



บทที่ 1

บทนำ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่ออินเทอร์เน็ตจึงมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงพื้นที่ดิจิทัลให้ขยายสู่การพื้นที่ชุมชนเมืองที่เต็มไปด้วยความสัมพันธ์ใหม่ของกลุ่มคนต่างๆ รูปแบบของการสื่อสารของคนบนโลกไซเบอร์ในทุกวันนี้ จึงสะท้อนให้เห็นการหลอมรวมและการสร้างค่านิยมของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีอิสระทางความคิดเห็น ตลอดจนเผยให้เห็นความนิยมในวัฒนธรรมต่างชาติต่างภาษาที่มีบทบาทอย่างมากกับหนุ่มสาวยุคใหม่

ญี่ปุ่นและเกาหลี เป็นหนึ่งในเครื่องบ่งชี้ความนิยมของวัยรุ่นที่ถ่ายทอดผ่านสื่อกระแสหลักโดยการส่งผ่านวัฒนธรรมบันเทิงเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้ใช้สื่อ นั้น Dr. Koichi Iwabuchi นักวิชาการจากประเทศญี่ปุ่น (อ้างถึงใน ศุภรักษ์ ศรีใจ, 2550 : 30) สนับสนุนว่ากระบวนการกลายเป็นญี่ปุ่น (Japanization) ที่เกิดขึ้น ประเทศไทยเป็นประเทศที่รับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากที่สุดในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่เรียกว่า เจ-ป๊อป (J-pop) ที่พบนั้นมีตัวอย่างของสินค้าวัฒนธรรมให้เห็น เช่น การ์ตูนญี่ปุ่น เพลงญี่ปุ่น ภาพยนตร์ญี่ปุ่น แฟชั่นการแต่งตัวเลียนแบบดารา-ศิลปินญี่ปุ่น ฯลฯ ซึ่งสร้างความชื่นชอบและครองใจผู้คนเป็นระยะเวลายาวนาน

เมื่อไม่กี่ปีมานี้วัฒนธรรมเจ-ป๊อปเริ่มสร้างขาไปตามกระแสความนิยมของสังคมไทย และได้เกิด The Korea Wave หรือ Hallyu (ฮัล-ลิว) หรือที่รู้จักกันว่า K-POP (เค-ป๊อป) ซึ่งหมายถึงปรากฏการณ์ความนิยมในวัฒนธรรมเกาหลีขึ้นมาแทนที่ โดยสร้างอิทธิพลในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรมเกาหลีอันได้แก่ ภาพยนตร์ เพลง เกมออนไลน์ นิยาย การ์ตูน ฯลฯ อูบลรัตน์ ศิริวุศศักดิ์ (2549: 1-7) กล่าวว่า เมื่อ 4-5 ปีมานี้กระแสวัฒนธรรมป๊อปเกาหลี (Korean Wave) ได้เข้าไปอยู่ในใจผู้ชมอย่างล้นหลาม ดังจะเห็นได้จากสื่อเกมคอมพิวเตอร์ สื่อภาพยนตร์ เพลงและละครเกาหลีได้ทำให้เกิดกระแสเลียนแบบแฟชั่นการแต่งตัว เสื้อผ้าและทรงผมดารารวมทั้งอาหารเกาหลีในวัยรุ่นชนชั้นกลางตามเมืองใหญ่

เป็นที่สังเกตได้ว่าการแสดงออกของกลุ่มผู้ใช้สื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยรุ่นผู้เปิดรับกระแสวัฒนธรรมที่กล่าวถึงนี้ ได้มีการเคลื่อนย้ายบทบาทการแสดงตัวตนจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่สังคมโลกอินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเว็บไซต์ เว็บบอร์ด ฯลฯ ที่เกิดขึ้น ซึ่งการบรรจบกันของเทคโนโลยีกับคลื่นวัฒนธรรมส่งผลให้มีการสร้างอาณาเขตสาธารณะของผู้ใช้สื่อใหม่ที่อยู่ในฐานะปัจเจกผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร และได้ขยายความสัมพันธ์ของกลุ่มและระหว่างกลุ่มคนที่มีความสนใจเหมือนกัน พฤติกรรมเหล่านี้ได้ปรากฏให้เห็นในสื่อชนิดหนึ่งที่รู้จักกันดีว่า "เว็บล็อก" (weblog) หรือ "บล็อก" (blog)

Blog เป็นคำย่อของคำว่า Weblog ซึ่งเป็นคำผสมระหว่างคำว่า เว็บ (web) ซึ่งมาจาก World Wide Web และ ล็อก (log) ซึ่งแปลว่า ปุ่ม, บันทึก (อ้างถึงใน [www.weblog.in.th](http://www.weblog.in.th)) ในจุดสารเสริมสร้างภูมิคุ้มกันการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศก่อนที่จะสายเกินไป ซึ่งจัดทำโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2549: 55) ได้ให้ความหมายของเว็บล็อก ไว้ดังนี้

"เว็บล็อก (weblog) มาจากคำว่า web และ log ซึ่งคำว่าเว็บ (web) มาจาก เวิลด์ ไวด์ เว็บ (world wide web) เป็นบริการข้อมูลด้วยรูปของเว็บไซต์ส่วนคำว่า log แปลว่า การบันทึก เมื่อนำคำทั้งสองมารวมกัน weblog จึงหมายความว่า การเขียน บันทึกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ ความรู้ ความคิดในแง่มุมต่างๆ ที่ผู้เขียน ซึ่งเรียกว่า Blogger ให้ความสนใจโดยเฉพาะผ่านทางเว็บไซต์ นอกจากนี้อาจจะเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้ร่วมแสดงความคิดเห็นได้อีกด้วยผู้เขียนบางคน อาจจะ เขียนเรื่องชีวิตประจำวันที่เป็นส่วนตัวมากๆ แบบนี้ก็จะถือว่าเป็นลักษณะของ "ไดอารี่ออนไลน์"

ทีปกร วุฒิพิทยามงคล (อ้างถึงใน [www.komchadluek.net](http://www.komchadluek.net), 2549) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างเว็บล็อกของวัยรุ่นโดยกล่าวว่า "การที่วัยรุ่นมาทำบล็อก มีจุดเด่นตรงที่บางเรื่องเขาไม่ต้องการสื่อสารกับคนหมู่มาก ไม่ได้อยากจะออกสื่อใหญ่ๆ แต่เขาอยากสื่อสารกันเองในกลุ่มคนที่สนใจเหมือนกัน อย่างเช่นการประกวดคอสเพลย์ (cosplay) หรือแต่งกายเลียนแบบการ์ตูน สำหรับสิ่งที่แตกต่างระหว่าง "บล็อก" และ "ไดอารี่ ออนไลน์" ก็คือ ไดอารี่จะมีความเป็นส่วนตัวสูงมาก เรียกว่าเขียนอ่านเองหรือให้เพื่อนอ่านเท่านั้น แต่บล็อกจะมีความโดดเด่นตรงที่เจ้าของบล็อกจะใส่ความเห็นกับสถานการณ์ปัจจุบัน อาจพูดถึงเรื่องภาพยนตร์ การ์ตูน เกม ฯลฯ ตามแต่เจ้าตัวจะมีประสบการณ์ด้านนั้นๆ"

แนวคิดเว็บล็อกได้เข้ามาสู่สังคมไทยในจังหวะที่เหมาะสมเนื่องจากการขยายตัวของผู้ใช้สื่อใหม่ที่เพิ่มมากขึ้นเว็บล็อกจึงกลายเป็นพื้นที่ชุมชนที่เต็มไปด้วยการสร้างความหมาย การสร้างอัตลักษณ์ตนเองและการแสดงตัวตนในเรื่องที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี สำหรับการสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ ผู้ใช้งาน (blogger) หรือเจ้าของเว็บล็อกสามารถทำการโพสต์ภาพ ตัวอักษร ไฟล์เสียง คลิปวิดีโอ หรือสร้างลิงค์เชื่อมโยงเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้งานคนอื่นๆ ได้อย่างเป็นอิสระการสื่อสารในแง่มุมนี้จึงเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคนในชุมชนเดียวกันที่จะรับรู้ความหมายที่แท้จริง (meaning of truth) ซึ่งจะต้องอาศัยกฎระเบียบ ข้อตกลงและวัฒนธรรมร่วมกันในกลุ่ม

กรอบแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic interaction) จึงมีบทบาทอธิบายปรากฏการณ์จากบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่สะท้อนถึงการสร้างความหมายสื่อสารร่วมกันของคนในชุมชนเว็บล็อกโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเจ้าของเว็บล็อกที่มีความสนใจในเรื่องที่เกี่ยวกับสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเกาหลี เพราะอาจกล่าวได้ว่าการสื่อสารระหว่างผู้ที่บริโภควัฒนธรรมเดียวกันบนโลกไซเบอร์ได้ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนสัญลักษณ์บนพื้นฐานของความหมายเพื่อสร้างตัวแทนที่มีความหมายร่วม (shared meaning) อันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่สอดคล้องกันของคนในชุมชนเว็บล็อกและเกิดพฤติกรรมอื่นจากการบริโภคสินค้าเหล่านั้นตามมา ในการวิจัยจึงพิจารณาจากสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ตลอดจนอิทธิพลของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมเหล่านั้นที่มีต่อคนในชุมชน

เว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอม (www.exteen.com) เป็นเว็บไซต์ผู้ให้บริการเว็บล็อก (blog service provider) ที่มีข้อมูลของกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจ และมีวิถีชีวิตคล้ายคลึงกัน ทางเว็บไซต์จดทะเบียนโดเมนเนมครั้งแรกเมื่อวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2544 ก่อตั้งโดย นาย ทิปกร วุฒิพิทยามงคล และนาย ปฏิญญา เสงี่ยมจิตร โดยมีจุดประสงค์เพื่อจะทำให้เว็บไซต์มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่น เว็บมาสเตอร์มีการต่อยอดเพื่อพัฒนาเว็บไซต์โดยเพิ่มรูปแบบใหม่บนเว็บไซต์รวมถึงความสามารถในการอัปโหลดรูปภาพโดยมีการสำรวจความต้องการของสมาชิกก่อนหน้านั้น ในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2549 จึงมีการจัดตั้งบริษัท Etceto จำกัด เพื่อทำเว็บไซต์เอ็กซ์ทีน โดยเฉพาะ มีการปรับปรุงเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม พร้อมความสามารถใหม่ๆ มากมาย เช่น เว็บบอร์ด, คลับเอ็กซ์ทีน ฯลฯ (<http://champcpe.exteen.com/20041108/exteen-101>) ปัจจุบันเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอมมีผู้เป็นฐานสมาชิกมากกว่า 200,000 ราย (ทิปกร วุฒิพิทยามงคล, สัมภาษณ์,

2550) และยังเป็นเว็บไซต์ไทยที่ให้บริการเว็บล็อกติดอันดับเว็บไซต์ 20 อันดับแรกยอดนิยมของผู้ใช้ในประเทศจากอเล็กซาร์อินเทอร์เน็ต (<http://www.alex.com>) และ 10 อันดับแรกเว็บไซต์ยอดนิยมจัดอันดับโดยทรูฮิตดอทเน็ต (<http://th.wikipedia.org/wiki/Exteen>)

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นพบว่าเว็บล็อกเป็นสื่อส่วนบุคคลที่มีความทันสมัยซึ่งในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงเนื่องจากความสามารถเหมือนเว็บไซต์ส่วนตัวสำหรับถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เว็บล็อกสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่ายทำให้ผู้ใช้ถ่ายทอดความหมายทางวัฒนธรรมและอื่นๆ ที่เป็นเรื่องชื่นชอบของตนเองได้ ผู้วิจัยมุ่งวิเคราะห์การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมและการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมการสร้างสัมพันธ์ในกลุ่มและระหว่างกลุ่มของผู้ใช้ ตลอดจนการตีความหมายร่วมและการก่อรูปสัญลักษณ์ของสมาชิกที่อยู่ในชุมชนเป็นสำคัญ โดยสังเกตจากการสื่อสารเพื่อทราบเจตนาการสื่อความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี การรับรู้ตัวตนและปฏิริยาโต้ตอบระหว่างผู้ใช้เว็บล็อก

ทั้งนี้ เป็นเรื่องที่น่าสนใจว่าพฤติกรรมความนิยมของวัยรุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ได้ปรากฏและถ่ายทอดโดยอาศัยเว็บล็อกเป็นเครื่องมือสร้างสัญลักษณ์ของความหมายของตนเองได้อย่างไร ผู้ใช้สื่อมีพฤติกรรมการสื่อสาร การรับรู้อัตลักษณ์ต่อตนเอง การแสดงทัศนคติ ความคิดเห็น การใช้ประโยชน์ในเรื่องที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันออกเช่นญี่ปุ่นและเกาหลีอย่างไร ด้วยวิธีใด ภายใต้กรอบแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ และในตำแหน่งของผู้เชื่อมโยงเครือข่ายออนไลน์ (social networking)



ที่มา : [www.xteeblog.com](http://www.xteeblog.com)

ภาพประกอบที่ 1 ภาพแสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ [www.xteeblog.com](http://www.xteeblog.com)



http://kirakira.exteen.com/20070829/mai-kuraki-time-after-time

Kirakira - Time After Time | 33

## キラキラ



Home

### Mai Kuraki - Time After Time

posted on 29 Aug 2007 22:08 by kirakira in music

**森本麻衣 (MAI KURAKI)**  
**Time after time - 花舞う街で**  
 (Time after time - In the Town of Dancing Flowers)  
 If I Believe\_2003



[森本麻衣 (Mai Kuraki), 大野麗泉 (Aika Oino)]

もしも君にめぐり逢えたら  
 二度と君の手を離さない  
 春の終わりを告げる  
 花舞う街(はなみどろ)  
 藍む花 一枚(ひとひら)  
 暮る 思い出の歌  
 この胸に 今も優しく

Time after time  
 君と出逢った奇跡  
 紙やかな風吹く街で  
 そっと手を繋ぎ 歩いた夜道  
 今も忘れない約束

風に雲の音が聞こえる  
 雫水(うすらい)深(さえ)なる 遠い記憶  
 備付く時を知らず 誓った  
 いつかまたこの場所で  
 送り送ろう 舞紅色の  
 季節が来る日に 笑顔で

Time after time  
 ひとり 花舞う街で  
 数らざるときは戻らないけれど  
 あの日と同じ 変わらない景色に  
 涙ひらり 待っていたよ

風舞う花びらが  
 水面を揺るるように



kirakira  
 Summer Boét

### Recommend

#### Favourites

bickboon's Blog  
 exteen community  
 :- ปันทองปิญญาลาเฟ้™ :-

#### Links

My Music Space  
 Alexz's Blog  
 Sprout's Blog

#### Latest Comments

ความหมายของเพลง OST Sad Movie - Good-Bye  
 Super Doctor K  
 Claziquai Project - Lover Boy  
 Mai Kuraki - Time After Time

#### Archives

Jan 2008  
 Dec 2007  
 Nov 2007  
 Oct 2007  
 Sep 2007  
 more

#### Categories

dary  
 film  
 music  
 shonen

ที่มา : <http://kirakira.exteen.com/20070829/mai-kuraki-time-after-time>  
 ภาพประกอบที่ 2 แสดงตัวอย่างเว็บล็อกที่มีการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นใน  
 เว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอม



## ปัญหานำวิจัย

1. การสื่อสารและการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในชุมชนเว็บล็อกของผู้ใช้สื่อเว็บล็อกเป็นอย่างไร มีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร
2. ผู้ใช้เว็บล็อกในยุคสื่อใหม่อาศัยเว็บล็อกในการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมของตนเองและโลกภายนอกที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันออกโดยเฉพาะญี่ปุ่นและเกาหลีอย่างไร และนำไปสู่การรับรู้อัตลักษณ์ของตนเอง การแสดงความคิดเห็น และการแสดงพฤติกรรมการบริโภควัฒนธรรมของญี่ปุ่นและเกาหลีอย่างไร
3. ผู้สร้างเว็บล็อกมีการใช้ประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เพื่อวัตถุประสงค์ใดบ้าง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปแบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในชุมชนเว็บล็อกว่ามีกระบวนการอย่างไร มีความหมายแตกต่างกันอย่างไร
2. เพื่อศึกษาผู้ใช้เว็บล็อกในยุคสื่อใหม่ในการอาศัยเว็บล็อกเพื่อสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรม การกำหนดสร้างอัตลักษณ์ในเว็บล็อก ตลอดจนความคิดเห็นต่อแบบแผนพฤติกรรมการบริโภควัฒนธรรมตะวันออก เช่น ญี่ปุ่น และเกาหลี
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีที่เป็นผลผลิตจากการแลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ของผู้ใช้ในชุมชนเว็บล็อก



## ข้อสันนิษฐานการวิจัย

การเข้าไปใช้เว็บไซต์ [www.exteen.com](http://www.exteen.com) เป็นกระบวนการทางสังคมในชุมชนเสมือนบนสื่อเว็บล็อกที่ผู้ใช้เข้ามาร่วมมือปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในเรื่องที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลีและนำไปสู่การแลกเปลี่ยน การสร้างความหมายร่วมกันเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลีในสถานการณ์ของสังคมเสมือนจริงซึ่งมีผลต่อการกำหนดอัตลักษณ์และพฤติกรรมตนเอง รวมทั้งสร้างมุมมองต่อคนอื่นๆ ในสังคมเดียวกัน

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยมุ่งศึกษาเรื่องดังต่อไปนี้

1. มุ่งศึกษาเว็บล็อกในเว็บไซต์ [www.exteen.com](http://www.exteen.com) โดยศึกษาเฉพาะเนื้อหาของเว็บล็อกที่มีการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นจำนวน 30 ตัวอย่างเว็บล็อก และเว็บล็อกกลุ่มที่มีการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมเกาหลีจำนวน 30 ตัวอย่างเว็บล็อก

2. มุ่งศึกษาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) เฉพาะกลุ่มผู้ใช้เว็บล็อกตัวอย่างทั้งหมด 30 คน

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาย้อนหลังเป็นระยะเวลาประมาณ 9 เดือน คือตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. พ.ศ. 2550 ถึงวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2551 โดยมีการขอสัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเรื่องดังต่อไปนี้

1. สอบถามความคิดเห็น การใช้ประโยชน์ จากการสร้างความหมายเฉพาะตัวของสัญลักษณ์ที่นำไปใช้ในเว็บล็อก

2. สอบถามความคิดเห็นในขอบเขตการใช้เว็บล็อกว่ามีประโยชน์ในเรื่องใดบ้าง, เว็บล็อกสามารถช่วยให้ผู้ใช้งานได้เรียนรู้อะไรบ้าง

3. กระแสความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตกญี่ปุ่นและเกาหลีได้ถ่ายทอดจนทำให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองในเว็บล็อกอย่างไร ตลอดจนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

## นิตยสารศัพท์

ผู้ใช้เว็บล็อก	หมายถึง	เจ้าของเว็บล็อกในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอม และบุคคลอื่นที่เข้ามาร่วมสื่อสารแสดงความคิดเห็นในเว็บล็อกที่ทำการวิจัย เช่น <a href="http://makoto.exteen.com">http://makoto.exteen.com</a> , <a href="http://coconutgirl.exteen.com">http://coconutgirl.exteen.com</a> เป็นต้น
เว็บล็อก	หมายถึง	พื้นที่ของสื่อชนิดหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใหม่ที่นิยมบันทึกข้อมูลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง สนใจโดยมักมีการสื่อสารและสานสัมพันธ์กันระหว่างคนหรือกลุ่มคนที่มีเรื่องความสนใจในตัวแบบร่วมกันและอยู่กันในรูปแบบชุมชน โดยศึกษาชุมชนเว็บล็อกในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอมโดยเว็บล็อกที่ทำการศึกษาคือ เว็บล็อกที่สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรม ญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลี
การสร้างความหมายวัฒนธรรม	หมายถึง	พฤติกรรมการใช้งานเว็บล็อกโดยการบันทึกเชิงข้อมูลต่างๆ เช่น ไฟล์เสียง รูปภาพ คลิปวิดีโอ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น โดยมีจุดประสงค์เพื่อสื่อความหมายหรือสร้างการยอมรับร่วมกันภายในกลุ่มผู้ใช้งานเว็บล็อก ซึ่งได้ กิจกรรมคอสมเพลย์ ค่านิยมในการใช้ภาษาญี่ปุ่นและเกาหลี รูปแบบการดำเนินชีวิตในการใช้ภาษาของกลุ่ม เป็นต้น

## วัฒนธรรมญี่ปุ่น

หมายถึง

รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีระบบความนิยม ความเชื่อและพฤติกรรมอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของญี่ปุ่น เช่น รูปแบบภาษา การกิน การแต่งกาย สำหรับงานวิจัยนี้ได้ศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีอยู่ในเว็บล็อกอันเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น คือ

1. การแต่งกายหมายถึง การแต่งกาย-แต่งหน้า ไว้ทรงผม ซอยสั้นทำสีผมตามรูปแบบแฟชั่น ญี่ปุ่นหรือคิลปินญี่ปุ่น
2. เครื่องใช้ประติษฐกรรม เช่น ของสะสมจากญี่ปุ่น ซีดีเพลง โมเดล การ์ตูน เครื่องเกมของญี่ปุ่น ฯลฯ
3. ความบันเทิง เช่น ฟังเพลง ดนตรีญี่ปุ่น : J-pop J-Rock X-Japan นักร้องวงอาราชิ ลาร์ค ของ เซียล บีซ ฯลฯ
4. การประพติตัวที่แสดงออก ต่อสังคม เช่น การแสดงออกว่าเป็นผู้นิยมใน เกม-การ์ตูนญี่ปุ่น : การอ่าน-วาดการ์ตูนญี่ปุ่น การทานอาหารญี่ปุ่น : ฟุจิ ซูชิ ชูครีม ราเมน หรือการไปเที่ยวญี่ปุ่น ฯลฯ
5. รูปแบบการใช้ภาษาของกลุ่ม เช่น ภาษาญี่ปุ่น ㄟ ภาษาแสลง โมเอะโมเอะ ฯลฯ
6. การดำเนินชีวิตในรูปแบบของกิจกรรมยามว่าง เช่น การแต่งคอสเพลย์ การเขียนนิยายแฟนฟิคชั่น ดารา-การ์ตูนญี่ปุ่น

## วัฒนธรรมเกาหลี

หมายถึง

รูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีระบบความนิยม ความเชื่อและพฤติกรรมอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของเกาหลี สำหรับงานวิจัยนี้ได้

ศึกษาวัฒนธรรมเกาหลีที่มีอยู่ในเว็บล็อกอัน เป็นแบบของวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น คือ

- 1.การแต่งกาย หมายถึง การแต่งหน้าแต่งตัว ของศิลปินเกาหลี ฯลฯ
- 2.เครื่องใช้ประดิษฐ์กรรม เช่น ของสะสมของศิลปินเกาหลี ซีดีเพลงเกาหลี ฯลฯ
- 3.ความบันเทิง เช่น ดนตรี-ศิลปินเกาหลี ดงบังชินกิ ชางมิน SS 501 ชูจุน tvxq jaejoong
4. การประพุดิตัว เช่น ค่านิยมการเรียน การสอนภาษาเกาหลี การไปคอนเสิร์ตศิลปินเกาหลี
- 5.รูปแบบการใช้ภาษาของกลุ่ม การใช้คำภาษาเกาหลี 안녕 우리 유선 ==> ยูซอนของพวกเขา ฯลฯ
- 6.การดำเนินชีวิตในรูปแบบของกิจกรรมยามว่าง เช่น การเขียนแฟนฟิคชั่นศิลปินเกาหลี

**การรับรู้อัตลักษณ์ของตนเอง หมายถึง**

การรู้ลักษณะเฉพาะของตนเองหรือความสามารถในการเข้าใจเกี่ยวกับตนเองว่ามีสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นรูปแบบหรือสัญลักษณ์เฉพาะตัวและทำให้เราแตกต่างไปจากคนอื่น

**การมีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ หมายถึง**

กระบวนการหนึ่งซึ่งเป็นการสร้างภาพตัวแทนเพื่อเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ผู้ใช้เว็บล็อกต้องการสื่อถึง (meaning) โดยมีสัญลักษณ์หนึ่งๆ (object) เป็นตัวแทนของสิ่งๆ นั้น (sign) ซึ่งในการศึกษานี้ สัญลักษณ์ ได้หมายถึง ข้อความ รูปภาพ ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอและลิงค์เชื่อมโยง ที่สะท้อนรูปแบบวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีโดยอยู่ในรูปแบบและเนื้อหาของเว็บล็อกในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนดอทคอม

พฤติกรรมกรรการบริโภควัฒนธรรม หมายถึง	พฤติกรรมที่เป็นการใช้ประโยชน์จากสิ่งใด ๆ ที่อยู่ในรูปแบบของวัฒนธรรมญี่ปุ่นและวัฒนธรรมเกาหลี
ชุมชนเสมือนบนเว็บล็อก หมายถึง	พื้นที่ของผู้ใช้สื่อภายในเว็บล็อกของเว็บไซต์อิเล็กทรอนิกส์ที่ดอทคอม โดยผู้ใช้งานมีวัตถุประสงค์หลักในการเป็นสถานที่เพื่อติดต่อ แลกเปลี่ยนความชื่นชอบในเรื่องที่เหมือนกันเกี่ยวกับญี่ปุ่นและเกาหลี เช่นเรื่อง นักร้องนักแสดง ภาษาคอสเพลย์ เกม การ์ตูน การรวมตัวกันเป็นการติดต่อใช้งานเพื่อโยงโยการเป็นเครือข่ายกับเพื่อนและคนที่อยากรู้จัก เพื่อแชร์ประสบการณ์ในเรื่องที่เหมือนกัน โดยความชอบจะเป็นสิ่งดึงดูดให้สมาชิกเข้ามามีส่วนร่วมในชุมชน มีการพูดคุยตอบคำถาม เกิดการปฏิสัมพันธ์และการบริโภคข้อมูลข่าวสารระหว่างสมาชิกและกับคนอื่น ๆ โดยมีการเติบโตของจำนวนคนและมีการขยายพื้นที่ซึ่งมีรากฐานเหมือนกับชุมชนแห่งความเป็นจริงในโลกปัจจุบัน
เว็บไซต์ <a href="http://www.exteen.com">www.exteen.com</a> หมายถึง	เว็บไซต์ผู้ให้บริการเว็บล็อก ซึ่งเป็นสถานที่หนึ่งที่มีพื้นที่ให้สมาชิกในแต่ละชุมชนเว็บล็อกเข้ามาอาศัยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการทำกิจกรรมภายใต้ความหมายที่สร้างและใช้ร่วมกัน ซึ่งความหมายของแต่ละกลุ่มชุมชนนั้น เช่น กลุ่มผู้ชื่นชอบนักร้องญี่ปุ่นและเกาหลี กลุ่มผู้ชื่นชอบในเกม-การ์ตูน กลุ่มผู้ชื่นชอบการคอสเพลย์ เป็นต้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นการขยายองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างวัฒนธรรมย่อยในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกลุ่มคนในชุมชนยุคดิจิทัล
2. เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ในมิติของการมองโลกแห่งยุคดิจิทัล
3. เพื่อให้ผู้ใช้เว็บไซต์เกิดภาพของความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองในการสร้างอัตลักษณ์สามารถรับรู้โลกภายนอกในแง่มุมที่สังคมกำลังมองตนเอง
4. สามารถสร้างความเข้าใจได้ว่าการสื่อสารภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่มของวัยรุ่นผู้ใช้สื่อใหม่ในชุมชนออนไลน์ มีการสื่อสาร การสร้างความเป็นตัวตน โดยอาศัยกรอบของแนวความคิด ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ มาใช้อธิบายได้