเท่าไร ตอนนี้เครียดมากๆเลย กลัวไม่ติดมากๆ ช่วยแนะนำเราหน่อยนะคะ

ขอบคุณล่วงหน้าคะ

Name : ยังอยากเป็นหมอฟันอยู่ [IP : 58.9.108.40]

Email / Msn: -----

วันที่: 21 เมษายน 2550 / 15:09

ความคิดเห็นที่ 8

งี้มาๆ่าย ค่อนข้างเสี่ยงมากนะ เราหัวอกเดียวกันเลย ลงทันตะแต่คะแนนไม่ถึง แต่เราลงทันตะ 3 อันดับเลย อันดับสี่เราเอาวิทย์เคมีไว้อะ เพราะงั้นเราก้อเรียนแผนวิทย์มา เสียตายย ถ้ายังงั้นลองหาอะไรที่ + เยอะๆกว่านี้ดูดีมั๊ย กันพลาดไป

Name : NaGaTsu [IP : 125.26.162.208]

Email / Msn: -----

วันที่: 21 เมษายน 2550 / 19:06

การยกเรื่องส่วนตัวมาแสดงในที่สาธารณะนี้เป็นสิ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้เว็บไซต์เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สาธารณะแห่งนี้ นอกจากนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าในการตอบกระทู้ส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะให้กำลังใจ ให้ข้อมูลที่ตีมีประโยชน์ โดยเฉพาะการให้คำแนะนำเรื่องการศึกษาจะมีผู้ใช้เว็บไซต์ที่มีความรู้หรือมีประสบการณ์ในการสอบมาก่อนจะเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

5.3 การใช้เหตุผล

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า การแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมนั้นมีทั้งผู้ใช้เหตุผลมาอ้างอิงปะปนไปกับผู้ที่ไม่ได้ยกเหตุผล แต่ก็มีคนที่ใช้เหตุผลในการสื่อสารเป็นจำนวนไม่มากนัก

จากการศึกษาวิจัยพบว่า การตอบกระทู้บางกระทู้มักเป็นการแสดงออกถึงอีกด้านหนึ่งของบุคคลซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นอีกด้านที่ถูกกดทับไว้ไม่สามารถแสดงออกในพื้นที่สาธารณะทั่วไปได้ บุคคลเหล่านี้จึงแสดงออกในพื้นที่สาธารณะบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะไม่มีสาระใดๆ ที่จะเป็นประโยชน์กับผู้ใช้เว็บไซต์คนอื่นๆ เป็นเพียงแต่ความสนุกสนาน ความคะนองของผู้ใช้เว็บไซต์เท่านั้น เช่น การใช้ข้อความเดียวกันซ้ำๆ การใช้ภาษาหยาบคาย การ "แซว" หรือ "ป่วน" ผู้ใช้เว็บไซต์คนอื่นๆ การดูถูกผู้อื่น เป็นต้น

5.4 เสรีภาพในการแสดงออก

การแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวนั้นสามารถกระทำได้อย่างเท่าเทียมกันแต่เสรีภาพในการแสดงออกของผู้เข้ามาใช้กระดานข่าวนี้ถูกกำกับโดยแนวทางของกฎ กติกาและนโยบายของเว็บไซต์ในการกำกับดูแลเนื้อหา กล่าวคือเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมไม่อนุญาตให้ตั้งกระทู้ดังต่อไปนี้

- กระทู้หยาบคาย , อนาจาร , พาดพิง , ผิดต่อกฎหมาย สถาบัน และจารีตประเพณี หรือไม่เกิดประโยชน์ต่อสังคม
- กระทู้โฆษณา ขายสินค้าและบริการทุกประเภท เช่น ผลิตภัณฑ์ลดความอ้วน อาหารเสริม สถาบันกวดวิชา รับสอนพิเศษ สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เป็นต้น
- กระทู้รับสมัครงานหารายได้เสริมทางอินเทอร์เน็ต ที่มีแนวโน้มหลอกลวงเพื่อการสร้างฐานธุรกิจ
- การโฆษณาธุรกิจอื่นๆ ใดๆ ที่มีแนวโน้มหลอกลวง
- กระทู้และข้อความลูกโซ่ ไม่ว่าจะเจตนาใดๆ ที่จะทำให้เกิดความเสียหายทางจิตใจต่อบุคคลอื่น
- กระทู้ที่เจตนาโพสต์ซ้ำซาก จนเป็นการรบกวนความสงบของเว็บบอร์ด

นโยบายของเว็บไซต์ข้างต้นได้ถูกแสดงให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์เห็นในหน้าการตั้งกระทู้ นอกจากนี้ผู้ผลิตเว็บไซต์ได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์มีส่วนร่วมดูแลกระทู้ให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม โดยการแจ้งลบกระทู้ที่ผู้ใช้งานเว็บไซต์เห็นว่าไม่เหมาะสมด้วย

การแสดงความคิดเห็นในกระดานสนทนาถือได้ว่ามีเสรีภาพมาก แม้แต่ช่วงที่มีวิกฤตการณ์ทางการเมืองก็ไม่มีมีการปิดกั้นการแสดงความคิดเห็น นอกจากกระทู้นั้นจะมีการสื่อความหมายทำให้เกิดความแตกแยกอย่างแท้จริงก็จะโดนลบกระทู้โดยเว็บมาสเตอร์ และแจ้งการลบโดยผู้ใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งผู้ใช้งานเว็บไซต์จะมีส่วนร่วมในการร่วมดูแลอย่างมากเนื่องจากส่วนใหญ่ไม่มีใครต้องการให้เว็บไซต์ถูกปิดให้บริการ การที่เว็บไซต์มีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นมากเนื่องจากในโลกเสมือนจริงนั้นทุกคนมีอิสระเต็มที่ที่จะแสดงความคิดเห็นในกรอบกติกาต่างๆ ที่ผู้ผลิตเว็บไซต์ตั้งไว้ ทำให้บางคนสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี โดยไม่ต้องเกรงใจกัน ในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริงนั้นการเผชิญหน้าของบุคคลจริง สถานภาพในสังคม วิทยุฒิ และคุณวุฒิ จะเป็นสิ่งที่คอยควบคุมให้มีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นน้อยลง

5.5 การหาข้อสรุป

การแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้เว็บไซต์จนเกิดข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะนั้น ผู้วิจัยพบกระทู้ลักษณะดังกล่าวในเรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบใหม่ หรือแอดมิชชัน ในปีพ.ศ. 2549 เพียงเรื่องเดียว ผู้ใช้เว็บไซต์ได้เข้ามาใช้กระดานสนทนาเป็นสื่อในการหาข้อมูล ถกเถียงหรืออภิปรายต่อปัญหา โดยมีการพูดคุยกันจนเกิดความร่วมมือในการสร้างความเข้าใจและร่วมมือกันของเยาวชน นำไปสู่ข้อสรุปหรือการเคลื่อนไหวต่อผู้มีอำนาจในสังคมให้เข้าใจถึงปัญหาและร่วมมือกันแก้ไข ถึงแม้การเคลื่อนไหวของเยาวชนไม่ได้นำไปสู่การแก้ไขปัญหาในระดับนโยบายแต่การเคลื่อนไหวในครั้งนี้ ถือได้ว่าเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมได้ทำหน้าที่ของการเป็นพื้นที่สาธารณะให้แก่เยาวชนได้ในระดับหนึ่ง

ตอนที่ 6 ลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชน : กรณีศึกษาการรณรงค์เคลื่อนไหวเรื่องการสอบเข้า มหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชันผ่านกระดานสนทนา

จากการศึกษาลักษณะพื้นที่สาธารณะที่ปรากฏในกระดานสนทนาของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม พบว่า กระดานสนทนาในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะ กล่าวคือ เรื่องที่พูดคุย อภิปรายกันในกระดานสนทนาสามารถนำไปสู่การรณรงค์เคลื่อนไหว หรือนำไปสู่ข้อสรุป ตลอดจนแนวทางแก้ไขต่อประเด็นปัญหานั้นได้ ซึ่งกรณีสะท้อนความเป็นพื้นที่สาธารณะของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมได้อย่างชัดเจนที่สุดคือกรณีเกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน การอภิปรายเรื่องดังกล่าวบนเว็บไซต์ได้นำไปสู่การเคลื่อนไหว เกิดการรวมกลุ่มและขยายเป็นเครือข่ายเพื่อไปเรียกร้องต่อผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในสังคม

เมื่อใช้กรณีดังกล่าวข้างต้นเป็นกรณีศึกษา สามารถสรุปภาพเกี่ยวกับเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชนผ่านเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมได้เป็นขั้นตอนและประเด็นดังนี้ คือ

- 6.1 ขั้นที่ 1 การจัดตั้งกลุ่ม
- 6.2 ขั้นที่ 2 การเคลื่อนไหวของกลุ่ม
- 6.3 ขั้นที่ 3 การเจริญเติบโตของกลุ่มหรือการขยายเครือข่าย
- 6.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดเครือข่าย

6.1 ขั้นที่ 1 การจัดตั้งกลุ่ม

การจัดตั้งกลุ่มของเยาวชน สามารถแบ่งกลุ่มเยาวชนได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ

- 6.1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่จบการศึกษาปีพ.ศ. 2548 และ กำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัย
- 6.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่จบการศึกษาก่อนปีการศึกษา 2548 แล้วต้องการสอบเข้ามหาวิทยาลัย อีกครั้งหรือกลุ่มเด็กซี้ด³³
 - 6.1.1.1 นักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่จบการศึกษาปีพ.ศ. 2548 และกำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัย การรวมตัวกันของกลุ่มเยาวชนกลุ่มนี้เป็นผลจากการแลกเปลี่ยนอภิปรายบนกระดานสนทนาต่อมากลุ่มตัวแทนนักเรียน³⁴ ซึ่งกลุ่มตัวแทนนักเรียนนี้ไม่ได้เป็นสมาชิกเว็บไซต์ แต่เข้ามาแสดงความคิดเห็น

³³ เด็กซี้ด หมายถึง นักศึกษาที่เรียนในมหาวิทยาลัยแล้วออกมาสอบใหม่เพื่อเรียนชั้นปีที่ 1 อีกครั้งในคณะใหม่หรือคณะเดิม ซึ่งรากศัพท์ มาจากคำว่า Fossil ซากสัตว์และพืชที่กลายเป็นหิน หมายถึง แก่ โบราณ

³⁴ กลุ่มนี้มีบทบาทในการเคลื่อนไหวเรื่องระบบแอดมิชชันมาก่อน กล่าวคือ เมื่อปี พ.ศ. 2548 กลุ่มนี้เป็นหนึ่งในหลายๆ กลุ่มที่ร่วมมือกับ เครือข่ายพ่อแม่เยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา ยื่นหนังสือร้องเรียนคัดค้านการใช้แอดมิชชันที่จะเริ่มใช้ในปีการศึกษา 2549 แต่ไม่ประสบผลสำเร็จ เรื่องที่ประสบผลสำเร็จในขณะนั้น มีเพียงเรื่องเดียวคือ คัดค้านการใช้สัดส่วนจีพีเอ 40 % ทำให้ในปี 2549 มีการใช้สัดส่วนจีพีเอเหลือ 30 %

บนกระดานสนทนาในฐานะผู้เยี่ยมชม และพบว่ามีเยาวชนจำนวนมากประสบปัญหาเกี่ยวกับการสอบในระบบแอดมิชชัน

กลุ่มบุคคลดังกล่าวได้นำข้อมูลในกระดานสนทนาไปพูดคุยและหาข้อสรุปร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนที่อยู่ในโรงเรียนเดียวกัน โดยมีการประชุมกันถึงปัญหาที่เกิดขึ้น จากนั้นทางกลุ่มได้นำข้อมูล การแสดงความคิดเห็นของกลุ่มตน ไปตั้งกระทู้ในกระดานสนทนา โดยเน้นการร่วมรณรงค์ให้เกิดความเคลื่อนไหว การพูดคุยบนกระดานสนทนาที่ก่อให้เกิดการรวมตัว เป็นการตั้งกระทู้ในลักษณะของการนัดรวมตัว โดยให้ข้อมูลที่ชัดเจน คือเนื้อหาในการรวมตัว และการแสดงการติดต่อกลับ เช่น กระทู้ "!!!!!!- - -รวมผลคนอยากประท้วง"ระบบแอดมิชชันแย้"- - -!!!!!!" และ กระทู้ "!!!!!! บทสรุปประท้วงวันที่5 ใครจะไปเข้ามาอ่านด่วน!!!!!!" โดยกระทู้ดังกล่าวมีการสรุปประเด็นเนื้อหาที่ชัดเจน มีการนำเสนอขั้นตอนการดำเนินงานเช่น กำหนดวันนัดพบ มีการแสดงเบอร์โทรศัพท์ รายชื่ออีเมลของกลุ่มตัวแทน และการจัดตั้งผู้นำกลุ่ม นอกจากนี้มีการนำเสนอกระทู้เพื่อร่วมกันเสนอแนะประเด็นที่จะนำไปต่อรองหรือสนทนากับผู้รับผิดชอบปัญหาดังกล่าว

ตัวอย่าง แสดงกระทู้การร่วมมือกันเคลื่อนไหว

!!!!!! บทสรุปประท้วงวันที่5 ใครจะไปเข้ามาอ่านด่วน!!!!!!

วันที่5 เมษายน ณ ตึกพญาไทพลาซ่า กู้การศึกษาไทย!! <<<เวอริไปปะ

ใครใส่ได้ก็ใส่ชุดดำนะคับ ไว้อาลัยให้admissionมัน ใครไม่สะดวกก็ไม่เป็นไร ไปช่วยกันก็พอแล้ว

เราจะเพื่อนๆโรงเรียนราชวินิต มัธยม จะยื่นรอออยู่ตรงหน้าตึกพญาไทพลาซ่านะ

มันจะมีลานหน้าตึก(รู้เพราะแม่เราเคยทำงานที่นั่น 55+)

พอชั๊กพักแล้วเราถึงจะเข้าไปในตึกกันนะคับ

เราจะทำเป็นระบบที่สุดนะคับ จะมีทีมงานประสานงานแล้วก็คอยดูแลเพื่อนๆ

เพราะอยากให้เพื่อนๆสบายใจว่าพวกเราไปแน่ แล้วพวกเราก็จะไม่ก๊อแน่นอน

คัยมีความคิดเห็นเพิ่มเติมก็โพสด่วนนะคับ

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!ที่สำคัญช่วยกันปั่นด้วยนะคับ ให้รู้ทั่วๆกัน!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Name : cc_tam [IP : 202.133.154.44]

Email / Msn: -----

วันที่: 4 เมษายน 2549 / 11:11

ความคิดเห็นที่ 45

เราเห็นด้วยเรื่องเกรดที่ไม่ยุติธรรมเลย!!!

ไหนบอกจะใช้อะไรวัดมาตรฐาน แต่ก็ไม่เห็นจะมีอะไร

ร.ร.เราแทบจะหา4.0ไม่ได้เลย มีอยู่1-2คน

บาง ร.ร. 4.0 เกือบ

สู้ๆนะ..เป็นกำลังใจให้มากๆ

เราอยู่อยุธยา..มันไกล

Name : **ขอให้พวกเราสมหวังทุกคนนะเพื่อน** [IP : 221.128.68.115]

Email / Msn: -----

วันที่: 4 เมษายน 2549 / 14:33

ความคิดเห็นที่ 47

ตามที่เราได้แจ้งข่าวไปเมื่อวานว่า จะมีการรวมตัวประท้วงของนักเรียนชั้น ม.6 วันที่ 5 เมษานี้ ขอแจ้งเปลี่ยน

กำหนดการนะคะ เนื่องจากมีความกระชั้นชิดเกินไป ซึ่งจะยากต่อการรวบรวมข้อมูล และกระจายข่าวคะ

+ และเนื่องจากตอนนี้ยังกำหนดวันที่ประท้วงแน่นอนไม่ได้ เราต้องมาร่วประชุมกันก่อน

+ โดยใครที่สนใจจะร่วมประชุม และเป็นแกนนำในการรวมตัวครั้งนี้

+ ขอเชิญร่วมประชุมแกนนำ วันที่ 5 เมษายน เวลา 10 โมงเช้า ที่ลานสยามพารากอนติดกับ center นะคะ ^^

+ สนใจทราบรายละเอียด แอดมาๆ ที่

+ creamie_tam@hotmail.com

+ vpink_devil@hotmail.com

+ ปล. ช่วยๆกันหน่อยนะคะ COPY แล้วไปแปะในกระทู้ด้วยก็ดีคะ ขอขอบคุณมากจ้า ^^

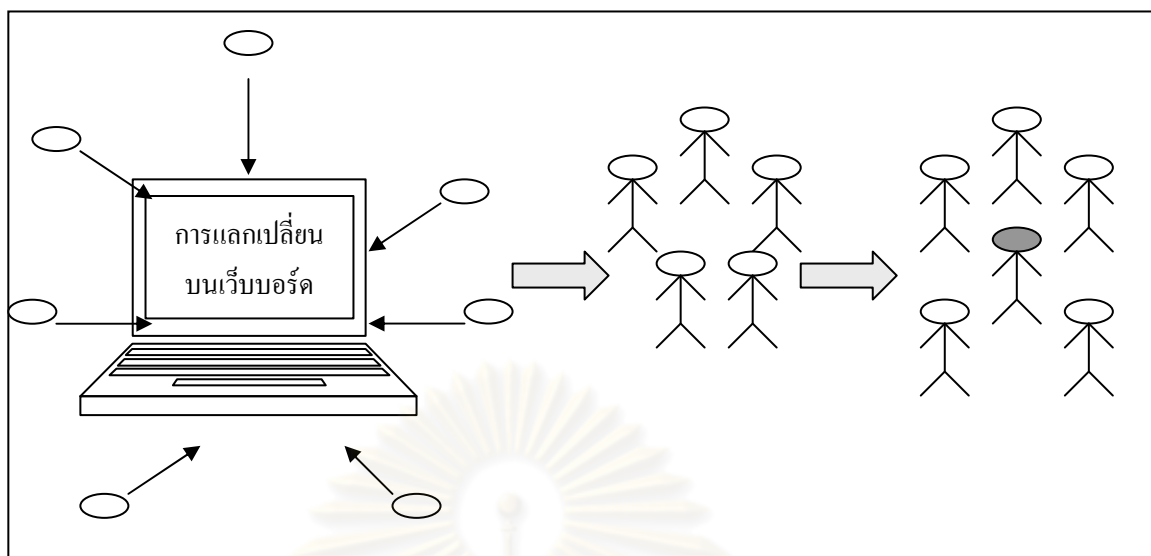
+ ที่มา => <http://www.dek-d.com/myBoard/view.php?id=547392>

Name : 111 [IP : 203.151.140.123]

Email / Msn: -----

วันที่: 4 เมษายน 2549 / 19:58

เมื่อสามารถรวมตัวกันเป็นกลุ่มแล้วกลุ่มเยาวชนได้มีการค้นหาผู้นำกลุ่มซึ่งเกณฑ์ในการเลือกผู้นำกลุ่มใช้เกณฑ์ด้านประสบการณ์การทำงานในการเคลื่อนไหวเป็นหลัก บุคคลที่เคยมีประสบการณ์ดังกล่าว คือกลุ่มตัวแทนนักเรียนที่เป็นแกนนำในการจัดตั้งกลุ่ม



ภาพที่ 4.38 แสดงการสนทนาบนกระดานสนทนา นำไปสู่การรวมตัวและจัดตั้งผู้นำของกลุ่มนักเรียนระดับชั้นม.6

จากการจัดตั้งกลุ่มพบว่า ไม่ค่อยประสบความสำเร็จในด้านการรวมตัวแบบพบเจอกันในสถานที่ทางกายภาพมากนัก จากจำนวนกระทู้ที่โพสต์ในหลักบอร์ด กลับมีจำนวนของกลุ่มคนที่ร่วมดำเนินการในโลกของความเป็นจริงเพียง 20 คน สาเหตุส่วนหนึ่งเป็นเพราะกลุ่มคนส่วนใหญ่อาศัยอยู่ต่างจังหวัด ทำให้มีปัญหาในเรื่องการเดินทาง แต่กลุ่มคนดังกล่าวให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในลักษณะของการร่วมลั่วรายชื่อบุคคลที่มีปัญหาในการสอบ รายชื่อของบุคคลที่ต้องการให้ยกเลิกระบบแอดมิชชัน แสดงข้อมูลหรือข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา ดังในตัวอย่างการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เมื่อเห็นว่ามี การตั้งกระทู้เพื่อจะไปประท้วงแบบเป็นเรื่องเป็นราว กลุ่มแต่เลยมานั่งประชุมกันถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และช่วยกันสรุปประเด็นเพื่อที่จะไปโพสต์ในกระทู้ จริงๆแล้วตัวตัวเองอยากไปร้องเรียนด้วยตนเองแต่ไปไม่ได้เพราะตอนนั้นอยู่ต่างจังหวัดไม่สะดวกในการเดินทาง เลยทำได้เพียงนำเสนอข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเราผ่านกระทู้” (กิตติกร ตั้งสุจริตธรรม : สัมภาษณ์, 19 พ.ค.2550)

ถึงแม้กลุ่มบุคคลดังกล่าวไม่ได้เข้าร่วมกลุ่มบนพื้นที่ทางกายภาพแต่กลุ่มบุคคลนี้มีการสอบถาม ร่วมแสดงความคิดเห็นกับกลุ่มนักเรียนที่เป็นตัวแทนอย่างสม่ำเสมอผ่านทางกระดานสนทนาเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม และโปรแกรมการสนทนาเอ็มเอสเอ็ม

6.1.2 นักเรียนระดับชั้น ม.6ที่จบการศึกษาก่อนปีการศึกษา 2548 แล้วต้องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยอีกครั้งหรือกลุ่มเด็กซึ่ล

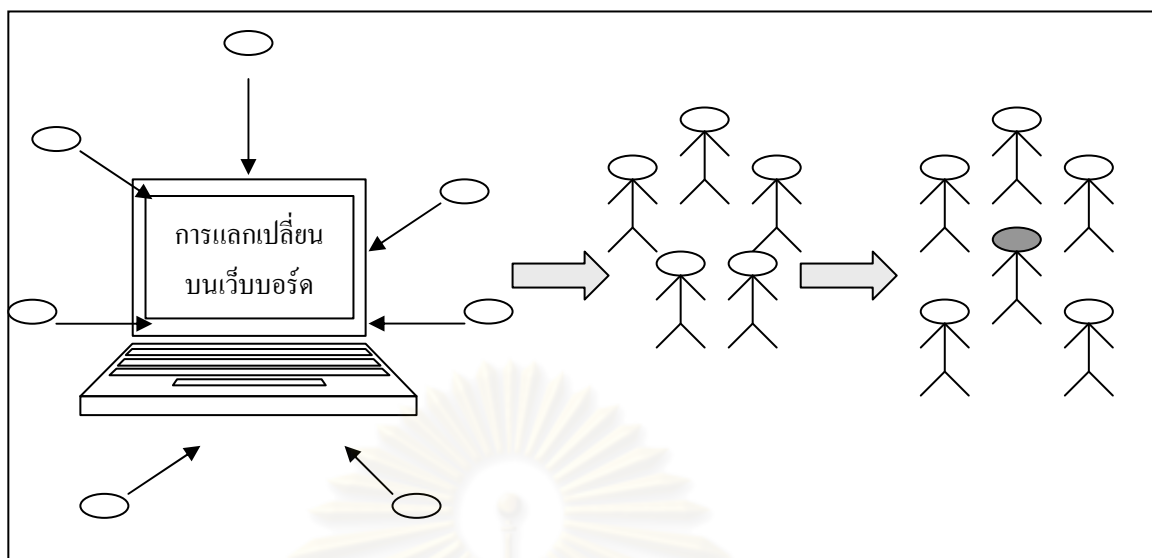
การรวมตัวกันของกลุ่มเยาวชนกลุ่มนี้เป็นผลจากการแลกเปลี่ยนอภิปรายบนกระดานสนทนา โดยสามารถสรุปประเด็นที่แลกเปลี่ยน คือ

(ก) ปัญหาองค์ประกอบในการสอบเข้า

การขอปรับเกรดจาก 4 เกรดเป็น 8 เกรด ให้เหมือนกับกลุ่มเยาวชนที่สอบเข้ามหาวิทยาลัย กล่าวคือ การรับบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาในระบบกลางประจำปีการศึกษา 2548 หรือแอดมิชชัน ให้ค่าน้ำหนักผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมัธยมปลาย (GPAX) ร้อยละ 10 และผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลายตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ (GPA) ร้อยละ 20 แต่การคิดระดับผลการเรียนของเด็กที่จบก่อนปีการศึกษา 2548 คิดเป็น 5 ระดับ คือ 4,3,2,1 และ 0 ในขณะที่เด็กจบในปีการศึกษา 2548 คิดระดับผลการเรียนเป็น 8 ระดับ คือ 4,3,5,3,2,5,2,1.5,1 หรือ 0 ซึ่งมีผลทำให้เด็กที่จบในปีการศึกษา 2548 มีระดับผลการเรียนเฉลี่ยสูงกว่าเด็กที่จบก่อนปีการศึกษา 2548 ทำให้เด็กซึ่ลมีความเสียเปรียบในการยื่นคะแนนสอบ

ลักษณะการสื่อสารบนกระดานสนทนาของกลุ่มเด็กซึ่ลเริ่มจากบุคคลที่เป็นเด็กซึ่ลต้องการเรียกร้องสิทธิของตนเองโดยการตั้งกระทู้แสดงเหตุผลเรื่องการขอปรับเกรด กระทู้ดังกล่าวเน้นเรื่องการรวมตัวทำกิจกรรมเรียกร้องร่วมกัน เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์ในกระดานสนทนาที่มีปัญหาเดียวกันได้รับทราบข้อมูล ผู้ใช้เว็บไซต์จะนำข้อมูลนี้ไปบอกต่อกับคนรู้จักที่มีปัญหาเดียวกัน จากนั้นเมื่อต้องการสื่อสารกลับ สมาชิกจะส่งข้อมูลข่าวสารผ่านผู้ใช้เว็บไซต์หรือเป็นผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์เอง หลังจากตั้งกระทู้แล้วพบว่ามียุ่ลบุคคลที่มีปัญหาเรื่องการปรับเกรดจำนวนมาก และมีกลุ่มบุคคลประมาณ 30 คน ต้องการเข้าร่วมเป็นตัวแทนกลุ่มไปเรียกร้องกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง การหาข้อสรุปร่วมกันในประเด็นหลักคือเรื่องขอปรับเกรด สำหรับประเด็นรองคือเรื่องการตรวจคะแนนผิดพลาด การเลื่อนประกาศผลการสอบ ความคิดเห็นของสมาชิกที่มีต่อนโยบายและการทำงานของกลุ่ม เช่น การตั้งหัวหน้ากลุ่ม การแบ่งบทบาทการทำงาน เป็นต้น

“ผมเป็นเด็กซึ่ล ตอนแรกผมเข้ามาโพสต์ปัญหาของผมคือเรื่องการปรับเกรดที่จะนำไปใช้ในการสมัครสอบ และตั้งใจจะโพสต์ให้กลุ่มเด็กซึ่ลรวมตัวกันไปเรียกร้อง แต่พอดีเห็นกระทู้ของก๊ิบเขาตั้งไว้แล้วผมเลยไปอยู่ในกลุ่มก๊ิบด้วย จากนั้นเราก้ทำงานเรียกร้องร่วมกัน” (ตาตัม : นามแฝงผู้ใช้เว็บไซต์, สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2550)



ภาพที่ 4.39 แสดงการสนทนาบนกระดานสนทนาไปสู่การรวมตัวและจัดตั้งผู้นำของกลุ่มเด็กซึล

6.2 ขั้นที่ 2 การเคลื่อนไหวของกลุ่ม

จากการสัมภาษณ์เยาวชนทั้งสองกลุ่มพบว่า มีลักษณะการดำเนินการเคลื่อนไหวใกล้เคียงกัน คือ เริ่มจากการแบ่งบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม โดยส่งเสริมให้ทุกคนมีบทบาทหน้าที่และรู้จักรับผิดชอบร่วมกันในกลุ่ม ดังนี้

- 1) ผู้นำกลุ่ม คือ มีบทบาทในด้าน นำข้อมูลของกลุ่มไปเสนอต่อผู้มีอำนาจในสังคม
- 2) สมาชิกกลุ่ม แบ่งหน้าที่การทำงาน ดังนี้
 - หาข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับปัญหาของกลุ่ม และความคืบหน้า ตามสื่อต่างๆ เช่น เว็บไซต์ หนังสือพิมพ์
 - ตรวจสอบและกลั่นกรองข้อมูลข่าวสาร พร้อมกับกระจายข่าวสารข้อมูลไปสู่สมาชิก
 - จัดพิมพ์ข้อมูลข่าวสารที่รวบรวมได้จากกระดานสนทนาและการประชุมให้สมาชิกในกลุ่มไปเผยแพร่ต่อ

การกระจายข่าวสารภายในกลุ่มตัวแทน มีบุคคลเป็นศูนย์กลางในการรับและส่งข่าวสาร เมื่อมีการตรวจสอบและกลั่นกรองแล้ว บุคคลดังกล่าวจะทำหน้าที่ส่งข้อมูลให้หัวหน้ากลุ่ม จากนั้นส่งให้สมาชิก และให้สมาชิกส่งข้อมูลต่อกันไป

ในการเคลื่อนไหวของกลุ่มทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกันในการใช้ช่องทางเพื่อสื่อสารความต้องการของตนเอง รวมถึงการแจ้งข้อมูลให้สมาชิกคนอื่น ๆ ได้รู้ ตัวแทนกลุ่มต้องการนัดหมายสามารถกระทำได้โดยการตั้งกระทู้ ใครมีปัญหา ต้องการความช่วยเหลือก็สามารถแจ้งความจำนงผ่านห้องกระดานสนทนา ในการสื่อสารของเยาวชนนั้นสามารถสื่อสารกันเองโดยไม่ต้องผ่านบุคคลท่านอื่น มีความเท่าเทียมกันในการแสดงความคิดเห็น กลุ่มตัวแทนเพียงแต่นำข้อมูลที่ได้รับจากกระดานสนทนาไปเรียบเรียงให้มีความเหมาะสม เท่านั้น

นอกจากจะมีการติดต่อโดยอิสระผ่านกระดานสนทนาแล้ว สมาชิกในกลุ่มบางคนมีการติดต่อกับกลุ่มตัวแทนนักเรียนโดยตรงผ่านโปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็ม กลุ่มบุคคลที่สนทนาผ่านโปรแกรมเอ็มเอสเอ็ม ส่วนใหญ่ต้องการทราบถึงความคืบหน้าของการดำเนินงานอย่างละเอียด และต้องการร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างใกล้ชิด จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า การใช้โปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็มได้รับการตอบรับอย่างมาก มีเยาวชนจากทุกสถานที่ไม่ว่าจะอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดต่างเข้ามาสอบถาม พูดคุยถึงปัญหาและร่วมกันวางแผนการดำเนินการผ่านทางโปรแกรมดังกล่าว

6.3 ขั้นที่ 3 การเจริญเติบโตของกลุ่มหรือการขยายเครือข่าย

การเจริญเติบโตของกลุ่มหรือการขยายเครือข่ายคือขั้นตอนการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มภายนอกเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และสร้างพลังร่วมในการดำเนินงาน

จากการศึกษาพบว่าเยาวชนทั้งสองกลุ่มมีการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มภายนอกกระดานสนทนา ดังนี้

6.3.1 กลุ่มนักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่จบการศึกษาปีพ.ศ. 2548 และ กำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัย มีการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มภายนอก คือ

6.3.1.1 เครือข่ายพ่อแม่เยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา

เครือข่ายพ่อแม่เยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา³⁵ มีแกนนำคือ พ.ญ.กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี เครือข่ายนี้เน้นการดำเนินการเรื่องยกเลิกระบบแอดมิชชัน การติดต่อกับเครือข่ายดังกล่าวส่งผลให้การร้องเรียนของกลุ่มเยาวชนมีความสะดวกมากขึ้นในด้านการนัดพบปะและสนทนากับผู้อำนวยการในสังคม

³⁵ เครือข่ายพ่อแม่เยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา ก่อตั้งเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2543 โดยมี พ.ท.พ.ญ. กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี เป็นประธานเครือข่ายฯ ปัจจุบัน(ปีพ.ศ.2549)มีจำนวนสมาชิกมากกว่า5,000 คน จุดมุ่งหมายของเครือข่ายคือเพื่อติดตามและเสนอข้อคิดเห็นการแก้ปัญหาการศึกษาของภาครัฐและเผยแพร่ความรู้ทางด้านการดูแลสุขภาพ ภาย จิต สมอง การเลี้ยงลูกที่ถูกต้อง

“ช่วงที่เราดำเนินการด้วยตนเองในตอนแรกๆ ทางผู้ใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจกลุ่มเราเท่าไร แต่พอได้ติดต่อกับกลุ่มคุณหมอบอกเขาก็ช่วยเราได้เยอะในเรื่องการติดต่อดนพบ พูดคุยกับพวกที่ทำงานในสกอ. และ ในกระทรวงศึกษาธิการ” (กิตติกร ตั้งสุจริตรธรรม : สัมภาษณ์, 19 พ.ค.2550)

6.3.1.2 กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนต่างๆ

กลุ่มนี้เป็นกลุ่มของนักเรียนโรงเรียนต่างๆ การติดต่อกับกลุ่มภายนอกเกิดจากสมาชิกในกลุ่มตัวแทนได้พบปะกันโดยไม่ได้นัดหมายตามสถานที่ต่างๆ ที่รับผิดชอบทางด้านการศึกษา เช่นบริเวณด้านหน้ากระทรวงศึกษาธิการ บริเวณด้านหน้าที่ทำการสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.)³⁶ กลุ่มเยาวชนนี้จึงติดต่อร่วมมือกันรวมกลุ่มสร้างพลังการต่อรองให้ขยายกว้างขึ้นอีก

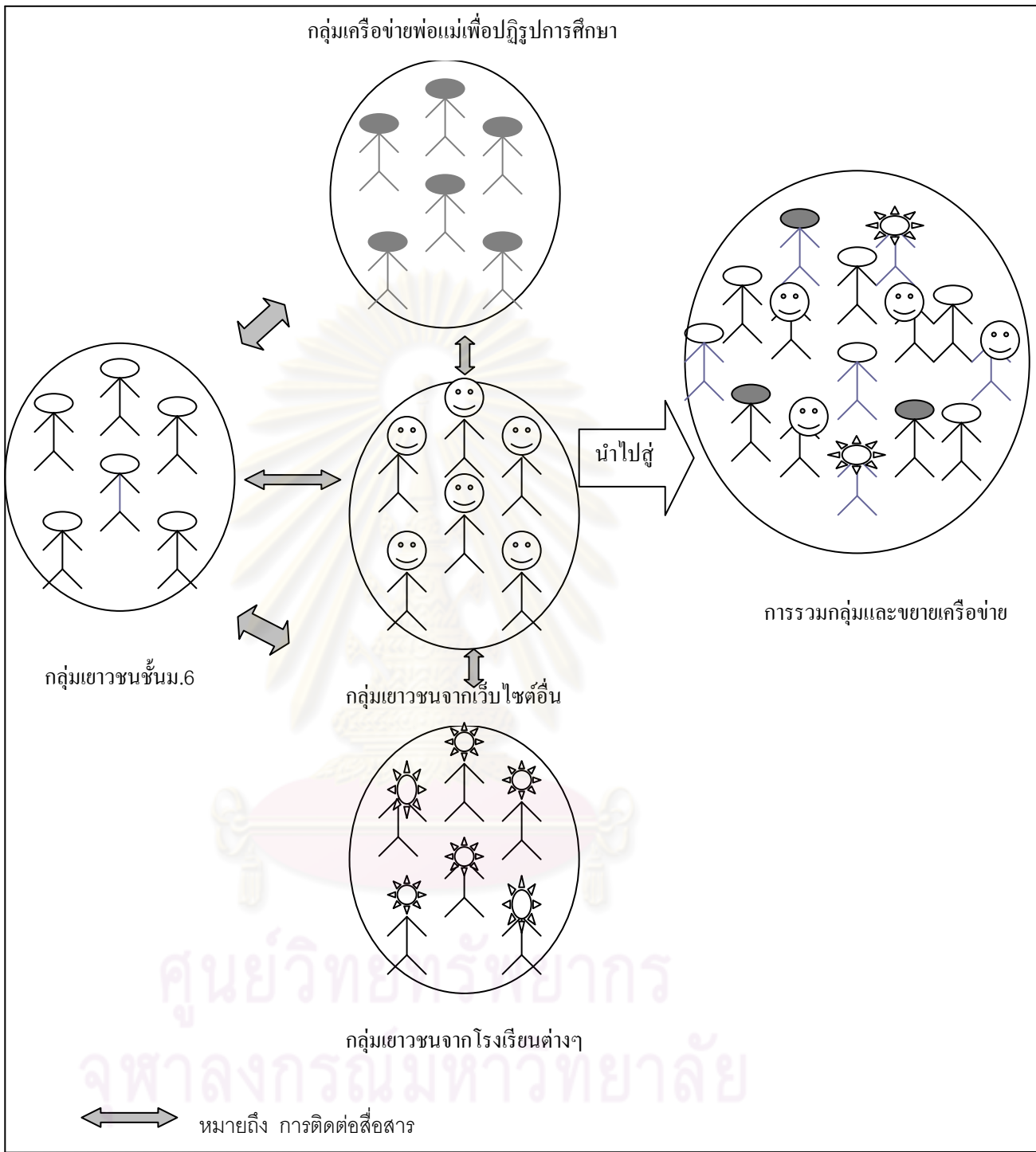
6.3.1.3 กลุ่มตัวแทนนักเรียนจากเว็บไซต์อื่น

กลุ่มตัวแทนนักเรียนจากเว็บไซต์อื่น คือเว็บไซต์ www.eduzones.com³⁷ การติดต่อสื่อสารกันกับกลุ่มนักเรียนกลุ่มนี้ มีการร่วมมือกันในด้านแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

นอกจากนี้ยังพบว่าในการดำเนินการเรียกร้องของกลุ่มเยาวชนประกอบด้วยกลุ่มนักเรียนหลายกลุ่ม เช่น กลุ่มของประธานนักเรียนของแต่ละโรงเรียน และกลุ่มของนักเรียนที่ไม่สังกัดกลุ่ม โดยกลุ่มที่ผู้วิจัยทำการศึกษามีการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มดังกล่าวเพียงผิวเผิน ไม่ถึงขั้นร่วมมือกันหรือรวมกลุ่มกัน ถึงแม้เรื่องที่ร้องเรียนจะเป็นประเด็นเดียวกันก็ตาม

³⁶ สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) เป็นหน่วยงานของรัฐจัดตั้งขึ้นตามพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) พ.ศ.2548 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชกฤษฎีกาดังกล่าว คือ เนื่องจากมีความจำเป็นต้องมีสถาบันทดสอบทางการศึกษา เพื่อเป็นองค์กรกลางในการศึกษา วิจัย พัฒนา และให้บริการประเมินผลทางการศึกษาและทดสอบทางการศึกษา รวมทั้งเป็นศูนย์กลางความร่วมมือด้านการทดสอบทางการศึกษาในระดับชาติและนานาชาติ และเพื่อให้สถาบันที่จัดตั้งขึ้นมีการบริหารและการจัดการที่มีความเป็นอิสระ คล่องตัว และมีประสิทธิภาพ จึงจัดตั้งสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขึ้นเป็นองค์การมหาชนตามกฎหมายว่าด้วยองค์การมหาชน

³⁷ www.eduzones.com ก่อตั้งในปี 2542 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์รวมของนักเรียน นักศึกษา และอาจารย์ และผู้ปกครองที่จะแลกเปลี่ยนและเสนอแนะความคิดเห็นเพื่อสร้างสรรคการศึกษาไทย เว็บไซต์ได้รับรางวัลชนะเลิศในสาขา The Best Public Service/Education site จากการประกวด Thailand Web Award 2000 (รับรองข้อมูลโดย สำนักบริการสารสนเทศภาครัฐ)



ภาพที่ 4.40 แสดงการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มต่างๆ ของกลุ่มเยาวชนชั้นม.6

จากการรวมกลุ่มขยายเป็นเครือข่ายเยาวชน ทำให้เกิดพลังร่วมในการดำเนินการเคลื่อนไหวส่งผลให้การดำเนินการรวดเร็วมากขึ้น กล่าวคือ ในการดำเนินการที่ยังไม่เกิดการรวมกลุ่มอำนาจหรือพลังในการต่อรอง ยังมีน้อย และไม่ค่อยได้รับความสนใจในการแก้ไขปัญหา ต่อมาเมื่อมีการรวมกลุ่มกับกลุ่มภายนอก โดยเฉพาะกลุ่มเครือข่ายพ่อแม่เยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา ทำให้การดำเนินการของกลุ่มเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสารกับผู้รับผิดชอบด้านการศึกษามากขึ้น สำหรับการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มนักเรียนกลุ่มอื่นๆ พบว่าการติดต่อสื่อสารทำให้เกิดความร่วมมือในด้านการแลกเปลี่ยนข่าวสาร มีข้อมูลข่าวสารที่ละเอียด น่าเชื่อถือเนื่องจากมีบุคคลตรวจสอบมากยิ่งขึ้น

“จากการรวมกลุ่มกัน และได้ ยื่นข้อเสนอ พวกตนรู้สึกมีความหวังเพราะรวม.ศธ. รับฟังความเห็นของเด็ก และรับปากที่จะนำไปพิจารณา ซึ่งต่างจากครั้งแรกที่บางคนเดียว ไม่ค่อยมีใครสนใจ” (กิตติกร ตั้งสุจริตรวม : สัมภาษณ์, 19 พ.ค.2550)

หลังจากมีการดำเนินการเรียกร้องแล้ว ทางกลุ่มมีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันถึงความเหมาะสมในการนำระบบแอดมิชชันมาใช้ในปีต่อไป ซึ่งการแสดงความคิดเห็นร่วมกันนี้ได้เกิดความคิดแบ่งแยกเป็น 2 ฝ่าย คือ

- 1) ฝ่ายที่ต้องการแอดมิชชันแต่ขอให้ปรับปรุงระบบให้มีประสิทธิภาพ
- 2) ฝ่ายที่ไม่ต้องการระบบแอดมิชชันและต้องการให้กลับไปใช้ระบบเอ็นทรานซ์

ความคิดเห็นของฝ่ายแรก ดังตัวอย่างเช่น

“พวกเราไม่ต้องการให้ยกเลิกโอเน็ต-เอเน็ต เพียงแต่ต้องการความโปร่งใส ยุติธรรมกับผู้ที่ต้องการนำผลสอบไปสมัครสอบเข้ามหาวิทยาลัยเท่านั้น ตอนนี้อยากให้เร่งแก้ไขปัญหาก็ทำกระบวนการต่างๆ เช่น การตรวจสอบ เกณฑ์การให้คะแนนให้ชัดเจน โปร่งใส เพราะไม่ต้องการให้เกิดขึ้นอีกในปีต่อไป” (กาญจนา วรรงค์ : สัมภาษณ์, 19 พ.ค.2550)

เมื่อกลุ่มมีจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้กลุ่มได้แบ่งแยกเป็น 2 ฝ่าย และสลายตัวในที่สุด หลังจากนั้นไม่พบการดำเนินการในลักษณะการเรียกร้องหรือรณรงค์ร่วมกัน ประกอบกับขณะนั้นทางผู้รับผิดชอบทางการศึกษาได้มีการแก้ไขปัญหาที่เรียกร้องไปบางส่วนเรียบร้อยแล้ว คือ

- 1) การให้นักเรียนสามารถตรวจสอบข้อสอบของตนเองได้
- 2) การประกาศผลคะแนนตามเวลาที่กำหนด

แต่สำหรับเรื่องการลดสัดส่วนของผลการเรียนเฉลี่ยสะสมพบว่าไม่มีการปรับเกณฑ์หรือแนวโน้มในการลดสัดส่วนแต่อย่างใด

นอกจากนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า ในการดำเนินงานของกลุ่มเยาวชนนั้นยังมีการขาดความเอาใจจริงเอาใจในการเคลื่อนไหว กล่าวคือ ถึงแม้จะมีการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มอื่นๆ แต่ในการดำเนินงานจริง พบว่า แต่ละกลุ่มยังคงดำเนินการด้วยตัวเอง ขาดความร่วมมือในการทำงานระหว่างกลุ่ม นอกจากนี้ประเด็นที่ทำการเคลื่อนไหวต้องการเพียงเหตุผลและการเร่งดำเนินการแก้ไขปัญหา สำหรับประเด็นที่ต้องการให้ใช้จีพีเอน้อยกว่าร้อยละ 30 และการยกเลิกระบบแอดมิชชันในการเข้าสอบระดับมหาวิทยาลัยในปีต่อไป พบว่าเรื่องดังกล่าวได้รับความเอาใจใส่ในตอนต้นเท่านั้นแต่หลังจากนั้นไม่ได้รับความสนใจในการดำเนินการอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการดำเนินการแก้ไขในเรื่องคะแนนสอบเรียบร้อยแล้วพบว่าไม่ค่อยมีการกล่าวถึงเรื่องนี้เท่าที่ควร

6.3.2 กลุ่มนักเรียนระดับชั้น ม.6 ที่จบการศึกษาก่อนปีการศึกษา 2548 และต้องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยอีกครั้งหรือกลุ่มเด็กซี้ด มีการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มภายนอก คือ

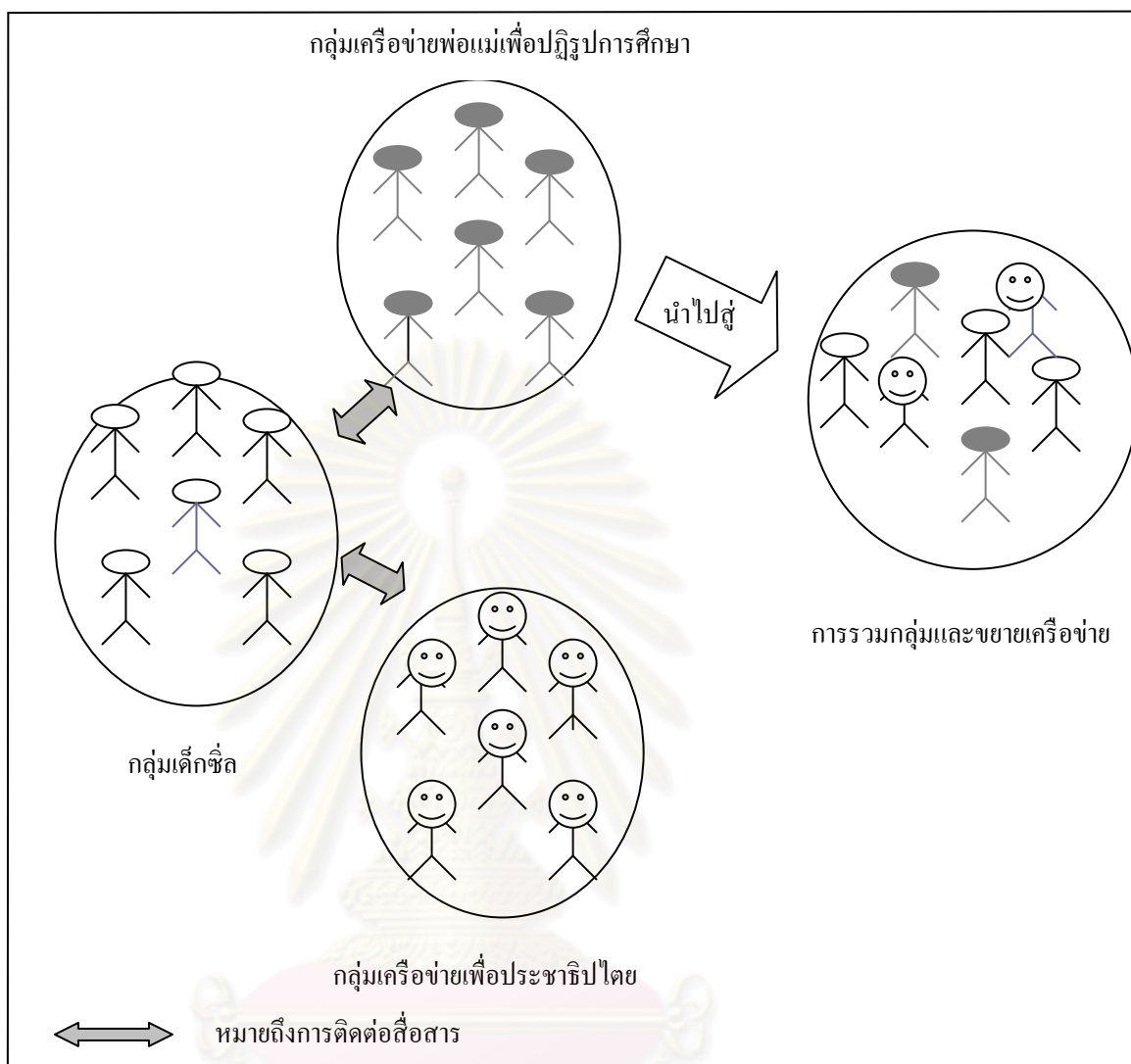
6.3.2.1 เครือข่ายพ่อแม่ผู้ปกครองและเยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา

เครือข่ายพ่อแม่ผู้ปกครองและเยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา มีแกนนำคือ พ.ญ.กมลพรรณ ชิวพันธุ์ศรี เครือข่ายนี้เน้นการดำเนินการเรื่องยกเลิกระบบแอดมิชชัน การติดต่อกับเครือข่ายดังกล่าวส่งผลให้การร้องเรียนมีความสะดวกมากขึ้น

6.3.2.2 กลุ่มเครือข่ายนักเรียนเพื่อประชาธิปไตย³⁸

การติดต่อกับกลุ่มภายนอกเกิดจากสมาชิกในกลุ่มตัวแทนเด็กซี้ดรู้จักกับสมาชิกในกลุ่มเครือข่ายนักเรียนเพื่อประชาธิปไตย จึงติดต่อร่วมมือกันในด้านการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแต่ไม่ถึงขั้นการดำเนินการร่วมกัน เนื่องจากเรื่องที่ร้องเรียนจะมีจุดเน้นคนละประเด็น กล่าวคือกลุ่มเด็กซี้ดนั้นเน้นการเรียกร้องในประเด็นหลักคือการปรับเกรด แต่กลุ่มที่ติดต่อด้วยเน้นการเรียกร้องในประเด็นหลักคือ การดำเนินการในเรื่องการตรวจคะแนน การปรับลดสัดส่วนจีพีเอนี้และ และการขอให้มีเวทีสาธารณะ ให้เยาวชนและประชาชนทั่วไปได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นถึงความเหมาะสมในการนำระบบแอดมิชชันมาใช้

³⁸ กลุ่มนักเรียนเพื่อประชาธิปไตย ก่อตั้งขึ้นปลาย มกราคม พ.ศ. 2549 โดยกลุ่มนักเรียนที่สนใจทางด้านการเมือง วัตถุประสงค์คือการเป็นเวทีในการแสดงออกความคิดเห็นทางการเมืองของนักเรียนต่อสาธารณะชน



ภาพที่ 4.41 แสดงการติดต่อสื่อสารของกลุ่มที่ดำเนินการเคลื่อนไหวของกลุ่มเด็กซีด

เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มเยาวชนทั้งสองกลุ่มที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารร่วมกันเลย ถึงแม้ทั้งสองกลุ่มจะมีการรวมตัวกันโดยใช้กระดานสนทนาบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมเป็นสื่อก็ตาม อาจเนื่องด้วยประเด็นหลักในการเรียกร้องมีความแตกต่างกัน

จากการรวมกลุ่มขยายเครือข่าย พบว่า การเข้าถึงผู้รับผิดชอบทางการศึกษาทำได้ง่ายและสะดวกขึ้น นอกจากนี้การรวมกลุ่มโดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้การดำเนินการรวดเร็ว กล่าวคือ การเรียกร้องครั้งแรกเมื่อวันที่ 17 เมษายน 2549 ที่หน้ากระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มเด็กซีดได้ยื่นข้อเรียกร้องต่อนายจาตุรนต์ ฉายแสง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีการจัดการเรื่องการปรับเกรดนักเรียนที่จบการศึกษาก่อนปีการศึกษา 2548 จาก 4 เกรด เป็น 8 เกรด เท่ากับนักเรียนชั้น ม.6 นอกจากนี้ยังให้

มีการตรวจข้อสอบการทดสอบทางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (โอเน็ต) และผลการทดสอบทางการศึกษาขั้นสูง (เอเน็ต) ใหม่อย่างโปร่งใส และสามารถเข้าไปตรวจสอบได้หากมีข้อสงสัย ในครั้งแรกขอเรียกร้องเรื่องการขอปรับเกรดประสบความสำเร็จ เนื่องจากทางผู้รับผิดชอบคือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ให้เหตุผลว่ามีเด็กที่ประสบปัญหานี้จำนวนน้อยจึงไม่สามารถดำเนินการแก้ไขให้ได้ เยาวชนกลุ่มนี้จึงมีการประชุมกันอีกครั้งและเรียกร้องให้กลุ่มเยาวชนที่ประสบปัญหาเดียวกันออกมาแสดงตัวผ่านกระดานสนทนา โดยการตั้งกระทู้ในกระดานสนทนาให้คนที่ประสบปัญหาเดียวกันคือเป็นเด็กซี้ด แสดงรายชื่อและโรงเรียน เพื่อให้กลุ่มตัวแทนนี้ได้นำไปยื่นแก่ผู้รับผิดชอบดำเนินการแก้ไข จากการศึกษาพบว่ามีความร่วมมือลงชื่อและโรงเรียนผ่านกระดานสนทนาจำนวนมาก ดังในตัวอย่างกระทู้ด้านล่างนี้

ตัวอย่าง กระทู้การล่ำรายชื่อเด็กซี้ด

รวมพลเด็กซี้ด *

<http://www.dek-d.com/myBoard/view.php?id=559248>

อ้างอิงจากกระทู้นี้จะคะ ขออนุญาตย้ายกระทู้มาไว้ที่นี้จะคะ

อัปเดตล่าสุดนะคะ (เพิ่มชื่อโรงเรียนด้วย - -)

1.น.ส.ชุตติมา ผาสุพันธ์ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

2.น.ส.ลลิตาพร ทรัพย์ชาตอนันต์ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

.

.

.

16.นายอัสนี สะอิตี อีสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

17. นางสาวณัชชา ปาทาน อีสลามวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

18. นาย ศิภัทร์ พุกษะริตานนท์ โรงเรียน บางปะกอกวิทยาคม

19.นายเจตนา สารทอสี่ รร. รัชบุรี

20. นายรชฎ ปรากฏพิลาศ โรงเรียนเทพศิรินทร์

21. แสงทิพย์ วินิจสิทธิ์ อัมพรไพศาล

23.นางสาว พรพิมล ชูสิทธิ์ >> โรงเรียนสาริตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี รหัสประจำตัว 54034

Name : aritsumemoon < My.iD > [IP : 161.246.1.34]

Email / Msn:

วันที่: 18 เมษายน 2549 / 15

ความคิดเห็นที่ 48

เอาชื่อเราไปด้วยคนนำคำ

น.ส.วรากร พานิชศิริ ร.ร.กัลยาณวัตร จ.ขอนแก่น เราอยู่ต่างจังหวัดนะ

Name : Lindsay [IP : 61.90.234.74]

วันที่: 18 เมษายน 2549 / 20:57

ในการดำเนินการครั้งที่สอง เยาวชนกลุ่มนี้จึงยื่นเอกสารรายชื่อที่รวบรวมได้ในกระดานสนทนาให้เจ้าหน้าที่ดำเนินการแก้ไข ในที่สุดฝ่ายผู้รับผิดชอบได้ดำเนินการแก้ไขปรับเกรดให้เด็กชิลนี่ เป็น 8 เกรด แต่สามารถดำเนินการให้ได้ร้อยละ 80 อีกร้อยละ 20 ไม่สามารถดำเนินการได้เนื่องจาก ปัญหาของทางโรงเรียนบางโรงเรียนไม่ได้เก็บคะแนนฉบับย้อนหลัง แต่อย่างไรก็ตามจัดได้ว่ากรดำเนินการของกลุ่มเด็กชิลนี่ประสบความสำเร็จในการเรียกร้อง โดยใช้การสร้างเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ทำให้การดำเนินการมีความครอบคลุมและรวดเร็ว

หลังจากดำเนินการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มตัวแทนได้โพสต์กระทู้แสดงความคืบหน้าของผลที่ได้รับ หลังจากนั้นกลุ่มดังกล่าวได้ทำหน้าที่ในการให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเด็กชิลนี่ผ่านทางกระดานสนทนา และบางคนมีการติดต่อสื่อสารกันในชีวิตจริงจนถึงปัจจุบัน

6.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในกระบวนการรวมกลุ่ม

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในกระบวนการรวมกลุ่มและทำให้กลุ่มดำรงอยู่ได้สามารถแบ่งได้เป็น

6.4.1 การเผชิญปัญหาพร้อมกัน ก่อนที่สมาชิกจะมารวมตัวกันและดำเนินการรณรงค์ สมาชิกส่วนใหญ่ของกลุ่มต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดจากการสอบระบบแอดมิชชัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ว่าการดำเนินการเพียงลำพังไม่สามารถทำได้และเมื่อกลุ่มเยาวชนได้มีโอกาสพบปะ พูดคุยกับบุคคลที่มีปัญหาเช่นเดียวกัน ได้นำมาสู่การเห็นพ้องต้องกันว่าควรรวมกลุ่มเพื่อทำให้การเรียกร้องมีพลังมากยิ่งขึ้น

เครือข่ายนี้จึงเกิดจากการที่สมาชิกแต่ละคนต่างก็มีความต้องการของตนเอง และความต้องการเหล่านั้นไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ หากสมาชิกต่างคนต่างอยู่ ข้อจำกัดนี้ทำให้เกิดการรวมตัวกันบนฐานของผลประโยชน์ร่วมที่มากพอให้รวมตัวกันเป็นเครือข่าย บุคคลในกลุ่มจึงพยายามร่วมมือกันทำกิจกรรมที่ให้ประโยชน์ต่อกลุ่มมากที่สุด

6.4.2 การสื่อสารที่มีคุณภาพ การสื่อสารที่มีคุณภาพเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่ทำให้กลุ่มดำรงอยู่ได้ จากการศึกษาพบว่ากลุ่มเยาวชนทั้งสองกลุ่ม มีรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย และมีความทันสมัย คือมีการสื่อสารผ่านกระดานสนทนา โปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็น โทรศัพท์มือถือ และการพบปะพูดคุยกันในชีวิตจริง ซึ่งสื่อต่างๆเหล่านี้เป็นสื่อที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะ “คนๆหนึ่งกับคนหลายๆคน” และ “คนหลายคนกับคนหลายคน” ทำให้ข้อมูลในการสื่อสารมีความทั่วถึง และมีการกระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพ

6.4.3 การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่า กระบวนการสื่อสารของกลุ่มเยาวชนทั้งสองกลุ่ม มีการติดต่อสื่อสารกับเยาวชนที่อยู่ทุกหนทุกแห่งได้ทั้งภายในจังหวัดกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด การติดต่อสื่อสารที่ครอบคลุมทำให้เกิดความร่วมมือในการดำเนินงานได้อย่างสะดวกและมีความทั่วถึง กลายเป็นเครือข่ายที่ครอบคลุมทั่วประเทศ กล่าวคือเมื่อต้องการให้นักเรียนที่อยู่ต่างจังหวัดให้ความร่วมมือใน

การลงชื่อแสดงความจำนงในการขอปรับเกรด พบว่ามีกลุ่มนักเรียนที่อาศัยอยู่ต่างจังหวัดร่วมล่ำรายชื่อกลุ่มนักเรียนที่ต้องการขอปรับเกรด หรือการร่วมเรียกร้องให้แก้ไขปัญหาเรื่องการสอบแอดมิชชัน นักเรียนที่อาศัยอยู่ต่างจังหวัดถึงแม้ไม่ได้มีส่วนร่วมในการเรียกร้องโดยตรงด้วยตนเองแต่ได้มีส่วนร่วมในฐานะการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา

6.4.4 ผู้นำกลุ่ม บทบาทของผู้นำกลุ่มในฐานะผู้ประสานสมาชิกกลุ่มและเป็นตัวแทนในการดำเนินงานที่แข่งขัน ทำให้กลุ่มสามารถดำรงอยู่ได้ จากการศึกษาพบว่า กลุ่มเด็กซีลผู้นำกลุ่ม มีบทบาทอย่างแข็งขันในการทำหน้าที่จึงทำให้กลุ่มสามารถดำรงอยู่ได้ แต่กลุ่มนักเรียนชั้นม.6 ผู้นำกลุ่มไม่มีบทบาทชัดเจนทำให้เมื่อเกิดความขัดแย้ง จึงไม่สามารถรักษากลุ่มไว้ได้

6.4.5 ความพยายามจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ความพยายามจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มเมื่อเกิดปัญหาหรือความขัดแย้งขึ้นระหว่างสมาชิก สมาชิกก็จะช่วยกันจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นด้วยการพูดคุยกัน ปรึกษาหารือกัน หรือหาฉันทามติ ทำให้การดำเนินงานภายในกลุ่มเป็นไปอย่างราบรื่น สามารถสร้างผลงานการพัฒนาได้อย่างชัดเจน เป็นรูปธรรม ซึ่งเมื่อมีผลงานเป็นรูปธรรม จะส่งผลให้กลุ่มดำรงอยู่ได้ เช่นกลุ่มเด็กซีล เมื่อเกิดความขัดแย้ง สมาชิกในกลุ่มจะพยายามพูดคุย ปรึกษาหารือเพื่อขจัดความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ทำให้กลุ่มสามารถรวมตัวกันและดำเนินการเรียกร้องแก้ไขปัญหากลุ่มจนสำเร็จลุล่วง

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังจากดำเนินการเรื่องการเรียกร้องให้มีคำอธิบายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการประกาศผลแล้ว พบว่าหลังจากดำเนินการมีการพูดคุยกันจนทำให้กลุ่มมีความคิดเห็นที่แบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือฝ่ายที่ต้องการระบบแอดมิชชันแต่ขอให้มีการปรับปรุงระบบและฝ่ายที่ต้องการกลับไปใช้ระบบเอ็นทรานซ์เช่นเดิม เมื่อการแสดงความคิดเห็นมีความขัดแย้งกัน ทำให้กลุ่มต้องแบ่งเป็น 2 ฝ่ายในการดำเนินงาน ทำให้กลุ่มสลายไปในที่สุด โดยที่ไม่มีบทบาทของสมาชิกท่านใดในการเป็นผู้ประสาน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเยาวชนดังกล่าวไม่สามารถขจัดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ ส่งผลให้กลุ่มต้องแตกแยกไป

จากการศึกษาการดำเนินงานของกลุ่มเยาวชนทั้งสองกลุ่มพบว่า เมื่อแต่ละกลุ่มปฏิบัติภารกิจเรียบร้อยแล้ว กลุ่มและเครือข่ายนั้นได้สลายไปในที่สุด ในแง่ความสัมพันธ์ของบุคคลในกลุ่มพบว่าบางคนได้ติดต่อกับคนในกลุ่มตลอดเวลาจนถึงปัจจุบัน แต่บางคนไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารกับคนในกลุ่มอีกเลย

จะเห็นได้ว่า กลุ่มนักเรียนที่ดำเนินการเคลื่อนไหวแม้จะมีอายุน้อย แต่เยาวชนมีพลังในการเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านการรวมตัวกันทางอินเทอร์เน็ต เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ไร้พรมแดนในระบบอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กิจกรรมระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ สร้างการเชื่อมโยงเครือข่ายของตนเอง เกิดการพบปะบนพื้นฐานของเครือข่ายและการจัดตั้งกลุ่ม มีการรวมพลังทำให้เกิดผลประโยชน์ของกลุ่มและนำไปสู่การคลี่คลายสถานการณ์ของสังคมได้

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com ผู้วิจัยทำการแบ่งผลสรุปการวิจัยออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 5.1 พัฒนาการของเว็บไซต์เด็กติดจอคอม
- 5.2 การกำกับดูแลเนื้อหา
- 5.3 การจัดระเบียบชุมชน
- 5.4 ลักษณะตัวตนของเยาวชนผ่านการนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์
- 5.5 ลักษณะพื้นที่สาธารณะของกลุ่มเยาวชน
- 5.6 การสร้างเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชน

สรุปผลการวิจัย

5.1 พัฒนาการของเว็บไซต์เด็กติดจอคอม

เว็บไซต์เด็กติดจอคอม ผลิตโดยกลุ่มเยาวชนซึ่งขณะนั้นกำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 4 คน มีความสนใจในการทำเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการในสิ่งที่เด็กนักเรียนชั้นมัธยมสนใจ อันได้แก่ สารความรู้และความบันเทิงด้านต่างๆ ภายใต้แนวคิดที่ต้องการสร้างช่องทางพบปะกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน ให้เกิดสังคมออนไลน์บนโลกอินเทอร์เน็ต โดยเน้นที่การให้บริการกระดานสนทนา(Webbord) เพื่อให้เยาวชนที่ศึกษาระดับมัธยมได้มีสถานที่ไว้สำหรับพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับเยาวชนโดยเฉพาะ

การเปิดตัวเว็บไซต์ในครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2542 อยู่ในวงแคบเนื่องจากไม่มีงบประมาณในการโฆษณาทางทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์จึงใช้วิธีการบอกต่อ เริ่มจากแนะนำเพื่อนๆ ในโรงเรียนเดียวกัน ให้เข้ามาพูดคุยในเว็บไซต์ และนำเสนอเนื้อหาที่ตนเองสนใจ โดยเน้นการทำระบบให้พร้อมใช้งานอย่างสมบูรณ์และนำเสนอเนื้อหา บริการที่สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนเพื่อที่จะให้ผู้เข้าชมได้กลับเข้ามาใช้บริการอีกครั้งและเกิดการแนะนำบอกต่อกันไป จากการอาศัยบอกต่อกันทำให้ขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์มากขึ้นกลายเป็นสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ในปัจจุบัน

เมื่อก้าวสู่สังคมผู้ประกอบการในปี พ.ศ. 2549 เว็บไซต์เด็กดีที่เติบโตมาจากการสนองความต้องการในวัยเด็ก เริ่มมองทิศทางการขับเคลื่อน คือต้องการเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับการตอบรับจากเยาวชนให้มากกว่าเดิม และนำเสนอเนื้อหาให้ครบถ้วนตรงความต้องการ โดยไม่สูญเสียแนวคิดดั้งเดิมคือ ยึดหลักความเป็นชุมชนออนไลน์ที่ดีสำหรับเยาวชนต่อไป

จากการดำเนินมา 7 ปี เว็บไซต์มีพัฒนาการที่แตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ และเนื้อหาที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตาราง ต่อไปนี้

ขนาด ลักษณะ	ช่วงเริ่มสร้าง (ปี 2543 – 2546)	ช่วงพัฒนา (ปี 2546 – 2548)	ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้ เว็บไซต์ (ปี 2549 – ปัจจุบัน)
จำนวนผู้ใช้เว็บไซต์	100 – 500	5000	80,000 - 200,000
จำนวนบทความ	50 – 100	5000	134,632
จำนวนกระทู้	100 – 1000	200,000	500,000
ที่มาของเนื้อหา	เนื้อหาผลิตโดยทีมงาน ผู้ผลิตเว็บไซต์และผู้ใช้ เว็บไซต์มีส่วน ใกล้เคียงกัน สำหรับ เนื้อหาที่มาจากผู้ใช้ เว็บไซต์ผู้ใช้เว็บไซต์ต้อง ส่งผ่านผู้ผลิตเว็บไซต์ โดยตรงและผู้ผลิต เว็บไซต์เป็นผู้คัดเลือกทำ ให้เนื้อหาบนเว็บไซต์ ในช่วงนี้มีจำนวนน้อย	เนื้อหาส่วนใหญ่มาจาก ผู้ใช้เว็บไซต์โดยที่ผู้ใช้ เว็บไซต์สามารถส่งผล งานได้ด้วยตัวเองบน เว็บไซต์ ส่วนทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ มีหน้าที่ควบคุมทิศทาง เนื้อหาให้เป็นไปใน ทิศทางที่เหมาะสม	เนื้อหาส่วนใหญ่มาจาก ผู้ใช้เว็บไซต์โดยที่ผู้ใช้ เว็บไซต์สามารถส่งผล งานได้ด้วยตัวเองบน เว็บไซต์ ส่วนทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์ มีหน้าที่ควบคุมทิศทาง เนื้อหาให้เป็นไปใน ทิศทางที่เหมาะสม
รูปแบบชุมชน	ชุมชนหลักคือกระดาน สนทนา	ชุมชนหลักคือกระดาน สนทนา ขยายชุมชนโดยให้บริการ การสนทนาออนไลน์ (Chat)และชุมชนนักเขียน	ชุมชนหลักคือกระดาน สนทนา ขยายชุมชนโดยให้บริการ บล็อกมาายไอดี
ประเด็นเนื้อหาใน กระทู้	<ul style="list-style-type: none"> ไลฟ์สไตล์ การเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> ไลฟ์สไตล์ การเรียน ทางสังคม ความสัมพันธ์ทางเพศ 	<ul style="list-style-type: none"> ไลฟ์สไตล์ การเรียน สังคม ความสัมพันธ์ทางเพศ ความสนใจเฉพาะกลุ่ม เช่นแฟนคลับ นักเขียน

ลักษณะ \ ขนาด	ช่วงเริ่มสร้าง (ปี 2543 – 2546)	ช่วงพัฒนา (ปี 2546 – 2548)	ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้ เว็บไซต์ (ปี 2549 – ปัจจุบัน)
เนื้อหาในบทความ	สาระความรู้โดยเฉพาะ เทคนิคการเรียน -บันเทิงโดยเฉพาะเรื่อง ความรักหวานแหวว	หลากหลายมากขึ้นเช่น สาระความรู้มีเรื่องราว เกี่ยวกับการสอบเข้า มหาวิทยาลัย และ ความรู้ทั่วไป ส่วนเนื้อหาด้านบันเทิง นอกจากมีเรื่องความรัก หวานแหวว แล้ว ยังมี แนวแฟนตาซี สืบสวน สอบสวน ตลกขบขัน	ผสมผสานโดยเฉพาะ เนื้อหาด้านบันเทิง เช่น เรื่องราวความรัก ผสมผสานกับสืบสวน สอบสวน , แฟนตาซี ผสมผสานกับความรัก หวานแหวว
โฆษณา	สถาบันกวดวิชา	สถาบันกวดวิชา สินค้าอุปโภค บริโภค	สถาบันกวดวิชา สินค้าอุปโภค บริโภค วัยรุ่นให้ความสนใจ กิจกรรมเกี่ยวกับวัยรุ่น สถาบันการศึกษา
กลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์	กลุ่มมัธยมศึกษาตอน ปลาย	<ul style="list-style-type: none"> ●กลุ่มมัธยมศึกษาตอน ปลาย ●กลุ่มมัธยมศึกษา ตอนต้น ●ระดับมหาวิทยาลัย ●กลุ่มของผู้ใหญ่ 	<ul style="list-style-type: none"> ●กลุ่มมัธยมศึกษาตอน ปลาย ●กลุ่มมัธยมศึกษา ตอนต้น ●ระดับมหาวิทยาลัย ●กลุ่มของผู้ใหญ่ ●กลุ่มประถมศึกษา
รูปแบบเว็บไซต์	เวอร์ชัน 1 - 4	เวอร์ชัน 5 - 6	เวอร์ชัน 7
	เรียบง่าย	สีส้ม สดใส ใช้งานง่าย แบ่งเป็นสัดส่วน รองรับการขยายตัว	มีเอกลักษณ์ มีความเป็นทางการ ใช้งานง่าย แบ่งเป็นสัดส่วน ส่งเสริมคอลัมน์ที่ไม่เป็นที่ รู้จัก

ตารางที่ 5.1 : สรุปพัฒนาการด้านเนื้อหาและรูปแบบเว็บไซต์

จากตารางสรุปพัฒนาการเว็บไซต์เด็กดีข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าเว็บไซต์เด็กดีคือคอมมูนิตี้การขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยมีแนวโน้มขยายความเป็นชุมชนโดยเพิ่มบริการที่หลากหลายสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เพื่อเป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้เข้ามาแสดงตัวตนและผลิตเนื้อหาที่สอดคล้องและมีประโยชน์กับความต้องการของเยาวชนต่อไป

5.2 การกำกับดูแลด้านเนื้อหา

ในการกำกับดูแลด้านเนื้อหาให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม มีกลไกการกำกับดูแลโดยทีมงานเว็บไซต์และผู้ใช้เว็บไซต์ ดังนี้

5.2.1 ทีมงานเว็บไซต์ มีกลไกการกำกับดูแลเนื้อหา คือ

- 1) กฎ กติกา มารยาท เป็นกฎ กติกา กว้างๆ ในการเข้าใช้เว็บไซต์
- 2) การกลั่นกรองเนื้อหา แบ่งเป็น

2.1) โปรแกรมกลั่นกรองเนื้อหา ได้แก่

2.1.1) โปรแกรมกลั่นกรองคำหยาบคาย นำไปใช้ใช้ในเนื้อหาประเภทกระดานสนทนาและห้องสนทนา(Chat room)

2.2.2) โปรแกรมการวิเคราะห์เนื้อหา นำไปใช้ใช้ในเนื้อหาประเภทบทความ

2.2) โปรแกรมห้ามมิให้คัดลอกผลงาน เป็นการกำกับดูแลในด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานที่นำเสนอโดยผู้ใช้เว็บไซต์

3) การกำกับดูแลโดยผ่านทางทีมงานเว็บไซต์

4) มาตรการ บทลงโทษ (Sanction) แบ่งเป็น

4.1) บทลงโทษสำหรับผู้ใช้งานที่ผิดกฎ กติกา มารยาทในกระดานสนทนา มี 3 วิธี คือ

4.1.1) การบล็อกสมาชิก คือการปิดกั้นมิให้สมาชิกเข้าใช้เว็บไซต์โดยใช้ชื่อสมาชิกที่สมัครกับเว็บไซต์

4.1.2) การปิดกระทู้ คือ การปิดหัวข้อกระทู้มิให้ผู้ใช้งานเข้าไปแสดงความคิดเห็นได้อีก

4.1.3) การลบกระทู้ คือการลบการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้งานที่ไม่เหมาะสม โดยที่ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถแสดงความคิดเห็นในหัวข้อนั้นได้

4.2) บทลงโทษสำหรับผู้ใช้งานที่ผิดกฎ กติกา มารยาทในบทความ มี 3 วิธี คือ

4.2.1) การแจ้งเตือน

4.2.2) การลบผลงานและลบชื่อสมาชิก

5.2.2 ผู้ใช้เว็บไซต์ มีกลไกในการกำกับดูแลเนื้อหา ดังนี้

- 1) การให้ระบบแจ้งลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม
- 2) การร่วมกันรณรงค์ให้เนื้อหาที่ทิศทางที่เหมาะสม
- 3) การร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อหาข้อสรุปถึงขอบเขตในการนำเสนอเนื้อหา

5.3 การจัดระเบียบชุมชน

สำหรับการจัดระเบียบชุมชนทางเว็บไซต์มีวิธีการจัดการ การจัดระเบียบพฤติกรรมของบุคคลในชุมชนให้เป็นไปตามกฎระเบียบของเว็บไซต์และไม่ก่อปัญหาในการอยู่ร่วมกันซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

5.3.1) การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ ผู้ผลิตเว็บไซต์มีแนวทางในการจัดระเบียบชุมชน ดังนี้

- 1) การลงทะเบียนสมาชิก เพื่อยืนยันความมีตัวตนและสามารถตรวจสอบข้อมูลได้เมื่อเกิดปัญหา
- 2) การแจ้งเตือน เป็นแนวทางของผู้ใช้เว็บไซต์เพื่อให้เกิดการปรับพฤติกรรม
- 3) การบล็อกสมาชิก คือการจัดการลบชื่อสมาชิกไม่ให้เข้ามามีส่วนร่วมในเว็บไซต์ ฐานะสมาชิกพฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการแจ้งเตือนแล้วยังไม่มีการปรับพฤติกรรม

5.3.2) การจัดระเบียบชุมชนโดยผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้ใช้เว็บไซต์มีแนวทางในการจัดระเบียบชุมชน ดังนี้

- 1) การเพิกเฉย เมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบความไม่เหมาะสมในการแสดงความคิดเห็น ผู้ใช้เว็บไซต์เลือกที่จะไม่มีบทบาทใดๆ ในกระชั้นนั้น โดยเลือกที่จะนิ่งเฉย ซึ่งเชื่อว่าเป็นวิธีการช่วยให้สถานการณ์เบาบางลง
- 2) การประณาม การประณามเป็นวิธีการเมื่อผู้ใช้เว็บไซต์พบบุคคลที่เป็นพวกตัวป่วน ซึ่งวิธีการดังกล่าวทำให้สมาชิกที่ถูกกลโกง ไม่สามารถพูดคุยกับใครได้ต้องออกจากบอร์ดไป
- 3) การบอยคอต คือการรวมตัวกันไม่เข้าไปสนทนากับบุคคลเหล่านั้น
- 4) การไกล่เกลี่ยประนีประนอม คือการมีบทบาทในการร่วมแสดงความคิดเห็นไกล่เกลี่ยความขัดแย้งในลักษณะเชิงขอร้อง ตักเตือน

จากการศึกษาพบว่าวิธีการให้สมาชิกเป็นผู้จัดการหรือลงโทษกันเองเป็นวิธีการที่ทำให้ชุมชนมีความสงบหรือเรียบร้อยมากกว่าให้ทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์เป็นผู้จัดระเบียบชุมชนฝ่ายเดียว

5.4 ลักษณะตัวตนของเยาวชนในชุมชนเว็บไซต์เด็กติดจอคอม

เว็บไซต์เด็กติดจอคอม เป็นพื้นที่ที่ให้เยาวชนได้เข้ามาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาผ่านทางกรให้บริการต่างๆ เช่นกระดานสนทนา บทความ ข่าวสาร บล็อกมายไอดี การผลิตเนื้อหาของเยาวชนนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์หรือตัวตนของเยาวชนซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

ตัวตนของเยาวชน	สรุปผลการวิจัย
1. ตัวตนทางเพศ	<p>การแสดงออกถึงทัศนคติทางเพศของเยาวชนส่วนใหญ่ในเว็บไซต์เด็กดี สะท้อนค่านิยมทางเพศในทางที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทยดั้งเดิม ถึงแม้ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม คือมีการรับอิทธิพลจากทางประเทศตะวันตก ได้ส่งผลต่อแนวความคิดและค่านิยมในบางเรื่อง โดยเฉพาะค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน เยาวชนมีความเข้าใจเรื่องดังกล่าวว่าเป็นเรื่องปกติที่ยอมรับกันได้แต่ เยาวชนยังถือว่าการแสดงออกเกี่ยวกับพฤติกรรมในเรื่องเพศควรให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคม ซึ่งการแสดงทัศนคติแบบอนุรักษ์นิยมมักมีการอ้างอิงถึงคำสั่งสอนของพ่อแม่</p>
2. ตัวตนทางสังคม	<p>ด้านการเรียนพบค่านิยมในการเรียนกวดวิชามากที่สุด สำหรับการทำงาน ประกอบการเรียนพบว่าเยาวชนให้ความสนใจในการธุรกิจส่วนตัว โดยเน้นความสนุกสนานและประสบการณ์มากกว่ากำไรที่ได้รับ ในด้านรูปแบบการดำเนินชีวิตพบว่า เยาวชนมีบุคคลต้นแบบคือบุคคลในครอบครัว เช่นพ่อแม่ พี่ และบุคคลที่มีชื่อเสียง บุคคลที่เป็นต้นแบบมีเอกลักษณ์คือ เป็นคนที่มีความมุ่งมั่น ความใฝ่ฝันและประสบความสำเร็จในชีวิต โดยเยาวชนได้มีการนำคุณลักษณะบางประการของบุคคลของบุคคลดังกล่าวมาเป็นแบบอย่างในชีวิต สำหรับการวางแผนอนาคตพบว่าเยาวชนมีความสับสนในการดำเนินชีวิต ไม่มีจุดมุ่งหมายในการเรียนหรือการประกอบอาชีพในอนาคต</p>
3. ตัวตนทางวัฒนธรรม	<p>ตัวตนทางวัฒนธรรมของเยาวชนแสดงออกผ่านรูปลักษณะภายนอก เช่นการแต่งกาย ทรงผม ข้าวของเครื่องใช้ และเครื่องประดับต่างๆ โดยมีทั้งการเลียนแบบจากวัฒนธรรมต่างชาติและความเป็นตัวของตัวเอง</p> <p>ในด้านการใช้เวลาว่างสะท้อนตัวตนของเยาวชนในลักษณะสังคมที่เกี่ยวกับการสังสรรค์ การท่องเที่ยว การอ่านหนังสือ การฟังเพลง การวาดรูป การประดิษฐ์สิ่งของและการเข้าไปผลิตเนื้อหา การใช้เว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตดังกล่าวสะท้อนให้เห็นค่านิยมแบบสุขนิยมเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนมิได้มุ่งแสวงหาความสุขเพียงอย่างเดียวแต่เยาวชนยังมีค่านิยมในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมโดยเข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคมต่างๆ และค่านิยมการพัฒนาตนเองผ่านทางกิจกรรมการเป็นนักเขียน การออกแบบตกแต่งเว็บไซต์</p>

ตารางที่ 5.2 สรุปลักษณะตัวตนของเยาวชนที่แสดงออกผ่านเว็บไซต์เด็กดีคอทคอม

5.5 ลักษณะพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ในส่วนของการศึกษาพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาในกระดานสนทนา 3 กระดานสนทนา คือ เว็บบอร์ดมีสาระ เว็บบอร์ดตามใจฉัน และเว็บบอร์ดนักเขียน เนื่องจากเป็นเว็บบอร์ดที่มีการแบ่งประเภทตามความสนใจชัดเจน มีการแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่เป็นประเด็นทางสังคม และมีผู้เข้าใช้จำนวนมาก

โดยผู้วิจัยศึกษาเกี่ยวกับมิติต่างๆ ของพื้นที่สาธารณะ ครอบคลุมประเด็นดังต่อไปนี้คือ การเข้าถึง การถกเถียง อภิปราย แลกเปลี่ยนประเด็นอันมีผลกระทบต่อคนในสังคม เสรีภาพในการแสดงออก ความมีเหตุผล และการมีข้อสรุป ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

มิติของพื้นที่สาธารณะ	สรุปผลการวิจัย
1. การเข้าถึง	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์ คือ สถานที่ใช้งาน อินเทอร์เน็ต ความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและนโยบายของสถานศึกษา
2. ประเด็นการสื่อสาร	ประเด็นการสื่อสารของเยาวชนประกอบด้วยลักษณะเนื้อหา 3 ประเภท คือ เรื่องในสังคม ซึ่งเรื่องราวในสังคมที่เยาวชนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ เรื่องเฉพาะกลุ่ม เช่น การร่วมดูแลสมาชิก การพูดคุยเรื่องที่กลุ่มให้ความสนใจ โดยเฉพาะ และเรื่องส่วนตัว เช่นการปรึกษาปัญหา การเล่าประสบการณ์
3. เสรีภาพในการแสดงออก	การแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนาเป็นไปโดยเสรี แต่ต้องไม่ขัดกับกฎ กติกา มารยาทของเว็บไซต์
4. ความมีเหตุผล	การมีส่วนร่วมในพื้นที่สาธารณะมีลักษณะของการใช้อารมณ์มากกว่าการแสดงเหตุผล
5. การมีข้อสรุป	ประเด็นการสื่อสารที่นำไปสู่ข้อสรุปหรือการดำเนินการเคลื่อนไหวในระดับนโยบายมีประเด็นเดียวคือประเด็นการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน

ตารางที่ 5.3 สรุปลักษณะพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

5.6 ลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชน

ลักษณะความเป็นชุมชนของเยาวชนบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมบนกระดานสนทนาได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะให้กับกลุ่มเยาวชนได้เข้ามาพบปะ พูดคุยเรื่องต่างๆ ไป รวมถึงสถานการณืบ้านเมือง ที่ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน และจากการพูดคุยดังกล่าวยังสามารถนำไปสู่การต่อรองกับผู้มีอำนาจในสังคม

เรื่องดังกล่าวคือเรื่องปัญหาการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน การเข้ามาสนทนาในประเด็นดังกล่าว บนพื้นที่สาธารณะแห่งนี้นำไปสู่การรวมตัว การเกิดเครือข่ายเยาวชนเพื่อนำไปสู่การทำงานร่วมกันจากทั่วประเทศ ซึ่งการทำงานร่วมกันเน้นความร่วมมือในการนำเสนอประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหา ถึงแม้การร่วมมือกันเป็นการร่วมมือระยะสั้นแบบเฉพาะกิจและไม่ยั่งยืนนักแต่จัดได้ว่ากลุ่มเยาวชนมีความสนใจ ในการปกป้องสิทธิผลประโยชน์และมีความกล้าเผชิญหน้ากับผู้มีอำนาจในสังคมเพื่อเรียกร้องการแก้ไขปัญหาใน ประเด็นดังกล่าว

5.6.1 ลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มเยาวชน

ลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีคือติดต่อทคอมกรณิการเคลื่อนไหว เรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน สามารถสรุปได้ตามตาราง ดังนี้

ประเด็น	กลุ่ม	กลุ่มเด็กม.6	กลุ่มเด็กซีล
ประเด็นการสื่อสารเรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน		<p>ปัญหาทางเทคนิคหรือระบบคอมพิวเตอร์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การตรวจคะแนนผิดพลาด 1. ระบบการแจ้งข้อมูลไม่มีประสิทธิภาพ 2. การประกาศผลสอบไม่ตรงกับวันที่กำหนด <p>ปัญหาองค์ประกอบในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ปัญหาการใช้สัดส่วนจีพีเอในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย ร้อยละ 30 	<p>ปัญหาองค์ประกอบในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย</p> <p>- การปรับเกรดจาก 4 เกรดเป็น 8 เกรด</p>
การขยายเครือข่าย		<ol style="list-style-type: none"> 1. เครือข่ายพ่อแม่ผู้ปกครองและเยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา 2. กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนต่างๆ 3. กลุ่มตัวแทนนักเรียนจากเว็บไซต์อื่น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เครือข่ายพ่อแม่ผู้ปกครองและเยาวชนเพื่อการปฏิรูปการศึกษา 2. กลุ่มเครือข่ายนักเรียนเพื่อประชาธิปไตย

ประเด็น \ กลุ่ม	กลุ่มเด็กม.6	กลุ่มเด็กซีด
รูปแบบการสื่อสาร	<ul style="list-style-type: none"> • กระดานสนทนา • อีเมลล์ • โทรศัพท์มือถือ • พื้นที่ทางกายภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> • กระดานสนทนา • อีเมลล์ • โทรศัพท์มือถือ • พื้นที่ทางกายภาพ
การสื่อสารกับสมาชิก	สมาชิกทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างอิสระ	สมาชิกทุกคนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างอิสระ
การสื่อสารกับบุคคลในกลุ่มตัวแทน	การติดต่อสื่อสารภายในกลุ่มตัวแทน มีหัวหน้ากลุ่มเป็นศูนย์กลางในการรับและส่งข่าวสาร	การติดต่อสื่อสารภายในกลุ่มตัวแทน มีหัวหน้ากลุ่มเป็นศูนย์กลางในการรับและส่งข่าวสาร
ความสำเร็จของงาน	ประสบความสำเร็จเรื่องการขอตรวจสอบคะแนน เรื่องที่ไม่ประสบผลสำเร็จคือเรื่อง การขอปรับสัดส่วนการใช้จีพีเอให้น้อยกว่าร้อยละ 30	ประสบความสำเร็จเรื่องการปรับเกรด
การรวมกลุ่ม	เฉพาะกิจ	เฉพาะกิจ

ตารางที่ 5.4 : สรุปลักษณะเครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มเยาวชนในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

5.6.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในกระบวนการรวมกลุ่มและขยายเครือข่าย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในกระบวนการรวมกลุ่มและทำให้กลุ่มดำรงอยู่ได้สามารถสรุปปัจจัยได้

ดังนี้

- 1) **การเผชิญปัญหาร่วมกัน** สมาชิกส่วนใหญ่ของกลุ่มต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดจากการสอบระบบแอดมิชชัน
- 2) **การสื่อสารที่มีคุณภาพ** รูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย และมีความทันสมัย คือมีการสื่อสารผ่านกระดานสนทนา โปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็น โทรศัพท์มือถือ ส่งผลให้เกิดการรวมกลุ่มได้ง่าย
- 3) **การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต** ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำให้เยาวชนจากทั่วประเทศได้มีการแลกเปลี่ยนสนทนากันทำให้เกิดความร่วมมือในการดำเนินงานได้อย่างสะดวก
- 4) **ผู้นำกลุ่ม** ผู้นำกลุ่มที่มีบทบาทอย่างแข็งขันในการทำหน้าที่ทำให้กลุ่มสามารถดำรงอยู่ได้
- 5) **ความพยายามจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้น** ความพยายามจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มโดยสมาชิก ทำให้กลุ่มมีความเป็นหนึ่งเดียวและดำรงอยู่ได้

อภิปรายผลการวิจัย

เยาวชนในฐานะผู้ผลิตสื่อ

จากการศึกษาชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com พบว่าการก่อตัวเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม เกิดจากความต้องการของกลุ่มเยาวชนในการสร้างพื้นที่สำหรับเยาวชนได้เข้ามาสนทนา แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด แสดงความสามารถของตนเองด้านงานเขียนให้แก่กลุ่มวัยเดียวกัน ให้เป็นสังคมออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต

Lenhart and Madden, 2005 กล่าวว่า เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนั้น ได้สร้างโอกาสใหม่ๆทางการสื่อสาร(Communication) การปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) และการมีโอกาสแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อ นั่นคือเทคโนโลยีนี้ทำให้เยาวชนไม่ได้มีฐานะเป็นเพียงแค่ผู้บริโภค(consumer) สื่อเพียงอย่างเดียว แต่ยังเปิดโอกาสให้เยาวชนมีฐานะเป็นผู้ผลิต (producer) เนื้อหาสื่อหลายแบบด้วย เช่น สามารถทำภาพยนตร์ ตัดต่อด้วยตนเอง สามารถตกแต่งรูปภาพ แต่งเพลงได้อย่างมืออาชีพ ทำโฮมเพจส่วนตัว และเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตได้ เนื่องจากปัจจัยทางด้านคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงง่าย สะดวก รวดเร็วและมีค่าใช้จ่ายน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับสื่อรูปแบบเดิม เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นพื้นที่ของกลุ่มนายทุน

เว็บไซต์เด็กดีดอทคอมเป็นเว็บไซต์ที่ผลิตโดยเยาวชนและเพื่อเยาวชน การที่เยาวชนได้มีโอกาสเป็นผู้ผลิตสื่อ เนื่องจากคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงง่ายหากมีความรู้ ความเข้าใจทางด้านเทคโนโลยี ในสมัยก่อนการก่อตั้งเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ตกำลังได้รับความสนใจจากกลุ่มเยาวชนโดยเฉพาะการใช้โปรแกรมสนทนาไอซีคิว ซึ่งได้สร้างโอกาสใหม่ๆทางการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ ความใหม่ของเทคโนโลยีทำให้กลุ่มผู้ผลิตเว็บไซต์เกิดความรักที่จะเรียนรู้ถึงโปรแกรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และต้องการใช้พื้นที่ดังกล่าวฝึกฝนความสามารถของตนเอง สอดคล้องกับคำกล่าวของ Seymour Papert (1993: 76) ว่า คอมพิวเตอร์นำมาซึ่งการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยจะกำจัดทางด้านเวลาดังเช่นสิ่งพิมพ์และโทรทัศน์ เยาวชนจะได้รับประโยชน์จากสื่อใหม่นี้มากกว่าสื่อแบบเดิม เช่น ทำให้เยาวชนมีความคิดสร้างสรรค์ และเกิดความปรารถนาที่จะเรียนรู้ซึ่งลักษณะดังกล่าวเคยถูกกีดขวางจากสื่อรูปแบบเดิม

ถึงแม้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารสาธารณะ ที่ผู้ใช้ทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารและรับสารได้ หมดความไม่เท่าเทียมของผู้ส่งสารในด้านของอำนาจในการนำเสนอข้อมูล ได้ แต่จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเว็บไซต์พบว่า ในสมัยนั้นพื้นที่บนอินเทอร์เน็ตยังเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้สำหรับผู้ใหญ่ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีมากกว่า ความต้องการมีพื้นที่สนทนาสำหรับกลุ่มเยาวชนหรือกลุ่มวัยเดียวกันโดยเฉพาะ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการรวมตัวของกลุ่มเยาวชนในการเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์สำหรับกลุ่มเยาวชนได้เข้ามารวมตัวสนทนากัน และที่สำคัญได้เปิดโอกาสให้เยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์เข้ามาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาที่ตนเองสนใจและต้องการ

เผยแพร่ให้คนอื่น ๆ ได้รับรู้ สอดคล้องกับคำกล่าวของ Abbott (2002) พบว่า หนึ่งในความต้องการของเยาวชนในการผลิตเว็บไซต์ คือความต้องการสร้างชุมชนสำหรับกลุ่มวัยเดียวกัน ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ความสนใจที่คล้ายกันจนนำไปสู่การพัฒนาตนเอง

นอกจากนี้การผลิตเนื้อหาบนเว็บไซต์ที่มีความสะดวก รวดเร็วและมีค่าใช้จ่ายน้อย ช่องทางการเผยแพร่เนื้อหาที่มีความสะดวกในการจัดการ โดยมีอุปกรณ์ (tool) หรือโปรแกรมที่ใช้งานง่ายช่วยในการผลิตสื่อเว็บไซต์ ซึ่งต่างจากสื่อเดิมตรงที่ว่าถูกจำกัดโดยผู้มีความรู้เฉพาะทาง(Professional) ที่มีสิทธิ์เป็นผู้ผลิตเนื้อหาฝ่ายเดียว (Lenhart and Madden, 2005 อ้างถึงใน Abbott.: 110) ด้วยคุณลักษณะดังกล่าวจึงทำให้เยาวชนเข้ามาเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์กันง่ายขึ้นหากเปรียบเทียบกับสื่อรูปแบบเดิม

การสร้างเว็บไซต์ชุมชนให้ประสบความสำเร็จ

แนวคิดของเว็บไซต์เด็คดีต่อทศวรรษคือการสร้างสังคมออนไลน์คุณภาพ สิ่งเว็บไซต์ให้ความสำคัญคือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันอย่างมีคุณภาพ สร้างสรรค์ หลากหลาย และมีประโยชน์สำหรับเยาวชน รูปแบบการทำเว็บไซต์ที่ทยอยดีขึ้นมาจากแนวคิดก็คือการทำทุกอย่างให้ดีที่สุดตั้งแต่แรก แล้วที่เหลือจะตามมาเอง นอกจากนี้ การที่ผู้ผลิตเว็บไซต์ไม่ได้มองว่าตนเองเป็นเพียงผู้ให้บริการพื้นที่แต่เป็นส่วนหนึ่งในชุมชนออนไลน์ทั้งในด้านการนำเสนอเนื้อหา และการกำกับดูแลเนื้อหาทำให้ชุมชนออนไลน์ของเยาวชนแห่งนี้จึงมีคุณภาพเหมาะสมกับเยาวชน

จะเห็นได้ว่าการกำหนดแนวคิดของเว็บไซต์ที่ชัดเจนคือสิ่งสำคัญในการกำหนดทิศทางของเว็บไซต์ สอดคล้องกับแนวคิดของ Amy Jo Kim (2004) (อ้างถึงใน กรรณิกา เชาว์วัฒนกุล, 2549) กล่าวว่า การสร้างเว็บไซต์ชุมชนที่จะประสบความสำเร็จ หรือได้รับการตอบรับจากผู้เข้าชม สิ่งแรกที่คุณผลิตเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงคือการวางวัตถุประสงค์ในการทำเว็บไซต์ไว้อย่างชัดเจน เพราะการกำหนดวัตถุประสงค์จะทำให้มีเป้าหมายในการออกแบบที่สร้างความน่าสนใจ และสามารถดึงดูดให้ผู้เข้าชมกับมาเป็นสมาชิกกับทางเว็บไซต์ เว็บไซต์เด็คดีมีวัตถุประสงค์คือต้องการเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ของเยาวชนให้เข้ามาพบปะพูดคุย แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ ซึ่งเว็บไซต์ประสบความสำเร็จได้เนื่องจากการมีแนวคิดที่ชัดเจนและความเอาใจใส่ของเว็บมาสเตอร์ในการพัฒนาระบบได้สมบูรณ์และนำเสนอเนื้อหาบริการได้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ คือมีเนื้อหาและบริการที่สามารถดึงดูดผู้ใช้เว็บไซต์ให้เกิดความจงรักภักดีต่อเว็บไซต์เช่นการให้สิทธิพิเศษสำหรับผู้ที่เป็นสมาชิก การให้บริการกระดานสนทนา ที่เป็นพื้นที่ที่ให้เยาวชนเข้าพูดคุยปรึกษาหารือกันในเรื่องต่างๆ ทั้งเรื่องบันเทิงและเรื่องราวที่มีสาระ โดยเฉพาะเรื่องการศึกษาที่มีเยาวชนเข้ามาสอบถามปรึกษาเรื่องเรียน และที่สำคัญมีการตอบและให้คำปรึกษาโดยผู้ใช้เว็บไซต์ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อนหรือที่เรียกว่ารุ่นพี่มาให้คำแนะนำ ช่วยตัดสินใจในเรื่องการเรียน เป็นต้น ตรงจุดนี้เป็นจุดเด่นของเว็บไซต์ที่ทำให้ความเป็นชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์เด็คดีแสดงถึงความเอื้ออาทร จนทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์รู้สึกมีส่วนร่วมกับเว็บไซต์มากยิ่งขึ้น

นอกจากกระดานสนทนาที่เป็นบริการหลักของเว็บไซต์แล้ว เว็บไซต์ยังเน้นการให้บริการอื่นๆ เพื่อให้เยาวชนเข้ามานำเสนอเนื้อหาโดยเน้นความเป็นชุมชน ซึ่งการพัฒนาบริการต่างๆ ผู้ผลิตเว็บไซต์เน้นเทคนิควิธีการใหม่ๆ ตามกระแสเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในขณะนั้น วิธีการดังกล่าวทำให้มีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้น จากจำนวนผู้ใช้งานจากประมาณ 100 คน เพิ่มขึ้นเป็น 5,000 จนถึง 200,000 คน โดยเว็บไซต์มีการพัฒนาเทคโนโลยีการให้บริการอย่างต่อเนื่อง เช่น บริการบล็อกมายไอดี เป็นพื้นที่สำหรับเยาวชนที่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่ตนเองสนใจผ่านการเขียนบล็อกและการออกแบบตกแต่ง คอลัมน์นักเขียนเป็นพื้นที่ที่ให้เยาวชนที่มีความสามารถด้านงานเขียนได้นำเสนอผลงาน และพัฒนาความสามารถของตนเองผ่านการให้คำแนะนำวิจารณ์ผลงานโดยกลุ่มคนในชุมชน สังคมออนไลน์จึงเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและทำหน้าที่ในการเติมเต็มความรู้สึกในด้านความผูกพัน ให้เยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมย่อยๆ นั้น

ชุมชนออนไลน์ของเยาวชนกับความเป็นธุรกิจ

ผลการวิจัย พบว่าเมื่อเว็บไซต์ได้ดำเนินการในลักษณะของความเป็นธุรกิจ ส่งผลต่อการนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์ในด้านพื้นที่การนำเสนอเนื้อหา กล่าวคือ เมื่อเว็บไซต์เข้าสู่ความเป็นธุรกิจ โฆษณาที่เป็นรายได้หลักของเว็บไซต์มีมากขึ้น จำนวนโฆษณาที่มากขึ้นผู้ผลิตเว็บไซต์ต้องจัดสรรพื้นที่สำหรับการลงโฆษณา ซึ่งพื้นที่ของโฆษณาในบางส่วนได้บังเนื้อหาบนเว็บไซต์เช่น พื้นที่โฆษณาในหน้าโฮมเพจที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวหรือเลื่อนขึ้นลงได้ ลักษณะการนำเสนอโฆษณาดังกล่าว ทำให้ไม่สะดวกในการเข้าใช้เนื้อหา นอกจากนี้การลงโฆษณาในทุกส่วนของเว็บไซต์ยังเป็นการกระตุ้นหรือสร้างความต้องการในสินค้าต่างๆ เป็นการส่งเสริมพฤติกรรมบริโภคนิยมได้ เช่น โฆษณาเครื่องเล่นเพลงเอ็มพีสาม ที่เยาวชนให้ความสนใจบนกระดานสนทนา ผลการวิจัยที่ได้สนับสนุนคำกล่าวของ Loosen (2002 อ้างถึงในพิมลพรรณ ไชยพันธ์, 2548) ที่ว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจและเทคโนโลยีมีผลกระทบต่อคุณภาพของเว็บไซต์

ถึงแม้การมีโฆษณาจะส่งผลการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าว แต่ทางทีมงานผู้ผลิตเว็บไซต์มีการกำกับดูแลกลั่นกรองโฆษณาให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสมเท่านั้น โดยทางเว็บไซต์ไม่นำเสนอโฆษณาประเภทสินค้าที่เชิญชวนทางกามารมณ์ หรือสินค้าชวนเชื่อ ลดน้ำหนักเพื่อหลอกลวงผู้บริโภค ซึ่งการกลั่นกรองดังกล่าว ทำให้เว็บไซต์ยังคงเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่เหมาะสมกับเยาวชนต่อไป

นอกจากกำกับดูแลเนื้อหาโฆษณาให้เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม การนำเสนอโฆษณาที่สอดคล้องกับความสนใจของเยาวชน เช่นการจัดกิจกรรมร่วมกันระหว่างเว็บไซต์กับโฆษณา โดยกิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมความสามารถของเยาวชนในด้านการแสดงออกเช่น การประกวดแต่งเรื่องสั้นเพื่อชิงของรางวัลจากโฆษณา ภาพยนตร์ การโฆษณาลักษณะดังกล่าวจึงเป็นผลดีต่อผู้ผลิตเว็บไซต์ ต่อผู้โฆษณาและต่อผู้ใช้เว็บไซต์ที่จะได้นำเสนอผลงานและได้รับของรางวัล

จะเห็นได้ว่าการดำเนินการของเว็บไซต์แบบธุรกิจ จะมีผลกระทบต่อการนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์บ้างแต่การที่ทางทีมงานเว็บไซต์ได้มีการกำกับดูแลในด้านเนื้อหาของโฆษณา โดยยึดแนวความคิดการทำเว็บไซต์ให้เป็นสังคมออนไลน์ที่ดีสำหรับเยาวชน ทำให้ลักษณะความเป็นเว็บไซต์ชุมชนที่ดีกับความเป็นธุรกิจดำเนินไปด้วยกันได้

ชุมชนออนไลน์ของเยาวชนกับการกำกับดูแลเนื้อหา

หากวิเคราะห์การกำกับดูแลเนื้อหา 5 มิติ ที่นำเสนอโดย (Welp , 2543 อ้างถึงในพิมลพรรณ ไชยพันธ์, 2548) ประกอบด้วย การกำกับดูแลตนเองของผู้ประกอบธุรกิจอินเทอร์เน็ต (Self – regulatory initiatives) การกลั่นกรองเนื้อหาโดยผู้ใช้ (Self – Rating/Filtering) การบังคับทางกฎหมาย (Law Enforcement) สายด่วนในการให้ข้อมูลและรับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผิดกฎหมายและอันตราย (Hotlines) และความรู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้ (Media Literacy)

จากการพิจารณาบทบาทของ เว็บไซต์ชุมชนในการกำกับดูแลเนื้อหาพบว่า ในส่วนที่ผู้ผลิตเว็บไซต์สามารถกระทำได้ คือ การกำกับดูแลตนเองของผู้ผลิตเว็บไซต์ และการกลั่นกรองในระดับผู้ใช้เว็บไซต์ การกำกับดูแลโดยผู้ผลิตเว็บไซต์ทำโดยออก กฎ กติกาเพื่อใช้ร่วมกันของคนในชุมชน กฎ กติกา ดังกล่าวเป็นกฎ กติกาอย่างกว้างๆ โดยเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับเยาวชน การใช้โปรแกรมกลั่นกรองเนื้อหาประเภทคำหยาบ และคำที่สื่อถึงความลามกอนาจาร ซึ่งการใช้โปรแกรมดังกล่าวไม่สามารถกลั่นกรองเนื้อหาได้แท้จริงเนื่องจากผู้ใช้เว็บไซต์สามารถเลี่ยงการใช้คำอื่นที่สามารถผ่านโปรแกรมกลั่นกรองได้แม้จะเป็นคำหยาบก็ตาม ทางเว็บไซต์จึงมีทีมงานที่ทำหน้าที่ด้านการกลั่นกรองเนื้อหาโดยเฉพาะมาคอยตรวจสอบดูแลเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม แต่ทางทีมงานไม่สามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลาจึงมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในบางส่วนสามารถอยู่บนเว็บไซต์ได้ การกลั่นกรองในระดับผู้ใช้เว็บไซต์ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถเป็นผู้กำกับดูแลเนื้อหาโดยการแจ้งลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และเป็นผู้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นร่วมมรดงค์ให้การนำเสนอเนื้อหาบนเว็บไซต์เป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม ซึ่งวิธีการร่วมมรดงค์เช่น จัดทำแบนเนอร์เพื่อเตือนผู้ใช้เว็บไซต์ การมีส่วนร่วมดังกล่าวเกิดขึ้นได้เนื่องจากเยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ที่ต้องคอยสอดส่องดูแลให้เว็บไซต์หรือพื้นที่ของตนเป็นพื้นที่ที่ดี

สำหรับการจัดระเบียบชุมชน ผู้ใช้เว็บไซต์มีส่วนร่วมในการจัดการลงโทษบุคคลที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมในการนำเสนอเนื้อหา จากการวิจัยพบว่ากลไกการกำกับดูแลกันเองของผู้ใช้เว็บไซต์เป็นการกำกับดูแลที่ได้ผลดี โดยเฉพาะวิธีการร่วมมือกันไม่เข้าไปสนทนาหรือพูดคุยด้วย ทำให้บุคคลนั้นต้องออกจากชุมชน สอดคล้องกับคำกล่าวของ(Mnookin ,1996;E.M.Reid, 1991) ว่าการเกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของกลุ่มในชุมชน มักนำไปสู่การพัฒนาบรรทัดฐาน ความหมาย บุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ที่สมาชิกในกลุ่มจะใช้ร่วมกัน เพื่อกำหนดการแสดงออกทางพฤติกรรม ผู้ใช้บรรทัดฐานในกลุ่มจะช่วยกันผลักดันให้เกิดการลงโทษ

ในระดับสังคมเชิงโครงสร้าง (structural and social sanctions) กับบุคคลที่เป็นภัยต่อระบบความหมายของกลุ่ม ซึ่งในแต่ละกลุ่มจะมีมาตรการหรือวิธีการลงโทษแตกต่างกันไป

(Mnookin, 1996) กล่าวว่า ลักษณะของชุมชนออนไลน์ที่สำคัญคือการมีส่วนร่วมของผู้ใช้เว็บไซต์ใน เว็บไซต์ให้มากที่สุด โดยเฉพาะกลไกการกำกับดูแลตนเอง ซึ่งให้ผู้ใช้เว็บไซต์เป็นผู้ขับเคลื่อนโดยการออกกฎระเบียบ มีมาตรการหรือบทลงโทษที่เกิดจากการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ลักษณะเหล่านี้ทำให้เว็บไซต์ชุมชนเป็นของชุมชนอย่างแท้จริง

ความเอาใจจริงเอาใจในการกำกับดูแลเนื้อหาและจัดระเบียบชุมชนของผู้ผลิตและผู้ใช้เว็บไซต์ทำให้ เว็บไซต์เด็กดีเป็นสังคมออนไลน์ที่มีคุณภาพ

เว็บไซต์ชุมชน ช่องทางการนำเสนอเนื้อหาและตัวตนของเยาวชน

เว็บไซต์เด็กดีคือคอมมูนิตี้คอลัมน์ My.iD หรือเว็บบล็อกสำหรับวัยรุ่น คอลัมน์นักเขียนสำหรับให้เยาวชนนำเสนอผลงานโดยเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้ามาแสดงตัวตนผ่านการนำเสนอเนื้อหาในส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าตัวตนของเยาวชนมีลักษณะหลากหลาย ทั้งตัวตนทางเพศ ตัวตนทางสังคม และตัวตนทางวัฒนธรรม

ตัวตนทางเพศ จากการแสดงออกมาทางความรู้สึกนึกคิดในด้านเพศของเยาวชน พบว่าทัศนคติทางเพศของเยาวชนมีค่านิยมทางเพศไปในทางที่ดั้งเดิมถูกต้องและเหมาะสม แต่เนื่องด้วยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม มีการรับอิทธิพลจากทางประเทศตะวันตก ซึ่งส่งผลต่อแนวความคิดและค่านิยมในบางเรื่อง โดยเฉพาะค่านิยมการมีเพศสัมพันธ์ เยาวชนมีการยอมรับเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร

ถึงแม้เยาวชนจะมีความเข้าใจเรื่องดังกล่าวว่าเป็นเรื่องปกติที่ยอมรับกันได้แต่ เยาวชนยังถือว่า การแสดงออกเกี่ยวกับพฤติกรรมในเรื่องเพศควรยึดถือขนบธรรมเนียม ประเพณีไทย ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าการแสดงทัศนคติแบบอนุรักษ์นิยมมักมีการอ้างอิงถึงคำสั่งสอนของพ่อแม่

สอดคล้องกับงานวิจัยของ(ศักดิ์ดา สามมูล, 2545) กล่าวว่าค่านิยมเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมของคนในทุกสังคมโดยเฉพาะค่านิยมทางเพศ หากพิจารณาย้อนไปในสมัยโบราณจะเห็นว่ามีการห้ามคบหาเพื่อนต่างเพศ แต่เมื่ออารยธรรมตะวันตกเริ่มเข้ามาในประเทศไทย มีผลให้ค่านิยมทางเพศเริ่มเปลี่ยนแปลงไป สังคมไทยจึงยอมรับให้มีการคบเพื่อนต่างเพศได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้กลับพบว่าเยาวชนยังมีทัศนคติเรื่องดังกล่าวว่า จะต้องอยู่ภายในขอบเขตของขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และศาสนา ของสังคมไทย โดยปัจจัยสำคัญที่ทำให้เยาวชนยังมีทัศนคติไปในทิศทางบวกคือความใกล้ชิดและการอบรมจากบิดามารดา

ตัวตนทางสังคม คือรูปแบบการดำเนินชีวิตซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายในการประกอบอาชีพ เยาวชนส่วนใหญ่ไม่มีจุดมุ่งหมายในการเรียนหรือการประกอบอาชีพในอนาคต มีความสับสนในการดำเนินชีวิต

ตัวตนทางวัฒนธรรม แสดงออกผ่านรูปลักษณ์ภายนอก เช่นการแต่งกาย ทรงผม ข้าวของเครื่องใช้ และเครื่องประดับต่างๆ โดยมีทั้งการเลียนแบบจากวัฒนธรรมต่างชาติและความเป็นตัวของตัวมารวมถึงลักษณะแบบผสมผสาน

ในด้านรูปแบบการดำเนินชีวิตหรือไลฟ์สไตล์ของเยาวชนในด้านการใช้เวลาว่างสะท้อนตัวตนของเยาวชนในลักษณะสังคมที่เกี่ยวกับการดื่มกิน การสังสรรค์ การท่องเที่ยว การอ่านหนังสือ การฟังเพลง การวาดรูป การประดิษฐ์สิ่งของและการเข้าไปผลิตเนื้อหา การใช้เว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งรูปแบบการดำเนินชีวิตดังกล่าวสะท้อนให้เห็นค่านิยมแบบสุขนิยมเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนมิได้มุ่งแสวงหาความสุขเพียงอย่างเดียวแต่เยาวชนยังมีค่านิยมในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมโดยเข้าร่วมกิจกรรมช่วยเหลือสังคมต่างๆ และค่านิยมการพัฒนาตนเองผ่านทางกิจกรรมการเป็นนักเขียน การออกแบบตกแต่งเว็บไซต์

การนำเสนอตัวตนของเยาวชนส่วนใหญ่สะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนมีความสามารถ เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการความโดดเด่นจากสังคมแต่ไม่ได้ต้องการแปลกแยกจากสังคมโดยสิ้นเชิง ตัวตนของเยาวชนอีกรูปแบบหนึ่งคือความต้องการสนุกสนานรื่นเริง มีลักษณะของการบริโภคแบบสุขนิยม มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เน้นความสุข ความสนุกสนาน ทั้งการเรียนรู้ การทำงาน การใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆ

ลักษณะตัวตนของเยาวชนดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องวิถีชีวิต ทักษะคิด และพฤติกรรมของชาวเอเชียรุ่นใหม่³⁹ งานวิจัยพบว่าการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีที่ทำให้การแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารไร้ขีดจำกัดและไร้ขอบเขต ปราบกฎการณ์ไม่เพียงแต่เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงกายภาพแต่ยังเกิดการเปลี่ยนแปลงต่อแบบแผนการใช้ชีวิตของคนเอเชียไปจากรูปแบบเดิมๆและนำไปสู่รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Gener Asian Next หรือเอเชียรุ่นใหม่ ถูกนิยามตัวตนว่า นิยมสุขระยะสั้น กล่าวคือมีความเปลี่ยนแปลงจากอนุรักษ์นิยมและมุ่งมั่นอยู่กับเป้าหมายของชีวิตซึ่งเป็นการมองในระยะยาว มาสู่การมองหาและสร้างความสุขให้กับตัวเองมากขึ้นด้วยระยะเวลาที่สั้นลง โดยเน้นความสะดวกสบายและเน้นความทันสมัยผ่านการใช้เครื่องมือหรือ

³⁹ การวิจัยเรื่องวิถีชีวิต ทักษะคิด และพฤติกรรมของชาวเอเชียรุ่นใหม่ โดยบริษัทตัวแทนโฆษณา DDB Worldwide ได้จัดทำงานวิจัยเพื่อติดตามการใช้ชีวิตของผู้บริโภคชาวเอเชีย 10 ประเทศ คือ จีน อินเดีย อินโดนีเซีย ฮ่องกง ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์และไทย พบว่านิยามของเอเชียรุ่นใหม่คือ นิยมสุขระยะสั้น ใฝ่ธรรมชาติ แสดงจุดยืนและมองหาความรัก

เทคโนโลยีต่างๆ วิธีชีวิตดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงความไม่ชัดเจนทางสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

นอกจาก รูปแบบการดำเนินชีวิตที่สะท้อนออกมาในรูปแบบของสุนิยมแล้ว จากการศึกษาพบว่า เยาวชนมิได้มีตัวตนแบบสุนิยมด้านเดียว เยาวชนมีตัวตนอีกหลายด้านเช่น ความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งเป็นลักษณะตัวตนของเยาวชนที่ถูกกล่าวถึงไม่มากนักทางสื่อกระแสหลัก

สื่อกระแสหลักนั้นมักเป็นช่องทางของวัฒนธรรมของผู้มีอำนาจ หรือกลุ่มนายทุนชั้นปกครองหรือแม้แต่กลุ่มผู้ใหญ่ที่จะแสดง “ตัวตน” ของตนเอง และใช้อำนาจให้คำนิยาม “ตัวตน” คนอื่น แต่เป็นสิ่งที่ค่อนข้างเกินเอื้อมสำหรับคนกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่จะเข้าถึงได้คนกลุ่มนี้จึงมักสื่อสารตัวตนของตนด้วยสื่อที่ไม่ใช่กระแสหลัก หรือสร้างพื้นที่ที่ 3 ขึ้นมาเอง

สื่อเว็บไซต์จึงเปรียบเสมือนพื้นที่ที่ 3 ที่ทำให้เยาวชนมีโอกาสเปิดเผยตนเองหรือนำเสนออัตลักษณ์ของตัวเองให้บุคคลอื่นได้รับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิด และความสามารถของตนเอง ซึ่งต่างจากสื่อรูปแบบเดิมที่ผู้ใหญ่เป็นผู้นำเสนออัตลักษณ์ของเยาวชน

ชุมชนออนไลน์: เครื่องข่ายและการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่

การเคลื่อนไหวทางสังคมเป็นหนึ่งในมิติต่างๆ ของพื้นที่สาธารณะ ซึ่งได้แก่การเข้าถึง การถกเถียงอภิปรายในประเด็นทางสังคม ความมีเสรีภาพในการสื่อสาร ความเท่าเทียมในการสื่อสารและการมีข้อสรุปจากการศึกษาลักษณะพื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์พบว่า เว็บไซต์ได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับเยาวชนในประเด็นการสื่อสารเรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน

จากการสนทนากับบรรณารักษ์งานบรรณานุกรมประเด็นปัญหาการสอบเข้ามหาวิทยาลัยหรือระบบแอดมิชชันพบว่าเยาวชนได้ใช้สื่อดังกล่าว ในการรวมตัวทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์คือเพื่อให้ผู้รับผิดชอบทางการศึกษาเร่งดำเนินการแก้ไขปัญหาในการตรวจสอบ พร้อมทั้งเรียกร้องให้มีการดำเนินการแก้ไของค์ประกอบในการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน

การที่พื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์ได้เกิดติดต่อคอมทำหน้าที่ให้เกิดการเคลื่อนไหวของกลุ่มเยาวชน เนื่องมาจากปัจจัยหลักคือการเผชิญปัญหาาร่วมกัน เยาวชนเข้ามาใช้เว็บไซต์ซึ่งเป็นแหล่งชุมชนของเยาวชน ทำให้เกิดการแพร่กระจายข่าวสาร การที่สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ที่เป็นเยาวชนจึงได้รับความร่วมมือจากเยาวชนทั่วทุกสารทิศ ซึ่งการเคลื่อนไหวทางสังคมของเยาวชน กล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่(New Social Movements) คือมีจุดมุ่งหมายเพื่อเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนด

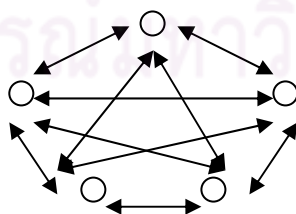
นโยบายทางด้านการศึกษา ซึ่งต่างจากการเคลื่อนไหวในรูปแบบเดิม ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงอำนาจรัฐ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2542)

จากการศึกษาพบว่า การใช้สื่อเว็บไซต์ประสบความสำเร็จในด้านการดึงคนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น หาข้อสรุป จนนำไปสู่การเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านรูปแบบการสร้างเครือข่ายบนเว็บไซต์ โดยเยาวชนใช้สื่อเว็บไซต์ในการผลิตเนื้อหาบนเว็บไซต์ หาสมาชิกในการเข้าร่วมกิจกรรม จัดแบ่งสมาชิกให้ช่วยกันทำกิจกรรมเพื่อแบ่งกันทำหน้าที่ เช่นหาข้อมูลเกี่ยวกับการสอบเข้ามหาวิทยาลัยระบบแอดมิชชัน รวบรวมปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นกับเยาวชนและนำข้อมูลเหล่านั้นมาเผยแพร่บนเว็บไซต์ เพื่อหาข้อสรุปร่วมกัน

นอกจากนี้ยังพบว่าการแลกเปลี่ยนสนทนาบนเว็บไซต์ที่จะนำมาสู่การเคลื่อนไหวทางสังคมได้นั้น ผู้ใช้เว็บไซต์ต้องมีความไว้วางใจกันโดยผ่านการนำเสนอตัวตนที่แท้จริง เช่นการใช้ชื่อนามสกุลจริง การแสดงชื่อโรงเรียน การโพสต์อีเมลหรือแม้แต่การแสดงผลหมายเลขโทรศัพท์เพื่อสะดวกในการติดต่อสื่อสาร การนำเสนอตัวตนที่แท้จริงทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์มอบความไว้วางใจกันและนำมาสู่การรวมกลุ่มกันผ่านทางพื้นที่ทางกายภาพได้

การเคลื่อนไหวทางสังคมของเยาวชนบนเว็บไซต์สู่พื้นที่ทางกายภาพมีการปฏิบัติการในลักษณะการเชื่อมโยงแบบเครือข่าย ซึ่งการเชื่อมโยงในลักษณะเครือข่าย มีความหมายมากกว่าเพียงการที่คนมา “รวมกัน” แต่ไม่ได้ “รวมกัน” ดังนั้น การเชื่อมโยงเข้าหากันเป็นเครือข่ายนี้มิใช่เพียงการพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเท่านั้น แต่ต้องพัฒนาไปสู่ระดับการลงมือทำกิจกรรมร่วมกันด้วยเป้าหมายที่มีร่วมกัน โดยสิ่งที่เชื่อมโยงสมาชิกของเครือข่ายเข้าด้วยกันคือ วัตถุประสงค์ที่ต้องการบรรลุร่วมกัน และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเป็นความสัมพันธ์ในเชิงการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

เมื่อวิเคราะห์ในเรื่องเครือข่ายการสื่อสาร พบว่าการสื่อสารของกลุ่มเยาวชนในการดำเนินการเคลื่อนไหวมีการสื่อสารแบบกระจายอำนาจ(Decentralized communication) ที่เรียกว่าการสื่อสารแบบทุกช่องทาง (All Channel Network)

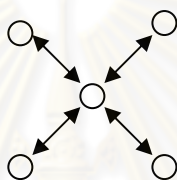


ภาพที่ 5.1 : แบบจำลองเครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง

ในการติดต่อสื่อสารกลับนั้นนอกจากจะมีการติดต่อโดยอิสระผ่านกระดานสนทนาแล้ว สมาชิกในกลุ่มบางคนมีการติดต่อกับกลุ่มตัวแทนโดยตรงผ่านโปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็ม ซึ่งการสื่อสารดังกล่าวมีกลุ่ม

ตัวแทนเป็นศูนย์กลางในการรับส่งข้อมูลข่าวสาร เมื่อวิเคราะห์ในเรื่องเครือข่ายการสื่อสารพบว่าเป็นการสื่อสารแบบรวมอำนาจ เรียกว่าการสื่อสารแบบวงล้อ รูปแบบการสื่อสารนี้กลุ่มบุคคลที่สนทนาผ่านโปรแกรมเอ็มเอสเอ็น ส่วนใหญ่ต้องการทราบถึงความคืบหน้าของการดำเนินงานอย่างละเอียด และต้องการร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างใกล้ชิด จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า การใช้โปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็นได้รับการตอบรับอย่างมาก มีเยาวชนจากทุกสถานที่ไม่ว่าจะอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพฯและต่างจังหวัดต่างเข้ามาสอบถาม พูดคุยถึงปัญหาและร่วมกันวางแผนการดำเนินการผ่านทางโปรแกรมดังกล่าว

หลังจากมีการอภิปราย ร่วมกันหาข้อสรุปและนัดหมายผ่านกระดานสนทนาแล้ว เยาวชนกลุ่มที่เป็นตัวแทนนักเรียน ได้ใช้การสื่อสารแบบอีเมลผ่านทางโปรแกรมสนทนาเอ็มเอสเอ็น สำหรับพูดคุย ประชุม และวางแผนกันก่อนที่จะไปดำเนินการเพิ่มเติม โดยที่ข้อมูลข่าวสารหรือความคิดเห็นจากสมาชิกสามารถไปถึงผู้มีอำนาจในสังคมได้โดยที่สมาชิกไม่จำเป็นต้องเข้าพบเพื่อพูดคุยกับผู้มีอำนาจนั้น



ภาพที่ 5.2 : แบบจำลองเครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ

นอกจากการเผชิญปัญหาร่วมกันที่นำไปสู่การรวมตัวแล้ว ลักษณะที่คล้ายคลึงของเยาวชนยังช่วยทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสารเพื่อการรวมกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดของ Rogers (1971 อ้างถึงในธนชาติ บุตรแสนคม, 2545) กล่าวว่า การสื่อสารจะเกิดขึ้นบ่อยครั้ง มีประสิทธิภาพ และเป็นไปได้ด้วยความราบรื่น เมื่อผู้ร่วมสื่อสารมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการรวมกลุ่มของ Marwin E. Shaw (อ้างถึงในธนชาติ บุตรแสนคม, 2545) ที่กล่าวว่าคนเข้าร่วมกลุ่มกันได้เพราะมีเป้าหมายและความสนใจที่เหมือนกัน

ถึงแม้การรวมตัวกันของกลุ่มเยาวชนเป็นการดำเนินการเพียงชั่วคราวหรือเฉพาะกิจ คือเมื่อมีการแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องต่อความต้องการของตัวเองแล้วพบว่า สมาชิกในกลุ่มต่างแยกย้ายกันไป มิได้ดำเนินการหรือผลักดันประเด็นปัญหาของส่วนรวมไปสู่ระดับนโยบาย สอดคล้องกับคำกล่าวของ Marwin E. Shaw ว่า เครือข่ายการสื่อสารเป็นกิจกรรมที่รวมกันเฉพาะกิจ อยู่บนพื้นฐานของผลประโยชน์ หากได้รับการตอบสนองต่อความต้องการหรือเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจแล้วเครือข่ายก็เลิกไป

ถึงแม้การเคลื่อนไหวของเยาวชนไม่สามารถนำไปสู่การผลักดันในระดับนโยบายได้ แต่นับได้ว่าสื่อเว็บไซต์เป็นช่องทางหรือพื้นที่ที่สำคัญ ที่ทำให้เยาวชนได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดและมุมมองของตัวเอง ซึ่งนับได้ว่าเป็นพื้นที่สาธารณะหรือสังคมของคนรุ่นใหม่ ได้นำเสนอตัวตนและร่วมมือร่วมใจแก้ไขปัญหาของตัวเอง ซึ่งพื้นที่เหล่านี้มีส่วนสำคัญต่อการรวมกลุ่ม การขยายเครือข่ายของกลุ่มเยาวชน รวมถึงคนในสังคมได้รู้จักและเห็นถึงการแสดงออกซึ่งพลังของเยาวชน

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

ปัจจุบันมีการเกิดขึ้นของเว็บไซต์สำหรับเยาวชนมากมาย จึงควรมีการศึกษาเปรียบเทียบถึงลักษณะความเป็นชุมชนออนไลน์สำหรับเยาวชน ว่ามีความแตกต่างหรือมีวิธีการในการพัฒนาเว็บไซต์อย่างไร



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรรณิกา เชาว์วัฒนกุล. การก่อตัว วิถีชีวิตและปฏิภรียาในช่วงวิกฤติของชุมชนท่องเที่ยวทางอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์เทรคกิ้งไทยดอทคอม. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพมหานคร : เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2545.

กาญจนา แก้วเทพ. การสื่อสารกับพื้นที่สาธารณะ ทัศนะของHabermas. ในกาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรสโปรดักส์, 2543.

กิตติ กันภัย. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ. ในกาญจนา แก้วเทพ, กิตติ กันภัย และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรสโปรดักส์, 2543.

จิรัฐ สุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ฉันทิกา ทิมากร. การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการปรับตัวกับเพื่อนของเด็กวัยรุ่นตอนปลายที่มีบทบาททางเพศแตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

ชินส์คค สุวรรณอัจฉริย. เครือข่ายทางสังคม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฟาร. ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่. กรุงเทพมหานคร : วิชาษา, 2545.

ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์. ชุมชนศึกษา: การศึกษาชุมชนในยุคหลังสมัยใหม่(post modernism). การผลิตเอกสารและตำรามหาวิทยาลัยทักษิณ, 2544.

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี. การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

- ธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล. ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- นราธิป วิรุฬห์ชาติตะพันธ์. การสร้างอัตลักษณ์ในอัลบั้มภาพออนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- บุญญาภรณ์ วาณิชชาติ. บทบาทของ “เว็บไซต์อัญจารีดอทคอม” ในการเป็นมณฑลสาธารณะของกลุ่มหญิงรักหญิง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- พรพนศิริ จิตรรัตน์. เครือข่ายการสื่อสารของกลุ่มการเมืองท้องถิ่นใน จ. ชลบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- พจน์ ไชคสวัสดิ์ไพศาล. กลยุทธ์การสื่อสารของกลุ่มสันติอโศก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- พิมลพรรณ ไชยนันท์. บทบาทของเสิร์ชเอนจินที่มีบริการสืบค้นด้วยภาษาไทยในการคัดเลือกเนื้อหา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- พีระ ลีวลม. การศึกษาศักยภาพของ “ทุนทางสังคม” ของชุมชนไซเบอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหิดล, 2542.
- เพ็ญพรรณ รวิชาติกุล. การวิเคราะห์ว่าทกรรมบนอินเทอร์เน็ต Bulletin Board ของเว็บไซต์พันทิพย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ฟ้าใส วิเศษกุล. การวิเคราะห์ค่านิยมและทัศนคติเกี่ยวกับเพศสภาพในสังคมไทยที่ปรากฏในสื่ออินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2545.
- มนทกานต์ ตปนียางกูร. พัฒนาการของสื่อประชาสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

รณชาติ บุตรแสนคม. เครือข่ายและกระบวนการทำข่าวของสำนักข่าวเด็กและเยาวชน "ขบวนการตาสืบประชิด".
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2545.

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์:กรณีศึกษา
www.pantip.com และ www.sanook.com. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

โลกไซเบอร์ไทยนำเป็นห่วง สถิติวัยโจ๋ดูหิวผ่านเน็ตพุ่ง[Online]. Available
from:<http://www.thaihealth.or.th>[2007,january 21].

วิภารัตน์ พันธุ์ฤทธิ์ดำ. อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างประเทศที่มีต่ออัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย : ศึกษาเฉพาะ
กรณีดนตรีญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยา คณะรัฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ศักดิ์ดา สามูล. การศึกษาค่านิยมทางเพศและพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2545.

สังคมออนไลน์กับชีวิตจริงที่แยกกันไม่ออก. Business.com 18 (มิถุนายน 2549): 93-95.

สกลกานต์ อินทร์ไทร. การสื่อสาร กับการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มเด็กป๊อปในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2539.

สายฝน วรรณคง. การศึกษาสถานะทางเอกลักษณ์ของวัยรุ่นตอนปลายในสถาบันอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

สุธาริน คุณผล. บทสำรวจมณฑลสาธารณะ. รัฐศาสตร์สาร 20(มีนาคม 2541): 167-196.

สนธยา พลศรี. ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน. โอเดียนสโตร์: กรุงเทพมหานคร, 2545.

โศวรรณ คงสวัสดิ์. การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของเด็กและเยาวชนสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2545.

เสรี พงศ์พิศ. วัฒนธรรมองค์กรของโลกยุคใหม่ เครือข่าย ยุทธวิธีเพื่อประชาคมเข้มแข็ง ชุมชนเข้มแข็ง. เจริญ
วิทยการพิมพ์: กรุงเทพมหานคร, 2548.

อรุณทิพย์ บันศิริ. อัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจของเยาวชนไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทย และเยาวชน
ไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม. กรุงเทพมหานคร, 2547.

ภาษาอังกฤษ

Abbott,C. Web publishing by young people,in J.Sefton-Green(ed.),Young People,Creativity and
New Technologies: The Challenge of Digital Arts.London:Routledge, 1999.

Abbott,C. Some young male website owners:the technological aesthete,the community builder
and the professional activist. Education, Communication & Information. Vol 1. No.2.
London:UK, 2002.

Brent W., Masami T. Boys love, yaoi and art education: Issues of power and pedagogy Semiotics
and Art/Visual Culture. The National Art Education Association, 2003.

Calhoun, Craig. Habermas and the Public Sphere. Cambridge: The MIT Press, 1992.

Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland R. Screen Play Children and Computing in the
home, New Felter lane, London, 2003.

Goffman, E. The Presentation of Self in Everyday Life. Doubleday: Garden City, New York,
1959.

Jeffrey E. Nash. Social Psychology: Society and Self. West Publishing Company , 1985.

Katz,J. The rights of kids in the digital age. Wired, 1996.

Knudtzon, K. Social and Cultural theories[Online]. Available from:

<http://www.cs.umd.edu/class/fall2002/cmsc8385/tichi/social.html>.

Lenhart and Madden . Social Networking Websites and Teens[Online]. Available from:

<http://www.pewinternet.org>[2007,january 21].

Papert,S. The children'machine:Rethinking school in the age of the computer. New York: Basic, 1993.

Rheingold,H. The virtual community : Homesteading on the electronic frontier, 1993.

Shade,L.E., Porter N.and Sanchez, W . "You can see anything on the internet, You can do anything on the internet": Young Canadians Talk about the Internet. Canadian Journal of Communication. 30 (2005) : 503-526.

Tapscott,D. Growing up Digital:The rise of the Net Generation. New York: Mc Graw-Hill, 1997.

Virginia Shea. The Core Rules of Netiquette[Online]. Available from:

<http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>[2007,March 14].

Woodward,K. I denyity and difference. Thousand Oaks. London : Sage, 2000.

youth subculture[Online]. Available from: <http://en.wikipedia.org/wiki/>[2007,january 21].

Erotic [Online]. Available from:

<http://info.matichon.co.th/youth/youth.php?tagsub=031102&tag950=03you20230640&show=1> [2007,august 8].

Yuri [Online]. Available from: <http://yurishimai.exteen.com/>[2007,august 8].



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื้อหาในภาคผนวก ก ประกอบด้วย

1. แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเว็บไซต์
2. แนวคำถามที่ใช้สัมภาษณ์สมาชิกเว็บไซต์
3. ตารางการวิเคราะห์ตัวตนเยาวชนผู้ใช้เว็บไซต์เว็บไซต์
4. ตารางการวิเคราะห์พื้นที่สาธารณะบนเว็บไซต์

1. แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

แนวคำถามเรื่องพัฒนาการของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

1. ภูมิหลัง ที่มาในการผลิตเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม
2. วัตถุประสงค์ในการจัดทำเว็บไซต์ตั้งแต่ริเริ่มการก่อตั้ง/วัตถุประสงค์ในปัจจุบัน/แนวโน้มในอนาคต
3. เนื้อหาหลักที่นำเสนอในเว็บไซต์ตั้งแต่อดีต ปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต
4. แหล่งที่มาของเนื้อหา และเกณฑ์ในการคัดเลือกเนื้อหา
5. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหา
6. เนื้อหาที่ผลิตโดยผู้ใช้มีความสอดคล้องกับผู้ผลิตเว็บไซต์หรือไม่ อย่างไร
7. การบริหารจัดการในการผลิตเว็บไซต์
 - ทีมงานในการพัฒนาเว็บไซต์
 - การแบ่งหน้าที่การทำงาน
 - ลักษณะของการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์
8. กลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาใช้เว็บไซต์
9. แหล่งเงินทุนที่สนับสนุนการทำเว็บไซต์และการบริหารเว็บไซต์
10. กลยุทธ์การดึงดูดให้คนเข้ามาใช้เว็บไซต์จนเกิดเป็นชุมชนออนไลน์
11. การจัดกิจกรรมสำหรับสมาชิกในเว็บไซต์
12. การตั้งกฎ ระเบียบการสื่อสารในชุมชน
13. สิ่งที่ได้รับหรือประโยชน์จากการเข้ามาเป็นผู้ผลิตเว็บไซต์
14. ผู้ผลิตเว็บไซต์คาดหวังอะไรในอนาคตจากการทำเว็บไซต์
15. ปัจจัยที่ส่งผลให้เว็บไซต์เด็กดีประสบความสำเร็จและสามารถนำเสนอเนื้อหาด้านดีๆได้จนถึงปัจจุบัน
16. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการเข้ามาทำเว็บไซต์

แนวคำถามเรื่องพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ประเด็น เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

1. ผู้ผลิตเว็บไซต์มีเงื่อนไขในการแสดงความคิดเห็นผ่านกระดานสนทนาของผู้ใช้หรือไม่
2. ผู้ผลิตเว็บไซต์มีกฎ กติกา การคัดเลือกกระทู้ในกระดานสนทนาอย่างไร

แนวคำถามเรื่องการจัดระเบียบในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

1. ผู้ผลิตเว็บไซต์มีเกณฑ์การสมัครสมาชิกอย่างไร ท่านมั่นใจได้หรือไม่ว่าข้อมูลของสมาชิกเป็นข้อมูลที่มีความถูกต้อง ท่านสามารถตรวจสอบได้อย่างไรบ้าง
2. ผู้ผลิตเว็บไซต์มีแนวทางการจัดการให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเป็นไปอย่างเรียบร้อยอย่างไรบ้าง

2. แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึกเยาวชนผู้เป็นสมาชิกในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

แนวคำถามเรื่องพัฒนาการของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม (พัฒนาการด้านเนื้อหา)

1. ท่านชอบ/ไม่ชอบเนื้อหาอะไรในเว็บไซต์เด็กดีมากที่สุด
2. ส่วนใหญ่ท่านเข้าไปใช้เนื้อหาประเภทใดในเว็บไซต์เด็กดี
3. ส่วนใหญ่ท่านเข้าไปผลิตเนื้อหาประเภทใดในเว็บไซต์เด็กดี
4. ท่านคิดว่าเนื้อหาที่ให้บริการในเว็บไซต์เด็กดีเพียงพอกับความต้องการหรือไม่และควรเพิ่มเติมเนื้อหาประเภทใด เพราะเหตุใด

แนวคำถามเรื่องพื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ประเด็นการเข้าถึง

- ลักษณะทางประชากรของผู้ใช้ เช่น รายได้ ถิ่นที่อยู่อาศัย สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต
1. ท่านมีรายได้ต่อเดือนเท่าไร
 2. ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อเดือนประมาณเท่าไร รายได้ที่ได้รับเพียงพอต่อค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
 3. ท่านอาศัยอยู่ที่ใด ถิ่นที่อยู่อาศัยของท่านมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
 4. ท่านมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวหรือไม่
 5. ส่วนใหญ่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่ใด (บ้าน โรงเรียน หรือร้านอินเทอร์เน็ต) และแต่ละที่นั้นท่านมีปัญหาการเข้าใช้เว็บไซต์เด็กดีบ้างหรือไม่ อย่างไร
 6. ปกติท่านใช้เวลาในการเข้าใช้เว็บไซต์เด็กดีแต่ละครั้งประมาณกี่ชั่วโมง
 7. ท่านใช้เวลาช่วงใดมากที่สุดในการเข้าใช้เว็บไซต์เด็กดี เพราะเหตุใด

- ลักษณะการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
 1. ปกติเวลาท่านเข้าเว็บไซต์ ท่านใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงหรือไม่
 2. ความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมีผลต่อการเข้าใช้เว็บไซต์เด็กได้อย่างไร
- ปัจจัยด้านนโยบาย
 1. โรงเรียนของท่านได้เปิดโอกาสให้ท่านเข้าใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ ช่วงเวลาใด
 2. ท่านเคยเข้าใช้เว็บไซต์เด็กดีที่โรงเรียนหรือไม่
 3. โรงเรียนของท่านมีข้อจำกัดในการเข้าเว็บไซต์เด็กดีหรือไม่ อย่างไร

ประเด็นเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

1. ประเภทเนื้อหาที่ผู้ใช้เข้าไปโพสต์หรือแสดงความคิดเห็น
2. ท่านคิดว่าเว็บไซต์เด็กดีเปิดช่องทางให้ท่านมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น
เพียงใด

ประเด็นการมีส่วนร่วม

1. วัตถุประสงค์ของการเข้ามาใช้
2. ท่านเข้าไปมีส่วนร่วมหรือเข้าไปทำอะไรในเว็บไซต์นี้บ้าง
3. เพราะเหตุใด ท่านจึงเลือกเข้ามาใช้และผลิตเนื้อหาข้อมูลข่าวสารผ่านทางเว็บไซต์เด็กดีต่อทคอม
4. ส่วนใหญ่ชอบตั้งกระทู้/อ่านกระทู้/ตอบหัวข้ออะไรในเว็บบอร์ด
5. เปรียบเทียบการคุยกันในเว็บกับการพูดคุยในสังคมจริงว่าต่างกันอย่างไร
6. ผู้ใช้เว็บไซต์คิดว่าการแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดให้อะไรแก่ส่วนรวมบ้าง
7. ผู้ใช้เว็บไซต์เคยเห็นกระทู้ที่มีลักษณะปลดปล่อยความตึงเครียดหรือระบายนามณ์หรือไม่ ถ้าเคยเห็นท่านมีวิธีการมีส่วนร่วมอย่างไร
8. คิดว่าตัวเองมีความผูกพันกับเว็บไซต์แค่ไหน เพราะอะไร
9. ประโยชน์ที่ได้รับจากการมีส่วนร่วมเข้ามาใช้บริการในเว็บไซต์นี้

ประเด็นความมีเหตุผล

- การตอบกระทู้ของท่านส่วนใหญ่เป็นการถกเถียงกันโดยปราศจากเหตุผลหรือเป็นการแสดงข้อเท็จจริง ที่อธิบายถึงที่มาที่ไปของเหตุการณ์นั้นๆ (ยกตัวอย่างประกอบด้วย)

ประเด็นการมีข้อสรุป

- เรื่องที่พูดคุยในเว็บบอร์ดมีเรื่องใดบ้างที่นำไปเสนอหรือต่อรองกับผู้มีอำนาจในสังคม

แนวคำถามเรื่องการสะท้อนตัวตนทางเพศ และตัวตนทางวัฒนธรรมย่อย

1. ท่านตกแต่งบล็อกด้วยตัวเองหรือไม่ เพราะเหตุใดท่านจึงเลือกตกแต่งด้วยตนเอง
2. รูปแบบบล็อกของท่านเป็นอย่างไร
3. เนื้อหาในบล็อกของท่านมีอะไรบ้าง
4. ท่านคิดว่าเนื้อหาในบล็อกแสดงถึงความเป็นตัวตนของท่านอย่างไรบ้าง
5. ท่านมีทัศนคติเกี่ยวกับความเป็นเพศหญิง/เพศชาย อย่างไร
6. ท่านเรียนสาขาวิชาอะไร เพราะเหตุใดจึงเลือกเรียนสาขาวิชาดังกล่าว
7. เมื่อท่านเรียนจบแล้วท่านคิดว่าจะประกอบอาชีพใด เพราะเหตุใด
8. นักร้อง/นักดนตรี/แนวเพลงที่ชอบ
9. ปกติท่านทำกิจกรรมอะไรในเวลาว่าง เพราะเหตุใด
10. การแสดงออกของตัวตนภายนอก เช่น การแต่งกาย ข้าวของเครื่องใช้
11. ภาษาที่วัยรุ่นันใช้

แนวคำถามเรื่องการสร้างเครือข่ายในเว็บไซต์เด็กติดจอคอม

1. ท่านได้เข้าร่วมกิจกรรมกับทางเว็บไซต์ที่จัดขึ้นสม่ำเสมอหรือไม่
2. เพราะเหตุใดท่านจึงเข้าร่วมกิจกรรมที่ทางเว็บไซต์จัดขึ้น
3. ท่านคิดว่ากิจกรรมที่ทางเว็บไซต์จัดขึ้นเพียงพอหรือไม่ หรือควรจะมีกิจกรรมใดเพิ่มเติม
4. ท่านได้ส่งต่อข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทางเว็บไซต์จัดขึ้นให้คนอื่นหรือไม่ ด้วยวิธีการใด
5. ข้อมูลข่าวสารที่ท่านส่งไปนั้นเป็นข้อมูลข่าวสารเรื่องอะไร และเพราะเหตุใดจึงส่งข้อมูลนั้นๆ แก่บุคคลอื่น
6. นอกจากกิจกรรมที่ทางผู้ผลิตเว็บไซต์จัดขึ้น พวกท่านมีกิจกรรมที่จัดขึ้นเองบ้างหรือไม่ อะไรบ้าง
7. กิจกรรมที่จัดขึ้นเอง มีสมาชิกในเว็บไซต์เข้าร่วมมากน้อยเพียงใด
8. ท่านได้มีการติดต่อสื่อสารกันทางใดบ้าง
9. ลักษณะการติดต่อสื่อสารกันเป็นไปโดยอิสระหรือต้องผ่านคนกลาง

แนวคำถามเรื่องการจัดระเบียบในเว็บไซต์เด็กติดจอคอม

บทบาทของสมาชิกในการจัดการกับผู้ที่แสดงความคิดเห็นในลักษณะหยาบคายหรือทำพฤติกรรมไม่เหมาะสม

3. ตารางการวิเคราะห์ตัวตนที่ปรากฏในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

เนื้อหาบนเว็บไซต์	ตัวตน								
	ตัวตนทางเพศ		ตัวตนทางวัฒนธรรมย่อย					ตัวตนทางสังคม	
	ค่านิยม เพศชาย	ค่านิยม เพศหญิง	รูปลักษณ์			รูปแบบภาษา	กิจกรรมยาม ว่าง	รูปแบบการดำเนินชีวิต	
			การแต่งกาย	เครื่องใช้	ดนตรี	ภาษา		ทางเลือกในด้าน อาชีพ	การเรียน
กระดานสนทนา									
บทความ									
เว็บบล็อก									

4. ตารางการวิเคราะห์พื้นที่สาธารณะในเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

ลักษณะพื้นที่สาธารณะ							
1. เนื้อหาของกระดานข่าว 1.1 เรื่องในสังคมทั่วไป <ul style="list-style-type: none"> - สังคม - การเมือง - ศิลปวัฒนธรรม - การศึกษา 1.2 เรื่องในกลุ่ม <ul style="list-style-type: none"> - ตามหา/พักทาย/พูดคุยกับคนรู้จักในเว็บไซต์ - แจ้งข่าวสารต่างๆ - เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวกับผู้ใช้เว็บไซต์ 1.3 เรื่องส่วนตัว <ul style="list-style-type: none"> - หาเพื่อน - ปรีกษา - เล่าประสบการณ์ที่พบเจอในชีวิตประจำวัน 							
2. การมีส่วนร่วม 2.1 การตั้งกระทู้ <ul style="list-style-type: none"> - แจ้งข่าวสาร - ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ - ขอข้อมูล - ขอความช่วยเหลือ - นัดพบปะสมาชิก 2.2 การตอบกระทู้ <ul style="list-style-type: none"> - ร่วมดูแลสมาชิก - ร่วมแสดงความคิดเห็น - ตอบรับการนัดพบปะ 							
3. การใช้เหตุผล							
4. มีข้อสรุป							



ภาคผนวก ข

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1. อัตราค่าโฆษณาบนเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม

1.1 **หน้าลงโฆษณาแบนเนอร์มาตรฐาน** ปรากฏอยู่บนหน้าหลักของเนื้อหาประกอบด้วย

- หน้าแรกของเว็บไซต์ (home page)
- หน้าแรกของกระดานสนทนา (webboard)
- หน้าแรกของคอลัมน์บันเทิง (lifestyle)
- หน้าแรกของคอลัมน์การศึกษา (education)
- หน้าแรกของคอลัมน์นักเขียน (writer)

ซึ่งอัตราค่าโฆษณาแบนเนอร์มาตรฐาน มีความแตกต่างกันตามเพจวิว⁴⁰ ตำแหน่งและขนาด ดังนี้

เพจวิว สำหรับโฆษณาแบบเลื่อนขึ้นลงได้ มีอัตราค่าโฆษณาดังนี้

- 30,000 บาท / 100,000 เพจวิว
- 135,000 บาท / 500,000 เพจวิว
- 255,000 บาท / 1,000,000 เพจวิว

เพจวิว สำหรับโฆษณาดำเนินแบบคงที่ มีอัตราค่าโฆษณาดังนี้

- 20,000 บาท / 100,000 เพจวิว
- 90,000 บาท / 500,000 เพจวิว
- 170,000 บาท / 1,000,000 เพจวิว

ตำแหน่ง

- ส่วนบนสุด ราคา ขึ้นอยู่กับเพจวิว
- ส่วนบนด้านซ้าย ราคา 20,000 บาทต่อเดือน
- แบบเลื่อนขึ้นลงได้ ราคา ขึ้นอยู่กับเพจวิว

ขนาด

- 728 X 90 pixel⁴¹ ราคา 15,000 - 20,000 บาทต่อเดือน
- 170 X 85 pixel ราคา 20,000 บาทต่อเดือน
- 300 X 250 pixel ราคา 25,000 บาทต่อเดือน
- 150 X 150 pixel ราคา 10,000 บาทต่อเดือน
- 120 X 240 pixel ราคา 6,000 บาทต่อเดือน

⁴⁰ เพจวิว คือ จำนวนครั้งในการเห็นโฆษณา

⁴¹ Pixel คือ หน่วยมูลฐานของภาพหรือสี เป็นจุดเล็กๆ บนจอภาพซึ่งก่อให้เกิดภาพขึ้นบนจอภาพนั้น จุดเหล่านี้เป็นจุดที่เล็กที่สุดที่จอภาพจะสามารถควบคุมได้

ภาพที่ 1 แสดงภาพโฆษณาแบนเนอร์มาตรฐาน

1.2 หน้าลงโฆษณากิจกรรม – ข่าวประชาสัมพันธ์ เป็นหน้าโฆษณาที่อยู่หน้าในของเว็บไซต์ที่เน้นสื่อสารไปยังกลุ่มคนที่ติดตามข่าวกิจกรรมและข่าวประชาสัมพันธ์เหมาะสำหรับสถาบัน หน่วยงาน คณะหรือชมรมที่ต้องการนำเสนอกิจกรรมภายในแบบระยะสั้นคือ 1-2 สัปดาห์ เป็นหลัก ปรากฏผลในหน้ากิจกรรม ดังนี้

- Lifestyle Activity (กิจกรรมบันเทิง)
- Education Activity (กิจกรรมการศึกษา)
- Admission Activity (กิจกรรมแอดมิชชัน)

ซึ่งอัตราค่าโฆษณากิจกรรม - ข่าวประชาสัมพันธ์ มีความแตกต่างกันตามขนาดตัวอักษรและขนาดแบนเนอร์ คือ

ขนาดแบนเนอร์(สำหรับแสดงรูปภาพประกอบ)

- 45X45 ราคา 6,000 บาท

ขนาดตัวอักษร (สำหรับข้อความ)

- 70 ตัวอักษร ราคา 1,000 บาท

The screenshot shows a web browser window with several advertisements and a sidebar. The sidebar has three main sections: 'Lifestyle' (yellow background), 'Education' (white background), and another 'Lifestyle' section (orange background). The 'Lifestyle' section contains text about a game competition and a school event. The 'Education' section mentions a language center. The orange 'Lifestyle' section contains several small ads, one of which is highlighted by a callout box. The callout box contains the text 'ข่าวกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น' (Event news related to teenagers). The main content area shows a large yellow and red banner with the text 'ขุมทรัพย์เมือง ชาว "กิจกรรม"' and 'UBBY'.

ภาพที่ 2 แสดงภาพโฆษณาข่าวกิจกรรม - ข่าวประชาสัมพันธ์

1.3 **หน้าลงโฆษณาสถาบันการศึกษาและติวเตอร์** ปกติอยู่หน้าในคือคอลัมน์ Tutor center อัตราค่าโฆษณามีความแตกต่างกันตามระยะเวลา ขนาดแบนเนอร์ และขนาดข้อความตัวอักษร ดังนี้

ระยะเวลา

- 2 สัปดาห์ ราคา 750 -1,100 บาท
- 1 เดือน ราคา 600 – 1,900 บาท
- 3 เดือน ราคา 1,600 – 5,300 บาท
- 6 เดือน ราคา 3,000 – 9,500 บาท

ขนาดแบนเนอร์

- 150X100 ราคา 1,900 บาทต่อเดือน
- 45x45 ราคา 1,250 บาทต่อเดือน

ขนาดข้อความตัวอักษร

- 70 ตัวอักษร ราคา 1,250 บาทต่อเดือน
- 100 ตัวอักษร ราคา 600 บาทต่อเดือน

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'Dek-D.com > ตัวเตอรื > รวมทกวิชา : คั้หน้า คนตัว เต...'. The page title is 'รวมทกวิชา' (All Subjects). Below the title, there is a navigation bar with '> กวดวิชาแนะนำ' (Recommended Tutoring). The main content area is divided into several sections:

- Miss RUNG**: ภาษาอังกฤษ คอร์ส ส.ต้น ม. เจาะลึกข้อสอบเอนทรานซ์ โกลด์ ดีโวลด์สยาม-พาจุรี 02-224-8711
- ติวสอบปรี่ ๆ วิชา !!**: เรียนฟรี 4 วิชา ลงทะเบียน สมัครด่วนตั้งแต่วันนี้เป็น สืบตาม. 02-910-
- Advertising Area**: พื้นที่โฆษณา (T1) 150X100 + ข้อความประชาสัมพันธ์
- ศูนย์ ศิลปะ & ออกแบบ**: ศิลปะมีอะไรสนุกกว่าที่คุณคิด ใครก็เรียนได้
- The Smart Tutor**: สอน ถึงที่บ้านด้วย! ทั่ว กทม. ตัวเตอรื มหาชัย ตัวมธยม อนุบาล ฯลฯ
- Tutor Clever**: เราคือตัวเตอรื ภูมภาพ Hotline : 081-382-7101

On the left side, there is a sidebar with a profile picture and text: 'utor Center', 'วันนี้ : 2545', 'อะไร? บตัวของตัวเองบ้าง', and 'จดตำแหน่งพิเศษ'. An arrow points from the 'Advertising Area' section to a box on the right.

โฆษณาสถาบันกวดวิชาใน
คอลัมน์tutor center

ภาพที่ 3 แสดงภาพโฆษณาสถาบันการศึกษาและตัวเตอรื

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ค

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างกระทู้การร่วมแสดงความคิดเห็นในการกำกับดูแลเนื้อหากรณีการนำเสนอเนื้อหาประเภท อีโรติก

ตัวอย่าง กระทู้การแสดงความคิดเห็นที่แสดงถึงการช่วยดูแลเนื้อหาในเว็บไซต์ให้มีความเหมาะสม

ด่วนครับ!!! ถึงเว็บมาสเตอร์และชมรมนิยายอีโรติก: การลงนิยายอีโรติกในเด็กดี

เนื่องจากผมได้ไปเจอไอดีของชมรมนิยายอีโรติกจากกระทู้ล่าง ตามลิงค์นี้ครับ

<http://my.dek-d.com/erotica>

ซึ่งเป็นไอดีของกลุ่มคนที่ใช้ชื่อว่า...**ชมรมนิยายอีโรติก**

ขอให้เข้าใจก่อนว่า ส่วนตัวผมไม่ได้แอนตี้หรือรังเกียจคนเขียนคนอ่านเรื่อง

แนวนี้ นะครับ มันก็เป็นนิยายประเภทหนึ่งนะแหละ เพียงแต่มันคงไม่ค่อยเหมาะ

ที่นิยายแนวนี้จะมาอยู่ในเว็บที่คนเล่นส่วนใหญ่เป็นเด็กประถมปลายและมัธยมต้น

เท่านั้นเอง

ตามที่คุณโพสไว้ในไอดีนั้น ผมได้อ่านแล้ว และได้เข้าไปอ่านทุกเรื่องที่คุณโพสไว้

แล้วด้วย แม้จะตัดฉากเรื่องอย่างว่าออกไปแล้ว เนื้อเรื่องโดยรวมของคุณก็นับว่าเขียน

ใช้ได้ดีอยู่ครับ และแน่ล่ะว่า...คุณได้ทำการตัดตอนตัดฉากที่ไม่เหมาะสมออกไปแล้ว

ซึ่งคงไม่น่าจะมีปัญหาอะไร เพียงแต่ว่า...จุดที่ขอตึงก็คือ...

ทำไมคุณต้องใส่ Link ไว้ให้คนอ่านตามไปอ่านจากหือหวนนั้นต่อในบอร์ดส่วนตัว

ของพวกคุณด้วยล่ะครับ? โดยไม่จำกัดสิทธิและอายุของคนอ่านอีกด้วย?

ตอนที่ผมจากทางเพศ คุณจะโพสไว้ว่า...เรื่องในตอนนี้ไม่เหมาะสม ขอให้ไปอ่าน

ต่อตามลิงค์ที่ให้ไว้?

การกระทำเช่นนี้มันก็ไม่ต่างอะไรกับการที่คุณโพสฉากทางเพศนั้นๆลงในเด็กดีนะแหละ

มันไม่ได้ให้ผลที่แตกต่างกันเลยครับ จริงมั๊ย? เพราะจุดหลักคือ...ไม่ให้เด็กๆอ่านเรื่องที่

ไม่เหมาะสม แต่สิ่งที่คุณทำก็คือ คล้ายๆมาโฆษณาไว้ แล้วทำลิงค์ให้เด็กๆที่อยากอ่านฉาก

ทางเพศตามเข้าไปอ่านต่อในบอร์ดส่วนตัวของพวกคุณนั่นเอง และในบอร์ดของคุณก็ยัง

ใส่ลิงค์โชว์หราไว้ว่า **บอร์ดนี้ลิงค์มาจากเว็บเด็กดีต่อคอมอีกด้วย** เห็นแล้วมัน...รู้สึกไม่

ค่อยสบายใจเลยครับ

ก็ไม่ต่างจากคุณเป็นเจ้าของบอร์ดนิยายอีโรติก มาโฆษณาให้เด็กไปอ่านเรื่องในเว็บของคุณ

นะแหละ หากมาตั้งเป็นกระทู้ ก็ต้องโดนแจ้งลบแน่นอนครับ

ใช่...คุณประกาศไว้แล้วว่านิยายเรื่องนี้เป็นอีโรติก ใช่...คุณตัดฉากอย่างว่าออกไปแล้ว ไม่ได้ลง

ในเว็บนี้ แต่...คุณกลับทำลิงค์เอาไว้ ให้เด็กๆตามไปอ่านต่อได้??? คุณคิดหรือว่า เด็กๆจะไม่เข้า

มาอ่าน เมื่อเห็นว่าคุณแปะไว้ว่า เรื่องนี้เป็นอีโรติก? คิดหรือว่าเด็กๆจะไม่ตามลิงค์ไปอ่านต่อ

เมื่อรู้ว่าฉากทางเพศที่บรรยายการมีเพศสัมพันธ์ จะอ่านได้จากในลิงค์นั้นๆ? **ผลมันจะตรงกันข้ามต่างหากครับ**

ผมได้ตามเข้าไปอ่านในบอร์ดส่วนตัวของพวกคุณที่มีฉากทางเพศแล้ว ในแง่ของนิยายอีโรติก คุณใช้ภาษาบรรยายได้ดีทีเดียวครับ ผมยอมรับ แต่...มันก็คงไม่เหมาะสมที่จะให้เด็กๆเข้าไปอ่าน อยู่ดีนั้นแหละ **หวังว่าคงเข้าใจที่ผมชี้แจงนะ เท่าที่เห็นตามที่เขียนไว้ในไอดี ผมเชื่อว่าคุณคงเข้าใจเจตนาของผมและผมเองก็ขอมองในแง่ดีว่า คุณคงไม่ได้มีเจตนาไม่ดีอะไร เพียงแต่อาจจะพลาดจุดนี้ไป ก็เท่านั้น**

ผมขอแนะนำดังนี้ครับ

1 คุณควรตัดตอนฉากอย่างว่าออกไปจริงๆ โดยไม่ต้องทำลิงค์ไว้ ตัดข้ามไปเลยครับ หากเกรงว่าคนอ่านจะตามเรื่องต่อไม่เข้าใจ ก็ใช้สรุปความสั้นๆไว้ก็พอ เช่น

เนื้อเรื่องในตอนนี้ไม่เหมาะสมแก่เยาวชน ขอตัดการบรรยายทั้งหมดทิ้งไป โดยสรุปความเพียงว่า

A ชมขึ้น B ในรถยนต์ B พยายามขัดขึ้น แต่ไม่สำเร็จ...และแล้ว...โปรดอ่านต่อตอนต่อไป

เท่านี้ก็พอแล้ว ทุกคนย่อมเข้าใจและตามเรื่องต่อได้แน่นอน ส่วนคนอ่านที่เป็นกลุ่มของคุณก็ไปอ่านฉบับเต็มๆได้ในบอร์ดของคุณอยู่แล้ว อันนี้ไม่รวมฉากจูบหรือฉากหวานๆโรแมนติกทั่วๆไปนะครับ ฉากทำนองนั้น คุณโพสในที่นี้ได้อยู่แล้ว

2 หากจะทำลิงค์ไว้ สำหรับให้คนอ่านตามไปอ่านโดยละเอียดได้ ต้องจำกัดสิทธิเฉพาะสมาชิกเท่านั้น จึงจะเข้าไปอ่านได้ และคุณต้องตรวจสอบการสมัครสมาชิกให้ดีๆ ให้แน่ใจว่าคนที่สมัครมีวิญญูติสมควรแล้ว จึงจะอนุญาต (ผมว่ายุ่งยากเกินไปครับ ข้อแรกน่าจะง่ายที่สุด แต่หากคุณอยากเพิ่มจำนวนคนอ่าน ก็คงต้องทำข้อสองนี้ ใจก็ตาม...หากมีลิงค์ไปบอร์ดนิยายอีโรติกในเด็กดี ผมก็ว่ามันไม่ค่อยน่าดูเท่าไรอยู่ดีนะครับ)

ไม่เช่นนั้น หากมีเด็กๆไปนั่งอ่านเรื่องในบอร์ดของคุณ แล้วผู้ปกครองมาพบเข้า จะเกิดอะไรขึ้น?

กลายเป็นว่าเด็กดีเป็นเว็บที่มีลิงค์ต่อไปยังบอร์ดนิยายอีโรติกให้เด็กๆเข้าไปอ่านได้โดยไม่จำกัดอายุ

หากพ่อแม่เขาแจ้งไปไอซีทีล่ะ? จะเกิดอะไรขึ้น? บอร์ดของคุณมันส่วนตัวและอาจไม่มีใครสนใจ

แต่เด็กดีเป็นเว็บที่โด่งดัง หากโดนสั่งปิดขึ้นมา ใครจะรับผิดชอบ?

ผมยังเชื่อว่าพวกคุณเองไม่ได้เจตนาไม่ดีนะครับ เป็นธรรมชาติของคนเขียนก็อยากให้มีคนอ่าน แต่

รบกวนขอความกรุณาแก้ไขตรงจุดนี้อย่างเร่งด่วนด้วย ไม่งั้นหากมีคนเขาเป็นแบบอย่าง เขียนเรื่อง

อีโรติกลงเด็กดี แล้วตัดเฉพาะฉากทางเพศไปให้คนอ่านต่อในบอร์ดหรือ Blog ส่วนตัว จะเกิดอะไรขึ้น?

หมวดรักหวานแหววของเด็กดีคงเต็มพรี๊ดไปด้วยนิยายอีโรติกแน่ๆเลยล่ะครับ ถึงตอนนั้นคงสร้าง

ปัญหาใหญ่ให้กับเว็บมาสเตอร์ในการดูแลอย่างแน่นอน ถึงคางเหลือองได้เลยล่ะครับ

รบกวนพิจารณาด้วยนะครับ ขอขอบคุณครับ

ปล. คุณคิดว่าการที่มีคนเข้าไปอ่านเรื่องของพวกคุณ จนเป็นหลักพันๆคนแล้วในขณะนี้ เป็นเพราะโดย

รวมคุณเขียนดี พล็อตสนุก หรือเพราะเรื่องของคุณมีฉากอย่างว่าครับ? หากอยากรู้ความจริง ลองทำตามที่

ผมแนะนำข้างต้น หากทำแล้ว คนอ่านยังเพิ่มขึ้น นั่นคือฝีมือที่แท้จริงครับ

Name : Menvan < My.iD > [IP : 131.172.4.45]

Email / Msn: nerwand13@hotmail.com

วันที่: 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 06:10

ความคิดเห็นที่ 1

เอ่อ... ผมก็เข้าไปอ่านนะ แต่ผมไม่เห็นว่าเขาจะทำอะไรให้มันเสียหายตรงไหน อย่างที่คุณกล่าวมาเลยนะครับ
ผู้อ่านที่เห็นส่วนใหญ่ ก็เรียกได้ว่าแทบไม่มีเด็ก เพราะ เด็กนั้นถึงจะเห็นคำว่าอิโรติกแล้วสนใจ แต่ก็ไม่ทนอ่านคำ
บรรยายยาวเหยียดเป็นหน้าๆ กว่าที่จะเข้าฉากแบบนั้นหรอกครับ

ถ้าเทียบกับแค่คลิกไปตามเว็บยอดนิยม อ่านข่าวจาวดารา เซิร์จรูปลามกตามเน็ต มันยังง่ายเสียกว่าอีก
ผมอ่านนิยายของเขาหรือเธอคนนั้นแล้ว ไม่พบว่ามีความที่หยาบ ลามก ส่อไปในทางเพศอย่างโจ่งครึ่มเลยแม้แต่น้อย
ถ้าเทียบกับนิยาย ทอปเท็น หน้าเว็บแล้วยังน้อยกว่ามากเสียด้วยซ้ำ

นี่ไม่ได้ออกมาปกป้องอะไรนะครับ แต่ไม่ใช่แค่นิยายของคุณอิโรติกเรื่องเดียวที่มีฉากแบบนี้

ในนิยายหมวดระทึกขวัญเฮย สืบสวน หรือ แม้แต่แฟนตาซีแนวหนักๆ ก็มีฉากทางเพศให้พบเห็นเหมือนกัน
ผมยังคิดเสียด้วยซ้ำว่า คุณอิโรติกนะมีจรรยาบรรณมากๆ ที่จะเตือนไว้ล่วงหน้าก่อน ตั้งแต่หน้าไอตี ยันเนื้อหาใน
นิยายของเขา และไม่พบเห็นว่าจะมีการอัพเพื่อสร้างเรตติ้ง หรือ แปะกระทู้โฆษณาเพื่อดึงคนมาเข้าชมนิยาย
ตนเองแต่อย่างใดเลย

ถึงไม่มีฉากอิโรติก นิยายของเขาก็มีคนเข้าชมครับ เพราะภาษาที่ใช้ และเนื้อหาก็น่าสนใจมากเลยทีเดียว
และในกรณีไอซีที่จะปิดเว็บเด็กดีเพราะนิยายแค่นี้ คงไม่มีทางเกิดขึ้นหรอกครับ อย่างน้อยๆ หากจำเป็นจริงๆ ที่
ต้องทำเช่นนั้น

เขาต้องแจ้งเตือนให้เว็บมาสเตอร์ทำการแก้ไขเสียก่อน เหมือนๆ กับที่เว็บเอ็มไทยเคยโดนสั่งบล็อกความเห็นด่า
ทอ คมช. ป้าเปรม นั้นแหละ

หากจะมีปัญหาที่เด็กเลียนแบบ ติดเป็นกระแสแตงนิยายมีฉากทางเพศเต็มพริ้ว คงมาจากการที่เว็บมาสเตอร์
ไม่ได้กรองเนื้อหาที่ทอปเท็นเสียมากกว่า

แก้ไขครั้งที่ 1 เมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 10:04

Name : sasadao < My.iD > [IP : 124.120.149.50]

Email / Msn: nbdc_santai@hotmail.com

วันที่: 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 09:58

ความคิดเห็นที่ 3

ผมคิดว่าที่ท่าน Menvan กล่าวมา มันออกจะแรงไปนะครับ ฮิเดะจัง นิยายในเว็บนี้ ที่เนื้อหาไม่เหมาะสมกับเด็ก ก็มีอยู่เยอะมาก ๆ แต่ผู้อ่านส่วนใหญ่ก็ไม่ใช่เด็กอีกเช่นกัน ก็ไม่สมควรจะเลือกปฏิบัติในเรื่องเพศสัมพันธ์นั้นมันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ การที่ปิดห้าม ไม่ต้องให้เห็นนั้นเป็นทางออกผิดๆ อยู่มาก นิยายที่มีฉากอีโรติกเหล่านี้ส่วนใหญ่ ตัวละครอยู่สถานการณ์ที่รับผิดชอบต่อการกระทำของตัวเองได้แล้วทั้งนั้น ซึ่งผู้เขียนที่โตกันแล้วโดยมากก็มักจะคำนึงถึงข้อนี้กัน ไม่ได้เขียนออกมาอย่างไร้ความรับผิดชอบต่อการกระทำของตัวละครต่างจากนิยายบางเรื่อง ที่เด็กๆ แต่งให้ตัวเองเป็นเด็กแต่กดจวบกัน มีรักในวัยเรียนที่เกินงาม อย่างเห็นเป็นเรื่องธรรมดา ซึ่งตรงนี้ต่างหากที่เว็บมาสเตอร์สมควรจะทำการตัดเตือน

แก้ไขครั้งที่ 1 เมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 11:40

Name : sasadao < My.iD > [IP : 124.120.149.50]

Email / Msn: nddc_santa@hotmail.com

วันที่: 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 11:38

ความคิดเห็นที่ 5

อืม....ได้อีกมุมมอง ... ขอแสดงความเห็นด้วยคน..

...คุณ Menvan เราค่อนข้างเห็นด้วยกับสิ่งที่คุณคิดนะ ... แต่ก็แอบเห็นด้วยกับคุณ sasadao ในหลายประโยคเหมือนกัน (หลายใจซะ..หุหุ) แต่เราว่าคุณ Menvan ไม่ได้ต้องการปิดกันหรืออะไรหรอก ... จากที่อ่าน ... เขาคงมองไกลนะซะ ความจริง รับผิดชอบต่อชีวิตก็ไม่เสียหายนะ (นะอะคุณเว็บมาสเตอร์.. 😊 ทางชมรมอีโรติกด้วยนะซะ ..)

....อ้อ..คุณ sasadao อย่าลืมนะซะว่าที่นั่นมีลิงค์..... เด็กๆที่ไม่ต้องการอ่านคำบรรยาย เขาก็คลิกลิงค์เลยใจซะ

Name : tuskung007 < My.iD > [IP : 124.120.65.8]

Email / Msn: tuskong@hotmail.com

วันที่: 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 12:31

ความคิดเห็นที่ 10

ขอแก้ความเข้าใจผิดสักเล็กน้อยนะครับ

1 ส่วนตัวแล้วผมไม่ได้แอนตี้อะไรกับนิยายแนวนี้เลยแม้แต่น้อย และไม่ได้มีเจตนาโจมตีหรือหาเรื่องใครแต่อย่างใดนะครับ

2 รบกวนอ่านให้ดีๆ ประเด็นของผมไม่ใช่ว่าเขาน่าจากอย่างว่ามาลง ในเด็กดีครับ นิยายของเขามีการชี้แจงไว้อย่างละเอียด และตัดตอนจาก ที่ไม่เหมาะสมทิ้งไปหมดแล้ว ไม่มีการนำมาลงในเด็กดีแต่อย่างใดครับ แต่ประเด็นอยู่ที่...เขาทำลิงค์ให้คนอ่านตามไปอ่านต่อในบอร์ดส่วนตัวของเขาได้ต่างหากครับ

ไม่ทราบว่าจะลองเข้าไปอ่านในนั้นกันหรือยัง ตามลิงค์ที่เขาให้ไว้ละ จะมีฉาก

บรรยายทางเพศอย่างถึงพริกถึงขิงทีเดียว ไม่ได้มีแค่จากจวบ ๆ ปล้ำ ๆ นะครับ อ่านแค่นี้เด็กดีจะไม่มีความ
แต่ตามลึกลงไปน่าจะมียังไงอย่างแรงทีเดียว แต่...ใช่ครับ เขาใช้ภาษาสวยมากทีเดียว ไม่ได้ใช้คำหยาบโลน
อะไรเลยครับ เป็นนิยายอีโรติกที่เขียนได้ดีมากเรื่องหนึ่งทีเดียว แต่...มันเหมาะสมหรือเปล่าที่เราจะให้มีการทำ
ลึกลงไปในเด็กดี? ไม่ได้ลงในเว็บ แต่หาอ่านในเว็บได้จากการตามลึกลงไปนะครับ?

3 **แน่ใจหรือว่าเด็ก ๆ จะไม่เข้าไปอ่าน?** เวลาตั้งกระทู้ที่ใช้คำเกี่ยวกับเซ็กส์หรือ เพศ หรือคำหยาบหรือคำอื่น ๆ มี
คนคลิกเข้าไปอ่านเท่าไร?

เรื่องแค่นี้อาจไม่ทำให้เว็บโดนสั่งปิด แต่ก็อาจโดนเพ่งเล็ง และสร้างปัญหาให้ เว็บมาสเตอร์ ให้พี่ๆเขาเดือดร้อน
สมควรหรือไม่? หากมีคนเลียนแบบขึ้นมา ว่าทำแบบนี้ได้ จะเกิดอะไรขึ้น? คนก็จะทำมั่ง ลงเรื่องอีโรติก ตัดฉาก
อย่างไร ไปลงในบอร์ดส่วนตัว หมอตรวจหวานแหวว ก็จะกลายเป็นแหล่งรวมนิยาย

อีโรติกไป อยากอ่านนิยายที่มีฉากร่วมรักมันส์ ๆ มีลึกลงไปเลยในเด็กดี มันจะดีแล้วหรือ?

4 ผมกล่าวถึงนิยายเรื่องนี้ ก็เพราะเห็นว่าเจ้าของไอดีดูมีเจตนาดี น่าจะทักท้วงกันได้

นิยายเรื่องอื่นๆแค่นี้จากอย่างว่าบ้างดั่งเรตติ้ง แต่คนเขียนเรื่องนี้เจตนาเขียนเรื่องแนวนี้

เลยนะครับ คือไม่ได้ว่าเขาอะ แต่ระดับความหนักมันต่างกันนะครับ

หากทุก ๆ คนรวมทั้งเว็บมาสเตอร์เห็นว่า ผมคิดมากและพูดหนักเกินไป ผมก็ขอภัยด้วย

ส่วนตัวผมไม่ได้อะไรทั้งสิ้น หากคิดว่าโอเค ไม่มีปัญหา ผมก็จบแค่นี้ครับ ไม่ได้จะทำ

ให้เรื่องเล็กเป็นเรื่องใหญ่แต่อย่างใด และมีได้จะหาเรื่องใครทั้งสิ้นครับ

เอาเป็นว่าให้ทุกคนและเว็บมาสเตอร์พิจารณาแล้วกันครับ หากคิดว่าโอเคกัน

ผมก็โอเคครับ ไม่ใช่จะรับไม่ได้หรือจะมีปัญหาอะไรครับ

แก้ไขครั้งที่ 1 เมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 17:24

Name : Menvan < My.iD > [IP : 131.172.4.45]

Email / Msn: menwand13@h4mail.com

วันที่: 11 กุมภาพันธ์ 2550 / 17:15

ความคิดเห็นที่ 15

ต้องยอมรับว่าอ่านแล้วตกใจพอสมควร และคงต้องออกมาแสดงความคิดเห็นเสียที่

ประการแรกต้องขอยืนยันเจตนารมณ์เดิมก่อนว่าพวกเราไม่ได้ตั้งใจจะทำให้เด็กดีแปดเปื้อนแต่อย่างใด

และนิยายที่พวกเราแตงนั้นก็ไม่ได้หยาบหรือใช้ภาษาหยาบคายเลยแม้แต่น้อย (ไม่เชื่อลองไปอ่านดูได้)

และเนื้อเรื่องก็เป็นนิยายปกติทั่วไป ไม่ได้เปิดมาด้วยฉากอย่างว่าดำเนินด้วยฉากอย่างว่าและจบลงด้วยฉาก

อย่างว่า เหมือนsex story ที่มุ่งสนองตมให้กับคนอ่านเหมือนที่แอบขายกันตามตลาดทั่วไป

ที่สำคัญพวกเราได้เตือนไว้ตั้งแต่แรกแล้วดังประโยคที่ปรากฏอยู่ในหน้า มายไอดี และ หน้านิยายตามประโยค

ข้างล่างตามที่เห็นนี้

พวกเรายึดคำว่า อีโรติกไม่ใช่อนาจาร และก็ยังเคารพในตัวเว็บมาสเตอร์และชื่อของเว็บอยู่เสมอ

วางใจคะ นิยายในนั้นพวกเราจะไม่ลงเพื่อความเหมาะสมเท่านั้นส่วนอื่นๆที่ขอละไว้ในที่เข้าใจ พวกเราได้ย้ายที่

เก็บ ไม่เอามาแป้วพานที่นี้ให้เว็บมาสเตอร์และคนอื่นๆที่ไม่ชอบแนวนี้หมองใจแน่นอนคะ

พูดไปพูดมาก็คือ นิยายในไอดีนี้ อ่านได้ไม่มีพิษมีภัย ใครที่ไม่ชอบหรือหากไม่ต้องกดลิงค์ลิ เนื้อเรื่องพวกเราก็มี
น้ำไม่ใช่เน้นแบบนั้นจนขาดแก่นของเนื้อเรื่องที่ถือว่าสำคัญไป

แต่ยังงี้ก็ขอออกตัวไว้ก่อนว่า

ถึงยังไงพวกเราก็ไม่ใช่นักเขียนชั้นเขียนมาจากไหน มันก็ต้องมีผิดพลาดกันบ้าง เนื้อเรื่องบางเรื่องอาจจะไม่ถูกใจ
รึมีข้อบกพร่องมากมาย แต่พวกเราก็พยายามเขียนกันด้วยใจ (และมีมือขยับ) พยายามที่จะสร้างผลงานออกมาให้ดี
ที่สุด

ส่วนคนที่ถามแล้วงั้นทำไมไม่เขียนแบบละครพวกนั้นซะละ

ก็ต้องขบออกอีกทีย่ว่า พวกเราไม่เห็นว่ามันจะแปลกตรงไหนมันก็คืออารมณ์อารมณ์หนึ่งไม่ต่างอะไรกับรักโลก
โกรธหลง ซึ่งถ้าเรารู้จักจัดแทรกให้เหมาะสม มันก็ไม่ผิดคะ

และในหน้านิยายดังนี้

นิยายเรื่องนี้เป็นการสร้างสรรคินิยายรักผสมผสานกับศิลปะการร่วมรักที่สวยงามสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ลึกซึ้ง
ของตัวละครแต่ถึงกระนั้นการที่พวกเราเปิดตัวขนาดนี้ก็คงคิดว่ามีหลายคนคงไม่ชอบ

เพราะงั้นก็ขอยกอดเข้ามา!!

เพราะว่าเราได้บอกเจตนาอารมณ์อย่างแจ่มแจ้งไปแล้ว และก็ขึ้นหลังชื่อนิยายว่า 'อีโรติก' หลายขนาดนั้นแล้วถ้าท่าน
ยังตั้งต้นจะเข้ามาอ่านและเม้นท์ว่ารับไม่ได้ - -" มันก็นำตำหนิถูกหรือเปล่า

เอาละเข้าเรื่อง

เนื่องจากนิยายในนี้บางฉากตอนอาจมีฉากไม่เหมาะสมบ้างเพราะฉะนั้นบางตอนเราจึงทำลิงค์ให้ท่านได้เข้าไป
อ่านในเวบบอร์ดของชมรมอีโรติกโดยเฉพาะ เพราะในเว็บเด็กดีเราเชื่อว่ายังมีเยาวชนเข้ามาอ่านอีกเยอะ ซึ่งก็คง
ไม่เป็นผลดีต่อเยาวชนและชมรมเราเท่าไร และคงได้ถูกแบนก่อนจบเป็นแน่

ซึ่งนอกจากนี้พวกเราก็ไม่มีอะไรจะพูดอีกแล้ว และถ้าคุณ Menvan คิดว่าการที่พวกเราทำลิงค์ให้เป็นสิ่งที่ผิด
และกลัวว่าจะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดี ที่หวังเพียงล่อลวงเยาวชนตาดำ ๆ ให้เข้ามาอ่าน ก็ขอให้คุณลองกลับไปสำรวจ
นิยายอีโรติกในเว็บเด็กดีเสียเสียใหม่ เพราะพวกเรากล้าเอาหัวเป็นประกันว่ายังมีนิยายเรทแรงกว่าพวกเราอีก
หลายเท่าที่นำมาลงกันให้อ่านจนลานตา แต่ถึงกระนั้นเราก็เชื่อว่าทุกคนไม่ได้คิดที่จะเรทเรทตั้งแต่อย่างใด
เพียงแต่แต่งขึ้นเพราะใจรักเท่านั้น ส่วนใครจะมองยังไงมันก็อีกเรื่องหนึ่งแต่สำหรับพวกเราจำนวนคนดูไม่สำคัญ
แต่สำคัญที่คนอ่านแล้วชอบเรื่องของเรา ซึ่งตรงนี้คิดว่าในฐานะนักเขียนคนหนึ่งก็คงเข้าใจหัวอกเดียวกันดี

Name : ชมรมนิยายอีโรติก < My.iD > [IP : 125.24.156.32]

Email / Msn: eroticclub@idmail.com

วันที่: 12 กุมภาพันธ์ 2550 / 09:22



ภาคผนวก ง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง ประกอบด้วยเนื้อหา

1. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงเริ่มสร้าง ปี พ.ศ. 2543
2. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงพัฒนา ปี พ.ศ. 2547
3. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ ปี พ.ศ. 2550

1. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงเริ่มสร้าง ปี พ.ศ. 2543

The screenshot shows the homepage of Dek-D.com in a Microsoft Internet Explorer browser window. The address bar shows the local file path: C:\Documents and Settings\Administrator\Desktop\webversion\New Folder\y3 0 2000.htm. The page has a colorful, cartoonish design. At the top left, there's a 'HELLO' banner with a character. To the right is the 'Rainy Enjoyment!' logo and the 'DEK' logo. Below the logo is the tagline 'Domain of Education Kingdom - Delivery' and a Facebook link. A 'Main Menu' is on the left side. The central 'What's Up' section features a date stamp '[14 Oct 2000]' and a note about a new domain. On the right, there are links for 'GuestBook' and 'Dek-บอร์ด'. At the bottom, there is a 'Vote Poll' section with a list of items and a 'shake your grass in Hawaii' advertisement. Annotations in Thai point to specific elements: 'การที่ตกท้ายของเว็บมาสเตอร์' points to the Facebook link, and 'โพลโหวต' points to the 'Vote Poll' section.

ข้อมูลการกวาดวิชา

เนื้อหาประเภทให้ความรู้

บทความให้ความบันเทิง

inside DEK-D

KNOWLEDGE

ความรู้แปลกๆ และทศนิค ที่น่าสนใจ
By Note ICQ 35356877

- ▶ ฮานส์ เมเท มองโลกศตวรรษที่ 20 **NEW!**
- ▶ Diamond in Neptune **NEW!**

Kru Somsri Talk
Update! : 14 Oct 2000

- ▶ น้อย่างผู้ชนะ
- ▶ โกลด์ Ent' แล้ว!
- ▶ กาลเรียนคืออะไร
- ▶ เราจะไม่เป็น "ไอ้ขี้แพ้"

ปริศนาชวนคิด

- ▶ บรคนลงทรายหลุ เทด
- ▶ ปริศนาลูกหิน
- ▶ ปริศนาของไวน์กับน้ำ
- ▶ ปริศนาดัวลขพิศวง

COOL TIP

- ▶ ทำฟิลล์แบบไม่เปลืองชีวิต
- ▶ วิธีพิศขมมารภาคตัดศรย!

[ไปดูเลย](#)

HOT! TUTOR

มารู้จักกวาดวิชาดีๆ ของเมืองไทยกัน
Update! : 27 July 2000
By Pond ICQ : 37179094

Hot Tutor!

เจาะลึก

กวาดวิชาตั้ง

เรื่องเก่าๆ

LINK ไปเว็บกวาดวิชา

New Update: เรื่องเก่าๆ Tutor จากเพื่อนทางบ้าน อัปเดตอีกครั้ง หลังจากหาย เวียบไปนาน

ENTERTAIN

บทความเอนตลยความเครียด
By Note ICQ 35356877

- ▶ อากั... แต่เจ็บๆ คั้นๆ หรือ สาทัด แบทบง คาย
- ▶ 8 วิธีคลายเครียดหน้าร้อน **NEW!**
- ▶ อวัยวะ... ที่ทวนอวัยวะ ภาค 2 **NEW!**

D-STORY

- ▶ กำเนิดคุณมาร **NEW!**
- ▶ ปริญญา... เจ้าเจ๊กน้อย
- ▶ ปฏิบัติการที่ชื่อว่า **Mor 1**
- ▶ เพราะใคร ?
- ▶ ผสมสองใจให้เป็นหนึ่งเดียว สิ่งที่ไม่เคยผล 4 เรื่อง **Hot**

[ไปดูเลย](#)

Dek-Comp

หริวิว ข่าวสิ่งๆ ในวงการคอมพ์
Update! : 27 July 2000
By Xeon

- ▶ Windows Me upgrade กับ และ **NEW!**
- ▶ Napster แบ่งปัน MP3
- ▶ Word 2000 อะไรใหม่ที สุดอยากรู้
- ▶ X-Box หรือคัมพิศม PS2
- ▶ 63,000 มีทของ Win2K
- ▶ หริวิว MacOs ใหม่ สุดหุรุ

เข้ามาดู Dekcomp Zone ทีนี้สิ [ไปดูเลย](#)

The Fashion

ก้าวไปกับแฟชั่น เด็กไทย
Update! : 26 Aug 2000
By North

update trend

beauty

teencenter

coolteen

food & drinks

เข้ามาเยี่ยมเราข้างในสิ [ไปดูเลย](#)

WoW! Web

Webboard โรงเรียนเพื่อนๆ

- ▶ **Convent's Board**
โรงเรียนเครือเซนต์ปอล เคอ ชาร์ตอร์
- ▶ **Phothisam Board NEW!**
โรงเรียนโพธิสารพิทยากร
- ▶ **MP-BOARD**
โรงเรียนสตรีสมิททาฬคณาณ
- ▶ **Suksanari Board NEW!**
โรงเรียนศึกษานารี
- ▶ **SPP Webboard**
โรงเรียนสตรีสมิททาฬปรการ
- ▶ **Satirivith Board NEW!**
- ▶ **Bodindecha Board**
บอริศบดินชทาฬคธาณใหม่
- ▶ **S G Message board**
โรงเรียนเซนต์คาบรียล
- ▶ **Assumption Board**
Assumption Board
- ▶ **Bangpakok Webboard**
โรงเรียนบางปะกอนวิยาศม
- ▶ **ขงทาฬริศตอนแวนท์บอริศ**
โรงเรียนขงคธาฬริศตอนแวนท์
- ▶ **Rajini Bon Webboard**
โรงเรียนราชินีบน
- ▶ **BCC Webboard**
โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียน
- ▶ **Deb Webboard**
โรงเรียนเทพศิรินทร์
- ▶ **Suan Board**
โรงเรียน สวนกุหลาบ วิทยาลัย
- ▶ **J.S. BOARD**
โรงเรียนจอเซฟอุปถมิภ

[ไปดูเลย](#)

ลิงค์เว็บบอร์ด

กระดานสนทนา

visit our sponsor

BOARD ค่ายนวน ไทน์ล่าลูก

ตรงนี้เป็นรวมคำถาม 26 คำถามล่าลูก จากทุกบอร์ด ส่วนล่างจะเข้าไปดูคำถามที่ส่งผ่านมา ได้ที่นี้เลยครับ [board](#)

- ht-00311 ขอถามคุณผู้ชานะว่าคุณรักและจริงจังกับผู้หญิงที่คุณจีบหรือเป็นแฟนมากแค่ไหนคนเรา [0]
- free-00477 เด็กสาวใจเกินใครหล่อ/สวย ที่สุด คนนี้ [1]
- puj-00354 หาคาทรายชายทะเล พรวันซ์ [0]
- free-00476 เด็กวัฒนาใครบ้างบ้างหลอ อัยการ [0]
- ht-00310 ThaiGetRich.com สร้างรายได้จากการทำงานที่บ้าน chatchai [0]
- free-00475 อัยการจับเด็กเตรียมคนนั้นบง [0]
- puj-00353 ชาย PHYSICS Course Ent @ AMP7200 ที่นั่ง B9 ตรงกลางห้องคิดทางเดิน นึก [0]
- free-00474 แต่ละโรงเรียนมีเด็กหล่อเด็กสวยชื่ออะไรบ้าง คนอัยการ [12]
- puj-00352 คำถาม อุดม(NOTE) อุดม [2]
- ht-00309 เพื่อนกันเงิน ** [0]
- ht-00308 ทำใจให้ได้คืนคืนกับแฟนเก่า 1809 [4]
- tutor-00583 ใครจะขายคอร์สที่เดอะเมรอนหรือgrcบ้างคะ m2rb [1]
- tutor-00582 ขอสอนสังคมไทย ถ้าเรียน Davance กับไม่เรียน จะทำได้เหมือนกันไหม ถ้าเรียนจะช่วยให้ละเอียด เก่งตรงไหน ช่วยลงความเห็นหน่อยครับ Mig-29 [3]
-
- puj-00351 มีเว็บ เกี่ยวกับคณิตศาสตร์หรือวิชาอื่นของเด็ก ม.ต้นมีอะไรบ้าง chocolate [2]
- free-00473 เรืออัยการจับกุม m2rb chocolate [1]
- puj-00350 ขอสอนอันที่สังคมครับ owen_tor [15]
- puj-00349 มาช่วยวิเคราะห์ตอนทีเคมีข้อนี้หน่อย นิด [11]
- puj-00348 ใครได้ 4.0 บ้าง บอกเราหน่อย chocolate [0]
- free-00472 ขอ e-mail หน่อยสิ karua [1]
- puj-00347 สอนเข้า ม. 4 แอม [2]
- puj-00346 วิชาวิทยาศาสตร์ นิด [3]
- tutor-00581 กวดวิชาที่ไหนสอนตรงกะข้อสอบบ้างเนี่ย เหมๆ [10]
- tutor-00580 เราสงสัยข้อสอบเติมคำฟิสิกส์ข้อสุดท้ายเรื่องนิวเคลียร์ทำอะไร ใครที่รู้ช่วยบอกเราหน่อยสิ ฝน [9]
- free-00471 ใครสอนภาษาญี่ปุ่นบ้างเอ่ยล่ะ ยูนิ [0]
- free-00470 ซัดลบเว็บฝรั่งเสสไปก็ยังมี เกียรติ ม.ค. ม 5(สิงห์-ฝรั่งเสส) [31



คู่คำถามคือ

ปูจจา วิชชานา
เด็กกับ Tutor
ตามใจฉัน
เรื่องของหัวใจ
สังคมก็พา
ดูหนังฟังเพลง
ตั้งคำถาม

ข้อตกลง



Neighbour



- [TeachingAll] [Hunsa] [Thaive] [Narak.com] [เว็บเพื่อนสนใจหาสนิล] [Shinee] [Yimwan] [ชุมชนคอม] [MThai] [Moviemag] [Siamcool] [Thaivare] [Bennie Boy] [Madoodi] [คนเสดัก] [ประตู่ไทย] [Bluzz] [ChaivoSport] [Thaicomputer] [108 พรรณไม้ไทย] [BlueSky Thai] [ข้อคิดไทย] [Thairefer] [Siamweb] [Style Teen] [Thaigoodview] [Vaiteen] [Chaonet] [Joinware] [Thaitecenter] [Zpoil] [GoSoBig] [Hello Discount] [Siem 2 You] [StudentNet] [SuanThai] [Billytan] [ThaiEngineering]

เนื่องด้วยหน้าแรก ของเรามีขนาดใหญ่มาก ขออนุญาตเปลี่ยน แบนเนอร์ที่ แลกลิงค์บางส่วน เป็นลิงค์แบบ Text แทนในหน้าแรก
เพื่อนๆสามารถเข้าไปดูแบนเนอร์ ของเวบเพื่อนบ้านของเรา อีกส่วนหนึ่ง ได้ในหน้า [More...](#) แทน : ติดต่อแกลลิงค์ เมล์มาที่note@dek-d.com

Best Experience with Internet Explorer 4X or higher and Resolution only 800x600
COPYRIGHT (c) 1999-Y2K : All rights reserved. สงวนลิขสิทธิ์ทุกสรรพสิ่ง แห่งอาณาจักร Dek-D

WebHTML : XEON ICQ 58898714 | WebEditor : NOTE ICQ 35356877 | WebDesign : POND ICQ 37179094 | WebCGI : SHARE ICQ 57544795 | WebColumn : Dekius ICQ 55670655

รวมลิงค์เว็บไซต์ที่ได้โปรด

2. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงพัฒนา ปี พ.ศ. 2547

Microsoft Internet Explorer window showing the Dek-D.com website. The address bar indicates the file path: C:\Documents and Settings\Administrator\Desktop\webversion\New Folder\lv6 1 2004-2005.htm.

Member Corner

- สิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกล่าสุด >> พื้นที่เก็บรูป 1.5MB >> โหลดรูปได้ 20 รูปต่อกระทู้
- สมัครสมาชิกใหม่
- ขอเนลีสีนัยอีกที !!**
- แก้ไขข้อมูล
- แจ้งสมรทส์ผ่าน
- เช็คพื้นที่เก็บรูป

Hot Pick !!

Hot Pick! สุดยอดกระทู้ที่น่าสนใจ ต้องติดตาม!! ประจำสัปดาห์ คัดเลือกโดยทีมงานและเสียงโหวต

- รูปงานบอลประเพณี จุฬา-ธรรมศาสตร์
- ช่วยคิดหน่อยว่าจะลงไทยพวกชอบ ชมขึ้นยัง 1.๕
- กำแพงเมืองจีน สิ่งมหัศจรรย์ของโลก
- หนังสือชุดตอนนี้ Harry Potter
- น้องชายพี่ถูกจับข้อหากัญชา
- ((||ค่ายรถ.มี3เขายชนได้ว่ามีกิจกรรมอะไรและควรเตรียมตัวอย่างไร))
- ตอนนี้ ห้ามกินไข่?
- เลือกให้ดอกไม้แทนความหมาย
- ขาว, สวย, หมวย ตาขึ้นเดียว...

What's UP :: Dated 29 Jan 2004 ::

โค้งสุดท้ายก่อนวันงาน **"ถึงเวบลึงคน"** วันศุกร์ที่ 30 มกราคม 2547 นี้ พร้อมกันหรือยังที่จะได้พบกับ

- เวบมาสเตอร์** ที่มากันพร้อมหน้า ที่จะเล่าประวัติความเป็นมาของเวบ Dek-D.com , เคล็ดลับทำอะไรให้เวบเป็นที่รู้จัก ฯลฯ
- และถือเป็นงาน **Meeting** ทางกรร ที่เพื่อนๆสมาชิกและไม่สามารถจะได้ออกมาพบปะกันอย่างพร้อมหน้า
- และที่พลาดไม่ได้!** ขาประจำแฟนพันธุ์แท้เวบ Dek-D.com ที่รู้จักชอก ทาเรื่อง ทกมเม ที่แม้แต่เวบมาสเตอร์ยังคงคิดถึงไม่ถึง เกี่ยวกับเด็กดี,คอม
- งานจัดวันศุกร์ที่ **30 มกราคม 2547** เวลา 16.30น.-20.00น. ลงทะเบียนในงาน พร้อมรับของที่ระลึกภายในเวลา 16.45 น. นะครับ
- ที่ห้องประชุม ตม.เทียม โชควัฒนา **ตึก 1 ชั้น 4** คณะนิเทศน์ จุฬาฯ

<< Link ที่เกี่ยวข้อง >>

- >> **ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน** (ลงได้ถึง 29 มค.47) ส่วนคนที่ไม่แน่ใจ ไม่ต้องลงทะเบียนก็มาวันงานเลยก็ได้
- >> **อ่านรายละเอียดของงาน**
- >> **แผนที่แสดงสถานที่จัดงาน Updated!**
- >> **ดูกระทู้ที่พูดถึงงาน "ถึงเวบลึงคน"**

NEWS! :: ข่าวฝากประชาสัมพันธ์ ::

- [28/1/04] มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จัดเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ชมเฟรี มีต่อ
- [28/1/04] วารสารคาเฟ่ KnowLedge U CaN Eat มีต่อ
- [28/1/04] **คิฟรี่ พระจอมเกล้าพระนครเหนือ** ครั้งที่ 12 เปิดรับสมัครแล้ว มีต่อ
- [27/1/04] "มาร่วมสำนึกบ้านเกิดกับเราชาว**จันทร์ประดิษฐ์**" มีต่อ
- [27/1/04] **อุทธีระ วิชาการ** วันที่ 2-4 กุพานี้ มีต่อ
- [27/1/04] เชิญร่วมงาน **RAJINIAN IN CONCERT** มีต่อ
- [27/1/04] งานอ้อลาป.6-ม.3วันที่ 14 **ร.พระฤทัยคอนแวนต์** มีต่อ
- [27/1/04] **คืนสู่เหย้าชาวหมื่นยกการบางนา** เสาร์ที่ 31 ม.ค. 2547 มีต่อ
- [27/1/04] เชิญชมงานบอลประเพณี **สกรี-ร้อยเอ็ดวิทย์** มีต่อ

ข้างบนคือหัวข้อข่าว 10 หัวข้อใหม่ล่าสุด
● ส่งข่าวประชาสัมพันธ์ของคุณ ● ดูข่าวทั้งหมดคลิกที่นี่ ●

- ทฤษฎีการใช้จ่ายตามหลัก...
 - เจาคำนวณอายุของโลกได้อ...
 - สุภาษิตล้านนา
- >> **คลิก! ดูข้อตั้งข้ออื่น**



คอตลินแนะนำสถาบันกวดวิชา โดยผู้ที่มีประสบการณ์ แม้แต่คุณก็มีส่วนร่วมได้!

>> **คลิก! ดูข้อตั้งข้ออื่น**

>> สืบภาษณ์อาจารย์กวดวิชา
แอปหลาย / เดอะเบรน /
enconcept / Davance /
PEP / Ac'cess

>> commentกวดวิชา

- สถาบันกวดวิชา ไทย /
- สิ่งคม / อังกฤษ / เลข / ฟิสิกส์ /
- ชีว / เคมี / ม.ต้น ฯลฯ
- สิ่ง comment ของคุณ!

>> คำนำขอยอดฮิต อ.กวดวิชา

- สิ่ง คำนำขอยอดฮิต บ้าง!
- อันเด็ดล่าสุด 27 January 2004**

LINK CODE

```
<a href="http://www.dek-d.com" target=_blank></a>
```



บอร์ดนี้ตามใจฉัน

บอร์ดนี้ตามสบาย อยากถาม อยากโพสท์ ไม่เน้นสาระ

Top5 : 5 กระทั่งที่มีผู้เข้าชมสูงสุดในรอบ 5 วัน คัดเลือกด้วยโปรแกรมอัตโนมัติ

- V6983 แฟนขอร้องไห้เราอมอะ... เจ้าหญิงบ้างบ้าง[67]
- V4653 ||มะคีน๊ะ เจอมีอะ เจอเข้าจิงๆเจอะะ กี่... ||อิ||ฟิน||เหล็ก||อ้อม||แฉ่ง||[89]
- V3968 piX.....-Li\$A-.....bubble girlsZzzz*... NEAkoonG*_dYkeZA[37]
- V1701 ~~~~ภาพปริศนา...ตาธา...!!!!~o~ (~)^D@r_S^(~)[26]
- V1353 โรงเรียนไหน โดได้ สวยมาโพสหน่อย ~คนรักเงิน~[47]

- 142468 ชายJacob=1000ตัว กิจ[0]
- 142467 ชีวิตรร.ชายแดนกรุงเทพร.ที่ไม่มีคนรู้จัก พี่น้องผู้หลงสาร[0]
- 142466 บอร์ดใหม่ คณะนิเทศศาสตร์ สวนดุสิตคะ comm\art SD[0]
- 142465 แลกโคกกันอ่านหน่อย @***น้องคำ.คอม***@ [1]
- 142461 C-H-E-E-R!!!! VeRSuS!!!!A-C-H-I TON ANTIHERO[0]
- 142457 โครไปค่าย รท.เขานวนไผ่ ผลัด13บ้าง อายุ[0]
- 142456 รหัส.สนใจมี๊ 56[0]
- 142454 ถ้ามีแฟนนิสัยแย่แบบนี้ควรเลิกดีมี๊คะ เมย์[8]
- 142453 จุดสุดยอด...โนมีน ***[2]
- 142450 เรื่องของ แทส กรดบวระ่า คนที่ชอบแฟนหน้า[4]

:: **บอร์ดรวมกระทู้ทุกหมวด** :: **ดูบอร์ดตามใจฉันต่อ >> ::**

บอร์ดนี้มีรูปเค็ด

บอร์ดนี้เน้นรูป อยากโพสรูปอะไร ก็มาได้เลย

Top5 : 5 กระทั่งที่มีผู้เข้าชมสูงสุดในรอบ 5 วัน คัดเลือกด้วยโปรแกรมอัตโนมัติ

- V10192 Pic*๑ ๐- ญ.<>นำรักอีกแล้ว.<>.... ๐- *๑*~.Vjnพททง.~*๑* ๐- [68]
- V8034 รูปงานบอลประเพณีจฬาฯ. ***ซลฟอย่างแรง**[124]
- V4613 คายมีรูป สาว ๆ หล่อ ๆ โผล่ ได้นะ #2 :kuK:[28]
- V3323 ~~~~~pix: ฝน"ที่เค็ด" โดนผู้ชายกอด~~~~~ ---cHln---[56]
- V1991 +***+(^v^~)รูปผู้เข้ารัก... *+*+>"kAe*~ZiKa"<<*+* [39]

- 142475 ~รูปคนน่ารักจากนิตยสาร krab -so cute~หามผลัด bbma[y]
- 142471 ต้องการผู้ใจบุญจริงๆนะคริบ พี่น้องสาร[0]
- 142462 ->/CHEER/ VERSUS \ACHI<- TON ANTIHERO[15]
- 142451 PIX + B olz Cu T e -D- [โผล่ด้วย]ขอบคุนงับ`` [-FREE DOM][17]
- 142440 รวมรูปเด็ก ม.ต้น ม.ปลาย ที่น่ารักโคตร(มีตาราด้วยนะ)ไม่ดูแล้วจะเสียจาย pinky_0_0[24]
- 142419 po-ta-to ->>>> ~คนรักเงิน~[16]
- 142418 :: PicS Girls KhonKaen Cute :: :H a p PY*~: b: E r PY[36]
- 142416 >>> do u wanna c* c U t E g A l z * clik si ka <<< **nageniuz"คือค็อก- -aLabAmA%[26]
- 142414 ขอทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับพี่เดีย เซนต์คาร์บรียล ค่ะ รูปเพื่อน ได้หมดคะ มาขอส่วนบุญขอบพี่เดียมากค่า[11]
- 142412 โครมีรูป==/>พี่ต้อง</=ดาวเซย์ร้จุนาบบ้างอะ???ขอหน่อยจ๊ โครก็ได้[1]

:: **บอร์ดรวมกระทู้ทุกหมวด** :: **ดูบอร์ดนี้มีรูปเค็ดต่อ >> ::**

- ขำก๊อสตง...
- ดวงตาแห่งความรักกับเทพ...
- X
- ความทุกข์เด็กๆ ฝนความส...
- นายโหดกับนางสาวมะลิ 2...
- นายโหดกับนางสาวมะลิ
- Aria of Epic : The Son...
- ร็อควัน ทอพิกอเลง
- Pomeno & Julia-ta ...
- ก้อนหินกับดอกกลีดิ
- ลิซ่า(Liza The Spirite...
- แนะนำหนังสือ : ทั่วๆไป
- แนะนำหนังสือ : โรแมนติก
- แนะนำหนังสือ : แฟนตาซี
- ฟาโรห์หลยยุคาค 2(alte...
- ฟาโรห์หลยยุค(re-transl...
- Harry Potter and the E...
- Harry Potter and the E...
- The spy 2
- Wings
- เรื่องเล่าของ miss messy
- เรื่องที่แต่กันใหม่...

>> **คลิก! ดูข้อตั้งข้ออื่น**



คอตลินรวบรวมรายชื่อและข้อมูล ผู้รับสอนพิเศษกลุ่มย่อย วิชาต่างๆ ไทย / สิ่งคม / เลข / อังกฤษ / วิชา ฯลฯ ประถม

จำนวนฐานข้อมูล : 752 คน

>> ลงข้อมูลรับสอนพิเศษบ้าง

>> **คลิก! ดูฐานข้อมูลผู้รับสอนพิเศษแยกตามวิชา**

การรับสมัครสอนพิเศษ

3. รายละเอียดหน้าแรกของเว็บไซต์ช่วงขยายกลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์ ปี พ.ศ. 2550

The screenshot shows the Dek-D.com homepage in a Microsoft Internet Explorer browser. The address bar displays 'http://www.dek-d.com/'. The page features a navigation bar with icons for home, My:ID, board, and other community features. A login section is present with 'Username' and 'Password' fields. Below the navigation is a banner for 'Pikab' snacks. The main content area includes a 'Webmaster Talk' section with a cartoon character and text about the website's anniversary, a 'Meet' section with photos of young people, and a 'HiLight' section with various article teasers.

ตัวอย่างมายไอ ดี แกลลอรีและ ไดอารี่ที่ได้รับความนิยม

1: My.iD

My.iD มหานครของ Blog สมบูรณ์แบบ สำหรับแจ้งเกิดเอกลักษณ์ของตนเอง
วัยรุ่นชาวเด็กดี กับของเล่นมากมายทั้ง MyiD Diary Writer Gallery

My.iD มีอะไรดี?

- พื้นที่ที่เริ่มต้นค่า 10Mb
- ไล่โค้ดและสคริปได้ทุก
- รูปแบบ อิสระสุดๆ
- สมัครก็**เดียว**เล่นได้ถึง My.iD, Diary, Gallery, Board และ Writer
- สมัครเลย! ฟรี

ค้นหา >

My.iD | MyID | Diary

Happy Birthday26 มี.ย. 50 : 964 คน
 my_wings.lita @ ไคราเอมอนน้อย @ -'๑'- /// bim
 \\\ '-๑'- moonyforever Blood_Cotia WASE!!.*
 *. Honiasurac บูนูนองจ๋า คนได้ดินกินขนมปังแบบ
 ornat. สาวร้อนรัก. [ดูต่อ >>]

ร่วมพอกภัยไปกับ

One-2-Call! mobileLIFE

> My.iD of the week

- +~>GOONG S <~+
- Yuna - FFX
- ดินแดนแห่งคำสาป
- ID Love DJ LOVE[y]
- 97.5

My.iD โพล่าสุด

- เอากลางไปวันๆแหละจ้า...พอดีช่วงนี้ไม่ค่อยมี...
- เหงา เศร้า
- > ใครชอบ ค้อล เอเอฟ4 มากๆกันนะ ^^

> Gallery of the week

- + Goong S +
- sakura
- HUNTERXHUNTER
- park shin hye

Gallery โพล่าสุด

- อ่าๆๆ ก็ฉันชอบอะ
- นื่องตักโชว์อีกแล้ว หรือภาพนี้เนี่ยกับแฟน...
- รูปตัวการ์ตูนของ D.N.Angel น่ารักมาก

> Top 5 Diary

- hideko_chan
- เรื่องอย่างว่า...
- *ดาวดวงน้อย*
- ชูนาโกะจัง
- jokesocool

[ดูไดอารี่ล่าสุด ต่อเฟียบ >](#)

> Diary โพล่าสุด

- เฟรชชี่ต้า
- เรา(กะลั้งจะ)ตัดใจได้แล้ว..
- เฮ้ง!!

> MSN Toys by Msgzone

- EMOTICONS หลากสไตล์ แท
- -Display การ์ตูนสาวๆสวยๆ -
- *Display งามๆ ของ TVXQ

> MsgZone [หาเพื่อน MSN](#)

23:50 zee_taray@hotmail.com
 ไม่นอน คุยกับใครก็ได้ คุยแบบชิว

23:49 pokamonn_19@hotmail.com
 ชาย คุยกับใครก็ได้ คุยได้ทุก

23:47 pingpong_pep@hotmail.com
 หมิง คุยกับใครก็ได้ คุยแบบชิว

[หารายชื่อเพื่อนมากก](#)

2: BoArD

Board คอลัมน์คอมเม้นตีรวม ชาวเด็กดี บุคคลอื่น เรื่องอืดตึกระแสด อีตกรรณ นำเฟชั่น โดฟิลสไตล์ สาระ มันเท็ง เออภากรวีย์รุ่น บอร์ดคลิกที่ลุดทุกวันที่

> คั้งกระทู้ใหม่ | กระทู้วันนี้ : 369 ข้อ

ค้นหากระทู้ ชื่อกระทู้ ชื่อคนตั้งกระทู้

บอร์ดแนะนำ >

- บอร์ดฮิตมาก >
- รูปคนน่ารัก | แวดวงบันเทิง | บอร์ด AF | สำหรับ | สถานการณ์ปัจจุบัน | การศึกษา | แอดมิชชั่น | บอร์ด My.iD
- บอร์ดอื่นๆ >
- ความรู้รอบตัว | โลกโซเชียล | หาเพื่อน | รูปสิ่งที่น่าสนใจ | รูปเหตุการณ์ | บอร์ดนักเขียน | บอร์ดแจ้งปัญหา

> QuiCk MeSSagE ส่งข้อความเร็ว

[22:13] ฝ่ายนิยายเรื่องท้าวต้าวร้ายกับยักษ์ลูกเป็ดก็เ รับรองจะติดใจพระเอก(เมือง)ของเรา
<http://my.dek-d.com/Writer/story/view?id=305710>

22:00...
 แวะเยี่ยมตึกเมฆเซออื่นๆ [ส]

> Hot Pick

แนะนำกระทู้ jkkoi[at]dek-d.com

บอร์ดมีสาระ

หมวดต้อย > ความรู้รอบตัว | สถานการณ์ปัจจุบัน | การศึกษา | แอดมิชชั่น

ตัวอย่าง Hot pick
- วิเคราะห์วรรณกรรมของวินทร์เลี้ยววินทร์
- การละเล่นพื้นบ้านแปลกๆ
- ประเทศไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน

ตัวอย่างคลังกระทู้ดี
- อะไรในชีวิตมีค่าเท่ากับ 100%
รู้ไหมว่า "ดอกไม้ทะเล" คือสัตว์
- 10 รางวัลจากการสุบบูหรี

"สุนัข" ที่น่าเกลียดที่สุดในโลก
อะไรในชีวิตมีค่าเท่ากับ 100%
ภาพล้นพื้นบ้านแปลกๆ
สุนทรภู่เกิดที่วังหลัง ไม่ใช่บ้านท่าเรือเมืองหลวง
วิเคราะห์วรรณกรรมของวินทร์ เลี้ยววินทร์
เฉลยเรื่องกับเทคนิคถ่ายภาพจุฬาราม
จะเขี่ยกตึกตำบรพรห์ ตัวบ่อเจอลอยท. สมบ่อเจอลอย
ประเทศไทยจากอดีต...ถึงปัจจุบัน

> คลังกระทู้ดี

- -อะไร. ในชีวิต. มีค่าเท่ากับ 100% -
- *+ภาพที่สวยที่สุดในโลก+*
- เคยสงสัยกับปะ ชนเปิงทากแยม หลนพื้นหน้าควั่นเสมอจ...
- รู้ไหมว่า "ดอกไม้ทะเล" คือสัตว์
- เรื่องของ อาม่า
- ~*~ จะเขี่ยกตึกตำบรพรห์ ตัวบ่อเจอลอย (คว...
- นึกศึกษา
- นิสัยที่ทำให้ฮ้วน
- 10 รางวัลจากการสุบบูหรี
- +.เซอร์โชค นิวตัน เคยทำนายอีก 53ปีโลกจะแตกทำลาย...

คลังกระทู้ดีต่อ เฝียม >

> Member's VOTE

อยากให้กระทู้ติดชาร์ตนี้ ต้องVOTE

- (ข่าวจริงน่าสะเทือนใจ) มีโรงเรียนเวเนนด. พระราชา. นึกฆ่า. อัคริน...
- ++อ่านแล้วซึ่ง จำได้มัย ว่า "ใครบางคน"++
- เรามาเพื่อนร่วมโลก เขากันบ้างดีกว่าไหม? แล้วเราจะรู้ว่เรา...
- ปี 2553 จุดจบประเทศไทย.....ถ้ายังเป็นคนไทยอยู่ช่วยอ่านด้วย
- ๑ความจริงของพระสุพรรณหัตถ์ยา๑

Top5 กระทู้ที่มีผู้เข้าชมสูงสุดในรอบ 3 วัน แยกตามบอร์ด

- V11726 ++อ่านแล้วซึ่ง จำได้มัย ว่า "ใครบางคน&... free_drom(221)
- V9558 นี้ หรือ โรงเรียนอินตอร์รับ นื่องจันทร์(113)
- V9297 *+ภาพที่สวยที่สุดในโลก+* bloommifild(51)
- V6763 กรุ๊ปเลือดกับความโกรธ ชมรมFREEDOM(78)
- V5310 ๑ความจริงของพระสุพรรณหัตถ์ยา๑ นำขาสินี(61)

7 กระทู้ล่าสุดจากบอร์ดนี้สาระ

- 893126 อุตสาหกรรมการเกษตร- มก. อยากธำ (0)
- 893123 วานคนน่ารักๆ ช่วยก็ เกี่ยวกับภาษาอังกฤษอะนะ ช่วยทีนะคะ (0)
- 893110 สุนัขที่น่าเกลียดที่สุดในโลก hibonjin (1)
- 893109 ช่วยหน่อยคับ *noonu* (0)
- 893104 หุ่นยนต์เลียนแบบมนุษย์ hibonjin (0)
- 893101 ชื่อ! "คริส เบนวา" ตับปร... hibonjin (4)
- 893096 ได้!แอร์! เกือบ จะ รอ... iik-Q-cute (0)

ดูกระทู้ล่าสุด ต่ออีกเฝียม! > | ดู บอร์ดนี้สาระ ต่อ >

บอร์ดตามใจฉัน

หมวดย่อย > โฉมโสด | แววงมันทั้ง | บอร์ด AF | ขำขัน | หานเพื่อน

Top5 กระทู้ที่มีผู้เข้าชมสูงสุดในรอบ 3 วัน แยกตามบอร์ด

- V9284 ทำ นิ่ง เด็ก นวน toya_j(128)
- V7106 คนนี้แหละคือคนนิสัยไรหรือ??ช... Be ~ Delirious**(63)
- V6664 เฉลยเรื่องกับเทคนิคถ่ายภาพปฏิ... ~Tan[G]ma[Y]~(67)
- V6596 แลงข่าว เรื่อง พี่ไมเค้ะพี่ฟ้า ... Black Engel(69)
- V5982 +!คำตัก!ภาษาเกาหลี~!~ toya_j(60)

7 กระทู้ล่าสุดจากบอร์ดตามใจฉัน

- 893127 Flower~ โครมรูปดอกไม้ขนาด เอลี มิ่งอ่ย ขอหน่อยนะ ... มิธุระ...(0)
- 893125 6 ก.ศ. นี้ ชาวพงษ์สวัสดิ์เตรียมทว... ^nueng555^ (0)
- 893124 สามเกี่ยวกับ NINTENDO DS LITE ตัดผม (0)
- 893120 โครมรูปดอกไม้ ช่วยหน่อยนะคะ ช่วยนุ้ท (0)
- 893118 ความลับ สุดซอก ตุ แล้วอย่า บอก ใคร เจ้าฮ้างหัง (0)
- 893117 งานกีฬารักสัตว์วันนี้ใครไปบ้าง มีเรื่องจะถามอะ คณะฯงๆ (0)
- 893116 คิดว่า คนกลุ่มไหนที่ไหวให้ แมน V 13 Step_ (0)

บอร์ดนี้มีรูปเด็ด

หมวดย่อย > รูปคนน่ารัก | รูปสิ่งที่น่าสนใจ | รูปเหตุการณ์ | บอร์ด My.ID

Top5 กระทู้ที่มีผู้เข้าชมสูงสุดในรอบ 3 วัน แยกตามบอร์ด

- V17637 Pic. เตยตอนไล่มีก๊าย ~daviikung~(160)
- V15804 รูปขั้ว สโรชา นื่องหิม สมัยยัง... blueberriez(94)
- V14661 pic play ใหม่ๆ น่ารัก ใจจะละลาย ++pepsi pink++(87)
- V14383 ++จอย สาวสวย++เนย สาวหล่อ++แห่งมน... แฟงคลับ(95)
- V11755 -----Pixx พิก เดอะสต... **-(๕)||๑๑๑**~(77)

7 กระทู้ล่าสุดจากบอร์ดนี้มีรูปเด็ด

- 893115 ขอรูปดาว ของวิระวาดกระบังหน่อยคับ เทพบรรลย์ (1)
- 893100 Pix Leah Dizon สาวสวย น่ารัก Sexy ... ulzangs (25)
- 893095 นางฟ้าในใจผม[[[พิลล อี เฟอ]]] [[[PipO]]] (13)
- 893091 !!~~Sleeping Co<< Wallpaper งนๆ... ธีระ (12)
- 893078 Pic>> ภาพ Art สวยๆทั้งนั้น รัปปร... Teez (33)
- 893077 พื้นนกล้ายสอยมะบางรูปอะเอาที่เก่ามา... Nokik (11)
- 893071 ภาพบางมุมที่คิดไม่... Ò†om€ (13)

ดูกระทู้ล่าสุด ต่ออีกเฝียม! > | ดู บอร์ดนี้มีรูปเด็ด ต่อ >

เกม PC "Wild Earth"
CD "Golf Mike" และ "The Strangers"
รายชื่อผู้โชคได้รางวัล
● เกม PC "Shrek the third"

Ins. 02-6586716
www.sis.co.th

Hot Tutor
รู้จัก กวดวิชาแบบออนไลน์
Dek-D.com/education
HotTutor

Poll เต็ดๆชาวเด็กดี
ง่วงนอน แต่ยังไม่อยากนอนท่าใด!
○ ชงโกโก้หรือกาแฟเลย
○ อานน้ำให้หายง่วง
○ กระโดดคยให้ร่างกายตื่น
○ อมลูกอมไม้กัเดียวหมากฝรั่ง
○ ดึงยืดเส้นยืดสาย
○ ดูทีวีหรือฟังเพลงสักหน่อย
○ กินของเค็มๆ เปรี้ยวๆ
○ โกรสพิทๆคุยแก๊งง
○ นอนไปเลย คอยตื่นหน้าทำ
Vote!

คอลัมน์
นักเขียนแบ่ง
หมวดหมู่
เป็นไลฟ์
สไตล์, มี
สาระ, และ
ฟรีสไตล์

3: WriTeR

Writer คอลัมน์ข่าวนักเขียนวัยรุ่น เปิดสนามให้ชาวเด็กดีได้ทดสอบฝีมือ งานเขียนที่
มันถึง มีสาระ และ ไลฟ์สไตล์ เพื่อเปิดทางสู่วงการนักเขียนมืออาชีพ

Writer มีอะไร?

- ฟรีพื้นที่ออนไลน์ 10M
- ลงได้ทั้งเรื่องสั้นเรื่องยาว
- มีระบบสถิติที่ละเอียดสุดๆ และมีระบบวัดแฟนฟิมันท์
- ไลค์ได้ต และสมัครรับได้ทุกรูปแบบ
- สมัครฟรีได้ทั้ง Writer, My.ID, Diary, Gallery และ Board

สมัครเลย! ฟรี

เมนู คอลัมน์ Writer

- เข้าสู่คอลัมน์ Writer
- ค้นหา บทความฉบับ!!
- บอร์ดนักเขียน
- ผลงานที่ได้ตีพิมพ์

เมนู สิ่งผลงาน

My.ID Control Panel

เพิ่ม/แก้ไข บทความ ที่นี้

- วิธีการลงบทความ

tops : ปศุสัตว์

- 1 รัก(ร้าย)เล่น... ลวงใจ โดย Hideko_Sunshine
- 2 เกมร้อน ซ่อนรัก
- 3 เพลิงรัก (Flame of Love)
- 4 ทศวาสนีศา
- 5 ฟินธนาการแห่งรัก (Somewhere in time...)

5 บทความล่าสุดหมวดนี้!

- ปฏิบัติการแลกหัวใจ
- ความรักรุ่นๆของอัยต๊วแบบ The Crystal... คือคุณมีแฟนจ๊วจ๊ว
- Fate Stay Night The Attack of The Black Servant

ค้นหาหมวดนี้ต่อ >

ทุกหมวด สบายๆ คลายเครียด รัก ความแค้นว วึ่งกินใจ รักเศร้าๆ นิทาน ผจญภัย สืบสวน ระทึกขวัญ สงคราม ตลก-ขบขัน กลอน อดิธิปัจจุบัน อนาคต อดิธิวิทยา สังคม ทัศนคติ แฟนตาซี การ์ตูนภายใน วิทยาศาสตร์ อื่น ๆ

tops : มีสาระ

- 1 Mu-S*ic CoDe =^^= โค้ดเพลง โดย My Ikira
- 2 Msn Tips?!
- 3 +: CodE _ MaKE _ ThemE _ TipZ :: Id&Photoshop :::
- 4 Howto Photoshop
- 5 100 อันดับ โลกท่องจากรัก

5 บทความล่าสุดหมวดนี้!

- ทั้งหมดแพทย์ मन.
- คำขวัญประจำจังหวัดต่างๆของประเทศไทย
- * :: :: 0 How 2 + Made + Free
- * :: *
- [[<<แจกโค้ดปริจจักษ์>>]]

ค้นหาหมวดนี้ต่อ >

ทุกหมวด ความรู้รอบตัว ความรู้เพื่อดำเนินชีวิต เกิดประวัติศาสตร์ ความรู้เรื่องเรียน ความรู้เล่นกีฬารวมๆ ความรู้กลเม็ด เทคนิค เกิดที่ท่องเที่ยว

tops :

- 1 ...
- 2 ~~- Emoticon
- 3 ...
- 4 ...
- 5 ...

5 บทความล่าสุด

- All about Lee
- o- Song~K
- MADE 4 U
- >>> [[ของแต่ง

ค้นหา

ทั้งหมวด สองชิ้นในรูปภาพ

เนื้อหาเกี่ยวกับ
การใช้ชีวิตของ
วัยรุ่นและ
ข่าวสาร
กิจกรรมที่น่า
ติดตามเช่น
“ก้าวสู่วิชาชีพ
เว็บบาสเตอร์”

4: LiFeStYLE

Lifestyle คอนเท้นท์มากมาย รวมเรื่องต่างๆเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ การใช้ชีวิตแบบวัยรุ่นยุคใหม่ ข่าวสารที่น่าสนใจตามสำหรับวัยรุ่นชาวเด็กดี

เมนูไลฟ์สไตล์

- เรื่องน่ารู้ไลฟ์สไตล์
- เรื่องอาร์ทไลฟ์สไตล์
- > บันเทิง >>>
- พลัเวิร์ตเมล์
- เที่ยวสถานบันเทิง
- ข่าวสารบันเทิง
- > เกมส์ & การ์ตูน >>>
- เกมส์
- การ์ตูน & ฟอซ
- การ์ตูนขบขอม
- > เรื่องจากทางบ้าน >>>
- Pick บทความไลฟ์สไตล์

บันเทิง

Forward Mail >>> เรื่องน่ารู้ไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นทันสมัย >>>

- วิถียุค จากสมาคมแห่งประเทศไทย
- งานแต่งน้องหมา
- เมืองไทยก็มีทอร์นาโดกับเค้าเหมือนกัน

Entertainment >>> อัปเดตประเด็นร้อน สถานการณ์ล่าสุด >>>

- มาแล้วอัลบั้ม 3 จาก am fine
- ลูกกต เมทินี นางแบบสาวแต่งงานแล้ว!!!!
- ภาพงานแถลงข่าวแดนนิม The Album3 Freedom

ข่าวกิจกรรม Lifestyle

“ก้าวสู่วิชาชีพเว็บบาสเตอร์” Young Webmaster Camp ครั้งที่ 5 สมัครง่วน!

พื้นที่โฆษณาข่าวกิจกรรม สัปดาห์ละ 300 บาท

- งาน ART-ED 3 EPISODES ถึง 6 ก.ค.นี้
- ประกวด ศิลปVDO.ชิงรางวัล ถ้วย DIGITAL ถึง 31 ก.ค.นี้
- ประกวดหนังสือสั้น ชิงรางวัลกว่า 1 แสนบาท!!! หมดเขต 20 ก.ค.นี้

[อ่านข่าวกิจกรรม ต่อเฟียบ > | ลงข่าวกิจกรรมบ้าง ฟรี!]

Campus Tour

- โรงเรียนราชวินิตบางเขน
- สารสาสน์วิเทศ บางบอน
- โรงเรียนพระยาพิทยา
- โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย

มีปฏิทิน เก็บกิจกรรม ทั้งหมด

☞ มิถุนายน 2007 ☞

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
						1 2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

5: EdUcAtIoN + AdMiSsIoN

< กดที่ Tab เพื่อดูหน้าถัดไป

ตัวอย่างโฆษณาที่แทรกตามคอลัมน์ต่างๆ



art studio
art&design training

ตัว

ความกบอดสามปีครึ่ง
บ้านพบศิลป์ ศิลปากร
บุกปิด-หักคิลป์ จุฬาลงกรณ์
ปิดคิลป์ ภาควิชาศิลป
พัฒนารูป ม.ร.ค.ป
ศิลปกรรมฯ พบ
สอนตรงทุกคาบนี้

www.artstudiocafe.com

ผู้สนับสนุนคอลัมน์
Education+Admission

ข้อมูลกวตวิชาเค็ด

บทสัมภาษณ์ล่าสุด



เสด็จพบกับ
"สียงวอกเสด็จ"
ร.ภษาขำบ้านธุ์พลอด

มีอีกเพียบ>

เกร็ดข่าววิชาวัดล่าสุด

"อินดี้ดีลอนรับสู่โรงเรียนสอนภาษาอังกฤษ "กวมครูสมศรี"" กุมสมศรี - โรงเรียนสอนภาษาอังกฤษ

แนะนำกวตวิชาล่าสุด

HOUSE OF SCIENCE
สอนเสริมตร.ผสรรค์จร.ยุพฯ-นิสิต

> การศึกษา > แอดมิชชัน

เมนูเด่น > **หน้าหลักการศึกษา** | อีเมลข่าวการศึกษา | เรื่องน่ารู้วิชาการ | กิจกรรม | เรื่องจากทางบ้าน | บอร์ดการศึกษา+กวตวิชา

> Education Updated >> อีเมลข่าวการศึกษา >>

- จาก K Pop ถึง "เซจง" เมื่อ ร.ร.สอนภาษาเกาหลีไทย
- ผอ.ร.ร.ทูนสอนเขื้อยาเลือกเด็กเอง
- Webometrics จัดอันดับจุฬาฯ เป็นม.อันดับ 1 3 ปีซ้อน

มีต่อ >

> Education Excite >> เรื่องน่ารู้วิชาการ >>

- ประติษฐ์เสื้อฝ้ายสนลลาค บอกรูานะสุขภาพผู้สวมใส่
- เชื้อเพลิงชีวภาพจากเศษไม้
- ลดน้ำหนักได้โดยอ้อมตามธรรมชาติ

มีต่อ >

> Education From Home >> วิชาการเด็ดจากทางบ้าน

- ยุคทองของต่างๆของจีน
- ตำนานอียิปต์ โอ...
- จวกละ...การศึกษาไทย

มีต่อ >

ข่าวกิจกรรม การศึกษา

โรงเรียน กวตวิชาและภาษาบ้านครูพลอย "Excellent Language Center" Tel. 0-2279-1029 0-2270-1877

กวตวิชา,ทุนการศึกษา,เรียนหนักปีละ 3ในสน.นร.แลกเปลี่ยน,ฝึกงานต่างประเทศ,สัมมนา,ทดสอบภาษา

พื้นที่โฆษณา กิจกรรม การศึกษา

เรียนภาษา II A บริสเบน ลิสเตอร์เลีย มลบส่วนลดค่าเรียน+จัดหางาน

Part time Job Fair DPU'50 วันที่ 19กค50

- ประกวดสุนทรพจน์อังกฤษที่ รร.บางกะปิสุขุมวิทวันที่ 28 มิ.ย.นี้
- รับสมัคร!! น้องค่ายผู้นำเยาวชนนักวิทยาศาสตร์ (วิทยา จุฬาฯ) ถึง 17 ส.ค.นี้
- รับสมัครน้องร่วมค่าย Thailand Youth Leadership Seminar 14-15 ก.ค.นี้

[อ่านข่าวกิจกรรม **คือเพียบ** > | ลงข่าวกิจกรรมบ้าง **ฟรี!**]

ข่าวกิจกรรม แอดมิชชัน

พื้นที่โฆษณา กิจกรรม แอดมิชชัน

พื้นที่โฆษณา กิจกรรม แอดมิชชัน

พื้นที่โฆษณาข่าวกิจกรรม สลิปค่าที่ละ 300 บาท

- โครงการเปิดตัวรร.แพทย์ ครั้งที่ 5 สำหรับน้อง ม.ปลายนี้
- วิศวะ ม.ศิลปากร เปิดรับสมัครแล้ว ตั้งแต่ 1 มิ.ย. - 31
- กิจกรรมการอบรมก่อนเดินทางไปศึกษาอเมริกา วันที่ 1 ย.นี้

[อ่านข่าวกิจกรรม **คือเพียบ** > | ลงข่าวกิจกรรม **ฟรี!**]

6: WEBCENTER

คอลัมน์ สมุดหน้าเหลือง ค้นหา Link เวบบอร์ด

แหล่งรวมลิงค์เว็บไซต์สถาบันและเว็บไซต์ไลฟ์สไตล์ต่างๆ

เว็บแนะนำ (สข/ผ)

รวมเวบบอร์ดโรงเรียน

> เพิ่ม Link บอร์ดโรงเรียนคุณ | แก้ไข Link | คำแนะนำ

20 เวบบอร์ดโรงเรียนอันตทาล่าสุด [07 Jun 2007] ก้านงเพชรพิทยาคม [2] , นวมินทร์ เดชริมอุณหขพบุรี รุ่น7 และ 10 , มีฟ้าบางนา , กาญจนนครปฐม รุ่น 9 , ลาดิศจุฬาฯ รุ่น43 , พระพุทธยพัฒนาเวรสรสรณ์ [3] , ม.ราชมณฑลกรุงเทพนอินตอร์ , ภาวธานุกูล , ม.ราชมณฑลธัญบุรี คณะ IT , ม.กรุงเทพ Advertเทคโนโลยี [2] , ราชวินิตมัธยม กน.26 , ลาดิธ รามฯ รุ่น 36 , นารีวิทยา , กรุงเทพมหานครลัดียน รุ่น 154 [4] , [2] , สระบุรีวิทยาคม : ipb , สวนศรี รุ่น 107

ค้นหา Link เวบ

รวมเวบไซต์สถาบัน

> เพิ่ม Link เวบทางการของ โรงเรียน/ สถาบัน Total :

ลาดิธ มทว ปทุมวัน , จินาร์หุ่นบำเพ็ญ , ลาดิธ ขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์) , นานาชาติเอกมัย , โรงเรียนภาษาจิกแมเธรี่ (คณิตคิดไว) , สามเสนวิทยาลัย , อัสสัมชัญธนบุรี , โยธินบูรณะ , สตรีศรีสุริโยทัย , ชลประทานวิทยา , (มารดาพิทักษ์) , วรณสว่างจิต , นานาชาติบางกอกพัฒนา , ประสาทวิทยาคาร , สตรีศรีสุริโยทัย , ราชนิบูรเวียรค์คอนแวนต์ , ราชวินิต มัธยม , วัดสุทธาวาสาราม

รวม!เว็บไซต์เจ๋งๆ

ค้นหา Link เว็บไซต์

> เพิ่ม Link เว็บไซต์เจ๋งๆ ที่คุณรู้จักนี้ด้วย

Total : 234

Propaganda, เทียวเกาะช้างกัน, โดคิโดคิ, Aikido-ladplakhao, NZ Study, APEX Educate, ศูนย์อเมริกา, Canada Study, Earth Google, Thaigoogleeearth, Fino club, DKNY fashion, ครู Scientist, Live Science, Gen-X Academy, NET Design, Super Junior Official Fanclub, SHOCK

ค้นหา Link เว็บไซต์

รวมเว็บไซต์ | รวมบอร์ดโรงเรียน | รวมเว็บทางการสงสภามัน | รวมเว็บกวดวิชา | < หน้า

ลต์สุดๆ > บล็อก My.ID | บอร์ดนักเรียน | ข่าวบันเทิง | บอร์ดแอดวามัน | เทียวสถานบันเทิง | อสงเจ่น MSN | วิทยาลัยใหม่ NEW! | กวดวิชา

ขอโฆษณา | ติดตาม dek-d บนสื่ออื่น | แนวคิดของเว็บไซต์ | Sitemap | แจ้งปัญหาการใช้งานเว็บไซต์ | ติดต่อทีมพัฒนาเว็บไซต์ |

w.Dek-D.com © 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007

ight reserved by Dek-D Interactive Co.,Ltd.

ภาพที่ 4 หน้าแรกของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอม ปี 2550 เวอร์ชัน 8



ศูนย์วิทยทรัพย์ากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวนฤมล อนุศาสนนันท์ เกิดวันที่ 3 พฤษภาคม 2525 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีศึกษาศาสตร์บัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2547 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี 2548



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย