ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

นายธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2546

ISBN 974-17-5715-8

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

VIRTUAL COMMUNITY OF FOOTBALL CULTURAL GROUP IN WEBBOARD

Mr. Thanapoom Ruangwittayanukul

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Mass Communication
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University

Academic Year 2003
ISBN 974-17-5715-8

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์
โดย	นายธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล
สาขาวิชา	การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฬาร วงศ์บ้านดู่

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

…….. คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. สุรพล วิรุฬห์รักษ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

…… ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญเรือน กิติวัฒน์)

…….. อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฬาร วงศ์บ้านดู่)

……กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล : ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (VIRTUAL COMMUNITY OF FOOTBALL CULTURAL GROUP IN WEBBOARD) อ. ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฬาร วงศ์บ้านดู่, 162 หน้า, ISBN 974-17-5715-8

การศึกษาเรื่อง ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลจากกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลใน www.pantip.com , www.thailandsportsonline.com และ www.liverpool.in.th การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและอธิบายถึงการก่อตัว สัญญะและรหัสทางการสื่อสาร รวมถึงอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ระเบียบวิธีที่ใช้คือ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาสัญญะและรหัสทางการสื่อสาร รวมถึงอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล นอกจากนี้ยังใช้ยังการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้ใช้งานและผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เพื่อศึกษาการก่อตัว

ผลวิจัยพบว่า กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือนจริง โดยอาศัยพื้นที่ที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวได้สร้างไว้สำหรับเป็นแหล่งรวมตัวทางข้อมูล และความคิดเห็นเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล รวมถึงเรื่องอื่นๆ ตามที่สมาชิกต้องการสื่อสาร โดยสมาชิกต่างมีแรงจูงใจต่างๆ กันที่ทำให้เข้ามาสมัครเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเสมือนนี้ เมื่อสมาชิกได้มารวมตัวกันสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ สมาชิกจำต้องสื่อสารภายใต้กฎ กติกาที่บัญญัติโดยผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ สมาชิกบางส่วนได้สร้างกลุ่มย่อยของตนเองขึ้นมา และทำให้เกิดการสื่อสารในชุมชนจริงด้วย ซึ่งการสื่อสารในชุมชนจริงนี้ เป็นการสร้างผลประโยชน์ให้กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิก

สัญญะเกี่ยวกับฟุตบอลที่ใช้สื่อสารกันในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่เป็นสัญญะที่มีต้นกำเนิดจากสื่อมวลชนสาขากีฬาฟุตบอล และมีสัญญะอยู่จำนวนหนึ่งที่กลุ่มสมาชิกร่วมกันสร้างและใช้สื่อสารกันเองด้วย นอกจากสัญญะเกี่ยวกับฟุตบอลแล้ว ยังมีสัญญะอื่นๆ ที่ผู้ใช้งานกระดานข่าวอิเลคทรอนิกส์ที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับฟุตบอลก็สามารถเข้าใจได้ด้วย

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่างแสดงอัตลักษณ์ร่วมที่บ่งบอกถึงความรัก ความศรัทธาเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในประเด็นต่างๆ อันประกอบด้วย ความชื่นชอบทีมชาติ ความชื่นชอบสโมสรฟุตบอล ความชื่นชอบนักฟุตบอล และความชื่นชอบการพนันฟุตบอล

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่อนิสิต . . . . . .

สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา . . . . . .

ปีการศึกษา 2546 ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม . . . . . .

##4485071028: MAJOR MASS COMMUNICATION
KEY WORD: COMPUTER-MEDIATED COMMUNICATION / CYBERSPACE / INTERNET
VIRTUAL COMMUNITY / WEBBOARD / FOOTBALL / CULTURAL GROUP
THANAPOOM RUANGWITTAYANUKUL : VIRTUAL COMMUNITY OF FOOTBALL CULTURAL GROUP IN WEBBOARD. THESIS ADVISOR: ASST. PROF. OLARN WONGBANDUE, 162 pp. ISBN 974-17-5715-8.

Virtual Community of Football Cultural Group in Webboard is the analytical research. The objectives of this research are to study formations, signs, codes and collective identities of football cultural groups in webboards. Data was gathered from webboards in www.pantip.com, www.thailandsportsonline.com and www.liverpool.in.th. The textual analysis was used to study signs, codes, collective identities of football cultural groups in webboards. Besides, in-depth interview was used to study the formations.

The findings indicate that the football cultural groups in webboards are virtual communities which locate on the spaces established by webmasters. These spaces are the center of informations and opinions about football and the other stories. Each user has their needs which stimulate them to be a part of the virtual community. Users have to communicate under the rules provided by webmaster. Some users form their sub-group which is the beginning of the communication in the real community and so the synergy to aid people.

Most Football signs communicated in webboards are from mass media. The rest are created by users. Besides, the users also use the signs which can be communicated by not-football cultural group.

The football cultural groups in webboards present their collective identities concerning the love of football national team, the love of football club, the love of football player and the love of football betting.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department Mass Communication Student's signature . . . . . .
Field of study Mass Communication Advisor's signature. . . . . .
Academic year 2003 Co-Advisor's signature . . . . . .

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของ ผศ. โอฬาร วงศ์บ้านดู่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ช่วยสละเวลามาให้คำปรึกษาอันมีค่ายิ่งจนทำให้ผู้วิจัยเข้าใจกระจ่างถึงเนื้อหา ความคิดอันควรมีในวิทยานิพนธ์ และผู้วิจัยขอขอบคุณผศ. ดร. กิตติ กันภัยที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผศ. ขวัญเรือน กิติวัฒน์ สำหรับการเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสามท่านด้วยความเคารพ

ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวโดยเฉพาะคุณแม่ของผู้วิจัยที่คอยถามไถ่เคี่ยวเข็ญให้ผู้วิจัยมีความตั้งใจทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จ รวมถึงการอุปถัมภ์ด้านปัจจัยที่จำเป็นแก่การทำวิทยานิพนธ์ และขอบคุณเพื่อนๆ ทั้งเพื่อนสมัยมัธยม และเพื่อนจากคณะวารสารศาสตร์ สำหรับมิตรภาพที่ผู้วิจัยได้รับตลอดเวลาที่ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจลึกซึ้งถึงคำขวัญที่ว่า "You'll never walk alone" และที่ขาดไม่ได้คือ ความช่วยเหลือจากผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนที่เสียสละอันมีค่า แม้บางคนเราจะไม่เคยเห็นหน้าหรือได้ยินเสียงกัน โดยเฉพาะ shootingball ผู้เป็นทั้งเพื่อน และผู้ให้สัมภาษณ์ที่คอยช่วยเหลือผู้วิจัยในหลายๆ เรื่องตั้งแต่เรื่องข้อมูลรายงานไปจนถึงข้าวเย็นอีกหลายมื้อ

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณบุคคลทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวถึงในหน้านี้ ซึ่งผู้วิจัยไม่มีวันลืมถึงความปรารถนาดีที่ช่วยเหลือเป็นกำลังใจให้ผู้จัยฝ่าฟันอุปสรรคนานับประการจนวิทยานิพนธ์สำเร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณจากใจ

ธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ
กิตติกรรมประกาศ..... ฉ
สารบัญ..... ช
สารบัญตาราง..... ฎ
สารบัญภาพ..... ฎ

บทที่

1. บทนำ..... 1
   1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
   1.2 ปัญหานำวิจัย..... 7
   1.2 ปัญหานำวิจัย..... 7
   1.3 วัตถุประสงค์นำวิจัย..... 7
   1.4 ขอบเขตการวิจัย..... 7
   1.5 ข้อสันนิษฐาน..... 7
   1.6 คำนิยามศัพท์..... 8
   1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 9

2. ทฤษฎี แนวคิด และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 10
   2.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์..... 10
   2.2 แนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ..... 13
   2.3 แนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา..... 15
   2.4 แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม..... 17
   2.5 แนวคิดเรื่อง Fan และ Fandom..... 20
   2.6 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด..... 22
   2.7 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ..... 26
   2.8 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 27

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. ระเบียบวิธีวิจัย..... 31
3.1 หน่วยการวิเคราะห์..... 31
3.2 ประชากร..... 31
3.3 กลุ่มตัวอย่าง..... 31
3.4 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล..... 33
3.5 เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูล..... 33
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 33
3.7 การตรวจสอบข้อมูล..... 34
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล..... 34
3.9 การนำเสนอผลการวิจัย..... 34

4. การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 35
4.1 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 35
4.1.1 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ
www.pantip.com..... 36
4.1.2 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ
www.liverpool.in.th..... 37
4.1.3 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ
www.thailandsportsonline.com..... 37
4.2 การแสวงหาสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 39
4.2.1 การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้บริการ..... 40
4.2.2 การสมัครสมาชิก..... 42
4.3 กลุ่มและการสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าว
อิเล็กทรอนิกส์..... 44
4.3.1 ประเภทของกลุ่มภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 45
4.3.2 บริบทการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 50
4.3.3 วิธีการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 51

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.4 พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 56
4.4.1 พฤติกรรมการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 56
4.4.1.1 ประเด็นที่เกี่ยวกับฟุตบอล..... 56
4.4.1.2 ประเด็นที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอล..... 65
4.4.2 พฤติกรรมการสื่อสารภายนอกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 72
4.4.2.1 พฤติกรรมการสื่อสารผ่านสื่ออื่นๆ..... 73
4.4.2.2 พฤติกรรมการพบปะสังสรรค์กันในสังคมจริง..... 75
4.5 กฎ ระเบียบของการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 78
4.5.1 กฎ ระเบียบโดยทั่วๆไป..... 78
4.5.2 การควบคุมความเรียบร้อยโดยผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 80
4.6 สัญญะและรหัสในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 84
4.6.1 กลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้เฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล..... 85
4.6.2 กลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้โดยกลุ่มใช้งานกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั่วๆ ไป..... 96

5. อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 111
5.1 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมชาติ..... 114
5.2 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมสโมสร..... 118
5.3 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบที่ตัวนักฟุตบอล..... 123
5.4 ลักษณะร่วมที่แสดงออกความชื่นชอบการพนันฟุตบอล..... 131

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

6. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 132

6.1 การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 132

6.2 สัญญะและรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 134

6.3 อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์.... 134

6.4 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนกับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงในนิยามของคำว่า "ชุมชน"..... 135

6.5 วิเคราะห์แรงจูงใจของสมาชิกกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในการเข้าร่วมสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์..... 137

6.6 วิเคราะห์บริบทการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล..... 139

6.7 ข้อจำกัดในการทำวิทยานิพนธ์..... 147

6.8 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย..... 147

6.9 ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต..... 148

รายการอ้างอิง..... 149

ภาคผนวก..... 152

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สมาชิก..... 153

ตัวอย่างจดหมายข่าว (News Letter) จาก www.pantip.com..... 160

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์..... 162

สารบัญตาราง

ตาราง หน้า

ตารางที่ 2.1 แสดงคุณลักษณะและตัวอย่างสัญญะประเภท Icon Index และ Symbol 16
ตารางที่ 2.2 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่างๆของ Rogers..... 24
ตารางที่ 4.1 แสดงพฤติกรรมที่สร้างปัญหาในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์และวิธีแก้ไข..... 83
ตารางที่ 6.1 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะของชุมชนจริงกับชุมชนเสมือน..... 137

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ หน้า

ภาพที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของสัญญะ..... 15
ภาพที่ 4.1 แสดงกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com/cafe/supachalasai.... 36
ภาพที่ 4.2 แสดงกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.liverpool.in.th..... 37
ภาพที่ 4.3 แสดงการสมัครสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com..... 43
ภาพที่ 4.4 แสดงการสมัครสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.liverpool.in.th..... 44
ภาพที่ 4.5 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 60
ภาพที่ 4.6 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 60
ภาพที่ 4.7 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 70
ภาพที่ 4.8 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 70
ภาพที่ 4.9 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 71
ภาพที่ 4.10 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com..... 72
ภาพที่ 4.11 แสดงการสนทนาผ่านโปรแกรม MSN (Instant messaging)..... 73
ภาพที่ 4.12 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 86
ภาพที่ 4.13 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 86
ภาพที่ 4.14 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 87
ภาพที่ 4.15 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 87
ภาพที่ 4.16 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 97
ภาพที่ 4.17 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 97
ภาพที่ 4.18 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ..... 98

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ดังนั้นมนุษย์จึงต้องติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลา และการติดต่อสื่อสารนั้นก็ก่อให้เกิดสังคมขึ้น ในสังคมต่างๆ ย่อมต้องการพูดคุยหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในประเด็นต่างๆ ซึ่งจะเป็นประเด็นใดนั้นก็ย่อมแตกต่างกันไปตามแต่ความความต้องการหรือวัฒนธรรมของคนในสังคม

ในอดีตผ่านมา มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้ด้วยวิธีต่างๆเช่น การพูดคุยแบบเผชิญหน้า การส่งข้อความ หรือจดหมาย การพูดคุยทางโทรศัพท์ และการสื่อสารมวลชนเช่น วิทยุ และโทรทัศน์ ฯลฯ แต่ตั้งแต่ช่วงปี 1970s และ 1980s เป็นต้นมา ได้เริ่มมีการสื่อสารรูปแบบใหม่คือการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – mediated Communication : CMC) เป็นระบบการสื่อสารข้อมูลที่เป็น ข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ และเสียง ระหว่างคอมพิวเตอร์หนึ่งไปสู่คอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งหรือหลายๆ เครื่อง โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับระบบโทรคมนาคม เช่น โทรศัพท์ ดาวเทียมเป็นสื่อกลาง

อินเตอร์เน็ตเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและรวดเร็ว จนถึงปัจจุบันนี้ได้มีการพัฒนารูปแบบการติดต่อสื่อสารผ่านทางอินเตอร์เน็ตหลายรูปแบบและมีรูปแบบที่ได้รับความนิยมคือ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) , เว็บไซต์ , การสนทนากลุ่ม (Chat) และกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (Web board : Electronics Bulletin Board)

หากย้อนเวลาไปในสมัยที่ยังไม่มีเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ต กลุ่มคนที่สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เมื่อต้องการสื่อสารกันมักต้องอาศัยการรวมตัวกันตามสถานที่ต่างๆ หรืออาศัยการโทรศัพท์หากัน แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีสามารถใช้เป็นสื่อกลางให้กลุ่มคนเหล่านี้สื่อสารกันได้สะดวกขึ้น โดยไม่ติดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่

หนึ่งในเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านระบบอินเตอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมสำหรับกลุ่มคนที่ต้องการสื่อสารกันภายในกลุ่ม คือเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ การสื่อสารในรูปแบบนี้เริ่มต้นจากมีผู้สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งสามารถตั้งกระทู้เอาไว้แล้วรอจนกว่าจะมีผู้มาตอบ ซึ่งผู้ตั้งกระทู้และผู้ตอบกระทู้ไม่จำเป็นต้องทำการสื่อสารในเวลา

เดียวกัน (ต่างกับการ Chat ที่ผู้สื่อสารต้องรับและส่งข้อมูลในเวลาเดียวกัน) ซึ่งทำให้ขจัดข้อจำกัดในด้านเวลาในการสื่อสารโดยสมบูรณ์ และทำให้การสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้รับความนิยมเรื่อยมา

เว็บไซต์ในเมืองไทยนั้นมีมากมายและหลากหลายรูปแบบการให้บริการ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ให้บริการเว็บไซต์ว่าต้องการผลิตเว็บไซต์เพื่อต้องการแจ้งข้อมูลข่าวสาร เพื่อเป็นเว็บไซต์โฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการ เพื่อเป็นเว็บท่า (portal site : เว็บไซต์ที่เป็นที่รวบรวมและเชื่อมต่อไปสู่เว็บไซต์สำคัญอื่นๆ) เพื่อเป็นเว็บไซต์เพื่อการค้นหา (Search engine) หรือเพื่อเป็นแหล่งชุมนุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของบุคคลที่มีความสนใจในประเด็นต่างๆให้ได้มาสื่อสารกันในสังคมอิเล็กทรอนิกส์ (Cyber Society) จนเกิดเป็นชุมชนขึ้นมาโดยไม่ต้องอาศัยพื้นที่ทางกายภาพ (ชุมชนเสมือน) ซึ่งเว็บไซต์ในประเภทหลังนี้จะให้บริการในรูปแบบกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

เว็บไซต์ที่ให้บริการการสื่อสารในรูปแบบกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด และมีประเด็นเนื้อหาหลากหลายที่สุดคือ www.pantip.com (จากการร่วมลงคะแนนเสียงและจัดอันดับโดย www.mthai.com ปี 2543 : http://www.mthai.com/2000/webchart) ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แห่งนี้เต็มไปด้วยข้อมูล ข่าวสาร การแสดงออกซึ่งความคิดในหลายแง่มุม การปะทะคารมกันโดยเหล่าผู้ใช้บริการในกลุ่มต่างๆ

ใน www.pantip.com มีการแบ่งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นกลุ่มต่างๆ โดยใช้คำว่า “โต๊ะ” ซึ่งเปรียบเสมือนโต๊ะอาหาร หรือโต๊ะกาแฟอันเป็นที่ซึ่งบุคคลแต่ละกลุ่มแต่ละความสนใจสามารถมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตามแต่ความสนใจ โดยแบ่งตามเนื้อหาดังนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2545)

1. โต๊ะสยามสแควร์ เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ วัยรุ่น หาเพื่อน หาแฟน สนทนาสนุกสนาน
2. โต๊ะจตุจักร เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ งานอดิเรก ปลูกต้นไม้ สัตว์เลี้ยง ของสะสม อาหารการกิน
3. โต๊ะมาบุญครอง (แยกตัวจากโต๊ะรัชดาเมื่อปี 2545) เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ อุปกรณ์สื่อสาร โทรศัพท์มือถือ
4. โต๊ะรัชดา เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ รถ ประดับยนต์ เครื่องเสียง เครื่องใช้ไฟฟ้า

5. โต๊ะศุภชลาศัย เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล กอล์ฟ เทนนิส ฯลฯ
6. โต๊ะBluePlanet เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กล้อง ท่องเที่ยว ดำน้ำ ตกปลา จักรยานภูเขา
7. โต๊ะสวนลุมพินี เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ สุขภาพกาย สุขภาพจิต ครอบครัว ชีวิตมีปัญหา
8. โต๊ะห้องสมุด เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ หนังสือ การศึกษา ภาษา ศาสนาปรัชญา
9. โต๊ะราชดำเนิน เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การเมือง เศรษฐกิจ สังคม
10. โต๊ะสินธร เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ หุ้น การเงิน การลงทุน
11. โต๊ะเฉลิมไทย เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ภาพยนตร์ ดนตรี ศิลปะ ละคร
12. โต๊ะโทรโข่ง เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ร้องเรียนขอความเป็นธรรม ประกาศข่าวสาธารณะ
13. โต๊ะไกลบ้าน เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ คนไทยในต่างแดน ปรึกษาวิธีการศึกษา/ทำงาน/ท่องเที่ยว ในต่างประเทศ
14. โต๊ะหว้ากอ เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ภูมิปัญญามนุษย์ เรื่องลึกลับ
15. โต๊ะไร้สังกัด เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่รวมกระทู้ที่ไม่สามารถจัดรวมกับกลุ่มที่กล่าวมาได้
16. โต๊ะรวมมิตร เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่รวมกระทู้จากทุกกลุ่ม

ในบรรดา “โต๊ะ” ต่างๆในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com “โต๊ะ” ที่มีจำนวนการสนทนาหนาแน่นที่สุดคือโต๊ะสยามสแควร์ อย่างไรก็ตามยังมี “โต๊ะ” ที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากโต๊ะอื่นๆ คือ โต๊ะศุภชลาศัย โดยในโต๊ะศุภชลาศัยนี้มีการแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ แยกตามประเภทของกีฬา ลักษณะพิเศษที่กล่าวไว้นั้นปรากฏอยู่ในกลุ่มฟุตบอล ซึ่งผู้ที่เข้าใช้บริการในกลุ่มฟุตบอลนี้จำเป็นต้องมีการลงทะเบียน (register) กับ www.pantip.com ก่อน จึงจะสามารถใช้บริการถามและตอบ (post and reply) กระทู้ได้ (ผู้ที่ไม่ได้ลงทะเบียนไม่สามารถถามและตอบกระทู้ได้)

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่อาศัยกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร เพราะการสื่อสารประเภทนี้คือทางเลือกหนึ่ง ที่เปิดโอกาสให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้แสดงความคิด ได้แสดงออกถึงความคลั่งไคล้ในกีฬาประเภทนี้ ซึ่งกีฬาฟุตบอลถือได้ว่าเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศไทยและอีกหลายประเทศทั่วโลก

ภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลนั้น กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลซึ่งต่างก็อยู่ต่างที่ต่างถิ่น ได้อาศัยกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เปรียบเสมือนเป็นร้าน หรือสถานที่นัดพบกันโดยที่ตัวสมาชิกผู้ใช้งานกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้เดินทางมาพบกันจริงๆ ซึ่งในการเข้ามาพูดคุยกันนั้น ก็เปรียบได้กับการพบกันจริงๆของกลุ่มผู้คลั่งไคล้กีฬาฟุตบอล ซึ่งในสังคมจริงๆนั้น กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็มีภาษาพูด และการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ร่วมซึ่งเข้าใจกันเองภายในกลุ่มวัฒนธรรมด้วยกันเอง

ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็เช่นกัน ผู้ที่คลั่งไคล้กีฬาฟุตบอลต่างก็เข้ามาแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของแต่ละคน รวมถึงมีการใช้สัญญะ รหัสและภาษาในการสื่อสารที่ต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับตัวสื่อกลางที่พวกเขาใช้สื่อสารอยู่ (web board) เช่น รูป Emoticon ตัวย่อ สมญานามนักฟุตบอล นามแฝงแทนผู้สื่อสารเอง ฯลฯ

ซึ่งการที่กลุ่มวัฒนธรรมมีจำนวนมากจนต้องหาหนทางและทางเลือกใหม่ในการสื่อสารนี้ก็เพราะตัวกีฬาฟุตบอลนั้นเอง ไม่ว่าจะเป็นด้วยจำนวนของเครือข่ายผู้คลั่งไคล้ ที่กระจายอยู่ทั่วประเทศ และอีกทั้งกระแสความนิยมในฟุตบอลจากต่างประเทศโดยเฉพาะฟุตบอลจากทวีปยุโรป

ฟุตบอลเป็นกีฬาที่เริ่มเล่นกันมาตั้งแต่โบราณแล้ว โดยมีถิ่นกำเนิดที่ประเทศอังกฤษ ประมาณ ค.ศ. 200 ต่อมาได้รับความนิยมแพร่หลายในปลายศตวรรษที่ 19 และได้รับการพัฒนากฎกติกา และอุปกรณ์ในการเล่นให้ได้มาตรฐานดีขึ้นเรื่อยๆ ในปี ค.ศ.1930 "ฟุตบอลโลก" การแข่งขันฟุตบอลทัวร์นาเมนท์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดได้ถือกำเนิดขึ้น โดย จูล ริเม่ต์ ชาว ฝรั่งเศส เป็นผู้ก่อตั้ง และจัดให้มีการแข่งขันต่อมาตลอดทุกๆ 4 ปี โดยครั้งแรกได้จัดการแข่งขันขึ้นที่ประเทศ อุรุกวัย และได้ตั้งชื่อโทรฟี่ หรือถ้วยรางวัลว่า "จูล ริเม่ต์" เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้ก่อตั้ง

สำหรับประเทศไทย ต้องยอมรับว่าในช่วง 10-20 ปีที่ผ่านมา ประเทศไทยได้รับกีฬาฟุตบอลเข้ามาเป็นกีฬายอดนิยมทัดเทียมกับกีฬามวย มีการก่อตั้งชมรม หรือแฟนคลับของสโมสรฟุตบอลต่างๆ เช่น แฟนคลับลิเวอร์พูล แฟนคลับแมนยูฯ และเกิดพฤติกรรมการรวมตัวกัน

เชียร์ฟุตบอลตามสถานที่ต่างๆ เช่น ที่หน้าห้างเวิร์ลเทรดเซ็นเตอร์จะมีจอ Mega Screen ไว้สำหรับถ่ายทอดสดฟุตบอลนัดสำคัญ

นอกจากนี้ยังมีสื่อมวลชนหลายแขนงเช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ยังเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลทั้งในระดับชาติและระดับสโมสรแทบทุกช่วงของปี ซึ่งรายการแข่งขันฟุตบอลที่มีการถ่ายทอดสดและได้รับความนิยมอยู่ในประเทศไทยมีประกอบด้วย ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกของอังกฤษ, ฟุตบอลบุนเดสลีก้าของเยอรมนี, ฟุตบอลกัลโช่ ซี่รีย์ เอ ของอิตาลี, ฟุตบอลลาลีก้าของสเปน, ฟุตบอลชิงแชมป์สโมสรยุโรป (ยูฟ่าแชมป์เปี้ยนลีก), ฟุตบอลยูฟ่าคัพ, ฟุตบอลเอฟเอคัพของอังกฤษ, ฟุตบอลลีกคัพของอังกฤษ, ฟุตบอลชิงแชมป์แห่งทวีปยุโรป (ฟุตบอลยูโร) , ฟุตบอลเอเชี่ยนคัพ, ฟุตบอลโลก, ฟุตบอลในมหกรรมกีฬาโอลิมปิก, ฟุตบอลในมหกรรมกีฬาเอเชี่ยนเกมส์, ฟุตบอลในมหกรรมกีฬาซีเกมส์

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนี้มีการรวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เล่นฟุตบอล ชมและเชียร์ฟุตบอล พนัน รวมถึงการพูดคุยถึงประเด็นที่เกี่ยวกับฟุตบอล ซึ่งสมาชิกในกลุ่มเดียวกันต่างก็รู้จักคุ้นเคยซึ่งกันและกัน อาจเป็นความสัมพันธ์ในฐานะเพื่อน เพื่อนร่วมงาน ครอบครัว ซึ่งไม่ใช่สิ่งผิดปกติเพราะบุคคลที่รู้จักกันและสนใจเรื่องเดียวกันย่อมมีการสื่อสารกันในประเด็นที่สนใจอยู่แล้ว แต่เมื่อเทคโนโลยีอินเตอร์เน็ตได้พัฒนารูปแบบการสื่อสารจนมีกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้น กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นศูนย์รวมของความคิดเห็นของบุคคลที่สนใจในเรื่องเดียวกัน

เมื่อมีการรวมตัวกันเกิดเป็นสังคมใหม่เกิดขึ้นการสื่อสารระหว่างกลุ่มจึงเกิดตามมา ประเด็นที่สมาชิกของกลุ่มในสังคมได้สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น ก็มีความหลากหลาย มีทั้งประเด็นที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมจริงสามารถพูดคุยกันได้อยู่แล้ว และประเด็นที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมจริงมักจะไม่พูดคุยกัน

มีบางกระทู้ที่ผู้สื่อสารแสดงความชื่นชอบในสโมสรอย่างชัดเจนเช่น ในกระทู้ “เกิดอะไรขึ้นกับหงส์แดง” ตั้งกระทู้โดยสมาชิกที่ชื่อ “CD” ณ วันที่ 4 ม.ค. 2546 เวลา 01:09 มีใจความว่า “10 นัด มาแล้ว ที่หงส์แดงไม่สามารถเก็บ 3 แต้มได้เลย เพื่อนๆ คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้พลาดถึง 10 นัด” ในกระทู้นี้มีผู้ตอบมากมาย มีทั้งผู้ที่แสดงออกว่าเป็นแฟนบอลหงส์แดง (สโมสรลิเวอร์พูล) อย่างสมาชิกที่ชื่อ “คนหงส์” ตอบว่า “ช่วงนี้เราชาวหงส์คงต้องเงียบๆไปก่อน วันพระมิใช่มีเพียงวันเดียวในหนึ่งเดือน หรือ 1 ฤดูกาล ก็ขอทำงานเก็บเนื้อเก็บตัว ดูแลตนเองให้ผ่องใสเสียก่อน ใคร ๆ จะว่าอย่างไรก็เป็นเรื่องขอเค้า อดทนแต่งตัวไว้เตรียมใส่บาตรวันพระในคราต่อไป ต้องมีสักวันที่เป็นวันของเรา ชาวหงส์ทั่วหล้า”

ในกระทู้เดียวกันนี้ยังมีสมาชิกที่แสดงออกว่าเป็นแฟนบอลสโมสรอื่นเข้าตอบเพื่อแสดงอาการดูถูกสโมสรลิเวอร์พูลด้วยเช่น สมาชิกที่ชื่อ “Mi-Devil” ตอบว่า “อย่าตกใจไป ...ไม่ใช่เพราะฟอร์มตก ไม่ใช่เพราะอุลลิเยร์ หรือใครๆ ทั้งนั้น แต่ .....นี่แหละ หงส์ตัวจริง หงส์ที่ไม่ฟลุ๊คเหมือนวันก่อน หงส์ที่กระจอก เหมือนทุก ๆวัน แฟนหงส์ คงตาสว่างก็วันนี้ ก๊ากกกก สะใจโว้ยยยย ผีก็คือผี หงส์ก็คือหงส์ มันคนละเกรด” สมาชิกคนนี้แสดงออกว่าเป็นแฟนบอลทีมปีศาจแดง (แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด) จึงใช้นามแฝงว่า “Mi-Devil” นอกจากนี้แฟนสโมสรปืนใหญ่ (อาร์เซนอล) ที่ใช้นามแฝงว่า “เด็กปืนโต” ก็เข้ามาตอบกระทู้นี้อีกด้วยว่า “นี่แหละความจริงของหงส์{ ฮ่ง ฮ่ง } ถ้าไม่อยากเสียใจต้องปืนโต THE GUNNER 5... 5...5...5 ของแท้และแน่นอน....ชัวร์”

ในกระทู้อื่นๆ ก็มีประเด็นอื่นที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาสื่อสารกันเช่นเรื่องการพนัน ซึ่งสำหรับคนไทยแล้วถือว่าเป็นสิ่งที่คู่กับกีฬาฟุตบอลเลยทีเดียว ในกระทู้ “วิเคราะห์วันนี้ครับ ไม่ต้องรอถึงเย็นครับ” ซึ่งมีใจความว่า

<u>วิเคราะห์วันนี้ครับ</u>

วันนี้มี 3 คู่เด่นๆแต่ผมคัดมา 2 คู่จากเกาะอังกฤษ

FA CUP จิลลิ่งแฮม-เชฟฟิลเว้นเดย์ ที่ 0.5+1

WorthingtonCup แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด - แบล็คเบิร์น โรเวอร์ส ที่ 1

---

*วันนี้วาง จิลลิ่งแฮม**** -- แบล็คเบิร์น โรเวอร์ส *****

จิลลิ่งแฮม****

วันนี้จิลลิ่งแฮมเป็นเจ้าบ้านหมายมั่นปั้นมือจะเก็บถ้วยนี้เจอกับท้ายตารางในลีกอย่างเชฟฟิลเว้นเดย์

ราคาที่0.5+1 วางได้สบายใจลุ้นกินเต็มดีกว่าครับ วันนี้เจ้าบ้านบดแน่ครับทางทีมเยือนในลีกยังดิ้นรน

กุนซือของทีมยืนคงปล่อยถ้วยนี้แล้วเก็บตัวนักเตะไว้สู้ในลีกครับราคารอกินเต็มที่ 2-0

*แบล็คเบิร์น โรเวอร์ส *****

วันนี้ขอสวนเด็กผีอีกวันครับแชมป์เก่าอย่าง แบล็คเบิร์น โรเวอร์ส ไม่ง่ายที่แมนยูจะกิน แบล็คเบิร์น

ที่ 1.0 นัดที่แล้วผีที่เจอกันแพ้มา 1 ลูกรู้ว่าผีต้องบดแต่ยิ่งรีบยิ่งไม่แน่นอนศักดิ์ศรีแชมป์เก่าอย่างกุหลาบไฟคงไม่ง่ายที่จะให้ผีกินเผลอๆโดนครับ สวนที่ 5 ดาวครับ

Score แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด2 -1 แบล็คเบิร์น *** Or *** แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด 1- 1 แบล็คเบิร์น

เลือกเอานะครับการวิเคราะห์อาจไม่ 100%

(ที่มา http://www.thailandsportsonline.com)

นอกจากตัวอย่างที่ได้กล่าวมาแล้ว กระทู้ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สื่อสารกันนั้นยังมีเนื้อหาที่หลากหลาย และพฤติกรรมการสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของคนกลุ่มนี้ยังแตกต่างกันออกไปอีกมากมาย

การรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นอกจากเป็นการรวมกลุ่มกันเพื่อสื่อสารกันเรื่องกีฬาฟุตบอลแล้ว การรวมกลุ่มยังอาจก่อให้เกิดประโยชน์ให้กับกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มสมาชิกที่เข้ามาสื่อสารกันเอง หรือคนกลุ่มอื่นที่เกี่ยวข้องหรือมีผลประโยชน์ร่วมจากการสื่อสารของกลุ่มสมาชิก ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ต่อไป

1.2 ปัญหานำวิจัย

1.2.1 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก่อตัวขึ้นมาได้อย่างไร

1.2.2 สัญญะ และรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร

1.2.3 อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์นำวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาและอธิบายการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

1.3.2 เพื่อศึกษา และ อธิบายสัญญะ และ รหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

1.3.3 เพื่อศึกษา และอธิบายอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลซึ่งเป็นของไทยเท่านั้นคือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์กลุ่มฟุตบอลในโต๊ะศุภชลาศัยของwww.pantip.com, www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com โดยศึกษากระทู้ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลา 2 เดือนคือ เดือนเมษายน 2546 ถึงเดือนพฤษภาคม 2546

1.5 ข้อสันนิษฐาน

1.5.1 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมเสมือน เกิดขึ้นจากความต้องการการสื่อสารกับกลุ่มสังคมใหม่ โดยมีปัจจัยสำคัญคือก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบกระดานข่าว

อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสร้างขึ้นโดย webmaster โดยเหล่าสมาชิกจะมีการสื่อสารกันในเรื่องฟุตบอลเป็นหลัก

1.5.2 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะมีการสร้างสัญญะ เพื่อใช้สื่อสารและเข้าในกันเองภายในกลุ่มสมาชิก

1.5.3 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะแสดงอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้สมาชิกคนอื่นได้รู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกและความศรัทธาที่มีต่อกีฬาฟุตบอล

1.6 คำนิยามศัพท์

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (เว็บบอร์ด) : เว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นกระดานเสวนา เป็นเสมือนบอร์ดแสดงความคิดเห็น การแสดงความคิดเห็นที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องที่ผู้ใช้งานตั้งขึ้นมาหรือเรียกว่า "กระทู้" เพื่อให้ผู้ใช้งานอื่นๆได้แสดงความคิดเห็น

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล : กลุ่มที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวของบุคคลผู้ที่ชื่นชอบกีฬาฟุตบอล เพื่อการสื่อสาร หรือเพื่อเล่นกีฬาฟุตบอล

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : การสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเตอร์เน็ตเป็นตัวกลางระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน เป็นการสื่อสารทีทำให้อุปสรรคเรื่องสถานที่และเวลาหมดไป

ชุมชนเสมือน : การรวมกลุ่มเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในระบบอินเตอร์เน็ต เป็นลักษณะของชุมชนที่รวมกลุ่มกันทางความคิดโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่รวมกลุ่มทางกายภาพ เป็นการสื่อสารโดยผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์สังคม ไม่มีลักษณะพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื่อที่เกิดขึ้นในอาณาบริเวณเครือข่ายการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์

โพสต์ : การพิมพ์ข้อความหรือวางรูปลงบนกระทู้

รหัส : แบบแผนที่แสดงความสัมพันธ์ของสัญญะต่างๆ ซึ่งเป็นโครงสร้างอยู่ในความคิดของบุคคล โดยรหัสในแต่ละวัฒนธรรมทำให้เกิดการตีความหมายของสัญญะที่ต่างกันออกไป

สัญญะ : สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริงในตัวบทและในปริบทหนึ่ง

อัตลักษณ์ : ความเป็นตัวตนของผู้ที่ชื่นชอบฟุตบอลซึ่งแสดงออกโดยการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เพื่อถ่ายทอดความเป็นตัวตนเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลในแง่มุมที่สนใจ ส่วนในระดับกลุ่มจะมี "อัตลักษณ์ร่วม" (Collective Identity) คือกระบวนการสร้างสำนึกร่วมต่างๆ ของคนในสังคมนั้นๆ อันทำให้สมาชิกเกิดสำนึกร่วมกัน

อินเตอร์เน็ต : ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์จากทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน และเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารจำนวนมหาศาล

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เห็นรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้ที่สนใจกีฬาฟุตบอลที่รวมกลุ่มกันเป็นชุมชนเสมือนโดยอาศัยการติดต่อสื่อสารผ่านทางกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com , www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com ในฐานะที่เป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่

1.7.2 เป็นประโยชน์ในแง่การตลาดสำหรับผู้ผลิตเว็บไซต์ฟุตบอลและกีฬาอื่นๆที่จะนำความต้องการของผู้ใช้บริการมีปรับปรุงรูปแบบและบริการของเว็บไซต์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการมากที่สุด

1.7.3 เห็นการรวมตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลอันจะนำไปสู่การเกิดพลังกลุ่ม (Synergy) ซึ่งก่อให้เกิดกิจกรรมอันจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม และเป็นองค์ความรู้สำหรับผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับการรวมกลุ่มในอนาคต

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในหัวข้อ “ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ “ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการวิเคราะห์ 7 แนวคิดคือ

1. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์
2. แนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ
3. แนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา
4. แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม
5. แนวคิดเรื่อง Fan และ Fandom
6. แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
7. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

2.1 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์

การนำระบบ World Wide Web มาใช้ในช่องทางการสื่อสารนั้นเรียกว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication หรือ CMC) Donna L. Hoffman and Thomas P. Novak (1995) (อ้างถึงในเพ็ญทิพย์ , 2539 :25) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์และให้คำนิยามอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับ Hypermedia CMC ว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับการแจกจ่ายข่าวสารเพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีข้อมูลหลากหลาย การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งใหม่ในสังคมที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ (Social Oriented) ความไม่เจาะจงในการสื่อสารในรูปแบบ CMC ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่าการสื่อสารที่ไม่เจาะจงผู้รับสารหรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (Social Emotional) ซึ่งไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-face Communication) นอกจากนั้นการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่มีลักษณะไม่เป็นกันเอง คือไม่เร้าอารมณ์และไม่เจาะจงผู้รับสาร ซึ่งผู้ร่วมสื่อสารแบบ CMC จะต้องการปรับสภาพตัวเองเพื่อให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

CMC ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อถึงกันได้หลายทิศทาง (Multi-User-Dimension) จากลักษณะในการสื่อสารในโลกของ “Cyberspace” ที่มีสมาชิก มีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีการเกี่ยวข้องกัน ทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้น แต่เป็นลักษณะที่เป็นชุมชนเสมือน

(Virtual Community) และเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ในชุมชนจำลองนั้นพบว่ามีปรากฏการณ์สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ ดังนี้

(ก) สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม

สภาพไร้การขัดขวางเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยที่ไม่มีบทบาททางสังคม หรือระดับชั้นทางสังคมมาขีดกั้นการแสดงออกทางพฤติกรรมการสื่อสาร ในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่สามารถเห็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะภาษากาย ท่าทางต่างๆ น้ำเสียง โทนเสียง รวมทั้งไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้สื่อสารยอมรับหรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมการสื่อสาร

(ข) สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย

สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมายนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย หมายถึง สภาวะที่สามารถสื่อสารและแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์

ตามธรรมเนียมที่สืบต่อกันมา รูปแบบการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ผู้สื่อสารจะใช้ทั้งรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นภาษากายและท่าทาง (Non-verbal) และรูปแบบเพื่อให้เข้าใจในเจตนาของผู้สื่อสารตรงกัน หากใช้เพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง อาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ เพราะรูปแบบสัญลักษณ์ถ้อยคำไม่ได้แสดงบทบาทของการสื่อสารระหว่างบุคคลอย่างเต็มที่ แต่ต้องอาศัยอ่านรูปแบบสัญลักษณ์จากภาษากายและท่าทางในการติดต่อกับผู้อื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง แววตา น้ำเสียง รูปแบบการแต่งกายในขณะที่สื่อสาร จะบอกเรื่องราวได้เกือบครึ่งเรื่อง ไม่จำเป็นที่ต้องบอกว่าเรารู้สึกอะไรอยู่ การแสดงออกของผู้สื่อสารที่มีต่อกันไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกถึงความโกรธ ความรัก ความเคารพ การเกลียดชังกัน หรือแม้กระทั่งการแสดงออกมา เราจะตัดสินใจว่าเจตนาของผู้สื่อสารเป็นอย่างไรนั้น จะเห็นได้ชัดเจนจากการแสดงออกทางกายภาพมากกว่าการแสดงออกทางถ้อยคำ ซึ่งการแสดงออกท่าทางที่เป็นภาษากายเป็นการสนับสนุนถ้อยคำ เช่น การผงกศีรษะ ที่เป็นการยอมรับ โดยอาจไม่ต้องกล่าวคำว่าใช่ เป็นต้น ในรูปแบบการสื่อสารในบริบทปกติ การผงกศีรษะ การยิ้ม การสบตากัน ระยะห่างที่สื่อสารสามารถใช้ในการควบคุม ดัดแปลง และแก้ไขการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้

(ค) สภาวะไม่รู้ผู้กระทำ

สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่รู้ผู้กระทำ หมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ผู้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความจริงหรือไม่ สภาวะไม่รู้ผู้กระทำประกอบด้วย

- **การปลอมตัว**

การปลอมตัว หมายถึงการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (CMC : Computer - mediated communication) เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสามารถปลอมตัวเป็นใครก็ได้

- **การหลอกลวง**

การหลอกลวง หมายถึงการที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงของตนเองหรือเรื่องราวในการสนทนาซึ่งในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารหลอกลวงกันได้มากกว่าในสังคมจริง เพราะในสังคมจริง พฤติกรรมการหลอกลวงจะถูกสกัดกั้นด้วยการแสดงสีหน้า แววตา น้ำเสียง รวมถึงปัจจัยทางกายที่เห็นได้ชัดเจนเช่น รูปร่างหน้าตาที่สามารถชี้ชัดได้ว่าคู่สนทนาเป็นใคร หรือกำลังหลอกลวงอยู่หรือไม่

- **ความเป็นตัวตนหลากหลาย**

ในสังคมจริง บุคคลหนึ่งสามารถมีได้เพียงหนึ่งตัวตน ซึ่งสิ่งที่ใช้แทนตัวตนในสังคมจริงประกอบด้วย ร่างกาย , เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน , ชื่อและนามสกุลเป็นต้น แต่ในชุมชนเสมือน บุคคลหนึ่งสามารถแบ่งตัวตนออกไปได้อย่างไม่รู้จบโดยใช้สิ่งที่เป็นตัวแทนเช่น E-mail Address , หมายเลขไอซีคิว , นามแฝง ฯลฯ ซึ่งบุคคลหนึ่งสามารถสร้างข้อมูลเหล่านี้ได้ไม่จำกัด

- **การเปลี่ยนเพศ**

เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้สนทนาไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่เราสนทนาอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ไม่รู้ว่าผู้ที่เราสนทนาด้วยเป็นเพศอะไร จึงทำให้ผู้สื่อสารสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกของความจริงได้

(ง) จินตนาการ

สภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อให้เกิดชุมชนเสมือนขึ้น และสภาพดังกล่าวนี้เป็นสภาพที่ก่อให้เกิดการจินตนาการ ซึ่งในการสื่อสารใน

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการสร้างภาพสมาชิกคนอื่นตามที่ได้เห็นจากการพูดคุยผ่านตัวอักษรได้ ซึ่งภาพที่จินตนาการไว้อาจแตกต่างหรือเหมือนกับความเป็นจริงนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการจินตนาการและความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่แสดงออกทางการสื่อสารกับตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร

เกี่ยวกับเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) กิตติ กันภัย (2543) ได้กล่าวไว้ว่า CMC เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ใครเป็นใคร แต่ถ้าให้เวลาไม่นานนัก คนจะค่อยๆ สร้างอัตลักษณ์ on-line ขึ้นมาได้ ในขณะที่จะพยายามปกปิดข้อมูลที่แท้จริง

จากแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจะได้นำมาศึกษาลักษณะสังคมที่เป็นอยู่ในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ในฐานะที่เป็นชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวของบุคคลต่างลักษณะ ต่างความคิด และนำไปศึกษาเกี่ยวกับบริบทการสื่อสารที่เกิดขึ้นในชุมชนเสมือนใหม่แห่งนี้ ในขณะที่ผู้วิจัยจะนำไปเป็นแนวคิดพื้นฐานในการศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์และอัตลักษณ์ร่วมที่สมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้แสดงออกมาด้วย

2.2 แนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ (Public Sphere)

Hebermas (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ , 2542 : 10) กล่าวถึงมณฑลสาธารณะ ว่ามณฑลสาธารณะเกิดขึ้นในช่วงระหว่างศตวรรษที่ 17 และ 18 ที่ประเทศอังกฤษอันอยู่ในช่วงทุนนิยม เป็นสถานที่อิสระจากรัฐบาล และมีการปกครองตนเองด้วยอำนาจทางเศรษฐกิจ การแสดงความคิดเห็นเรื่องการเมืองเป็นการใช้เหตุผลในการวิจารณ์อำนาจรัฐ เพื่อข้อสรุปที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ข้อมูลข่าวสารเป็นสิ่งสำคัญสำหรับมณฑลสาธารณะนี้ ประชาชนมีสิทธิมีความคิดที่เปิดกว้าง และสามารถเสนอข้อถกเถียงแก่รัฐบาลในขณะนั้นได้ การทำงานของรัฐบาลเปิดกว้างสู่สาธารณะโดยผ่านการวิจารณ์ และตีพิมพ์เป็นหนังสือพิมพ์

Poster (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ , 2542 : 11) กล่าวสรุปไว้ว่าในอารยธรรมตะวันตก มณฑลสาธารณะอยู่ในหลายๆสถานที่ด้วยกัน เช่น โบสถ์ท้องถิ่น (New England Church) ร้านกาแฟ (Coffe house) ลานชุมนุมประจำเมือง (Village Square) หรือแม้แต่มุมถนนซึ่งเป็นสถานที่แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ ในสังคม สถานที่เหล่านี้เป็นการแสดงสาธารณมติ (Public Opinion) ซึ่งในสมัยนั้นเป็นความคิดเห็นทางการเมือง มณฑลสาธารณะเป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงถึงความเป็นประชาธิปไตย

ปัจจุบันมณฑลสาธารณะเหล่านี้ก็ยังคงมีอยู่ ไม่เพียงแต่เป็นศูนย์กลางแสดงความคิดเห็นทางด้านการเมืองอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงเรื่องอื่นๆ ที่น่าสนใจในสังคมด้วย มณฑลสาธารณะบางส่วนย้ายมาอยู่ในสื่อวิทยุ โทรทัศน์ และสื่ออื่นๆ ที่เกิดขึ้นพร้อมกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นการแสดงความคิดเห็นในประเด็นทั่วๆไป อันเป็นสิ่งที่น่าสนใจในสังคมหรือเรียกว่าเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (Cultural Forum) ซึ่งเป็นตัวแทนของคนในสังคม (Social Representation)

Poster ยังกล่าวอีกว่า เมื่อวิวัฒนาการสื่อสารไร้พรมแดนมาถึง อินเตอร์เน็ตได้ก่อให้เกิดชุมชมเสมือน (Virtual Community) ซึ่งเป็นมณฑลสาธารณะใหม่ในปัจจุบัน แต่มณฑลสาธารณะที่เกิดขึ้นในอาณาบริเวณเครือข่ายการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ (Cyber Space) แตกต่างจากมณฑลสาธารณะในอดีต เพราะการสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความแตกต่างจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้า มณฑลสาธารณะในสมัยก่อนเป็นสถานที่ที่ประชาชนสามารถพูดได้อย่างเท่าเทียมกัน เป็นการอภิปรายอย่างเปิดเผยโดยมีการกำหนดสถานภาพของคนแต่ละคนโดยชัดเจน ผู้แสดงความคิดเห็นมีข้อโต้แย้งอย่างมีเหตุผลเพื่อบรรลุเป้าหมายที่สอดคล้องกัน แต่คำนิยามของมณฑลสาธารณะในอดีตไม่สามารถใช้ได้กับชุมชนเสมือนที่เกิดขึ้นในระบบการสื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ต ถึงแม้ว่าผู้ใช้อินเตอร์เน็ตมีสิทธิพูดได้เท่าเทียมกัน แต่เป็นการโต้แย้งกันอย่างไม่ค่อยมีเหตุผลและไม่มีความสอดคล้องกัน

เมื่อบุคคลต่างๆ ติดต่อสัมพันธ์กันก็ย่อมมีเอกลักษณ์ (Identity) ของตัวเอง เอกลักษณ์เป็นสิ่งที่ยึดติดกับลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งเอกลักษณ์นี้เองทำให้บุคคลต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง และมีความไว้เนื้อเชื่อใจระหว่างกันเพราะเป็นการสื่อสารที่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน

แต่สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถเลือกเอกลักษณ์และสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ตามความต้องการ เช่น วันหนึ่งผู้ใช้อาจจะเป็นชายวัยสูงอายุที่มีชื่อว่า John@well.com แต่อีกวันผู้ใช้อาจเปลี่ยนเป็นเด็กสาววัยรุ่นภายใต้ชื่อ Kate@aol.com และด้วยเอกลักษณ์ที่ไม่ตายตัวของแต่ละคนนี้ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มที่ไม่ค่อยลงตัว ไม่มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน และเกิดความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากเกินไป (ทั้งๆที่อาจจะมาจากคนๆเดียวกันก็ได้) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์จึงเป็นการแสดงความคิดเห็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน เอกลักษณ์ของผู้ใช้แต่ละคนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เพราะไม่มีสถานภาพของบุคคลที่แท้จริง อันเป็นสิ่งที่แตกต่างจากมณฑลสาธารณะในสมัยก่อน

การสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมจริง โดยเฉพาะการรวมตัวกันพูดคุยในประเด็นเกี่ยวกับฟุตบอลนั้น ผู้อยู่ในสังคมนั้นจะสามารถเห็นหน้าค่าตาของผู้สนทนาอย่างชัด

เจน เห็นเอกลักษณ์ที่คู่สนทนาแสดงออกมา ทำให้ผู้ที่สนทนาไม่สามารถหลบหลีกตัวเองเพื่อแสดงเอกลักษณ์อื่นๆ ที่ไม่ใช่ของตนเองออกมาได้ แต่ถ้าเป็นมณฑลสาธารณะที่เกิดในลักษณะชุมชนเสมือนนั้น สมาชิกสามารถแสดงเอกลักษณ์อื่นๆ ออกมาได้โดยผู้อื่นไม่สามารถล่วงรู้ได้

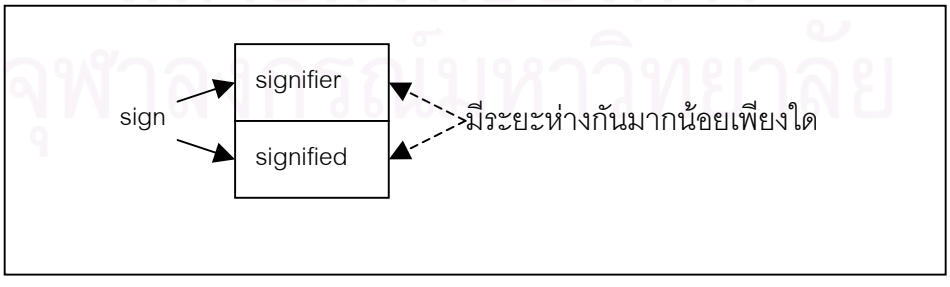
จากแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะ ทำให้ทราบว่ามณฑลสาธารณะในปัจจุบันโดยเฉพาะในสื่ออินเตอร์เน็ตแตกต่างจากมณฑลสาธารณะในอดีต ซึ่งผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านอินเตอร์เน็ตมาศึกษาลักษณะชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

2.3 แนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา

สัญญะ (sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริง / ตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในปริบท (context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญญะใช้แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างหญิงชายคู่หนึ่งในปริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นปริบทของสังคมอื่นก็อาจจะใช้หมู ใช้กำไล ใช้อย่างอื่นๆ เป็นสัญญะแทน) และหากเปลี่ยนสัญญะไปเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย

สิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญญะนั้น อาจจะเป็นวัตถุสิ่งของดังเช่นที่ได้ยกตัวอย่างมา อาจจะเป็นรูปภาพ และสัญญะที่เรารู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา ถึงแม้ว่า “สัญญะ” จะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความเป็นจริง

C. Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 82) กล่าวว่าเนื่องจากสัญญะหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) เช่นเมื่อเรายกมือขึ้นพนมระหว่างอก (signifier) ก็จะมีความหมายถึงการแสดงความเคารพ (signified)



ภาพที่ 2.1 แสดงองค์ประกอบของสัญญะ

จากองค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนนี้ Peirce ได้นำเอาระยะห่างระหว่าง signifier และ signified มาจัดประเภทของ sign ได้เป็น 3 ประเภทคือ

(I) Icon

(II) Index

(III) Symbol

ดูจากตารางข้างล่างนี้จะช่วยให้เข้าใจ Sign ทั้ง 3 ประเภทได้ชัดเจนขึ้น

ประเภทสัญญะ / เกณฑ์พิจารณา	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล	ความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย อนุสาวรีย์	ควันไฟ อาการของโรค	คำ ตัวเลข ชวเลข
กระบวนการถอดความหมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้

ตารางที่ 2.1 แสดงคุณลักษณะและตัวอย่างสัญญะประเภท Icon , Index และ Symbol

ในสังคมหรือวัฒนธรรมหนึ่งๆ การจะเข้าใจความหมายของสัญญะหรือวัตถุหนึ่งๆ ต้องมีการใส่รหัสและถอดรหัส (Encode & Decoding) กันจนเป็นที่ยอมรับกันก่อน

B. Bernstein (1973) (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 95) ได้ให้ความหมายของรหัส (Code) ว่า เป็นกรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางสังคมของความหมาย (Frame of certainty) อันมีตัวอย่างรูปธรรมคล้ายกับพจนานุกรม กล่าวคือ ทุกครั้งที่เห็นศัพท์ก็จะมีคำแปลที่แน่นอนทุกครั้ง นอกจากนั้น Bernstein ยังได้อธิบายต่อไปว่า ในขณะที่คำๆ หนึ่ง (หรือสัญญะหนึ่งๆ) สามารถตีความหมายได้หลายๆ อย่าง ปริบททางสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร เช่น คำว่า “ลงแขก” ในปริบทหนึ่งหมายถึง “การเกี่ยวข้าวร่วมกัน” แต่เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่ง และคำว่า “ลงแขก” ไปอยู่ในอีกปริบทหนึ่งจะหมายความว่า “การโทรมหญิง”

U. Eco (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 90) ได้ศึกษาเรื่องความสำคัญของปริบทต่อมาอีกมาก และให้ข้อสรุปว่าปริบทที่เป็นปริบททางสังคม-วัฒนธรรม Socio-Cultural Context) มีความสำคัญที่สุดในการกำหนดความหมาย เขาได้ยกตัวอย่างเหตุการณ์เดียวกันคือ

“เมื่อท้องฟ้ามีเมฆทะมึน เมฆครึ้มและมีฟ้าแลบประปราย” ในอัฟริกาจะอ่านความหมายว่าเป็นลางแห่งโชคร้าย ในโปลิเนเชีย ทำนายว่า จะต้องมีเด็กในหมู่บ้านตาย คนไทยอธิบายว่าฟ้าแลบเป็นเพราะรามสูรขว้างขวานหรือนางเมฆขลาล่อแก้ว นักวิทยาศาสตร์ก็พยากรณ์ว่าฝนจะตก เป็นต้น

ในปริบทของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็จะสร้างสัญญะให้เกิดขึ้นใหม่ และมีการตกลงความหมาย และรับรู้ร่วมกันของสัญญะต่างๆรวมถึงภาษาที่เข้าใจกันภายในกลุ่ม เช่น ฉายาของสโมสร หรือ นักฟุตบอล ซึ่งในแต่ละกลุ่มในสังคมจริง สัญญะที่สามารถสื่อสารเข้าใจกันอาจจะไม่ตรงกัน ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับการตกลงกันของสมาชิกภายในกลุ่ม แต่ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลซึ่งแต่ละคนเป็นปัจเจกที่แยกตัวออกมาจากกลุ่มวัฒนธรรมในสังคมจริง ต้องเข้ามาร่วมสื่อสารกันในสังคมใหม่ที่เป็นสังคมไซเบอร์จะต้องเรียนรู้ศัพท์ใหม่ สัญญะใหม่ รวมถึงต้องร่วมกันสร้างสัญญะใหม่ทั้งที่เป็นวัจนภาษา และอวัจนะภาษาซึ่งอยู่ในรูปของ Icon , Index และ Symbol จากแนวคิดเรื่องสัญญะวิทยา ผู้วิจัยนำมาศึกษาเรื่องสัญญะและรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

2.4 แนวคิดเรื่องการรวมกลุ่มทางสังคม

Feldmars และ Arnold (อ้างถึงใน บุญเกิด มาอ่อง , 2537 : 8) ได้ให้คำนิยามคำว่า “กลุ่ม” หมายถึง “คนตั้งแต่สองคนขึ้นไปมารวมตัวกัน โดยมีลักษณะสำคัญคือมีความสัมพันธ์กัน รับรู้ว่าว่าตนเองมีความสนใจและเป้าหมายรวมกัน และมารวมตัวกันเพื่อความสำเร็จของกิจกรรมในการทำงาน” กลุ่มจึงเป็นการรวมตัวของบุคคลหลายๆคนเข้าด้วยกัน โดยมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน

ดารณี พานทอง พาลุสุข (อ้างถึงในบุญเกิด มาอ่อง , 2537 : 8) ได้ให้ความหมายของกลุ่ม หมายถึง บุคคลใดๆที่มารวมต่อกันโดย

- มีการแสดงพฤติกรรมออกมาในฐานะที่เป็นหน่วยหน่วยเดียว
- มีจุดประสงค์หรือเป้าหมายร่วมกัน
- มีโครงสร้าง แบบแผนความสัมพันธ์ให้เป็นบทบาทของแต่ละคนในกลุ่ม
- มีการแสดงปฏิกิริยาหรือกระทำการใดๆ เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมาย
- มีการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ในกลุ่มและรู้ถึงเรื่องราวของแต่ละคนในกลุ่มด้วย
- ได้รับการยอมรับว่าบุคคลนั้นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

- มีกลไกสำหรับควบคุมสมาชิก คือ มีกฎหรือบรรทัดฐานในการกำหนดบทบาท

การที่บุคคลมารวมกันเป็นกลุ่ม ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกหรือ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่างๆ ดังนี้ คือ

- ทำให้มีความเป็นเพื่อนเกิดขึ้น
- เกิดความรู้สึกปลอดภัยและรู้สึกว่าได้รับความคุ้มครอง
- ทำให้การกระทำของกลุ่มมีความก้าวหน้า มีความกล้าที่เรียกร้องหรือแสดงอะไรออกมา
- ทำให้สามารถช่วยเหลือกันในด้านการงาน
- ทำให้มีการติดต่อสื่อสาร มีความสัมพันธ์ร่วมกับคนอื่นๆ

ไพบูลย์ วัฒนศิริธรรม (2539) ให้ความหมายของคำว่าชุมชน (Community) คือ “กลุ่มคนที่มีวิถีชีวิตเกี่ยวพันกันและมีการติดต่อสื่อสารเกี่ยวข้องกันอย่างเป็นปกติต่อเนื่องอันเนื่องมาจากการอยู่ในพื้นที่ร่วมกัน หรือการมีอาชีพร่วมกัน หรือการประกอบกิจกรรมซึ่งมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน หรือมีวัฒนธรรม ความเชื่อ หรือความสนใจร่วมกัน”

เมื่อมนุษย์เข้ามาอยู่ในกลุ่ม กลุ่มหรือสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่ม ย่อมจะมีอิทธิพลต่อกัน ซึ่งอาจสรุปได้ดังนี้ (สุชา จันทร์เอม , 2539 : 239)

- มีอิทธิพลต่อการกระทำต่างๆ : เมื่อบุคคลเข้ามาอยู่ในกลุ่ม แผนงานต่างๆที่จะเป็นลักษณะของแต่ละคนก็จะเปลี่ยนไปเป็นลักษณะของกลุ่ม ลักษณะการกระทำก็เป็นการร่วมมือกันทำให้งานเสร็จเร็วที่สุด
- มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์และความคิด : Allport (1920) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับให้เด็กกลุ่มหนึ่งเขียนคำหรือประโยคที่แสดงความสัมพันธ์แบบอิสระต่อเนื่องกัน (free-association) ปรากฏว่า เด็กที่เป็นกลุ่มทำเสร็จเร็วกว่าเด็กที่ทำคนเดียว แสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ภายในกลุ่มมีผลต่อพฤติกรรมเด็ก นอกจากนี้ Allport ได้ทำการศึกษาอิทธิพลของกลุ่มต่อแนวคิดของเด็ก และพบว่าอิทธิพลของกลุ่มมีอิทธิพลต่อแนวความคิด และการให้เหตุผลของเด็ก ยิ่งถ้าเราให้มีการแสดงความคิดเห็นกันอย่างเปิดเผยยิ่งจะมีอิทธิพลมาก
- มีอิทธิพลต่อการจูงใจในการกระทำต่างๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขัน และมีลักษณะที่ให้ความร่วมมือ เพราะฉะนั้น ในการวางแผนหรือการจูงใจนั้น เราคำนึงถึงมาตรฐานของกลุ่มเป็นใหญ่ เมื่อเด็กเข้ามาอยู่

ในกลุ่ม ก็พยายามปรับปรุงตนเอง เพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่ม เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

การที่มนุษย์มารวมกลุ่มกัน จำเป็นต้องอาศัยบรรทัดฐานพฤติกรรม (Norms) หมายถึง พฤติกรรมที่กลุ่มคาดหวังให้สมาชิกประพฤติปฏิบัติให้เป็นไปในแนวเดียวกัน หรือสอดคล้องตามทำนองคลองธรรมของกลุ่ม ซึ่งกลุ่มอาจตั้งขึ้นเป็นกฎเกณฑ์ของพฤติกรรม และรวมถึงค่านิยมของกลุ่มด้วย มาตรฐานหรือบรรทัดฐานของพฤติกรรม อาจแบ่งได้ 2 อย่างคือ

- มาตรฐานหรือบรรทัดฐานทางสังคม (Social norms) หมายถึง ค่านิยมและมาตรฐานของกลุ่มซึ่งนำมาใช้เป็นแบบแผนปฏิบัติของแต่ละบุคคล
- มาตรฐานหรือบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม (Cultural norms) หมายถึง กฎเกณฑ์ของสังคม ที่ยึดขนบธรรมเนียมประเพณี หรือมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) มาเป็นเครื่องควบคุมพฤติกรรมของคนในกลุ่มด้วย และมรดกทางวัฒนธรรมจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคนภายในกลุ่ม

กลุ่มที่ถูกสร้างขึ้นมาย่อมต้องการผลประโยชน์หรือผลักดันให้เกิดผลประโยชน์อันจะเป็นประโยชน์ส่วนตัวหรือส่วนรวมก็ได้ แล้วแต่กลุ่มที่รวมกันขึ้นมามีจุดมุ่งหมายอย่างไร สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ก็ทำให้เกิดกลุ่มขึ้นเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) เป็นชุมชนเสมือนจริงที่มีความคิด มีความสนใจในเรื่องฟุตบอลเหมือนกัน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ชุมชนที่เกิดขึ้นเป็นชุมชนเปรียบเทียบ (Para Space) ที่เกิดขึ้นในเครือข่ายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ อันเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นไปพร้อมกันกับชุมชนที่เกิดขึ้นจริง ผู้ใช้งานมีอิสระในการสื่อสารไม่จำกัด ลักษณะของชุมชนเป็นสภากาแฟอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Café) เป็นที่ที่เปิดโอกาสให้คนที่อยู่ในสังคมเดียวกันมาพูดคุยกันได้ในชุมชนแห่งนี้โดยการเปิดประเด็นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเรื่องฟุตบอลไม่ว่าจะในแง่มุมใดๆก็ตามที่สมาชิกสนใจ การรวมกลุ่มทำให้เกิดเอกลักษณ์ร่วมกัน มีจิตสำนึกร่วมกัน (Share Consciousness) และยังมีความรู้สึกรวมกันเป็นกลุ่มทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยและรู้สึกได้รับการคุ้มครอง ทั้งนี้การรวมกลุ่มมีจุดมุ่งหมายขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของผู้ใช้งาน เช่น เพื่อแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ฟุตบอล นักฟุตบอล หรือเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว อย่างไรก็ตาม การรวมกลุ่มเหล่านี้ก็เพื่อสร้างความปรองดอง ความสามัคคี ความเห็นอกเห็นใจ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และการให้คำปรึกษา การรวมกลุ่มในเครือข่ายการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์จึงมีหน้าที่ที่สำคัญ คือเป็นหน่วยๆ หนึ่งของสังคมที่จะผลักดันให้มีสังคมใหญ่ดำรงอยู่ได้ด้วยความสงบเรียบร้อยตามหน้าที่นิยมของสื่อมวลชน ซึ่งจากแนวคิดนี้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการ

ศึกษาการผลที่เกิดจากการรวมกลุ่มของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในฐานะที่จะสร้างให้เกิดพลังกลุ่มที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์ให้แก่บุคคลต่างๆ ในสังคม

2.5 แนวคิดเรื่อง Fan และ Fandom

คำว่า “แฟน” เป็นคำที่ติดปากคนไทยมานาน Henry Jenkins (1992) (อ้างถึงในเจษฎา รัตนาเขมากร, 2541 : 13) กล่าวว่า แฟนมีประวัติยาวนานมาก มาจากคำว่า “Fanatic” ซึ่งหมายถึง ผู้หลงใหล ผู้คลั่งไคล้ ส่วน Fandom นั้นเป็นลักษณะของกลุ่มผู้คลั่งไคล้ เป็นลักษณะอาการทางจิตวิทยา ที่ต้องการได้รับสิ่งที่ตนสนใจ ต้องการได้รับสิ่งต่างๆ เพื่อทดแทนสิ่งที่ตนขาดและจำเป็นต้องมีในวิถีการดำเนินชีวิตที่ทันสมัย

แฟนเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อศตวรรษที่ 19 เมื่อนักหนังสือพิมพ์ได้พยายามอธิบายถึงคนที่คอยติดตามทีมนักกีฬาอาชีพ จึงกำหนดคำว่า “แฟน” ขึ้นมาเรียกคนกลุ่มนี้ หลังจากนั้นก็พัฒนาความหมายของคำๆนี้ต่อมาอีก โดยขยายความรวมถึงความจงรักภักดีของผู้อุทิศตนเพื่อการกีฬาและงานบันเทิงต่างๆเข้าไปด้วย แฟนแต่ละกลุ่มมีความชื่นชอบต่างกัน จึงมีลักษณะต่างกันทั้งในด้าน ลักษณะ ภาพลักษณ์ และพฤติกรรม เช่น แฟนกลุ่มดนตรีร็อค กีฬา ภาพยนตร์ เป็นต้น

Mcquail (1994) (อ้างถึงใน เกศินี ศิลปี, 2539 : 15) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องแฟนและกลุ่มจงรักภักดีไว้ว่า

ประการแรก : Fans คือกลุ่มที่ติดตามผลงานของสื่อมวลชนขาดลักษณะทางสังคม สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา และยึดติดกับเนื้อหาสาระที่มีผู้เสนอ ถ้าสาระเปลี่ยนแปลงไป กลุ่มแฟนก็จะสลายตัวได้ทันที ซึ่งบุคคลมักจะไม่รู้ตัวว่าตนเองอยู่ในกลุ่มนี้ บางครั้งกลุ่มนี้อาจได้รับแรงกระตุ้นจากสื่อ หรือด้วยความสมัครใจที่จะรวมกลุ่มกันอย่างจริงจัง

ประการที่สอง : Medium Audience เป็นกลุ่มที่จงรักภักดีต่อสื่อชนิดนั้นๆ อย่างจริงจัง อาจเกิดจากการกระตุ้นของสื่อหรือเหตุผลเชิงพานิชย์ เช่น การโฆษณาชวนเชื่อ ลักษณะนี้เป็นพวกติดช่อง ติดสถานี ติดหนังสือ หรือแมกกาซีน ติดองค์กรสื่อสารมวลชนนั้น เราสามารถบรรยายลักษณะของกลุ่มนี้ได้ เพราะยาวนาน ไม่สลายง่าย

คำจำกัดความของคำว่า “แฟน” ถูกตั้งขึ้นเพื่อตอบสนองระบบดารา กลุ่มคนที่ชื่นชมและหลงใหลในความเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงโด่งดัง ที่ถูกนำเสนอผ่านมาถึงกลุ่มของตนโดยสื่อมวลชน โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะอาการ

ลักษณะแรกคือ บุคคลผู้หลงใหลและชื่นชมเพียงลำพัง (Obsessed loner) จะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่อยากให้ตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ทำให้ความเป็นมวลชนน้อยลง ตัดตัวเองออกจากครอบครัว สังคม เพื่อน ชีวิตจะถูกครอบงำเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากความมีชื่อเสียง ความโด่งดังของดาราหรือนักกีฬาที่ตนชื่นชอบ จนสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง คนเช่นนี้จะถูกยั่วเย้าโดยสื่อมวลชน นำไปสู่โลกมายาจนข้ามไปสู่อาการทางจิตที่อยากจะฆ่าคนที่ตนถือว่าเป็นเจ้าของเพื่อให้สมความปรารถนาของตน

ลักษณะที่สองคือ แฟนกลุ่มผู้คลั่งไคล้ (Frenzied fan) เป็นกลุ่มของแฟนที่หลงใหล และบ้าคลั่งสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างไม่สมเหตุสมผล มีความจงรักภักดีต่อผู้มีชื่อเสียงนั้นๆ เช่น แฟนฟุตบอล แฟนคอนเสิร์ต แฟนในกลุ่มนี้ได้รับการชักจูงหรือครอบงำโดยอิทธิพลจากภายนอกได้ง่าย

McQuail (1997) (อ้างถึงใน กระจ่างศรี ศรีกระจ่าง, 2545 : 15) กล่าวว่า Fandom หมายถึง ความรู้สึกของผู้รับสารที่ชื่นชอบผู้แสดงคนใดคนหนึ่ง หรือการแสดงประเภทใดประเภทหนึ่งอย่างเด่นชัด แฟนดอมที่อ่อนที่สุดคือ ความสนใจในสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง (เช่น การเป็นแฟนภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง) แฟนดอมที่แข็งแกร่งที่สุดคือ การทุ่มเทด้านอารมณ์ความรู้สึก และมีกิจกรรมมุ่งเน้นในสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ตัวอย่างเช่น ผู้ที่เป็นแฟนละครชุดทางโทรทัศน์ ซึ่งจะมีการผสมปนเปกันระหว่างความชื่นชอบในตัวละครตามบทกับความนิยมชมชอบผู้แสดงเป็นตัวละครนั้น หรือเมื่อผู้ชมเริ่มแยกไม่ได้ชัดระหว่างนิยาย และเรื่องจริง

Michel de Certeau (อ้างถึงใน กระจ่างศรี ศรีกระจ่าง, 2545 : 16) ได้พูดถึง Fandom ว่าเป็นกลุ่มชนย่อยเฉพาะ ซึ่งถ้ามองในแง่ความสัมพันธ์ในระหว่างผู้บริโภคก็จะเรียกได้ว่า กลุ่มชนเหล่านี้จะมีกิจกรรมเฉพาะที่จะเป็นตัวแทน หรือเป็นปากเป็นเสียงแทนกลุ่มของตน หรือเป็นให้กับกลุ่มผู้บริโภคซึ่งกิจกรรมหลายๆ อย่างจะมุ่งความสนใจไปสู่ขั้นตอนของการสร้างวัฒนธรรมที่เหมาะสมของตนขึ้นมา

กลุ่มแฟนฟุตบอลในสังคมจริงได้กำเนิดขึ้นมาอย่างมากมายในปัจจุบัน เนื่องจากความคลั่งไคล้ในเกมกีฬา อาจเป็นกลุ่มแฟนของสโมสรใดสโมสรหนึ่ง ซึ่งกลุ่มแฟนนี้จะมีการแสดงอัตลักษณ์กลุ่ม เป็นการแสดงออกไม่ว่าจะด้วยการกระทำ คำพูด เช่น การเชียร์ฟุตบอลร่วมกัน การแต่งกายเลียนแบบนักฟุตบอล แฟชั่นทรงผม การแต่งหน้าเวลาไปเชียร์ฟุตบอล ภาษาที่ใช้สื่อสารกันก็มักจะเป็นภาษาที่ไม่เป็นทางการ แต่จะเป็นภาษาทางการกีฬา

แต่ในสังคมเสมือนที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลเข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น การแสดงออกบางอย่างจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนให้เข้ากับความสามารถ และข้อจำกัดของเทคโนโลยีการสื่อสาร

จากแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในประเด็นลักษณะร่วม พฤติกรรม และการใช้สัญญะและรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

2.6 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)

D. Mcquail (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 114) ได้ประมวลคุณลักษณะเด่นๆ ของแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีนี้เอาไว้ดังนี้

- เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นพื้นฐานของทุกสังคม
- เทคโนโลยีแต่ละชนิดก็จะเหมาะสมกับรูปแบบโครงสร้างสังคมแต่ละอย่าง
- ขั้นตอนของการผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารจะเป็นตัวนำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม
- การปฏิวัติเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการปฏิวัติการเปลี่ยนแปลงสังคมตามมาเสมอ

McLuhan (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 118-120) นักทฤษฎีกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดมีแนวคิดพื้นฐานต่อเทคโนโลยีสื่อสารที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของมนุษย์ก็คือ สื่อทุกชนิด (Media) คือการขยายประสบการณ์ด้านผัสสะของมนุษย์ (Extension of experience) เริ่มตั้งแต่จดหมายที่ทำให้เราสามารถจะพูดคุยกับคนที่อยู่ห่างไกลในรูปแบบสื่ออักษร จนกระทั่งมาเป็นโทรศัพท์ที่ทำให้พูดคุยได้ในรูปแบบสื่อเสียง โทรทัศน์ทำให้มองเห็นได้ยิน (และเกือบจะสัมผัส) กับเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัว โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิคส์นั้นได้ขยับขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมากมายจนราวกับว่า ทำให้คนจำนวนมากสามารถจะไปรู้เรื่องที่ไหนก็ได้ (Space) ภายในเวลาที่รวดเร็วยิ่ง (Time) การเกิดขึ้นของการถ่ายทอดสดผ่านดาวเทียม ทำให้คนที่อยู่ห่างจากเหตุการณ์นับเป็นหมื่นๆไมล์ (Space) ได้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาจริง (real time) อย่างแทบไม่น่าเชื่อ พัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทำให้อุปสรรคด้านระยะทางและการเวลาเป็นเรื่องที่ไร้ความหมาย เพราะไม่อาจจะปิดกั้นประสบการณ์ของมนุษย์ได้อีกต่อไปแล้ว

McLuhan ยังได้ให้ความสนใจกับ รูปแบบของสื่อ ดังที่อยู่ในข้อสรุปสั้นของเขาที่ว่า “เพียงแค่สื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium is the message) เนื่องจาก เขาคิดว่าเพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้น ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว

E. Rogers (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 121) นักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร บวกผสมกับปัจจัยอื่นๆ จะร่วมกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคม” กล่าวคือ เขาเห็นว่า เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ทว่าปัจจัยตัวนี้ก็ต้องทำงานร่วมไปกับปัจจัยตัวอื่นๆ

Rogers ได้ศึกษาคุณลักษณะของสื่อแบบใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน และได้ชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญๆ ของสื่อแบบใหม่ที่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการคือ

- ลักษณะ Interactivity ของสื่อ แต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ “ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที” จะสูญหายไป แต่ในสื่อสมัยใหม่ เช่น การใช้ E-mail Computer – conference จะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้ได้อย่างฉับพลันทันทีอันจะทำให้มิติด้านกาละและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก
- ลักษณะ Individualize/Demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น “มวลชน” (Massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุกอย่างเหมือนๆกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ยิ่งนับวันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สารสามารถเลือกใช้ตามกาละและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่ายๆ ก็เช่นเครื่องอัดวีดีโอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกรายการดูได้เอง (Pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตัวเองในเวลาก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น
- ลักษณะ Asynchronous of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วนๆ ได้ (Asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่นลักษณะการให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาวๆ ทีเดียว แต่จะมาแบบแยกเป็นส่วนๆ เช่น ข่าวสั้นทุก

ชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง นอกจากนั้นยังหมายความถึงศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่างๆ ได้ด้วย

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบระหว่างบุคคล	การสื่อสารแบบใหม่(สื่อระหว่างบุคคลมีเครื่องมือช่วย)	สื่อสารมวลชน
1. การไหลของข่าวสาร	จากผู้ส่งคนเดียวสู่ผู้รับ 2-3 คน	จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน	จากผู้ส่งคนเดียวสู่ผู้รับจำนวนมหาศาล
2. ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับสาร	ผู้ส่งมีความรู้ต่อผู้รับสารในฐานะปัจเจกคนหนึ่ง	ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบ Interactive	ผู้ส่งสารที่ทำงานอยู่ในองค์กรสื่อแทบจะไม่มีความรู้เรื่องผู้รับสารเลย
3. การแบ่งประเภทผู้รับสาร	สูงมาก (เป็นรายบุคคล)	สูงมาก (เป็นรายบุคคล)	ต่ำ (เพราะข่าวสารเดียวกันจะถูกถ่ายทอดให้ทุกคน)
4. ระดับการตอบโต้	สูง	สูง	ต่ำ
5. ปฏิกิริยาป้อนกลับ	มีมากและฉับพลัน	มีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอาจจะฉับพลันหรือต้องรอ	มีข้อจำกัดมากและล่าช้ามาก
6. ศักยภาพที่จะเก็บรักษาข่าวสาร	ต่ำ	ส่วนใหญ่จะสูงมาก	บางสื่ออาจจะต่ำ เช่น วิทยุ แต่บางสื่อก็สูง เช่นหนังสือ
7. ประเภทของเนื้อหา	เน้นหนักไปทางเรื่องสังคม – อารมณ์	ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม-อารมณ์ แต่จะเน้นเรื่องการงาน	ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม-อารมณ์
8. ลักษณะอวัจนภาษา	มีการใช้อวัจนภาษาอย่างมาก	สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้อวัจนะภาษาค่อนข้างมาก	สื่อมวลชนประเภทที่มองเห็นภาพจะมีการใช้อวัจนภาษามากแต่ถ้าเป็นสื่อเสียงอย่างเดียวก็จะไม่มี
9. การควบคุมการไหลของการสื่อสาร	ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่ายสามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่ายสามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	ผู้สื่อสารไม่สามารถควบคุมการสื่อสารได้
10. ลักษณะความเป็นส่วนตัว	ต่ำ	ตามปกติต่ำ	สูง

ตารางที่ 2.2 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่างๆของ Rogers

Altheide & Snow (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ , 2541 : 125) ได้กล่าวถึงรูปแบบ (Formats) ของการสื่อสารที่แยกย่อยออกไปได้เป็นหลายมิติ ดังนี้คือ

- รูปแบบของการผัสสะแห่งประสบการณ์ (Sense of experience) อันได้แก่ การวิเคราะห์ว่ารูปแบบของสื่อแต่ละชนิดจะสร้างประสบการณ์ใดให้แก่ผู้รับสาร เช่น เมื่อผู้รับสารเปิดรับฟังเสียงเพลงจากวิทยุ ประสบการณ์จากสื่อเสียงจะเป็นแบบหนึ่ง จินตนาการจากการฟังจะเป็นแบบหนึ่ง แต่เมื่อเพลงนั้นถูกนำไปร้องในรูปแบบของมิวสิควิดีโอ รูปแบบประสบการณ์ก็จะกลายเป็นสื่อภาพและเสียงไปพร้อมกัน นอกจากนั้น ผัสสะแห่งประสบการณ์ยังหมายความว่า รูปแบบของสื่อนั้นได้ดึงดูดให้ผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วม หรือผูกพันมากน้อยเพียงใด

- รูปแบบของเนื้อหาซึ่งได้แบ่งเป็นแบบต่างๆ เช่น เป็นเนื้อหาประเภทสมจริงหรือจินตนาการ มีความหมายหลากหลายอย่างไร (Polysemy) รูปแบบของเนื้อหาเป็นแบบเปิดหรือปิด (Open / closed content) กล่าวคือเปิดโอกาสให้ผู้รับได้ตีความอย่างหลากหลายหรือกำหนดความหมายที่แน่นอนเอาไว้เลย

- รูปแบบการใช้รหัส ได้แก่การวิเคราะห์รูปแบบของสื่อที่ถูกนำมาใช้ว่าข่าวสารและความหมายที่อยู่ในสารนั้น ถูกใส่รหัสมากน้อยเพียงใด ตัวอย่างเช่น มีการใช้ภาพหรือใช้ตัวอักษรหรือใช้เสียงบรรยาย ในกรณีของการใช้ภาพ ถ้าใช้ภาพถ่ายเฉยๆ กับการใช้ภาพถ่ายแล้วมีคำบรรยายประกอบภาพอยู่ข้างใต้ ก็หมายความว่าในกรณีหลังจะมีการใช้รหัสมากกว่าในกรณีแรก

- รูปแบบของปริบทของการใช้สื่อ (Context of use) เนื่องจากปริบทของการใช้สื่อเป็นส่วนเสี้ยวสำคัญของการประสบการณ์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นมิติของกาละหรือเทศะก็ตาม เช่นการใช้สื่ออยู่ที่บ้าน (คอมพิวเตอร์) กับการใช้สื่ออยู่นอกบ้าน (การไปดูหนัง) การใช้สื่อแบบปัจเจก (อ่านหนังสือ) กับการใช้สื่อแบบกลุ่ม (ดูโทรทัศน์ร่วมกับครอบครัว) เป็นต้น ดังนั้นจึงควรในใจปริบทของการสื่อสารในฐานะประสบการณ์แบบต่างๆของมนุษย์

- รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสาร-ผู้รับสาร คือมองว่ารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่ง – ผู้รับ จะเป็นแบบการสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) ซึ่งหมายความว่า ผู้ส่งจะเป็นผู้ควบคุมกระบวนการสื่อสาร หรือเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) เช่น ลักษณะการโต้ตอบกันได้ของสื่อสมัยใหม่ ซึ่งส่อนัยยะว่าบุคคล 2 ฝ่ายในกระบวนการ

สื่อสารจะผลัดเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้รับ และผู้ส่งพร้อมทั้งสามารถควบคุมกระบวนการสื่อสารได้ค่อนข้างเท่าเทียมกัน

สมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลอาศัยความได้เปรียบของเทคโนโลยีกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในการสื่อสารไปยังสมาชิกคนอื่นๆ โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปสื่อสารหรือพูดคุยกันในสถานที่นัดพบในสังคมจริง ซึ่งเป็นการสื่อสารชนิดสองทาง โดยมีผู้ส่งสารจำนวนมาก ในขณะที่มีผู้รับสารจำนวนมากเช่นกัน กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้อาศัยพื้นที่สาธารณะนี้ (กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์) เป็นแหล่งนัดพบ รวมตัวโดยไม่จำเป็นต้องพูดคุยในเวลาเดียวกัน จากแนวคิดนี้ผู้วิจัยจะได้นำไปวิเคราะห์เกี่ยวกับการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

การที่มนุษย์จะเกิดพฤติกรรมใดๆก็ตามจำต้องมีแรงจูงใจในการกระทำ ซึ่งเกิดจากแรงขับ (Drive) อันจะทำให้มนุษย์ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

แรงจูงใจอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ดังนี้คือ

ประเภทที่ 1 : แรงขับปฐมภูมิ (Primary Drives) เป็นแรงขับที่เกิดมาพร้อมกับการเกิดของคน ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ มีต้นกำเนิดมาจากความต้องการของร่างกาย หรือสภาวะภายในร่างกาย บางครั้งเราจึงเรียก แรงขับทางด้านสรีระ (Physiological Drives) เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่นและหนาว ความต้องการหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวด ความต้องการพักผ่อน นอนหลับ ความต้องการอากาศออกซิเจน ความต้องการการขับถ่าย

ประเภทที่ 2 : แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drives) เป็นแรงขับที่สลับซับซ้อนโดยทั่วไปเกิดจากการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า เป็นแรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) หรือ Psychological Drives ซึ่งเป็นแรงขับที่เกิดจากความต้องการทางด้านจิตใจและสังคมเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่

- ความต้องการผูกพันกับผู้อื่น (Affiliative Needs) เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจำเป็นต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่น นอกเหนือจากพ่อแม่ พี่น้อง ความผูกพันกันนั้นทำให้เกิดความพึงพอใจ และสบายใจในการที่จะอยู่ร่วมกัน หรือทำงานเกี่ยวข้องกัน เพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ

- ความต้องการฐานะ (Status Needs) ในกลุ่มชนที่อยู่กันเป็นจำนวนมาก การแบ่งแยกระดับชั้นจะเกิดขึ้นเสมอ ฐานะทางสังคมมีได้หลายรูป เช่น อยากได้ตำแหน่ง อยากได้เกียรติยศ และอำนาจ

ตามทัศนะของโธมัส (อ้างถึงใน สุชา จันทร์เอม , 2539 : 104) แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกมาในรูปของความปรารถนา 4 อย่างคือ

- ความปรารถนาที่จะมีความมั่นคงปลอดภัย (Security)
- ความปรารถนาที่จะให้ผู้อื่นยอมรับ (Recognition)
- ความปรารถนาที่จะได้รับการตอบสนองจากเพื่อน (Response from one's fellow)
- ความปรารถนาที่จะมีประสบการณ์ใหม่ (New Experience)

ในสังคมจริงกลุ่มวัฒนธรรมซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีลักษณะทาง Demographic ที่แตกต่างกันไป ต่างก็ไม่สามารถที่จะมารวมตัวเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องที่ตนคลั่งไคล้ได้ตลอดเวลา รวมถึงการที่สมาชิกเข้ามาพูดคุยกันในสังคมก็ย่อมก่อให้เกิดเพื่อนใหม่ด้วย แม้ว่าเพื่อนกลุ่มใหม่จะไม่ได้เป็นเพื่อนที่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้ แต่ก็สามารถตอบสนองความต้องการ (need) ของสมาชิกได้ จากแนวคิดนี้ ผู้วิจัยจะนำไปประกอบการศึกษาการก่อตัว และพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบนกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

2.8 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ทำการศึกษามณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com พบว่าลักษณะในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (Cultural Forum) ที่มีประเด็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน และยังมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่เกิดขึ้นขนานไปกับโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะการมีส่วนร่วมเป็นการปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ (Machine Interactivity) หน้าที่ในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ คือเป็นช่องทางให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในหน้าที่ดังต่อไปนี้ คือ การให้ข้อมูลสาธารณะ การสอดส่องดูแลสภาพแวดล้อม การกระตุ้นเร้าและผลักดันเพื่อพัฒนาผลประโยชน์แห่งชาติ การสร้างสายสัมพันธ์ การให้ความบันเทิง และช่องทางการสื่อสารต้องห้าม นอกจากนี้ ผู้ใช้งานยังใช้มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของตนเองดังนี้ คือ การใช้มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลาง

คอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากคนอื่นๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง และใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการสร้างสัมพันธ์กับคนอื่นๆ

งานวิจัยดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยทราบว่า ชุมชนเสมือนในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้นเพราะความต้องการส่วนตัวของผู้สื่อสาร แต่กลับสามารถสร้างผลประโยชน์ให้กับสังคมโดยรวมได้ อย่างไรก็ตาม ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้นสื่อสารอยู่บนพื้นฐานของความศรัทธาต่อกีฬาฟุตบอลโดยเฉพาะฟุตบอลต่างประเทศ ซึ่งเป็นเรื่องที่ห่างไกลจากสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาศึกษาต่อถึงการรวมกลุ่มในชุมชนเสมือนแห่งนี้ว่าจะได้สร้างประโยชน์ให้กับบุคคลฝ่ายใดบ้าง

งานวิจัยของ เนตรนภา ประกอบกิจ (2545) : ได้ทำการศึกษาเรื่องพัฒนาการของวัฒนธรรมฟุตบอลต่างประเทศในสังคมไทย พ.ศ. 2509-2544 พบว่าวัฒนธรรมฟุตบอลต่างประเทศได้ถูกนำเข้ามาโดยอาศัยสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งสื่อเหล่านี้ทำให้เกิดแฟนคลับต่างๆ และทำให้เกิดการรวมตัวกันทำกิจกรรมต่างๆเกี่ยวกับฟุตบอลเช่นการชม เชียร์และแข่งขันฟุตบอลกันในหมู่คนที่ชอบกีฬาฟุตบอล ทั้งยังเป็นแหล่งข่าวสารสำคัญในเรื่องกีฬาฟุตบอลที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในประเทศไทยนำมาอ้างอิง

จากงานวิจัยดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยทราบว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลสามารถมีการรวมตัวกันขึ้นโดยอาศัยแรงกระตุ้นจากสื่อมวลชนได้ รวมถึงภาษาต่างๆ ที่ใช้ในการสื่อสารประเด็นฟุตบอลก็นำมาจากสื่อมวลชนเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาศึกษาต่อในประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสาร และภาษา รวมถึงสัญญะที่เกิดขึ้นจากสื่อประเภทกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล

งานวิจัยของ ฐิตินันท์ วัฒนสิน (2544) : ได้ทำการศึกษาคอลัมน์ทายผลฟุตบอลในหนังสือพิมพ์กีฬารายวันและพฤติกรรมการพนันของผู้อ่านพบว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่อ่านคอลัมน์ทายผลฟุตบอลเพื่อติดตามผลการแข่งขันประจำวันมากที่สุด รองลงมาเป็นการอ่านเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับนำไปพูดคุยกับเพื่อน ส่วนการอ่านเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับราคาต่อรองของแต่ละคู่ สำหรับเพิ่มความสนุกสนานในการชมฟุตบอลนั้นมีจำนวนน้อยกว่า และที่น้อยที่สุดคือการอ่านเพื่อหาข้อมูลราคาต่อรองของแต่ละคู่ และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับข้อมูลการแข่งขันฟุตบอลจากต่างประเทศมากกว่าข้อมูลการแข่งขันฟุตบอลในประเทศ

จากงานวิจัยดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยทราบว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลติดตามข่าวสารการฟุตบอลเพื่อทราบผลการแข่งขันฟุตบอลมากกว่าการพนันโดยเฉพาะฟุตบอลต่างประเทศ ซึ่งผู้

วิจัยจะได้นำไปเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการติดตามข่าวสารในวงการฟุตบอลของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่อไป

งานวิจัยของ เพ็ญพรรณ รวิโชติกุล (2544) : ได้ทำการวิเคราะห์วาทกรรมบนกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของเว็บไซต์พันธ์ทิพย์พบว่า ด้านรูปแบบทางภาษามีการใช้ภาษาพูด การใช้ข้อความแสดงอารมณ์ การใช้คำรุนแรงหรือหยาบคาย ความบกพร่องในการใช้ภาษา ส่วนมิติด้านรูปแบบการแสดงความขัดแย้งไม่มีความคงที่แน่นอน

จากงานวิจัยดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นิยมการใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ โดยอาศัยกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นสถานที่ปลดปล่อยอารมณ์ และความคิดเห็นโดยไม่มีข้อจำกัดว่าจะไปขัดแย้งกับใครหรือไม่ เพราะในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ไม่มีการเปิดเผยตัวจริงของผู้ใช้บริการ ซึ่งผู้วิจัยจะศึกษาเพิ่มเติมในส่วนภาษาเฉพาะกลุ่มโดยเฉพาะภาษาเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล ที่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยสื่อมวลชน และสร้างขึ้นโดยกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการศึกษาวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยมุ่งศึกษาการก่อตัว อัตลักษณ์ร่วม สัญญะ และรหัสในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.1 หน่วยการวิเคราะห์

หน่วยการวิเคราะห์สำหรับงานวิจัยนี้แบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

3.1.1 ผู้ที่เกี่ยวข้องในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล

3.1.2 ปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารของผู้ใช้งาน ที่เกิดขึ้นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล

3.1.3 สัญญะที่ใช้การสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล

3.2 ประชากร

แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ

3.2.1 **ผู้**ที่เกี่ยวข้องในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล อันประกอบด้วย

- Webmaster
- ผู้ใช้งาน

3.2.2 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล คือ www.pantip.com , www.liverpool.in.th , www.thailandsportsonline.com

3.3 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างประเภทบุคคล ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งประกอบด้วย

1) webmaster ทั้ง 3 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเลือกตัวอย่างแบบ purposive sampling
   - วันฉัตร ผดุงรัตน์ (Webmaster ของ www.pantip.com) วันที่ 6 พฤษภาคม 2546

- วรพจน์ หิรัญประดิษฐ์กุล (Webmaster ของ www.pantip.com) วันที่ 6 พฤษภาคม 2546
- รัตนา ตั้งสินพูลเพิ่ม (Webmaster ของ www.pantip.com) วันที่ 6 พฤษภาคม 2546
- อิทธิชาติ วงศ์สาโรจน์ (Webmaster ของ www.thailandsportsonline.com) วันที่ 4 พฤษภาคม 2546
- วริษฎ์ วีแก้ว (Webmaster ของ www.thailandsportsonline.com) วันที่ 4 พฤษภาคม 2546
- เมธา พันธุ์วราทร (Webmaster ของ www.liverpool.in.th) วันที่ 7 พฤษภาคม 2546

2) ผู้ใช้งาน (User) จำนวน 30 คน ประกอบด้วย

ผู้ใช้งานที่เข้ามาใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.pantip.com จำนวน 15 คน เป็นการเลือกตัวอย่างแบบ purposive sampling จากจำนวนประชากร (โดยประมาณ) 600 คน (ยังไม่นับรวมผู้ใช้บริการที่ไม่ลงชื่อสมาชิก) โดยมีรายชื่อดังนี้

- KLM (นามแฝง) วันที่ 19 สิงหาคม 2546
- Verano (นามแฝง) วันที่ 27 กรกฎาคม 2546
- กฤต รักธรรม วันที่ 8 สิงหาคม 2546
- คมสันต์ โต่งจันทร์ วันที่ 11 สิงหาคม 2546
- ณัฐ นาคะสุวรรณ วันที่ 27 กรกฎาคม 2546
- นพคุณ โชคสกุลชัย วันที่ 13 สิงหาคม 2546
- นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ วันที่ 11 สิงหาคม 2546
- บริรักษ์ พลเยี่ยม วันที่ 15 สิงหาคม 2546
- ปลายสตั๊ดตัดยอดหญ้า(นามแฝง) วันที่ 13 สิงหาคม 2546
- เพชร มาโนช วันที่ 16 สิงหาคม 2546
- วิฑูรย์ วรพูนสุขี วันที่ 25 กรกฎาคม 2546
- สภารัตน์ บุญกระพือ วันที่ 11 สิงหาคม 2546
- สุขพัฒน์ คงเพ็ชร์ วันที่ 15 สิงหาคม 2546
- ออย (นามแฝง) วันที่ 26 สิงหาคม 2546
- อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์ วันที่ 11 สิงหาคม 2546

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ใช้งานที่เข้ามาใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.liverpool.in.th จำนวน 10 คน เป็นการเลือกตัวอย่างแบบ purposive sampling จากจำนวนประชากร (โดยประมาณ) 400 คน (ยังไม่นับรวมผู้ใช้บริการที่ไม่ลงชื่อสมาชิก) โดยมีรายชื่อดังนี้

- Supersub (นามแฝง) วันที่ 27 สิงหาคม 2546
- กุลธิดา เลิศสุคนธ์ วันที่ 26 กรกฎาคม 2546
- ทวีป จันทร์เปล่งแสง วันที่ 25 กรกฎาคม 2546
- บูรวิทย์ วิทย์ไกรเรืองเวช วันที่ 8 สิงหาคม 2546
- ประเสริฐ ออนกิจ วันที่ 10 สิงหาคม 2546
- ภาณุกร ถาวรศักดิ์เจริญ วันที่ 16 สิงหาคม 2546
- มนศักดิ์ ไชยวีระเดช วันที่ 26 กรกฎาคม 2546
- เมตตะจิต ฉันทาลิขิต วันที่ 8 สิงหาคม 2546
- วีรชัย ตรีปาริฉัตร วันที่ 13 สิงหาคม 2546
- สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์ วันที่ 7 สิงหาคม 2546

ผู้ใช้งานที่เข้ามาใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.thailandsportsonline.com จำนวน 5 คน เป็นการเลือกตัวอย่างแบบ purposive sampling จากจำนวนประชากร (โดยประมาณ) 200 คน (ยังไม่นับรวมผู้ใช้บริการที่ไม่ลงชื่อสมาชิก) โดยมีรายชื่อดังนี้

- gigory25 (นามแฝง) วันที่ 15 สิงหาคม 2546
- Parcelmouth (นามแฝง) วันที่ 14 สิงหาคม 2546
- บุญเกิด สบายจิตร วันที่ 20 สิงหาคม 2546
- สุรศักดิ์ พิชญพฤติ วันที่ 18 สิงหาคม 2546
- อาร์ม(นามแฝง) วันที่ 20 สิงหาคม 2546

กลุ่มตัวอย่างชนิดกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยศึกษาเนื้อหา รหัส และสัญญะทางการสื่อสารที่ปรากฏในเว็บฟุตบอลของเว็บไซต์ www.pantip.com, www.thailandsportsonline.com และ www.liverpool.in.th ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกทั้ง 3 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นี้ เนื่องจาก www.pantip.com เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด ส่วน www.thailandsportsonline.com เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันที่มีผู้

ใช้บริการมากที่สุด ในขณะที่ www.liverpool.in.th เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สำหรับแฟนสโมสรที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด

โดยผู้วิจัยใช้การเลือกสุ่มตัวอย่างกระทู้ชนิด Systematic random sampling โดยเลือกเฉพาะกระทู้ที่เกิดขึ้นในวันที่ศึกษาเริ่มจาก www.pantip.com ตามด้วย www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com เรียงไปเรื่อยๆ เว็บละ 1 วัน จนครบ 2 เดือน เนื่องจากผู้วิจัยเห็นกระทู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละวันไม่มีความแตกต่างกัน สามารถใช้เป็นตัวอย่างแทนกันได้

3.4 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ตั้งแต่เดือนเมษายนถึงพฤษภาคม 2546 รวมเป็นเวลา 2 เดือน และเลือกเก็บข้อมูลประเภทบุคคลตั้งแต่เดือน พฤษภาคม ถึง สิงหาคม 2546 รวมเป็นเวลา 4 เดือน

3.5 เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.5.1 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยการเตรียมคำถามที่เหมาะสมครอบคลุมและสอดคล้องกับคำถามนำวิจัยเพื่อให้สามารถควบคุมการสนทนาให้เป็นไปตามความต้องการได้ เพื่อให้ทราบถึง อัตลักษณ์ร่วม แรงจูงใจ และการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งเพื่อให้ทราบลักษณะที่เกิดขึ้นได้แก่ ลักษณะร่วม พฤติกรรม สัญญะ และรหัส กฎ ระเบียบในการสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอล

3.5.3 ตารางลงรหัส (Coding Sheet) คือ ตารางลงรหัสเพื่อให้ทราบถึงจำนวน และประเภทของกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6.1 กลุ่มตัวอย่างชนิดกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลโดยการดาวน์โหลดข้อมูลจากกระทู้ที่ต้องการแล้วบันทึกลงแผ่นดิสก์

3.6.2 กลุ่มตัวอย่างประเภทบุคคล ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์ พร้อมการบันทึกเทป

3.7 การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง (Face Validity) จึงไม่น่ามีปัญหาเรื่องความเที่ยงตรงของข้อมูล เพราะว่าผู้วิจัยวิเคราะห์จากกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวด้วยตนเองประกอบกับได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงในการวิจัย (Expert Validity)

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.8.1 จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างชนิดบุคคล และ ชนิดกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Descriptive Research) ในเรื่องการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ตามประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

3.8.1.1 ประวัติและวัตถุประสงค์ในการก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.1.2 แรงจูงใจของสมาชิกในการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.1.3 ความสัมพันธ์ของสมาชิกในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.1.4 ลักษณะของสังคมในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.1.5 กฎ ระเบียบในการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.1.6 ประโยชน์ และผลที่ได้รับจากการก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.8.2 จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างชนิดบุคคล และชนิดกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยจะนำมาใช้เพื่อการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Descriptive Research) ในเรื่องอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ตามประเด็นต่างๆ

3.8.3 จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างชนิดกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Descriptive Research) ในเรื่องสัญญะ และรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

3.9 การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งการเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 4 การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

บทที่ 5 อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

บทที่ 6 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ในบทนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา www.pantip.com , www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com ในเรื่องต่างๆดังนี้

4.1 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.2 การแสวงหาสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.3 กลุ่มและการสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.4 พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.5 กฎ ระเบียบของการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.6 สัญญะและรหัสในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

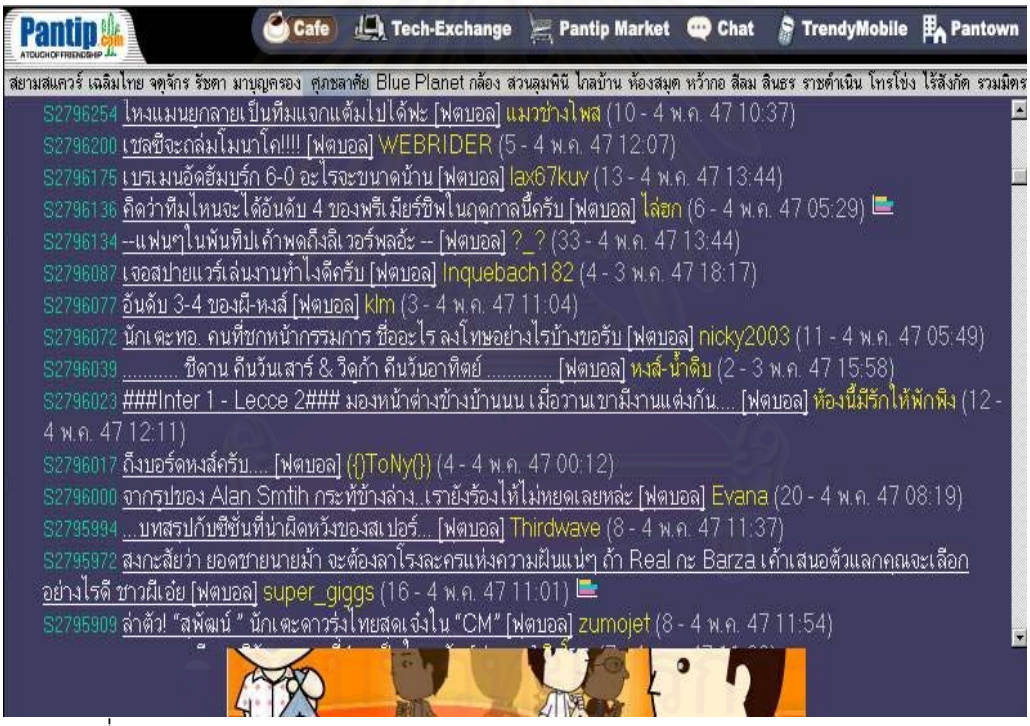
โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.1.1 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.pantip.com

www.pantip.com เป็นเว็บไซต์ขนาดใหญ่แห่งหนึ่งของไทย ก่อตั้งขึ้นมาตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ. 2539 โดยบริษัท I-net Marketing Co.,ltd. มีนายวันฉัตร ผดุงรัตน์เป็นผู้ริเริ่มก่อตั้ง ในช่วงแรกของการดำเนินการจะให้บริการในลักษณะเป็นวารสารคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีบทความเกี่ยวกับเทคโนโลยี และความรู้ในวงการคอมพิวเตอร์เผยแพร่ให้ผู้อ่านได้เลือกชม ถัดมาจึงเริ่มให้บริการ E-Market place คือบริการประกาศขายสินค้าผ่านเว็บไซต์ จากนั้นจึงเริ่มเปิดให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในปี 2540 ซึ่งในช่วงแรกของการให้บริการกระดานข่าวนี้จะมุ่งเน้นที่เนื้อหาความรู้ในวงการคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว แล้วจึงเกิดการแยกกลุ่มต่างๆ ตามความสนใจในช่วงปีเดียวกันนั่นเอง

“ตอนที่เป็นเว็บบอร์ดประมาณปี 40 ครั้งแรกเว็บบอร์ดจะโฟกัสไปที่คอมพิวเตอร์อย่างเดียว ตอนนั้นก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างดี แล้วตอนปี 40 มันมีเหตุการณ์ทางการเมืองอย่างนึง แล้วเค้ามาคุยกันเว็บบอร์ด คนที่ใช้บริการก็เลยเสียงแตกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายนึงเห็นว่าอยากให้พันธ์ทิพย์เป็นเว็บคอมพิวเตอร์อย่างเดียว เรื่องอื่นไม่ควรมาคุยตรงนี้ ขณะที่ทางฝ่ายที่สนใจเหตุการณ์บ้านเมือง มันเป็นเรื่องสำคัญ ตอนนั้นผมเลยแบ่งเป็นสองห้อง คือ Technical Chat กับ สภากาแฟ แล้วซักพักนึงก็เกิดปัญหาของกระทู้ที่มันไม่สมดุลย์กัน อย่างกระทู้ที่คุยเล่นสนุกสนานเรื่อยเปื่อย ในขณะที่กระทู้หนักๆ เรื่องพวกปรัชญา การเมือง กระทู้แบบหลังเนี่ยจะเกิดช้า มันกลายเป็นว่าสมมุติในห้องนึงมี 50 กระทู้จะมีกระทู้เบาสัก 48 กระทู้ มันทำให้กระทู้หนักเกิดไม่ได้ เพราะมันถูกกระทู้เบากลืนไปหมด ก็เลยคิดแยกกลุ่มตามเนื้อหา ตามกลุ่มความสนใจไปเลย ตอนแรกเกิดกระทู้ประมาณ 8-9 กลุ่ม ศุภชลาศัยก็เกิดในยุคแรกเหมือนกัน” (วันฉัตร ผดุงรัตน์, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)



ภาพที่ 4.1 แสดงกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com/café/supachalasai

ปัจจุบัน กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ของ www.pantip.com ในส่วนของสภากาแฟ (Café) ได้แบ่งแยกเป็นกลุ่มต่างๆตามความเนื้อหาของกระทู้ โดยเนื้อหาที่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลก็อยู่ใน “โต๊ะศุภชลาศัย” นอกจากนี้ยังมีกลุ่มย่อยที่จัดตั้งขึ้นมาพิเศษเนื่องจาก สมาชิกที่สื่อสารกันกลุ่มย่อยฟุตบอลนั้นได้มีการสื่อสารกันในประเด็นอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับฟุตบอลเป็นจำนวนมาก ทางสมาชิกและทางผู้ให้บริการกระดานข่าวจึงได้ตกลงร่วมกัน จัดตั้งกระดานข่าวกลุ่มย่อยแยกออกมาเป็นพิเศษ โดยตั้งชื่อกลุ่มย่อยนี้ว่า “นอกรอบขอบสนาม”

4.1.2 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.liverpool.in.th

www.liverpool.in.th เป็นเว็บไซต์ที่จัดตั้งโดยผู้ที่ชื่นชอบสโมสรลิเวอร์พูลเพื่อเผยแพร่เนื้อหา และเป็นศูนย์กลางสำหรับแฟนสโมสรลิเวอร์พูลในประเทศไทย บริการภายในเว็บไซต์ประกอบด้วย ประกาศเกี่ยวกับสโมสร บริการฟรีจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การรับเป็นสมาชิก Kop Club ซึ่งคือการสมัครเป็นสมาชิกเพื่อร่วมทำกิจกรรมต่างๆ กับทางเว็บไซต์ และบริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเปิดให้บริการมาตั้งแต่ปี 2543

วัตถุประสงค์ของการก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ คือต้องการให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสานสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกของเว็บไซต์ และเป็นสถานที่ระบายอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อสโมสรลิเวอร์พูล

“เว็บบอร์ดมีมาตั้งแต่สมัยก่อตั้งเว็บใหม่ๆที่ยังเป็น kopZone อยู่ จนมาเป็น Liverpool.in.th จนมาถึงปัจจุบันเว็บบอร์ดตัวนี้ใช้มาเกือบสามปีแล้วครับ .. เพื่อให้เกิดเป็นชุมชน คนที่เข้ามาในเว็บมีปฏิสัมพันธ์ได้ ในระยะแรกอาจเป็นแค่การตั้งคำถามโพสต์กระทู้ตอบกัน จนมาถึงการพัฒนาความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น” (เมธา พันธุ์วราทร, สัมภาษณ์, 7 พฤษภาคม 2546)

Liverpool in Thailand Forum : Liverpool In Thailand
(Moderated by: Webmaster)

	Topics	Topic Starter	Replies	Views	Latest Post
	ใครได้อ่านคอลัม กิ๊บก๊าบหลังเกมส์ แล้วมั่งอ่ะ...	lastier	0	5	05-04-2004 at 01:29 PM by lastier
	เช้าๆๆ.....	itee	14	57	05-04-2004 at 01:27 PM by Cyco
	มาช่วยผมตัดสินใจหน่อย	ibaman	11	45	05-04-2004 at 01:14 PM by notstudio
	จำผมกันได้ไหม	ibaman	14	56	05-04-2004 at 01:08 PM by ohgone
	ขอเลือกทีมชวัญใจแม่ยก	pukz	8	38	05-04-2004 at 01:08 PM by ohgone
	เรื่องจริงบนเที่ยวบินสู่ลอนดอน	Red Apple	10	41	05-04-2004 at 01:08 PM by ohgone
	- พี่พริส :: เรื่องเข้าบอร์ดไม่ได้ค่า -	jE_t`almE	7	28	05-04-2004 at 01:36 PM by พริส
	* - /~ น้องใหม่ ขอแนะนำตัวเจ้าค่ะ /~ - *	lelo [Za!]	16	56	05-04-2004 at 01:23 PM by Cyco
	ช่วยกันคิด	แต้ว^_^แว้ว	8	29	05-04-2004 at 01:08 PM by Pepsi
	เกร็ดความรู้เล็ก ๆ สำหรับการส่งอีเมล์	หงส์หาดใหญ่	9	34	05-04-2004 at 01:10 PM by Pepsi

ภาพที่ 4.2 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.liverpool.in.th

4.1.3 ผู้ก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลของ www.thailandsportsonline.com

เว็บไซต์ www.thailandsportsonline.com นี้เป็นอีกสื่อหนึ่งที่อยู่ในเครือของบริษัท ฐานเศรษฐกิจ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผู้ผลิตหนังสือพิมพ์ฐานเศรษฐกิจ หนังสือพิมพ์กีฬารายวันคิกออฟ รายการวิทยุสปอร์ตส์ออนไลน์ทางคลื่นวิทยุ FM 97.0 MHz รวมทั้งรายการโทรทัศน์ทางเคเบิลทีวี UBC 8 และนิตยสารต่างๆ อีกหลายฉบับด้วยกัน

จุดเริ่มต้นของเว็บไซต์ www.thailandsportsonline.com เกิดขึ้นจากการที่บริษัทฐานเศรษฐกิจได้ก้าวเข้ามาทำธุรกิจผลิตสื่อด้านกีฬาออกสู่ท้องตลาด โดยเริ่มจากหนังสือพิมพ์กีฬารายวันคิกออฟ ต่อจากนั้นก็ได้มีสื่อวิทยุซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับกีฬาเพิ่มขึ้นมาอีกสื่อหนึ่ง และก็ยังได้มีโอกาสทำรายการกีฬาให้กับเคเบิลทีวี UBC 8 อีกด้วย คุณสมศักดิ์ ศรีวุฒิชาญ ประธานและกรรมการผู้อำนวยการของบริษัทฐานเศรษฐกิจมองว่าธุรกิจด้านกีฬาของบริษัทดำเนินรุดหน้าไปได้ด้วยดี จึงคิดที่จะขยายขอบข่ายของสื่อในเครือให้กว้างมากขึ้นอีก เพื่อให้มีสื่อครอบคลุมอย่างครบวงจร ประกอบกับการสื่ออินเตอร์เน็ตเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ได้รับการจับตามอง ทำให้ผู้บริหารของฐานเศรษฐกิจทำการเปิดเว็บไซต์ www.thailandsportsonline.com ขึ้นในที่สุด

จุดเริ่มต้นของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกิดจากความต้องการของผู้ใช้บริการเว็บไซต์ที่ต้องการติดต่อพูดคุยกับเจ้าหน้าที่หรือผู้จัดรายการวิทยุคลื่น FM 97.0 MHz. สำหรับ FM 97.0 MHz. ถือได้ว่าเป็นคลื่นทางเลือกหนึ่งของการฟังรายการกีฬาทางวิทยุ ซึ่งมีทั้งการวิเคราะห์รายการผลการกีฬาหลากหลายประเภท มีการรายงานสดการแข่งขันฟุตบอล อย่างไรก็ตามเนื้อหาการกีฬาของคลื่น 97.0 MHz เป็นรายการส่วนหนึ่งของสถานีเท่านั้น รายการในช่วงกลางวันของสถานี เป็นรายการเพลงและสาระด้านอื่นที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาแต่ประการใด

อีกวัตถุประสงค์หนึ่งของการก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการตรวจสอบยอดผู้เข้าชมเว็บไซต์ได้ ซึ่งในช่วงแรกทางทีมงานก็เข้าไปมีส่วนร่วมในกระดานข่าวด้วยการตั้งกระทู้และตอบกระทู้เสมือนเป็นหนึ่งในสมาชิกด้วยเช่นกันเพื่อให้กระดานข่าวเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป

“พอทำเว็บไซต์ขึ้นมาแล้วมีผู้อ่านมากๆ ผู้อ่านก็เริ่มอยากพูดคุยอยากติดต่อกับเว็บมาสเตอร์เราก็เริ่มหาช่องทางการสื่อสาร ก็เลยทำเป็นเว็บบอร์ดให้ได้พูดคุยกัน” (วริษฎ์ วีแก้ว, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2546)

นอกจากนี้ก็ยังเป็นศูนย์กลางการสื่อสารของคนที่ชอบฟุตบอลเหมือนกันดังเช่นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลที่อื่นๆ แม้ว่าในระยะหลังผู้ที่เข้ามาใช้บริการจะรู้ว่ากระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.thailandsportsonline.com จะมีเนื้อหาที่โดดเด่นด้านการพนันฟุตบอลก็ตาม

“วัตถุประสงค์แรกก็อยากให้มาคุยกันเรื่องกีฬามากกว่านะ วิจารณ์นักเตะกัน คนนั้นเป็นยังไง คนนี้เป็นยังไง หลังเกมส์เป็นยังไง แต่มาหลังๆก็เริ่มเปลี่ยนๆ ... ที่ในเว็บบอร์ดมีเรื่องการพนันเยอะ มันก็ไม่ดีนะ แต่ก็ต้องยอมรับว่า สมัยนี้การพนันมันไปทุกส่วน มีคนเข้ามาเล่นการ

พนันเยอะ มันก็เลยเป็นกระแสแล้วอยู่ในเว็บบอร์ดด้วย" (อิทธิชาติ วงศ์สาโรจน์, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2546)

ในแง่จำนวนผู้ใช้บริการ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมชื่อสมาชิกของทั้ง 3 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แล้วพบว่า www.pantip.com ในกลุ่มย่อยฟุตบอล มีผู้ใช้บริการมากที่สุดคือ 579 ชื่อ (ยังไม่นับรวมผู้ใช้บริการประเภทอ่านอย่างเดียว) เพราะ www.pantip.com นี้เปิดกว้างให้ผู้ที่มีความชื่นชมกีฬาฟุตบอลไม่ว่าในด้านใด ก็สามารถเข้ามาสื่อสารเป็นสมาชิกได้ ลำดับรองลงมาคือ www.liverpool.in.th ซึ่งทางผู้ให้บริการได้ประกาศแล้วว่า เป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ชื่นชอบสโมสรลิเวอร์พูลเท่านั้น อย่างไรก็ตาม สโมสรลิเวอร์พูลจัดได้ว่าเป็นสโมสรที่ยิ่งใหญ่ มีชื่อเสียงและมีแฟนฟุตบอลอยู่ในเมืองไทยจำนวนมาก ทำให้มีผู้ใช้บริการกระดานข่าวอยู่มากเช่นกัน สำหรับ www.thailandsportsonline.com จัดว่ามีผู้ใช้บริการน้อยที่สุดในจำนวน 3 กระดานข่าวนี้ เนื่องจาก เนื้อหาที่มุ่งเน้นแต่การพนันเพียงอย่างเดียว ซึ่งเนื้อหาการพนันเป็นสิ่งที่สมาชิกสามารถหาได้จากสื่ออื่นๆอยู่แล้ว

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาต่างจัดตั้งขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ในการเป็นช่องทางสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งสำหรับผู้ที่มีความสนใจในเรื่องฟุตบอลเหมือนๆกัน จะมีเพียง www.thailandsportsonline.com เท่านั้นที่มีวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งเป็นการใช้เพื่อเป็นช่องทางสื่อสารระหว่างผู้ฟังรายการกับทางรายการวิทยุคลื่น 97.0 แต่มาในระยะหลัง วัตถุประสงค์นี้ได้ถูกลดความสำคัญลงจนกระดานข่าวนั้นได้กลายเป็นช่องทางการสื่อสารสำหรับผู้ชื่นชอบการพนันฟุตบอลไปโดยปริยาย

เมื่อผู้วิจัยประมวลเหตุผลของการก่อตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แล้วพบว่า ประกอบด้วยเหตุผลหลัก 2 ประการคือ ประการแรกคือ การจัดตั้งขึ้นเพื่อให้เป็นสถานที่สำหรับแฟนฟุตบอล คือ ต้องการรวบรวมคนที่มีความชื่นชอบกีฬาฟุตบอลให้เข้ามาสื่อสารร่วมกันในพื้นที่ที่จัดไว้ให้ และประการที่สองคือ การจัดตั้งขึ้นเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ กล่าวคือ เพื่อใช้จำนวนผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นตัวชี้วัดเรตติ้งเพื่อใช้หาสปอนเซอร์ลงในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.2 การแสวงหาสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

หลังจากผู้ก่อตั้งได้จัดตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาแล้ว สิ่งสำคัญลำดับต่อไปสำหรับทุกชุมชนก็คือสมาชิก ซึ่งผู้ก่อตั้งจะต้องใช้วิธีต่างๆ ในการแสวงหาสมาชิกให้เข้ามาสื่อ

สารในกระดานข่าวให้มาก เพราะจำนวนสมาชิกคือตัวเลขที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวสามารถนำไปอ้างอิงขอความสนับสนุนจากสปอนเซอร์โฆษณาได้

4.2.1 การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้บริการ

ผู้ให้บริการกระดานข่าวสามารถใช้วิธีการต่างๆ ในการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้มีผู้สมัครเป็นสมาชิกดังนี้

4.2.1.1 การสร้างแรงจูงใจด้านเนื้อหา

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ข้อมูล และความคิดเห็นเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการตัดสินใจเข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทั้ง 3 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่างก็มีจุดเด่นในด้านเนื้อหาที่แตกต่างกันไป กล่าวคือ www.pantip.com จะเปิดโอกาสให้ผู้ใช้บริการสามารถพูดคุยกันได้ในทุกประเด็นเกี่ยวกับฟุตบอล มียกเว้นเพียงเรื่องการพนันเท่านั้น นอกจากนี้ www.pantip.com จัดได้ว่าเป็นอันดับหนึ่งของเว็บไซต์ที่ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้ใช้งานอินเตอร์เน็ตในเมืองไทยส่วนใหญ่จะรู้จักกันดีอยู่แล้ว จึงทำให้ www.pantip.com มีผู้ใช้บริการมากที่สุด สำหรับ www.liverpool.in.th มีจุดเด่นคือ เป็นสถานที่รวมตัวกันของผู้รักสโมสรลิเวอร์พูล ในเมืองไทย ในขณะที่ www.thailandsportsonline.com ก็มีเนื้อหาด้านการพนันฟุตบอล ไม่ว่าจะเป็นอัตราต่อรอง ความคิดเห็นของผู้ใช้บริการที่มักเรียกตนเองว่าเป็น "เซียนบอล"

“มาอ่านความเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬา อ่านไว้เพื่อจะได้รู้ ได้สนุกได้หัวเราะ ถือเป็นนันทนาการอย่างหนึ่ง” (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“เพราะมีความหลากหลายในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากกว่าเว็บบอร์ดอื่นๆ ที่เคยผ่านไปเห็นมาค่ะ และเมื่อมาเจอบอร์ดนี้ก็ติดใจการในตอบกระทู้ของพี่ๆแต่ละคนด้วย “ (นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“อยากรู้ข้อคิดเห็นของคนอื่นๆ เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เพราะในสังคมเราจริงๆมันแคบไง “ (กฤต รักธรรม, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546)

“มันมีทรรศนะเกี่ยวกับการพนันครับ ส่วนใหญ่เค้าจะฟันธงกันไปเลยว่าจะเล่นคู่ไหนดี ช่วยเราตัดสินใจได้ส่วนหนึ่ง “(อาร์ม(นามแฝง), สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2546)

“มีเนื้อหาหลากหลายทั้งความรู้และความบันเทิงครับ ได้แลกเปลี่ยน มุมมอง ทัศนคติ กับคนมากมาย ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารครับ” (เพชร มาโนช, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2546)

“ว่างครับ แล้วก็ชอบมาอ่านความคิดเห็นครับ เป็นความคิดเห็นแบบไม่ซีเรียส เราคิดว่าแต่ละความคิดเห็นมันมีความเป็น creative อยู่ในตัวนะครับ” (ปลายสตั๊ดตัดยอดหญ้า (นามแฝง), สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2564)

“ต้องการแสดงความคิดเห็น ระบายความรู้สึกส่วนตัว ถามผู้ทรงภูมิในเรื่องที่เราไม่รู้ และเพื่อความเพลิดเพลิน ฟังคนโน้น ด่าคนนี้ บ้างสนุกดี” (คมสันต์ โต่งจันทร์ , สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

และนอกจากจุดเด่นของเทคโนโลยีกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ใช้บริการสามารถเปิดอ่านและตอบกระทู้โดยไม่สิ้นสุดแล้ว ทั้ง 3 กระดานข่าวยังอนุญาตให้สมาชิกเพิ่มสีสรรค์ในกระทู้โดยสามารถใส่รูปภาพ และ Emoticons เพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านรายได้อีกด้วย ซึ่งบางครั้งรูปภาพและ Emoticons ก็สามารถใช้ได้ดีสำหรับผู้ที่ไม่ถนัดทางการสื่อสารด้วยตัวอักษร เช่น ผู้ที่พิมพ์ดีดไม่คล่อง หรือผู้ที่ไม่สามารถหรือไม่ถนัดที่จะเรียบเรียงถ่ายทอดความรู้สึกด้วยตัวอักษรให้คนส่วนใหญ่เข้าใจได้ง่ายๆ เป็นต้น

“อย่างการใส่ icon ต่างๆ มันจะช่วยให้คำพูดมันฟังดู soft ลง ไม่เป็นทางการ ถ้าเขียนไปด้านๆ คนอ่านเค้าจะรู้สึกไม่ค่อยดี icon มันช่วยให้เรามีลูกเล่น ต่อให้เป็นตัวที่ทุบหัว มันก็แสดงให้เห็นว่า เราไม่โกรธจริงๆ” (Verano (นามแฝง), สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546)

4.2.1.2 การเสนอสิทธิประโยชน์ให้สมาชิก

จากการสำรวจเนื้อหาในส่วนอื่นๆ ของเว็บไซต์ทั้ง 3 แห่ง พบว่า การสมัครสมาชิกของทั้ง 3 กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้สมัครได้รับสิทธิประโยชน์บางประการเช่น การได้รับแจ้งข่าวสารทาง E-mail จากทางผู้ให้บริการ ข่าวสารต่างๆเหล่านี้ประกอบด้วย ข่าวทั่วๆไปจากเว็บไซต์ ประกาศต่างๆ ซึ่งทางผู้ให้บริการจะต้องแจ้งแก่สมาชิกทราบเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงภายในเว็บไซต์ รวมถึงการแจ้งข่าวการจัดกิจกรรรมพิเศษของทางเว็บไซต์ด้วย

4.2.1.3 การสร้างแรงจูงใจด้านสังคม

สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แล้ว อาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดกิจกรรมกลุ่มในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากการรวมกลุ่มโดยมีข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ กลายเป็นการรวมกลุ่มของบุคคลภายในชุมชน

เสมือนโดยไร้ข้อจำกัดด้านเวลาสถานที่ อย่างไรก็ตาม ความต้องการการรวมกลุ่มถือเป็นความต้องการหลักอย่างหนึ่งของมนุษย์อยู่แล้ว

การที่มนุษย์จะเกิดพฤติกรรมใดๆก็ตามจำต้องมีแรงจูงใจในการกระทำ ซึ่งเกิดจากแรงขับ (Drive) อันจะทำให้มนุษย์ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่า สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางส่วนต้องการสังคมใหม่ๆ จึงตัดสินใจเข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็มีลักษณะพิเศษบางประการทำให้แตกต่างจากการสื่อสารในสังคมจริง เช่น เรื่อง ความปลอดภัยต่อชีวิตของผู้สื่อสาร ความที่ผู้สื่อสารแต่ละคนไม่รู้จักกัน ไม่ต้องมีความเกรงใจกัน ความคิดเห็นที่หลากหลายของสมาชิกแต่ละคนที่มาแลกเปลี่ยนกันในกระดานข่าว

“คาดหวังกับการได้เพื่อนที่ชอบอะไรเหมือนๆกัน ซึ่งก็ได้มาอย่างที่คาดหวังนะ แต่สิ่งที่ไม่ได้คาดหวังแต่ได้รับกลับมาคือ มิตรภาพ ความผูกพัน และความรักกันของพวกเราที่เล่นบอร์ดเดียวกัน เพราะไม่ว่าจะมีอะไร พวกเราจะปกป้องกันเองก่อน นี่คือสิ่งที่เราไม่คาดคิดว่าจะได้เจอในบอร์ด แต่เราก็ได้เจอในห้องฟุตบอล ห้องนอกรอบขอบสนาม ของ Pantip.com” (นัถลิ นันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“เข้ามาเพราะเบื่อที่จะทำอย่างอื่นมากกว่า ถ้าจะหวัง ก็คงเป็นในกรณีที่เราตั้งกระทู้ไว้ แล้วอยากให้มีเสียงตอบรับเยอะๆมากกว่า ผลที่ได้มาส่วนใหญ่ก็ดีนะ เป็นตามที่หวังไว้” (นพคุณ โชคสกุลชัย, สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546)

“คนที่เราเจอกันปกติไม่ชอบฟุตบอล หรือชอบแต่คนละสโมสร กับเพื่อนๆที่เรียนก็เลยใช้เว็บบอร์ดเป็นตัวเชื่อม” (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

“มีมาหาแฟนกันในบอร์ดด้วยนะ แต่ส่วนใหญ่ก็แซวกัน เคยมีถึงขึ้นแต่งงานด้วย” (สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546)

4.2.2 การสมัครสมาชิก

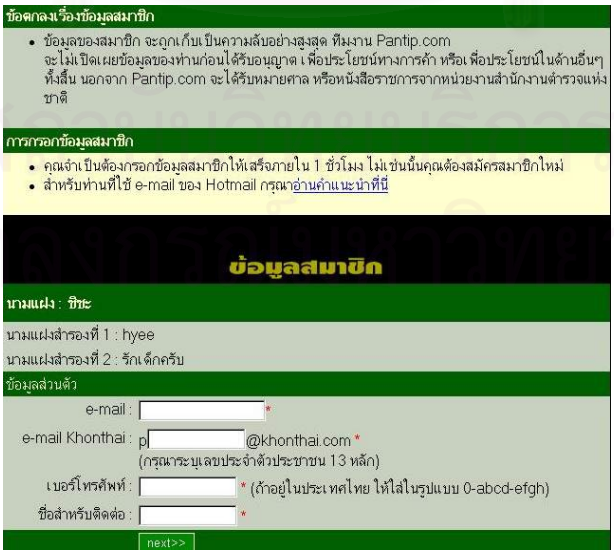
การสมัครสมาชิกเข้าไปเพื่อขอใช้บริการในแต่ละกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เปรียบเสมือนการลงทะเบียนประกาศว่าได้มีสมาชิกใหม่เพิ่มจำนวนขึ้นมาในแต่ละสังคมแล้ว สิ่งที่ต่างกันระหว่างผู้ที่เป็นสมาชิกกับผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกคือสิทธิประโยชน์การเข้าใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างกัน เช่น ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของ www.pantip.com หรือ www.liverpool.in.th จะไม่สามารถใช้บริการเขียนถามหรือตอบภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

นั้นๆได้ หรือผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิก www.thailandsportsonline.com จะไม่สามารถโพสต์รูปภาพขนาดใหญ่ได้เท่ากับผู้ที่เป็นสมาชิก

ในแต่ละกระดานจะมีวิธีการสมัครสมาชิกที่คล้ายคลึงกัน โดยผู้ต้องการสมัครสมาชิกต้องมีข้อมูลสำคัญคือที่อยู่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail Address) เป็นข้อมูลเบื้องต้น นอกจาก E-mail address แล้ว ข้อมูลอื่นๆ ผู้สมัครต้องกรอกข้อมูลในใบสมัครคือ ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เพศ อายุ ข้อมูลอื่นๆนี้ก็เป็นข้อมูลเบื้องต้นที่จำเป็นสำหรับผู้สมัคร อย่างไรก็ตามผู้สมัครไม่จำเป็นต้องกรอกข้อมูลส่วนนี้ตามความจริง เพราะผู้ที่ใช้บริการอินเตอร์เน็ตบางคนอาจไม่ไว้ใจในการรักษาความลับกับทางเว็บไซต์ หรืออาจไม่ต้องการให้ทางเว็บไซต์รู้ว่าจริงๆแล้ว ผู้สมัครเป็นใครอาศัยอยู่ที่ไหน

การสมัครสมาชิกด้วยการใช้เพียง E-mail Address เป็นข้อมูลหลักเพียงอย่างเดียว เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สมัครสามารถสมัครสมาชิกได้หลายชื่อโดยเพียงเปลี่ยน E-mail Address ก็เท่ากับเปลี่ยนชื่อสมาชิกแล้ว ช่องโหว่ในการสมัครสมาชิกนี้เป็นปัญหาสำคัญของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่ ทำให้เนื้อหา และความคิดเห็นที่ควรจะมีหลากหลายกลับน้อยลง และยังมีปัญหาเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล และความคิดเห็นอีกด้วย

จากปัญหานี้ www.pantip.com จึงเป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์รายแรกที่บังคับให้ผู้สมัครสมาชิกใหม่ใช้ข้อมูลสำคัญในการสมัครคือ เลขประจำตัวประชาชน โดยอาศัยความร่วมมือจาก www.khonthai.com ดังนั้น เมื่อระบบการสมัครสมาชิกแบบใหม่นี้สำเร็จ สมาชิก 1 คนจะสามารถใช้นามแฝงได้เพียง 1 ชื่อเท่านั้น



ภาพที่ 4.3 แสดงการสมัครสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com

Required Information	
Username:	
Password:	
Enter Password Again:	
Email:	
Optional Information	
Homepage:	
ICQ Number:	
AOL Instant Messenger Handle:	
Yahoo Messenger Handle:	
Signature:	
Save Username and Password?	Yes No
	Submit Reset

ภาพที่ 4.4 แสดงการสมัครสมาชิกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ www.liverpool.in.th

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่างมีความต้องการที่ต่างๆ กัน ไม่ว่าจะเป็น ความต้องการข้อมูล ความคิดเห็น ความต้องการเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ฯลฯ จึงได้มีการเลือกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ให้เหมาะกับความต้องการของตนเอง ในขณะที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ก็ได้ประโยชน์จากการรวมกลุ่มของเหล่าสมาชิกด้วย จึงถือว่าเป็นการได้ประโยชน์ด้วยกันทั้งสองฝ่าย สำหรับวิธีการสมัครสมาชิกนั้น กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็ใช้หลักการเดียวกันคือ ให้ใช้ E-mail address เป็นข้อมูลสำคัญในการใช้เป็นตัวแทนของผู้สมัคร ซึ่งวิธีนี้ยังทำให้เกิดปัญหาสำคัญคือ การใช้หลาย E-mail address เพื่อจะได้ใช้หลายๆ นามแฝงเพื่อประโยชน์ต่างๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาเกี่ยวกับการใช้หลายนามแฝงในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลนี้ยังเป็นปัญหาที่เบาบางกว่าในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวกับเรื่องอื่นๆ เพราะสมาชิกที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลส่วนใหญ่สื่อสารกันด้วยความรัก ความชอบในเกมส์กีฬา ซึ่งมักเป็นฟุตบอลจากต่างประเทศ จึงไม่ได้มีเรื่องธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง

4.3 กลุ่มและการสื่อสารภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ารวมตัวกันเป็นสมาชิกสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น แต่ละคนมีชีวิตและความเป็นอยู่ต่างกัน รูปแบบการใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็ต่างกัน

4.3.1 ประเภทของกลุ่มภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลแต่ละคนนั้นสามารถแบ่งความแตกต่างออกไปได้หลายอย่าง จากการสำรวจของผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างหมู่สมาชิก และจำนวนเวลาการใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

4.3.1.1 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำ (กลุ่มขาประจำ)

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำคือกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้เวลา และมีความถี่ของการใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มาก สมาชิกบางคนใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จนเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปของสมาชิกคนอื่นๆ ซึ่งจะมีการเรียกว่าเป็น “ขาประจำ” สมาชิกบางคนมีการติดต่อสื่อสารกันภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำจนเกิดเป็นกลุ่มย่อยซึ่งเป็นการจัดตั้งขึ้นเองโดยไม่เป็นทางการ และมีชื่อเรียกเฉพาะกลุ่ม เช่น “กลุ่มแร่ดคลับ” ของ www.pantip.com ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มเป็นผู้หญิงทั้งหมด ที่เกิดจากการรวบรวมสมาชิกที่มีความคิดเห็นและความชื่นชอบนักฟุตบอลที่มีบุคลิกหน้าตาดี ซึ่งกลุ่มนี้ประกอบด้วยสมาชิกที่ใช้นามแฝง Verano , Thriller dog , Bsh , Milano , @PooH@ , ตะเกียบไม้ข้างซ้ายข้างขวา , Wolf Girl , Ilhanism , โอลลี่O.k. , chocobee , Hello Patty และ Cocobellus รวมจำนวน 12 คน

ใน www.pantip.com กลุ่มฟุตบอลมีการแบ่งกลุ่มอย่างเป็นทางการด้วย คือ “กลุ่มนอกรอบขอบสนาม” สาเหตุที่เกิดกลุ่มย่อยนี้คือ การที่เกิดสมาชิกขาประจำจำนวนมาก ซึ่งสมาชิกกลุ่มนี้นอกจากสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับฟุตบอลแล้ว ยังเปิดกว้างในประเด็นด้านอื่นด้วย เช่น การโพสต์รูป , การนำข้อความจาก Forwarded E-mail มาลงในกระทู้ , การพูดคุยเรื่องชีวิตประจำวัน ฯลฯ เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงเกิดการตกลงร่วมกันระหว่าง webmaster และสมาชิกว่าจะมีจัดตั้งขึ้นเป็นกลุ่มย่อย “นอกรอบขอบสนาม” นี้ขึ้นมา

ทางด้านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของ www.liverpool.in.th มีการจัดตั้งกลุ่มย่อยของสมาชิกขาประจำขึ้นอย่างไม่เป็นทางการเช่นเดียวกัน เช่น “กลุ่มหงส์หิ่น” , “กลุ่มมาเฟียบอร์ด” เป็นต้น

“มีกลุ่มเด็กๆด้วย แล้วก็กลุ่มที่รวมคนกินเหล้าก็คือกลุ่มหนูเอง จะมีที่สนิทกันจริงก็ประมาณ 6-7 คน แต่ตอนไปเสม็ดก็มีกลุ่มอื่นๆเข้ามาด้วย ประมาณ 11-12 คน มีการตั้งเป็น

กลุ่มๆเลยนะ กลุ่มหงส์หิ่นก็เป็นกลุ่มผู้ชายทะลึ่งๆ ลามกชอบจีบสาว กลุ่มหงส์แห้วก็พวกจีบสาวแต่ไม่เคยมีใครสนใจ แล้วก็กลุ่มผู้หญิงเรียกว่ากลุ่มสามป้า คือเป็นผู้หญิงที่เป็นผู้ใหญ่แล้วเค้าก็สนิทกัน มีกลุ่มแมนยูด้วย เข้ามาป่วน ใช้คำพูดที่เรารับไม่ได้ ก็จะโดนด่ากลับไป บางคนก็สุภาพ คือถ้าเป็นทัศนคติทางฟุตบอลเราก็รับได้" (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

จากการสำรวจของผู้วิจัยพบว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นประจำมีพฤติกรรมสื่อสารที่แสดงออกถึงความพยายามรวมกลุ่มและความเป็นกันเองในการพูดคุย เช่น การตั้งกระทู้เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน การพูดคุยในเรื่องส่วนตัวที่สามารถเปิดเผยได้ การพูดคุยเรื่องชีวิตประจำวัน ฯลฯ

<u>เสาร์นี้ มีเตะกัน หรือป่าว</u>

ดูเหมือนว่า จะเป็นวันหยุดกันนี่ คนน่าจะไปกันเยอะ ทั้งคนเล่น และ คนเชียร์ เตะเสร็จจะได้ไปเชียร์ แมนยูต่อเลย ดีมะ สาวๆ ใครจะไปแจ้งความจำนงไว้ ถ้าเยอะ พี่อาฮุย เค้ามีรถตู้รับส่ง นะครับ

จากคุณ : B-E-C-K-H-A-M [7 เม.ย. 46 11:29:02]

ความคิดเห็นที่ 1

Wait N See

ผมขอดูดูโปรแกรมก่อนนะ ว่าวันไหนจะสะดวกกันมากที่สุด

ว่าแต่ช่วงสงกรานต์ คนคงไปต่างจังหวัดกันหมดมั้ง หรือจะเตะหลังสงกรานต์???

จากคุณ : maezono_in_love [7 เม.ย. 46 12:24:45]

ความคิดเห็นที่ 3

.....ไป สาดน้ำที่สนาม กันไหม...ฮับ.....

จากคุณ : Peppae [7 เม.ย. 46 22:49:33]

ความคิดเห็นที่ 4

เตะดิ สงกรานต์เกี่ยวไรกัน เตะ ๆ อยากเตะ คนข้างบนให้หายเลี่ยนซะหน่อย .....ฮา ๆ ๆ

wOOOOOO hOOOOOO !!!!!!

จากคุณ : เปรี้ยวเศร้า [7 เม.ย. 46 23:33:56]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2175055/S2175055.html)

ขาประจำบางคนอาจเกิดความรู้สึกผูกพัน เพราะการได้เข้าไปทำความรู้จักกับกลุ่มเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ทำให้ได้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆตามมา จนเห็นช่องทางการสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางการสื่อสารที่ขาดไม่ได้ และต้องสื่อสารอยู่เป็นประจำ

“เราติดเลย ติดมาก มีโอกาสเปิดคอมได้เล่นเลย อย่างบางคนเค้าบอกว่า งานเนี่ยไม่เดิน แต่เวลาตั้งกระทู้เนี่ย ไอเดียกระฉูด ส่วนตัวเราเล่นทุกวันเลย โต๊ะนอกรอบนะ” (Verano (นามแฝง), สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546)

“เราเข้าทุกวันนะ วันละประมาณสองชั่วโมง จะเปิดหน้าจอแล้วคอยรีเฟรช แต่ทุกวันนี้เข้าประมาณสามสี่ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ก็จะเข้าทุกครั้งที่เปิดเน็ตนะ เพราะตอนนี้เริ่มอยู่ตัวกับอินเตอร์เน็ตแล้ว ตอนนี้คือเล่นเมื่ออยากเล่น เว็บนี้เข้ามาสามปีแล้วล่ะ แต่แต่ก่อนไม่ค่อยเข้าจริงจัง ยังไม่ล๊อกอิน กว่าจะล๊อกอินก็ประมาณครึ่งปี เพราะสนใจไง สมัยก่อนกะสมัยนี้ไม่เหมือนกันนะ สมัยนี้ต้องล๊อกอินถึงจะเข้าได้ สมัยก่อนมันไม่มีระเบียบหรอก ใครอยากเข้ามาก็มา บางทีเข้ามาเพื่อป่วน อาจเป็นตรงนี้มั้งที่เป็นเสน่ห์ที่ทำให้เราเข้าไป มีการด่ากันด้วย มีด่าพ่อด่าแม่ด้วย แต่เราชอบการดูข้อมูลมากกว่านะ” (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

“ผูกพันมาก ถ้าเราไม่เล่นนานๆคงเครียด คนอื่นก็เป็นนะ อย่างมีพี่ที่เค้าไม่ได้เล่นบอร์ดนานๆ เค้าจะคอยถามว่าในบอร์ดมีอะไรใหม่ๆมั๊ย” (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

<u>ปรกติพวกคุณเข้าห้องศุภชลาศัยบ่อยแค่ไหน ถี่แค่ไหนกัน</u>

วันละครั้งหลังเลิกงาน ก่อนเข้านอน หรือทุก5ชั่วโมง
ผมเล่นห้องนี้มานานส่วนใหญ่จะอ่านเฉย เฉย
ก็ไม่มีอะไรครับ ชวนคุยเรื่องเบา เบา เฉยๆ

จากคุณ : AXL ROSE [6 ก.ย. 46 18:38:50]

ความคิดเห็นที่ 1

เข้ามาทุกวันเลย แต่ไม่ค่อยได้ตอบกระทู้ ส่วนใหญ่จะอ่านซะมากกว่า

จากคุณ : ปีกพ่อมด [6 ก.ย. 46 19:13:22]

ความคิดเห็นที่ 6

ได้เล่นเน็ทก็เข้าเมื่อนั้น ไม่แน่ไม่นอน

จากคุณ : <> Giggs <> [6 ก.ย. 46 20:54:24]

ความคิดเห็นที่ 7

เกือบทุกครั้งที่เล่นเนทอะครับ แต่ไม่เคยได้ตอบเลย

จากคุณ : heng005 [6 ก.ย. 46 21:45:08]

ความคิดเห็นที่ 9

เช้าก่อนเข้างาน
เย็นตอนเลิกงาน
และก่อนนอนที่บ้าน
บางวันก็ตอบ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บางวันก็อ่านเฉยๆ

ส่วนใหญ่จะเข้ามาแจม

กระทู้ปีนใหญ่น่ะ

จากคุณ : hanako [6 ก.ย. 46 22:31:37]

ความคิดเห็นที่ 25

เกือบทุกวันครับ (เพราะมาทำงานเช้ามาก...ก...) หลังจาก เช้ค และตอบอีเมล์แล้ว

เข้าอีกทีตอนดึกก่อนกลับบ้าน

จากคุณ : Jewel of the Niles [8 ก.ย. 46 07:50:05]

ความคิดเห็นที่ 26

ทุกครั้งที่ต่อเนทครับ แต่จะตอบหรือไม่แล้วแต่กระทู้ครับ

จากคุณ : ck..boy - [8 ก.ย. 46 12:10:08 A:203.144.143.250 X:202.133.135.62]

ความคิดเห็นที่ 29

มาทุกวันทำการครับ

บางวันก็ 2 รอบ แล้วแต่ว่ามีคนกัดกันให้ดูบ่อยแค่ไหน

จากคุณ : Anonym c‿ [9 ก.ย. 46 11:06:04]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2444074/S2444074.html)

จากกระทู้ข้างบนแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีทั้งผู้ที่โต้ตอบกระทู้เป็นประจำและผู้ที่ไม่โต้ตอบกระทู้ซึ่งเหตุผลเรื่องความถี่บ่อยในการเข้าใช้บริการนี้ ส่วนใหญ่แล้วเนื่องมาจากเหตุผลด้านการทำงาน และการเรียน คือผู้ใช้บริการมีเวลาว่างจากการทำงาน หรือการเรียนในช่วงใดก็จะเข้ามาใช้บริการในช่วงนั้น

4.3.1.2 กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นครั้งคราว (กลุ่มขาจร)

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นครั้งคราวคือกลุ่มที่ไม่มีรูปแบบตายตัวของจำนวนครั้งและความถี่ในการใช้บริการ บางคนเข้ามาใช้บริการเฉพาะยามที่ต้องการข้อมูลบางอย่างในวงการฟุตบอล หรือต้องการแสดงความคิดเห็น

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลกลุ่มนี้จะไม่เป็นที่รู้จักของสมาชิกคนอื่นๆ เพราะเป็นกลุ่มที่เข้ามาสื่อสารไม่บ่อยครั้ง กระทู้ที่สื่อสารมักเป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นมาเฉพาะกิจ คือตั้งขึ้นตามความต้องการของตนเป็นครั้งๆไป เช่นกระทู้เกี่ยวกับขอความคิดเห็นเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล กระทู้ขอรูป กระทู้ขอผลการแข่งขัน กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลกลุ่มนี้มีการเข้าไปร่วมแสดงความคิดเห็นในกระทู้บ้าง แต่จะได้รับการตอบรับจากสมาชิกคนอื่นน้อยกว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันเป็นประจำ

ใน www.pantip.com มีการแบ่งเป็นห้อง “นอกรอบขอบสนาม” เป็นห้องที่มีกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้าใช้บริการเป็นประจำเข้าอยู่จำนวนมาก ในขณะที่ห้องฟุตบอลเป็นที่รวมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้าใช้บริการทั้งประจำ และไม่ประจำเข้าใช้บริการ กระทู้ของทั้งสองห้องนี้จึงมีความแตกต่างกันด้วย ผู้วิจัยได้นำกระทู้ของสองห้องนี้มาเปรียบเทียบโดยเป็นกระทู้ในวันเดียวกัน

กระทู้วันที่ 2 เมษายน 2546 ห้องนอกรอบขอบสนาม มีดังนี้

- @^O^@เผยโฉมสมาคมแม่บ้านฯ ตัวจริง...คราวนี้จริงยิ่งกว่าจริง โฮะ โฮะ @^O^@ ตั้งกระทู้โดย Verano
- วันนี้อาเฮียแข่งตอนตี2อย่าลืมเชียร์น่ะค่ะ ตั้งกระทู้โดย Mewmansiz
- คิดยังไงกับ D2B ครับ ตั้งกระทู้โดย จอมดาบกิเลนไฟ
- รักเธอจนเหนื่อยหัวใจ ตั้งกระทู้โดย จอมดาบกิเลนไฟ
- มีใครได้อ่านโคทาโร่บ้างครับ(ภาคL)มาบอกกล่าวกันบ้างเด้อ ตั้งกระทู้โดย Pop

กระทู้วันที่ 2 เมษายน 2546 ห้องฟุตบอล มีดังนี้

- ประเด็นการซื้อตัว miroslav klose ตั้งกระทู้โดย Miwmy
- ช่วยแนะนำด้วยค่ะ อยากได้โลโก้ของทีมหงส์แดงค่ะ ใช้ Siemens C45 ค่ะ โหลดได้ที่ไหน และอย่างไรคะ – ขอบคุณมากค่ะ ตั้งกระทู้โดย Beemi
- ==== เอาภาพการฝึกซ้อมของทีมชาติต่าง ๆ มาฝากคับ ==== ตั้งกระทู้โดย Tottong
- ---คืนนี้พี่เบคจะขี่สิงโตขย้ำไก่งวงจนเละเทะแน่ๆ--- ตั้งกระทู้โดย maezono_in_love
- ใกล้ปิดฤดูกาลแล้ว อยากให้ทีมโปรดมีการเสริมทีมอย่างไร ตั้งกระทู้โดย Surky
- เชลซี กับตำแหน่งที่ไม่เหมาะสมกับขุมกำลังที่มีอยู่ ตั้งกระทู้โดย 1+1 เป็น 0
- &__ซีดานบ่น เซ็งกับตำแหน่งกัปตันทีม__& ตั้งกระทู้โดย & ผีบ้า &
- เพื่อนๆ พี่ๆ คะเมื่อก่อนใครที่เคยเล่นอยู่ที่บอร์ดสนุกบ้าง มาตามหาเพื่อนเก่า ตั้งกระทู้โดย เจ้าหญิงรองเท้าสตัดท์

กระทู้ตัวอย่างที่ยกมา ในกระทู้ของห้องนอกรอบขอบสนามชื่อกระทู้จะมีความเกี่ยวพันกับกีฬาฟุตบอลน้อยกว่าห้องฟุตบอล สมาชิกที่ตั้งในกระทู้ของห้องนอกรอบขอบสนามนี

จะมีความสนิทสนม และคุ้นเคยกันในระดับหนึ่งแล้ว ไม่ว่าจะเป็นการคุ้นเคยแบบไม่เคยเห็นหน้าค่าตา หรือเคยพบกันแล้วก็ตาม การตั้งกระทู้จะมีความเป็นกันเอง เนื้อหาจะกลายเป็นเรื่องสัพเพเหระ

4.3.2 บริบทการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

สภาพสังคมที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์เรียกว่า ชุมชนเสมือน (Virtual Community) เป็นชุมชนที่สมาชิกได้อาศัย และใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน มีการสนทนาโต้ตอบกัน และเกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลขึ้น โดยชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นมีความแตกต่างจากชุมชนจริง เนื่องจากสมาชิกที่สื่อสารกันนั้น ไม่ได้สื่อสารอยู่ในพื้นที่เดียวกัน สมาชิกต่างไม่เคยเห็นหน้ากัน ไม่รู้จักกัน และยังไม่ได้สื่อสารกันในเวลาเดียวกัน ด้วยลักษณะของชุมชนเสมือนดังนี้ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในชุมชนจริงได้

4.3.2.1 การรู้จักกันแต่เพียงนามแฝง

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สื่อสารกันโดยรู้จักข้อมูลสำคัญคือ นามแฝง หรือบางคนอาจรู้จัก E-mail ของอีกฝ่าย โดยไม่รู้จักข้อมูลอื่นๆ เลย ไม่ว่าจะเป็น ชื่อจริง นามสกุลจริง ที่อยู่ ที่ทำงาน เบอร์โทรศัพท์ อย่างไรก็ตาม ยังมีสมาชิกส่วนหนึ่งที่ติดต่อสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นเวลานาน และเกิดการสร้างกลุ่มย่อยของตนเอง ทำให้ความสัมพันธ์แนบแน่น จนมีการเจอตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน

4.3.2.2 การใช้หลายนามแฝง

สมาชิกบางคนมีการใช้นามแฝงหลายนามแฝง เพื่อผลประโยชน์บางประการ ซึ่งการใช้นามแฝงหลายชื่อนี้เป็นปัญหาของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากทำให้ผู้ให้บริการพบความยากลำบากหากสมาชิกรายนั้น ก่อความวุ่นวายจากการใช้หลายนามแฝงเข้าไปทำความเดือนร้อนแก่กระทู้ หรือแก่สมาชิกคนอื่น เช่น การใช้หลายนามแฝงเพื่อ “ป่วน” หรือ “ปั่น” ความคิดเห็นให้เกิดขึ้นมากๆ ในแต่ละกระทู้ หรือ การใช้หลายนามแฝง สร้างสถานการณ์ให้เกิดการทะเลาะวิวาทกันภายในหมู่สมาชิก

4.3.2.3 การเปลี่ยนเพศ

การเปลี่ยนเพศมักเกิดขึ้นในกรณี สมาชิกเพศหญิงพยายามทำให้สมาชิกคนอื่นเข้าใจว่าเป็นเพศชายมากกว่า โดยวิธีการทำให้เข้าใจผิดไปนั้น ประกอบด้วย การใช้คำนำหน้าแทนว่า “ผม” การใช้คำลงท้ายว่า “ค่ะ” ซึ่งเป็นคำพูดของผู้หญิง การที่สมาชิกทำเช่นนี้ เนื่องจาก กีฬา

ฟุตบอลเป็นกีฬาที่นิยมในหมู่ผู้ชายมากกว่า ความคิดเห็นที่เกิดจากเพศชายมักจะได้รับการยอมรับมากกว่า ในขณะที่ความเกี่ยวกับระหว่างเพศหญิงกับกีฬาฟุตบอลนั้น มักถูกมองว่าเป็นเรื่องความชื่นชอบหน้าตาของนักฟุตบอลมากกว่า ดังนั้น เวลาที่ผู้หญิงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับฟุตบอลในแง่ข้อมูล การวิเคราะห์เกม จึงมักได้รับความสนใจจากสมาชิกผู้ชายน้อยกว่า

4.3.3 วิธีการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

การสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ถูกจำกัดให้สื่อสารด้วยรูปแบบการถามและตอบรวมถึงการอ่านด้วย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.3.3.1 การตั้งกระทู้

การตั้งกระทู้ คือการเปิดประเด็น การกำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสื่อสาร วิธีในการตั้งกระทู้ของแต่ละกระดานข่าวจะคล้ายกัน ผู้ตั้งกระทู้ต้องพิมพ์หัวเรื่อง รายละเอียด นามแฝง ลงไปบนหน้าเว็บ จากนั้นก็ยืนยันการตั้งกระทู้ หลังจากที่ยืนยันแล้ว หัวข้อกระทู้จะไปปรากฏบนหน้ารวมหัวข้อกระทู้เพื่อให้สมาชิกคนอื่นสามารถเลือกเปิดอ่านและตอบได้

ในการตั้งกระทู้ ผู้ตั้งกระทู้ไม่จำเป็นต้องใช้ประโยคคำถาม เพราะมีกระทู้จำนวนมากที่เป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้ตั้งกระทู้เอง หรืออาจเป็นกระทู้เพื่อแจ้งข่าว จากการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบประโยคที่พบบ่อยในการตั้งกระทู้พอจะจำแนกได้ดังนี้

(ก) ประโยคในเชิงบอกเล่า แจ้งข่าวสาร แสดงความคิดเห็น เช่น

- จาก www.pantip.com : “และแล้ว เคอร์ฟิว ยกหนึ่ง ที่แอนฟิลด์ก็เริ่มขึ้น +++เอสกี้ไป____คานูเต้มา+++”
- จาก www.thailandsporsonline.com : “ทีเด็ดบอลวันจันทร์”
- จาก www.liverpool.in.th : “เฮียเยร์บอกว่าเขาคงจะไม่ซื้อดาวรุ่งมาปั้นเพื่อรอใช้อีกสามปีเหมือนที่ผ่านๆมาอีกแล้ว”

(ข) ประโยคในเชิงขอข้อมูล ความคิดเห็น

- จาก www.pantip.com : “ในบอร์ดนี้มีใครที่ไม่เล่นพนันบอลบ้างครับ”
- จาก www.thailandsporsonline.com : “(09) 1219899 สายบอลนี้เชื่อถือได้หรือ”
- จาก www.liverpool.in.th : “อยากได้ วันเดือนปีเกิดของโอเว่นครับ”

สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แต่ละคนจะมีประเด็นที่ตั้งกระทู้แตกต่างกันไป ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดความแตกต่างในการตั้งกระทู้คือ ความสัมพันธ์ และความสนิทสนมกันระหว่างหมู่สมาชิกด้วยกัน ผู้ที่มีกลุ่มที่สนิกสนม และเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปในกลุ่มสมาชิกจะสามารถตั้งกระทู้ที่มีเนื้อหาหลากหลายกว่า และกระทู้ของบุคคลเหล่านี้จะได้รับการจับตามอง มีคนเฝ้าอ่าน และตอบมากกว่าผู้ที่ไม่เป็นที่รู้จักในชุมชนเสมือนนั้น

เกิดข้อสงสัยกระทันหันเกี่ยวกับโรซิคกี้ระหว่างดูบอล.....แต่ไม่อยากถามทาง MSN.....

ทำไม "น้องกุ๋ย" ต้อง "โรซิคกี้" ด้วยครับ???

จากคุณ Alex' [1 พ.ค. 46 02:56:11]

ความคิดเห็นที่ 1

คงอยากจะ ขาว เหมือน โรซิกกี้ มั๊ง

จากคุณ *PIPPO* นิด นิด [1 พ.ค. 46 03:18:57]

ความคิดเห็นที่ 3

....ไรคับพี่ ?...

จากคุณ < # ...โ ร ซิ ค กี้... # > [1 พ.ค. 46 03:42:23]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2228390/S2228390.html)

จากกระทู้ข้างบนเป็นการสนทนาระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่รู้จักคุ้นเคยกันผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแสดงถึงความสนิทสนมกันภายระหว่างสมาชิกบางคน จากปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นว่า สมาชิกแต่ละคนในชุมชนเสมือนไม่ได้มีสถานะเท่าเทียมกัน ซึ่งสถานะนี้เกิดความยอมรับและชื่อเสียงที่ต้องอาศัยระยะเวลาในการสร้างสมจนที่เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป

4.3.3.2 การตอบกระทู้

คือการพิมพ์ข้อความหรือรูปภาพ หรือ Emoticon โต้ตอบในกระทู้ที่มีผู้ตั้งไว้แล้ว โดยผู้ตอบต้องลงใจความ และชื่อผู้ตอบ จากนั้น จึงกดยืนยันคำตอบเพื่อให้คำตอบถูกรวมในกระทู้นั้น

จากการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า การที่สมาชิกจะเลือกตอบหรือไม่ตอบกระทู้ใดนั้นมีปัจจัยอยู่หลายประการคือ

(ก) ความเกี่ยวพันระหว่างเนื้อหาในกระทู้กับสมาชิก คือหากเนื้อหากระทู้มีการกล่าวพาดพิงถึงสมาชิกไม่ว่าจะเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม จะทำให้ผู้ที่ถูกพาดพิงมีความต้องการตอบ ดังตัวอย่างเช่น

// น้องเก๋ (คอลลี่).....จ๋า//

สงสัยพี่จะอยู่ใกล้เก๋มาก ก็เริ่มจะเอ๋อๆๆ ตามซะแล้ว พี่ลืมไปร้านพี่หยุดอยู่อะช่วงนี้หลัง สงกรานต์ถึงจะเปิด แต่ถ้าเก๋จะแวะไป พี่จะไปรอนะ ไปกิน

ซิสเลอร์ที่ตึก scb กัน เด๋วเราเลี้ยงเอง

จากคุณ kopgirl 04-09-2003 at 03:57 AM

Re: // น้องเก๋ (คอลลี่).....จ๋า//

โอ่ว หยุดหรอค่ะพี่ ทำไงดีอะค่ะ

ทำไงดี

จากคุณ คอลลี่ 04-09-2003 at 04:28 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11176)

(ข) ความเกี่ยวพันระหว่างเนื้อหาในกระทู้กับสโมสรหรือนักฟุตบอลที่สมาชิกชื่นชอบ คือหากกระทู้มีการกล่าวถึงสโมสร หรือนักฟุตบอลที่สมาชิกชื่นชอบ สมาชิกคนนั้นก็จะเกิดความต้องการตอบกระทู้ ดังตัวอย่างเช่น

ข่าวดีสำหรับแฟนหงส์

ไม่รู้ว่ารู้กันรึยังนะ วันนี้เราอ่านหนังสือพิมพ์ เค้าบอกว่า ช่อง33 star sport จะถ่ายคู่หงส์กะเวสต์บรอมฯ วันเสาร์นี้ ตอน3ทุ่มอ่ะ มาช่วยกันเชียร์ให้ทีมของเราๆท่านๆเก็บชัยอีกนัดเพื่อโอกาสไปเล่น UCL ฤดูกาลหน้ากันเถอะ!!!

จากคุณ หงส์น้อยลอยลม [25 เม.ย. 46 18:24:34]

ความคิดเห็นที่ 2

อ้าวนี่ข่าวดีเหรอ

นัดล่าสุดที่ถ่าย Liv นี่ ถ้าจำไม่ผิด เจอแมนยูใช่ม้า

ส่วนที่เจอ ฟูแล่ม เอฟเวอตัน ชาร์ลตัน ไม่ถ่ายเลย แต่ชนะรวด (ถ้าย้อนไปถึงเจอสเปอร์ นั้นก็ไม่ถ่าย แต่เจอเซลติกดันถ่าย)

สรุป 6 นัดล่าสุดไม่ถ่าย 4 คู่ ชนะหมด ถ่าย 2 คู่ แพ้เกมศูนย์

ชักเสียวแล้วสิแฮะ

ส่วนตราโอเร่ ลงชัวร์ครับ เพราะอองโซซ์ดันเจ็บซ้ำ ชวดนัดนี้แน่ๆ (แถมจะทั้ง 3 นัดที่เหลือด้วย)

แค่ตั้งข้อสังเกตนะ (ยังงัยก็อยากให้ชนะ และถ้าเล่นดีๆยิ่งดี จะได้ดูอย่างสบายใจ)

จากคุณ Redder ครับ [25 เม.ย. 46 22:14:46]

ความคิดเห็นที่ 5

ขอเป็นข่าวดีหลังเกม 3 แต้มด้วยละกัน

จากคุณ 17gerrard [25 เม.ย. 46 23:18:37]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2216212/S2216212.html)

(ค) ความเกี่ยวพันระหว่างเนื้อหากระทู้กับความรู้ ความคิดเห็นของสมาชิก คือ หากสมาชิกได้อ่านกระทู้แล้วไม่มีความคิดเห็นใดๆหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับกระทู้ โอกาสที่สมาชิกจะตอบก็มีน้อยลง

“จะตอบเรื่องฟุตบอล กับ เกม เพราะ ความชอบส่วนตัว และ พอมีความรู้อยู่บ้างส่วนเรื่องเกม ชอบอ่านเพื่อเพิ่มความรู้ในเรื่องที่เราไม่รู้และเผื่อแผ่เรื่องที่เรารู้ให้เพื่อนๆที่ไม่รู้” (คมสันต์ โต่งจันทร์ , สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

(ง) ปัจจัยด้านเวลา คือ การตอบกระทู้คือการแสดงความคิดเห็น หรือความรู้ที่ผู้ตอบอาจมีอยู่แล้วหรือต้องคิดขึ้นมาใหม่ ซึ่งเมื่อผู้อ่านจะตัดสินใจตอบต้องมีการเรียบเรียงความคิด และภาษาเพื่อให้ผู้อ่านรายอื่นเข้าใจได้ การเรียบเรียงความคิดและภาษานี้ต้องอาศัยเวลา นอกจากนี้ยังต้องอาศัยทักษะการพิมพ์ดีดอีกด้วย ดังนั้นผู้ที่ไม่มีเวลาว่างพอก็อาจตัดสินใจไม่ตอบกระทู้ก็ได้

“ส่วนใหญ่จะอ่านอย่างเดียว ถ้าเป็นเรื่องแมนยูจะอ่าน แล้วก็เรื่องที่ฮอตๆก็จะอ่านหมด (กระทู้แนะนำ) เรื่องที่เข้าไปตอบนี่แล้วแต่อารมณ์ แล้วแต่ว่ามีเวลาหรือไม่ เรื่องที่โพสต์ส่วนใหญ่ก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับแมนยู แล้วก็เรื่องที่เกี่ยวกับคอลัมนิสต์นสพ. ส่วนในโต๊ะนอกรอบก็เข้าไปอ่าน ไม่ค่อยเข้าไปแจม เพราะมีแต่วัยรุ่น” (KLM (นามแฝง), สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546)

4.3.3.3 การอ่านกระทู้

สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทุกคนสามารถใช้บริการอ่านเนื้อหาสาระได้ในทุกกระทู้โดยไม่ต้อง Log in ก่อนใช้งาน การอ่านกระทู้จึงเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยที่สุดในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

สมาชิกแต่ละคนก็มีเกณฑ์ที่จะเลือกอ่าน หรือไม่อ่านข้อความแต่ละกระทู้ จากการรวบรวมของผู้วิจัย พอจะสรุปได้ดังนี้

(ก) การอ่านกระทู้ของตนเอง : เมื่อผู้ใช้บริการคนใดคนหนึ่งตั้งกระทู้ขึ้นมาย่อมมีความต้องการทราบผล และความคิดเห็นของคนอื่นที่มีต่อกระทู้ตน ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่จึงกลับเข้าไปดูกระทู้ของตนเป็นระยะๆ

(ข) กระทู้ที่เกี่ยวข้องกับตนเองหรือหรือกลุ่มของตนเอง : เมื่อชื่อตนเองหรือกลุ่มตนเองถูกกล่าวอ้างถึงในกระทู้ของคนอื่น ผู้อ่านย่อมอยากทราบความคิดเห็นของผู้อื่นว่าคิดอย่างไรกับตน หรือต้องการสื่อสารอะไรกับตนเอง

“ที่อ่านก็ในห้องฟุตบอลจะเลือกเฉพาะหัวข้อที่เกี่ยวกับที่เราสนใจ อย่างในบุนเดสที่มันให้ข่าวที่เราสนใจ ถ้าในนอกรอบที่สำคัญก็เข้าไปอ่านกระทู้ของคนที่เรารู้จัก เอ่อ รู้จักแร่ดคลับใช่มั๊ยคะ จ่าฝูงคือดิฉันเอง นั่นแหละคือคนที่อยู่ในแร่ดคลับเนี่ย มันเริ่มมาจากชอบแปะรูปกัน แล้วก็เข้าคุยกันจนสนิทกัน หรืออย่างกระทู้ที่เรารู้ว่าคนที่ตั้งเค้าจะตั้งอะไรที่มัน ฮาๆ ก็จะเข้าไปอ่าน แต่ถ้าพวก Fwd เมล์ที่มันรักๆ จะไม่อ่าน ที่ตอบก็จะแน่นอนก็พวกกระทู้เค้ากล่าวพาดพิงถึง อันนี้ตอบแน่นอนค่ะ เค้านินทาเรากันหลายเรื่องค่ะ” (Verano (นามแฝง), สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546)

(ค) กระทู้เกี่ยวกับสโมสรหรือนักฟุตบอลที่สมาชิกชื่นชอบ : เมื่อมีสมาชิกคนอื่นกล่าวถึงสโมสรหรือนักฟุตบอลที่ตนชื่นชอบ กระทู้ก็จะถูกเปิดอ่านเพื่อต้องการรู้ว่าให้รู้ว่าเนื้อหาภายในกระทู้ได้กล่าวถึงสโมสรหรือนักฟุตบอลในแง่มุมใด หรือมีเนื้อหาข่าวสารอะไรใหม่ๆ เกี่ยวตนเองสามารถรับรู้ได้บ้าง

“อ่าน เราต้องเลือกหัวข้อค่ะ ถ้าใครตั้งหัวข้อไม่รู้เรื่องเราก็ไม่อ่านค่ะ อย่าง "น้อง topgirl ไม่มาทำนายผลก่อนเปิดฤดูกาลหน่อยหรือ" อันนี้ออยก็จะข้ามไปเลย ไม่อ่าน ไร้สาระ แต่ถ้าเป็น "some actions of real madrid players in bangkok" อันนี้คลิกทันทีเลย ชอบดูรูปค่ะ แต่ที่ไม่ใช่รูปก็อ่านนะคะ อย่าง "หมดเวลา นักเตะไทยขอแลกเสื้อ guti ส่ายหน้า" อันนี้อยากรู้ค่ะก็เข้าไปอ่าน ถ้าเป็นกระทู้ทีมที่ไม่ชอบ ไม่รู้จักก็ไม่อ่าน ถ้าเป็นเลเวอร์จะอ่านทุกกระทู้ ถ้าเป็น "บุนเดสนัดที่ 2" ก็จะอ่าน ถ้า "อยากรู้ว่าบอลสเปนเปิดฤดูกาลเมื่อไหร่" ก็ช่างมัน” (ออย (นามแฝง), สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2546)

กลุ่มในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกิดจากการความผูกพันจากการสื่อสารกันในชุมชนเสมือน บางกลุ่ม แม้ว่าจะไม่เคยพบเจอกันจริง แต่ก็มีความผูกพันกันเสมือนเป็นเพื่อนกันจริงๆ ในขณะที่บางกลุ่มได้สื่อสารกันในชุมชนเสมือนกันนาน หรือถูกใจถูกคอกันจนอยากพบกันจริงๆ จึงมีการนัดพบ นัดพูดจากัน และได้เป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกันไปในที่สุด ส่วนสมาชิกที่เข้ามาเล่นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นครั้งคราวนั้น มักไม่มีกลุ่มเป็นของตัวเอง ทำให้เนื้อหาที่พูดคุยสื่อสารกันไม่มีความลึกซึ้งเหมือนคนที่รวมกันเป็นกลุ่มแล้ว อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการรวมตัวกันจนเหมือนเป็นเพื่อนกันจริงๆแล้ว แต่การสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทำให้เกิดบริบทการสื่อสารที่แตกต่างจากในสังคมจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้เพียงนามแฝงเป็นสิ่งแทนตัวของผู้สื่อสาร ซึ่งต่างจากสังคมจริง ที่ใช้รูปร่าง ตัวตนที่จับต้องได้จริง หรือเรื่องการที่เพศหญิงมักแสดงให้สมาชิกคนอื่นคิดไปว่าเป็นเพศชาย

เรื่องกลุ่มในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลยังเป็นปัจจัยให้เกิดความแตกต่างในการสื่อสารทั้งการตั้ง ตอบ และการอ่านกระทู้เช่นเดียวกัน เพราะนอกจากกลุ่มวัฒนธรรมจะ

เลือกตั้ง ตอบ อ่านกระทู้ที่ตนสนใจเป็นการส่วนตัวแล้ว ยังมีการตอบ และอ่านกระทู้ของกลุ่มตน หรือกระทู้ที่กล่าวพาดพิงเกี่ยวกับกลุ่มตนด้วยเช่นกัน

4.4 **พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์**

การรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ย่อมทำให้เกิดการพฤติกรรมการสื่อสารกันภายในกลุ่ม ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้ทำพฤติกรรมดังนี้

4.4.1 พฤติกรรมการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ในแต่ละวัน กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษามีจำนวนกระทู้เกิดใหม่นับร้อยกระทู้ มีจำนวนผู้อ่านและผู้ตอบรวมกันหลายพันคน ถือเป็นจุดศูนย์รวมของความคิดเห็นของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาใช้ชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ชุมชนเสมือน และพูดคุยในประเด็นที่ต้องการสื่อสารทั้งเรื่องฟุตบอลและเรื่องอื่นๆ

จากการรวบรวมกระทู้กลุ่มฟุตบอลทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเดือนเมษายน 2546 ถึงเดือนพฤษภาคม 2546 จากกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งคือ www.pantip.com , www.thailandsportsonline.com และ www.liverpool.in.th พบว่า มีความหลากหลายของชนิดกระทู้ซึ่งกระทู้แต่ละชนิดก็มีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันด้วย

4.4.1.1 ประเด็นที่เกี่ยวกับฟุตบอล

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลคือแหล่งชุมนุมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาพูดคุยสื่อสาร เนื้อหาหรือเรื่องที่คุยกันจึงหนีไม่พ้นเรื่องฟุตบอล

4.4.1.1.1 ประเด็นเกี่ยวกับสโมสร และนักฟุตบอล

ความชื่นชอบสโมสรและนักฟุตบอลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการรวมตัวกันเป็นกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลซึ่งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็เป็นช่องทางหนึ่งที่เปิดโอกาสให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้เข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็นกับเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ กระทู้เกี่ยวกับสโมสร และนักฟุตบอลประกอบด้วย กระทู้เกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น , กระทู้แสดงอารมณ์ , กระทู้เกี่ยวกับข้อมูล , กระทู้โพสต์รูป , กระทู้เกี่ยวกับผลการแข่งขันฟุตบอล , กระทู้แจ้งข่าวสารในวงการฟุตบอล , กระทู้เพื่อสื่อสารกับสมาชิกพวกเดียวกัน ซึ่งผู้วิจัยได้กล่าวถึงรายละเอียด และตัวอย่างดังนี้

- กระทู้เกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็น

เป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้ตั้งกระทู้เองหรือขอความคิดเห็นจากสมาชิกคนอื่น กระทู้ชนิดนี้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา เพราะกีฬาฟุตบอลมีหลากหลายประเด็นให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นไม่ว่าจะเป็น เรื่องของสโมสร เรื่องนักฟุตบอล เรื่องการแข่งขัน ตลาดซื้อขายนักฟุตบอล กระทู้ชนิดนี้มักกลายเป็นกระทู้ยอดนิยมที่มีผู้ตอบและผู้อ่านจำนวนมาก เพราะคนในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ถึงแม้จะชื่นชอบในสโมสรหรือนักฟุตบอลคนเดียวกันยังมีความคิดเห็นต่างกัน นอกจากนี้ กระทู้เกี่ยวกับความคิดเห็นยังเป็นกระทู้ที่เสี่ยงต่อการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม เพราะการแสดงความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลหลายครั้งมาพร้อมกับอารมณ์ที่ฉุนเฉียวซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนเป็นภาษาหยาบคายได้ง่าย

ผมมีคำถามครับ ถ้าซื้อคีเวลล์มาแล้ว....

ถ้าซื้อมาแล้วจะเอาลงเล่นแทนใครครับ เมอร์ฟี่หรอ

จากคุณ whistle_the kop 04-02-2003 at 01:26 PM

Re: ผมมีคำถามครับ ถ้าซื้อคีเวลล์มาแล้ว....

ก็คงประมาณนั้น อาจจะสลับกันลง หรือ คีเวลล์ต้องไปพิสูจน์ตัวเองจากทีมสำรองก่อน แต่คีเวลล์ เวลาที่หน้าเราฝืด ก็สามารถจับลงได้นะ

จากคุณ ต้นตาล พ.ล. 04-02-2003 at 01:41 PM

Re: ผมมีคำถามครับ ถ้าซื้อคีเวลล์มาแล้ว....

ถ้าได้มาจริงผมคิดว่า ระดับเค้าคงได้ลงเล่นอยู่แล้วล่ะ และก็น่าจะเป็นปีกซ้ายที่เราขาดมาตลอด และก็น่าจะเป็น เมอร์ฟี ที่หลุดไปหรือไม่ก็อาจจะเป็น ดิยุฟ

แต่ใจจริงแล้วผมอยากให้ เหลือกลางรับไว้ตัวเดียวอ่ะครับ (ฮามันน์,เจอร์ราด) เหมือนที่อังกฤษใช้ เจอร์ราด เป็นมิดฟิลด์ตัวรับ ก็ไม่เห็นจะมีปัญหา....แต่อย่างว่าล่ะครับคงจะอยากสำหรับอุลลิเยร์

จากคุณ boon 04-02-2003 at 02:05 PM

Re: ผมมีคำถามครับ ถ้าซื้อคีเวลล์มาแล้ว....

ขอให้ทรรศนะดังนี้

กรณีที่คีวมา

1. ซมิเซอร์จะได้เล่นในตำแหน่งที่ถนัดมากขึ้นนั่นคือหน้าต่ำหรือกลางตัวรุก

2. เมอร์ฟี่จะหลุดหรือไม่ ไม่น่าหลุดเพราะถ้าจัดระบบหมุนเวียนน่าจะได้ลงบ่อย ๆ ทั้งตัวจริงและตัวสำรอง

3. แทนดิยุฟเหรอ ... 10 ล้านปอนด์กับตำแหน่งนักฟุตบอลยอดเยี่ยมกาฟทวีปไม่น่าจะต้องนั่งสำรองนะ คงต้องให้โอกาสปรับตัวกับตำแหน่งใหม่ของเขาสักพัก ..... ถึงตอนนั้นคงมีการจ่ายแบบคม ๆ และไม่เห็นแก้ตัวกันบ่อยขึ้น

แล้วจะจัดทีมยังไงดีล่ะ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ในบ้านก็ต้องเป็น
คีว เมอร์ฟี่ เจอร์ราด ดิยุฟ (ซมิเซอร์กับคนอื่น ๆ ไว้เปลี่ยน)
นอกบ้านก็เป็น
คีว ดีดี้ เจอร์ราด ดิยุฟ (ซมิเซอร์กับคนอื่น ๆ ไว้เปลี่ยน)
ไม่ก็เอาเฮสกี้มาเก็บแล้วเอาซมิเซอร์เล่นหน้าต่ำแทงบอลให้น้องโอเข้าฮอส
มาทีเถอะ .....

จากคุณ gn_kop 04-03-2003 at 05:24 PM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=10984)

- กระทู้แสดงอารมณ์

เป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ดีหรือเสียใจ สาเหตุที่เกิดกระทู้ชนิดนี้ส่วนใหญ่เกิดจากการแข่งขันฟุตบอล เช่น สโมสรที่ตนรักชนะก็จะมีสมาชิกตั้งกระทู้แสดงความดีใจ ในขณะที่จะมีการเยาะเย้ยถากถางสโมสรคู่แข่งที่แพ้ให้ได้รับความอับอาย กระทู้ชนิดนี้มักเกิดขึ้นภายในเวลาไม่นานหลังจากที่เกมส์การแข่งขันจบลง เพราะผู้ตั้งกระทู้ยังคงอยู่ในอารมณ์ต่อเนื่องจากการที่ได้ดูการแข่งขันนั้นๆ

<u>ไม่รู้เป็นไง เกลียดไอ้ 2 R จังเลย</u>

R แรก Ronaldo เกลียดมันมากเพราะเชียร์อินเตอร์อยู่ ซื้อมาตั้งแพง เจ็บตลอด ตอนเจ็บสโมสรจ่ายค่าแรงเต็มๆ พอมันหายเจ็บ มันย้ายหนีเลย
R สอง Rivaldo เกลียดความสำออยของมันตอนบนโลก ไม่ชอบเลยนักกีฬาประเภทไม่มีสปิริตแบบนี้ ให้ตายเถอะ

จากคุณ Julius Caesar [1 พ.ค. 46 20:40:14]

ความคิดเห็นที่ 4

เห็นแฟนอินเตอร์เจ็บใจเรื่องนี้ทั้งนั้นเลย
เพราะตอนอยู่อินเตอร์ รู้สึกจะห้าปีด้วยซ้ำ แล้วเล่นได้ถึงหนึ่งปีหรือเปล่าก็ไม่รู้
แล้วยังได้เงินเดือน น่าจะซักแสนนึงต่อสัปดาห์ขึ้นไปนะ ลองคิดดูว่าอินเตอร์จ่ายค่าเลี้ยงดูไปเท่าไหร่
ก็สองร้อยสัปดาห์ คูณ แสน เฮ่ยขนาดนั้นเลยเรอะ คงไม่มากขนาดนั้น แต่ก็คงรู้สึกสูญเปล่าน่าดู

จากคุณ 8) [1 พ.ค. 46 22:10:26]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2229824/S2229824.html)

- กระทู้เกี่ยวกับข้อมูล

วัตถุประสงค์อย่างหนึ่งของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้เกี่ยวกับสโมสรหรือนักฟุตบอล กระทู้เกี่ยวกับข้อมูลมักเกิดขึ้นในลักษณะการขอข้อมูลมากกว่าการให้ข้อมูล ข้อมูลที่มักถูกถามถึงเป็นประจำเช่น ประวัติของสโมสร ประวัติของนักฟุตบอล การซื้อขายนักฟุตบอล

ร้านสตาร์ซอคเกอร์

รบกวนถามหน่อยนะคะ ไม่ทราบว่าร้านสตาร์ซอคเกอร์เนี่ยอยู่ที่ไหนบ้างคะ อยากจะไปซื้อของที่นั่นแต่ไม่ทราบว่าร้านเค้ามีสาขาที่ไหนบ้างหน่ะค่ะ

จากคุณ หม่าม้าเสียะเซียะ [13 เม.ย. 46 19:48:55]

ความคิดเห็นที่ 1

อยู่แถวไหนอะครับ มันมีหลายสาขามากเลยอ่ะ
จะได้บอกถูก !!!

จากคุณ *PIPPO* นิด นิด [13 เม.ย. 46 19:57:37]

ความคิดเห็นที่ 3

ต้องขออภัยด้วยค่ะลืมบอกไปซะสนิทเลย อยู่แถวสมุทรปราการหน่ะค่ะ ที่เซ็นทรัลบางนามีรึเปล่าคะ

จากคุณ หม่าม้าเสียะเซียะ [13 เม.ย. 46 20:50:55]

ความคิดเห็นที่ 4

มีครับ แต่ขอโทษที่ระบุชั้น, ตำแหน่งไม่ได้ เพราะนานๆ ไปซะที แต่เคยเห็นแน่นอนครับ (ยกเว้นว่าเขาจะย้ายไปแล้วนะ)
ไม่งั้นก็ไปซีคอนก็ได้ครับ ชั้น 2 (อันนี้ชัวร์)

จากคุณ เจ.เค.กลมกลิ้ง [13 เม.ย. 46 23:50:58]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2188942/S2188942.html)

- กระทู้โพสต์รูป

การโพสต์รูปคือการเผยแพร่รูปจากหน่วยความจำ (Memory unit เช่น Hard disk) ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้โพสต์รูปลงสู่เครือข่ายอินเตอร์เน็ตในกระทู้ที่กำลังสื่อสารอยู่ สำหรับกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับฟุตบอลแล้ว รูปที่ถูกโพสต์ส่วนใหญ่ คือรูปของนักฟุตบอลในอิริยาบทต่างๆ เช่น ภาพในการแข่งขันในสนาม ภาพถ่ายแฟชั่นของนักฟุตบอล ผู้วิจัยพบว่า รูปนักฟุตบอลที่มีบุคลิกหน้าตาดีจะเป็นเป้าหมายสำคัญของกระทู้ชนิดนี้ กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลเพศหญิงจะใช้กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนรูปนักฟุตบอล ซึ่งแสดงออกถึงความชื่นชอบชื่นชมในตัวนักฟุตบอลได้เป็นอย่างดี ซึ่งในกระทู้ชนิดนี้มักมีเนื้อหาใจความในทางเกี้ยวพาราสีเพศตรงข้าม (นักฟุตบอล) ด้วย

@*O*@ Harem ของ Rhinos @*O*@

โฮ่ โฮ่ ฮาเร็ม ฮาเร็ม ขึขึ

ภาพที่ 4.5 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com

จากคุณ verano [7 เม.ย. 46 23:55:48]

ความคิดเห็นที่ 1

555555555555555555 แค่ชื่อทู้ก้อน่าเข้าเร้ว

ภาพที่ 4.6 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com

จากคุณ Mi aMoR eS AnDreS (ตะเกียบไม้ข้างซ้ายกะข้างขวา) [7 เม.ย. 46 23:59:41]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2176476/S2176476.html)

นอกจากรูปนักฟุตบอลแล้ว รูปการแข่งขัน รูปสนามแข่งขัน รูปโลโก้สโมสรก็เป็นรูปที่ถูกโพสต์อยู่บ้างเช่นกัน

- กระทู้เกี่ยวกับผลการแข่งขันฟุตบอล

ฟุตบอลลีกสโมสรยุโรปเป็นรายการแข่งขันฟุตบอลที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลติดตามเชียร์กันอยู่เป็นจำนวนมาก แต่เวลาการแข่งขันนั้นตรงกับเวลากลางคืนของประเทศไทย กระทู้เกี่ยวกับการแจ้งผลการแข่งขัน และขอทราบผลการแข่งขัน รวมถึงการวิเคราะห์วิจารณ์รูปเกมส์การแข่งขันจึงเกิดขึ้นเป็นประจำเมื่อการแข่งขันจบลง ผู้ที่อ่านกระทู้นี้นอกจากจะได้ทราบผลการ

แข่งขันแพ้ชนะหรือเสมอแล้ว ยังได้ทราบถึงแผนการเล่น ความสามารถของนักฟุตบอลแต่ละคนที่ลงสนาม เปรียบเสมือนการได้อ่านจากหนังสือพิมพ์กีฬาเพื่อทดแทนการดูถ่ายทอดสดฟุตบอล

หงส์และผี

เย้ ยินดีกะหงส์ด้วยน้าฮะกดฟูแล่มไป 2 โดยเฉพาะคนที่น่ายินดีมากที่สุด คือเฮสกี นัดนี้โอเว่นก้อยิงด้วยนี่เนาะ อืมมมมดีจายแทนแฟนหงส์คร้าบ ส่วนผีของของก้อถล่มสาลิกาซะปีกหัก <เหมือนไคก้อม่ายรุ เพิ่งจาโดนผีทำปีกหักมา อุอุ> คือผมคงวิจารณ์อะไรมะได้มากเพราะมะได้ดูทั้งสองเกมส์ เอาเปนว่า เรามาร่วมยินดีกะทีมของเราเหอะนะ

จากคุณ เด็กผี_tj 04-12-2003 at 04:30 PM

Re: หงส์และผี

พอลสโคลล์ยิง 3 ลูก ฟอร์มกำลังร้อนแรง แต่น่าเสียดาย อดลงนัดเจอรีล ที่จำเป็นต้องชนะ 2-0 เหนื่อยหน่อยนะครับ ส่วนหงสีก็เหนื่อยที่แม้จะเล่นดีทุกนัดที่เหลือ ก็ยังไม่แน่ว่าจะดีพอเพราะดีสายไปหน่อย

จากคุณ ต้นตาล พ.ล. 04-12-2003 at 04:34 PM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11270)

- กระทู้แจ้งข่าวสารในวงการฟุตบอล

เป็นกระทู้ที่นำข่าวสารวงการฟุตบอลของเว็บไซต์กีฬาต่างๆมาเผยแพร่เพื่อแจ้งข่าวสารให้ทราบ โดยสมาชิกรายอื่นไม่ต้องไปอ่านข่าวนั้นๆ จากแหล่งที่มาของข่าวเป็นการอำนวยความสะดวกให้สมาชิกรายอื่นๆ

หนังสือพิมพ์ในอังกฤษบอกว่าเบ๊กแฮมไปแน่

หนังสือพิมพ์เดอะมีร์เร่อร์ในอังกฤษรายงานว่า หลังจากแมนยูแข่งกะเรอัล มาดริดจบแล้ว เบ๊กแฮมใช้เวลาราว 1 ชั่วโมงประชุมกับเอเย่นต์และวิกตอเรียภรรยาในโรงแรมที่เมืองแมนเชสเตอร์ แล้วก็ตัดสินใจว่าจะย้ายไปเรอัล มาดริด

หนังสือพิมพ์เดอะเดลี่สตาร์บอกว่าเรอัล มาดริดเสนอให้ค่าแรงเบ๊กแฮมปีละ 8 ล้านปอนด์ และแมนยูจะใช้เงินที่ได้จากการขายเบ๊กแฮมไปซื้อ คีเวล พอล โรบินสัน และเจอร์เมน เดอโฟ

หนังสือพิมพ์เดอะเดลี่เมล์บอกว่าฟาเบียง บักเธลจะเป็นผู้เล่นแมนยูที่ย้ายออกไปเป็นคนแรก แล้วแมนยูจะซื้อพอล โรบินสันจากลีดส์มาแทน

หนังสือพิมพ์เดอะซันพาดหัวข่าวว่า เบ๊กแฮมพูด เอาผมออกไปจากที่นี่ซักที

เดอะซันยังรายงานอีกว่าหนังสือพิมพ์ในสเปนกำลังคลั่งไคล้เบ๊กแฮม หนังสือพิมพ์ AS Juanma Trueba ในสเปนบอกว่า มาดริดต้องจับเบ๊กแฮมมาเซ็นสัญญาให้ได้ อเล็กส์ เฟอร์กุสันทำผิดพลาด เดวิด เบอร์นาบิวกำลังคอยคุณอยู่ ส่วนหนังสือพิมพ์ในสเปนอีกฉบับ คือ The Newspaper Sport บอกว่าเฟอร์กุสันช่วยให้มาดริดได้เปรียบมากเกินไปด้วยการให้เบ๊กแฮมนั่งเป็นตัวสำรอง

ที่มา http://www.4thegame.com//features/feature/127788//

จากคุณ นายชัย [25 เม.ย. 46 19:43:29]

ความคิดเห็นที่ 2

อยากให้ข่าวลือเป็นจริงที่สุด

38ล้านปอนด์หวานๆ

จากคุณ & ผีบ้า & [25 เม.ย. 46 22:02:46]

ความคิดเห็นที่ 3

ถ้าหมดฤดูกาลแล้วไปจริงก็ไม่แปลกใจหรอก

ถ้าเฟอร์กี้จะไปอีกคนก็ไม่แปลกใจเหมือนกัน

ไม่มีนักเตะคนไหนยิ่งใหญ่กว่าสโมสร

รอย คีน เขาว่าไว้

จากคุณ นารูมิ [26 เม.ย. 46 00:17:51]

ความคิดเห็นที่ 7

เฟอร์กี้แมร่ง...

จากคุณ maezono_in_love [26 เม.ย. 46 03:17:42]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2216370/S2216370.html)

- กระทู้เพื่อสื่อสารกับสมาชิกพวกเดียวกัน

เป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อระดมรายชื่อ หรือสมาชิกที่ชอบในสโมสร หรือนักฟุตบอลคนเดียวกัน โดยอาจมีจุดประสงค์เพื่อการติดต่อสื่อสารกันในภายหลัง ไม่ว่าจะติดต่อผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ หรือช่องทางการสื่อสารอื่นๆเช่น MSN , E-mail , โทรศัพท์ ฯลฯ

LFC.DAILY NEWS : ขอเช็คพลัง เดอะ ค็อป กันหน่อยครับ

เนื่องจากในวันเสาร์ที่ 3 พ.ค.นี้ จะเป็นแมทช์พรีเมียร์ลีก นัดที่ 37 ซึ่งลิเวอร์พูลจะเปิดแอนฟิลด์ต้อนรับทีมเรือใบสีฟ้า แมนเชสเตอร์ ซิตี้ ซึ่งจะเป็นเกมนัดสุดท้ายของซีซั่น 2002-2003 ที่ลิเวอร์พูลจะเล่นที่แอนฟิลด์

ดังนั้น เพื่อเป็นการตรวจสอบพลังเชียร์ของพวกเราเหล่าเดอะ ค็อป ก็ขออนุญาตเช็คดูหน่อยว่าจนถึงวันนี้ พวกเรายังยืนเคียงข้างทีมลิเวอร์พูลกันอยู่มากน้อยแค่ไหน ใครยังอยู่ก็ขอเสียงหน่อยก็แล้วกันนะครับ ดูซิว่า You 'll never walk alone. ยังขลังอยู่รึเปล่า

จากคุณ น.หนึ่ง [1 พ.ค. 46 16:00:14]

ความคิดเห็นที่ 2

" เข้ามาร่วมเชียร์เป็นอันดับต่อมา ... "

ปลายทางอยู่ที่ UCL !!!

จากคุณ หนุ่ม No.7 [1 พ.ค. 46 16:34:06]

ความคิดเห็นที่ 6

ร่วมด้วยช่วยเชียร์!!! ครับ...

จากคุณ Red M. [1 พ.ค. 46 18:54:30]

ความคิดเห็นที่ 33

- แน่นอนครับ !!! -

จากคุณ ช่วยด้วย...แมวมันดม [3 พ.ค. 46 10:41:26]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2229339/S2229339.html)

4.4.1.1.2 ประเด็นเกี่ยวกับการพนัน

ในประเทศไทย การพนันฟุตบอลยังเป็นสิ่งผิดกฎหมาย กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางส่วนที่ชื่นชอบการพนันนอกจากรับข้อมูลข่าวสารการพนันผ่านสื่ออื่นๆเช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์แล้ว ยังอาศัยกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นอีกช่องทางที่ใช้ในการขอหรือแสดงทรรศนะเกี่ยวกับการพนัน เพราะในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะมีความคิดเห็นที่หลากหลายกว่าสื่ออื่นๆ กระทู้เกี่ยวกับการพนันมักถูกตั้งก่อนการแข่งขันฟุตบอลเกิดขึ้นซึ่งประกอบด้วยกระทู้ทำนายผลและอัตราต่อรอง และกระทู้วิเคราะห์รูปเกมก่อนการแข่งขัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- กระทู้ทำนายผลและอัตราต่อรอง

เป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อแสดงหรือสอบถามความเป็นไปได้ของผลการแข่งขันและอัตราต่อรองตามทรรศนะของผู้ส่งสาร ในกระทู้ประเภทนี้จะมีคำศัพท์เฉพาะในวงการพนัน เช่น ปป. , ค่าน้ำ , ครึ่งลูก ,หนึ่งลูก ,ครึ่งควบลูก ,ต่อ , รอง ฯลฯ

<u>ทีเด็ดวันอังคารและวันพุธ</u>

ปอทมัธ วอลซอล เร็ดดิ้ง ฟอเรสต์ พุธ แมนยู

จากคุณ toy surattanee Apr 15 2003, 02:10 AM

ตอบ

แมนยูบุกอัดอาร์เซน่อลคาบ้าน 3 - 1

Guest Apr 15 2003, 02:16 AM

ตอบ

ระวังบักอองรีให้ดี

คุณห้อยจะยิง 1 เม็ด

จากคุณ เซียนกระเป๋าแห้ง Apr 15 2003, 02:21 AM

ตอบ

ผมคิดว่าแมนยู เล่นภายใต้ความกดดันได้ดีกว่า อาร์เซน่อล อย่างน้อยก็คงจะเสมอได้

จากคุณ san2003 Apr 15 2003, 09:14 AM

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(ที่มา http://bkk1.thailandsportsonline.com/cgi-bin/invboard/index.php?act=ST&f=10&t=716&s=ffe05f190d2a265cecc1cc2ca8d195bc)

- กระทู้วิเคราะห์รูปเกมก่อนการแข่งขัน

เป็นกระทู้ที่สมาชิกเข้ามาวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของการแข่งขันที่ยังไม่เกิดขึ้น มักมีการพูดถึงแผนการเล่น นักฟุตบอลที่จะได้ลงสนาม อาการบาดเจ็บของนักฟุตบอล และมักจบลงด้วยการทำนายผลการแข่งขัน

เชียนทุกท่านช่วยฟันธง..มาดริด+ยูเว่.ใครดีกว่ากันฮะ, เล่นทีมไหนดีเหลือกอยากจังต่อหรือรองดี

ฟันธงทีครับก่อนวางทีมไหนดี.....

จากคุณ **ราชา หลงทาง** May 6 2003, 03:59 PM

ตอบ

.....ริลมาดริด ก็ดี....ยูเวนตุส ก็เหนียว..เอาเป็นว่า...เรามาว่ากันตรงเกมส์รุกกันดีกว่านะ....ริล..ขาดราอูลก็มีผลอย่างยิ่งซึ่งจะทำให้พี่ได้..โดดเดี่ยวเกินไปต้องโดนเพ่งเล็งแน่นอน...โอกาสน่าจะเป็นพี่โก้กะพี่ดานมากกว่า.....ยูเวนตุส.....กองหน้าได้แก่ พี่เดล กะ พี่เก้..ดูแล้วก็จ๊าบพอสมควร.....เกมส์สวนกลับยูเว่ดีกว่า....เกมส์รุกริลมาดริดก็เด็ดขาดแต่ขาดพี่ราอูลมีผลนะ.....ชนะก็คงไม่ขาด...โอกาสเสมอก็พอมี...สรุปนะ..ถือหาง ยูเว่ ครับ

จากคุณ siw1975 May 6 2003, 06:49 PM

ตอบ

อยากได้เงินเชิญทางนี้นะ อันนี้มั่นใจ 200% ทุกคนจำชื่อผมไว้นะ ถ้าใครได้เงินแค่เมลล์มาขอบคุณผมก็พอ

จากประสบการณ์บอลนะ วิเคราะห์ได้ดังนี้

มาดริด คู่นี้มาดริดขาดแค่ราอูล กอลซาเลสคนเดียว ที่เหลืออยู่กันครบ

ยูเวนตุส ขาดกองกลางเก่งๆหัวใจพร้อมกัน 2 คน ดาวิด กะ ทัคคินาดี้ กองหลังเข้าบอลหนัก 1 คน คือมอลเตโร่

รูปแบบเกมส์ กองกลางยู่เว่สู้ไม่ได้แน่นอนเพราะ คอนเต้ กับ ทูดอร์ นั้นบอกตรงๆเลยตอนนี้ไม่เอาไหนทั้งคู่ ทูดอร์นั้นลูกโหม่งดีๆหายไปหมด ส่วนคอนเต้ ทั้งโหม่งทั้งยิงไม่ได้แล้ว จะน่ากลัวตรงกราบ 2 ข้าง เนดเวดอยู่ทางซ้ายต้องเจอกับซัลกาโด้ ซึ่งวัดกันแล้วน่าจะเอาอยู่ ส่วนคาโมราเนซี่เจอกับคารอสก็โอกาสเอาอยู่ 75 % โอกาสเสียประตูมาดริดอาจจะมาจากลูกตั้งเตะซะส่วนมาก เพราะน้องเดลนั้นน่ากลัวแค่คนเดียว ส่วนเทรเซเก้นั้น ขนมจริงๆช่วงนี้ กล้าพูดเลยว่าถ้าเทเซเก้จะยิงประตูได้จะมาจากลูกตั้งเตะเท่านั้น

มาดริดมีกองกลางเป็นจุดเด่น ซีดานคงจะได้ป้อนบอลให้ได้ยิงได้ ช่วงนี้ได้ยิ่งยิงคมๆอยู่ วันนี้รับรองมาดริดชนะแน่ สกอร์ ถ้าไม่ 0-0 เลย รับรอง 2-0 ขึ้น

คู่นี้ถ้าบอลออก 0-0 น่าเกลียดมาก คิดว่าคงมีนอกในแน่คู่นี้

สรุป มาดริดยาวไปๆ

จากคุณ Eakamon055@hotmail.com May 6 2003, 07:34 PM
(ที่มา http://bkk1.thailandsportsonline.com/cgibin/invboard/index.php?act=ST&f=10&t=532&s=96a19dc6b4d4f78c530a06c73795d2a8)

4.4.1.2 ประเด็นที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอล

การรวมตัวกันเป็นชุมชนๆหนึ่งในอินเตอร์เน็ตนั้นการชุมนุมของผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันก็จริง แต่เนื้อหาที่สื่อสารไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องเดียวกันนั้นเสมอไป กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นี้ นอกจากพูดคุยกันในประเด็นเกี่ยวกับฟุตบอลแล้วยังพูดคุยกันเรื่องอื่นๆด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แยกแยะชนิดกระทู้ไว้ ประกอบด้วย กระทู้เกี่ยวกับข่าวและเหตุการณ์ปัจจุบัน , กระทู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน , กระทู้เกี่ยวกับการพบปะสังสรรค์และกิจกรรมในหมู่สมาชิก , กระทู้แนะนำสมาชิกใหม่ , กระทู้เผยแพร่อีเมล์ชนิดส่งต่อ (Forwarded E-mail) , กระทู้โพสต์รูป ดารา นักร้อง นายแบบ นางแบบ , กระทู้แนะนำเว็บไซต์ และกระทู้เบี่ยงเบนประเด็นภายในกระทู้

- กระทู้เกี่ยวกับข่าวและเหตุการณ์ปัจจุบัน

เป็นกระทู้เผยแพร่หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่กำลังเป็นที่สนใจของประชาชนทั่วๆไปในช่วงเวลานั้นๆ และเป็นกระทู้ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกผู้อื่นที่เข้ามาตอบได้ปลดปล่อยความคิดเห็น รวมไปถึงการระบายอารมณ์เกี่ยวกับประเด็นนั้นๆด้วย

คนดีกันอย่าไปยุ่ง...อีกมุมมองหนึ่งของสงคราม

จากกระแสต่อต้านสงครามได้ขยายตัวออกไปอย่างกว้างขวางและรุนแรงขึ้นในขณะนี้ ถ้าหากรุนแรงมากๆขนาดไปกดดันสหรัฐได้ จะเกิดอะไรขึ้น..หากสหรัฐไม่ยอมรามือ(ซึ่งมีเปอร์เซนต์สูงมาก)ก็จะมีการหาพรรคหาพวกแบ่งพรรคแบ่งพวก ในที่สุดประเทศส่วนใหญ่ในสมาชิกโลกก็จะแบ่งแป็นสองฝ่าย ในกรณีเช่นนี้ ถ้ามีการกระทบกระทั่งกันนิดเดียวก็จะเกิดสงครามโลกครั้งที่สามขึ้นทันที
ถามว่าใครก่อให้เกิดสงครามโลกกันแน่...
อีกมุมมองหนึ่งซึ่งเกิดจากความหวาดวิตกอยู่ลึกๆในใจ...

จากคุณ หงษ์ตัวที่11 04-01-2003 at 01:18 AM
Re: คนดีกันอย่าไปยุ่ง...อีกมุมมองหนึ่งของสงคราม

หวังไว้แต่ให้ร่วมมือกันช่วยเหลือผู้เดือดร้อนจากสงคราม...
ทำไมไม่อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขหนอ....

จากคุณ หงษ์ตัวที่11 04-01-2003 at 01:21 AM
Re: คนดีกันอย่าไปยุ่ง...อีกมุมมองหนึ่งของสงคราม

หวังไว้เช่นกันครับ ไม่อยากให้สูญเสียอะไรอีกเลย โดยเฉพาะ ชีวิตของผู้คนที่ไม่รู้เรื่องด้วยเลย

จากคุณ bukopjo^[]^ 04-01-2003 at 01:27 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=10930)

- กระทู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

กระทู้ชนิดนี้มักตั้งโดยสมาชิกที่ความผูกพันยาวนานกับสมาชิกคนอื่นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จนเกิดกลุ่มย่อยของสมาชิกขึ้นมา กระทู้ชนิดนี้มักเป็นการสื่อสารโต้ตอบกันเฉพาะกลุ่ม ในขณะที่สมาชิกคนอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มเดียวกันกับเจ้าของกระทู้เพียงเข้ามาอ่านเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

...ทำ ไ ร ดี เ นี่ ย.....เ บื่ อ จัง....

หยุด ตั้ง 3 วัน...โดนแม่บังคับ ให้อยู่บ้าน เลี้ยงหมา.....อยู่กะหมา 2 ตัว คิดดูดิ น่าเบื่อขนาดไหน.....

.....ช้อปปิ้ง ก็แล้ว ดูทีวีก็แล้ว เล่นเนทก็แล้ว คุยโทรศัพท์ก็แล้ว.....แต่ ก็ม่ายหาย เซ็ง

จากคุณ fan_man_u [4 พ.ค. 46 12:07:56]

ความคิดเห็นที่ 2

.....รับเป็ปไปเลี้ยงในใจ สิครับ.....หายเหงาแน่.....

จากคุณ Peppae [4 พ.ค. 46 12:51:10]

ความคิดเห็นที่ 3

...อะนะ นอนสิพี่นอน...

จากคุณ palermo [4 พ.ค. 46 13:00:36]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2235194/S2235194.html)

- กระทู้เกี่ยวกับการพบปะสังสรรค์และกิจกรรมในหมู่สมาชิก

เป็นกระทู้ที่สมาชิกใช้นัดหมายการรวมตัว การร่วมทำกิจกรรม หรือการพบปะกันในสังคมจริง เช่นการนัดทานข้าว การนัดแข่งฟุตบอล การนัดชมฟุตบอลด้วยกัน กลุ่มเป้าหมายของกระทู้นี้คือกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่มีพฤติกรรมแยกย่อยคล้ายกัน เช่น ชอบเล่นฟุตบอลเหมือนกัน ชอบสโมสรเดียวกัน หรือมีวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกัน

รายงานความคืบหน้าบอล 8 คนครับ # 3

มาพูดถึงความเป็นไปได้ในการเตะบอล 8 คน 4 ทีมของพวกเรากันดีกว่า หลังจากที่ได้พูดคุยถึงปัญหาต่างๆกับพวกเราหลายๆคนแล้ว พบปัญหาที่จะเกิดมีดังนี้ครับ

เรื่องสนาม หลังจากได้โทรติดต่อไปยังสนามปานนาค ก็ยังไม่ได้คำตอบที่แน่นอน ว่าจะสามารถแบ่งเวลาให้กับพวกเราได้หรือเปล่า จึงทำให้พวกเราอาจจะต้องไปเล่นที่สนาม

นวลจันทร์เป็นหลัก และถ้าสนามปานนาคว่างนัดไหน พวกเราจึงค่อยเปลี่ยนมาเล่นที่สนามปานนาคครับ จะพยายามให้เล่นนัดชิงฯที่สนามปานนาคให้ได้ครับ

ถ้าแข่งที่สนามปานนาคคู่แรกคงเริ่มแข่งได้เวลา 16.30 น. ถึง 19.30 น. แต่ถ้าต้องแข่งที่สนามนวลจันทร์ คู่แรกอาจจะเริ่มแข่งให้เร็วกว่านั้น เนื่องจากว่าสนามนวลจันทร์ไม่มีสปอร์ตไลท์ครับ

โดยการแข่งขันนัดแรกจะมีขึ้นในวันอาทิตย์ที่ 25 พ.ค.

นัดที่ 2 แข่งวันเสาร์ที่ 31 พ.ค.

นัดที่ 3 แข่งวันเสาร์ที่ 7 มิ.ย.

นัดที่ 4 แข่งวันอาทิตย์ที่ 15 มิ.ย.

และการเล่นครั้งนี้ของพวกเรา จะมีค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นคือ ค่าสนาม ตามที่ผมได้แจงไปในกระทู้แรกแล้ว ดังนั้นพอเราจอง เราก็ต้องจ่ายค่าสนามแน่นอน ดังนั้นเพื่อเป็นการป้องกันการผิดพลาดกับค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้น จึงจำเป็นที่จะต้องให้แต่ล่ะทีม เก็บเงินนักเตะของท่านเลยในนัดแรก คนล่ะ 400 บาท ก็จะเป็นทีมล่ะ 4800 บาท และถ้ามีเงินเหลือจากค่าสนาม พวกเราจะเอาไปเป็นเงินกองกลางเพื่อเป็นค่าน้ำดื่มครับ

ดังนั้น ขอให้ผู้รับผิดชอบของแต่ล่ะทีม ช่วยไปสำรวจลูกทีมของท่านด้วยครับ ว่านักเตะของท่านที่ลงชื่อแล้ว จะมีจำนวนคนขาดเหลือกี่คน และเพียงพอกับการจัดการแข่งขันหรือไม่ และถ้ายังไม่พร้อม การแข่งบอลครั้งนี้ คงจะต้องเลื่อนออกไปก่อนจนกว่าจะพร้อมครับ และระหว่างนั้นพวกเราก็คงนัดกันเล่นแบบเดิมๆไปก่อนครับ ตอนนี้คำตอบนั้นอยู่ตัวเพื่อนๆทุกคนแล้วครับ ว่าจะเอายังไงกัน

จากคุณ นาย-พล [7 พ.ค. 46 14:03:58]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2242507/S2242507.html)

- กระทู้แนะนำสมาชิกใหม่

ในแต่ละวันจะมีกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลตัดสินใจเข้ามาเป็นสมาชิกและร่วมสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ สมาชิกใหม่บางคนเข้ามาสื่อสารเพียงพูดคุยโต้ตอบกันในกระทู้โดยไม่ต้องการทำตนให้เป็นจุดเด่นหรือไม่ต้องการให้สมาชิกรู้จักจดจำได้ ในขณะที่บางคนเข้ามาเพื่อต้องการมีความผูกพันและการรวมกลุ่มที่แน่นแฟ้นกว่า จึงได้ตั้งกระทู้เพื่อแนะนำตนเองให้สมาชิกคนอื่นได้ทราบถึงชื่อ และอัตลักษณ์บางส่วนของตน

<u>สมาชิกใหม่ครับ ฝากเนื้อฝากตัวด้วยนะครับ ...</u>

กราบสวัสดีครับมิตรรักแฟนบอลทุกท่าน ... ขอกราบแทบหว่างขาและทรวงอก สุภาพสตรีทุกท่าน ... น้อมรับผมไว้ในอ้อมกอดของท่านด้วยนะครับ ... ผมเป็น THE KOP ตัวยงเลยครับ ... รักอุลลิเยร์ที่สุด ....

ก็ลุ้นลิเวอร์พูลให้ไป UCL ในช่วงโค้งสุดท้ายแบบหมดใจเลยนะครับ ... ก็ติดตามกันต่อไปนะครับ .....

และสำหรับแฟนต่อง วันนี้ section ที่ 2 พลาดไม่ได้นะครับ ... 16.00 น. พร้อมกันทั่วประเทศ

ได้ข่าวมาว่า UBC ถ่ายทอดสด ..... ก็ช่วยกันเอาใจช่วยนะครับ

จากคุณ หนุ่มน้อย ViRGiN 04-23-2003 at 04:23 AM

Re: สมาชิกใม่ครับ ฝากเนื้อฝากตัวด้วยนะครับ ...

ชื่อ ทุเรศ ..... มากเลยคับ

จะตั้งชื่อทั้งที ดูหน้าตัวเอง หน่อย ก้ ดี นะคับ .....

ยังไง ก้ ยินดี ต้อนรับ สมาชิกใหม่ คับ.....

จากคุณ BERGERMAX 04-23-2003 at 04:28 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11475)

- กระทู้เผยแพร่อีเมล์ชนิดส่งต่อ (Forwarded E-mail)

อีเมล์ชนิดส่งต่อ (Forwarded E-mail) มักเป็นบทความ ข้อความ กลอน เรื่องเล่า นิทาน คำทำนายโชคชะตาราศี ฯลฯ ซึ่งได้รับการส่งต่อไปเรื่อยๆ หลายๆ ครั้งผ่านทาง E-mail สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางคนเห็นว่าน่าจะเป็นประโยชน์แก่สมาชิกคนอื่น ไม่ว่าจะเพื่อคลายเครียด ตลกขบขัน ให้สาระความรู้ เตือนภัย ฯลฯ จึงได้นำมาเผยแพร่ไว้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

เจอ Fwd Mail สนุกๆ เอามาให้เล่นครับ.....ได้ผลยังไงบอกผมมั่งนะครับ

ผมลองแล้ว ก็ แปลกดีครับ

ไม่ได้มองว่ามันมหัศจรรย์นะครับ

แต่คิดว่า.....เออ มันเป็นสูตรเลขที่คิดขึ้นมาได้แฮะ.....เจ๋งดี

ลองดูคับๆ เล่นได้แค่ภายในปี 2003 เท่านั้น

เริ่มกันเลย

1. ในหนึ่งสัปดาห์คุณต้องการ เจอกับแฟนของคุณกี่ครั้ง

> > 2. เอาตัวเลขนั้นไปคูณด้วย 2

> > 3. จากนั้นบวกด้วย 5

> > 4. แล้วคูณด้วย 50

> > 5. ถ้าปีนี้ยังไม่ถึงวันเกิดของคุณ บวกด้วย 1752

> > >แต่ถ้าเลยมาแล้วบวกด้วย 1753

> > 6. ลบด้วยปีเกิดของคุณเป็นปีคริสตศักราช เช่น เกิดปีพ.ศ.2523

> > >(ค.ศ.1980) ก็เอาตัวเลขนั้นลบ

> > ด้วย 1980

> > เอาล่ะ เราไปดูคำทำนายกันดีกว่า แน่ใจนะว่าคุณทำข้างบนเสร็จแล้ว

> > >ถ้าแน่ใจก็ไปดูคำทำนายจริงๆ

> > กันได้เลย

> > เฉลย ตอนนี้คุณมีตัวเลขอยู่สามหลัก

> > ตัวเลขหลักแรก(หลักร้อย) เป็นจำนวนวันที่คุณตอบมาว่า

> > อยากเจอกับแฟนของคุณสัปดาห์ละกี่วัน

> > ตัวเลขสองหลักที่เหลือ เป็นอายุของคุณตอนนี้

> > ปีนี้ (2003) เป็นปีเดียวที่จะเล่นได้

> > จงส่งต่อไปขณะที่มันยังเล่นได้อยู่

จากคุณ Alex' [16 เม.ย. 46 02:18:20]

ความคิดเห็นที่ 1

...อะนะ ตรงเลย 520 ...

จากคุณ palermo [16 เม.ย. 46 03:01:46]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2193086/S2193086.html)

- กระทู้โพสต์รูป ดารา นักร้อง นายแบบ นางแบบ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้พัฒนาให้สมาชิกผู้ใช้บริการสามารถเผยแพร่รูปที่มีอยู่มีอยู่เครื่องคอมพิวเตอร์ของตนลงสู่เครือข่ายได้ และรูปที่ถูกเผยแพร่ก็มีความหลากหลาย แต่จากการรวบรวมข้อมูลพบว่า นอกจากรูปนักฟุตบอลแล้ว รูปดารา นักร้อง นายแบบ และนางแบบเป็นรูปที่ได้รับการเผยแพร่อยู่เป็นประจำ

การเผยแพร่รูปดังกล่าวนี้เป็นวิธีหนึ่งของการปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ โดยเฉพาะสมาชิกเพศชายบางคนที่ชอบเผยแพร่รูปนางแบบทั้งของไทยและต่างประเทศ ซึ่งรูปที่เผยแพร่นี้สามารถหาที่มาได้มากมาย ทั้งจากเว็บไซต์รวมรูปภาพนางแบบ และอีเมล์ชนิดส่งต่อ รูปบางรูปที่นำมาเผยแพร่เป็นรูปที่มีความหมายไปในทางลามกอนาจาร เพราะเป็นรูปนางแบบที่ใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้น หรือแสดงสรีระอย่างเปิดเผย ซึ่งทำให้ผู้ดูแลกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องเข้ามาตรวจสอบ และลบทิ้งอยู่ตลอด ในขณะที่บางรูปก็สามารถเผยแพร่ได้ เพราะไม่ได้มีความหมายที่หมิ่นเหม่ไปในด้านยั่วยุกามารมณ์

<u>ใครมีรูปอาไรอยากโพสมาโพสในนี้ได้คับ</u>

น่ารักคับ .....

ภาพที่ 4.7 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com

จากคุณ หลิ่มหลิม [10 พ.ค. 46 19:09:59]

ความคิดเห็นที่ 25

เพิ่งดู The Matrix ไปเลยอยากโพสท์รูปนี้ เพราะรอดูภาคต่ออยู่เหมือนกัน

ภาพที่ 4.8 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com

จากคุณ makinball [11 พ.ค. 46 02:37:34]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2250027/S2250027.html)

สำหรับสมาชิกผู้หญิงบางคนก็อาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการเผยแพร่ และขอรูปเกี่ยวกับดารา นายแบบ และนักร้องเพศชายเช่นกัน

ต่อไปนี้ทางนอกรอบขอบสนามจะตั้งกฎใหม่ คือ ห้ามโพสต์รูป F4โดยเด็ดขาด

ห้ามโดยเด็ดขาด เพราะกรูเกลียดมัน

จากสมาคมชายโฉดแห่งห้องนอกรอบ

หมูดุ๊กดิ๊ก

ชายโฉดคนต่อไป เชิญลงชื่อหนับหนุนกันได้

จากคุณ มิโรสลาฟ ดุ๊กดิ๊ก [1 เม.ย. 46 21:48:51]

ความคิดเห็นที่ 3

พี่หมูดุ๊กดิ๊กค้าาาา.... น้อง milano เค้าก็ชอบ F4 น้าาา 5 5 5

จากคุณ Thriller dog [1 เม.ย. 46 23:13:57]

ความคิดเห็นที่ 14

ใจร้ายอะ...

เรามาประท้วงๆๆๆๆๆๆๆ จะมาจับเรามัดไว้ได้ไง

ภาพที่ 4.9 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com

จากคุณ ++ Futari_In_Love ++ [3 เม.ย. 46 15:20:04]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2163669/S2163669.html)

- กระทู้แนะนำเว็บไซต์

เป็นกระทู้ที่สมาชิกเข้ามาเผยแพร่ตำแหน่งที่ตั้งของเว็บไซต์ (URL) ที่คิดว่าสมาชิกคนอื่นสนใจ หรือเป็นกระทู้ที่สมาชิกจะใช้โอกาสในการโฆษณาเว็บไซต์ เว็บไซต์ที่นำมาเผยแพร่ในกระทู้ชนิดนี้บางเว็บก็เป็นเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมายเช่น เกี่ยวกับการพนัน หรือเกี่ยวกับเรื่องลามก อนาจารทำให้ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องตรวจสอบอยู่ตลอดเวลา

WWW.KUNIZA.COM

http://www.kuniza.com/

จดโดเมนเสร็จแล้ว ครับ..

จากคุณ sutusn 04-09-2003 at 03:45 AM

Re: WWW.KUNIZA.COM

อ่า ... ระวังนะครับ ... อย่าเที่ยวเอา web ตัวเองไปโปรโมทที่ไหนนะครับ ... เดี๋ยวจะโดนเรียกค่าโปรโมทนะครับ ...

จากคุณ mAeW =^.^= mEaW 04-09-2003 at 05:21 AM

Re: WWW.KUNIZA.COM

ถ้าเอาอักษร I อยู่หลัง A ละก็

คุณไสยดอทคอมเลยนะนั่น

อิ อิ อิ ล้อเล่นคร้าบบบบ.....

จากคุณ storm 04-09-2003 at 11:13 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11174)

- กระทู้เบี่ยงเบนประเด็นภายในกระทู้

กระทู้ที่ส่วนใหญ่ที่ตั้งขึ้นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับฟุตบอลนั้นจะได้รับคำตอบที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้ตั้งกระทู้ แต่บางกระทู้กลับได้รบคำตอบที่ผู้ตั้งกระทู้ไม่ต้องการ เนื่องจากมีการเบี่ยงเบนประเด็น คือเนื้อหาคำตอบไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาหรือกระทู้แต่อย่างใด

<u>รูปเบ็ค</u>

เห็นสวยดี เลยเอามาฝาก

<u>ภาพที่ 4.10 แสดงตัวอย่างรูปจากกระทู้ใน www.pantip.com</u>

จากคุณ น้าอ๊าด [28 เม.ย. 46 01:42:58]

ความคิดเห็นที่ 1

น้า อ๊าด

มีรูป สาว ๆ เป่าอ่ะ ++

อิอิอิ

จากคุณ *PIPPO* นิด นิด [28 เม.ย. 46 01:47:47]

ความคิดเห็นที่ 5

555 ขอมั่งดิ

น้าอ๊าดครับ ขอรูปนักเตะ เยอรมันเก่าๆ หน่อยสิครับ อยากได้ ไรเนอร์ บอนฮอฟ รูดิเกอร์ อาบรามซิค เคลาส์ ฟิชเชอร์ ถ้าหาได้ ขอบคุณล่วงหน้าครับ .....

คุณ pippo รูปสาวๆ ยังไม่เต็ม HD อีกเหรอครับ อิ อิ ...

จากคุณ emporio [28 เม.ย. 46 02:43:05]

ความคิดเห็นที่ 6

..โอ...ทู้นี้น่าติดตาม

จากคุณ ManU_In_Blood [28 เม.ย. 46 05:50:43]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2221027/S2221027.html)

4.4.2 พฤติกรรมการสื่อสารภายนอกกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

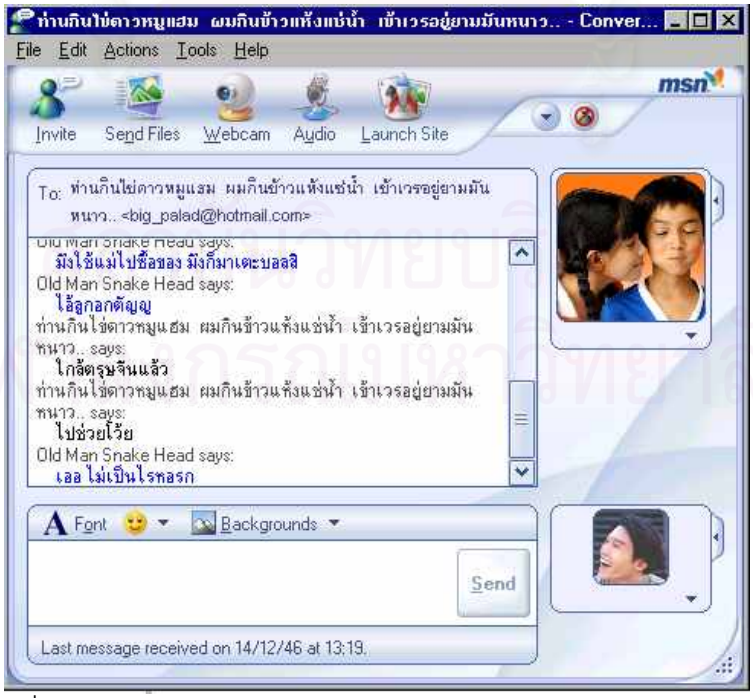
การสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงการตั้งและตอบกระทู้ในประเด็นต่างๆ แต่เมื่อกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้เข้ามาทำความรู้จัก และสื่อสารกันในกระดานข่าว

อิเล็กทรอนิกส์แล้วบางคนอยากทำความรู้จักให้มากขึ้นเพื่อเพิ่มระดับความสนิทสนมกันในหมู่สมาชิก โดยกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลมีวิธีการสื่อสารในรูปแบบอื่นๆดังนี้

4.4.2.1 พฤติกรรมการสื่อสารผ่านสื่ออื่นๆ

การสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นการสื่อสารที่ทำให้เนื้อหาใจความที่สื่อสารถูกเผยแพร่สู่สาธารณะ เพราะไม่ว่าใครก็ตามที่เชื่อมโยงเครือข่ายอินเตอร์เน็ตอยู่ก็สามารถใช้บริการเข้าไปอ่านได้ ดังนั้น ข้อความที่เผยแพร่จึงมักไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกจะมีแต่ความสัมพันธ์ที่ไม่ลึกซึ้ง สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางคนที่ต้องการรู้จัก หรือเพิ่มพูนความสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นอย่างที่ตนสนใจจึงต้องใช้การสื่อสารรูปแบบอื่นเข้าช่วย ซึ่งรูปแบบการสื่อสารที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันคือ การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ และการสนทนาผ่านโปรแกรมประเภท Instant messaging เช่น MSN เป็นต้น

การสนทนาผ่านโปรแกรมประเภท Instant messaging คือการสนทนา (Chat) โดยผู้ใช้บริการต้องมีที่อยู่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail Address) จากนั้นจึงต้องติดตั้งโปรแกรม Instant messaging ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อผู้ใช้บริการเชื่อมโยงเครือข่าย จึงสามารถเข้าสู่ระบบ (Log in , Sign in) โดยอาศัยที่อยู่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นข้อมูลที่อ้างอิงถึงตัวตนของผู้ใช้บริการ



ภาพที่ 4.11 แสดงการสนทนาผ่านโปรแกรม MSN (Instant messaging)

“ในเว็บบอร์ดมัน chat กันยาก เราไม่รู้ว่าคนที่เราต้องการให้ตอบเค้าจะตอบรึป่าว แต่ถ้า chat ใน msn เนี้ยเราถามแล้วเรารู้เลย ว่าจะตอบได้รึป่าว” (สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546)

“ก็นอกจากในบอร์ด แล้วก็โทรศัพท์ MSN คือจากบอร์ดแล้วมันจะนำไปสู่การคุย MSN ถ้าสนิทกันมากขึ้นก็คุยทางโทรศัพท์ แล้วก็มีเจอกัน อย่างถ้าพวกผู้ชายเนี่ย เค้ามีเตะบอลกัน เค้าก็มีจุดประสงค์ในการเจอกันอยู่แล้ว แต่พวกผู้หญิงเราก็มีชวนผู้หญิงไปเหมือนกัน แต่บางคนพอไปเจอตัวจริงแล้ว เราก็คิดว่า เฮ้ย ทำไมมันเหมือนในบอร์ด คือในบอร์ดเป็นยังไงตัวจริงก็เป็นอย่างนั้น จนบางทีเรารับไม่ได้ เราก็บล๊อก MSN เค้าเลย แต่มีคนบล๊อกแร่ดคลับเหมือนกัน สงสัยเค้าคงรับเราไม่ได้มั้งคะ โดนบล๊อกทั้งกลุ่มเลยค่ะ มีบางคนที่คุยแล้วเลิกคุย บางคนมีเหตุผลส่วนตัวอย่างเช่น เค้าไปเรียนอะไรอย่างเนี้ย” (Verano (นามแฝง), สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546)

“เคยคุยครับ ทาง MSN ก็เลือกคนที่ดูท่าทางน่าจะคุยกันรู้เรื่องหน่อย คุยกันเพราะว่าเค้าติดต่อมาน่ะครับเลยได้คุยกันจนทุกวันนี้ เลือกโดยตัดสินใจจากการแสดงความคิดเห็นของเค้าทางเว็บบอร์ดน่ะครับ ปัจจุบัน ยังคุยกันอยู่ครับ เพราะว่าได้แลกเปลี่ยนความเห็นกันและกัน” (เพชร มาโนช, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2546)

“ก็เป็นทาง msn ค่ะ ทุกวันเลยค่ะ เพราะต่อเน็ตก็เข้า msn อยู่แล้ว ไม่ค่อยได้ใช้โทรศัพท์ค่ะ ที่เลือกคนนี้เพราะมันสนุกดี บางคนคุยแล้วเค้าอาจจะไม่ค่อยสไตล์การคุยของเราอะไรอย่างเงี้ย” (สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546)

“คุยกันทาง msn ก็คุยกันแล้วถูกคอ กันเองๆ ส่วนมากก็คุยกับพวกผู้ชายมากกว่าเพราะทะลึ่งๆเหมือนกัน” (ประเสริฐ ออนกิจ, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2546)

ผู้สนทนาผ่านโปรแกรมประเภท Instant messaging ต้องสื่อสารผ่านตัวอักษร รูปภาพ และ Emoticons เช่นเดียวกับการสนทนาผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ สิ่งที่แตกต่างกันคือ เนื้อหาการสนทนาที่จะไม่ถูกเปิดเผยสู่ผู้อื่น ทำให้การพูดคุยเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องที่เป็นความลับเกิดขึ้นได้

โทรศัพท์เป็นการสื่อสารด้วยเสียงที่ผู้สนทนาสามารถพูดคุยโต้ตอบได้ทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาพิมพ์ตัวอักษรบนคีย์บอร์ด ทำให้การพูดคุยเป็นไปได้คล่องตัวและลื่นไหลกว่าการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์

“บางคนถึงคุยโทรศัพท์กันปรึกษาเรื่องความรักกันเลยด้วยแหละ แต่ว่าไม่ค่อยเยอะ เราคบเพื่อนมากดูแลไม่ค่อยทั่วถึงบางคนชอบอะไรเหมือนกัน เช่นชอบแมว หรือว่าบางคนเราสนใจในงานที่เค้าทำอยู่อยากปรึกษาเรื่องงาน” (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“มีทั้งคุยทาง msn และคุยกันทางโทรศัพท์ เลือกคนที่จะคุยด้วย ส่วนใหญ่ก็เป็นคนที่ติดต่อกันมานานแล้วถึงจะมีการคุยทางโทรศัพท์หรือนัดพบปะพูดคุยกันข้างนอก และเป็นพี่ๆ ผู้หญิง ปัจจุบันก็ยังติดต่อพูดคุยกันอยู่เสมอๆ เพราะสนิทกันขึ้นเรื่อยๆ และก็ไม่มีเหตุผลอื่นๆ ที่จะต้องเลิกคุยกับพี่ๆ เค้าด้วย” (นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“ทางโทรศัพท์ก็มีเบอร์อยู่หลายคนแต่ไม่ค่อยเยอะเท่าไหร่ ไม่ค่อยอยากโทรมากเปลืองตัง แต่ในเว็บ มีอยู่ 60 กว่าคนเยอะไหมละ ไอซีคิวไม่เล่น เลือกยังไงเหรอ ก็ ใครอยากคุยกับเราๆ ก็คุยไปหมดแหละใน MSN เนี่ย แต่ว่าถ้าเป็นโทรศัพท์เราจะมีเบอร์แค่คนที่สนิทจริงๆ เราไม่ค่อยกล้าให้เบอร์ใครหรอก โทรศัพท์ตอนนี้ไม่ค่อยได้คุยแล้วละ ที่ไม่ค่อยได้คุยไม่ใช่ว่าเค้าไม่ดีหรือโกรธกันนะ เราไม่มีเวลาช่วงนี้งานหนักเรียนหนักแต่ในเอ MSN ยังคุยอยู่ คุยกับทุกๆ คนที่ทักเรามาแหละ” (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งที่เป็นที่นิยมในหมู่คนที่ใช้อินเตอร์เน็ต ผู้ที่ใช้การสื่อสารรูปแบบนี้เพียงมีชื่ออีเมล์ของฝ่ายตรงข้าม และมีอีเมล์ของตัวเองก็สามารถส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ถึงกันได้ ส่วนเนื้อหาในจดหมายนั้น ผู้ส่งจะสร้างเองทั้งหมดหรือนำข้อความที่ได้รับมาจากผู้อื่นส่งต่อให้เป็นรูปแบบของ Forward mail ก็ได้ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ถึงกันระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลเปรียบเสมือนการรักษาความสัมพันธ์ไม่ให้ขาดลง

“ได้คุยทางโทรศัพท์ และ msn ได้คุยกันเพราะมีการรวบรวมอีเมล์จากสมาชิกในบอร์ด จนทำให้มีการติดต่อกันเป็นกลุ่มใหญ่ขึ้นฝ่านทางเครือข่าย msn ปกติจะไม่เลือกคนคุย สามารถคุยได้กับทุกคน สามารถคุยได้ทุกเรื่อง ปัจจัยที่ทำให้ต้องเลือกอาจจะเป็นเพราะเวลาที่ต่างกัน หรือบางครั้งเนื่องจากติดภารกิจอื่นๆด้วยระหว่างคุย หรือต้องการข้อมูลที่สามารถสอบถามได้จากคนเพียงบางคน” (สุขพัฒน์ คงเพ็ชร์, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2546)

4.4.2.2 พฤติกรรมการพบปะสังสรรค์กันในสังคมจริง

วัตถุประสงค์หลักอย่างหนึ่งของการจัดตั้งกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลขึ้นมาคือ เพื่อเป็นแหล่งรวมบุคคลที่มีความสนใจกีฬาฟุตบอลเหมือนๆกัน การรวมตัวของบุคคลเหล่า

นี้สามารถเปลี่ยนจากการรวมตัวเฉพาะในสังคมเสมือนไปสู่การรวมตัวในสังคมจริงได้ การรวมตัวของบุคคลกลุ่มนี้ในสังคมจริงมีทั้งแบบไม่เป็นทางการ เช่นการนัดรับประทานอาหาร หรือเชียร์ฟุตบอลของกลุ่มคนเพียงไม่กี่คน และการรวมตัวอย่างเป็นทางการ เช่นการจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกันของสมาชิกจำนวนมาก

กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการพบปะสังสรรค์ระหว่างสมาชิกจำนวนมาก หากเป็นแค่เพียงรับประทานอาหารร่วมโต๊ะกัน อาจไม่ได้รับความร่วมมือจากสมาชิกเท่าที่ควร เพราะสมาชิกสามารถพูดคุยเรื่องราวต่างๆ ผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้อยู่แล้ว ผู้จัดกิจกรรมจึงสร้างสรรค์รูปแบบกิจกรรมให้มีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดให้สมาชิกได้มารวมตัวกันได้จำนวนมาก โดยเฉพาะการจัดการแข่งขันฟุตบอลระหว่างสมาชิก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สมาชิกให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

การแข่งขันฟุตบอลระหว่างสมาชิกที่จัดเป็นทางการจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่าย เช่น ค่าเช่าสนามฟุตบอล ค่าจ้างผู้ตัดสินกีฬา ค่าประสานงาน รวมถึงค่าอาหารและเครื่องดื่ม ส่วนใหญ่แล้วผู้จัดกิจกรรมมักนำรายได้ส่วนที่เหลือจากค่าใช้จ่ายทั้งหมดบริจาคเพื่อเป็นการกุศลแก่มูลนิธิต่างๆ ซึ่งรายละเอียดได้แจ้งไว้ให้สมาชิกได้ทราบตั้งก่อนการจัดกิจกรรมแล้ว

เตะบอลกับการกุศลครับ

http://www.trekkingthai.com/cgi-bin/webboard/generate.pl?board=trip&content=0993 พวกเพื่อนๆที่ไปเตะบอลกันเป็นประจำลองเข้าไปอ่านดูครับ แล้วลองโหวตกันดูว่าจะร่วมกับเค้าดีหรือไม่ครับ

จากคุณ นาย-พล [13 พ.ค. 46 09:59:05]

ความคิดเห็นที่ 1

เข้าไปอ่านโดยละเอียดแล้วครับ เราสามารถเอาเงินค่าสนามที่เราต้องเสียไปเป็นค่าทำบุญได้เลยครับ สนับสนุนครับ

จากคุณ หงส์แก่ [13 พ.ค. 46 10:20:37]

ความคิดเห็นที่ 22

หนับหนุนคับ

แต่คราวหลังปะ ??!? เชื่อว่าช่วย ๆ กันก็น่าจะได้เหมือนกัน จะได้ช่วยเหลือได้หลากหลายไง ....

งานประเภทนี้ ผมมีโครงการซึ่งทำอยู่ประจำอยู่ด้วย ไตรมาสละครั้ง พอจะใช้ประสบการณ์อันน้อยนิดช่วยได้ขอรับกะป๋ม .. . ^^"

จากคุณ Reflog [14 พ.ค. 46 20:55:08]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2255469/S2255469.html)

“ถ้าเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมรวมตัวกัน ก็เพื่อเป็นการจัดให้ได้เจอกัน คือเราเอาฟุตบอลเป็นสื่อกลางได้รวมตัวกัน ในการจัดเจอกันทุกครั้งน่ะ สมมุติค่าเช่าสนามเราเหลือใช่ไหม เราก็เอาเงินนั้นไปบริจาค แล้วตอนนี้มีโครงการร่วมกับ www.trekingthai.com คืออยากจะจัดเตะฟุตบอลเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างเว็บ แล้วไปเตะต่างจังหวัดเป็นการดึงให้ชาวบ้านสนใจกีฬาแล้วก็หาเงินมาให้หมู่บ้าน แต่ว่ายังไม่ได้ทำเพราะมันไกล บางทีมีการเสนอจะให้เตะบอลที่บ้านปากเกร็ดแต่อย่างว่าแหละ คือยังรวมตัวกันไม่ได้ เกี่ยวกับการมีตติ้ง ก็ได้ไปครั้งแรก เป็นการรวมตัวกันเตะบอล แต่ครั้งหลังๆไม่ได้ไปแล้ว เพราะจัดไกลมาก เราไปไม่ไหวก็ไม่ไป แล้วอีกอย่างคืองานแบบนี้ถ้าจะไปต้องไปให้เยอะไปกันน้อยมันก็ไม่สนุก” (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

อย่างไรก็ตาม การรวมตัวในรูปแบบไม่เป็นทางการของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ไม่อาจก่อให้เกิดศักยภาพในการทำประโยชน์ให้กับสังคมส่วนรวมได้มากนัก เนื่องจากจำนวนบุคคลที่มากจนทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิดมากเกินไป อีกทั้งความแตกต่างทางด้านสถานที่ที่อยู่ของสมาชิกแต่ละคนที่ทำให้ยากแก่การรวมตัวเป็นกลุ่มใหญ่ นอกจากนี้ การรวมตัวกันเพื่อทำประโยชน์ให้แก่สังคมยังไม่ใช่ความต้องการแรกเริ่มของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

“ประโยชน์ในสังคมก็ถือว่าเป็นการส่งเสริมกีฬาน่ะครับ เพราะทำให้มีการรวมตัวเพื่อแข่งขันฟุตบอล คิดว่าโดยศักยภาพน่ะทำได้อยู่แล้วในสร้างประโยชน์เพื่อสังคม แต่ตรงนี้มันยังเป็นแค่กลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง” (KLM (นามแฝง), สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546)

“ยังไม่ได้ทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอัน แต่อีกบอร์ดนึงจะมีการไปแจกของให้เด็กต่างจังหวัด บอร์ดนี้ที่จะมีก็จะแบบว่ามีคนไปรู้ข่าวว่าถ้ามีอะไรจะทำก็มาบอกกันก้จะช่วย แต่ถ้าถามว่ามีการเริ่มต้นจากตัวเว็บเลยมั๊ย มันไม่ขนาดนั้นน่ะค่ะ เป็นการไปแจมกับที่อื่นมากกว่า ไม่ค่อยบ่อยหรอกค่ะ ส่วนใหญ่เป็นลักษณะส่งของไป” (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

“เรื่องของการช่วยเหลือสังคมยังมีน้อย มันยาก เพราะแต่ละคนมันมีหน้าที่ของตนเอง ยิ่งทำไปแล้ว feedback กลับมามันไม่เป็นที่น่าพอใจ ก็ไม่อยากทำ จะจัดอะไรต้องว่ามันให้ผลตอบแทนที่ดีรึเปล่า” (สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546)

พฤติกรรมการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นอกจากเป็นการพูดคุยสื่อสารกันเรื่องเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของความศรัทธา ความรัก ความชอบในสโมสร หรือนักฟุตบอลแล้ว ยังมีการพูดคุยสื่อสารกันในเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอลด้วย เพราะจริงๆ แล้ว ทางผู้ให้บริการไม่ได้มีกฎว่าจะต้องสื่อสารกันเรื่องฟุตบอลเพียง

อย่างเดียว เพราะสภาพของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น ไม่ต่างไปจากห้องๆ หนึ่งที่เป็นที่รวมตัวของคนชอบฟุตบอล แต่เมื่อคนเข้ามาอยู่ด้วยกันแล้ว ย่อมมีการพูดคุยเรื่องอื่นๆ ด้วยเช่นกัน ถือเป็นการคั่นเวลา และสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้ดีกว่าการคุยเรื่องฟุตบอลเพียงอย่างเดียว

นอกจากการคุยเพียงแต่ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แล้ว กลุ่มสมาชิกยังมีการสื่อสารกันในสถานที่อื่น ทั้งเป็นการสื่อสารกันทางโทรศัพท์ การสนทนากลุ่ม (Chat) ผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ให้กันและกัน ซึ่งการสื่อสารในรูปแบบดังกล่าวนี้ ยังเป็นอีกรูปแบบของการสื่อสารในชุมชนเสมือนที่ผู้สนทนายังไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้ แต่นอกจากนี้ กลุ่มสมาชิกบางคนได้มีการนัดพบรวมตัวกันตามสถานที่ในสังคมจริง เช่น การนัดรับประทานอาหาร การเล่นกีฬาด้วยกัน ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์ของกลุ่มแนบแน่นยิ่งกว่าเดิม

4.5 กฎ ระเบียบของการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ในสังคมจริง มนุษย์มีการกำหนดกฎเกณฑ์ มารยาท ธรรมเนียมในการปฏิบัติตัวและใช้ชีวิตร่วมกัน ผู้ที่ฝ่าฝืน ละเมิดกฎ ต้องได้รับการลงโทษตามที่กฎหมายหรือจารีตได้ระบุไว้ บทลงโทษของแต่ละความผิดก็มีความหนัก-เบา ความรุนแรงต่างกันไป ถ้าเป็นบทลงโทษตามกฎหมาย ก็อาจมีตั้งแต่ ปรับ จำคุก จนถึงประหารชีวิต ถ้าเป็นความผิดที่เกิดจากการละเมิดธรรมเนียม จารีตของสังคม บทลงโทษส่วนใหญ่ก็คือการผลักไส หรือการประณาม เลิกคบหา เลิกติดต่อกับผู้กระทำผิดนั้น

ในชุมชนเสมือนก็มีกฎ ระเบียบ ข้อบังคับและบทลงโทษ เช่นเดียวกัน ซึ่งผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ต่างต้องรับรู้เพื่อปฏิบัติเพราะสมาชิกที่เข้ามาสื่อสารต้องสื่อสารอยู่บนพื้นฐานของกฎ ระเบียบเพื่อความสงบเรียบร้อยของชุมชนเสมือนนั้นๆ

4.5.1 กฎ ระเบียบโดยทั่วๆไป

ผู้ที่ต้องการสื่อสารโดยการพิมพ์ข้อความ และรูปภาพโต้ตอบในกระทู้ต่างรับรู้กฎและระเบียบโดยทั่วๆไปอยู่แล้วเพราะกฎ ระเบียบต่างๆ ก็เป็นการเลียนแบบมาจากกฎระเบียบและมารยาทในสังคมจริงเช่น การไม่ใช้คำหยาบคาย การไม่กล่าวถ้อยคำพาดพิงบุคคลอื่นในทางเสื่อมเสีย การไม่ลบหลู่ดูหมิ่นสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ การไม่กระทำอนาจาร

เว็บไซต์ www.pantip.com มีกฎ กติกาและมรรยาทกล่าวไว้อย่างชัดเจนอยู่แล้ว ซึ่งกฎ กติกาส่วนใหญ่ก็เป็นสิ่งที่ผู้ใช้บริการจะเข้าใจได้ง่ายคือ

- ห้ามเสนอข้อความหรือเนื้อหาอันเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ หรือพาดพิงสถาบันมหากษัตริย์ และราชวงศ์ เป็นอันขาด
- ห้ามเสนอข้อความหรือเนื้อหาที่ส่อไปในทางหยาบคาย ก้าวร้าว เกินกว่าที่บันทัดฐานของสังคมจะยอมรับได้
- ห้ามเสนอข้อความหรือเนื้อหาที่ส่อไปในทางลามก อนาจาร
- ห้ามเสนอข้อความอันมีเจตนาใส่ความบุคคลอื่น ให้ได้รับการดูหมิ่นเกลียดชังจากบุคคลอื่น โดยไม่มีแหล่งที่มาของข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน
- ห้ามเสนอข้อความอันเป็นการท้าทาย ชักชวน โดยมีเจตนาก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท หรือก่อให้เกิดความวุ่นวายขึ้น โดยมูลแห่งความขัดแย้งดังกล่าว ไม่ใช่การแสดงความคิดเห็นโดยเสรีเช่นวิญญูชน พึงกระทำ
- ห้ามเสนอข้อความกล่าวโจมตี หรือวิพากษ์วิจารณ์ในทางเสียหายต่อ ศาสนา หรือคำสอนของศาสนาใดๆ ทุกศาสนา
- ห้ามใช้นามแฝงอันเป็นชื่อจริงของผู้อื่น โดยมีเจตนาทำให้สาธารณะชนเข้าใจผิด และเจ้าของชื่อผู้นั้นได้รับความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียง
- ห้ามเสนอข้อความอันอาจเป็นเหตุให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในระหว่างสถาบันการศึกษา หรือระหว่างสังคมใดๆ
- ห้ามเสนอข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น เช่น เบอร์เพจ, e-mail address หรือหมายเลขโทรศัพท์ โดยมีเจตนากลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนรำคาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีเบอร์เพจหรือโทรศัพท์ เนื่องจากเป็นข้อมูลที่มีโอกาสผิดพลาดคลาดเคลื่อน และเป็นสื่อที่สามารถใช้ในการกลั่นแกล้งได้ง่ายกว่าชนิดอื่น PANTIP.COM จึงไม่มีวัตถุประสงค์ในการเป็นสื่อกลางในการนำเสนอ
- ห้ามเสนอข้อความหรือเนื้อหาอันเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมาย หรือศีลธรรมอันดีของสังคม

(ที่มา : http://www.pantip.com/cafe/rules.html)

แม้ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่จะทราบถึงกฎ ระเบียบที่เป็นข้อบังคับและข้อห้ามในการตั้งและตอบกระทู้แล้ว ทาง webmaster ก็มีการแสดงกฎต่างๆ นี้ไว้เป็นลายลักษณ์อักษรไว้ด้วย ซึ่งผู้ใช้บริการจะเห็นได้ที่หน้าเว็บสำหรับการตั้งกระทู้และตอบกระทู้ดังนี้

- พึงตระหนักอยู่เสมอว่า การชื่นชอบต่อนักกีฬานั้นเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล ซึ่งอาจล่อแหลมต่อการทะเลาะเบาะแว้งได้ หากมีการใช้ข้อความที่ส่อไปในทางเย้ยหยัน เสียดสี ดูหมิ่นดูแคลน ก้าวร้าว หยาบคาย ต่อบุคคลดังกล่าว

- PANTIP.COM ไม่สนับสนุนให้การพนันทุกรูปแบบ เข้ามาเกี่ยวข้องกับกีฬาอย่างเด็ดขาด

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/rules.html)

กฎ ระเบียบโดยทั่วๆไปเป็นสิ่งที่ผู้คลุกคลีและใช้ชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในสังคมเสมือนจะทราบกันดีอยู่แล้ว ดังนั้นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ขนาดกลาง และขนาดเล็กอย่าง www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com จึงไม่ได้มีการแจ้งกฎ ระเบียบไว้เป็นลายลักษณ์อักษร อีกทั้งจำนวนผู้ใช้บริการที่มีส่วนร่วมโต้ตอบกระทู้ก็ยังอยู่ในจำนวนที่ผู้ให้บริการสามารถควบคุมความเรียบร้อยและจัดการได้

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีกฎข้อบังคับ และผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่างก็ทราบกฎเหล่านี้ดีอยู่แล้ว แต่ก็ยังมีผู้ละเมิดอยู่เสมอ ทำให้ต้องมีการควบคุมความสงบเรียบร้อยภายในชุมชนเสมือนเหล่านี้อีกขั้นตอนหนึ่ง ซึ่งเป็นการควบคุมโดยผู้มีอำนาจในเว็บนั้นๆ เช่น Webmaster และ Moderator

4.5.2 การควบคุมความเรียบร้อยโดยผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

“ในบ้านเมืองนั้น มีทั้งคนดีและคนไม่ดีไม่มีใครจะทำให้คนทุกคนเป็นคนดีได้ทั้งหมด การทำให้บ้านเมืองมีความปรกติสุขเรียบร้อย จึงมิใช่การทำให้ทุกคนเป็นคนดี หากแต่อยู่ที่การส่งเสริมคนดี ให้คนดีได้ปกครองบ้านเมือง และควบคุมคนไม่ดีไม่ให้มีอำนาจ ไม่ให้ก่อความเดือดร้อนวุ่นวายได้” พระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบทนี้ไม่เพียงใช้ได้กับสังคมจริง ยังสามารถนำเปรียบเทียบใช้ได้กับสังคมเสมือนได้เช่นกัน เพราะในสังคมเสมือนก็ประกอบด้วยคนดี และคนไม่ดีที่อาศัยอยู่ร่วมกัน พบปะ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งการที่ทำให้ทุกคนในสังคมมีความคิดเห็นไปในทางเดียวกันนั้นเป็นเรื่องที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ในชุมชนเสมือนจึงพบความขัดแย้งทางความคิด และพฤติกรรมที่ก่อกวนความสงบเรียบร้อยอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเมื่อสมาชิกในชุมชนไม่สามารถแก้ไขเองได้แล้ว ก็ต้องอาศัยอำนาจของผู้มีสิทธิ์จัดการกับความไม่สงบเรียบร้อยเหล่านี้ ซึ่งก็คือผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แต่ละแห่งนั้นมีจำนวน และชื่อเรียกต่างกันไป เช่น Webmaster , Admin , Moderator แต่โดยรวมแล้วหมายถึงผู้ที่มีอำนาจ และหน้าที่ควบคุมดูแลความเป็นไปในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ตั้งแต่เรื่องระบบ โปรแกรม ตลอดจนความเรียบร้อยของกระดานข่าว และมีอำนาจขั้นเด็ดขาดในการลงโทษตักเตือนสมาชิกที่ก่อความวุ่นวาย หรือไม่ปฏิบัติตามกฎ กติกา มารยาท ของการอยู่ร่วมกันในชุมชนเสมือน

อำนาจต่างๆที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีประกอบด้วย การตักเตือนลงในกระทู้ การเปลี่ยนแปลงข้อความ และคำพูดในกระทู้ การลบรูปอันไม่เหมาะสมที่จะเผยแพร่ การลบกระทู้ที่ไม่สมควร การระงับสมาชิกภาพชั่วคราวและถาวร รวมถึงการติดต่อขออำนาจทางกฎหมายเพื่อลงโทษผู้กระทำผิด

ลักษณะของบทลงโทษต่างๆ จะขึ้นอยู่กับลักษณะความผิดที่สมาชิกได้ก่อขึ้นเช่น การใช้คำพูดและรูปที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเป็นลักษณะความผิดที่พบได้บ่อยในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เพราะกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือสถานที่ปลดปล่อยความคิดเห็นโดยผู้สื่อสารสามารถแสดงพฤติกรรมได้จากเงามืด กล่าวคือ ผู้อื่นไม่รู้ว่าผู้ส่งสารเป็นใคร มาจากไหน ผู้ส่งสารจึงถือโอกาสแสดงคำพูดหรือรูปภาพที่ไม่สมควรเผยแพร่ออกมาได้ ถึงแม้กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะมีระบบกรองคำหยาบอยู่แล้ว แต่ผู้ส่งสารส่วนใหญ่จะพลิกแพลงคำไม่ให้ระบบตรวจจับได้เช่น คำว่า “กู” เปลี่ยนเป็นคำว่า “กรู” หรือ “ku” ซึ่งออกเสียงเหมือนกัน และผู้อ่านคนอื่นสามารถเข้าใจความหมายได้ ในส่วนการเผยแพร่รูปที่ไม่เหมาะสมก็เช่นเดียวกัน รูปที่สื่อความหมายไปในทางลามกอนาจาร รูปที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียชื่อเสียง รูปที่ชวนให้สะอิดสะเอียน คือปัญหาที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์พบเป็นประจำ บทลงโทษของความผิดเหล่านี้จะใช้การตักเตือน แก้ไขคำพูด รวมถึงการลบรูปนั้นๆทิ้งไป โดยจะมีการชี้แจงถึงสาเหตุของการลงโทษลงในกระทู้

“ระบบกรองคำหยาบของเราก็มี อย่างพวกคำว่า กู เหี้ย เนี่ยจะขึ้นเป็นเครื่องหมายดาวเอาไว้ (*) เรื่องรูปที่ไม่เหมาะสมก็มีเช่น พวกรูปอนาจาร เรื่องที่ส่อประเด็นทางเพศ รูปที่ชวนแหวะ รูปที่หมิ่นต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เราจะลบไป จะมีการตักเตือนผ่านกระทู้ แล้วก็ผ่านอีเมล์ด้วย แต่เค้าจะไม่ตอบกลับมาหรอก แต่เค้าจะลดพฤติกรรมเหล่านั้นลง” (เมธา พันธุ์วราทร, สัมภาษณ์, 7 พฤษภาคม 2546)

“โปรแกรมกรองคำ มันไม่มีทางทำได้ร้อยเปอร์เซ็นต์เพราะคนเค้าหลีกเลี่ยง แค่สะกดคำอังกฤษคำไทยคำ ก็เลี่ยงได้แล้ว แล้วเราเข้าไปดูทั้งหมดไม่ไหว” (วรพจน์ หิรัญประดิษฐ์กุล , สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

“การป้องกันคือจริงๆสามารถตัดได้ว่า ถ้าเป็นคำพวก "ทีเด็ด" เราสามารถตัดได้ แต่พอป้องกันแล้วดันกลายเป็นยอดคนเข้ามันตกลง” (วริษฎ์ วีแก้ว, สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2546)

ปัญหาอีกชนิดหนึ่งที่ต้องอาศัยอำนาจของผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มาแก้ไขคือ ความขัดแย้งในหมู่สมาชิก เพราะกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือจุดนัดพบของความคิดเห็นต่างๆ ยิ่งสมาชิกมีจำนวนมาก การแบ่งกลุ่มพรรคพวก แบ่งความคิดเห็นย่อมเป็นไปได้มาก การแสดงความคิดเห็นโดยเฉพาะเรื่องฟุตบอลซึ่งเป็นเรื่องที่มีคำว่า “ศรัทธา” เข้ามาเกี่ยวข้อง จึงสามารถจุดชนวนให้เกิดความขัดแย้งได้โดยง่าย

“ส่วนใหญ่จะเรื่องทะเลาะกัน อย่างในศุภชลาศัยจะเป็นเรื่องของความศรัทธา ความเชื่อมั่นที่แตกต่างกัน ไม่มีใครบอกได้ว่าถูกหรือผิด เรื่องนี้จะกระทบกระทั่งกันได้ง่ายมาก ทะเลาะกันบ่อยมาก แต่จะเป็นฤดูกาลพอพ้นช่วงก็จะหายกันไป เรื่องพวกนี้ป้องกันลำบาก แล้วเรื่องแบบนี้ นิดเดียวก็ทะเลาะกันได้แล้ว อย่างเรื่องฟุตบอลเนี่ย เห็นสมาชิกชื่นชมเก็บรูป เก็บข่าวของพวกนักบอล พอถึงเวลาก็มาทะเลาะแทนเค้าอีก ไม่รู้จะทะเลาะกันทำไม เจ้าตัวเค้าไม่รู้เรื่องหรอก” (วรพจน์ หิรัญประดิษฐ์กุล, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

ลักษณะความขัดแย้งที่พบบ่อยในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลคือความขัดแย้งอันเกิดจากความศรัทธาในสโมสรหรือนักฟุตบอลอันเป็นที่รักของเหล่าสมาชิก โดยเฉพาะความขัดแย้งระหว่างสโมสรที่มีชื่อเสียงของลีกฟุตบอลต่างๆในยุโรปเช่น แมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด , ลิเวอร์พูล ,อาร์เซนอล ,อินเตอร์มิลาน , ยูเวนตุส ฯลฯ ลักษณะความขัดแย้งที่เกิดขึ้นมักเป็นเกิดจากการสบประมาท การกล่าวร้าย การใช้วาจาหรือถ้อยคำที่รุนแรงอย่างไม่มีเหตุผลต่อว่าสโมสรหรือนักฟุตบอลหรือสมาชิกที่ติดตามเชียร์ฟุตบอล เมื่อสมาชิกบางคนได้อ่านจึงเกิดการตอบโต้กลับไปด้วยถ้อยคำที่รุนแรงเช่นกัน ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาททางวาจาในชุมชนเสมือนของผู้รักฟุตบอล ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มักยุติปัญหาลักษณะนี้ด้วยการลบกระทู้ ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายและเด็ดขาด

อย่างไรก็ตาม วิธีการลบกระทู้ยังไม่ใช่การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ เพราะผู้ที่ก่อความไม่สงบยังคงลอยนวลสร้างความปั่นป่วนวุ่นวายแบบเดิมได้อีกในกระทู้อื่นๆ ซึ่งบางครั้งสมาชิกที่แสดงพฤติกรรมอันธพาลเช่นนี้ ก็เข้าไปแสดงคำพูด ความคิดเห็นที่รุนแรงอย่างไร้เหตุผลในแทบทุกกระทู้ สมาชิกประเภทนี้จะได้รับการขนานนามว่าเป็น “ตัวป่วน”

“ลักษณะของตัวป่วนเค้าจะไม่ป่วนกระทู้เดียว เค้าจะป่วนไปทั่ว เราก็ใช้เครื่องมือที่จะสามารถเช็คได้ว่าเค้าไปป่วนไว้ที่ไหนบ้าง เป็นการช่วยเหลืองานตำรวจด้วย” (วันฉัตร ผดุงรัตน์ , สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

วิธีที่ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ใช้แก้ปัญหา “ตัวป่วน” ที่ง่ายที่สุดคือการระงับสถานภาพของสมาชิก ซึ่งทำให้สมาชิกรายนั้นไม่สามารถเข้ามาใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้ชั่วคราว นอกจากนี้ รายชื่อของสมาชิกรายนั้นจะถูกบันทึกไว้ในบัญชีว่าเป็นผู้ที่มีแนวโน้มในการก่อความวุ่นวาย อย่างไรก็ตาม ยังคงมีสมาชิกบางรายอาศัยช่องโหว่ของการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์โดยเข้ามาใช้บริการในชื่อ (Log in name) อื่นๆ เพื่อเข้ามาก่อความไม่สงบได้อีก ทำให้ผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องคอยสอดส่องดูแล และกำจัดสมาชิกที่มีพฤติกรรมเหล่านี้อย่างไม่รู้จบ

พฤติกรรมที่เป็นปัญหา	วิธีแก้ไขปัญหา
คำพูดหยาบคาย	โปรแกรมกรองคำพูด ตรวจสอบแก้ไขคำพูด ลบคำพูด ตักเตือนผ่านกระทู้หรือ E-mail
คำพูดรุนแรง	ลบคำพูด ตักเตือนผ่านกระทู้หรือ E-mail
คำพูดพาดพิงบุคคลที่สามในทางเสียหาย	ลบกระทู้ ระงับสถานภาพสมาชิก ดำเนินคดีทางกฎหมาย (เมื่อมีผู้เสียหายร้องเรียน)
คำพูดดูหมิ่นสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์	ลบกระทู้ ระงับสถานภาพสมาชิก
รูปภาพที่ไม่เหมาะสมจะเผยแพร่	ลบรูป
กระทู้ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง	ลบกระทู้ ตักเตือนผ่านกระทู้หรือ E-mail
กระทู้ที่ไม่เหมาะสม เช่น ขายตรง การหาเงินทางอินเตอร์เน็ต ขายบริการทางเพศ	ลบกระทู้
ปัญหา “ตัวป่วน”	ลบกระทู้ ตักเตือนผ่านกระทู้ หรือ E-mail ระงับสถานภาพสมาชิก

ตารางที่ 4.1 แสดงพฤติกรรมที่สร้างปัญหาในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์และวิธีแก้ไข

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาแต่ละแห่งมีผู้ใช้บริการนับร้อยคน มีจำนวนคำตอบหลายร้อยครั้งต่อวัน สัดส่วนของการใช้บริการที่มากมายเช่นนี้เป็นอุปสรรคใหญ่ที่เพิ่มภาระของผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งบุคลากรที่มีอยู่อย่างจำกัดไม่อาจดูแลได้ทั่วถึง ระบบการแจ้งเตือนโดยเหล่าสมาชิกเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การดูแลความสงบเรียบร้อยภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นไปอย่างทั่วถึงมากขึ้น

“บางทีพวก user เค้าจะเตือนกันเองเรื่องรูป เรื่องคำหยาบ ตรงนี้เราจะไม่เข้าไปยุ่งอีก” (เมธา พันธุ์วราทร, สัมภาษณ์, 7 พฤษภาคม 2546)

“มีการแจ้งลบจากพวกสมาชิกด้วย มาที่หน้าแจ้งลบ บ้างก็เมล์มา ที่หน้าแจ้งลบจะมีประมาณ 60 % ของกระทู้ที่สมควรลบ อย่างมีคนแจ้งลบมาอันนึง เราจะใช้วิธีดูชื่อสมาชิกว่าเค้าไปที่ไหนบ้าง ที่นี้เราจะตามได้หมดเลย” (วรพจน์ หิรัญประดิษฐ์กุล, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งคือ www.pantip.com , www.thailandsportsonline.com และ www.liverpool.in.th มีสมาชิกอยู่จำนวนไม่น้อยที่เห็นพฤติกรรมของผู้ใช้บริการคนอื่นที่ขัดต่อกฎ กติกา มารยาทของการใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ จึงได้แจ้งเตือนมายังผู้ให้บริการให้ดำเนินการแก้ไขต่อไป

วิธีการแจ้งเตือนโดยเหล่าสมาชิกเองนั้นประกอบด้วย การส่ง E-mail ไปยังผู้ให้บริการ การตั้งกระทู้อ้างอิงถึงกระทู้ที่มีปัญหานั้นๆ การโทรศัพท์ไปยังผู้ให้บริการ โดยเฉพาะ www.pantip.com ซึ่งเป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีระบบ และการบริหารงานที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ก็จะมีปุ่มบนหน้าจอกระทู้สำหรับผู้ใช้บริการให้คลิกเพื่อแจ้งลบกระทู้

โดยรวมแล้ว กฎ ระเบียบที่ใช้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีความคล้ายคลึงกันกับกฎหมายในสังคมจริง แต่บทลงโทษนั้นจะเป็นการลงโทษที่ตัวตนเสมือนจริงของสมาชิก หรือเป็นการลบกระทู้ การแก้ไขข้อความ ซึ่งบทลงโทษเช่นนี้ ไม่อาจทำให้ผู้กระทำผิดเกิดความหลาบจำและยังคงทำผิดอยู่เรื่อยๆ ไป นอกจากนี้ ความที่ผู้กระทำผิดมีมาก แต่ผู้ควบคุมมีน้อยยิ่งทำให้การดูแลไม่ทั่วถึง ผู้ที่มักจะทำผิดในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จึงยิ่งไม่มีความเกรงกลัว ดังนั้นผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จึงใช้อาสาสมัครมาช่วยดูแลความเรียบร้อยอีกเช่นกัน

4.6 สัญญะและรหัสในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

โดยทั่วไปแล้ว กลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ ไม่ว่าจะกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่จะมีการกำหนดสัญญะและสิ่งที่เข้าใจเพื่อสื่อสารกันได้เฉพาะภายในกลุ่มตนเองเท่านั้น กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็เช่นกัน นอกจากสัญญะที่ใช้สื่อสารที่บุคคลทั่วๆไปสามารถเข้าใจได้แล้ว กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้สร้างสัญญะต่างๆ มากมายเพื่อความเข้าในกันเองภายในกลุ่ม ซึ่งสัญญะที่บุคคลทั่วๆไปสามารถรับฟังหรือรับชมได้ง่ายและบ่อยครั้ง คือภาษาที่ปรากฏอยู่ในข่าวกีฬาทั้งทางโทรทัศน์

วิทยุ และสื่อสิ่งพิมพ์ แต่ผู้รับสารจะสามารถตีความหมายได้เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความใกล้ชิดหรือประสบการณ์ร่วมที่ผู้รับสารมีเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล

ในแง่เดียวกัน ผู้ที่คลุกคลีอยู่กับการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต โดยเฉพาะการใช้งานประเภทการสนทนากลุ่ม กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ย่อมต้องคุ้นเคยกับสัญญะที่เกิดขึ้นใหม่ที่เกิดจากการดัดแปลงคำพูดต่างๆ เพื่อมาใช้บรรยายอารมณ์ ความรู้สึกของผู้สื่อสารซึ่งผู้รับสารจะเข้าใจ หรือถอดรหัสตัวสัญญะได้มากน้อย ถูกต้องเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความใกล้ชิดหรือประสบการณ์ร่วมที่ผู้สื่อสารมีเช่นเดียวกัน

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือกลุ่มที่ต้องอาศัยความคุ้นเคยกับการสื่อสารทั้งภาษาที่เกิดจากสื่ออินเตอร์เน็ต และจากวงการกีฬาฟุตบอล ซึ่งจากการวิเคราะห์สัญญะที่ปรากฏในการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งคือ www.pantip.com , www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com แล้ว ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของสัญญะไว้ 2 กลุ่มใหญ่

4.6.1 กลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้เฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล

สัญญะในกลุ่มนี้มักมาจากการได้รับชม รับฟังจากสื่อมวลชนแขนงต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และวิทยุ ซึ่งสัญญะในกลุ่มนี้จะพบมากกว่าในสัญญะในกลุ่มที่จะเข้าใจเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล

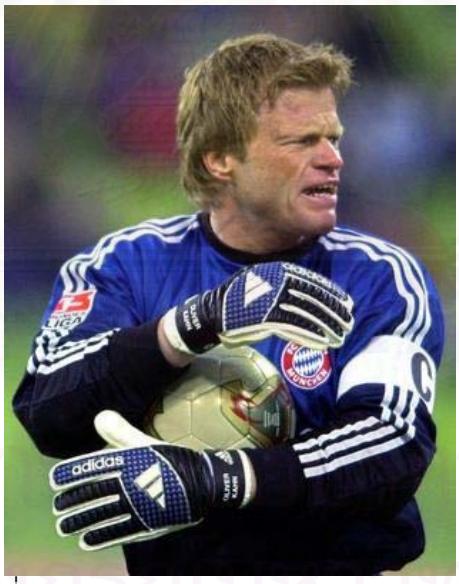
4.6.1.1 สัญญะประเภทรูปภาพ

สัญญะประเภทรูปภาพประกอบด้วยภาพถ่ายหรือรูปเหมือนที่สามารถเป็นตัวแทนของสิ่งของหรือบุคคลต่างๆได้ โดยรูปภาพที่พบมากในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ศึกษาคือรูปนักฟุตบอลในอิริยาบถต่างๆ เช่น ภาพการแข่งขัน ภาพถ่ายแฟชั่นของนักฟุตบอล ภาพกองเชียร์ ภาพสนามแข่งขัน ซึ่งภาพเหล่านี้ กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลจะสามารถเห็นแล้วเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นภาพของนักฟุตบอล บุคคลหรือสถานที่ใด

สัญญะประเภทรูปภาพมักปรากฏอยู่ในกระทู้ที่สมาชิกร้องขอให้สมาชิกคนอื่นโพสต์รูป เพื่อตนเองจะได้บันทึกรูปเก็บไว้เครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้มักจะปรากฏอยู่ในกระทู้ที่ผู้ตั้งกระทู้ต้องการแสดงความศรัทธาเกี่ยวกับสโมสร หรือนักฟุตบอลที่ตนเองชื่นชมเพื่อให้ผู้อื่นได้เห็นถึงความศรัทธานั้น

ภาพที่ 4.12 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากรูป เป็นสัญญะประเภทรูปภาพของเซอร์อเล็กซ์ เฟอร์กูสัน ผู้จัดการทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด และรูปอาร์แซน เวงเกอร์ ผู้จัดการทีมอาร์เซนอล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นปรปักษ์ต่อกันของสโมสรฟุตบอลทั้งสอง



ภาพที่ 4.13 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากรูป เป็นรูปนักฟุตบอลชื่อ โอลิเวอร์ คาห์น ซึ่งมีตำแหน่งเป็นผู้รักษาประตูสโมสรบาเยิร์น มิวนิค ซึ่งเป็นสโมสรของเยอรมนีที่มีแฟนฟุตบอลในประเทศไทยอยู่จำนวนมาก

สัญญะประเภทรูปภาพนักฟุตบอลเป็นสัญญะรูปภาพที่พบมากที่สุดในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยศึกษา เนื่องจากรูปภาพนักฟุตบอลเป็นรูปที่หาได้ง่าย และจะมีรูปใหม่ๆ

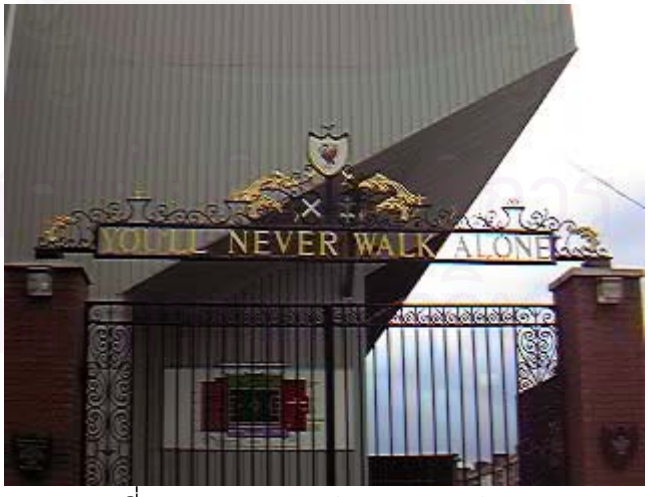
เกิดขึ้นอยู่ตลอด ทำให้ผู้ที่มีพฤติกรรมชอบสะสมรูปนักฟุตบอลคอยหารูป หรือเผยแพร่รูปนักฟุตบอลให้สมาชิกคนอื่นตลอดเวลา

นอกสัญญะที่เป็นรูปนักฟุตบอลแล้ว กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลยังนิยมโพสต์โลโก้ของสโมสรฟุตบอลต่างประเทศ ซึ่งการโพสต์โลโก้สโมสรฟุตบอลเป็นวิธีการที่พบบ่อยที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนิยมทำเพื่อแสดงถึงความศรัทธาต่อสโมสรฟุตบอลที่ตนชื่นชอบ

ภาพที่ 4.14 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากรูป เป็นโลโก้สโมสรลิเวอร์พูล ซึ่งเป็นสโมสรฟุตบอลของอังกฤษ การโพสต์โลโก้นี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้โพสต์เป็นแฟนสโมสรลิเวอร์พูล ซึ่งโลโก้นี้ปรากฏอยู่ในกระทู้ที่ชื่อว่า “ขอเช็คพลัง เดอะ ค๊อป กันหน่อยครับ” ซึ่งเป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อรวมรายชื่อแฟนสโมสรลิเวอร์พูลที่เป็นสมาชิกของ www.pantip.com

นอกจากนี้ ยังมีสัญญะรูปภาพอีกส่วนหนึ่งที่ต้องอาศัยความเข้าใจ และการคลุกคลีกับกีฬาฟุตบอลในระดับหนึ่งจึงจะสามารถตีความได้ว่า เป็นรูปภาพเกี่ยวกับอะไร



ภาพที่ 4.15 แสดงตัวอย่างสัญญะรูปภาพ

จากตัวอย่างเป็นภาพประตูรั้ว ด้านบนของประตูมีตัวอักษรคำว่า “You’ll never walk alone” ซึ่งเป็นคำขวัญประจำสโมสรลิเวอร์พูล ดังนั้นภาพนี้จึงไม่ได้มีความหมายเพียงประตูรั้ว แต่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลทั่วๆ ไปสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าหมายถึง สโมสรลิเวอร์พูล

4.6.1.2 สัญญะประเภทสัญลักษณ์ภาษา

สัญญะประเภทสัญลักษณ์ภาษาเป็นสัญญะที่พบมากในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอล ซึ่งคนที่รับสารเกี่ยวกับฟุตบอลอยู่เป็นประจำ หรือคลุกคลีอยู่กับวงการฟุตบอล แม้จะเข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลเป็นครั้งแรกก็สามารถเข้าใจสัญญะในกลุ่มนี้ได้ทันที

สัญญะที่พบบ่อยในกลุ่มนี้ประกอบด้วยชื่อ ชื่อเล่น สมญานามของนักฟุตบอล สมญานามของสโมสร โลโก้สโมสรซึ่งผู้วิจัยแยกเป็นกลุ่มได้ดังนี้

<u>ชื่อเล่นของนักฟุตบอล</u> : มักเป็นชื่อเล่นของนักฟุตบอล ซึ่งกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลใช้เรียกเพื่อแสดงความใกล้ชิดระหว่างตัวเองกับนักฟุตบอลดังกล่าว ชื่อเล่นที่พบบ่อยที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลสามารถเข้าใจได้เช่น

กองโต้	หมายถึง	เอริค คันโตน่า
กิ๊กซี่	หมายถึง	ไรอัน กิกส์
แก๊สซ่า	หมายถึง	พอล แกสคอยส์
คีโน่	หมายถึง	รอย คีน
ซิโก้	หมายถึง	เกียรติศักดิ์ เสนาเมือง
ซิซู	หมายถึง	ซีเนอดีน ซีดาน
บังยี	หมายถึง	วรวีร์ มะกูดี
โบโบ้	หมายถึง	คริสเตียน วิเอรี่
เฟอร์กี้	หมายถึง	อเล็กซ์ เฟอร์กูสัน
แฟ้บ	หมายถึง	ฟาเบียง บาร์กเตซ
แม้คก้า	หมายถึง	สตีฟ แมคมานามาน
ลีซอ	หมายถึง	ธีระเทพ วิโนทัย
เอฟเฟ่	หมายถึง	สเตฟาน เอฟเฟ่นแบร์ก
ไอ้วัง	หมายถึง	ธวัชชัย ดำรงค์อ่องตระกูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมญานามนักฟุตบอล : คือชื่อที่ถูกตั้งโดยสื่อมวลชน ซึ่งอาจนำมาจากบุคลิกของนักฟุตบอล เช่น รูปร่างหน้าตา ผิวพรรณ ความสามารถ ตำแหน่งในทีม หรือตั้งขึ้นเพื่อยกย่อง ให้เกียรติในด้านความสามารถของนักฟุตบอลนั้น สมญานามที่พบบ่อย ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลสามารถเข้าใจได้ เช่น

กุนซือตาโปน , เฮียโปน	หมายถึง	เซราร์ด อูลลิเย่ร์
ไกเซอร์	หมายถึง	ฟร้านซ์ เบ็คเค่นเบาเออร์
ไข่มุกดำ , ราชาลูกหนัง	หมายถึง	เปเล่
คิง เคนนี่	หมายถึง	เคนนี่ ดัลกลิช
คีนน้อย	หมายถึง	รอบบี้ คีน
จอมโขก	หมายถึง	โอลิเวอร์ เบียร์โฮฟ
จอมตีลังกา	หมายถึง	เกียรติศักดิ์ เสนาเมือง
เจ้าโย่ง	หมายถึง	วรวุฒิ ศรีมะฆะ
โจ้ห้าหลา	หมายถึง	สรายุทธ ชัยคำดี
ฉลามขาว	หมายถึง	เจอเก้น คลิ้นมันส์
ซุปเปอร์แมน	หมายถึง	โลธาร์ มัตเธอุส
เดอะตุ๊ก	หมายถึง	ปิยะพงศ์ ผิวอ่อน
นายกวีเจ	หมายถึง	วิจิตร เกตุแก้ว
นายทวารจอมเฟอะ	หมายถึง	เดวิด เจมส์
นิวซีดาน	หมายถึง	บรูโน่ เซย์รู
นิวโบบัน	หมายถึง	อิกอร์ บิสคาน
บาติโกล์	หมายถึง	กาเบรียล บาติสตูต้า
บิ๊กโซล	หมายถึง	โซล แคมเบลล์
บิ๊กแม็ค	หมายถึง	แกรี่ แม็คอัลลิสเตอร์
บิ๊กหอย	หมายถึง	ธวัชชัย สัจจกุล
เบบี้โกล	หมายถึง	ไมเคิล โอเว่น
ปีกกระดูกยูง	หมายถึง	ดาร์เรน แอนเดอร์ตัน
ปีกกระดูกยูง	หมายถึง	สตีฟ แมคมานามาน
ปีกจรวด , ปีกพ่อมด	หมายถึง	ไรอัน กิกส์
ปีกจรวดดัตช์	หมายถึง	มาร์ค โอเวอร์มาร์ส
ปู่บ๊อบ	หมายถึง	บ๊อบบี้ ร๊อบสัน
พ่อมดออส	หมายถึง	แฮรี่ คีเวลล์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพชฌฆาตหน้าทารก	หมายถึง	โอเล่ กุนน่าร์ โซลชา
เพชฌฆาตหน้าเปื้อนยิ้ม	หมายถึง	ดไวท์ ยอร์ค
มิสเตอร์ลอง	หมายถึง	แพทริก วิเอร่า
มิสเตอร์ไอซ์เบอร์ก	หมายถึง	เดนนิส เบอร์กแคมป์
ยักษ์เดนส์	หมายถึง	ปีเตอร์ ชไมเคิ่ล
โล้นทองคำ , เหยินใหญ่	หมายถึง	โรนัลโด้
สิงห์เฒ่า	หมายถึง	เท็ดดี้ เชอริงแฮม
เสี่ยหมี	หมายถึง	โรมัน อับราโมวิช
เสือเตี้ย , เทพบุตรลูกหนัง	หมายถึง	ดิเอโก้ มาราโดน่า
หนูโด้	หมายถึง	คริสเตียโน่ โรนัลโด้
หัวไข่ดาว	หมายถึง	ซีเนอดีน ซีดาน
เหยินน้อย , เหยินเล็ก	หมายถึง	โรนัลดิญโญ่
ฮอตชอต	หมายถึง	อลัน เชียเร่อร์
ทริปเปิ้ลอาร์	หมายถึง	โรนัลโด้ , ริวัลโด้ , โรนัลดิญโญ่
สามทหารเสือฮอลแลนด์	หมายถึง	มาร์โก แวน บาสเท่น , รุด กุลลิท , แฟรงค์ ไรการ์ต

<u>สมญานามทีมชาติฟุตบอล</u> : คือ สมญานามที่ตั้งขึ้นจากจุดเด่นของประเทศ , ลักษณะการเล่นของนักฟุตบอลของประเทศนั้น , สินค้าส่งออกที่สำคัญ หรือแม้แต่ธงประจำชาติ เป็นต้น ตัวอย่างของสมญานามทีมชาติฟุตบอล เช่น

กระทิงดุ	หมายถึง	สเปน
ไก่งวง	หมายถึง	ตุรกี
จอมโหด	หมายถึง	อุรุกวัย
แซมบ้า	หมายถึง	บราซิล
ตราไก่	หมายถึง	ฝรั่งเศส
ตี๋ใหญ่	หมายถึง	จีน
ทีมสกุลเหงียน	หมายถึง	เวียตนาม
น้องลาว	หมายถึง	ลาว
ปลาดิบ	หมายถึง	ญี่ปุ่น
ผีดิบ	หมายถึง	โรมาเนีย
พลังโสม	หมายถึง	เกาหลีใต้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฟ้าขาว	หมายถึง	อาร์เจนตินา่
เมืองเบียร์ , อินทรีเหล็ก	หมายถึง	เยอรมนี
ยักษ์เขียว	หมายถึง	ไอร์แลนด์
ลอดช่อง	หมายถึง	สิงคโปร์
ลุงแซม	หมายถึง	สหรัฐอเมริกา
วิสกี้	หมายถึง	สก๊อตแลนด์
ไวกิ้งส์	หมายถึง	นอร์เวย์
สมันน้อย	หมายถึง	ลักเซมเบิร์ก
สิงโตคำราม , สิงโต	หมายถึง	อังกฤษ
เสือเหลือง	หมายถึง	มาเลเซีย
หมอผี	หมายถึง	แคเมอรูน
หมีขาว	หมายถึง	รัสเซีย
อัซซูรี , มะกะโรนี	หมายถึง	อิตาลี
กังหันสีส้ม	หมายถึง	ฮอลแลนด์ (เนเธอร์แลนด์)
อินทรีมรกต	หมายถึง	ไนจีเรีย

<u>สมญานามของสโมสรฟุตบอลต่างประเทศและในประเทศไทย</u> : คือ สมญานามที่ใช้แทนสโมสรฟุตบอล โดยอาจได้สมญานามมาจากสัญลักษณ์ประจำสโมสร , ชื่อย่อ , โลโก้สโมสร , ลักษณะการเล่นของนักฟุตบอลประจำสโมสร , ชุดแข่งขันของนักฟุตบอล สมญานามของสโมสรฟุตบอลที่พบอยู่เป็นประจำ เช่น

กุหลาบไฟ	หมายถึง	แบล็คเบิร์น โรเวอร์ส
ค้างคาว	หมายถึง	บาเลนเซีย
งูใหญ่ , อินเตอร์	หมายถึง	อินเตอร์ มิลาน
จอมโหด	หมายถึง	วิมเบิลดัน
เจ้าบุญทุ่ม , บาร์ซ่า	หมายถึง	บาร์เซโลน่า
ช้างกระทืบโรง , สกายบลู	หมายถึง	โคเวนทรี
ทอฟฟี่	หมายถึง	เอเวอร์ตัน
โบโร่	หมายถึง	มิดเดิ้ลสโบรซ์
ปอมปีย์	หมายถึง	ปอร์ทสมัธ
ปีศาจแดงดำ , มิลาน	หมายถึง	เอซี มิลาน
ปืนใหญ่ , The Gunners	หมายถึง	อาร์เซนอล

ผีแดง , ปีศาจแดง	หมายถึง	แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด
ฟ้าขาว	หมายถึง	ลาซิโอ
ม้าลาย , ยูเว่ , จู๊ฟ	หมายถึง	ยูเวนตุส
แมวดำ	หมายถึง	ซันเดอร์แลนด์
ยูงทอง	หมายถึง	ลีดส์ ยูไนเต็ด
ราชันย์ชุดขาว	หมายถึง	รีล มาดริด
เรือใบสีฟ้า	หมายถึง	แมนเชสเตอร์ ซิตี้
สาลิกาดง	หมายถึง	นิวคาสเซิ่ล
สิงโตน้ำเงิน	หมายถึง	เชลซี
สิงห์ผยอง	หมายถึง	แอสตัน วิลล่า
เสือใต้	หมายถึง	บาเยิร์น มิวนิค
เสือเหลือง	หมายถึง	โบรุสเซีย ดอร์ทมุนด์
เครื่องจักรสีแดง , ลิเวอร์พรุน , หงส์แดง , The Kop	หมายถึง	ลิเวอร์พูล
หมาป่า , วูล์ฟ	หมายถึง	วูล์ฟแฮมตัน วันเดอร์สเร่อร์
หมาป่า	หมายถึง	โรม่า
ห้างขายยา , เลเวอร์	หมายถึง	ไบเออร์ เลเวอร์คูเซ่น
ทีมเจ้าท่า	หมายถึง	การท่าเรือแห่งประเทศไทย
ทีมเจ้าบุญทุ่ม	หมายถึง	บีอีซี เทโรศาสนะ
ทีมลูกทัพฟ้า	หมายถึง	ทหารอากาศ
ทีมห้างขายยา	หมายถึง	โอสถสภา

<u>ชื่อเรียกตำแหน่งในกีฬาฟุตบอล</u> : เป็นชื่อที่ใช้เรียกแทนตำแหน่ง หรือบุคคลต่างๆ ในกีฬาฟุตบอล เช่น

ห้องเครื่อง	หมายถึง	กองกลางตัวรับ
ปีก	หมายถึง	กองกลางริมเส้น
สาวก	หมายถึง	กองเชียร์
หัวหอก	หมายถึง	กองหน้า
ปราการหลัง	หมายถึง	กองหลัง
กุนซือ	หมายถึง	ผู้จัดการสโมสร , ผู้ฝึกสอน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ท่านเปา	หมายถึง	ผู้ตัดสินเกมส์ในสนาม , ผู้กำกับเส้น
นายทวาร	หมายถึง	ผู้รักษาประตู
ผู้เล่นม้านั่งยาว	หมายถึง	ผู้เล่นสำรอง

<u>คำศัพท์เกี่ยวกับการพนัน</u> : ในวงการพนันฟุตบอลจะมีภาษาที่ใช้เรียกแทนรูปแบบการแทงพนันบอลต่างๆ เช่น

ครึ่งลูก	หมายถึง	แต้มต่อของการพนันฟุตบอล (หากทีมต่อชนะหนึ่งลูก ผู้แทงทีมต่อจะได้เงินพนัน หากเสมอจะเสียเงิน)
หนึ่งลูก	หมายถึง	แต้มต่อของการพนันฟุตบอล (หากทีมต่อชนะสองลูก ผู้แทงทีมต่อจะได้เงินพนัน หากเสมอจะไม่มีใครได้เงิน หากทีมต่อแพ้ ผู้แทงทีมต่อจะเสียเงิน)
ปป.	หมายถึง	ครึ่งควบลูก
ค่าน้ำ	หมายถึง	เงินกินเปล่าของโต๊ะบอล
บอลชุด	หมายถึง	การพนันฟุตบอลหลายคู่ด้วยเงินจำนวนเดียว ผู้พนันต้องพนันถูกทั้งหมดหรือเกินครึ่งถึงจะได้เงินรางวัล
ต่อ	หมายถึง	การเลือกพนันทีมฟุตบอลที่ได้เปรียบ
รอง	หมายถึง	การเลือกพนันทีมฟุตบอลที่เสียเปรียบ

<u>สัญลักษณ์ภาษาอื่นๆ</u> : เช่น

ถ้วยใหญ่	หมายถึง	รายการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมป์เปี้ยนลีก
ถ้วยเล็ก	หมายถึง	รายการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าคัพ
ศึกวันแดงเดือด	หมายถึง	การแข่งขันระหว่างสโมสรแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดกับสโมสรลิเวอร์พูล
เจ้าบ้าน (เหย้า)	หมายถึง	สโมสรที่แข่งที่สนามของตนเอง
ทีมเยือน	หมายถึง	สโมสรที่แข่งที่สนามของคู่แข่ง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากกลุ่มสัญญะที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนำมาจากสื่อมวลชนกีฬาฟุตบอลแขนงต่างๆ แล้ว กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลยังได้ร่วมกันประกอบสร้างสัญญะให้ได้ใช้ร่วมกัน และเข้าใจกันเองภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า มีกลุ่มสัญญะประเภทนี้อยู่เป็นจำนวนน้อย เนื่องจากกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นมักได้รับอิทธิพลด้านภาษาจากสื่อประเภทวิทยุ โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์กีฬา ซึ่งผู้ที่เปิดรับสื่อมวลชนประเภทนี้ก็มีจำนวนไม่น้อย และไม่ใช่ทั้งหมดที่เข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ผู้วิจัยพบว่าสัญญะที่สร้างและใช้กันภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์อย่างแท้จริงนั้น ส่วนใหญ่เป็นสัญลักษณ์ภาษา

สัญญะในกลุ่มนี้มักประกอบด้วยสมญานามหรือชื่อที่กลุ่มวัฒนธรรมสร้างขึ้นมาเพื่อใช้แทนนักฟุตบอล ผู้จัดการ หรือสโมสร

ตัวอย่างที่ 1 : คำว่า “องครักษ์พิทักษ์ผี” หมายถึงกลุ่มสมาชิกแฟนบอลแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่จะเข้ามาแสดงความเห็น และคอยแก้ต่างให้สโมสรแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ดยามที่สโมสรถูกแฟนบอลสโมสรอื่นเขียนพาดพิงในเชิงเสียหาย

ตัวอย่างที่ 2 : คำว่า “ศึกสัตว์ปีก” ไม่ได้หมายถึงการต่อสู้กันระหว่างสัตว์ปีก แต่หมายถึงการแข่งขันฟุตบอลระหว่างสโมสรที่สัญลักษณ์ประจำสโมสรหรือสมญานามเป็นชื่อสัตว์ปีก เช่น สโมสรลิเวอร์พูลมีสัญลักษณ์ประจำสโมสรเป็นรูปนกชนิดหนึ่ง ส่วนสโมสรนิวคาสเซิ่ลมีสมญานามว่า “สาลิกาดง” และสโมสรทอตแน่มฮอตสเปอร์มีสมญานามว่า “ไก่เดือยทอง” ดังนั้นหากสโมสรเหล่านี้ต้องมาแข่งฟุตบอลกันเองมักจะมีการเรียกแมตช์การแข่งขันเหล่านั้นว่าเป็น “ศึกสัตว์ปีก”

ตัวอย่างที่ 3 : คำว่า “ถ้วยน้ำจิ้ม” และ “ถ้วยมิกกี้เม้าส์” หมายถึง ถ้วยรางวัลชนะเลิศฟุตบอลรายการลีกคัพของอังกฤษซึ่งถึงเป็นรายการแข่งขันที่มีความสำคัญน้อยกว่าพรีเมียร์ลีกและเอฟเอคัพ คำว่า “ถ้วยน้ำจิ้ม” และ “ถ้วยมิกกี้เม้าส์” เกิดขึ้นจากการที่สโมสรลิเวอร์พูลซึ่งถือว่าเป็นสโมสรชื่อดังของอังกฤษที่มีประวัติความยิ่งใหญ่ในการคว้ารางวัลรายการแข่งขันฟุตบอลต่างๆ มากมายทั้งในระดับภายในประเทศ และระดับทวีปยุโรป แต่มาในระยะหลัง สโมสรนี้ไม่สามารถคว้าแชมป์รายการฟุตบอลรายการสำคัญได้อย่างสม่ำเสมอ นอกจากแชมป์รายการลีกคัพที่สโมสรลิเวอร์พูลคว้าแชมป์ได้บ่อยครั้งกว่า จึงมีการกล่าวในเชิงค่อนขอดในหมู่สมาชิกว่าถ้วยรางวัลลีกคัพที่ได้มานั้นไม่มีความสำคัญเป็นเพียงถ้วยน้ำจิ้ม หรือถ้วยมิกกี้เม้าส์เท่านั้นเอง

ตัวอย่างที่ 4 : “สากกะเบือ” หมายถึง ผู้เล่นตำแหน่งศูนย์หน้าซึ่งปกติแล้วผู้เล่นตำแหน่งนี้จะเป็นความหวังของแต่ละสโมสรในการเป็นผู้ยิงประตูฝ่ายตรงข้าม แต่ผู้เล่นที่ได้รับการเรียกว่าเป็นสากกะเบือจะเป็นผู้เล่นกองหน้าที่ยิงประตูไม่ได้นานๆ ผู้เล่นที่มักถูกเรียกว่าเป็น “สากกะเบือ” ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์กล่าวถึงบ่อยๆคือ เอมิล เฮสกีย์ ศูนย์หน้าของสโมสรลิเวอร์พูล ซึ่งก่อนหน้านี้จะรวมถึง แอนดี้ โคล อดีตศูนย์หน้าสโมสรแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดด้วย

ตัวอย่างที่ 5 : “พี่ม้า” หมายถึงนักฟุตบอลชื่อ รุด ฟาน นิสเตลรอย ศูนย์หน้าสโมสรแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เรียกอย่างนี้เพราะรูปหน้าของนักฟุตบอลรายนี้มีลักษณะยาวยื่น คล้ายรูปหน้าม้า

ตัวอย่างที่ 6 : “ทีมรวมดาราโลก” หรือ “ทีมดาวอังคาร” หมายถึงโดยทั่วไปแล้วทีมรวมดาราโลกคือ ทีมที่รวมนักฟุตบอลที่อยู่ในระดับสุดยอดของโลกที่ได้รับการโหวตเลือกจากสมาคมฟุตบอลเพื่อทำการแข่งขันในโอกาสพิเศษต่างๆ แต่“ทีมรวมดาราโลก” หรือ “ทีมดาวอังคาร” ในที่นี้หมายถึง สโมสรรีล มาดริด สโมสรฟุตบอลในสเปน ถ้าเป็นข่าวกีฬาจะเรียกสโมสรนี้ว่า “ทีมราชันย์ชุดขาว” เนื่องจากสีชุดของนักฟุตบอลเป็นสีขาว และสโมสรนี้เป็นสโมสรที่ยิ่งใหญ่ของยุโรป สามารถคว้าแชมป์รายการต่างๆ มากมายจนได้รับการยกย่องว่าเป็นราชันย์ แต่การที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เรียกสโมสรรีล มาดริดว่า “ทีมรวมดาราโลก” หรือ “ทีมดาวอังคาร” เพราะสโมสรนี้มีนักฟุตบอลที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักฟุตบอลที่มีความสามารถสูงสุดของโลกมารวมกันมากมายจนมีการพูดกันว่า หากสโมสรใดต้องมาแข่งขันกับสโมสรรีล มาดริดนี้ก็เหมือนได้แข่งกับสโมสรจากต่างดาว

ตัวอย่างที่ 7: “เจ๊ , เจ้าป้า” หมายถึง อาร์แซน เวงเกอร์ ผู้จัดการสโมสรอาร์เซนอล ซึ่งสื่อมวลชนกีฬาฟุตบอลมักใช้ชื่อเรียกแทนว่า “กุนซือเกย์เฒ่า” เนื่องจากบุคลิกการแต่งตัวของบุคคลคนนี้ที่แต่งตัวเรียบร้อยทุกครั้งที่มาคุมการแข่งขัน ประกอบกับไม่มีข่าวเกี่ยวกับภรรยา หรือลูกของคนๆ นี้มากนัก

ตัวอย่างที่ 8 : “ไอ้ห้อย” หมายถึง เธียรี่ อองรี ศูนย์หน้าสโมสรอาร์เซนอล หรือ เอล ฮัดจิ ดิยุฟ ศูนย์หน้าสโมสรลิเวอร์พูล เนื่องจากปากของนักฟุตบอลทั้ง 2 คนนี้ มีลักษณะห้อยย้อยลงมาผิดปกติ

ตัวอย่างที่ 9 : “มนุษย์มิรินด้า” หมายถึง ปิแอร์ลุยจิ คอลลีน่า ผู้ตัดสินเกมส์ในสนามฟุตบอล เนื่องจากกรรมการคนนี้โกนศีรษะทั้งหัวจนเกลี้ยงเกลา ทำให้หน้าตา บุคลิกไปคล้าย

กับพรีเซ็นเตอร์โฆษณาน้ำอัดลมยี่ห้อมิรินด้าที่เป็นชายสามคน โกนหัวทั้งหมดจนเกลี้ยงเช่นเดียวกัน

ตัวอย่างที่ 9 : “จอมพุ่งล้ม” หมายถึง ฟิลิปโป้ อินซากี้ ศูนย์หน้าทีมชาติอิตาลี และสโมสรเอซี มิลาน เนื่องจากพฤติกรรมของนักฟุตบอลรายนี้ที่มักพุ่งล้มในเขตโทษเพื่อเรียกจุดโทษจากผู้ตัดสินเกมส์

ตัวอย่างที่ 10 : “บักห่ำ” หมายถึง เดวิด เบ็คแฮม กองหลางสโมสรรีล มาดริด สำหรับชื่อนี้เป็นการเล่นเสียงกับชื่อ “เบคแฮม” ให้กลายเป็นภาษาอีสานว่า “บักห่ำ”

ตัวอย่างที่ 11 : “เฮียเถิก” หมายถึง สเวน โกรัน อิริกสัน ผู้จัดการทีมชาติอังกฤษ เนื่องจากผู้จัดการคนนี้มีศีรษะเถิกจนเห็นได้ชัด

ตัวอย่างที่ 12 : “อุลลิแย่” หมายถึง เซราร์ด อุลลิเย่ร์ ผู้จัดการสโมสรลิเวอร์พูล สำหรับคำนี้ เป็นการเล่นคำ ระหว่างคำว่า “เย่ร์” กับคำว่า “แย่” คำนี้มักเป็นคำเรียกจากแฟนฟุตบอลสโมสรลิเวอร์พูล ที่ไม่พอใจความสามารถในการคุมสโมสรของผู้จัดการรายนี้ ที่ทำให้สโมสรไม่ประสบความสำเร็จเป็นเวลานาน

ตัวอย่างที่ 13 : “คิงคอง , กอริลล่า” หมายถึง โอลิเวอร์ คาห์น ผู้รักษาประตูทีมชาติเยอรมนี และสโมสร บาเยิร์น มิวนิค เนื่องจากนักฟุตบอลรายนี้มีรูปร่างใหญ่โต ประกอบกับมีเค้าโครงหน้าคล้ายคิงคอง

กลุ่มสัญญะที่ประกอบสร้างขึ้น และใช้กันภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ มีจำนวนน้อยกว่า กลุ่มสัญญะที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนำมาจากสื่อมวลชน เนื่องจาก กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ มักจะเปิดรับสื่อมวลชนประเภท โทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์อยู่แล้ว ทำให้เกิดการหยิบยืมสัญญะต่างๆ มาใช้

4.6.2 กลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้โดยกลุ่มใช้งานกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั่วๆ ไป

สัญญะในกลุ่มนี้เป็นกลุ่มสัญญะที่ผู้ที่เล่นอินเตอร์เน็ตเป็นประจำโดยเฉพาะผู้ที่นิยมใช้โปรแกรมประเภทสนทนากลุ่ม หรือกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คุ้นเคยและสามารถตีความได้โดยง่าย

4.6.2.1 สัญญะประเภทรูปภาพ

ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลมีสัญญะประเภทรูปภาพ อยู่มากมาย สัญญะในกลุ่มนี้ไม่เพียงแต่กลุ่มผู้ใช้อินเตอร์เน็ตจะถอดรหัสได้เท่านั้น กลุ่มบุคคลทั่วไปก็สามารถถอดรหัสได้เช่น เพราะสัญญะในกลุ่มประกอบด้วยรูปเหมือน หรือภาพต่างๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล เนื่องจากกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้พูดคุยเฉพาะเรื่องฟุตบอลเพียงอย่างเดียว รูปที่ไม่เกี่ยวข้องกับกีฬาฟุตบอลจึงปรากฏอยู่ในกระทู้เป็นประจำ

ภาพที่ 4.16 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากตัวอย่างข้างบนเป็นสัญญะที่เป็นรูปถ่ายของกลุ่มนักร้องวง “Blue” ซึ่งบุคคลที่ไม่ได้ติดตามข่าวสารกีฬาฟุตบอล หากแต่เคยฟังเพลงหรือเคยเห็นหน้ากลุ่มนักร้องวงนี้ตามข่าวหรือคอนเสิร์ต ก็จะทราบได้ทันทีว่าเป็นรูปถ่ายของนักร้องวง Blue

ภาพที่ 4.17 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากตัวอย่างนำมาจากกระทู้ที่ชื่อว่า “ภาพสวยๆ แต่ใจคนไม่สวยประจำวันจันทร์ที่ 31 มีนาคม 2546” เนื้อหาในกระทู้เกี่ยวกับเหตุการณ์สงครามในอิรักในปี 2546 ผู้ตั้งกระทู้ได้เขียนข้อความประกอบรูปไว้ด้วยว่า “ทหารสหรัฐกับสตรีที่ได้รับบาดเจ็บนางหนึ่งบนสะพานในเมือง อัล ฮินดิย่าห์” ผู้ที่เข้ามาอ่านก็จะเข้าใจทันทีว่าเป็นรูปนี้เป็นรูปของทหารสหรัฐและผู้หญิงอิรักตามที่คำบรรยายใต้รูปได้บอกไว้

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในส่วนกระทู้ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีกระทู้ที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอลอยู่จำนวนมาก สัญญะประเภทรูปภาพจึงพบอยู่ในกระทู้อยู่จำนวนมากเช่นกัน

นอกจากสัญญะประเภทรูปภาพที่เป็นรูปเหมือนแล้ว ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ยังเปิดโอกาสให้สมาชิกได้ใช้สัญญะประเภทรูปกราฟฟิค เช่น Emoticons เพื่อใช้สื่อสารแทนสิ่งของ พฤติกรรม คำพูด หรือแทนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สื่อสารได้อีก เช่น

ภาพที่ 4.18 แสดงตัวอย่างสัญญะประเภทรูปภาพ

จากตัวอย่างรูปข้างบน เป็นรูปแก้วเบียร์ที่มีเบียร์อยู่จนเต็มจนล้นออกมานอกแก้ว รูปนี้สามารถสื่อความหมายไปถึงการเฉลิมฉลอง การชนแก้ว การดื่มเบียร์เนื่องในโอกาสต่างๆ ซึ่งในช่วงที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล พบว่ามีรูปสัญญะดังตัวอย่างนี้อยู่ในกระทู้ทั้งหมด 6 กระทู้ คือ

- “ชนะแล้วครับ ชนะแล้ว เย้ เย้” วันที่ 28 เม.ย. 2546
- “แมนยูเป็นแชมป์” วันที่ 4 พ.ค. 2546
- “มาฉลองแชมป์กันหน่อยสาวกผี เย้ !!!!!!!!” วันที่ 4 พ.ค. 2546
- “ผู้ ห ญิ ง อ ย า ก รู้” วันที่ 4 พ.ค. 2546
- “วันนี้ ……. เราคงได้แชมป์กัลโซ่ ซีเรียอา ….. อีกทีมแล้วนะครับ ……” วันที่ 10 พ.ค. 2546
- “--11MAY 03 บ้านใครก็ไม่รู้ แต่พวกตูขอฉลองแชมป์!!!---“ วันที่ 13 พ.ค. 2546

ชื่อหัวข้อกระทู้เกือบทั้งหมดจากตัวอย่างมีเนื้อหาในทำนองเดียวกันคือ แสดงความดีใจที่ทีมของตนเองชนะ หรือได้เป็นแชมป์ มีเพียงกระทู้ “ผู้หญิงอยากรู้” เพียงกระทู้เดียวที่

ชื่อหัวข้อแตกต่างจากกระทู้อื่น แต่เมื่อผู้วิจัยได้อ่านเนื้อหาแล้วพบว่ามีเนื้อหาส่วนหนึ่งเป็นการอวยพรวันเกิดให้แก่สมาชิกคนหนึ่ง www.pantip.com นอกจากนี้ ในกระทู้ “ผู้หญิงอยากรู้” นี้ยังมีสัญญะประเภท Symbol ตัวอื่นๆ ที่แสดงถึงการเฉลิมฉลองเนื่องในวันเกิดอีกเช่นกันคือ รูปเค้กวันเกิด และรูปกล่องของขวัญ

สำหรับสัญญะประเภทนี้ ผู้ที่คุ้นเคยกับการใช้โปรแกรมสนทนากลุ่มหรือกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั่วๆไป สามารถเข้าใจได้ดี เป็นสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาฟุตบอล สัญญะส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวันที่บุคคลทั่วไปมักพบเจอกันอยู่แล้ว ซึ่งผู้วิจัยได้แยกหมวดหมู่ไว้ดังนี้

<u>สัญญะที่ใช้แทนอารมณ์ความรู้สึก และอากัปกิริยาของบุคคล</u>

	ความหมาย	ตกใจ ประหลาดใจ
	ความหมาย	ตกใจ ประหลาดใจ
	ความหมาย	โกรธจนหน้าแดง
	ความหมาย	สงสัย
	ความหมาย	ยินดี สบายใจ
	ความหมาย	สบายใจ ล้อเล่น
	ความหมาย	ยกหัวแม่มือให้เพื่อชมเชย
	ความหมาย	กดหัวแม่มือเพื่อต่อว่า
	ความหมาย	สนุกมาก
	ความหมาย	โกรธ
	ความหมาย	เสียใจ ร้องไห้
	ความหมาย	ประหลาดใจ อ้าปากหวอ
	ความหมาย	ดีใจ ชูสองนิ้วเมื่อได้รับชัยชนะ
	ความหมาย	ดีใจ สบายใจ ยิ้มปากกว้าง
	ความหมาย	แสดงความรัก

ความหมาย แสดงความรัก ตกหลุมรัก

ความหมาย เสียใจเพราะอกหัก

ความหมาย ยินดี ปรบมือ

ความหมาย โกรธ หลอกล้อ เอาฆ้อนทุบหัว

ความหมาย ตกหลุมรัก

ความหมาย ทะเลาะกัน ด่าว่าโง่

<u>สัญญะที่ใช้แทนบุคคล</u>

ความหมาย ผู้ชาย

ความหมาย ผู้หญิง

ความหมาย ศิลปินร๊อค

ความหมาย เด็กผู้ชาย

ความหมาย เด็กผู้หญิง

<u>สัญญะที่ใช้แทนสัตว์</u>

ความหมาย ทาก

ความหมาย ผีเสื้อ

ความหมาย หนอน

ความหมาย สุนัข

ความหมาย หมู

ความหมาย เต่า

ความหมาย นกฮูก

ความหมาย นกดื่มชา

ความหมาย นกหนาว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สัญญะที่ใช้แทนสิ่งของ

ความหมาย กระทู้

ความหมาย ข้อความให้ความคิดเห็น

ความหมาย ซิการ์

ความหมาย ถ้วยกาแฟ

ความหมาย ตุ๊กตาหมี

ความหมาย จดหมาย

ความหมาย ใบไม้

ความหมาย ดอกกุหลาบสีแดง

ความหมาย ทูตกุหลาบ

ความหมาย ปีศาจ

ความหมาย น้ำส้ม

ความหมาย โอเลี้ยง

ความหมาย ไวน์

ความหมาย ไอศกรีม

ความหมาย ไอศกรีม

ความหมาย เค้ก

ความหมาย ครัวซอง

ความหมาย ก๋วยเตี๋ยว

ความหมาย ช็อกโกเลต

ความหมาย แตงโม

ตัวอย่างสัญญะดังกล่าวเป็นสัญญะที่เข้าใจง่าย เพราะบุคคลทั่วๆ ไปสามารถตีความได้จากประสบการณ์ที่เรียนรู้มาอยู่แล้ว นอกจากสัญญะบางตัวจะใช้แทนสิ่งของนั้นโดยตรง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แล้ว ในบริบทที่ต่างกัน ก็ยังต้องอาศัยการตีความหมายที่ต่างกันด้วย เช่น รูปช็อกโกเลต หากใช้ในบริบททั่วไป จะหมายถึง การให้ช็อกโกเลต แต่ถ้าผู้ส่งสารโพสต์รูปช็อกโกเลตนี้ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ ซึ่งเป็นวันวาเลนไทน์ รูปช็อกโกเลตจะมีความหมายถึง การมอบความรัก โดยเฉพาะความรักจากฝ่ายหญิงไปสู่ฝ่ายชาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มาจากประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นผู่ส่งสารและผู้รับสารจึงต้องใช้รหัสในการสื่อสารในชุดเดียวกัน เพื่อสื่อสารให้ได้ความหมายที่ตรงกัน

4.6.2.2 สัญญะประเภทสัญลักษณ์ภาษา

นอกจากสัญญะที่เป็นรูปแล้ว ยังมีสัญญะที่เป็น ตัวอักษร ซึ่งสัญญะในกลุ่มนี้มักใช้เพื่อเป็นการเสริมหรือแสดงอารมณ์ของผู้เขียนข้อความให้ผู้อ่านได้รับรู้ความรู้สึกของผู้เขียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะการสื่อสารด้วยตัวอักษรโดยใช้ภาษาที่เป็นทางการอาจไม่สามารถสื่ออารมณ์ของผู้เขียนได้ชัดเจน

4.6.2.2.1 การใช้ตัวอักษรเพื่อแทนอารมณ์ความรู้สึก

สัญญะในกลุ่มนี้เป็นตัวอักษรที่ใช้การเรียงร้อยผิดไปจากระบบไวยากรณ์ของคำในภาษาไทย มีจุดประสงค์เพื่อใช้อธิบายหรือเสริมความหมายของคำที่ใช้ประกอบ เช่น คำว่า “รักเธอเหลือเกิน” หากผู้เขียนเพิ่มตัวอักษร “น” ในคำว่า “เกิน” เป็น “รักเธอเหลือเกินนนนนนน” จะทำให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความรักที่ผู้เขียนมอบให้มากกว่าการเขียนแบบธรรมดา

การใช้ตัวอักษรเพื่อแทนอารมณ์ความรู้สึก นอกจากจะใช้ตัวอักษรเพิ่มลงไปในคำที่ใช้ประกอบแล้ว ตัวอักษรบางคำยังสามารถสื่อความหมายได้ด้วยตัวเองเช่น คำว่า “55” ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับการใช้ภาษาชนิดนี้อาจตีความไปได้เพียงตัวเลขที่มีค่า ห้าสิบห้า แต่สำหรับผู้ที่คุ้นเคยกับการใช้อินเตอร์เน็ตโดยเฉพาะโปรแกรมประเภทสนทนากลุ่ม หรือกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยจะเข้าใจได้ทันทีว่าหมายความถึง เสียงหัวเราะ และยิ่งเพิ่มจำนวนตัวเลข “55” เป็น “5555555555555” มากขึ้นยิ่งหมายความว่า ผู้เขียนหัวเราะมาก

ในสังคมผู้ที่สื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีการใช้ตัวอักษรในรูปแบบนี้เพื่อหลายจุดประสงค์ และหลายวิธีการ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมและแยกประเภทไว้ดังนี้

- การใช้ภาษาเหมือนคนพูดไม่ชัด

การใช้ภาษาเหมือนคนพูดไม่ชัดมีทั้งการเลียนเสียงเด็ก รวมทั้งการเลียนเสียงเป็นคนจีนที่พูดไม่ชัด เป็นการใช้คำพูดที่มีเสียงที่ลากยาว ไม่มีคำควบกล้ำ ซึ่งผู้ที่คุ้นเคยกับการอ่านคำ

ลักษณะนี้จะแปลออกได้ทันที รวมถึงได้เข้าใจอารมณ์ของผู้เขียนด้วยอีกว่าเป็นการพยายามลดความจริงจังของข้อความ เช่น

Man u won against Real!!!!!!!!!!!!!

4-3 but กลับบ้านเก่าครับ สรุปปีนี้ทีมจากอังกฤษแย่**จิง**ๆๆๆๆๆๆๆๆ

สะใจๆๆๆๆๆๆๆๆๆๆๆๆๆๆ**คับ**ผม สะใจโว้ยๆๆๆๆๆๆๆๆ

จากคุณ x hunter 04-23-2003 at 11:20 PM

Re: Man u won against Real!!!!!!!!!!!!!

ยังไงมันก็ตกรอบอยู่ดี ....น่า**ฉงฉาน**!

จากคุณ sypcoltd 04-24-2003 at 01:23 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11499)

จากตัวอย่างเป็นการใช้ภาษาที่เป็นการเลียนเสียงคนพูดไม่ชัด โดยคำว่า “จิง” มาจากคำว่า “จริง” , คำว่า “คับ” มาจากคำว่า “ครับ” และคำว่า “ฉงฉาน” มาจากคำว่า “สงสาร” การที่ผู้เขียนใช้ข้อความลักษณะนี้ช่วยกระทู้ลดความตึงเครียดและสร้างอารมณ์สนุกสนานให้ผู้อ่าน

นอกจากตัวอย่างดังกล่าว ยังมีคำอื่นๆที่พบเห็นบ่อยครั้งเช่น “ม่ายอาว” คือ “ไม่เอา” , “น้าาา” คือ “นะ” , “ปาย” คือ “ไป” , “เดะ เดะ” คือ “เด็กๆ” , “แย้วว” คือ “แล้ว” , “ฮับ” คือ “ครับ” , “เด๋ว” คือ “เดี๋ยว” , “เปง” คือ “เป็น” ฯลฯ

- การพิมพ์ตัวอักษรซ้ำๆ หรือใช้เครื่องหมาย “ ๆ ” หลายๆครั้ง

การพิมพ์ตัวอักษรซ้ำๆ และการใช้เครื่องหมาย “ ๆ “ หลายๆ ครั้งเป็นการสื่อให้ผู้อ่านทราบว่าผู้เขียนมีอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าปกติ การที่ผู้เขียนต้องใช้ภาษาในรูปแบบนี้ เนื่องจากการเขียนบรรยายความมากน้อยของอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้อ่านได้รับรู้โดยใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ภาษาไทยนั้น ผู้เขียนอาจต้องใช้ถ้อยคำที่มากมาย และเป็นการยากที่จะบรรยายได้งดงามสละสลวยเหมือนกวี การเขียนด้วยวิธีใช้ตัวอักษรซ้ำๆ และใช้เครื่องหมาย “ ๆ “ จึงเป็นวิธีลัดที่ทำให้ผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจได้ตรงกันและรวดเร็วที่สุด เช่น

เจ็บนมแต่ก็ขอโพสค๊อออออออออ อ๊างงง

กรี๊ดดดดดดดดดดดดดดดดดด กลับมาจากยันฮีแล้วล่ะค่ะ

จริง ๆ อยากพักผ่อน แต่ 6-0 มันเรียกร้องให้มาก๋ากั่นนั่งโพสค่ะ

แอร๋ยยยยยย ๆ ๆ

บารอส กับโอเว่นดูเข้าขากันดีค่ะ วันนี้บารอส assist โอเว่นตั้ง 2 ลูก **กรี๊ดดดดดดดดดด** หากโปนขายเดี้ยนจะเลิกเชียร์หงส์ให้รู้แล้วรู้รอดเลยค่ะ

อ๊ากกกกกกกกกกกกกก เจ็บนม **นมโตมั่ก ๆๆๆ** ค่ะ

ว้ายยยยย ไปนอนก่อนนะคะ จุ๊ฟ ๆ ดุ๊ฟ ๆ

จากคุณ กะเทยดูบอล 04-26-2003 at 04:26 PM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11576)

ผมจะเชียปอมปีย์...

ถ้าหากได้แบเกอร์ไปอยู่ด้วยจริงๆ เพราะว่าตอนนี้ทีมนี้ยื่นสัญญาแล้ววว ก้ออยากเห็นแบเกอร์ลงมาโชว์ลวดลายในเวทีพรีเมียร์ชิพอีกจังเลยคับ ชอบมากนายคนนี้.... เชียร์ให้ไปอยู่เลย ปอมปีย์น่ะ ..... จะได้เชียร์เพิ่มอีกทีม....

ป.ล. คงยังจำกันได้ที่ แบเกอร์ยกเท้ายันไว้ตรงแถวๆหน้าเบ็ค ภาพนั้นผมชอบ**โคตรรรร**

จากคุณ เอล ก๊อดจิ จูจุ๊บ 04-18-2003 at 04:14 PM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11360)

จากตัวอย่างเป็นการคำที่มีการเพิ่มตัวอักษรต่อท้ายคำที่ต้องการขยาย เช่น “กรี๊ดดดดดดดด” , “อ๊ากกกก” , “ว้ายยยยย” และ “โคตรรรร” ทำให้ผู้อ่านข้อความร่วมรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียนได้มากขึ้น ส่วนการใช้เครื่องหมาย “ ๆ “ ที่ “นมโตมั่ก ๆๆๆ” เป็นการเน้นให้ผู้อ่านเห็นภาพที่ชัดเจนของสิ่งที่ผู้เขียนต้องการขยายความ

- การใช้คำที่แต่งขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงคำหยาบคาย

กฎ ระเบียบพื้นฐานของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้นครอบคลุมถึงการห้ามใช้คำหยาบคาย โดยผู้ให้บริการกระดานข่าวอาศัยโปรแกรมกรองคำหยาบแทน เนื่องจากสัดส่วนที่ไม่สมดุลย์ระหว่างผู้ใช้บริการกับผู้ให้บริการ ทำให้ผู้ดูแลกระดานข่าวไม่สามารถตรวจสอบดูทุกข้อความภายในทุกกระทู้ได้ ช่องว่างนี้ทำให้ผู้ใช้งานหรือสมาชิกกระดานข่าวคิดหาวิธีหลีกเลี่ยงการตรวจจับจากโปรแกรมกรองคำหยาบ โดยใช้คำที่เมื่อผู้อ่านอ่านแล้วจะเข้าใจได้ทันทีว่าเป็นคำหยาบ เช่น

เดวิด เบ็คแฮม ขวัญใจเด็กๆชาวอิรัก

ความคิดเห็นที่ 6

ชาวบ้านตาดำดำ

เปน**เฮี่ย**อะไรวะ**ไอ่สาด**นี่ เต๋ว**กรู**ก้อโบก**แม่ม**เลยนี่

จากคุณ maezono_in_love [3 เม.ย. 46 00:53:50]

ความคิดเห็นที่ 7

โธ่ไอ้**เวน** maezono_in_love **กรู**สมเพช**มรึง**มานานแล้ว อุตส่ามาช่วยอบรมสั่งสอน รู้จักบุญคุณมั่งชีวะ การที่**มรึง**คลั่งทีมแมนยูฯ และอังกฤษ ไอ้สองทีมนี้ถ้าคนอย่าง**มรึง**มีใจเป็นธรรมสักนิด รู้จักใช้ความคิด มีความรอบรู้อยู่บ้าง **มรึง**น่าจะเห็นเองไม่ต้องให้กรูมาช่วย**แม่มมรึง**

สั่งสอนว่ากรรมการคอยช่วยมันเสมอ อิทธิพลทางการเมืองการเงินมันมีผลมาถึงฟุตบอล การพูดจาไม่เคารพบุพการีผู้อื่นมันส่อกำพืด ว่าคนพูดว่าพ่อแม่มันเอง เป็นคนประเภทไหนถึงได้เลี้ยงลูกออกมามีแบบนี้

จากคุณ ชาวบ้านตาดำดำ [3 เม.ย. 46 03:55:18]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2162019/S2162019.html)

คำที่เป็นคำหยาบเมื่อถูกตรวจจับโดยโปรมแกรมกรองคำหยาบแล้วปรากฏเป็นเครื่องหมาย ***** บนกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เขียนที่ต้องการใช้คำหยาบจึงมีวิธีหลีกเลี่ยงดังตัวอย่าง สมาชิกที่ใช้นามแฝงว่า maezono_in_love ต้องการสื่อความหมายว่า “เป็นเหี้ยอะไรวะไอ้สัตว์นี่ เดี๋ยวกูก็โบกแม่งเลยนี่” แต่สมาชิกท่านนี้ก็หลีกเลี่ยงการใช้คำหยาบคาย ข้อความที่ปรากฏบนกระทู้จึงเป็นดังตัวอย่างนี้

นอกจากตัวอย่างดังกล่าว ยังมีคำอื่นๆที่พบเห็นบ่อยครั้งเช่น “ku” หรือ “กรู” คือ “กู” , “แมร่ง” คือ “แม่ง” , “เหี้ยน” หรือ “เฮี่ย” คือ “เหี้ย” , “ฟัก” คือ “Fuck”

4.6.2.2.2 การใช้ศิลปะอักษรแอสกี (ASCII Art)

สัญลักษณ์หน้ายิ้ม หรือ “:-)” ถูกใช้แพร่หลายในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มานานเป็นเวลากว่า 20 ปี ทีมนักวิจัยของไมโครซอฟท์เปิดเผยว่า ได้ค้นพบกำเนิดสัญลักษณ์ “หน้ายิ้ม” เป็นครั้งแรกของโลก จากข้อมูลวิจัยมีการตรวจพบหลักฐานว่ามีการใช้สัญลักษณ์นี้ในกระดานข่าวของมหาวิทยาลัยคาร์เนกี้เมลลอนตั้งแต่ปี 1982 โดยเป็นข้อความของ Scott ในวันที่ 19 กันยายน 2525 เวลา 11.44 น. ซึ่งเขียนว่า “From: Scott E Fahlman I propose that the following character sequence for joke markers: :-) Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark things that are NOT jokes, given current trends. For this, use :-(“ (ที่มา http://www.it.mut.ac.th/news/ittechno/newtechno44.html)

ศิลปะอักษรแอสกี (ASCII Art) เป็นองค์ประกอบสำคัญในสังคมออนไลน์ เนื่องจากบางครั้งผู้สนทนาไม่สามารถอธิบายอารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยการเขียนเป็นข้อความเพียงอย่างเดียว ซึ่งประโยชน์ของศิลปะอักษรแอสกีคือการใช้เพียงอักขระไม่กี่ตัว แต่สามารถบรรยายความรู้สึกของผู้เขียนได้

ความแพร่หลายของศิลปะอักษรแอสกีทำให้ผู้ใช้งานได้คิดค้นเพิ่มเติมศิลปะอักษรแอสกีเป็นของตนเอง เพื่อนำมาประกอบสร้างเป็นความหมายที่ใช้กันในวงกว้างขึ้น เช่น ประเทศญี่ปุ่นมีการคิดค้นศิลปะอักษรแอสกีของตนเอง โดยมีความแตกต่างจากศิลปะอักษรแอสกี

ดั้งเดิมคือ ศิลปะอักษรแอสกีของญี่ปุ่น ผู้อ่านต้องอ่านอักขระตามแนวตั้ง เช่น (^_^) หมายถึง “ยิ้ม” ในขณะที่ศิลปะอักษรแอสกีดั้งเดิมผู้อ่านต้องอ่านอักขระตามแนวตะแคง เช่น :-) หมายถึง “ยิ้ม” เช่นเดียวกัน

ในประเทศไทย มีการใช้ศิลปะอักษรแอสกีอย่างแพร่หลายเช่นกัน โดยผู้ใช้งานอินเตอร์เน็ตโดยเฉพาะผู้ใช้งานโปรแกรมสนทนากลุ่ม และกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต่างพบเห็นและเข้าใจความหมายของศิลปะอักษรแอสกีหลายตัวเป็นอย่างดี ซึ่งศิลปะอักษรแอสกีที่ผู้ใช้งานเข้าใจมักจะเป็นศิลปะอักษรแอสกีที่พบเห็นบ่อย เช่น

- (^_^) หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- ^_^ หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- (T_T) หมายถึง ร้องไห้น้ำตาไหลพราก
- :-) หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- :-(หมายถึง เสียใจ
- :'- (หมายถึง ร้องไห้

จากการรวบรวมข้อมูล ศิลปะอักษรแอสกีที่ผู้วิจัยพบเห็นบ่อยครั้งในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่เลือกศึกษาคือ

- (^_^) หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- ^_^ หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- (T_T) หมายถึง ร้องไห้น้ำตาไหลพราก
- :-) หมายถึง ยิ้มธรรมดา
- -_- ‘ หมายถึง เซ็ง เหงื่อตก
- : D หมายถึง ยิ้มปากกว้าง
- : P หมายถึง แลบลิ้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมศิลปะอักษรแอสกีที่พบเห็นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้งในส่วนของกีฬาฟุตบอลไว้เพื่อเป็นตัวอย่างให้ผู้อ่านได้เข้าใจทั่วกัน โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ดังนี้

<u>ศิลปะอักษรแอสกีที่ใช้แทนอารมณ์ ความรู้สึกและอากัปกิริยาของบุคคล</u>

(^_^) ความหมาย ยิ้มธรรมดา

^_^ ความหมาย ยิ้มธรรมดา

(^ ^) ความหมาย อมยิ้ม

(*^ _^*)	ความหมาย	ยิ้มแบบมีประกาย
(^0^) /	ความหมาย	ยกมือขึ้นแล้วร้อง “ว้าว”
(>_ > > > p(^ ^)q	ความหมาย	ขอให้โชคดีนะ
(T_T)	ความหมาย	ร้องให้น้ำตาไหลพรากๆ
(-_-)ZZZ	ความหมาย	ราตรีสวัสดิ์
(._.?)	ความหมาย	ไม่เข้าใจจริงๆ
(^_^)V	ความหมาย	สู้ตาย (ชนะแล้ว)
(P_-)	ความหมาย	ส่องแว่นขยาย
(^^)//	ความหมาย	เก่ง ปรบมือให้
(^-^)b	ความหมาย	เห็นด้วยหรือไม่
(-_-)	ความหมาย	ไม่พอใจ แต่ไม่แสดงออก
(^_^;)	ความหมาย	ประหลาดใจจนไม่รู้จะพูดออกไปอย่างไร
(._.)(._.)	ความหมาย	กำลังหาอะไรอยู่ ?
((((((^_^;)	ความหมาย	ไม่สะดวกใจที่จะอยู่ตรงนั้น
(>__ > > > (^_^)/U*U(^_^)	ความหมาย	ไชโย ชนแก้วกัน
m (_ _) m	ความหมาย	เสียใจจริงๆ ได้โปรดให้อภัยด้วย
o (^_-) O	ความหมาย	ชก
(^3^) ญ Chu!!	ความหมาย	ขอจูบ
(^.^)/~~~	ความหมาย	โบกผ้าเช็ดหน้าพร้อมกับกล่าวลาก่อน
(;_;)/~~~	ความหมาย	กล่าวอำลาโบกผ้าเช็ดหน้าพร้อมน้ำตา
(-.-)y-.o0O	ความหมาย	สูบบุหรี่อย่างผ่อนคลาย
(^_-)-*	ความหมาย	กระพริบตา
(^_-)db(-_^)	ความหมาย	เกี่ยวก้อยสัญญา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(/^o)/ (/o^)/ ความหมาย มาเต้นกันดีกว่า

: D ความหมาย ยิ้มปากกว้าง

: P ความหมาย แลบลิ้น

:-o ความหมาย ประหลาดใจ อ้าปากหวอ

: @ ความหมาย ประหลาดใจ

:C ความหมาย เสียใจมาก

:-* ความหมาย จูบ

;-) ความหมาย กระพริบตา หยอกล้อ

:,(ความหมาย ร้องไห้

:-) ความหมาย ยิ้มธรรมดา

:-(ความหมาย เศร้า

:-> ความหมาย ยิ้มแบบเยาะเย้ย

:-X ความหมาย สัญญาจะไม่พูดความลับ

:-)~~(-: ความหมาย จูบแบบฝรั่งเศส

:-)~~~~ ความหมาย จูบแบบฝรั่งเศส

:-((ความหมาย เศร้ามาก

X-(ความหมาย โกรธ

<u>ศิลปะอักษรแอสกีที่ใช้แทนสัตว์ และสิ่งของ</u>

@>-;-- ความหมาย ดอกกุหลาบ

-'-,-'{@ / -'-,-{@ ความหมาย ดอกกุหลาบ

(=^.^=) ความหมาย แมว

~~~~~(m--)m ความหมาย ผีมาแล้ว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
~~~~~

สำหรับศิลปะอักษรแอสกีนั้น ผู้รับสารต้องอาศัยความชำนาญในการตีความมากกว่าการใช้สัญญะประเภทรูปภาพ เพราะต้องคุ้นเคยกับการรวมอักขระแต่ละตัวเข้าเป็นรูปที่มีความหมาย

จากการศึกษากลุ่มสัญญะทั้งหมดที่พบในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอล พบว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ต่างเข้ามาเป็นสมาชิกและใช้บริการของกระดานข่าวต่างมีการสร้างและคิดค้นคำหรือสัญญะที่ต้องอาศัยความตีความ หรือการถอดรหัสที่ต้องอาศัยความรู้ในกีฬาฟุตบอล หรือความคุ้นเคยสนิทสนมกับสมาชิกคนอื่น กลุ่มสมาชิกที่อาศัยอยู่ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลมานานกว่า มีโอกาสที่จะเข้าในสัญญะได้มากกว่าสมาชิกที่เข้ามาอาศัยไม่นาน

กลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้เฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นสัญญะที่พบน้อยเมื่อเทียบกับสัญญะในกลุ่มอื่นๆ เนื่องจากปัจจัยด้านความแพร่หลาย และอายุของแหล่งกำเนิดสัญญะ กล่าวคือ สัญญะในกลุ่มที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้โดยกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลทั่วๆไป เกิดจากความแพร่หลายของสื่อมวลชนในแขนงกีฬาฟุตบอลทั้ง โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ ฯลฯ ซึ่งผู้ที่ติดตามรับข่าวสารกีฬาจากสื่อต่างๆนี้มีจำนวนมาก และสื่อเหล่านี้ก็มีอายุมานานกว่ากระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จึงเกิดเป็นการสั่งสมประสบการณ์จนผู้รับสารต่างได้รับความรู้ที่มาจากสื่อมวลชนกีฬาฟุตบอลและสามารถสื่อสารกันได้ด้วยภาษากีฬาฟุตบอลเหมือนๆกัน

ในส่วนของกลุ่มสัญญะที่สามารถเข้าและถอดรหัสได้โดยกลุ่มผู้สื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็ถือว่ามีความแพร่หลายมากกว่าและมีจำนวนผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั่วๆ ไปมากกว่าผู้ที่จำเพาะเจาะจงใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

กล่าวโดยรวมแล้ว การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องอาศัย 4 ปัจจัยหลัก คือ

<u>พื้นที่สำหรับการรวมตัว</u> คือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งถูกสร้างขึ้นโดย Webmaster พื้นที่ดังกล่าวนี้ ไม่ได้มีสถานที่อยู่จริงๆ เป็นแต่เพียงจุดศูนย์กลางของผู้รักกีฬาฟุตบอลที่ต้องการเข้ามาสื่อสารในสถานที่ ในประสบการณ์ที่แปลกใหม่กว่าที่พบในสังคมจริงเท่านั้น

<u>ความต้องการของผู้สื่อสาร</u> คือ สภาพการสื่อสารกันในชุมชนจริงของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนั้น เต็มไปด้วยอุปสรรคต่างๆ โดยเฉพาะปัญหาเรื่องเวลาและสถานที่ สมาชิกของ

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงบางคนจึงเกิดความต้องการที่จะสื่อสารกับคู่สนทนาที่สามารถสื่อสารกันได้ในทุกเวลา ซึ่งสมาชิกจะสามารถเลือกคู่สนทนาได้เองอีกด้วย

กลุ่มของผู้สื่อสาร คือ เมื่อเริ่มมีการสื่อสารกันเกิดขึ้นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แล้ว จึงเริ่มเกิดเป็นสังคมใหม่ขึ้น มีสภาพที่แตกต่างจากสังคมที่เกิดขึ้นจริง คือ สมาชิกต่างรู้จักกันเพียงแต่นามแฝงของแต่ละฝ่าย แต่เมื่อกลุ่มสมาชิกเริ่มมีความคุ้นเคยกันในระดับหนึ่งแล้ว สมาชิกบางคนยินดีที่จะทำความรู้จักกับคู่สนทนา โดยขยายช่องทางการสื่อสารไปสู่การสื่อสารในสังคมจริงด้วย

กฎ ระเบียบ และประสบการณ์ร่วมของกลุ่มสมาชิก คือ สมาชิกในกระดานข่าวจำต้องสื่อสารอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ กติกาที่ถูกตั้งขึ้นโดย Webmaster หากมีการละเมิดกฎ ก็จะมีการลงโทษ นอกจากกฎ ระเบียบเหล่านี้แล้ว กลุ่มสมาชิกยังเกิดการสื่อสารเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกัน มีการสร้างภาษา สัญญะ โดยใช้รหัสทางการสื่อสารชุดเดียวกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ลักษณะร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือลักษณะบางประการของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ต่างแสดงออกมาคล้ายคลึงกัน แต่ละลักษณะต่างๆเหล่านี้เกิดจาก การที่ปัจเจกบุคคลหรือสมาชิกแต่ละคนได้แสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดของตนผ่านมาทางกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่ได้คลุกคลีกับกีฬาฟุตบอลไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ส่วนใหญ่เกิดจากการเล่นกีฬาฟุตบอล และการได้รับข่าวสาร และชมการแข่งขันฟุตบอลทั้งจากต่างประเทศ และในประเทศมาเป็นเวลานาน จนทำให้เกิดความผูกพันกับกีฬาฟุตบอล

“ดูบอลมานานมากตั้งแต่เด็กแล้ว ดูตั้งแต่บอลโลก 1990 เยอรมันเป็นแชมป์ แล้วก็ชอบเล่นไง สนุกกว่ากีฬาชนิดอื่น ทั้งชอบดูและชอบเล่น เพราะเล่นน่ะมันได้สัมผัสเอง แต่ดูน่ะเราได้ความเพลิดเพลิน ได้ดูทักษะของนักฟุตบอลแต่ละคน เราดูความสามารถนักเตะด้วยไง แต่เราชอบเล่นมากกว่าดูนะ เพราะได้เตะเองมันสนุกกว่า ได้เล่นกับเพื่อนด้วย” (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

“ดูมาตั้งแต่เด็ก เรียนมัธยมต้น ประมาณ 17-18 ปีแล้ว เป็นการเล่นกีฬา เพราะสมัยนั้นยังไม่ค่อยรู้จักทีมฟุตบอล รู้จักทีมฟุตบอลตอน ม. 3 เพิ่งดูเจาะสนาม อ่านสตาร์ซ้อดเกอร์ รู้จักทีมแรกคือเยอรมัน แล้วก็สโมสรสเปอร์ส” (กฤต รักธรรม, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546)

“ชอบมาตั้งแต่เด็กแล้ว ตั้งแต่จำความได้ แมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดชิงกับลิเวอร์พูล เอฟเอคัพ ถ้าจำไม่ผิดจะเป็นปี 1977 แล้วก็ติดตามเชียร์แมนยูมาตลอด” (KLM (นามแฝง), สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546)

“ผูกพันมากเลย เวลาดูบอลเนี่ยแฟนก็ห้ามกวนเลยละ ยกเลิกนัดหมายตอนเย็นทุกอย่างเพื่อกลับมาดูบอล ในห้องก้อมีแต่รูปนักฟุตบอล ดูบอลครั้งแรก ปี 1990 ตอนฟุตบอลโลก (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“ผูกพันมาก ติดตามข่าวทุกวัน วิทยุก็ฟังอยู่คลื่นเดียวคือคลื่น 99 เริ่มดูบอลมาประมาณ10 ปี แต่ถ้าติดตามจริงๆ ก็ตอนที่บ้านเริ่มเป็นสมาชิกยูบีซี ประมาณ 6-7 ปีที่แล้ว” (นพคุณ โชคสกุลชัย, สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546)

“เล่นบอลมาตั้งแต่ประถม ดูบอลตั้งแต่ตอนม.ต้นแล้วครับ” (ประเสริฐ ออนกิจ สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2546)

ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของ www.pantip.com ได้มีผู้ตั้งกระทู้ถามเกี่ยวกับความผูกพันของเหล่าสมาชิกกับกีฬาฟุตบอล

ทำไม เราถึงผูกพันกับฟุตบอลกันมากนัก

ไม่รู้ว่า ทู้นี้ควรอยู่กลุ่มไหนอะ เวลาจะตั้งทู้ที รู้สึกสับสนในชีวิตมาก
ถ้า ไม่ถูกกลุ่มไง ก็แจ้งย้ายด้วยล่ะกัน หุๆ
เคยคิดมั๊ยว่า ทำไม เราถึงผูกพันกับฟุตบอลกันมากนัก ทั้งๆที่เค้าเล่นกันอยู่ที่ยุโรปโน้น ???
แต่บางครั้งเรากลับมานั่งทะเลาะกันที่เมืองไทย เพราะพวกเค้า
สำหรับเรา...
เมื่อวานนั่งดูรีเพลย์ของแมนยู เห็นลูกที่ กิ๊กส์ฉกบอลมาจากแอนดี้ โคล แล้ว ทำให้ได้ประตูที่ 3 รู้สึกปลื้มมั๊กๆ
นึกไปนึกว่า อืม...เรารู้จักเค้ามานานแล้วนะ เห็นหน้ากันทุกอาทิตย์ บางครั้งอาทิตย์ละตั้งหลายหน
ยิ่งพักหลังๆ มี เกมมิดวีค เยอะมากๆ ทั้งบอลยุโรป ทั้งพรีเมียร์ เห็นหน้าบ่อยกว่า เพื่อนอีก
แถม มีสุขร่วมสุข มีทุกข์ร่วมทุกข์ ทำให้เรารู้สึกผูกพันกับนักบอลมาก
โดยเฉพาะพวกที่อยู่นานๆ หรือ พวกที่ขึ้นมาจากทีมเยาวชน
เวลามีคนมาว่าแบบไร้เหตุผลเราก็โกรธ หรือ เวลามีข่าวว่าจะขาย นักเตะเหล่านี้
เราก็จะรู้สึกไม่อยากขาย อยากให้เค้าอยู่กะทีมไปตลอด
อย่าง กิ๊กส์ เบคส์ หรือ สโคลส์ ของ แมนยู เราก็ไม่อยากให้ไปไหน
เหมือนที่ แฟนหงส์เอง ก็คงไม่อยากให้ โอเว่น หรือเจอราร์ด ไปที่อื่น
เราเลยรู้สึกว่า พวกนักเตะเยาวชน เนี่ยแหละ ทำให้ความผูกพันมัน แน่นขึ้น ว่ามะ???

จากคุณ : Futari [22 เม.ย. 46 10:32:51]

ความคิดเห็นที่ 1

อืม ...สำหรับ เรา ชอบทีมมิลานและเชียร์อิตาลี่อ่ะ.....
แล้วก็แห้ว แล้วก็เศร้ามาตลอด .....ยิ่งอิตาลี่เจ็บช้ำบ๊อยบ่อย ... จนเพื่อนมันบอกให้ไปเชียร์บราซิล อย่างมันดิ รับประกันว่าไม่ผิดหวัง แต่เราทำไม่ลงอ่ะ .... มันผูกพันธ์ สงสาร เห็นใจ หน้าทนเชียร์ต่อไป.....นักบอล ที่เราชอบ ถึงเวลาเค้าได้ดีฮอตเราก็ดีใจ เวลาเค้าตกต่ำฟอร์มรุดมหาราช เราก็ห่วงและเอาใจช่วยเค้าเสมอ ไม่รู้สินะ ว่าทำไม รู้แต่ว่า เวลาเราดูทีมรักเล่น หัวใจ

เราจะวายทุกที โดยเฉพาะ มิลานกะอิตาลี่เนี้ยสุดๆ ..... ลุ้นตลอด
แรงบันดาลใจของเรา คนแรกที่ทำให้เราชอบดูบอล.... หลายคนไม่ชอบเค้า แต่สำหรับเรา เค้าสำคัญเสมอ ...pippo inzaghi .... ตอนนี้ก็นักเตะมิลานทุกคน ...
ภูมิใจที่ได้เป็นแฟนมิลานนะ.....สู้ๆล่ะ...

จากคุณ milano [22 เม.ย. 46 11:51:40]

ความคิดเห็นที่ 2

ผูกพันเพราะมีรอยยิ้มและน้ำตาปรากฏให้เราได้เห็นในสถานที่เดียวกันในเวลาเดียวกับสิ่งที่เรียกเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนให้เรียกหากันได้

จากคุณ M_Meng [22 เม.ย. 46 12:01:12]

ความคิดเห็นที่ 3

งดอยู่เวรคืนวันอังคาร พุธ เสาร์ อาทิตย์ เพราะเป็นวันที่มักจะมีถ่ายทอดฟุตบอล
คืนวันอังคารกะพุธไหนที่ไม่มีถ่ายทอดฟุตบอล เรายังสะดุ้งตื่นมาตอนตี 2 ทุ้กที
ฟุตบอลกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ในชีวิตเราไปซะแล้ว

จากคุณ Dr. RedDevil [22 เม.ย. 46 12:44:18]

ความคิดเห็นที่ 4

ชอบ Everton มาตั้งแต่ปี 1985 (นับเวลาถึงปัจจุบัน ก็ 3 ปี พอดี ... เด็กจังกรู)
แรก ๆ มีความรู้สึก อิน กับผลแพ้ชนะ ของทีมเป็นอย่างมาก ... เคยเสียน้ำตาเพราะเสียใจในนัด แพ้ หงส์ ในศึก Fa Cup รอบชิง ปี 89 ... และเคยมีน้ำตาเพราะดีใจในนัด ชนะ แมนยู ครองแชมป์ Fa Cup ปี 95
ไม่ว่า Everton จะมีผลงานแย่แค่ไหน เวลามีคนถามว่า เชียร์ทีมอะไร .. ก็จะตอบอย่างภาคภูมิใจว่า Everton ... ซึ่งหลาย ๆ คนก็จะมีสีหน้าบ่งบอกถึงความประหลาดใจ

จากคุณ *PIPPO* นิด นิด [22 เม.ย. 46 13:05:36]

ความคิดเห็นที่ 7

บ้า Liverpool มาก ตอนนั้นจำได้ที่แพ้ แมนยู ปีไหนจำไม่ได้ แต่แพ้แบบเจ็บใจมากๆ รู้สึกว่าเราจะขึ้นนำก่อนด้วยมั้ง แต่มาโดนเค้าเฉือนชนะไปได้ เสียใจมากๆเลย ร้องไห้ลั่นบ้าน แบบน้ำตานองหน้า แล้วก็เอาหัวโขกเสาบ้านดัง โป๊กๆเลยล่ะ นึกไปแล้วสมเพชตัวเองจัง แต่ตอนนั้นเรายังเด็กอยู่มาก การยับยั้งอารมณ์คงไม่ค่อยจะมี แต่ทั้งรักและ ผูกพันธ์ไม่เคยเสื่อมคลาย

จากคุณ CutieAngel [22 เม.ย. 46 14:28:35]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/ S2207358/ S2207358.html)

การที่บุคคลได้เกิดความผูกพันกับกีฬาฟุตบอลตั้งแต่ยังอายุน้อย ซึ่งเป็นช่วงอายุที่บุคคลสามารถได้รับการปลูกฝังหรือรับอิทธิพลต่างๆได้ง่าย โดยเฉพาะการมีพฤติกรรมหรือความ

คิดที่จะเลียนแบบหรือชื่นชมบุคคลที่ได้รับการยกย่องในด้านความสามารถ จนยกให้บุคคลนั้นเป็นพระเอก (Hero) ในดวงใจ

พระเอก (Hero) ในดวงใจของบุคคลหนึ่งอาจมีได้หลายคน และเกิดขึ้นได้ในหลายโอกาส เช่น บางคนอาจยกบิดาหรือมารดาให้เป็น Hero ในขณะที่สามารถมี hero คนอื่นได้อีกขึ้นอยู่กับความประทับใจเช่น อาจเลือกตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ หรือนักกีฬาที่ชื่นชอบเป็น hero ได้ด้วย อย่างไรก็ตาม ในประเด็นของกีฬาฟุตบอลนั้น ฮีโร่ไม่ได้มีความหมายจำกัดอยู่แค่เพียงนักฟุตบอล แต่หมายรวมถึง สโมสรฟุตบอล หรือทีมฟุตบอลทีมชาติได้อีกด้วย

เมื่อบุคคลเกิดความรู้สึกผูกพันกับกีฬาฟุตบอลแล้ว บุคคลก็เริ่มสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมา อัตลักษณ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมาภายหลังมักเกิดจากความผูกพันและความชอบ สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้สังเกตข้อความที่แสดงผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ และจากการสัมภาษณ์ผู้ใช้บริการแล้วพอจะสรุปลักษณะร่วมอันเกิดจากอัตลักษณ์ที่ใกล้เคียงกันของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้ดังนี้

5.1 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมชาติ

ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ต้องเล่นกันเป็นทีม ต้องมีการประสานงานกันของนักฟุตบอลทั้ง 11 คนภายในทีมเดียวกัน และนักฟุตบอลทีมชาติคือนักฟุตบอลที่คัดเลือกมาจากนักฟุตบอลในระดับสโมสรเพื่อหานักฟุตบอลที่น่าจะมีความสามารถมากที่สุดในตำแหน่งต่างๆ เพื่อให้รวมตัวกันและเล่นเป็นทีมเดียวกัน

ทีมฟุตบอลทีมชาติ คือทีมฟุตบอลที่คัดเลือกนักฟุตบอลเพื่อแข่งขันกับทีมฟุตบอลทีมชาติอื่นๆ รายการแข่งขันกันระหว่างทีมฟุตบอลทีมชาติที่ได้รับความนิยมและมีผู้ติดตามกันเป็นจำนวนมากคือ มหกรรมฟุตบอลโลก, มหกรรมฟุตบอลยูโร, และการแข่งขันฟุตบอลในรายการเอเชียนเกมส์ และซีเกมส์ ซึ่งประเทศไทยได้เข้าร่วมแข่งขันด้วย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์พบว่า ส่วนใหญ่มักมีทีมชาติในดวงใจอยู่อย่างน้อยคนละหนึ่งทีม ซึ่งความสามารถโดยรวมของทีมฟุตบอลถือเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลติดตามเชียร์ทีมชาตินั้นๆ

เมื่อถึงช่วงเวลาที่มีรายการแข่งขันฟุตบอลชิงแชมป์ในระดับทีมชาติ จะเห็นได้ว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลมีการแสดงอัตลักษณ์ของตนออกมาอย่างชัดเจน เช่นการแต่งกายเลียนแบบชุดแข่งขันของทีมชาติที่ตนชื่นชอบ การทาหน้าตาสีธงชาติของประเทศนั้นๆ การรวมตัวเชียร์ตามสถานที่ต่างๆ และการส่งเสียงเชียร์แสดงอารมณ์ และใช้คำพูดเชียร์ทีมชาติที่ตนชอบ

“ชอบอังกฤษค่ะ ทีมอื่นก็อาร์เจนตินา เยอรมัน ไม่ชอบอิตาลี ไม่ชอบกองหน้าค่ะ เค้าขี้พุ่ง ขี้โกง น่าเกลียดเกิน” (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

“เชียร์ทีมชาติไทยครับ เพราะเกิดเป็นคนไทย” (เมตตะจิต ฉันทาลิขิต, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546)

“เชียร์บราซิล เพราะการเล่นที่สวยงาม เป็นเอกลักษณ์ การพริ้วไหวของนักเตะและลีลา” (บูรวิทย์ วิทย์ไกรเรืองเวช, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546)

“บราซิลครับ เก่งทั้งทีมเลย” (อาร์ม(นามแฝง), สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2546)

“เป็นแฟนทีมชาติอะไร มันก็ตอบยาก เพราะจริงๆ แล้วเป็นแฟนทีมชาติไทยซิ แต่ไม่เห็นไปอินเตอร์ซักที ถ้าจะเอาระดับนั้นคงจะเป็น ไอร์แลนด์ กับอังกฤษค่ะ ขอสองประเทศนะคะที่เชียร์ก็เพราะว่า ชอบสไตล์ การเล่นของอังกฤษค่ะ ส่วนไอร์แลนด์ก็ชอบเหมือนกัน แหะๆ” (สภารัตน์ บุญกระพือ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“ทีมชาติไทย กับ อิตาลี ทีมชาติไทยคงไม่ต้องอธิบายมาก เอาเป็นว่า เป็นทีมเดียวที่กล้าบอกว่าจะตามเชียร์ไปจนตาย ส่วนอิตาลี ที่เชียร์เริ่มแรกชอบมัลดีนี่ และตัวเองเล่นเป็นกองหลังด้วย เวลาเล่นกันเอง จึงชอบดูบอลเกมรับ ซึ่งอิตาลีก็เป็นหนึ่งด้านนี้ หลายคนอาจชอบเห็นปีก หรือกองหน้าทีมตัวเองเลี้ยงบอลหลบกองหลังเข้าไปทำประตู แต่ผมชอบที่จะเห็นกองหลังที่เราชอบ ประกบปีกหรือกองหน้าดังๆ ไม่ให้ขยับตัวได้มากกว่า” (นพคุณ โชคสกุลชัย, สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546)

หรือในกระทู้ก็มีการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าผู้ที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็มีการเชียร์ทีมชาติที่ตนชอบ

---คืนนี้พี่เบคจะขี่สิงโตขย้ำไก่งวงจนเละเทะแน่ๆ---

ตีสองคืนนี้ เจอกันแน่มานซิซและคณะ

กองทัพสิงโตคำรามมีเบคแค่ม โอเว่น เจอราร์ด สโคลส์เป็น 4 จตุรเทพ
ส่วนกองทัพไก่งวงมีนิฮัต มานซิซ ตูกายฮะและบาสเติร์กเป็น 4 จตุรเทพ
ศึกครั้งนี้ใหญ่หลวงนัก และแน่นอนตุรกีกลับบ้านมือเปล่าแน่ สาวๆมานซิซเตรียมผ้าเช็ดหน้าไว้เลย!!!
ฟรีคิกของเบคแค่มจะปลิดชีพเติร์กทั้ง 11 ตัวคาสนาม...

จากคุณ : maezono_in_love [2 เม.ย. 46 12:09:23]

ความคิดเห็นที่ 4

อ้ะๆๆๆๆ ไปทำงานก่อนแล้ว....
คืนนี้ หนุ่มๆ เขยมานซิซ อย่าลืมเชียร์ ตุรกี นะเคอะ!!! 5 5 5

จากคุณ : Thriller dog [2 เม.ย. 46 12:38:14]

ความคิดเห็นที่ 5

คนข้างบนอะ อังกฤษไม่แพ้หรอก
เดี๋ยวจะให้เฮสกียิงแฮททริกเลยหละ wa ha ha ha ^0^

จากคุณ : tottong [2 เม.ย. 46 13:20:10]

ความคิดเห็นที่ 8

เออ..เอ๊อ..เด๋วคืนนี้คอยดู๊..
ป.ล. ผ้าเช็ดหน้าอ่ะ..สาวๆ มานซิสเค้าเอาไว้ซับน้ำลายตอนเชียร์ตุรกีว้อยยย...ว่าแต่ถ้ามาเอะอยากยื้มไปซับน้ำตา..เจ๊ๆ ก็โอเคนะค้า..

จากคุณ : hello patty [2 เม.ย. 46 18:19:40]

ความคิดเห็นที่ 11

คืนนี้มี ปาร์ตี้บาบีคิวไก่งวง ที่บ้านผมด้วยล่ะ ....

จากคุณ : emporio [2 เม.ย. 46 18:36:41]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2164845/S2164845.html)

จากที่เห็นจากในกระทู้ข้างบนเป็นการตั้งกระทู้โดยผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่เชียร์ทีมชาติอังกฤษ โดยเนื้อหาในกระทู้มีการกล่าวพาดพิงถึงผู้ใช้บริการคนอื่นที่เชียร์ทีมชาติตุรกี และเชียร์นักฟุตบอลทีมชาติตุรกี

อย่างไรก็ตาม รายการแข่งขันฟุตบอลในระดับชาตินั้นจัดขึ้นในเวลา 4 ปีต่อครั้ง (ฟุตบอลโลก, ฟุตบอลยูโร และเอเชียนเกมส์ ฯลฯ) และ 2 ปีต่อครั้ง (ซีเกมส์) ทำให้มีผู้แสดงอัตลักษณ์ว่าตนเป็นแฟนทีมชาติได้แค่ช่วงเวลาที่มีรายการแข่งขันเท่านั้น ซึ่งต่างจากการแสดงอัตลักษณ์ความชื่นชอบทีมฟุตบอลสโมสร

นอกจากเนื้อหาใจความภายในกระทู้จะสามารถบ่งบอกถึงลักษณะร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลแล้ว จากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า ชื่อเล่น หรือนามแฝงของผู้สื่อสารสามารถแสดงลักษณะเกี่ยวกับตนเองได้ส่วนหนึ่ง

รูปแบบการสื่อสารกันในอินเตอร์เน็ต เช่น การสนทนากลุ่ม (chat) การสนทนาผ่านโปรแกรมไอซีคิว การสนทนาผ่านโปรแกรม Instant messenger (เช่น Msn) และการสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น ผู้สื่อสารไม่สามารถเห็นหน้ากันได้ ดังนั้นจึงไม่จำเป็นที่ผู้สื่อสารจะต้องใช้ชื่อจริง นามสกุลจริงของตน ผู้สื่อสารสามารถอำพรางตัวเองได้ และสามารถใช้ชื่อหรือนามแฝงเป็นชื่อใดก็ได้ตามแต่ผู้สื่อสารจะต้องการ

ผู้สื่อสารที่ชื่นชอบทีมชาติใดเป็นพิเศษสามารถตั้งชื่อที่เกี่ยวกับทีมนั้นเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตนเองได้เช่น Azzurri Boy และ del italiano

---นามแฝงในพันธ์ทิพย์ ท่านๆได้แต่ใดมา?---

อยากจะถามเพื่อนๆพี่ๆลุงๆป้าๆทุกท่านว่าไอ่นามแฝงหรือชื่อออมยิ้มในบอร์ดเนี่ย มีที่มาอย่างไร

ชื่อของผม - นักฟุตบอลปรีโอลิมปิกทีมชาติญี่ปุ่นชุดบุกมายำไทย 5-0ที่ สุพรรณบุรี มาซากิ โยะ มาเอโซโนะ เบอร์ 8

แต่ผมมีที่มาของนามแฝงหลายๆคนในนี้มาแจ้งให้ทราบด้วยล่ะ

เด็กพี่รุด - ความจริงรุดคำนี้เจ้าตัวไม่ได้หมายถึงรุด ฟานนิสเตลรอยนะ แต่คือ "รุจน์ รณภพ " ต่างหาก ชื่อเต็มๆของเธอคือ "เด็กพี่รุดรณภพ

tottong - อ่านว่าถอดทอง ที่มาก็อาชีพของเฮียแกแหละ คุยกันทางMSNแกเล่าให้ฟังว่า หลงเข้าไปสีลมซอย4กะเพื่อนๆมา เจอกระเทยผิวหมึก 4คนรุมล้อม เลยต้องถอดทองสองสลึง 1 เส้นเพื่อแลกกับความบริสุทธิ์

มิโรสลาฟ ดุ๊กดิ๊ก(หมูดุ๊กดิ๊ก) - มาจากรูปร่างของเค้าที่อ้วนเป็นหมูนั่นเอง เวลาเดินพุงกะกระเพื่อมไปกระเพื่อมมา มีอยู่วันนึงมันยืนอยู่บนรถเมล์ ด้วยความที่ตัวใหญ่ จึงเบียดผู้โดยสารคนอื่นๆ บวกกับกลิ่นตัวที่เหม็นเปรี้ยวเหมือนหมูมะนาว ส่ายก้นไปมาด้วยความเหนียวตัวที่เต็มไปด้วยเหงื่อ กระเป๋ารถเมล์จึงตะคอก "เฮ้ย ไอ่หมูดุ๊กดิ๊ก เอ็งลงไปป้ายหน้าเลยนะ จะอ้วกตายทั้งคันอยู่แล้ว!!! "

Futari - บ้านเธอขายพัดลมคับ เพื่อเป็นการโฆษณาสินค้า จึงต้องตั้งชื่อตามยี่ห้อพัดลมที่บ้านฟูตาริ เย็นกายเย็นใจ ส่ายไปส่ายมา

Turbonut - มาจากความรักอันน่าขมขื่น สมัยยังวัยรุ่นจีบสาวคนนึงแล้วโดนหลอกให้ความหวัง ถั่วจีบเธออยู่นาน ทุ่มเททั้ง

แรงกายแรงใจและแรงทรัพย์ เธอมีนามว่า " โบ" อยู่มาวันนึง วันนั้นคือวันวาเลนไทน์ คุณถั่วจึง

ต้องการจะสารภาพรักในวันนี้กอปรกับโบต้องการนัดเจอพอดี โบจึงนัดให้คุณถั่วมาเจอที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่ง คุณถั่วมาถึงก่อนเวลาถึง 20นาที สั่งคาปูชิโน นั่งจิมไปยิ้มไปพร้อมกุหลาบช่อใหญ่อยู่ในมือ ทันใดนั้นเอง โบก็เดินเข้ามาในร้านพร้อมกับชายหนุ่มรูปงามพร้อมกับแนะนำว่าเป็นแฟนหนุ่มของเธอ หัวใจคุณถั่วแตกสลาย ตั้งแต่บัดนั้น ท่องจำขึ้นใจ "เทอ...โบนัด"
อ่านไปพอหอมปากหอมคอละสิ เด๋วจะเอาที่มาของคนอื่นๆมาแฉอีก
ก๊ากกกก

จากคุณ maezono [1 พ.ย. 45 11:25:59]

ความคิดเห็นที่ 42

ก๊ากกกกก ขำวุ้ย ม่ายหวายแหล่ว ชื่อแต่ละคน
ส่วนชื่อผมไม่มีอะไรร็อก ก็ชอบ Azzurri อิตาลีมาตั้งแต่จำความได้เท่านั้นเอง อีกอย่างนึงคือแฟนปัมเค้าชอบมีนามแฝงว่า Azzurri Girl ง่ะเลยเอามั่ง น่ารักจริงๆคู่เรา อะแหะ
เพิ่งรู้เหมือนกันครับว่าคุณโล้นหลีบอย คือคุณบอยนั่นเอง

จากคุณ Azzurri Boy [1 พ.ย. 45 18:16:52]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S1858019/S1858019.html)

จากกระทู้ข้างบน แม้ผู้ที่ตั้งกระทู้จะไม่ได้แสดงถึงที่มาของชื่อ หรือนามแฝงของสมาชิกคนอื่นอย่างจริงจัง แต่ผู้ที่ตอบกระทู้บางคน คือ คุณ “Azzurri Boy” ก็ตอบตามความจริง ซึ่งเป็นเหตุผลดั้งเดิมที่ทำให้คุณ “Azzurri Boy” ใช้นามแฝงนี้

อย่างไรก็ตาม นามแฝงเกี่ยวกับความผูกพันกับทีมชาติที่พบในกระดานข่างอิเล็กทรอนิกส์นั้นยังกล่าวได้ว่ามีไม่มากคือพบเพียง 2 ชื่อจากทั้งหมด 577 ชื่อของกระดานข่างอิเล็กทรอนิกส์ www.pantip.com ซึ่งคิดเป็นไม่ถึงร้อยละ 1 ของนามแฝง ส่วนอีก 2 กระดานข่างอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยสำรวจคือ www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com นั้นไม่พบเลย เพราะความถี่ของการที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลจะได้เห็น และชื่นชมกับทีมชาตินั้นมีน้อยกว่าที่จะได้เห็นจากทีมสโมสรฟุตบอล ซึ่งจะได้กล่าวต่อไป

5.2 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมสโมสร

ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมสโมสรฟุตบอลเป็นลักษณะที่พบมากในกระดานข่างอิเล็กทรอนิกส์ เพราะการแข่งขันฟุตบอลในระดับนั้น มีเกือบตลอดทั้งปี และมีการถ่ายทอดสดการแข่งขัน และรายการเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลต่างๆก็มักจะมีข่าวคราวความเคลื่อนไหวของแต่ละสโมสรฟุตบอลมารายงานให้ผู้ที่ชื่นชอบกีฬาได้ทรายอยู่ตลอด อีกสื่อหนึ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญซึ่งผู้ที่ชื่นชอบกีฬาจะรู้จักดีคือ หนังสือพิมพ์กีฬาทั้งชนิดรายวัน และรายสัปดาห์ เช่น หนังสือ

พิมพ์สตาร์ซอคเก้อร์ที่มีคอลัมน์ “เจาะกึ๋น บุนเดสลีกา” สำหรับผู้ที่ชอบสโมสรฟุตบอลของประเทศเยอรมนี

จากการรวบรวมข้อมูลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ โดยเฉพาะที่ www.pantip.com และ www.liverpool.in.th พบว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลส่วนใหญ่ที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 2 แห่งนี้ ต่างแสดงอัตลักษณ์เกี่ยวกับความชื่นชอบสโมสรอย่างชัดเจน สังเกตุได้จากมีการเขียนกระทู้ และตอบกระทู้เพื่อยกย่องสโมสรของตน และเหน็บแหนมสโมสรฝ่ายตรงข้ามหรือผู้ที่แสดงอัตลักษณ์ว่าเป็นแฟนสโมสรฝ่ายตรงข้าม กรณีที่เกิดขึ้นเป็นประจำคือ การโต้ตอบกันไปมาระหว่างแฟนสโมสรชื่อดังจากพรีเมียร์ลีกของอังกฤษทั้ง 3 ทีมคือ แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด , ลิเวอร์พูล และอาร์เซนอล

เหตุผลหนึ่งที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้แสดงอัตลักษณ์ความเป็นแฟนของทีมสโมสรใดสโมสรหนึ่งก็คือ การแสดงออกว่าเป็นผู้ที่ชื่นชอบความสามารถโดยรวมของสโมสรนั้นๆ สโมสรที่มีผู้แสดงความเป็นแฟนออกมาอย่างชัดเจนมักจะเป็นสโมสรที่มีชื่อเสียงโด่งดังหรือเป็นสโมสรที่ทำผลงานการแข่งขันได้ดีภายในรายการการแข่งขันต่างๆ เช่น สโมสรลิเวอร์พูล , แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด , อินเตอร์มิลาน ฯลฯ นอกจากนี้ ความผูกพันอันยาวนานโดยเฉพาะความประทับใจตั้งแต่ครั้งแรกที่ผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เริ่มรู้จักและดูการแข่งขันฟุตบอลก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลติดตามเชียร์ทีมที่ตนรักมาตลอด

<u>มาฉลองแชมป์กันหน่อยสาวกผี เย้ !!!!!!!!</u>

แชมป์คร๊าบบบบบบบบบบ ไม่ต้องเหนื่อยมากด้วย อิอิ

จากคุณ zender [4 พ.ค. 46 23:59:02]

ความคิดเห็นที่ 1

yeh yeh glory glory manunited

จากคุณ kob (ฟาร์แลนด์) [5 พ.ค. 46 00:03:50]

ความคิดเห็นที่ 6

สุดยอออออด

ขอบคุณลีดส์มากๆ ที่ทำให้เราเป็นแชมป์เร็วขึ้น

สะใจจริงๆๆๆๆๆๆๆ

รักลีดส์ที่สุดเลย

จากคุณ ผีน้อยกว่า [5 พ.ค. 46 00:08:04]

ความคิดเห็นที่ 10

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ยะหู้ we are the champion

จากคุณ may koo [5 พ.ค. 46 00:10:44]

ความคิดเห็นที่ 14

อย่างนี้ต้องเมาฉลอง

จากคุณ เห็ดสดทรงเครื่อง [5 พ.ค. 46 00:12:25]

ความคิดเห็นที่ 19

ตอนลุ้นเมื้อกี้เกือบไปโรงบาล หัวใจจะวาย

จากคุณ may koo [5 พ.ค. 46 00:18:35]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2236490/S2236490.html)

ตัวอย่างกระทู้ข้างบนเป็นกระทู้แสดงถึงความชื่นชอบของสมาชิกที่เป็นแฟนสโมสรแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด เป็นกระทู้ที่กลุ่มสมาชิกเข้ามาร่วมแสดงความยินดีกับกลุ่มแฟนสโมสรนั้นด้วยกัน

<u>อยากตบแฟนผี ไพร่....</u>

สวัสดีค่ะ

เมื่อเช้านี้ก่อนสะบัดบ๊อบไปทำงาน เดี๋ยนเปิดช่อง 5 ประมาณ 8 โมงค่ะ มีรายการสัมภาษณ์แฟนหงส์-ผีถามความเห็นศึกแดงเดือดเสาร์นี้

แฟนหงส์ให้สัมภาษณ์ดีมาก มีน้ำใจนักกีฬา ไม่หาเรื่อง แต่แฟนผีนี่สิคะ สำรอกออกมาแต่ละคำ ถากถางสิ้นดี สงสัยคงกลัวหงส์มากนะคะ 5-6 เกมส์หลังสุด แพ้หงส์หมดฤทธิ์กลับไปทุกทีจะมีก็ตอนที่ดูเด็กฟอร์มหลุดเท่านั้น

อย่าให้เจอนะคะ แม่จะตบให้ฟันหักเรียงตัวเรยยย ปากเสีย สันดานเสียดีนัก แต่ก็อย่างว่านะคะ ผีจะมาเทียบหงส์ได้ไง มันคนละชนชั้น โฮะ ๆ ๆ

จากคุณ กะเทยดูบอล 04-04-2003 at 02:12 PM

Re: อยากตบแฟนผี ไพร่....

ไว้ผลการแข่งขันออกมาก่อนค่อยว่ากันครับ หัวเราะทีหลังคงได้ดังกว่าอีกครั้ง ^_^

จากคุณ notstudio 04-05-2003 at 01:19 AM

(ที่มา http://webboard.liverpool.in.th/viewtopic.php?TopicID=11035&page=1)

จากกระทู้ข้างบน เป็นกระทู้แสดงความไม่ชอบแฟนฟุตบอลฝ่ายตรงข้าม จากตัวอย่างเป็นกระทู้ที่ตั้งขึ้นโดยแฟนฟุตบอลสโมสรลิเวอร์พูลที่ไม่ชอบสโมสรแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด ทั้งนี้ การแสดงพฤติกรรมเยาะเย้ย ถากถางสโมสรฝ่ายตรงข้าม เป็นอีกวิธีหนึ่งของการแสดงอัตลักษณ์ของผู้สื่อสาร

<u>สำหรับแฟนผีครับ ถามว่า</u>

คุณเริ่ม เชียร์แมนยูตั้งแต่เมื่อไหร่
ของผม จำได้ว่าดูแมตช์แรก ตอนอยู่ ป5 ตอนนั้น ปี 93 ได้ ชิง บอลถ้วยกะเชลซี แล้ว ชนะ 4-0 ผมดูแล้ว เฮ้ย
ใช่เลย ตอนนั้น เพิ่งเริ่มดูบอล ต่างประเทศ สมัย นั้นยังมี
แคนแคน สปากี้ อินซี่ ชไมเคิล ชาร์ป กิกซ์ กองโต
เลยเชียร์ตั้งแต่นั้นมา จบ
แล้วคุณละ เล่าให้ฟังบ้างนะครับ
(ปล. ตอนนี้ จะ ขึ้นปี3แล้ว)

จากคุณ CHRONO Legioniare(1500$) [7 พ.ค. 46 17:46:45]

ความคิดเห็นที่ 1

จำไม่ได้แต่เกิน20 ปีแล้วหละหลานเอ๊ย

จากคุณ big daddy [7 พ.ค. 46 18:31:55]

ความคิดเห็นที่ 2

ผมเหมือนเจ้าของกระทู้เลย ป.5 เหมือนกันตอนนี้ก็จะขึ้นปี3แล้ว เชียร์มาประมาณ10ปี ในตอนนั้น จำได้ว่ามี 3 ทหารเสือในแดนหน้า อย่าง คันโตน่า กิกส์ (เพิ่งแจ้งเกิดแต่เก่งมากๆ) แล้วก็ ฮิวส์ ยังมีสุดยอด ปีกขวา แคนเชลสกี้ คนอะไรวะ เลี้ยงๆกระชากเข้าไปยิงเฉยเลย ตื่นตาตื่นใจมาก แล้วยังมีขวัญใจของผมอีกคนตลอดกาลอย่าง ลี ชาป อีก หมอนี่เวลายิงเข้าท่าดีใจแกสุดยอดมากๆ แต่ละถ้า จำติดตา ผมว่ามันหล่อกว่าเบกส์อีกนะ นี่แหละ...พอเห็นแบบนี้ก็เลยเชียร์เลย ตั้งแต่ตอนนั้น

จากคุณ may koo [7 พ.ค. 46 18:48:02]

ความคิดเห็นที่ 20

ตั้งแต่ ม.ต้นมั๊ง ตอนนี้ก็เรียนปริญญาโทแล้ว

จากคุณ nsk [7 พ.ค. 46 23:28:53]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2243044/S2243044.html)

จากกระทู้ข้างบนจะเห็นได้ว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่แสดงตนเองว่าเป็นแฟนทีมสโมสรใดๆสโมสรหนึ่งจะเขียนข้อความโต้ตอบในกระทู้ในลักษณะยกย่องเชิดชูความสามารถของทีมสโมสรที่ตนเชียร์อยู่

“สโมสร อันดับหนึ่งก็ลิเวอร์พูล เราคิดว่ายิ่งคนดูบอลช่วงยุค 80-90 น่ะต้องชอบลิเวอร์พุลเลยล่ะ ยิ่งมีนักฟุตบอลตอนนั้นเด่นๆก็จอห์น บาห์น เอียน รัช เบียสลี่ย์ แต่ถ้าลีกอื่นก็มียูเวนตุสด้วย แต่ยังไงอันดับหนึ่ง ก็ยังเป็นลิเวอร์พูลแน่นอน” (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

“แมนยู ฝังใจมั้ง เพราะแมตซ์แรกที่ดูในชีวิต” (KLM (นามแฝง), สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546)

“Liverpool ครับ ชื่นชอบระบบการเล่น เมื่อครั้งที่ดูลิเวอร์พูลเล่นตอน ดัลกริช ยังเป็น ผู้เล่น/ผู้จัดการทีมอยู่ ตอนนั้นลิเวอร์พูลเล่นได้น่าตื่นตาตื่นใจมาก ไม่เคยยอมแพ้อะไรง่าย เอาจริงทุกนัด และมีความมุ่งมั่นและกระหายในชัยชนะ” (คมสันต์ โต่งจันทร์ , สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

สโมสรฟุตบอลส่วนใหญ่ที่ผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แสดงอัตลักษณ์ว่าเป็นสโมสรที่ตนชื่นชอบนั้นมักเป็นสโมสรที่มีชื่อเสียง เช่น สโมสรลิเวอร์พูล , สโมสรแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด , สโมสรอาร์เซนอล ซึ่งเป็นสโมสรฟุตบอลของลีกการแข่งขันพรีเมียร์ชิพของประเทศอังกฤษ นามแฝงที่พบในกลุ่มนี้เช่น “Arsenal มินิ คุ้กกี้” , “fan_man_u” , “ManU_In_Blood” , “Merseyside” , “Mr.Ball ณ ไฮบิวรี่” , “P in White Hart Lane” , “rovers/blue&white” , “SF-The KOP” , “เกิดมาเพื่อปืน” , “ศิษย์นกฮูก” , “หงส์น้อยลอยลม” , “หงส์-น้ำดิบ” , “RedKop” , “สาวกผี” , “gloryglory” , “kopper” , “RedSwan” , “The Kop and I” เป็นต้น

นอกจากสโมสรฟุตบอลในลีกสูงสุดของประเทศอังกฤษ ก็พบว่าสโมรสรที่มีชื่อเสียงต่างๆ ลีกสูงสุดในประเทศเยอรมนี คือ สโมสรบาเยิร์นมิวนิค , สโมสรในกัลโซ่เซเรียอาของอีตาลีคือ เช่น ยูเวนตุส , โรมา , เอซี มิลาน และ อินเตอร์ มิลาน ก็เป็นชื่อสโมสรที่มีกลุ่มวัฒนธรรมที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นำมาใช้เป็นนามแฝงอยู่จำนวนหนึ่ง เช่น กลุ่มของแฟนทีมสโมสรยูเวนตุส จะมีใช้ชื่อ “ม้าลายพาดกลอนแห่งนครตูริน” , “ม้าลายน้อยพเนจร” “เด็กม้าลาย” เป็นต้น ส่วนกลุ่มแฟนบอลสโมสรบาเยิร์น มิวนิคก็จะมีผู้ใช้นามแฝง “^เสือใต้จงเจริญ^” เป็นต้น

จากการรวบรวมนามแฝงของผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์พบว่า มีผู้ใช้นามแฝงที่สื่อถึงอัตลักษณ์ความชื่นชอบทีมสโมสรตัวอย่างเช่น ^เสือใต้จงเจริญ^ , Arsenal มินิคุ้กกี้ , blue&red , Devil In Love , Dr. RedDevil , fan_man_u , ผีเพื่อนหงส์ , RedSwan , วินนี่ เดอะ ลิเวอร์พูล

“ใช้ชื่อม้าลายน้อยพเนจร ม้าลายเป็นทีมที่เราเชียร์ยูเวนตุส พเนจร มาจากเราเป็นคนชอบเที่ยว แล้วก็ชื่อนี้ก็ น่ารักดี” (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

“Wolf Girl เพราะเป็นแฟนบอลสโมสรโรม่าซึ่งมีฉายาว่า “ หมาป่า” เลยใช้คำว่า Wolf เป็นหลักในการตั้งชื่อ เลยเอาคำว่า Girl เข้ามาใส่เพื่อบ่งบอกว่าเป็นผู้หญิงค่ะ” (นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 24546)

5.3 ลักษณะร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบที่ตัวนักฟุตบอล

นอกจากความชื่นชมติดตามผลงานในระดับทีมชาติหรือทีมสโมสรแล้ว สิ่งที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลยังให้ความสนใจไม่แพ้กันคือ นักฟุตบอล

จากกระแสความคลั่งไคล้กีฬาฟุตบอลนับแต่อดีต ทั้งในทีมชาติและทีมสโมสร มักจะมีนักฟุตบอลที่ได้รับการกล่าวขานว่าเป็น “ดาวเด่น” (Super Star) จนบางครั้ง นักฟุตบอลบางคนได้กลายเป็นสัญลักษณ์ประจำทีมนั้นไป เช่น เมื่อเอ่ยถึงทีมชาติอาร์เจนตินา โดยเฉพาะในช่วง 10 – 15 ปีที่ผ่านมา กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลหลายคนอาจนึกถึงชื่อของ “ดิเอโก้ มาราโดน่า” (Diago Maradona) อดีตนักฟุตบอลทีมชาติที่เป็นกำลังสำคัญในการนำทีมชาติอาร์เจนตินาคว้าแชมป์ฟุตบอลโลกมาครองได้ เช่นเดียวกับกรณีของ “เปเล่” (Pele) ที่ได้กลายเป็นตัวแทนและตำนานของทีมชาติบราซิลไปในช่วงเวลาหนึ่ง

มาถึงสมัยปัจจุบัน กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็ยังคงให้ความสำคัญกับนักฟุตบอลอยู่ ซึ่งกระแสความชื่นชอบที่ตัวนักฟุตบอลยิ่งกลับเพิ่มมากขึ้นด้วย เพราะในปัจจุบัน นักฟุตบอลได้กลายเป็นสินค้าของวงการฟุตบอลไปแล้ว เนื่องจากปริมาณเม็ดเงินที่มากขึ้นเรื่อยๆ ในตลาดซื้อขายนักฟุตบอลระดับสโมสร นักฟุตบอลที่มีชื่อเสียงด้านความสามารถหลายคนมีราคาค่าตัวเป็นระดับหลายพันล้านบาท เช่น ซีเนอดีน ซีดาน , หลุยส์ ฟิโก้ เป็นต้น

ปรากฏการณ์ที่อาจเป็นตัวแทนของความชื่นชอบนักฟุตบอลได้ดี คือกรณีการย้ายสโมสรของ "เดวิด เบคแฮม" (Devid Beckham) จากสโมสร แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด ไปสู่สโมสรรีล มาดริด ด้วยค่าตัว 25 ล้านปอนด์ เมื่อกลางปี 2546

ภาพลักษณ์ของเบคแฮมนั้นนอกจากเป็นนักฟุตบอลที่มีความสามารถโดดเด่นทั้งในทีมชาติและทีมสโมสรแล้ว ภาพลักษณ์ของนักฟุตบอลที่มีรูปร่างหน้าดี ก็เป็นอีกจุดเด่นหนึ่งที่ช่วยชูให้เบคแฮมมีความโดดเด่นเหนือนักฟุตบอลคนอื่นๆในทีมชาติอังกฤษด้วยกัน รวมถึงสโมสรแมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ดด้วย ภาพลักษณ์ในด้านบวกทั้ง 2 อย่างนี้ทำให้แฟนฟุตบอลทั่วโลกทั้งหญิงและชายนิยมในตัวนักฟุตบอลรายนี้มาก

นอกจากนี้หลังจากที่เบคแฮมได้แต่งงานกับ วิคทอเรีย อดัมส์ อดีตนักร้องสาววงสไปซ์เกิร์ลส์ยิ่งทำให้สื่อมวลชนทั่วโลกที่ไม่เพียงวงการกีฬาเท่านั้น แต่กลับรวมถึงสื่อมวลชนวงการบันเทิง วงการสังคม วงการแฟชั่น ต่างให้ความสนใจประโคมข่าวทั้งเรื่องหน้าที่ การงาน และชีวิตส่วนตัวของเบคแฮมอยู่สม่ำเสมอ จนบรรดาแฟนบอลทั่วโลกได้รับทราบข่าวสารของดาราฟุตบอลรายนี้ตลอดเวลา

การที่สโมสรรีล มาดริดซื้อตัวเบคแฮมเข้าเป็นนักฟุตบอลในสังกัดจึงเท่ากับเป็นการลงทุนเพื่อสร้างชื่อเสียงและเพิ่มฐานแฟนฟุตบอลโดยใช้ความมีชื่อเสียงของเบคแฮม โดยเฉพาะการเจาะตลาดแฟนฟุตบอลในทวีปเอเชียให้แบ่งความสนใจจากฟุตบอลอังกฤษมาที่ฟุตบอลของสเปนบ้าง

ผู้ที่ผูกพันกับกีฬาฟุตบอลส่วนใหญ่มักมีนักฟุตบอลในดวงใจในทีมที่ตนชอบอยู่ นักฟุตบอลในดวงใจเหล่านี้บางคนถ้าหน้าตาไม่เป็นที่น่าดึงดูดใจของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลก็จะต้องมีความสามารถที่โดดเด่นจนเป็นที่ยอมรับ

นักฟุตบอลไม่ว่าจะในทีมชาติหรือทีมระดับสโมสรที่มีความสามารถสูงส่วนใหญ่มักจะได้รับความสนใจจากบุคคลทั่วไปอยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลจะชื่นชมนักฟุตบอลเหล่านี้ นักฟุตบอลที่อยู่ในกลุ่มนี้มีทั้งที่ยังเล่นฟุตบอลอยู่เช่น ซีเดอดีน ซีดาน , ราอูล กอนซาเลส , หลุยส์ ฟิโก้ ฯลฯ และที่เลิกเล่นไปแล้ว เช่น ดิเอโก้ มาราโดน่า , เปเล่ , มาร์โค แวน บาสเทน , เอียน รัช , จอห์น บาร์นส์ ฯลฯ

สโมสรฟุตบอลชื่อดังต่างๆมักจะมีนักฟุตบอลที่เป็นดาวเด่นอยู่ภายในทีม ดาวเด่นเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้ กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่สื่อสารกันกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แสดงความเป็น "แฟน" ออกมาอย่างชัดเจน รวมถึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลของตนขยายผลความชื่นชอบไปสู่สโมสรที่มีนักฟุตบอลเหล่านั้นสังกัดอยู่ด้วย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

==มีนักบอลคนไหนเก่งประมาณซีดานหรือเปล่าครับ==

> เห็นความสุดยอดในนัดที่ผ่านมาแล้ว ทึ่งในความสุดยอดจริงๆ
> ถ้าแกเลี้ยงบอลอยู่นี่ ใครก็เข้าไปแย่งบอลยากมาก เทคนิคก็สุดยอด จ่ายบอลก็เยี่ยมมาก ดูแล้วเพลินดีครับ
> เลยอยากทราบว่าในปัจจุบันมีนักเตะคนใดที่มีสไตล์การเล่นแบบซีดานบ้างครับ (ประมาณเทคนิคสูงๆ ครองบอลดี จ่ายบอลสวยๆแบบนี้)

จากคุณ SLA [25 เม.ย. 46 12:34:46]

ความคิดเห็นที่ 1

. . . .ไม่รู้อ่ะ แต่รู้ว่าชอบ CANTONA!!!! . . . .

จากคุณ -dE TuLiP- [25 เม.ย. 46 13:10:40]

ความคิดเห็นที่ 10

โรแบร์ ปิแรส ครับ ผมว่าหมอนี่เจ๋งกว่าซีดานซะอีก แม้ผมจะไม่ชอบเพราะเจ้าหมอนี่ปากไม่ดี และอยู่ทีคู่แข่งกับทีมที่ผมชอบ แต่ยอมรับว่าปิแรสนี่แหละของจริง สุดยอดมาก ดูกี่ทีกี่ทีก็ประทับใจในลีลาการเล่น มีทั้งเลี้ยง หลอกล่อ ผ่านบอลสั้น ผ่านบอลยาว ล็อบ ชิพ สารพัดจะลูกเล่น เสียบอลยาก ผ่านบอลเสียน้อย ลีลาคลาสสิก ที่สำคัญอยู่ถูกที่ถูกเวลาเสมอ ถ้ามันไม่เจ็บก่อนบอลโลกบางที แชมป์อาจจะไม่ใช่บราซิลก็ได้

ส่วนคนอื่นที่คิดว่าเทียบซีดานได้อีกก็มี ฟิโก้ ต็อตติ ราอูล คอสต้า เบริกแคมป์ ไอมาร์ โซล่า ถ้าย้อนยุคไปก็เป็น ดีเอโก้ มาราโดน่า ซึ่งผมว่าเจ๋งกว่าซีดานเยอะ

จากคุณ วีจัง (วีจัง) [25 เม.ย. 46 15:04:39]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/ S2215376/ S2215376.html)

จากตัวอย่างข้างบน เป็นกระทู้สมาชิกแสดงความชื่นชอบนักฟุตบอลชื่อ ซีเนอดีน ซีดาน ซึ่งในปัจจุบันนับว่าเป็นนักฟุตบอลที่มีชื่อเสียงทางด้านความสามารถว่าเป็นอยู่อันดับต้นๆ ของนักฟุตบอลทั่วโลก ในกระทู้มีผู้ที่มาตอบ ซึ่งก็ได้เสนอชื่อนักฟุตบอลรายอื่นที่สมาชิกเห็นว่ามีความสามารถไม่แพ้กันกับนักฟุตบอลที่ชื่อ ซีเนอดีน ซีดาน

นอกจากกระทู้ข้างบนนี้แล้ว ยังมีกระทู้อีกมากมายที่มีลักษณะเดียวกัน คือเป็นการชื่นชมนักฟุตบอลเป็นรายบุคคล

<u>หมดข้อสงสัยกันหรือยังครับ</u>

เห็นมีหลายคนสงสัยในความสามารถของพี่รุด เมื่อคืนเลยซัดแฮทริกเลย สงสัยพี่รุดเค้าจะมาอ่านกระทู้ในพันทิพย์อ่ะ อิ อิ

43 ประตูแล้วฮับ ค่าตัว 19 ล้านปอนด์ ยิงมากกว่าดิยุฟกับเฮสกี้ยิงรวมกันอีก สองคนนั่นค่าตัวรวมกันประมาณ 21 ล้านปอนด์ใช่ป่าวครับ อิ อิ (จะโดนด่าตามมาไหมเนี่ย)

เห็นผู้บรรยายภาษาอังกฤษบอกว่า "ปีนี้พี่รุดมีลุ้นตำแหน่งนักฟุตบอลยอดเยี่ยมยุโรปด้วย เพราะฟอร์มทั้งในลีกอังกฤษ แชมเปี้ยนลีก และทีมชาติเล่นได้เข้าตาดีจริง ยิงระเบิดเถิดเทิง"

จากคุณ Red@Devil [4 พ.ค. 46 09:24:04]

ความคิดเห็นที่ 2

หายสงสัยแล้วคร้าบ

เมื่อก่อนก็คิดว่าเก่งแต่เข้าฮอสเท่านั้นนะ

เห็นพักบอลไม่ค่อยได้ กระชากก็ไม่ค่อยดี

ไม่รู้เป็นไร เดือนสองเดือนหลัง มันเก่งขึ้นเยอะ

จากคุณ คนที่คุณก็รู้ว่าใคร [4 พ.ค. 46 14:46:12]

ความคิดเห็นที่ 3

รุดเค้าเก่งขึ้นทุกวันเลยน่ะ เมื่อก่อนยังเลี้ยงบอลไม่ได้เลย เดี๋ยวนี้เริ่มทำเป็น แถม ยังส่งให้เพื่อนได้อีกด้วย พัฒนาเร็วจริงๆ คิดดู ยิงไปเกือบ 80 ลูกแล้ว เดนนิส ลอววว์ เล่นมาประมาณ 400 นัด ยิง 200 รุดเก่งเว่ออ่ะ

อยากรู้ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กองหน้าแมนยูคนไหน ยิงประตูมากสุด

จากคุณ -dE TuLiP- [4 พ.ค. 46 15:18:49]

ความคิดเห็นที่ 22

แฮกทริก สามครั้ง ในหนึ่งฤดูกาลยิงไปแล้วเกือบ 50 ลูก

เปอร์เซ็นต์การยิงลูกโทษ 99.9999999999 เปอร์เซนต์

และเมื่อยิงประตูไม่ได้ เค้าไม่เคยสิ้นหวัง

ในที่สุด ฤดูที่สอง พี่รุด ก็ได้ชูถ้วย ได้รางวัลในความพยายามของเค้า

ลุ้นแมตต์สุดท้าย ให้ได้ ดาวซัลโว ด้วยละกัน

สู้ตาย พี่รุด

จากคุณ jeawsuka jang [5 พ.ค. 46 04:25:26]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2234988/S2234988.html)

ความสามารถเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับนักฟุตบอล อย่างไรก็ตามจากการที่ฐานผู้ชมกีฬาฟุตบอลถูกขยายกว้างขึ้นจากที่มีเพียงกลุ่มผู้ชายมาสู่กลุ่มแฟนฟุตบอลเพศหญิงมากขึ้น รูปร่างหน้าตาของนักฟุตบอลจึงเป็นสิ่งที่แฟนฟุตบอลเพศหญิงให้ความสำคัญด้วยเช่นกัน

ในจำนวนกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แล้ว มีไม่น้อยที่มีนักฟุตบอลในดวงใจที่ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นนักฟุตบอลที่มีรูปร่างหน้าตาที่งดงาม ในจำนวนนักฟุตบอลที่มีรูปร่างหน้าตาดีเหล่านี้แม้จะไม่ใช่ทุกคนที่มีความสามารถทางฟุตบอลดีเลิศ แต่สื่อต่างๆก็มักนำรูป นำข่าวคราวความเคลื่อนไหวของนักฟุตบอลเหล่านี้มานำเสนออยู่ไม่ขาดสาย

ถ้าจะเอ่ยถึงนักฟุตบอลทีมชาติที่มีความโดดเด่นด้านรูปร่างหน้าตาในตอนนี้ต้องมีชื่อของ "เดวิด เบคแฮม" อยู่ด้วยเสมอ นักฟุตบอลทีมชาติอังกฤษคนนี้ถือสัญลักษณ์ใหม่ของวงการฟุตบอลที่สามารถใช้หล่อเหลาของหน้าตาบวกกับความสามารถพาให้ตนเองขึ้นนักฟุตบอลที่มีคนสนใจมากที่สุดคนหนึ่งของโลก ซึ่งในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยการศึกษาก็พบว่าชื่อ "เดวิด เบคแฮม" ที่ปรากฏอยู่ในกระทู้หลายๆกระทู้ก็แสดงถึงความนิยมในตัวเขาได้เป็นอย่างดี

นอกจากเดวิด เบคแฮมแล้ว ยังมีนักฟุตบอลอีกหลายคนที่เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เช่น ไมเคิล โอเว่น , พาโบล ไอมาร์ , อเล็สซานโดร เดล ปิเอโร่ , เปาโล มัลดินี่ , สตีฟ แมคมานามาน , คริสตอฟ เมดเซลเดอร์ ฯลฯ นักฟุตบอลเหล่านี้ล้วนมีจุดเด่นอยู่ที่หน้าตาทั้งสิ้น ซึ่งจุดเด่นเหล่านี้ทำให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลส่วนหนึ่งซึ่งมักเป็นเพศหญิงหลงไหลชื่นชอบ จนต้องมีการตั้งกระทู้เกี่ยวกับนักฟุตบอลเหล่านั้น

++\+o+/ Metzelder's Super Huge!, Super Cute! Poster \+O+/++

อะโฮะ อะโฮะ @^_^@ ศุกร์นี้ (คิดว่าน่าจะเป็นฉบับวันศุกร์ ซึ่งจะซื้อได้ตั้งแต่วันพฤหัสนะ ไม่แน่ใจ) ....

นสพ.คิกออฟ จะแถม โปสเตอร์ยักษ์มหายักษ์ Cute มหา Cute ของ **Christoph Metzelder** ล่ะ หลังจากที่มีคนขอมาเป็นปี ~(-_,-"~)

คาดว่ายอดขายฉบับนี้จะทะลุเป้ายิ่งกว่าฉบับไหน ๆ (แบบว่า เดี๋ยนจะกว้านซื้อเหมาแผง ฮุฮุ) เพราะหล่อโหดจริง ๆ เพื่อนฝูง

ใครอยากมีเก็บไว้ **ดู ชม ดม จูบ** (:-'D) แปะฝาบ้าน รองจานข้าว นุ่งแทนผ้าเช็ดตัว หรือให้ห่มนอนแทนผ้านวมก็อย่าลืมไปซื้อกันนะสาว ๆ เพราะ *เวราโน่* อาจจะเดินทางไปเหมาถึงแผงหน้าบ้านท่าน หึหึ

ขอบคุณแหล่งข่าวแสนดี คือคุณพี่ BsH คนสวยผิวขาวเสียงดี ที่อุตส่าห์โทรศัพท์มาบอกนะคะ จุ๊บ ๆ ค่ะ :-X

ภาพประกอบบางส่วน : ยืมน้าอ๊าดมาค่ะ ขอบคุณอีกคนนะคะ

จากคุณ Verano [22 เม.ย. 46 15:27:08]

ความคิดเห็นที่ 1

มีความสุข และเสียจริต ขอร้องเพลงหน่อยเด่ะ อะฮ่า

บางส่วนของเพลง : โคตรหล่อ

ศิลปิน : อาภาพร นครสวรรค์

คาราโอเกะโดย : **โครด** Rad ง่ะฮ่ะฮ่ะฮ่า!!

พันธุ์หล่อนะพันธุ์หล่อ .. ขอนะขอ เป็นแฟนฉัน อยากได้ไ้เป็นเพื่อนกัน **ออกลูกออกหลานละ หล่อตรึม**

วะฮะฮะฮ่า !

จากคุณ Verano [22 เม.ย. 46 15:32:00]

ความคิดเห็นที่ 18

หึหึ ตอนนี้น้องก็กะจะไปซื่อมาแปะอ่ะ ซื้งคิดไว้แล้วว่าจะแปะส่วนไหนของห้อง คึกคึก

ห้องนอน = โคลเซ่เลยแปะให้หมดรอบห้อง กะจะไม่ให้มีรูให้แมงสาปเข้าได้เลย หึหึ

ห้องนั่งเล่นก็จะมี = พ่อเนย ตูไม่น่าซื้อมาเลย กินที่ว่ะ 555 มีมิลเซล บัลลัค พี่ฟริ้งหมี ซื้งเอาจากซอคเกอร์ล้วนๆ

หน้าห้องน้ำ = พี่เม็ต ก๊ากๆ ตอนแรกเอาไปไว้ข้างพี่ฟริ้งอ่ะ พอดีพ่อเห็น มันเกะกะประตู เลย เอาไปไว้หน้าห้องน้ำโล่งๆ 555 แต่ไม่ต้องห่วงย้ายมาห้องนอนกับโคลเซ่แล้ว

โธ่ๆ พ่อเรา ไม่เห็นซึ้งศิลปความหล่อของลูกสาวบ้างเลย

จากคุณ miwmy [22 เม.ย. 46 22:12:32]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2208112/S2208112.html)

กระทู้ข้างบนเป็นกระทู้ที่ตั้งโดยสมาชิกที่ชื่อ Verano ซึ่งสมาชิกท่านนี้ได้แสดงอัตลักษณ์ว่าเป็นผู้ที่ชื่นชอบรูปร่างหน้าตา ของนักฟุตบอลที่ชื่อ คริสตอฟ เมดเซลเดอร์อย่างมาก ภายในกระทู้นอกจากจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการรวบรวมสิ่งของหรือของที่ระลึก หรือภาพของนักฟุตบอลคนนี้แล้ว ยังมีการเลือกเพลงให้สมาชิกคนอื่นที่มาอ่านได้รับรู้ว่าตนชื่นชอบนักฟุตบอลคนนี้มากเพียงใด

<u>จะหาว่าผมตั้งใจป่วนก็ได้นะครับทุกท่าน แค่สงสัยว่าทำไมถึงคลั่งไคล้ มันซิซซ์ กันได้ขนาดนี้ เขามีอะไรดีหรือ? อยากรู้จริงๆ</u>

ก็เห็นเป็นแค่ตัวสำรองทีมชาติตุรกีที่ได้เล่นไม่กี่ครั้ง ทำเอาสาวๆแถวนี้ใจระทวยระรวยกันไปตามๆกัน ผมพยายามตั้งคำถามถามใจตัวผมเองอยู่นานว่า "ถ้าผมเป็นหญิง ผมจะคลั่งเขาบ้างไหม" คำตอบที่ได้คือ.....ถ้าจะยาก....คือผมว่าเขาไม่หล่ออ่ะ และผมก็ว่าเขาไม่เก่งมากมายอะไรด้วยไง เลยแค่สงสัย...ป่าวหมั่นไส้....ยิ่งพอเห็นมีคนมาเริ่มเถียงว่าพี่หมั่นซิซซ์ ไม่หล่อแล้วมีคนออกมาปกป้อง เหมือนยิ่งเติมถ่านในเตาผิงให้หัวใจผมเร่าร้อนเกินกว่าที่จะห้ามปรามมันลงได้.....จะว่าไงดีล่ะ คือแบบว่า ผมก็คิดแบบนั้นมานานแล้ว แต่บังเอิญเห็นกระแสมาแรง กลัวโดดเข้าขวางแล้วจะโดนแฟนคลับรุมฆ่าเอา...อ๊ะ อ๊ะ อ๊ะ ผมรู้นะ ว่าคุณผู้ชายแถวนี้หลายคนคิดเหมือนผมน่ะ...

คำว่าชอบ มันน่าจะมีเหตุผลมากกว่าตอบว่า "ก็ฉันชอบ"อ่ะครับ....ยกตัวอย่างเช่น คุณ Jonathan ชอบวิเอร่า เพราะเขาชอบ ฟังเพลงแร๊พ และชอบคินนิกุแมน พอเห็นวิเอร่ามีสีเดียวกับนักร้องเพลงแร๊พ ก็ทำให้ใจของเขาปั่นป่วน.....พอเห็นวิเอร่าหน้าเหมือนคินนิกุแมน มันทำให้เขาคิดเลยว่า เสียดายที่ไม่ได้เกิดเป็นหญิง ไม่งั้นจะไปขอแต่งงาน....นี่แหละสาเหตุที่ Jonathan ชอบวิเอร่า.....อะไรแบบเนี้ยย.....บอกแล้วนะ จะหาว่าผมป่วนก็ตามบาย แต่มันหยุดยั้งหัวใจวัยรุ่นที่รุ่มร้อนและกระหายความรู้ของผมไม่ได้จริงๆ.....

จากคุณ Darth_Vader [2 พ.ย. 45 15:27:53]

ความคิดเห็นที่ 5

ผมว่าหมอนี่หล่อแบบเซอร์ๆครับ แบบดูเป็นธรรมชาติไม่ต้องเติมแต่งให้หล่อแบบเบ็คส์ ซึ่งขานั้นจงใจให้หล่อ ประมาณว่าเก๊ก ทำท่าทำทางให้ดูดี ส่วนมันซิซนั้นอิริยาบถดูไม่มีการเสแสร้งเลยฮ่ะ เลยครองใจสาวๆห้องนี้อย่างน้องmilano hello patty หมีพูห์ โอลลี่ok ทริลเลอร์ ด็อก อิลฮันลิซซึ่ม

ผมว่าปล่อยไปเถอะครับ น้องๆเขาชอบ เราก็ไม่เห็นต้องเดือดร้อนอะไร
ส่วนฝีเท้ามันซิซนี่ ยอดเยี่ยมทีเดียว มีลูกเทคนิคเยอะมาก มีแววจะย้ายไปบาเยิร์นหรือแฮร์ธ่า สูงทีเดียว ส่วนมากนักเตะตุรกีก็ชอบไปเล่นที่เยอรมันอยู่แล้ว

จากคุณ มิโรสลาฟ ดุ๊กดิ๊ก [2 พ.ย. 45 15:57:23]

ความคิดเห็นที่ 9

เฮ้ สาว ๆ มาตอบหน่อยดิ๊...
อยากฟังเมือนกัน ว่าทำไม...
ฝ่ายผู้ชายมักบอกว่า ต๊อตติดิ๊...หล่อ...
แต่กับผู้หญิงดันบอกว่าเฉย ๆ.....เลยงง.....

จากคุณ Thirdwave [2 พ.ย. 45 19:55:46]

ความคิดเห็นที่ 10

มานซิสก็ไม่ได้หล่ออะไรมากหรอกนะ ก็แบบน่ารัก ๆ แต่ก็เซอร์ ๆ เหมือนที่คุณหมูบอก เราว่าคนน่ารักดีกว่าคนหล่ออ่ะ ไม่รู้ดิ บางรูปเรายังว่าไม่หล่อเลย แต่ถ้าไปดูในกระทู้นั้นจริง ๆ อ่ะ มันเป็นกระทู้สอดไส้ ไม่ได้มีเฮียคนเดียว แค่เอามาตั้งชื่อกระทู้จะได้หาง่าย ๆ ไง
ส่วนคุณ Darth_Vader เราไม่ได้รู้สึกว่าคุณป่วนนะคุณยังพูดดีกว่าบางคนอีก เราก็เฉย ๆ กับคำพูดของคุณนะ ที่คุณบอกว่าพอมีคนว่ามานซิสไม่หล่อแล้วออกมาปกป้องน่ะ ถ้าอ่านดูดี ๆ เค้าไม่ได้ด่ามานซิสนี่นา แต่เค้าด่า...นี่แหละสาเหตุที่ทำให้โกรธ
เอ่อ...คุณ Thirdwave เราเป็นแฟนลาซิโอ่ะแล้วจะให้ชอบต๊อตติทำใจไม่ได้อ่ะ เราชอบเนสต้า แล้วก็ริคเค่นอ่ะ เพราะเราเป็นแฟนเสือเหลืองด้วย หวังว่า 2 คนนี้คงทั้งเก่งและหล่อพอนะ (ไม่ได้ประชดน้า อย่าโกรธกันน้า)
แต่โดยรวมนะผู้ชายในห้องนี้ใจกว้างดีจัง ส่วนใหญ่มากเกือบทั้งหมดไม่เคยเห็นมีมาซ้ำสักคน มีแต่มาแซว ๆ กันสนุก ๆ ทั้งนั้น ซึ่งพวกเราก็เข้าใจ นาน ๆ จะมีพวกหลงโต๊ะมาซักที
*คุณมาเอะ แอบชอบเฮียเราเหรอ งั้นขอยิงอังกฤษได้ป่ะ 555

จากคุณ @PooH@ [2 พ.ย. 45 21:15:38]

ความคิดเห็นที่ 20

ก็...ก็...ก็เค้าน่ารัก (เฮียตอตอย่าว่านู๋นะ)
(ทำน้ำเสียงให้เหมือนโน๊ต อุดมเพื่อความสมจริง)

จากคุณ Wolf Girl [6 พ.ย. 45 17:58:40]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/ S1860381/ S1860381.html)

จาก 2 กระทู้ข้างบนได้กล่าวถึงนักฟุตบอลสองคนที่มีจุดเด่นทางด้านรูปร่างหน้าตา คืออิลราน มานซิส และคริสตอฟ เมดเซลเดอร์ ซึ่งเนื้อหาในกระทู้โดยเฉพาะที่เขียนขึ้นโดยสมาชิกที่เป็นเพศหญิงแล้วจะมีเนื้อหาในลักษณะชื่นชม ในด้านความหล่อเหลาของนักฟุตบอลเป็นหลัก

ใครจำ กลอนบ้าผู้ชาย World cup ได้มั้ง

ใครจำกลอนนี้ได้มั้ง ช่วย post ให้หน่อยนะ จะเอาไปให้เพื่อน

จากคุณ moo [11 ส.ค. 45 22:09:18 A:210.203.181.198 X:]

ความคิดเห็นที่ 1

พอดี copy ไว้..post ให้นะ

กลอนบ้าผู้ชาย World Cup โดย verano

ตั้งแต่เกิดจนโตเป็นสาวรุ่น จะมีใครต้องเนื้ออุ่นก็หาไม่

เก็บตัวรักนวลสงวนกาย ไม่คิดต้องใจชายมากมายมี

มาวันนี้เปิดทีวีดู World Cup ที่เคยเบื่อเคยหลับล้วนกลับหนี

อุแม่จ้าวคนยิงเข้าหน้าตาดี มองมุมโน้นมุมนี้ก็บาดใจ

จะให้หนูดูต่อซัก 10 นัด ดูพี่ซัดอีก 10 ลูกก็ยังไหว

ทั้งกองหน้า-กลาง-หลังหล่อได้ใจ Goal Keeper หน้าใสหล่อได้ Feel

เมื่อแรกพบสบรักวิเอรี่ เจอตอตติ – อินซากี้ ก็ไม่ไหว

เดลปิเอโร่ – โคโค่ เห็นแล้วตาย จะให้เลือก ยังไง รักทุกคน

คันนาวาโร่ – เนสต้าก็สุดเลิฟ ให้อิ่มเอิบหัวใจไม่หมองหม่น

เลือดกำเดาไหลหมดตัวก็ยอมทน ถ้าได้หนุนตักพี่บุฟฟ่อนซักหน..สุขจนตาย

ทีมชาติเยอรมันเป็นม้ามืด ก่อนเคยเหียก เห่ย อืด น่าใจหาย

มี Cristoph Metzelder พ่อยอดชาย แทนซีเก้หล่อร้อยไมล์ได้ทันใด

หันมาเจอหนุ่ม Spain ก็น่าสน พี่ราอูลหน้ามนชวนหลงไหล

เหลือบไปเห็นนายประตูไม่รู้ใคร Casillaz นั่นไง หัวใจปลิว

คนน่ารัก โรเก้ ซานตาครูซ ชื่อเธอเท่ที่สุดกว่าคนไหน

แย่จริง ๆ เจอกันไม่ทันไร เธอต้องตกรอบไปเสียดายจัง

ว่ากันว่าตุรกีชาตินี้โหด ขอยืนยันว่าสุดโคตรความซาดิสม์

โปรยเสน่ห์ใส่แฟนบอลไม่ยั้งคิด Ilhan Mansiz, I love you

จบ fifa world cup ในปีนี้ มีสิ่งที่หมายมั่นเพิ่มขึ้นใหม่

จะรักนวลสงวนตัวไปทำไม คนหล่อตั้งมากมาย จงใช้ให้สำราญ

-Peace-

แหะแหะ แต่งไว้นานแล้วแต่ไม่ได้งัดออกโชว์ :)

จากคุณ : verano

จากคุณ : h.p. - [11 ส.ค. 45 22:32:53 A:203.121.150.138 X:]

(ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/ S1685492/ S1685492.html)

กระทู้ตัวอย่างข้างบนเป็นการแสดงออกที่ชัดเจนถึงความชื่นชอบนักฟุตบอล โดยมีชื่อนักฟุตบอลมากมายปรากฏอยู่ในกระทู้

5.4 ลักษณะร่วมที่แสดงออกความชื่นชอบการพนันฟุตบอล

กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นสถานที่หนึ่งที่เป็นจุดนัดพบของคนที่มีความชอบในสิ่งเดียวกัน และจุดเด่นของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่งคือ การเข้ามาพูดคุยในประเด็นที่ไม่อาจเปิดเผยได้ในสังคมจริง กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางส่วนที่เข้ามาสื่อสารกันกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จึงใช้โอกาสนี้คุยเรื่องการพนัน เพราะการคุยเรื่องการพนันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น หากมีผู้ต้องการสืบสาวความผิดไปถึงผู้สนทนาก็ทำได้ยาก เพราะตัวตนในชุมชนเสมือนไม่สามารถโยงไยไปถึงตัวตนในสังคมจริงได้

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางคนที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มุ่งเข้ามาสื่อสารกันแต่เรื่องการพนันฟุตบอลอย่างเดียวจนกลายเป็นจุดเด่น เป็นอัตลักษณ์ที่ติดตัวสมาชิกคนนั้น

<u>ขอความเห็น</u>

คืนนี้ มิลาน กับ เปรูจา
1.ขอเสอนแนะว่า เปรูจา2.สาเหตุ ตัว จริงลงสนาม ครบ
3.มิลาน เจ็บ เยอะ อาจใช้ตัวสำรองลงสนาม
4.ผลเจอกันที่แล้ว เสมอ
5.ถ้า บอล -5 ไม่น่าเข้าเจ้าบ้านะ

จากคุณ -สมหวัง- โพสต์: Apr 15 2003, 03:44 PM

(ที่มา http://bkk1.thailandsportsonline.com/cgi-bin/invboard/index.php?act=ST&f=10&t=724&s=ffe05f190d2a265cecc1cc2ca8d195bc)

<u>ทีเด็ดแดงเดือด, อาร์เซนอลเจอผีแดง</u>

ดูตามสถิติแล้ว คู่นี้บ้านใครบ้านมัน
เจ้าบ้านแพ้ยาก แต่ก็ไม่ง่ายที่จะชนะ
ถ้ามีแค่น้ำ ก็น่าวางเจ้าบ้านไปเถอะ
แต่ถ้าต้องต่อลูก เช่น ปป แล้วละก็ต้องคิดนานหน่อย

จากคุณ เซียนกระเป๋าแห้ง โพสต์: Apr 15 2003, 01:09 AM

(ที่มา http://bkk1.thailandsportsonline.com/cgi-bin/invboard/index.php?act=ST&f=10&t=715&s=ffe05f190d2a265cecc1cc2ca8d195bc)

ผู้ที่เข้ามาอาศัยกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เพื่อผลประโยชน์ทางการพนันบางคนเข้ามาเพื่อประกาศให้สมาชิกคนอื่นรู้ว่า ตัวเองมีความสามารถทำนายผลการแข่งขันฟุตบอลได้

อย่างแม่นยำ สมาชิกเหล่านี้มักจะแสดงอัตลักษณ์เกี่ยวกับความสามารถนี้โดยการเรียกตัวเองว่าเป็น “เซียน” เช่น “เซียน9” , “เซียนกระเป๋าแห้ง” หรือนามแฝงที่เป็นคำที่คุ้นเคยกันดีภายในกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ชอบการพนัน เช่น “Tded” หรือ “แทงทีไรเสียทุกที”

การที่ผู้วิจัยแยกการแสดงอัตลักษณ์ของผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์กีฬาฟุตบอลออกเป็น 4 ประเภทนี้ ไม่ได้แสดงว่าผู้ใช้บริการคนหนึ่งจะมีแสดงอัตลักษณ์เพียงประเภทเดียวเท่านั้น เพราะจากการเฝ้าสังเกตพบว่า ผู้ใช้บริการบางคนแสดงอัตลักษณ์ออกมาหลายประเภทขึ้นอยู่กับประเด็นเนื้อหาในกระทู้จะกล่าวถึงเรื่องอะไร แล้วจะไปตรงกับความสนใจของผู้ใช้บริการหรือไม่ ซึ่งปัจจัยเรื่องเวลาหรือเทศกาลการแข่งขันฟุตบอลจะอยู่ในช่วงใด ถ้าเป็นช่วงที่มีแต่การแข่งขันฟุตบอลระดับสโมสร ผู้ใช้บริการคนหนึ่งก็จะแสดงอัตลักษณ์ในความชื่นชอบสโมสรออกมา แต่ถ้าเป็นช่วงการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติเช่น ฟุตบอลโลกหรือฟุตบอลชิงแชมป์ยุโรป ผู้ใช้บริการรายเดียวกันนั้นก็จะแสดงอัตลักษณ์ความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมชาติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง "ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์" ในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบถึงการก่อตัว ลักษณะร่วม พฤติกรรม และสัญญะในการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการวิจัยเป็นลักษณะการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) คือการเก็บรวบรวมกระทู้ที่เกิดขึ้นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ 3 แห่งคือ www.pantip.com , www.liverpool.in.th และ www.thailandsportsonline.com และใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ผู้ใช้งานและผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งนั้น โดยเป็นการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อคือ

- ศึกษาการก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์
- ศึกษาสัญญะและรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์
- ศึกษาอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

และในตอนท้ายของบทนี้ ผู้วิจัยขอได้อภิปรายถึง ข้อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนกับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริง , การวิเคราะห์แรงจูงใจของสมาชิกกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในการเข้าร่วมสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ และ การวิเคราะห์บริบทการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล

6.1 การก่อตัวของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือ พื้นที่เสมือนจริงที่สร้างขึ้นโดย webmaster ซึ่งอาจมีจุดประสงค์ในการสร้างพื้นที่สำหรับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลได้ชุมนุมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน นอกจากนี้ webmaster ยังมีผลพลอยได้จากการรวมตัวสื่อสารกันของสมาชิก ในการนำจำนวนสมาชิกไปใช้เป็นเรตติ้ง (Rating) เพื่อเงินสนับสนุนกระดานข่าวได้

ทางด้านกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลเองก็มีความต้องการสื่อสารกันในประสบการณ์ใหม่ รูปแบบการสื่อสารแบบใหม่อยู่แล้ว เนื่องจาก การสื่อสารแบบเดิม โดยเฉพาะการพบปะสังสรรค์เพื่อชมกีฬาฟุตบอลนั้น มีอุปสรรคสำคัญเรื่องเวลา และสถานที่ นอกจากนี้ การสื่อสารอยู่กับคนกลุ่มเดิม ทำให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลนั้นมีอยู่จำกัด สมาชิกจึงต้องการสื่อสารกับคนกลุ่มใหม่ เพื่อให้ได้ประสบการณ์ใหม่ ความรู้ใหม่ ซึ่งผลที่ตามคือ ทำให้เกิดเป็นชุมชนใหม่ขึ้นมาด้วย

ลักษณะของชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นชุมชนเสมือนจริง เปรียบเสมือนกันหมู่บ้านเล็กๆ หมู่บ้านหนึ่งที่มีประชากรอาศัยอยู่ร่วมกัน และร่วมสื่อสารกัน ทั้งวิธีการตั้งกระทู้ ตอบกระทู้ รวมถึงการอ่านกระทู้ หากแต่บริบทการสื่อสารนั้น จะไม่มีใครรู้จักกันอย่างแท้จริง สิ่งที่ใช้แทนตัวตนของประชากรในหมู่บ้านนี้คือ นามแฝงเท่านั้น อย่างไรก็ตาม เมื่อประชากรแต่ละคนเข้ามาสื่อสารเป็นเวลานานขึ้น ความสนิทสนม ความคุ้นเคยย่อมเกิดขึ้น จนมีการจัดตั้งเป็นกลุ่มย่อยๆ ขึ้นมาภายในหมู่บ้าน ในกลุ่มย่อยนี้ จะมีพฤติกรรมการสื่อสารภายในกลุ่มกันเองด้วย

กลุ่มย่อยที่จัดตั้งขึ้นมานั้น มักสร้างกิจกรรมเพื่อให้เกิดการพบปะกันในสังคมจริง ซึ่งการรวมกลุ่มกันในสังคมจริงนี้เองที่มักสร้างให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลอื่นที่ไม่ใช่สมาชิก โดยเฉพาะการบริจาคปัจจัยเพื่อช่วยเหลือบุคคลผู้ด้อยโอกาสในสังคม

เนื้อหาที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลส่วนใหญ่พูดคุยสื่อสารกันภายในกลุ่มนั้น มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับฟุตบอล มีทั้งเรื่องที่เป็นการพนันฟุตบอล ข้อมูล ความคิดเห็น ข่าวสารในวงการ ผลการแข่งขัน และยังมีการแสดงอารมณ์ แสดงความรุนแรงออกมาทางภาษาอีกด้วย ซึ่งล้วนแล้วแต่มีพื้นฐานจากความศรัทธา ความชื่นชอบในกีฬาฟุตบอลทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม แม้เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล แต่สมาชิกในกลุ่มย่อยมักคุยเรื่องอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอลด้วยเช่นกัน เช่นเรื่องชีวิตประจำวัน เรื่องข่าวสารเหตุการณ์บ้านเมือง ฯลฯ ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารทั้งหมด ต้องกระทำอยู่ภายใต้กรอบ กติกา ที่กำหนดขึ้นโดย Webmaster กติกาดังกล่าว ก็เป็นการเลียนแบบกฎหมายในสังคมจริงนำมาประยุกต์ใช้ หากแต่บทลงโทษ จะเป็นการลงโทษที่กระทู้ เช่น การลบกระทู้ และการลงโทษที่ตัวตนเสมือนจริงของสมาชิก เช่น การระงับสถานภาพของสมาชิกทำให้ไม่ได้เข้ามาสื่อสารอีก

6.2 สัญญะและรหัสทางการสื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่เข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มักจะนำสัญญะที่เกี่ยวกับวงการฟุตบอลเข้ามาใช้สื่อสารกันภายในกลุ่ม สัญญะที่ว่านี้ ส่วนใหญ่นำมาจากภาษาที่สื่อมวลชนสาขากีฬาฟุตบอลใช้สื่อสารกันอยู่แล้ว เช่น สมญานามนักฟุตบอล สมญานามของสโมสร หรือของทีมชาติ และยังมีการใช้สัญญะที่เป็นรูปภาพ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพนักฟุตบอล ภาพสโมสรฟุตบอล ภาพโลโก้ของสโมสร ภาพการแข่งขัน

แม้สัญญะเกี่ยวกับฟุตบอลที่ใช้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอลส่วนใหญ่จะมีที่มาจากสื่อมวลชน แต่กลุ่มสมาชิกได้ร่วมกันสร้างสัญญะเพื่อใช้สื่อสารและเข้าใจกันเองภายในด้วยเช่นกัน แต่สัญญะในกลุ่มนี้ยังมีจำนวนน้อยอยู่

นอกจากสัญญะเกี่ยวกับฟุตบอลแล้ว กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลยังได้ใช้สัญญะที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอล สัญญะในกลุ่มนี้เป็นสัญญะที่คนทั่วๆไปที่ไม่มีความรู้เรื่องฟุตบอล สามารถตีความได้ง่าย เช่นรูปภาพดารา นักร้อง และ Emoticon ชนิดต่างๆ รวมถึงสัญญะที่เป็นสัญลักษณ์ภาษาที่เป็นการดัดแปลงตัวอักษรให้มีความหมายบ่งบอกถึงอารมณ์ของผู้สื่อสาร

6.3 อัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แสดงอัตลักษณ์ออกมาผ่านทางภาษา และสัญญะต่างๆ ซึ่งอัตลักษณ์ที่แสดงออกมาอย่างชัดเจนคือ อัตลักษณ์ที่เกี่ยวกับฟุตบอล ซึ่งเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ ความรู้สึก และความประทับใจในกีฬาฟุตบอล ยิ่งนานวันทำให้เกิดเป็นความผูกพัน ความรัก และสมัครเป็น “แฟน” ไปโดยปริยาย

อัตลักษณ์ร่วมที่พบในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์พบเป็น 4 กลุ่มคือ อัตลักษณ์ร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบทีมชาติ , อัตลักษณ์ที่แสดงถึงความชื่นชอบสโมสรฟุตบอล , อัตลักษณ์ร่วมที่แสดงความชื่นชอบนักฟุตบอล และอัตลักษณ์ร่วมที่แสดงถึงความชื่นชอบการพนันฟุตบอล ซึ่งนอกจากภาษาและสัญญะในส่วนเนื้อหาที่สามารถแสดงถึงอัตลักษณ์แล้ว นามแฝงเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ได้ชัดเจนมาก

อย่างไรก็ตาม สมาชิกคนหนึ่งไม่ได้แสดงอัตลักษณ์ออกมาเพียงประเภทเดียวเท่านั้น สมาชิกบางคนอาจแสดงอัตลักษณ์ออกมาหลายประเภทขึ้นอยู่กับประเด็นเนื้อหาในกระทู้จะกล่าวถึงเรื่องอะไร แล้วจะไปตรงกับความสนใจของสมาชิกหรือไม่ ซึ่งปัจจัยเรื่องเวลาหรือเทศกาล

การแข่งขันฟุตบอลจะอยู่ในช่วงใด ถ้าเป็นช่วงที่มีแต่การแข่งขันฟุตบอลระดับสโมสร ผู้ใช้บริการคนหนึ่งก็จะแสดงอัตลักษณ์ในความชื่นชอบสโมสรออกมา แต่ถ้าเป็นช่วงการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติเช่น ฟุตบอลโลกหรือฟุตบอลชิงแชมป์ยุโรป ผู้ใช้บริการรายเดียวกันนั้นก็จะแสดงอัตลักษณ์ความชื่นชอบทีมฟุตบอลทีมชาติ

6.4 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือน กับกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงในนิยามของคำว่า "ชุมชน"

ในทรรศนะของ Webster's New Dictionary of the American Language ได้อธิบายความหมายของคำว่า "ชุมชน" ไว้ว่า (อ้างถึงใน ดารา ทีปะปาล, 2514:1)

- กลุ่มคนที่อยู่ในท้องที่หรือในเมืองเดียวกันภายใต้กฎหมายเดียวกัน
- อาณาบริเวณ หรือเมืองที่มีกลุ่มคนอยู่ร่วมกัน
- ชนกลุ่มหนึ่งที่อยู่ร่วมกัน และความสนใจในเรื่องต่างๆ คล้ายๆ กัน

จากคำจำกัดความที่ให้ไว้นี้ พอจะแยกให้เห็นส่วนประกอบที่สำคัญของคำว่าชุมชนได้ดังต่อไปนี้

- ต้องมีกลุ่มชนอยู่ร่วมกันในอาณาบริเวณเดียวกัน
- อยู่ภายใต้กฎหมาย หรือข้อบังคับเดียวกัน
- กลุ่มคนนั้นมีความสนใจในเรื่องต่างๆ ร่วมกันด้วยความสมัครใจ

จากส่วนประกอบของคำว่าชุมชน ผู้วิจัยจึงได้นำมาเปรียบเทียบกับองค์ประกอบของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในสังคมจริงดังนี้

ประการที่ 1 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงประกอบด้วยกลุ่มบุคคลที่มาอยู่ร่วมกัน ในเวลาเดียวกัน ในอาณาบริเวณเดียวกัน โดยจุดประสงค์ในการอยู่ร่วมกันบางประการ เช่น การพูดคุยสนทนาเรื่องฟุตบอล การเล่นฟุตบอล การเชียร์กีฬาด้วย โดยกลุ่มบุคคลที่มาอยู่ร่วมกันอาจรู้จักหรือไม่รู้จักกันก็ได้ ซึ่งมักขึ้นอยู่กับขนาดของกลุ่มชน คือ ถ้าเป็นเชียร์กีฬาในสนามกีฬาใหญ่ มีผู้ชมนับหมื่น ย่อมเป็นไปไม่ได้ที่ทุกคนจะรู้จักกันหมด แต่หากเป็นการเล่นหรือเชียร์กีฬาด้วยกันในหมู่เพื่อนฝูง กลุ่มบุคคลนี้ก็อาจรู้จักกันมาก่อนได้

ประการที่ 2 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย หรือข้อบังคับเดียวกัน ในที่นี้หมายถึงกฎหมายบ้านเมือง รวมถึงกฎ หรือจารีตที่ตั้งขึ้นมาเฉพาะกลุ่มและวิถีปฏิบัติที่ได้รับการยอมรับของกลุ่ม เช่น แฟนคลับ (Fan Club) หรือชมรมที่ก่อตั้งขึ้นมาเพื่อ

แสดงถึงความรักต่อสโมสรฟุตบอล ก็มีวิถีในการปฏิบัติต่างๆกันไป หากมีผู้ฝ่าฝืนก็จะได้รับการลงโทษไม่ว่าจะเป็นการลงโทษตามกฎหมาย หรือการลงโทษโดยจารีตของกลุ่ม

ประการที่ 3 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนจริงมีความสนใจในเรื่องฟุตบอลด้วยกัน ด้วยความสมัครใจ คือนอกจากกลุ่มบุคคลนี้จะอยู่ในอาณาบริเวณเดียวกัน ในเวลาเดียวกันแล้ว ยังต้องสนใจเรื่องฟุตบอลเหมือนกันด้วย คือถ้ามีบุคคลอื่นอยู่ในสถานที่เดียวกัน ในเวลานั้น แต่บุคคลนั้นไม่ได้มีความสนใจเรื่องฟุตบอลก็ไม่ถือว่าอยู่ในชุมชนเดียวกัน

ส่วนกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มีองค์ประกอบดังนี้

ประการที่ 1 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วยกลุ่มบุคคลที่อยู่ร่วมกัน ทำกิจกรรมร่วมกันคือ การถาม ตอบ อ่านกระทู้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ฟุตบอล หากแต่การรวมตัวกลุ่มบุคคลเหล่านี้เป็นไปในลักษณะเสมือนจริง คือ ร่างกายของบุคคลไม่ได้มาอยู่ในที่เดียวกัน เพราะแท้จริงแล้ว ร่างกายของแต่ละคนจะกระจัดกระจายอยู่สถานที่ต่างๆ โดยไม่จำกัดว่าอยู่ส่วนใดของโลกนี้ คนกลุ่มคนเพียงใช้นามแฝงและข้อความเป็นตัวแทนที่ทำให้เหมือนว่าได้มาอยู่ร่วมกัน อย่างไรก็ตาม มีคำถามว่า ผู้ที่เข้ามาสังเกตุการณ์โดยไม่ได้มีการตอบกลับ ไม่มีนามแฝง ไม่มีข้อความถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนหรือไม่ ผู้วิจัยเห็นว่า คนกลุ่มนี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเช่นเดียวกัน เพราะถ้าเปรียบเทียบกับกลุ่มวัฒนธรรมในสังคมจริงแล้ว ก็ยังมีบุคคลส่วนหนึ่งที่มักมีสถานภาพเป็นผู้ฟัง หรือผู้ดูโดยไม่ออกความคิดเห็นเหมือนกัน

ประการที่ 2 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องอยู่ภายใต้กฎ ระเบียบ กติกา มารยาทที่ทางผู้ให้บริการกระดานข่าวได้ระบุไว้ซึ่งกฎต่างๆ เหล่านี้ก็เป็นการจำลองมาจากกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับในสังคมจริง หากแต่วิธีการลงโทษผู้กระทำผิดนั้น ส่วนใหญ่จะมีผลแค่การจำกัดสิทธิการนำเสนอ การแสดงความคิดเห็นของสมาชิกในกระดานข่าวเท่านั้น จะไม่มีผลไปถึงตัวตนในสังคมจริง จึงดูเหมือนเป็นการลงโทษที่ไม่รุนแรง

ประการที่ 3 : กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในชุมชนเสมือนของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์สนใจในเรื่องเดียวกันคือฟุตบอล ดังนั้นข้อเปรียบเทียบกับชุมชนจริงในประการนี้จึงดูมีความแตกต่างน้อยที่สุด

ชุมชนจริง	ชุมชนเสมือน
อยู่ในพื้นที่เดียวกัน เวลาเดียวกัน	อยู่ต่างพื้นที่ ต่างเวลากัน (ไม่เกิน 2-3 วัน)
ทำกิจกรรมร่วมกัน - พูดคุยเรื่องฟุตบอล + เรื่องทั่วๆไป - เล่นฟุตบอล - พนันบอล (ภายในกลุ่ม + ส่งโต๊ะบอล)	ทำกิจกรรมร่วมกัน - พูดคุยเรื่องฟุตบอล+ เรื่องทั่วๆไป
อยู่ภายใต้กฎระเบียบเดียวกัน (กฎหมาย)	อยู่ภายใต้กฎ ระเบียบที่ตั้งขึ้นโดย webmaster
อายุ เพศเหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน (ส่วนใหญ่เป็นชาย)	อายุ เพศต่างกัน (แต่สัดส่วนของเพศชายยังมากอยู่)
รู้จักกันโดยมีบ้านหรือที่ทำงาน สถานศึกษาเดียวกัน	ไม่รู้จักกัน

ตารางที่ 6.1 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะของชุมชนจริงกับชุมชนเสมือน

6.5 วิเคราะห์แรงจูงใจของสมาชิกกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในการเข้าร่วมสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

แรงจูงใจอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ดังนี้คือ

ประเภทที่ 1 - แรงขับปฐมภูมิ (Primary Drives) เป็นแรงขับที่เกิดมาพร้อมกับการเกิดของคน ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ มีต้นเกิดมาจากความต้องการของร่างกาย หรือสภาวะภายในร่างกาย บางครั้งเราจึงเรียก แรงขับทางด้านสรีระ (Physiological Drives) เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่นและหนาว ความต้องการหลีกเลี่ยงจากความเจ็บปวด ความต้องการพักผ่อน นอนหลับ ความต้องการอากาศออกซิเจน ความต้องการการขับถ่าย

ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษา ผู้วิจัยพบผลของแรงขับปฐมภูมิเพียงในด้านความต้องการทางเพศเท่านั้น คือการเผยแพร่ภาพที่สื่อความหมายในทางลามก อนาจาร ภาพนางแบบในเครื่องนุ่งห่มน้อยชิ้น ซึ่งภาพเหล่านี้มักถูกเผยแพร่โดยสมาชิกเพศชายซึ่งเป็นการระบายอารมณ์ทางเพศวิธีหนึ่ง ในขณะที่สมาชิกเพศหญิงอาจใช้วิธีเผยแพร่ภาพนักฟุตบอลเพื่อระบายอารมณ์ทางเพศแทน

การเผยแพร่ภาพลามกโดยสมาชิกเพศชาย ผู้วิจัยเห็นว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นทั่วไปในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ไม่จำกัดว่าเป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับฟุตบอล เนื่องจากพฤติกรรมการแลกสื่อที่มีรูปภาพผู้หญิงเป็นพฤติกรรมที่พบบ่อยในสังคมอยู่แล้ว

ประเภทที่ 2 - แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drives) เป็นแรงขับที่สลับซับซ้อน โดยทั่วไปเกิดจากการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ อาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า เป็นแรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) หรือ Psychological Drives ซึ่งเป็นแรงขับที่เกิดจากความต้องการทางด้านจิตใจและสังคมเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่

ความต้องการผูกพันกับผู้อื่น (Affiliative Needs) เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม จำเป็นต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่น นอกเหนือจากพ่อแม่ พี่น้อง ความผูกพันกันนั้นทำให้เกิดความพึงพอใจและสบายใจในการที่จะอยู่ร่วมกัน หรือทำงานเกี่ยวข้องกัน เพื่อตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่า สมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางส่วนต้องการสังคมใหม่ๆ จึงตัดสินใจเข้ามาสื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็มีลักษณะพิเศษบางประการทำให้แตกต่างจากการสื่อสารในสังคมจริงเช่น เรื่อง ความปลอดภัยต่อชีวิตของผู้สื่อสาร ความที่ผู้สื่อสารแต่ละคนไม่รู้จักกัน ไม่ต้องมีความเกรงใจกัน ความคิดเห็นที่หลากหลายของสมาชกแต่ละคนที่มาแลกเปลี่ยนกันในกระดานข่าว

"คาดหวังกับการได้เพื่อนที่ชอบอะไรเหมือนๆกัน ซึ่งก็ได้มาอย่างที่คาดหวังนะ แต่สิ่งที่ไม่ได้คาดหวังแต่ได้รับกลับมาคือ มิตรภาพ ความผูกพัน และความรักกันของพวกเราที่เล่นบอร์ดเดียวกัน เพราะไม่ว่าจะมีอะไร พวกเราจะปกป้องกันเองก่อน นี่คือสิ่งที่เราไม่คาดคิดว่าจะได้เจอในบอร์ด แต่เราก็ได้เจอในห้องฟุตบอล ห้องนอกรอบขอบสนาม ของ Pantip.com" (นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

"เข้ามาเพราะเบื่อที่จะทำอย่างอื่นมากกว่า ถ้าจะหวัง ก็คงเป็นในกรณีที่เราตั้งกระทู้ไว้ แล้วอยากให้มีเสียงตอบรับเยอะๆมากกว่า ผลที่ได้มาส่วนใหญ่ก็ดีนะ เป็นตามที่หวังไว้" (นพคุณ โชคสกุลชัย, สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546)

"คนที่เราเจอกันปกติไม่ชอบฟุตบอล หรือชอบแต่คนละสโมสร กับเพื่อนๆที่เรียนก็เลยใช้เว็บบอร์ดเป็นตัวเชื่อม" (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

"มีมาหาแฟนกันในบอร์ดด้วยนะ แต่ส่วนใหญ่ก็แซวกัน เคยมีถึงขึ้นแต่งงานด้วย" (สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์, สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546)

ความต้องการฐานะ (Status Needs) ในกลุ่มชนที่อยู่กันเป็นจำนวนมาก การแบ่งแยกระดับชั้นจะเกิดขึ้นเสมอ ฐานะทางสังคมมีได้หลายรูป เช่น อยากได้ตำแหน่ง อยากได้เกียรติยศ และอำนาจ

จากการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยไม่พบว่าความต้องการฐานะจะเป็นแรงจูงใจให้เกิดการเข้ามารวมกลุ่มของสมาชิกในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เพราะการที่กลุ่มวัฒนธรรมเข้ามาสื่อสารกันในสังคมเสมือนซึ่งเป็นสังคมที่ไม่มีการแบ่งแยกชนชั้น ฐานะทำให้ทุกคนมีสิทธิ์ที่เท่าเทียมกันในการสื่อสารหรือแสดงความคิดเห็น

6.6 วิเคราะห์บริบทการสื่อสารภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล

สภาพสังคมที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์เรียกว่า ชุมชนเสมือน (Virtual Community) เป็นชุมชนที่สมาชิกได้อาศัยและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน มีการสนทนาโต้ตอบกัน และเกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลขึ้น

ภายในชุมชนเสมือนซึ่งประกอบไปด้วยสมาชิกของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่อยู่ร่วมกันในชุมชนมีปฏิสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยสามารถแบ่งสภายสังคมหรือบริบทที่เกิดขึ้นภายในชุมชนเสมือนได้ดังนี้

ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายถึงความหมายของบริบทดังกล่าว และผลกระทบที่มีต่อรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลดังนี้

6.6.1 สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม

สภาพไร้การขัดขวางเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระโดยที่ไม่มีบทบาททางสังคม หรือระดับชั้นทางสังคมมาขีดกั้นการแสดงออกทางพฤติกรรมการสื่อสาร ในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่สามารถเห็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะภาษากาย ท่าทางต่างๆ น้ำเสียง โทนเสียง รวมทั้งไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้สื่อสารยอมรับหรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมการสื่อสาร

ผู้วิจัยพบว่า ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลเข้ามาสื่อสารกันนั้น เกิดสภาพไร้การขัดขวางและควบคุม กล่าวคือสมาชิกที่เข้ามาสื่อสารต่างก็เข้าโดยไม่ยึดถือตัวตนที่แท้จริงในสังคมจริง เช่น อายุ ฐานะ หน้าที่การงาน หากแต่เข้ามาสื่อสารโดยพกพาเพียงอัตลักษณ์ หรือตัวตนบางส่วนโดยเฉพาะเกี่ยวกับฟุตบอลเข้าเป็นเครื่องหมายให้สมาชิกคนอื่นรับรู้แทน ในชุมชนเสมือนที่ผู้วิจัยศึกษาทั้ง 3 แห่งจึงเป็นสถานที่ที่สมาชิกทุกคนสามารถสื่อสารกับสมาชิกคนอื่นคนใดก็ที่ต้องการ

เรื่องราวที่สื่อสารกันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลมีความหลากหลายมาก หากนับเพียงเรื่องเกี่ยวกับฟุตบอลเองแล้วก็ยังมีประเด็นที่มากมายที่ในสังคมจริงถือเป็นเรื่องหรือพฤติกรรมต้องห้าม เช่น การทะเลาะกันทางความคิดของแฟนฟุตบอลที่ชอบต่างสโมสรกัน การเผยแพร่เนื้อหาการพนันซึ่งในสังคมจริงถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย นอกจากนี้ในเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับฟุตบอล สมาชิกก็สามารถพูดคุยสื่อสารกันได้

อย่างไรก็ตาม เนื้อหาบางอย่างก็เป็นเรื่องต้องห้ามที่ไม่ควรนำมาสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เช่น ข้อมูลส่วนตัว ชื่อจริง นามสกุลจริง ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ซึ่งผู้ใช้บริการทุกคนทราบและถือปฏิบัติกันอยู่แล้ว นอกจากนี้ ด้วยคุณลักษณะของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างจากการสื่อสารของกลุ่มบุคคลรูปแบบอื่นในชุมชนเสมือน เช่น การสนทนากลุ่ม (Chat) คือการมีผู้ดูแลความสงบเรียบร้อยคอยควบคุมอยู่ ทำให้อิสระบางอย่างในการสื่อสารถูกจำกัด เนื้อหาบางอย่างเช่น กระทู้เกี่ยวกับเรื่องลามกอนาจาร กระทู้ที่สร้างความเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่บุคคลอื่น ฯลฯ ก็เป็นเรื่องที่สมาชิกจะไม่นำมาเผยแพร่กัน ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้ก็ได้รับการควบคุมโดยผู้ให้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในเรื่องกฎ ระเบียบภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งในเรื่องสภาพไร้การขัดขวางและควบคุมคือ เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกกล่าวคือ สมาชิกบางส่วนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามาใช้บริการเป็นเวลานาน ต่างจะเริ่มมีความสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ด้วยเหตุผลบางประการเช่น กิจกรรมการพบปะกันระหว่างสมาชิก การโทรศัพท์พูดคุยกัน ทำให้สมาชิกแต่ละคนได้พบเห็นและรู้จักตัวตนในสังคมจริง สภาพไร้การขัดขวางและควบคุมจึงเริ่มถูกทำลายลง ความรู้สึกเกรงใจกัน ความคิดที่ต้องไว้หน้ากันระหว่างสมาชิกที่คุ้นเคยกัน ทำให้บริบทการสื่อสารระหว่างสมาชิกบางคนเปลี่ยนไปด้วย

6.6.2 สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย

สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมายนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย หมายถึง สภาวะที่สามารถสื่อสารและแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์

ในรูปแบบการสื่อสารผ่านกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลต้องอาศัยการใช้ตัวอักษรเป็นหลักในการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ด้วยตัวอักษรอันประกอบไปด้วยพยัญชนะไทย 44 ตัว สระ 32 ตัว อักษรภาษาอังกฤษ 26 ตัวและเครื่องหมายต่างๆ อีกส่วนหนึ่งผสมผสานกับเทคนิคการสร้างความหมายของสมาชิกผู้ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดเป็นรูปประโยคที่นอกจากจะสื่อความหมายให้ชัดเจนแล้ว ยังสื่ออารมณ์แทนอวัจนภาษาได้ดีอีกด้วย

ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ยังเปิดโอกาสให้สมาชิกสื่อสารกันด้วย Emoticon ซึ่งการสื่อความหมายด้วย Emoticon นี้กำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย เพราะ Emoticon ไม่ว่าจะเป็นชนิดภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว (Animation) สามารถลดระดับความรุนแรงของเนื้อหาที่สื่อสารด้วยตัวอักษรลงได้

"อย่างการใส่ icon ต่างๆ มันจะช่วยให้คำพูดมันฟังดู soft ลง ไม่เป็นทางการ ถ้าเขียนไปด้านๆ คนอ่านเค้าจะรู้สึกไม่ค่อยดี icon มันช่วยให้เรามีลูกเล่น ต่อให้เป็นตัวที่ทุบหัว มันก็แสดงให้เห็นว่า เราไม่โกรธจริงๆ" (Verano (นามแฝง), สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546)

การสื่อความหมายด้วยรูปภาพเป็นอีกวิธีหนึ่งที่กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลนิยมใช้กันในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เพราะรูปภาพเพียงรูปเดียวสามารถสื่อความหมายแทนคำพูดได้นับพันคำ และยังเพิ่มสีสันให้กับกระทู้ได้ดีอีกด้วย

เกี่ยวกับการสื่อสารด้วยรูปภาพแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่ค่อยเกิดขึ้นในสังคมจริง เนื่องจากในสังคมจริงมักเน้นที่การพูดคุยมากกว่า ซึ่งถ้ากลุ่มวัฒนธรรมในสังคมจริงอยากได้รูปภาพของสโมสรหรือนักฟุตบอลคนโปรด ต้องใช้เงินซื้อ เช่น โปสเตอร์ หรือ หนังสือรวมรูป ในขณะที่ถ้าเป็นการโพสต์รูปลงบนกระทู้นั้น ผู้สื่อสารคนอื่นสามารถบันทึกรูปลงบนหน่วยความจำในเครื่องคอมพิวเตอร์ อย่างไม่จำกัด เป็นการเผยแพร่รูปได้โดยไม่จำกัดสำเนา นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิกได้ด้วย เนื่องจากกระทู้ที่มีรูปส่วนใหญ่ เป็นกระทู้เพื่อขอรูป ผู้ที่โพสต์รูปตามคำขอเท่ากับเป็นการแสดงน้ำใจต่อเพื่อนสมาชิก

6.6.3 สภาวะไม่รู้ผู้กระทำ

สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่รู้ผู้กระทำ หมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ผู้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความจริงหรือไม่

กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลส่วนใหญ่ที่เข้ามาสื่อสารผ่านสื่อกลางกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะไม่ทราบเลยว่าสมาชิกคนอื่นเป็นใคร มาจากไหน หรือกำลังใช้บริการอินเตอร์เน็ตอยู่ที่ใด ในขณะที่คนอื่นก็ไม่รู้จักตนเองเช่นกัน ทำให้สมาชิกแต่ละคนสามารถเป็นใครก็ได้ตามที่ต้องการ ข้อมูลที่สมาชิกจะเปิดเผยให้คนอื่นรับทราบจะเป็นข้อมูลที่ตนอยากให้ผู้อ่านมองเห็นว่าตนเป็นคนอย่างไร ซึ่งอาจจะตรงหรือไม่ตรงกับตัวตนจริงๆก็ได้ โดยผ่านสิ่งที่มองเห็นได้ผ่านกระดานข่าวคือ นามแฝง และลีลาภาษา ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์ พบว่าแม้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลที่ใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์จะมีกิจกรรมเพื่อพบปะกันและได้เห็นตัวตนจริงๆของสมาชิกคนอื่นแล้ว แต่สมาชิกส่วนใหญ่กลับพอใจที่จะอยู่ในสภาวะไม่รู้ผู้กระทำต่อไป

"ส่วนใหญ่เค้าก็ไม่ค่อยถามเรื่องส่วนตัวกันนะ คนที่เล่นเว็บเค้าก็มีมารยาทที่จะไม่ถามเรื่องตรงนี้น่ะ" (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

"ผมไม่อยากให้ใครมารู้จักผมนะ" (KLM (นามแฝง), สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546)

"ตอนแรกๆ ที่เล่นเวบบอร์ดที่พันทิพ เราก็ไม่ค่อยให้ข้อมูลอะไรเท่าไหร่ ก็ไม่ค่อยมีใครรู้จักม้าลายฯ เพราะว่าเรากัวเหมือนกันเพิ่งมาเล่นใหม่ๆ ใครเป็นใครยังไม่รู้จัก อีกอย่างเราเป็นหญิงก้อต้องกัวเป็นธรรมดาจริงมะ แล้วตอนนั้นเราก้อไม่ค่อยอยากจะรู้จักใครเท่าไหร่" (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

"ผมเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย อะไรหลายๆในชีวิตที่ผ่านมาทำให้ผมต้องระวังตัวเองไว้ก่อน อย่าไว้ใจ ทางอย่าวางใจคน เดี๋ยวจะจนใจเอง ยังใช้ได้ทุกยุคทุกสมัย ผมคุยกะเพื่อนในเน็ตก็มีบ้าง แต่ผมไม่เคยให้คนเหล่านั้นล่วงล้ำเข้ามาในเขตอาคมของผมมากเกินไป" (คมสันต์ โต่งจันทร์ , สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

สภาวะไม่รู้ผู้กระทำนี้สามารถถูกทำลายลงได้โดยการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสารจากการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ไปสู่การสื่อสารรูปแบบอื่นเช่น MSN ซึ่งเป็นรูป

แบบหนึ่งของการสนทนาผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต , โปรแกรมไอซีคิว , โทรศัพท์ , จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) หรือกิจกรรมการรวมกลุ่มเช่น การพบปะสังสรรค์ การเล่นกีฬาด้วยกัน พฤติกรรมการสื่อสารเหล่านี้เปิดโอกาสให้สมาชิกได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกันเป็นการส่วนตัว สมาชิกจะรู้จักตัวตนที่แท้จริงของกันและกันมากขึ้น มิใช่เพียงรู้จักกันแต่นามแฝงเหมือนอย่างการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์

6.6.3.1 การปลอมตัว

การปลอมตัว หมายถึงการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (CMC : Computer - mediated communication) เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสามารถปลอมตัวเป็นใครก็ได้ แต่ผู้วิจัยกลับพบว่า ในชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ได้แสดงออกถึงการปลอมตัวอย่างโจ่งแจ้งนัก เพราะข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา จะไม่ถูกกล่าวถึงหรือเป็นประเด็นสำคัญของการสนทนาในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฟุตบอลจึงเป็นพบเพียงการแสดงอัตลักษณ์ผ่านนามแฝง และลีลาการใช้ภาษา รวมถึงคำพูดบางคำเช่น "ครับ" , "ค่ะ" ที่สามารถบ่งบอกถึงข้อมูลทางกายภาพของผู้สื่อสารได้

6.6.3.2 การหลอกลวง

การหลอกลวง หมายถึง การที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูล หรือข้อเท็จจริงของตนเองหรือเรื่องราวในการสนทนา ซึ่งในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารหลอกลวงกันได้มากกว่าในสังคมจริง เพราะในสังคมจริง พฤติกรรมการหลอกลวงจะถูกสกัดกั้นด้วยการแสดงสีหน้า แววตา น้ำเสียง รวมถึงปัจจัยทางกายที่เห็นได้ชัดเจนเช่น รูปร่างหน้าตาที่สามารถชี้ชัดได้ว่าคู่สนทนาเป็นใคร หรือกำลังหลอกลวงอยู่หรือไม่ แต่ในการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้รับสารสามารถรับข้อมูลได้เพียงตัวอักษรและรูปภาพที่ผู้ส่งสารคัดกรองแล้วเท่านั้น จึงเป็นการยากลำบากกว่าในการที่ผู้รับสารจะตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับว่าเป็นจริงเพียงใด

แต่ผู้วิจัยกลับพบว่า ภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับฟุตบอลนั้นมีการหลอกลวงอยู่เป็นจำนวนน้อย ด้วยเหตุผลหลักคือ ประการแรก คือ การไม่นิยมเอ่ยถึงข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกผ่านทางกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ กล่าวคือ การที่สมาชิกจะกล่าวถึงข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ เพศ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ การศึกษามักจะเกิดจากสื่อสารแบบตัวต่อตัว เช่น โทรศัพท์ MSN หรือการพบปะกันซึ่งผู้อื่นไม่สามารถล่วงรู้บทสนทนาระหว่างกันนั้นได้

"ไม่โกหก เพราะโกหกไปก็ไม่มีประโยชน์ ในการเล่นบอร์ดนั้น สำหรับตัวเรามีเหตุผลคือเพื่อหาเพื่อนใหม่ที่มีความชื่นชอบเหมือนๆกัน เพราะฉะนั้นข้อมูลส่วนตัวหรือเรื่องอื่นๆที่ไม่อยากให้ทราบก็คือจะไม่บอก แต่จะไม่ใช้วิธีการโกหก" (นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 24546)

"บางทีเล่นๆกันครับ เรียกว่า อำ มากกว่า โกหกนะ ก็เพื่อความสนุกสนานน่ะ" (บริรักษ์ พลเยี่ยม, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2546)

และประการที่สองคือ เนื้อหาภายในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นเรื่องของความคิดเห็นส่วนบุคคล หรือข้อมูลจากหนังสือพิมพ์และเว็บไซต์กีฬา ซึ่งหากข้อมูลที่เผยแพร่ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นข้อมูลที่ผิดจากความจริงย่อมหมายความว่าเป็นความผิดพลาดตั้งแต่แหล่งข้อมูลดั้งเดิม

"แล้วแต่ทีมาด้วยค่ะ คือในบอร์ดจะไม้ได้เป็นคนหาเอง จะ copy มาแปะ ข่าวที่มีเค้าหน่อยก็จะมีคนมาอ่านแล้วตอบว่าข่าวนี้ดี แต่ถ้าข่าวไม่จริงก็จะมีคนมาโพสต์ทันทีว่าไม่จริง ขึ้นอยู่กับในจะเชื่อไม่เชื่อยังไง" (กุลธิดา เลิศสุคนธ์, สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546)

"หากเป็นข้อมูลสาธารณะ จะมีความเชื่อถือได้พอสมควร ขึ้นอยู่กับความเป็นส่วนตัวของเวบนั้นๆ ว่าทำขึ้นเพื่อกลุ่มหรือเป็นเวบขนาดใหญ่อย่างพันทิพ หากพูดถึงข้อความที่โพส ไม่สามารถรับรองได้ว่าจะเป็นจริง เนื่องจากอาจเป็นการหยอกล้อ พูดเล่น หรือการรับข้อมูลมาอย่างผิดๆ ของผู้โพส ฯลฯ" (สุขพัฒน์ คงเพ็ชร์, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2546)

6.6.3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย

ในสังคมจริง บุคคลหนึ่งสามารถมีได้เพียงหนึ่งตัวตน ซึ่งสิ่งที่ใช้แทนตัวตนในสังคมจริงประกอบด้วย ร่างกาย , เลขที่บัตรประจำตัวประชาชน , ชื่อและนามสกุลเป็นต้น แต่ในชุมชนเสมือน บุคคลหนึ่งสามารถแบ่งตัวตนออกไปได้อย่างไม่รู้จบโดยใช้สิ่งที่เป็นตัวแทนเช่น E-mail Address , หมายเลขไอซีคิว , นามแฝง ฯลฯ ซึ่งบุคคลหนึ่งสามารถสร้างข้อมูลเหล่านี้ได้ไม่จำกัด

จากการสำรวจข้อมูลของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 แห่งได้ข้อสรุปตรงกันว่า การสมัครเข้าเป็นสมาชิกของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ต้องอาศัยข้อมูลสำคัญของผู้สมัครคือ E-mail Address ด้วยระเบียบนี้ทำให้ผู้สมัครที่มี E-mail Address หลายชื่อสามารถสมัครเป็นสมาชิกได้หลายครั้งทำให้เกิดเป็นตัวตนหลายตัวตนหรือหลายนามแฝงขึ้นมา ซึ่งบุคคลนั้นอาจเข้า

ไปใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แห่งหนึ่งโดยสลับสับเปลี่ยนนามแฝงไปเรื่อยๆ ซึ่งอาจมีการสร้างเอกลักษณ์ให้แต่ละนามแฝงให้แตกต่างกันอีกด้วย

ในอีกกรณีหนึ่ง ผู้วิจัยพบว่า สมาชิกกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลบางคนเข้าไปใช้บริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์หลายแห่งในเวลาเดียวกัน ซึ่งหากเปรียบกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์แต่ละแห่งเป็นหมู่บ้านๆ หนึ่งแล้ว บุคคลคนเดียวย่อมไม่สามารถแบ่งร่างให้ดำรงตนอยู่ในหลายหมู่บ้านในเวลาเดียวกันในสังคมจริงได้

ความเป็นตัวตนหลากหลายทำให้เกิดข้อเสียในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์คือเป็นการลดความหลากหลายด้านความคิดเห็น เพราะการที่บุคคลคนเดียวจะแสดงหลายความคิดเห็นต่อประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ความคิดเห็นบางอย่างอาจไม่ใช่ความคิดเห็นที่แท้จริงของบุคคลนั้น

"การทำ member ในปัจจุบันเราไม่ได้ตรวจสอบว่าใครเป็นใครอย่างละเอียด จึงพบว่าเรื่องชื่อก็มีการ fake บ้าง มีหลายชื่อบ้าง ล่าสุดเราพยายามทำ member ให้หนึ่งคนใช้ได้แค่ member เดียว ซึ่งถ้าทำตรงนี้ได้เนี่ย จะทำให้เว็บบอร์ดมีคุณภาพมาก ซึ่งจริงๆเรากลัวว่าจะทำให้คนเล่นน้อยลงเหมือนกัน แต่เราก็จะทำนะ เพราะไม่อย่างนั้นเราจะต้องเจอกับปัญหาเดิมคือพวกตัวป่วนที่จะเข้ามาวนเวียนใช้งานป่วน" (วันฉัตร ผดุงรัตน์, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

"การเป็น unique จะทำให้ความคิดเห็นมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะถ้าคนนึงมีหลายตัวตน คนอื่นจะสับสน เพราะคนที่อ่านกระทู้จะเชื่อในสิ่งที่เห็น ถ้าคนตอบมีเจตนาไม่ดีแล้วมาตอบหลายๆครั้งโดยใช้หลายชื่อ มันจะทำให้คนอื่นที่มาอ่านเชื่อได้ ซึ่งผลไม่ดีจะเกิดแก่ผู้อ่าน" (รัตนา ตั้งสินพูลเพิ่ม, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546)

6.6.3.4 การเปลี่ยนเพศ

เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้สนทนาไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่เราสนทนาอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ไม่รู้ว่าผู้ที่เราสนทนาด้วยเป็นเพศอะไร จึงทำให้ผู้สื่อสารสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกของความจริงได้

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาที่เล่นโดยเพศชาย ผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมฟุตบอลส่วนใหญ่จึงเป็นเพศชาย แต่มาในระยะหลัง ด้วยกลไกการตลาดที่เน้นการโฆษณาที่รูปร่างหน้าตาของนักฟุตบอลทำให้กลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลขยายไปยังกลุ่มผู้ชมเพศหญิงด้วย อย่างไรก็ตาม กลุ่มวัฒนธรรมในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์มักจะยอมรับความคิดเห็นของเพศชายมากกว่าเนื่องจากผู้ชาย

จะมีความคลุกคลีกับกีฬาฟุตบอลมากกว่าเพศหญิง ทำให้ผู้หญิงบางคนต้องเข้ามาใช้บริการกระดานข่าวโดยแสดงให้สมาชิกคนอื่นคิดไปว่าตนเองเป็นเพศชาย

"ยอมรับว่าแรกๆ..ก็ตั้งใจทำให้คนอื่นเข้าใจว่าเป็นผู้ชาย แต่ไม่ตรงๆขนาดพูดผมพูดครับ แต่แบบอ้อมๆอะ ประมาณว่าไม่หลุดค่ะ หรือสำนวนหญิงๆออกมา (ซึ่งก็ได้ผลทีเดียวเชียวหุหุ) เหตุผลก็คือเวลาถกเถียงกันจะได้มันส์ๆ บางทีเวลาวิเคราะห์บอลจะได้ไม่มีอคติว่า 'ผู้หญิงไม่รู้เรื่อง' หรือบางทีจะเถียงหรือว่าใครแรงๆ คนที่ถูกว่าจะได้สวนกลับได้ ไม่ต้องเกรงใจหรือกลัวโดนหาว่า 'ด่าผู้หญิง'" (ที่มา http://www.pantip.com/cafe/supachalasai/topic/S2550914/S2550914.html)

6.6.4 จินตนาการ

สภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อให้เกิดชุมชนเสมือนขึ้น และสภาพดังกล่าวนี้เป็นสภาพที่ก่อให้เกิดการจินตนาการ ซึ่งในการสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการสร้างภาพสมาชิกคนอื่นตามที่ได้เห็นจากการพูดคุยผ่านตัวอักษรได้ ซึ่งภาพที่จินตนาการไว้อาจแตกต่าง หรือเหมือนกับความเป็นจริงนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการจินตนาการ และความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่แสดงออกทางการสื่อสารกับตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร

"คิดว่าเหมือนนะ อย่างที่เจอกะอาฮุย ก็คิดว่าบุคลิกก็เหมือนกะที่คิดไว้" (วิฑูรย์ วรพูนสุขี, สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546)

"รู้จักหลายคนเลยจะให้เอ่ยชื่อหรือมีเป๊บเป้ เซกเกิล โคโคบี วูบเกอร์ โอ้ เยอะแยะเคยเจอตัวจริงแล้วบางคน เราเคยไปดูบอลมาครั้งนึงที่พวกเค้าเตะกันนะ ส่วนใหญ่คนที่เว็บนี้เจอแล้วก็เป็นอย่างที่จินตนาการไว้นะ มีเพียงบางคนที่ไม่เป็นอย่างที่คิด" (อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์, สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546)

"เราเคยนึกนะ อย่างโมโม่ นี่ก็เหมือนค่ะ เรารู้รายละเอียดเค้าเยอะค่ะ อย่างโมโม่เรียนอักษรจุฬาปี 3 เราก็นึกภาพ แต่อย่างน้องหมิวในบอร์ดนะ แร้ด แร่ด ตอนแรกคิดว่าต้องเป็นเด็กแร่ดแน่เลย แต่พอเจอตัวจริง เรียบร้อยมากๆ ใส่แว่น อยู่ม.4" (ออย (นามแฝง), สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2546)

6.7 ข้อจำกัดในการทำวิทยานิพนธ์

6.7.1 เนื่องด้วยการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานจำนวน 30 คน ซึ่งคำตอบที่ได้มีการขัดแย้งกันและหลากหลายมากในบางประเด็น ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถหาข้อสรุปที่ชัดเจนได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เข้าไปตรวจสอบสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นระยะทำให้ข้อสรุปที่ได้มีความชัดเจนมากขึ้น

6.7.2 แรกเริ่มนั้น ผู้วิจัยตั้งใจศึกษา www.hotleague.com ด้วย แต่ในช่วงแรกของการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง (กระทู้) ปรากฏว่า www.hotleague.com ได้ปิดบริการกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้วิจัยต้องเปลี่ยนไปศึกษา www.liverpool.in.th แทน

6.7.3 เนื่องด้วยตัวอย่างกระทู้ และบทสัมภาษณ์บางส่วนที่ผู้วิจัยได้เก็บรวมรวมมาบางตอนจะมีการใช้ภาษาที่ผิดพลาดซึ่งเกิดจากการผิดพลาดตั้งแต่ต้นฉบับคือ ข้อความในกระทู้ และคำพูดในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องคงข้อความที่ผิดพลาดนั้นตามรูปแบบเดิมไว้ เนื่องจากความผิดพลาดด้านภาษาดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของผลการวิจัยด้วย

6.8 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้พัฒนาเว็บไซต์ ผู้ใช้งาน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการฟุตบอลไทยดังนี้

6.8.1 คำแนะนำสำหรับ Webmaster

ประการแรก : การจำกัดจำนวนตัวตนของสมาชิก กล่าวคือ สมาชิกบางคนที่เข้ามาใช้บริการในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีการใช้นามแฝงหลายชื่อ ทำให้สมาชิกคนอื่นสับสน ซึ่งในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับฟุตบอลนั้นไม่ทำให้เกิดผลเสียหายมากนัก แต่หากเป็นกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ที่มีเรื่องผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เรื่องหุ้น เรื่องที่มีการแนะนำให้ซื้อ-ขายสินค้ากัน สมาชิกอาจใช้หลายนามแฝงเพื่อให้ความคิดเห็นเกิดอคติดังที่มีคำเรียกว่า "หน้าม้า" เข้ามาเพื่อ "ปั่นกระทู้" โดยสมาชิกคนอื่นอาจหลงเชื่อตาม ดังนั้น Webmaster ควรคิดหาวิธีทำให้สมาชิกสามารถใช้นามแฝงได้เพียงชื่อเดียว เพื่อแก้ไขและป้องกันเหตุการณ์ไม่ดีดังกล่าว

ประการที่สอง : ดุลยพินิจและการใช้อำนาจของ Webmaster กล่าวคือ ในแต่ละกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์นั้น Webmaster ถือเป็นผู้มีอำนาจสิทธิ์ขาดในการจัดการกับกระทู้หรือ

ข้อความที่ไม่เหมาะสม โดย Webmaster มีหลักเกณฑ์ที่ต้องจัดการตาที่กฎ ระเบียบของกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ได้ระบุไว้ แต่ดุลยพินิจของ Webmaster ที่จะตัดสินว่ากระทู้หรือข้อความใดไม่เหมาะสมนั้นยังเป็นที่น่าสงสัยอยู่ เนื่องจาก เมื่อกระทู้หรือข้อความได้ถูกลบไปแล้ว สมาชิกจะไม่สามารถรู้ได้เลยว่า กระทู้หรือข้อความที่ถูกลบไปนั้นมีความไม่เหมาะสมประการใด ดังนั้น Webmaster ควรมีการชี้แจงสาเหตุเอาไว้ด้วย โดยอาจเป็นการหาพื้นที่ส่วนหนึ่งไว้สำหรับแสดงเหตุผลของการจัดการกับกระทู้ดังกล่าวไว้ให้สมาชิกได้ทราบด้วย

6.8.2 คำแนะนำสำหรับสมาชิก

ประการแรก : การแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม กล่าวคือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ถือเป็นถานที่สาธารณะที่ใครๆ ก็สามารถเข้ามาอ่าน เข้ามาดูได้ ดังนั้นจึงไม่มีใครรู้ได้เลยว่า ผู้ที่เข้ามาอ่านเป็นใคร หรือภูมิต้านทานมากน้อยเพียงใดต่อคำพูด รูปภาพ และพฤติกรรมอันหลากหลายของเหล่าสมาชิก ซึ่งต้องยอมรับว่า คำพูด รูปภาพ และพฤติกรรมส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมโดยเฉพาะต่อเยาวชน ดังนั้นสมาชิกควรมีสำนึกถึงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

ประการที่สอง : การแสดงความศรัทธา กล่าวคือ การแสดงความซึ่งความศรัทธาต่อกีฬาฟุตบอลไม่ว่าจะเป็นต่อสโมสร ต่อนักฟุตบอลนั้น ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความศรัทธา ซึ่งทำให้ผู้แสดงตนว่าเป็น "แฟน" มีโอกาสที่จะใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล ดังนั้น พฤติกรรมที่สื่อออกมาบางครั้งจึงดูเหมือนเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง และอาจก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาทได้ง่าย (แม้จะเป็นการทะเลาะในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ก็ตาม) สมาชิกควรเข้าใจว่า ความศรัทธาเป็นสิ่งที่ดี แต่การแสดงความศรัทธาควรทำอย่างมีขอบเขต ไม่ควรทำให้ใครเดือดร้อน

6.9 ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

6.9.1 ควรมีการศึกษาผลที่ได้ จากสื่อสารในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ของกลุ่มวัฒนธรรมอื่น ที่มีจำนวนผู้ใช้งานมากกว่ากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอล ว่าสามารถส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสังคม หรือความคิดเห็นของคนในสังคมโดยรวมอย่างไร

6.9.2 ควรมีการศึกษากระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ในแง่กฎหมาย ถึงการกระทำความผิดชุมชนเสมือนที่ทำให้เกิดบทลงโทษต่อสมาชิกผู้กระทำนั้นในสังคมจริง รวมทั้งศึกษาความเป็นไปได้ของการนำเสียงประชาพิจารณ์ไปใช้เป็นข้อมูล หรือใช้แทนสิทธิ์แทนเสียงของประชาชนในสังคมจริง

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระจ่างศรี ศรีกระจ่าง. พฤติกรรมแฟนรายการพยากรณ์ชีวิตของวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

กฤต รักธรรม. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546.

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์ , 2542.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : อินฟินิตี้เพลส, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ , กิตติ กันภัย , ปาริชาต สถาปิตานนท์ สโรบล. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร : เอดิสัน เพรส โพรดักส์ , 2543.

กุลธิดา เลิศสุคนธ์. สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2546.

เกรียงอนันต์ กิจวิเชียรชัย. การสื่อสารการตลาดของธุรกิจบริการสารสนเทศกีฬาฟุตบอลในเว็บไซต์ของไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

เกศินี ศิลปี. การศึกษาชมรมแฟนภาพยนตร์ของหนังสือสตาร์พิคส์ และหนังสือซีนีแม็ค. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2539.

คมสันต์ โต่งจันทร์. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546.

เจษฎา รัตนาเขมากร. ศิลปินเพลงไทยและเครือข่ายการสื่อสารกับแฟนคลับ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ฐิตินันท์ วัฒนสิน. ศึกษาคอลัมน์ทายผลฟุตบอลในหนังสือพิมพ์กีฬารายวันและพฤติกรรมการพนันของผู้อ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ดารา ทีปะปาล. การศึกษากับการพัฒนาชุมชน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช , 2521.

นพคุณ โชคสกุลชัย. สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546.

นัถลินันทน์ ไชยจิรญาณ. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546.

เนตรนภา ประกอบกิจ. พัฒนาการของวัฒนธรรมฟุตบอลต่างประเทศในสังคมไทย พ.ศ. 2509-2544. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ , 2545.

บริรักษ์ พลเยี่ยม. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2546.

บุญเกิด มาอ่อง. การศึกษาการรวมกลุ่มและการทำกิจกรรมร่วมกันของกลุ่มผู้ฟังวิทยุ จส. 100. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

บูรวิทย์ วิทย์ไกรเรืองเวช. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546.

ประเสริฐ ออนกิจ. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2546.

ปลายสตั๊ดตัดยอดหญ้า (นามแฝง). สัมภาษณ์, 13 สิงหาคม 2546.

เพชร มาโนช, สัมภาษณ์. 16 สิงหาคม 2546.

เพ็ญทิพย์ จิรินนุสรณ์. พฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเตอร์เน็ตของนักศึกษาและบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2439.

เพ็ญพรรณ รวิโชติกุล. การวิเคราะห์วาทกรรมบนเว็บบอร์ดของเว็บไซต์พันธ์ทิพย์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

เมตตะจิต ฉันทาลิขิต. สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2546.

เมธา พันธุ์วราทร. สัมภาษณ์, 7 พฤษภาคม 2546.

รัตนา ตั้งสินพูลเพิ่ม. สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546.

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

วรพจน์ หิรัญประดิษฐ์กุล. สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546.

วริษฎ์ วีแก้ว. สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2546.

วันฉัตร ผดุงรัตน์. สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2546.

วิฑูรย์ วรพูนสุขี. สัมภาษณ์, 25 กรกฎาคม 2546.

สภารัตน์ บุญกระพือ. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546.

สุขพัฒน์ คงเพ็ชร์. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2546.

สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช , 2539.

สุวลักษณ์ แม้นสุรางค์. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2546.

ออย (นามแฝง). สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2546.

อาร์ม(นามแฝง). สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2546.

อิทธิชาติ วงศ์สาโรจน์. สัมภาษณ์, 4 พฤษภาคม 2546.

อุปถัมภ์ มโนบริสุทธิ์. สัมภาษณ์, 11 สิงหาคม 2546.

KLM (นามแฝง). สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2546.

Verano (นามแฝง). สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2546.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างบทสัมภาษณ์สมาชิก : วิฑูรย์ วรพูนสุขี เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2546

1. ชื่อ นามสกุล เพศ อายุ การศึกษา
   - วิฑูรย์ วรพูนสุขี อายุ 25 ชาย ปริญญาตรี วันศุกร์ที่ 25 ก.ค. 46
2. เล่นกีฬาอะไรบ้าง / ทำไมถึงเลือกกีฬานั้นๆ
   - ก็มีว่ายน้ำ แบตมินตัน และฟุตบอล
3. ชอบฟุตบอลเพราะอะไร
   - ชอบเล่นไง สนุกกว่ากีฬาชนิดอื่น ทั้งชอบดูและชอบเล่น เพราะเล่นน่ะมันได้สัมผัสเอง แต่ดูน่ะเราได้ความเพลิดเพลิน ได้ดูทักษะของนักฟุตบอลแต่ละคน เราดูความสามารถนักเตะด้วยไง แต่เราชอบเล่นมากกว่าดูนะ เพราะได้เตะเองมันสนุกกว่า ได้เล่นกะเพื่อนด้วย
4. ถ้าสักวันหนึ่งงอดเล่นฟุตบอลจะทำอย่างไร (เกิดเหตุสุดวิสัยที่ทำให้เล่นบอลไม่ได้)
   - ก็เคยเป็นแล้ว ตอนนั้นเอ็นหัวเข่าไม่ค่อยดี แต่ยังอยากเตะเหมือนเดิม ถึงแม้ว่าจะไม่ค่อยได้เตะแล้ว เคยโดนแฟนสั่งห้ามเล่นด้วย
5. เมื่อเอ่ยถึง “ฟุตบอล” จะนึกถึงอะไร
   - กีฬาอันดับหนึ่งของโลกที่มีคนให้ความสนใจมากที่สุด และเป็นธุรกิจอันดับหนึ่งในวงการกีฬา เพราะเงินเป็นส่วนประกอบด้วยนะ เช่นการซื้อขายนักเตะ สโมสรจะซื้อพวกซุเปอร์สตาร์เพื่อเรียกคนดู
6. ผูกพันกับฟุตบอลแค่ไหน / ดูบอลมานานแค่ไหนแล้ว
   - นานมากตั้งแต่เด็กแล้ว ดูตั้งแต่บอลโลก 1990 เยอรมันเป็นแชมป์
7. เป็นแฟนทีมชาติอะไร เพราะอะไร
   - เชียร์เยอรมันตั้งแต่บอลโลก 90 ติดใจไงเราคิดว่าเหลายคนที่ชอบอะไรสักอย่าง การเห็นครั้งแรกแล้วทำผลงานได้ดีก็ทำให้เราชอบแล้วเชียร์ไง
8. เป็นแฟนสโมสรอะไร เพราะอะไร
   - สโมสร อันดับหนึ่งก็ลิเวอร์พูล เราคิดว่ายิ่งคนดูบอลช่วงยุค 80-90 น่ะต้องชอบลิเวอร์พูลเลยล่ะ ยิ่งมีนักฟุตบอลตอนนั้นเด่นๆก็จอห์น บาห์น เอียน รัช เบียสลี่ย์ แต่ถ้าลีกอื่นก็มียูเวนตุสด้วย แต่ยังไงอันดับเหนึ่งก็ยังเป็นลิเวอร์พูลแน่นอน
9. เป็นแฟนนักฟุตบอลคนไหน เพราะอะไร
   - ส่วนนักฟุตบอล ในปัจจุบันก็ชอบเจอร์ราร์ด กับโอเว่น แล้วก็เดล ปีเอโร่ แล้วก็ซีดาน คนนี้ชอบที่ความสามารถทักษะ
10. ดูถ่ายทอดสดทุกนัดหรือไม่ เคยไปดูบอลในสนามหรือไม่
    - ก็เดี๋ยวนี้ก็ไม่บ่อยหรอก ในสนามไม่ค่อยได้ไปดู เปลืองตังค์ไกล ขี้เกียจไป

11. ถ้ามีนัดไหนที่อยากดูแล้วไม่ได้ดูจะรู้สึกยังไง จะขวนขวายหาวิธีรับรู้การแข่งขันจากสื่อไหนบ้างไหม
    - ก็ฟังวิทยุเอาแหละ มันมันถ่ายทอดเสียงอยู่แล้ว
12. ปกติดูบอลที่ไหน ดูกี่คน
    - แล้วแต่นะ แต่ส่วนใหญ่ก็ดูสองสามคน เป็นคนในบ้าน ดูไปคุยไปไง
13. เวลาคุยเรื่องฟุตบอลจะคุยกะใครในสังคมจริงๆ
    - ก็คุยกะพี่น้อง เพราะเจอกันทุกวัน แล้วก็เพื่อน เวลาที่มีฟุตบอลก็คุยกันเยอะ เผื่อเป็นแนวทางหาเงินด้วย
14. เล่นพนันฟุตบอลด้วยหรือไม่ เพราะอะไร
    - ก็เล็กน้อยเล่นเอาสนุก ให้มันลุ้นๆ ดูบอลจะได้อรรถรสไง คนสมัยนี้ไม่จำเป็นต้องดูบอลเพื่อพนันหรอก คนดูบอลไม่เป็นก็พนันบอลได้
15. ข้อมูลที่เราใช้ในการสื่อสาร ไม่ว่าเรื่องฟุตบอลหรือเรื่องอื่นๆในเว็บบอร์ด เราได้มาจากไหน สื่อไหน หรือใครบอก
    - ก็มาจากทั้งในเว็บ วิทยุ หนังสือพิมพ์ แต่ที่มากที่สุดก็เป็นอินเตอร์เน็ตน่ะ เพราะมันอัปเดตเร็วที่สุด ส่วนนสพ.มันมีจำกัด คือเราไม่สามารถหาข้อมูลที่เราต้องการได้ ส่วนกับการคุยกับเพื่อนๆ บางคนก็ไม่รู้เรื่อง
16. เว็บไซต์ทั่วไปที่ใช้บริการอยู่เป็นประจำ ทำไมถึงเลือกเว็บนั้นๆ
    - ก็มี hotmail yahoo เพื่อเช็คเมล์ แต่ถ้าเป็นข้อมูลต่างๆ ก็มี www.pantip.com sanook mthai พันทิพก็เป็นหาเรื่องที่ต้องการ สนุกก็ใช้เซิสหาข้อมูล แต่ mthai ก็ใช้ดูข่าว อย่าง
17. เว็บไซต์ฟุตบอลที่ใช้บริการอยู่เป็นประจำ / ทำไมถึงเลือกเว็บนี้
    - hotleague www.soccersuck.com www.soccersuck.com ก็มีเข้าไปดู ถ้าเป็นเว็บเกี่ยวกับฟุตบอลก็เข้าไปดูเกือบหมดแล้ว เว็บลิเวอร์พูลก็เคยเข้าไปดูแล้ว แต่มันเป็นเฉพาะกลุ่มไง
18. เคยเข้าไปเล่นเว็บบอร์ดฟุตบอลอะไรบ้าง ชอบเว็บบอร์ดอันไหนมากที่สุด
    - เว็บบอร์ดที่เล่นอยู่เป็นประจำทั้งที่เกี่ยวกับฟุตบอลและเรื่องอื่นๆ เว็บบอร์ดนี่เล่นอยู่แต่ในพันทิพ พันทิพเราเข้าจตุจักร กับสวนลุมด้วยนะ คุยเรื่องอาหารการกิน เรื่องสัพเพเหระ อย่าง thailandsportsonline hotleague ก็เคยเข้าบ้าง แต่ไม่เคยตอบ ไม่เคยพูดคุยกะใคร
19. ทำไมถึงเลือกเล่นเว็บบอร์ดฟุตบอลดังกล่าว
    - ทุกวันนี้เข้าพันทิพอย่างเดียว อย่างฮอตลีกก็ต่างกับพันทิพนะ ทั้งเรื่องข้อมูล ความสนุกสนาน แต่ที่สำคัญคือต่างกันที่คน คือในฮอทลีก ความเป็นกันเอง ความรู้จะด้อยกว่าใน

พันทิพ ไม่ค่อยมีสาระ เว็บพันทิพมันจะเป็นจุดศูนย์รวมต่างๆที่หลากหลายความเห็น แล้วมาพูดคุยกัน รู้จักกัน

20. สมาชิกคนอื่นเล่นกันช่วงเวลาไหนบ้าง
    - ส่วนใหญ่ก็เล่นตอนดึกนะ สามสี่ทุ่มเป็นต้นไป พวกคนทำงานน่ะ
21. นามแฝงที่ใช้ในเว็บ และความหมายของนามแฝง เหตุผลที่เลือกใช้นามแฝงนี้
    - shootingball ไม่มีเหตุผลนะ คือชื่อนี้เป็นชื่อทีใช้ชื่อแรกตั้งแต่เล่นอินเตอร์เน็ตมาเลย คงเพราะเป็นชื่อเล่นด้วยชื่อบอล แล้วเป็นคนชอบเล่นบอลด้วย เวลาพูดถึงการเล่นก็ต้องพูดถึงการยิงประตูไง shooting
22. เข้าไปทำอะไรในเว็บบอร์ดบ้าง
    - เข้าไปถามน่ะ เข้าทั้งสองห้องเท่าๆกัน ในห้องฟุตบอลก็จะได้ข่าวสารสาระมากกว่า แต่ห้องนอกรอบก็จะไร้สาระ แต่เป็นไร้สาระของคนที่บ้าบอล ส่วนใหญ่จะเข้าไปอ่านนะ อ่านเรื่องที่สนใจ เป็นข่าวสารที่เรายังไม่รู้ อย่างเช่น มีข่าวนักเตะย้ายทีม เราก็เข้าไปอ่านดูว่าจริงหรือเปล่า มีเข้าไปตอบด้วย ได้ความรู้ดีนะ อย่างพวกความรู้เก่าๆนะ อย่างพวกการย้ายทีม ค่าตัว มีที่เราตอบด้วย พวกความรู้เกี่ยวกับฟุตบอลที่เรารู้เราก็ตอบ
23. เข้าไปโพสต์กระทู้บ้างไหม แล้วมี feedback กลับมาดีไหม
    - ก็มีพอสมควร คนที่ตอบเราก็เป็นใครก็ได้ คือทุกคนจะช่วยกันตอบ (ถ้าเขารู้) ส่วนเราก็ตอบเค้าเหมือนกัน แม้เราจะไม่เคยคุยกะเค้าเลย ไม่มีการรังเกียจกัน
24. คิดว่าการแสดงออกของเราในเว็บ ทั้งด้านวาจา และเนื้อหาเหมือนหรือแตกต่างจากตัวตนจริงๆของเราอย่างไรบ้าง
    - ไม่ต่างหรอก
25. ในเว็บบอร์ด เราเคยโกหกไหม เพราะอะไรถึงโกหก (หรือไม่โกหก)
    - ไม่โกหกหรอก ถึงแม้ว่าสื่อมันจะอำนวยนะ แต่เราคำนึงถึงหลักความจริงน่ะ คือถ้าคนอยากรู้อะไรมาแล้วเราไปโกหกเค้าเค้าก็เข้าใจผิดสิ
26. ส่วนใหญ่เราชอบตั้งกระทู้ / อ่าน / ตอบหัวข้ออะไรในเว็บบอร์ด
    - อ่าน หลักๆก็พวกข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอล ถาม ก็พวกเรื่องไม่เจาะจงนะ ไม่ต้องเกี่ยวกับฟุตบอลนะ บางทีถามเกี่ยวกับความคิดเห็นสัพเพเหระ อย่างที่ผ่านมาพอฟุตบอลเตะเสร็จก็มีการคุยกันแล้ว ว่าแต่ละแมตช์คิดยังไงกันบ้าง ตอบ ก็หลากหลายมาก ไม่เจาะจง อยากตอบก็ตอบ
27. หัวข้อที่เราคุยกันในเว็บบอร์ดกับในสังคมจริง มีอะไรที่แตกต่างกันบ้างไหม

- ในการคุยกันเองจะคุยได้เยอะ จะแลกเปลี่ยนข้อมูลได้เยอะมากๆ แต่ถ้าเว็บบอร์ดจะไม่คุยได้น้อยกว่า แต่บางทีก็เอาข้อมูลจากในเว็บบอร์ดมาคุยกันในกลุ่มเพื่อนเหมือนกันนะ เพราะข้อมูลในเว็บบอร์ด จะอัพเดต

28. คิดว่าข้อมูลในเว็บบอร์ดนั้นมีถูกต้องน่าเชื่อถือเพียงใด เพราะอะไร
    - ก็ถูกต้องนะ คือ มันเป็นจุดรวมของข่าวสาร คนที่รู้ข่าวสารมาก็จะมายืนยัน อย่างเรื่องการย้ายตัวนักเตะ เวลาคนที่รู้จริงก็จะตอบยืนยัน บางทีก็มีการก๊อปปี้ข้อมูลจากเว็บฟุตบอลเลย อาจใช้แทนเว็บข่าวฟุตบอลได้เลย
29. มีเพื่อนที่คุยกันในเว็บบอร์ดแล้วรู้สึกว่าคุยกันถูกคอบ้างไหม
    - มี แต่ก่อนมี แต่ตอนนี้ไม่ค่อยได้คุยแล้ว
30. ได้คุยกะเพื่อนในเว็บบอร์ดทางอื่นบ้างไหม เช่น ทางโทรศัพท์ msn Icq ฯลฯ ทำไมถึงได้คุยกันแล้วเลือกคนที่จะคุยไหม ยังคุยอยู่หรือไม่ หรือเลือกคุยไปแล้ว เพราะอะไร
    - ช่วงแรกก็ได้คุยกะ smilepatty แต่งานมีตติ้งไม่ได้มา อยู่เชียงใหม่ แต่เค้าก็ส่งของมาให้นะ ที่เลิกคุยก็เพราะไม่ค่อยได้เข้าไปคุยใน msn ก็เลยไม่ค่อยได้ติดต่อแล้ว คิดว่าคนอื่นก็เหมือนกันนะคือคุยผ่าน msn แล้วก็คุยนายพล คนที่จัดงาน meeting น่ะ ก็ติดต่อเรื่องงานมีตติ้ง คุยอยู่พักนึง แล้วพอห่างกันไปก็เงียบไป
31. รู้จักใครในเว็บบอร์ดบ้าง เคยเจอตัวจริงไหม เมื่อเจอแล้วเป็นอย่างที่เราจินตนาการไว้หรือไม่อย่างไร
    - คิดว่าเหมือนนะ อย่างที่เจอกะอาฮุย ก็คิดว่าบุคลิกก็เหมือนกะที่คิดไว้
32. มีการปกปิดตัวตนที่แท้จริงไหม ทำไมถึงปกปิดหรือไม่ปกปิด
    - คิดว่าไม่ต่างนะ ส่วนใหญ่เค้าก็ไม่ค่อยถามเรื่องส่วนตัวกันนะ คนที่เล่นเว็บเค้าก็มีมารยาทที่จะไม่ถามเรื่องตรงนี้น่ะ จริงๆแล้วในเว็บเราก็คุยได้ทุกเรื่องนะไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องฟุตบอล คือเราเอาฟุตบอลมาเป็นจุดศูนย์รวมในการเจอกัน เหมือนในห้องๆนึง หน้าห้องมีป้ายแปะว่าฟุตบอล พอคนเข้ามาแล้วก็คุยกัน แต่ไม่ต้องคุยเรื่องฟุตบอล
33. เราสงวนความเป็นส่วนตัวในเว็บบอร์ดขนาดไหน มีเรื่องไหนบ้างที่เราจะไม่คุยกันในเว็บบอร์ด
    - เราไม่สงวนนะ แต่ไม่ค่อยมีใครถามกันหรอก
34. ภาษาที่เราคุยกันในเว็บบอร์ดเป็นภาษาระดับไหน ต่างกันเวลาที่เราคุยกับเพื่อนไหม(เรื่องฟุตบอล)
    - ก็สุภาพนะ กว่าในสังคมจริงๆอีก เพราะเราไม่รู้คนที่คุยกะเรานะเป็นใคร แก่หรือเด็ก แล้วทุกคนเป็นเจ้าของเว็บไงเราก็เลยใช้คำสุภาพไว้ก่อน ยกเว้นเราจะรู้ว่าคนที่เราคุยเป็นใครเราก็ค่อยใช้ภาษาที่เป็นกันเองมากขึ้น ส่วนพวกคำอิ อิ อะไรเนี่ยก็ใช้นะ เพราะมันเป็นภาษาเน็ตไปแล้ว

35. เปรียบสังคมในเว็บบอร์ดกับสังคมจริง
    - ก็เป็นแค่เพื่อนคุยนะ แต่ถ้ารู้จักกันไปนานๆอาจจะสนิทก็ได้ ไม่แน่เหมือนกัน
36. คิดว่าตนเองผูกพันกับเว็บถึงขนาดไหน ถึงขนาดติดหรือว่าไม่เล่นก็ได้ เพราะอะไร
    - เราเข้าทุกวันนะ วันละประมาณสองชั่วโมง จะเปิดหน้าจอแล้วคอยรีเฟรช แต่ทุกวันนี้เข้าประมาณสามสี่ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ก็จะเข้าทุกครั้งที่เปิดเน็ตนะ เพราะตอนนี้เริ่มอยู่ตัวกับอินเตอร์เน็ตแล้ว ตอนนี้คือเล่นเมื่ออยากเล่น เว็บนี้เข้ามาสามปีแล้วล่ะ แต่แต่ก่อนไม่ค่อยเข้าจริงจัง ยังไม่ลอกอิน กว่าจะล๊อกอินก็ประมาณครึ่งปี เพราะสนใจไง สมัยก่อนกะสมัยนี้ไม่เหมือนกันนะ สมัยนี้ต้องล๊อกอินถึงจะเข้าได้ สมัยก่อนมันไม่มีระเบียบหรอก ใครอยากเข้ามาก็มา บางทีเข้ามาเพื่อป่วน อาจเป็นตรงนี้มั้งที่เป็นเสน่ห์ที่ทำให้เราเข้าไป มีการด่ากันด้วย มีด่าพ่อด่าแม่ด้วย แต่เราชอบการดูข้อมูลมากกว่านะ
37. เล่นเว็บบอร์ดฟุตบอลนี้มานานเท่าไรแล้ว เล่นบ่อยไหม วันละ สัปดาห์ละกี่ชม. เล่นช่วงเวลาไหน
    - ส่วนใหญ่ก็เล่นที่บ้าน เพราะเล่นที่อื่นแล้วเปลืองตังค์ เล่นช่วงกลางวัน แล้วก็บ่ายๆ เพราะคอมว่างช่วงนั้น แล้วก็ช่วงกลางคืน เพราะเป็นช่วงที่คนเล่นเยอะ คือคนเค้าเลิกงานกันไง แบบว่าทำงานเสร็จกลับมาก็มาเล่นคอมกัน ส่วนใหญ่จะเล่นกันวันธรรมดา เพราะวันหยุดคนจะไปเที่ยวกัน ยกเว้นว่าวันไหนมีแข่งบอลก็จะมีเล่นเยอะ
38. เปรียบเทียบการคุยกันในเว็บกับการคุยกันในสังคมจริงว่าแต่ละอย่างมีข้อดีข้อเสียอย่างไรบ้าง
    - ในเว็บบอร์ดน่ะ คือข้อมูลเค้ามากกว่า ข่าวสารเร็วกว่า เพราะคนที่เล่นเค้าอยู่กับอินเตอร์เน็ตทั้งวัน เค้าจะรู้มากกว่า คือถ้าเราเข้าไปอ่านนะ พอมีหัวข้อที่เราอ่านแล้วสนใจ เราก็ได้รู้ข่าวทันที แต่ข้อเสียก็คือเรื่องเวลาเหมือนกัน คือถ้าเราไปตั้งกระทู้ไว้นะ เราต้องรอคนมาตอบไง ไม่เหมือนกับที่คุยกันในหมู่เพื่อน เพราะเราถามแล้วจะได้รับคำตอบทันที แต่จะรู้หรือไม่รู้นั่นก็อีกเรื่องนึง ถ้าพูดถึงความชอบก็ชอบทั้งสองแบบนะ แต่คุยกันในโลกจริงมีสีสันมากกว่านะ เพราะมันได้อารมณ์มากกว่า เกี่ยวกับการโพสต์รูป บางทีมันก็ไม่ได้เกี่ยวกับเนื้อหา ส่วนตัวอักษรมันก็มีข้อจำกัดนะ อย่างลองคิดดูว่า 10 นาทีเราพูดได้เท่าไหร่ แต่ถ้าพิมพ์น่ะ ได้ข้อมูลนิดเดียว
39. เข้ามาเล่นเว็บบอร์ดกีฬาด้วยเหตุผลอะไร
    - เราว่าเว็บบอร์ดมันมีเสน่ห์นะ คือเหมือนได้คุยกะคนหลายๆคน บางคนก็ไม่แสดงตัวตนจริงๆ ออกมา อย่างเช่นบางคนตัวตนจริงๆเค้าเงียบแต่พออยู่ในเว็บบอร์ดแล้วพูดเก่ง หรือบางคนเป็นคนขี้อาย แต่อยู่ในเว็บบอร์ดแล้ว เค้าเปิดเผยมากกว่า
40. การคุยในสังคมจริงไม่เพียงพอ หรือว่าเหงา หรือว่ามีเหตุผลอื่นที่ทำให้ต้องเข้ามาเล่นเว็บบอร์ด

- คุยในหมู่พี่น้อง บางทีเรากะเค้ารู้เท่ากัน เผลอๆรู้มากกว่าอีก แต่คนในเว็บบอร์ดมันมีเยอะ ถ้าคนนึงไม่รู้ อีกคนนึ่งก็รู้

41. ลองแยกประเภทสมาชิกว่ามีแบบไหนบ้าง
    - มีพวกคนป่วนเหมือนกันนะ อย่างแต่ก่อน turbonut ที่ดังมากช่วงนั้น เป็นพวกชอบเป็นศัตรูกับคนทั่วไป แต่เวลาตอบนี่ข้อมูลถูกนะ แต่ความคิดเห็นเค้าไม่ค่อยตรงกะคนอื่น ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใดน่ะ ฝ่ายไหนด่าก็ชอบค้าน ถ้าชมก็ชอบด่าเค้า มีคนอยากเจอเยอะนะ คือในเว็บบอร์ดแทบจะฆ่ากันให้ตาย แต่คนอยากเจอตัวจริง เรียกร้องอยากเจอเลยล่ะแต่เค้าไม่เคยมานะ คงไม่กล้าโผล่มา ถ้าจะให้แบ่ง ก็แบ่งเป็นพวกกลุ่มแฟนบอลแต่ละทีม มีอาร์เซนอล แมนยู ลิเวอร์พูล แล้วก็กลุ่มคลั่งไคล้นักบอล เช่นยุคก่อนเป็นเบคแคม โอเวน ช่วงนี้ก็มีอิลราน มานซิสของตุรกี แล้วก็คริสตอฟ เม้ดเซลเดอร์ แล้วก็พาโบล ไอมาร์ ก็พวกนี้มันหล่อ มีคนไปตั้งชื่อเลย ส่วนใหญ่พวกที่ชอบนี่ก็ผู้หญิงแหละ แล้วยังมีกลุ่มก็พวกที่เข้ามาเพื่อแสดงความคิดเห็นส่วนตัวให้รู้ว่า เรานะคิดเหมือนคนอื่นนะ จะชอบตอบว่าที่มีการวิเคราะห์กันไปน่ะ มันไม่ใช่นะ ที่จริงมันต้องอย่างนี้ๆๆ จนบางทีคนอื่นก็เริ่มสงสัยว่า ไอ้เนี่ยรู้จริงหรือเปล่า ถ้าจะให้นับ ก็กลุ่มแฟนบอลน่ะเยอะที่สุด เรียงเลยนะ ก็แมนยู ลิเวอร์พูล อาร์เซนอล ส่วนลีกอื่นก็มีบ้างเหมือนกัน แต่แทบทุกคนจะมีลีกอังกฤษอยู่ด้วย

42. ถ้าไม่มีเทคโนโลยีเว็บบอร์ด เราจะมีวิธีไหนในการสื่อสารกันในเรื่องฟุตบอลอีก
    - นั่นสิ ไม่รู้เหมือนกัน

43. คิดว่าการรวมตัวกันเป็นสมาชิก พูดคุยกันในเว็บบอร์ดนั้นก่อให้เกิดประโยชน์อะไรต่อตัวเรา ต่อเพื่อนสมาชิก และต่อสังคมบ้าง
    - ต่อตัวเองนะ คือมันได้เปิดโลกทัศน์ ได้รู้ข้อมูลมากกว่าเดิม ส่วนประโยชน์ต่อคนอื่น ก็เราก็ได้ตอบสนองความรู้ให้เค้าไง แต่ต่อสังคม เราคิดว่ามันยังไม่มีบทบาทมาก เพราะเป็นคนกลุ่มเล็กๆ ถ้าเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมรวมตัวกัน ก็เพื่อเป็นการจัดให้ได้เจอกัน คือเราเอาฟุตบอลเป็นสื่อกลางได้รวมตัวกัน ในการจัดเจอกันทุกครั้งน่ะ สมมุติค่าเช่าสนามเราเหลือใช่ไหม เราก็เอาเงินนั้นไปบริจาค แล้วตอนนี้มีโครงการร่วมกับ www.trekingthai.com คืออยากจะจัดเตะฟุตบอลเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างเว็บ แล้วไปเตะต่างจังหวัดเป็นการดึงให้ชาวบ้านสนใจกีฬาแล้วก็หาเงินมาให้หมู่บ้าน แต่ว่ายังไม่ได้ทำเพราะมันไกล บางทีมีการเสนอจะให้เตะบอลที่บ้านปากเกร็ด แต่อย่างว่าแหละ คือยังรวมตัวกันไม่ได้ เกี่ยวกับการมีตติ้งก็ได้ไปครั้งแรก เป็นการรวมตัวกันเตะบอล แต่ครั้งหลังๆไม่ได้ไปแล้ว เพราะจัดไกลมาก เราไปไม่ไหวก็ไม่ไป แล้วอีกอย่างคืองานแบบนี้ถ้าจะไปต้องไปให้เยอะไปกันน้อยมันก็ไม่สนุก

44. อยากให้กลุ่มสมาชิกรวมตัวกันเพื่อทำประโยชน์เพื่อสังคมอีกไหม ถ้าอยากอยากให้ทำอะไรเพื่อสังคม เพราะอะไร
    - เราไม่ค่อยได้เสนอน่ะ เราจะตามเค้ามากกว่า คือมีคนเสนอเยอะอยู่แล้ว เสนอไปเยอะๆ ก็ทำตามได้ไม่หมด
45. เราคาดหวังอะไรบ้างจากการเข้าไปเล่นในเว็บบอร์ด แล้วผลที่ได้ตรงกับความคาดหวังหรือไม่อย่างไร มีอะไรที่ไม่ได้อย่างที่หวัง แล้วอะไรบ้างที่ไม่ได้คาดหวังแต่กลับได้รับ
    - ทีแรกเราเข้าไปเพราะต้องการถามข้อมูลฟุตบอล พอเข้าไปแล้วก็รู้สึกว่า เราได้รู้ว่าคนที่คิดเห็นเหมือนกะเรานะ มีเยอะ คิดไม่เหมือนกันก็มีเยอะ คือเราได้รู้ความคิดเห็นที่แตกต่างของคนไง คือคนรอบตัวเราที่จะคุยกะเรานะมีไม่เยอะ แต่พอได้เข้าไปในเว็บเราก็ได้เปิดโลกได้รู้ความคิดเห็นเยอะแยะไง คือเราไม่เคยได้พบเจอคนเหล่านี้ในโลกจริง ในโลกจริงมีคนคุยเรื่องฟุตบอลกะเราน้อยอยู่ไง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างจดหมายข่าว (News Letter) จาก www.pantip.com

สวัสดีฤดูร้อน จ้า... ชาว Pantip.com ทุกคน!!

พบกับ "เสียงพันทิป" ถึงหายหน้าไปนานสักหน่อย แต่ "เสียงพันทิป" ก็กลับมาประจำการตามปกติแล้ว พร้อมข่าวสาร สาระประโยชน์ เรื่องสนุกๆ ที่เป็นประโยชน์สำหรับชาวกระดานข่าว Pantip ทุกท่านเหมือนเดิม เรามาติดตามข่าวกันเลย...

เปิดรับอาสาสมัคร : มาร่วมคนๆ กวนๆ ข่าวกับ "เสียงพันทิป"

เพื่อพัฒนา "เสียงพันทิป" ให้เป็นจดหมายข่าวเพื่อชาว Pantip

ทีมงานจึงขอความร่วมมือจากชาว Pantip.com ทุกท่าน ที่สนใจเข้าร่วมเป็นอาสาสมัคร รายงานข่าว โดยมี 2 รูปแบบ คือ..

1. "เหยี่ยวข่าวอาสา"
เหมาะสำหรับขาเดิน ชีพจรลงเท้า สักหน่อย.. เพราะต้องไปออกงานโน้นงานนี้ (อาทิ งาน Meeting หรืองานฉลองเปิดตัวต่างๆ ในฐานะสื่อมวลชน) แล้วมาตั้งกระทู้ เขียนเล่าบรรยากาศของงาน มาให้ชาว Pantip ได้ทราบกัน ในโซนข่าวพิเศษที่เราจัดไว้ให้บนกระดานข่าว
เมื่อมีข่าว ทีมงาน Pantip จะติดต่อไปที่นักข่าวอาสา ช่วงไหนใครว่าง ก็รับไปเป็นเหยี่ยวโฉบข่าวกันเลย..

2. "ก๊วนข่าว Pantip"
งานนี้ไม่ต้องเดินออกไปไหน รายงานข่าวส่งเข้าห้องข่าว "เสียงพันทิป" เพราะเป็นนักข่าว ขาประจำแต่ละโต๊ะ ที่มีเรื่องสนุกๆ ความเคลื่อนไหวต่างๆ อยากสื่อสารให้เพื่อนๆ โต๊ะอื่นได้ทราบ อย่าเก็บงำไว้ (เพราะเพื่อนๆ ประจำโต๊ะอื่นก็อยากรู้ว่า โต๊ะของเรากำลังทำอะไรกันอยู่) มาร่วมเขียนข่าวสาร ความเคลื่อนไหว ส่งเข้ามาร่วมก๊วนข่าว "เสียงพันทิป" กันดีกว่า..

โอกาสเข้ามาร่วมพัฒนาแวดวงข่าว Pantip.com
มาร่วมกันเขียนบทความ เขียนข่าว เพื่อเผยแพร่สู่ชาว Pantip ผ่าน "เสียงพันทิป" โดยทุกท่านที่เสนอข่าว และได้เผยแพร่ใน "เสียงพันทิป" จะได้รับการแสดง "นามแฝง" ปรากฏในข่าวที่เขียนด้วย

อยากทราบรายละเอียด หรือติดต่อลงทะเบียนเป็นข่าวอาสากับ Pantip.com ทำได้โดย เลือกประเภทนักข่าวที่ต้องการ พร้อมส่งชื่อ พร้อมนามแฝงของคุณมาได้ ที่ cafe@pantip.com หรือโทร. (02) 357-1960 ถึง 1
เพียงเท่านี้ คุณก็มีโอกาสเข้าสู่ทำเนียบนักข่าว Pantip ได้แล้ว

รีบสมัครกันเข้ามาได้เลยตั้งแต่วันนี้เป็นต้นไป ไม่แน่นะ เวทีนี้อาจทำให้บางคน เป็นนักข่าวจริงๆ ก็ได้นะ ใครจะไปรู้...

เกมหุ้นโต๊ะสินธร : ไม่ลงทุน ไม่ได้แล้ว..วว

อ่านกระทู้ชาวสินธรพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องหุ้นๆ เช่น ซื้อหุ้นตัวนี้ดีมั๊ย, ทำไมวันนี้หุ้นตัวนี้ลงแรงจัง, หุ้นตัวนี้มีแนวรับที่เท่าไร?, เล่นหุ้นตอนนี้ดีหรือเปล่า??? คุณอาจจะงง แล้วเขาลงทุนในตลาดหุ้นกันอย่างไรล่ะ.....

อย่าเก็บความสงสัยต่างๆ ไว้! เพราะตอนนี้ โต๊ะสินธร เปิดให้บริการทดสอบ "กึ๋น" พิสูจน์พลังการลงทุน ด้วยตัวของ

ท่านเองแล้ว ใน เกมหุ้นโต๊ะสินธร (HTTP://STOCKGAME.PANTIP.COM)

บริการเปิดพอร์ตการลงทุนเล่นเกมฟรี! ด้วยเงินลงทุนเริ่มต้น 1,000,000 บาท มีหุ้นทุกตัวที่มีขายในตลาดหลักทรัพย์จริงๆ ราคาหุ้นเคลื่อนไหวอ้างอิงกับในตลาดจริง เหมือนกับว่าคุณกำลังลงทุนในตลาดหุ้นจริงๆ (เพียงแต่ต่างกันว่าคุณกำลังเล่นเกมอยู่น่ะแหละ อิอิ)

ศึกษาการลงทุนในตลาดหุ้น เพื่ออนาคตทางการเงินที่สุดใสของคุณได้แล้ววันนี้ เพียงคลิกเข้ามาที่ เกมหุ้นโต๊ะสินธร สมัครเปิดพอร์ตฟรี ใช้เพียงอีเมลของคุณเท่านั้น เล่นเกมได้ไม่จำกัดระยะเวลา

สำหรับสมาชิก Pantip.com และผู้ใช้บัตรผ่าน คลิกเข้ามาเปิดพอร์ตได้เลยไม่ต้องลงทะเบียนจ้า... รีบๆ เข้ามาเป็นนักลงทุน (ในเกม) กันเลย...

Meeting เฉลิมไทย : รวมตัวเลี้ยงน้องร่วมกัน

โปรดทราบๆ ชาวเฉลิมไทย จัดงาน “Meeting Chalermthai” ณ ร้าน Good Evening ถนนนราธิวาสฯ ในวันอาทิตย์ที่ 28 มีนาคมนี้

เนื่องในโอกาสดีที่ชาวเฉลิมไทยมารวมตัวกัน ทีมผู้จัดจึงตกลงกันว่า จะไปทำบุญที่สถานสงเคราะห์เด็กอ่อนบ้านพญาไท โดยชาวเฉลิมไทยจะไปบริจาคเงิน และสิ่งของอื่นๆ รวมทั้งไปเล่นกับเด็กๆที่บ้านเด็กอ่อนพญาไท ในเวลา 13.30 น. จนถึงราวๆเวลา 16.30 น. หลังจากนั้นจึงค่อยเดินทางไปสังสรรค์กันที่ร้าน Good Evening กัน

อ่านกำหนดการ วิธีการสมัครเข้าร่วมงาน และรายละเอียดอื่นๆ ได้ที่กระทู้
http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A2719525/A2719525.html
ดูแผนที่สถานที่จัดงานได้ที่กระทู้
http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A2704418/A2704418.html

ขอเชิญชาว Pantip.com ทุกท่าน ไปร่วมสนุกสนานกับน้องๆ อิ่มอกอิ่มใจ (และอิ่มท้อง อิอิ) ร่วมกับชาวเฉลิมไทยได้นะ [^_^]

ไปดูความสนุกสนานของงาน Meeting โต๊ะ Blue Planet

มีรายงานเข้ามา ถึงบรรยากาศการจัดงาน MEETING II.....อาบเหงื่อต่างน้ำที่เมืองโบราณ..... ของโต๊ะที่มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษเพียงโต๊ะเดียว ว่าสนุกมาก..ก

"เสียงพันทิป" จึงขอเชิญชาว Pantip ไปร่วมแบ่งปันบรรยากาศความสนุกของงาน Meeting ที่เพิ่งผ่านไปแหม็บๆ ณ เมืองโบราณ ของโต๊ะ Blue Planet กันที่กระทู้นี้

http://www.pantip.com/cafe/blueplanet/topic/E2725644/E2725644.html

น่าสนุกแฮะ... สงสัยทริปทัวร์ Meeting คราวหน้า ต้องขอไปร่วมสัมผัสบรรยากาศด้วยคนซะแล้ว

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธนภูมิ เรืองวิทยานุกูล เกิดวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2521 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีวารสารศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ ที่คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ในปีการศึกษา 2541 และเข้าศึกษาต่อปริญญาโท สาขาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี 2544

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย