

การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ใน
<http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>



นางสาวรฤตวัน ไชยวสุ

ศูนย์วิทยพัทยากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

COMMUNICATING THROUGH WEB 2.0 TO SUPPORT CREATIVE CAPITAL
IN [HTTP://WWW.EXTEEN.COM](http://www.exteen.com) AND [HTTP://WWW.BLOGGANG.COM](http://www.bloggang.com)



Miss Tritawan Jayavasv

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism and Information
Department of Journalism
Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ใน

<http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>

โดย

นางสาวธฤตวัน ไชยวสุ

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ ขำวิจิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตรทัศน์ ผักเจริญผล)

ศูนย์วิทยุโทรพยากรณ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชฤตวัน ไชยวสุ: การสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ใน
<http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>. (COMMUNICATING
 THROUGH WEB 2.0 TO SUPPORT CREATIVE CAPITAL IN
[HTTP://WWW.EXTEEN.COM](http://www.exteen.com) AND [HTTP://WWW.BLOGGANG.COM](http://www.bloggang.com))

อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ.ดร.พิรงรอง รามสูต, 211 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อแสดงออก
 ถึงทุนสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งศึกษาปัจจัยซึ่งส่งผลต่อ
 ความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0 และศึกษาการตระหนักถึง
 ประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บน
 เว็บไซต์ และแนวทางในการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการ
 สร้างสรรค์ชาวไทยที่สื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 โดยใช้วิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษาเชิงชาติ
 พรรณวรรณ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก

ผลการวิจัยพบว่าการสื่อสารเพื่อแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ของ
 ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทย มีลักษณะการสื่อสารที่สำคัญที่สุด 3 ลักษณะ
 คือ การประชาสัมพันธ์ทั้งในส่วนของข่าวสารและทุนสร้างสรรค์ การแสดงและจัดเก็บผลงาน
 และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทัศนคติ รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัวกับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ

ทั้งนี้ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ 2 ปัจจัยคือ
 ปัจจัยด้านเทคโนโลยีซึ่งมาจากคุณลักษณะพิเศษทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 และ ปัจจัยด้าน
 การสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ที่มาจากการแสดงความคิดเห็น การ
 สนทนาผ่าน Chat box รวมถึงการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์

ในประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิด
 สร้างสรรค์บนเว็บไซต์นั้น สรุปได้ว่า ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาครั้งหนึ่งมีการตระหนัก
 ถึงการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์และสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ ส่วนแนวทางการป้องกันการละเมิด
 ทรัพย์สินทางปัญญา ผู้ประกอบการที่ศึกษาที่ใช้บล็อก Exteen ทั้งหมดมีการใช้สัญญาครี
 เอทีฟคอมมอนส์ ส่วนผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ใช้บล็อก Bloggang เลือกใช้การบอก credit

ภาควิชาวารสารสนเทศ.....

ลายมือชื่อนิติ *ชฤตวัน ไชยวสุ*

สาขาวิชาวารสารสนเทศ.....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก *พิรงรอง รามสูต*

ปีการศึกษา2553.....

5184872228 : MAJOR JOURNALISM AND INFORMATION

KEYWORDS : WEB 2.0 / BLOG / EXTEEN / BLOGGANG / CREATIVE ECONOMY

TRITAWAN JAYAVASU: COMMUNICATING THROUGH WEB 2.0 TO
SUPPORT CREATIVE CAPITAL IN HTTP://WWW.EXTEEN.COM AND
HTTP://WWW.BLOGGANG.COM. THESIS ADVISOR: ASST. PROF.
PIRONGRONG RAMASOOTA, Ph.D., 211 pp.

This research has the following objectives: to study how Thai creative entrepreneurs communicate their creative capital through web 2.0; to study the factors that influence the success of creative capital development through web 2.0 communications; to study how Thai creative entrepreneurs realize the intellectual property infringement from websites and study how Thai creative entrepreneurs who communicate through web 2.0 prevent their creative capital from the infringers. Ethnography research and in-depth interview were used as a data collection method for the case studies.

The research finds that Thai creative entrepreneurs have 3 main ways to communicate their creative capital through web 2.0; promoting their information and creative capital; displaying and storing their work and exchanging comments, attitudes and their experiences with other bloggers.

Upon examination of these events, it becomes clear that there are 2 main factors that influence the success of creative capital development through web 2.0 communications; unique technological factors of web 2.0 and online community factor which comes from commenting, chatting from chat box and promoting the creative capital.

In regards to the intellectual property infringement, half of the Thai creative entrepreneurs from the research realize that Copyright Law and Creative Commons can prevent the intellectual property infringement from websites. All of the Exteen's

Department : Journalism

Student's Signature

Field of Study : Journalism and Information

Advisor's Signature

Academic Year : 2010

Tritawan Jayavasu
Pirongrong Ramasoota

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือจากบุคคลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.พิรงรอง รามสูต อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ที่ให้คำแนะนำ และให้การช่วยเหลือกับผู้วิจัยมาตลอดการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณ ผศ.ดร.ณรงค์ ขำวิจิตร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผศ.ดร.จิตรทัศน์ ผักเจริญผล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ออกมาสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ และญาติที่คอยกวดขัน และให้กำลังใจ ผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมทั้งช่วยสนับสนุนทางด้านทุนทรัพย์ จนทำให้ผู้วิจัยมีวันนี้ได้ ในที่สุด

ขอบคุณพี่ ๆ คณะนิเทศศาสตร์ และบัณฑิตศึกษาทุกคน สำหรับความช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ และน้อง ๆ ที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ ที่คอยให้กำลังใจ ตลอดการศึกษาปริญญาโท อีกทั้งขอขอบคุณศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบที่จุดประกายแนวคิดที่ให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ออกมา

ขอบคุณคุณพี่พล พี่แก้ว ภูษา ติ๋ม แนฟ และน้องปิง กลุ่มตัวอย่างที่ไปสัมภาษณ์ สำหรับความช่วยเหลือในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้แม้จะมีความทุกขทุเลไปบ้าง

สุดท้าย ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ป.โทภาคนอกทุกคน ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วยกันมา ขอขอบคุณในความช่วยเหลือ และกำลังใจต่าง ๆ ที่มีมาให้อย่างไม่เคยขาด ขอขอบคุณจากใจจริง

หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ศูนย์วิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New media).....	8
แนวคิดการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ (Social media).....	14
แนวคิดเว็บ 2.0 (Web 2.0).....	17
แนวคิดเกี่ยวกับ บล็อก (Blog).....	21
แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economy)	25
แนวคิดเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา.....	30
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	37
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	38
วิธีการศึกษาวิจัย	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล	39
การเลือกหน่วยในการวิเคราะห์.....	42
เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	42
4 ผลการวิจัย.....	43
ผลการวิเคราะห์ http://www.exteen.com	44
ผลการวิเคราะห์ http://www.bloggang.com	61

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4	
กรณีศึกษาที่ 1 น้องปิ้ง มัณฑนา เลิศกรกิจจา.....	71
กรณีศึกษาที่ 2 ภูฏาฯ วิศรุต วิสิทธิ์	88
กรณีศึกษาที่ 3 ต้อย วิชชา สุยะระา	103
กรณีศึกษาที่ 4 พี่แต้ว วันพรธชา บุญเปลื้อง	115
กรณีศึกษาที่ 5 นายแพทย์พีรพล ภัทธนุภาพร	127
กรณีศึกษาที่ 6 แนฟ นวกานต์ ราชานาค	142
5	
สรุป อภิปรายผลการวิจัย ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในงานวิจัย.....	152
รายการอ้างอิง.....	183
ภาคผนวก.....	188
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	211



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางแสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะของสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่	12
2	ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ระหว่าง Exteen.com และ Bloggang.com	69
3	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์น้องปิง	83
4	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของน้องปิง	87
5	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของภู	98
6	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของภู.....	102
7	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของตุ้ย	111
8	การเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์ของตุ้ย	114
9	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของพีแต้ว	123
10	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของพีแต้ว	126
11	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของคุณพีรพล	137
12	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของคุณพีรพล	141
13	สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของแนฟ	148
14	การเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์ของแนฟ	151
15	แสดงข้อมูลเบื้องต้นของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์	154
16	แสดงลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	155
17	แสดงประโยชน์จากการใช้บล็อก	156
18	แสดงข้อได้เปรียบในการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0	158
19	แสดงข้อจำกัดในการสื่อสารเพื่อสร้างทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0	160
20	แสดงปัจจัยส่งผลกระทบต่อความสำเร็จการเลือกในการแสดงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทาง เว็บ 2.0	161
21	แสดงคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงออก ของทุนสร้างสรรค์	162
22	การเลือกต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	164
23	แสดงระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ..	165
24	แสดงระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	166

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
25	แสดงการตระหนักถึงการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุน สร้างสรรค์	167
26	แสดงแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุนสร้างสรรค์	167
27	เปรียบเทียบคุณลักษณะของสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่	168



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงกรอบแนวคิด (Conceptual framework) ของงานวิจัย.....	37
2	แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	44
3	แสดงภาพ Sign up เพื่อสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	46
4	แสดงภาพการกรอกข้อมูลเพื่อสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	47
5	แสดงภาพแถบข้อมูล Member ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	47
6	แสดงภาพหน้าจอรายชื่อสมาชิกที่เพิ่งสมัครของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	48
7	แสดงภาพการสืบค้น Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	49
8	แสดงภาพการสืบค้น Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	50
9	แสดงรายชื่อบทความย้อนหลังของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	50
10	แสดงการค้นหาภายในบล็อกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	51
11	แสดงผลการค้นหาภายในบล็อกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	51
12	แสดง Categories ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	52
13	แสดงการเข้าถึงการค้นหาของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	52
14	แสดงกล่องการค้นหาของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	53
15	แสดงกล่องการค้นหาจากหน้าแรกของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	53
16	แสดงผลการค้นหาของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	53
17	แสดงการเข้าถึงเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	54
18	แสดงกระทู้ล่าสุดในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	54
19	แสดงห้องต่าง ๆ ภายในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	54
20	แสดงกระทู้ต่าง ๆ ภายในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	55
21	แสดงการเข้าถึง Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	55
22	แสดง Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	55
23	แสดง Tag cloud และการค้นหา Tag ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	56
24	แสดงการค้นหา Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	56
25	แสดงการเข้าถึง Maps ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	57
26	แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	57

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
27	แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	57
28	แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	58
29	แสดงการอัปเดตบล็อกของผู้ดูแลระบบของเว็บไซต์ http://www.exteen.com ...	59
30	แสดงการอัปเดตบล็อกของผู้ใช้บล็อกอื่น ๆ ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	59
31	แสดงการอัปเดตกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	59
32	แสดงการอัปเดตกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com	60
33	แสดงข่าวสารและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com ..	60
34	แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	61
35	แสดงการสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	63
36	แสดงรูปภาพ RSS feed.....	65
37	แสดงการส่งข้อความหลังไมค์ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	65
38	แสดงปฏิทินภายในบล็อกของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	66
39	แสดงบล็อกที่มีการอัปเดตล่าสุดของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	66
40	แสดงการค้นชื่อ Blog ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	67
41	แสดงการผลการสืบค้นชื่อ Blog ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	67
42	แสดงการสืบค้น Keyword ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	67
43	แสดงผลการสืบค้น Keyword ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	67
44	แสดงการเข้าถึง Advertising ของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	68
45	แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับการโฆษณาของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	68
46	แสดงการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของเว็บไซต์ http://www.bloggang.com	68

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยในช่วงที่ผ่านมา นั้น อยู่ในช่วงของการขับเคลื่อนและพัฒนาเศรษฐกิจภายใต้สังคมระบบทุนนิยม ที่วัดความก้าวหน้าทางด้านเศรษฐกิจด้วยการผลิตสินค้าอุปโภค บริโภค รวมทั้งกำลังทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความกว้างขวางมากยิ่งขึ้น ประกอบกับการเกิดขึ้นของบริษัท และธุรกิจประเภทเดียวกันเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดสินค้า และการบริการที่มีความซ้ำซ้อนกันหรืออยู่ในรูปแบบเดียวกัน ซึ่งเป็นเหตุให้มูลค่าของสินค้านั้นยิ่งลดลง

แม้ว่าการลดมูลค่าของสินค้าและบริการลงจะเป็นข้อได้เปรียบของผู้บริโภคที่ได้ใช้สินค้าและบริการในราคาที่ถูกลง แต่หากมองในมุมของผู้ผลิตและผู้ทำธุรกิจแล้ว การลดมูลค่าของสินค้า ประกอบกับการมีธุรกิจประเภทเดียวกัน มีการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบเดียวกัน จะทำให้ไม่เกิดการแข่งขันกันในตลาด ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อภาคเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ

ประเทศสหราชอาณาจักรถือได้ว่าเป็นประเทศแรก ๆ ในการพัฒนาเศรษฐกิจในรูปแบบใหม่ขึ้นมา เศรษฐกิจรูปแบบใหม่นี้คือ **เศรษฐกิจสร้างสรรค์** หรือ **Creative economy**

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้ อยู่ในขั้นตอนของการพัฒนานโยบายเพื่อนำไปปรับใช้กับการดำเนินของภาคเศรษฐกิจในหลาย ๆ ประเทศ จึงอาจยังมีนิยามที่ไม่ค่อยชัดเจนนัก อย่างไรก็ตาม UNCTAD (2008 : 4) ได้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า เป็นแนวคิดที่กล่าวถึงศักยภาพในการใช้สินทรัพย์ทางความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาและสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจได้ อย่างเช่นในประเทศสหราชอาณาจักร ที่ได้รับการสนับสนุนทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ในการวางแผนและดำเนินนโยบายในเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในฮ่องกงมีการโปรโมตผลผลิตของหน่วยงานของตนไปทั่วโลก ประเทศออสเตรเลีย ที่สนับสนุนให้เน้นเศรษฐกิจไปที่ Digital Content หรือในประเทศญี่ปุ่น ที่ภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนและพัฒนา โดยเน้นในเรื่องของ Animation การ์ตูน เป็นต้น

การพัฒนาเศรษฐกิจรูปแบบใหม่นี้ขึ้นมานั้น เกิดจากการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นผลมาจากการพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยี ทำให้เกิดความต้องการและวิถีชีวิตใน

รูปแบบใหม่ อีกทั้งการมีสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่คนส่วนใหญ่จากทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้ ซึ่งกลายเป็นช่องทางทางการตลาดขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญอย่างมาก สิ่งที่จะทำให้เกิดความแตกต่างของสินค้า การบริการ จึงไม่ใช่เพียงคำนึงถึงเงินทุนซึ่งเป็นตัวแปรหลักในการทำธุรกิจอีกต่อไป หากแต่คำนึงถึงความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ ความเป็นเอกลักษณ์ในตัวสินค้าและบริการเป็นสำคัญ อันจะทำให้เกิดมูลค่าในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นบริษัทขนาดใหญ่ที่จะสามารถผลิตสินค้าที่มีความสร้างสรรค์ออกมาได้เท่านั้น บริษัทขนาดเล็ก หรือแม้แต่กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ก็สามารถที่จะทำสินค้าที่มาจากความคิดสร้างสรรค์เองได้ ซึ่งสิ่งที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นมาจากทุนสร้างสรรค์ที่อยู่ในตัวของเรานั่นเอง

จอห์น ฮาวกินส์ (2001 : 199-200) เห็นว่าทุนแห่งความคิดสร้างสรรค์นั้นคือบทสรุปแก่นของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีพรสวรรค์ของมนุษย์เป็นวัตถุดิบ เป็นพรสวรรค์ที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ที่เป็นต้นแบบ และสามารถแปลงความคิดนั้นให้เป็นทุนทางเศรษฐกิจและผลิตภัณฑ์ที่ขายได้ หรือทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นเกิดมูลค่าขึ้นมา ซึ่งเราอาจเรียกผู้ที่ใช้สินทรัพย์หรือทุนความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดมูลค่าว่า **Creative entrepreneur** หรือ **ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์**

ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative entrepreneur) เป็นผู้ที่สร้างมูลค่าให้กับทุนสร้างสรรค์ของตน ซึ่งมูลค่าที่สร้างขึ้นนั้นมิได้แฝงอยู่กับตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้น แต่จะอยู่ในแบรนด์ ความมีชื่อเสียง รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาของตน ผู้ที่เป็นผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ นั้นควรจะต้องทราบถึงหลักของการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อตนสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ก็สามารถที่จะทำสินค้าที่มาจากความคิดสร้างสรรค์เองได้

สำหรับประเทศไทยนั้น รัฐบาลให้ความสนใจในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมาก โดยนำเอาแนวคิดและการปฏิบัติมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย โดยมีการพัฒนาแนวทางการดำเนินงานภายใต้กรอบการพัฒนา 3 ด้านหลัก ๆ คือ นโยบายของรัฐบาล แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ และแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ซึ่งนอกจากจะมีการปรับแนวทางการดำเนินงานของภาครัฐเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจในรูปแบบใหม่แล้วนั้น รัฐบาลไทยยังได้มอบหมายให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากขึ้น เช่น หน่วยงานด้านทรัพย์สินทางปัญญา หน่วยงานด้านการพัฒนาองค์ความรู้ รวมถึงหน่วยงานที่สนับสนุนทางด้านการเงินและการตลาด ดังจะเห็นได้จากการประชาสัมพันธ์ถึงความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากขึ้น

ในยุคเทคโนโลยีอย่างเช่นในปัจจุบัน ช่องทางการประชาสัมพันธ์ข่าวสาร หรือการส่งต่อข่าวสารเพื่อใหกว้างไกลนั้น ช่องทางที่ได้รับความนิยมและเป็นที่แพร่หลายมากที่สุดก็คือ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในปัจจุบัน เทคโนโลยีการสื่อสารบนโลกออนไลน์นั้นกำลังพัฒนาไปสู่การติดต่อกันในรูปแบบของเครือข่ายมากขึ้น ซึ่งผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล และโต้ตอบกันได้อย่างเปิดกว้าง ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารได้เปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ใช้สาร คือเป็นได้ทั้งผู้ส่งและผู้รับในเวลาเดียวกัน ผู้ใช้สารสามารถนำข้อความ รูปภาพ ใส่เข้าไปในเว็บของตนเองและสามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูล สามารถแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถสืบค้นข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้ง่าย และสะดวกยิ่งขึ้น ซึ่งจากการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดเว็บไซต์หลากหลายประเภทที่เชื่อมโยงกับผู้ใช้สารจากที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ซึ่งจากเว็บไซต์ที่มีรูปแบบดังกล่าวนี้เรียกว่า **เว็บ 2.0**

เว็บ 2.0 (Tim O'Reilly : 2005) เริ่มเป็นที่รู้จักครั้งแรกหลังจากการประชุม “Web 2.0 Conference” ของบริษัท O'Reilly Media ในปี 2004 โดย Tim O'Reilly ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ว่าเป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถทำงานได้อย่างอิสระภายใต้ software เดียวกัน

จากการพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารจนทำให้เกิด เว็บ 2.0 ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่สามารถใช้ประโยชน์จากความสะดวก รวดเร็วในการติดต่อและแลกเปลี่ยนข้อมูล จนทำให้เกิดตลาดการซื้อขายบนโลกออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ข่าวสาร และเป็นสื่อกลางในการสร้างเครือข่ายทางสังคมต่าง ๆ อีกด้วย ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นการเกิดโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมทางด้านข้อมูลข่าวสาร

จอห์น ฮาวกินส์ (2001 : 165) กล่าวว่า “เศรษฐกิจใหม่คือความสร้างสรรค์บวกกับอิเล็กทรอนิกส์” ดังนั้นการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารในรูปแบบ เว็บ 2.0 ที่ทำให้โลกออนไลน์เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร เป็นพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ และแสดงผลงานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผู้ใช้นั้นสามารถโต้ตอบ ติดตามหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถติดต่อกันในกลุ่มเครือข่าย หรือกลุ่มที่มีความชอบแบบเดียวกันได้ เกิดการส่งผ่านข่าวสารแบบปากต่อปาก ดังนั้น เว็บ 2.0 จึงน่าจะเป็นช่องทางหลักที่เอื้อต่อการแสดงออก สังคมแลกเปลี่ยนและต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของ ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นบันไดก้าวหนึ่งในการพัฒนาผลงานของพวกเขาเป็นธุรกิจ

ในขณะที่การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเก่าหรือสื่อดั้งเดิมอย่าง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ นั้นเสียเปรียบสื่อใหม่อย่างสื่ออินเทอร์เน็ต ทั้งในด้านการลงทุนเพื่อใช้พื้นที่ในการ

นำเสนอและโฆษณาทุนสร้างสรรค์ ความรวดเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร การแก้ไขข้อมูล และการรับรู้ความคิดเห็น อีกทั้งยังไม่มีเทคโนโลยีที่ช่วยในการค้นหาข้อมูล รวมถึงการติดตามข่าวสาร เป็นต้น

นอกจากการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับในเครือข่ายผ่านทางเว็บ 2.0 และการเป็นต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ แล้วนั้น หากมองในมุมมองของกลุ่มวัฒนธรรมศึกษา จะเห็นได้ว่าการเกิดขึ้นของเว็บ 2.0 นั้นสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ อีกทั้งการพัฒนาเศรษฐกิจใหม่อย่างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น จะทำให้เกิดการพบกันระหว่างวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น (Local) กับวัฒนธรรมโลก (Global) และความเป็นท้องถิ่นที่คนทั่วโลกได้เห็นผ่านทางตัวสินค้าหรือทุนสร้างสรรค์ของคนในแต่ละสังคม แต่ละวัฒนธรรม โดยมีการนำมาแลกเปลี่ยน เรียนรู้ วัฒนธรรมจากหลาย ๆ ที่ผ่านการแสดงผลงานหรือทุนสร้างสรรค์บนเว็บ 2.0 ที่มีรูปแบบที่เอื้อต่อการเรียนรู้วัฒนธรรมซึ่งกันและกัน

จากประเด็นในเรื่อง เว็บ 2.0 และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงเป็นประเด็นที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ เพราะนอกจากเว็บ 2.0 จะเป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแล้ว ยังมีเว็บ 2.0 ประเภทหนึ่งที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่ยังนิยมที่จะนำเรื่องราวส่วนตัว บทความหรือข่าว รูปภาพ ไปลงไว้ในเว็บไซต์ส่วนตัวของตน โดยที่ให้ผู้หรือผู้ที่สนใจคนอื่น ๆ สามารถเข้ามาติดตามอ่านหรือแสดงความคิดเห็นได้ ซึ่งเว็บไซต์ที่ให้บริการรูปแบบนี้เรียกว่า บล็อก หรือ Blog ซึ่งภายในบล็อกนี้ยังมีผู้ใช้ส่วนหนึ่งที่น่าสนใจนำเสนอผลงานของตน อาทิ งานฝีมือ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ภาพการ์ตูน เกม หรือแม้กระทั่งนิยายเป็นจำนวนมาก ทั้งที่มีการต่อยอดและยังไม่มีการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และยังเป็นพื้นที่ที่มีผู้ให้ความสนใจและมีการติดตามผลงานอย่างต่อเนื่องทั้งในบล็อก และหลังจากการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์เช่นกัน จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาจากเว็บ 2.0 ประเภท บล็อก (Blog) ซึ่งบล็อกที่ได้รับความนิยมสูงสุดก็คือบล็อก ของ <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>

<http://www.exteen.com> เป็นเว็บบล็อกของไทยที่ให้บริการโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพราะมีรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ทำให้มีผู้สนใจเข้าใช้บริการบล็อกเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียน นักศึกษา รวมไปถึงกลุ่มวัยทำงานตอนต้น ผู้ใช้บริการของ Exteen จะมีการใช้งานหลายประเภท แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการนำเสนอประสบการณ์ส่วนตัว หรือการลงบทความ หรือผลงานของตนลงในบล็อก ซึ่งนอกจากจะมีบล็อกเพื่อเป็นพื้นที่ในการสื่อสารแล้ว Exteen ยังมีพื้นที่ในการ

ประชาสัมพันธ์กิจกรรม หรืองานต่าง ๆ ทั้งกิจกรรมของเว็บไซต์เอง และกิจกรรมจากที่อื่น ๆ ทั้งนี้ด้วย

<http://www.bloggang.com> นั้นก็เป็นเว็บบล็อกของไทยเช่นเดียวกัน และให้บริการโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย [bloggang](http://www.bloggang.com) เป็นบริการหนึ่งของเว็บไซต์ [pantip.com](http://www.pantip.com) โดยผู้ที่ใช้บริการได้จะต้องเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ [pantip.com](http://www.pantip.com) เช่นเดียวกัน ผู้ใช้บริการของ [bloggang](http://www.bloggang.com) จะมีการใช้งานอยู่หลายประเภท ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะสอดคล้องกับการแบ่งประเภทของเว็บไซต์ [pantip.com](http://www.pantip.com)

ทั้งนี้บล็อกของ <http://www.exteen.com> ซึ่งจากการจัดอันดับเว็บไซต์ในประเทศไทยของศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย หรือ Truehits ผ่านทาง <http://truehits.net/> ประจำเดือนพฤศจิกายน 2552 นั้น <http://www.exteen.com> เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอันดับ 7 และเป็นเว็บไซต์ประเภท บล็อก ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 1 ส่วน <http://www.bloggang.com> เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 11 ซึ่งถือว่าเป็นอันดับที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภทบล็อก

สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาถึงพฤติกรรมการสื่อสารและการใช้ประโยชน์ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ ชาวไทยที่สื่อสารผ่านเว็บ 2.0 ในฐานะพื้นที่ในการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ และการนำทุนสร้างสรรค์นั้นไปต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ศึกษาถึงแนวโน้มในการพัฒนาการสร้างทุนสร้างสรรค์ในประเทศไทยผ่าน เว็บ 2.0 อีกทั้งศึกษาความตระหนักและการใช้แนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาในการนำเสนอทุนสร้างสรรค์บนเว็บไซต์

โดยการศึกษานี้มีคำถามการวิจัยดังนี้

คำถามการวิจัย

1. ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ มีการสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์อย่างไร
2. ปัจจัยด้านใดที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0
3. ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ ตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์หรือไม่ และมีแนวทางในการป้องกันอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อแสดงออกถึงทุนสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0
3. เพื่อศึกษาการตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์ และแนวทางในการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทยที่สื่อสารผ่าน เว็บ 2.0

นิยามศัพท์

เว็บ 2.0 หมายถึง เว็บไซต์ที่มีลักษณะการสร้างโดยผู้ใช้ที่อิสระ ภายใต้ software เดียวกัน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่ความสามารถในการโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ทำได้ง่ายและรวดเร็ว รวมถึงความสามารถในการแสดงความคิดเห็น

บล็อก หมายถึง เว็บไซต์ส่วนบุคคล หรือกลุ่มคน แบบออนไลน์ ที่มีการแบ่งปัน หรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ทั้งที่เป็นเรื่องส่วนตัว ประเด็นทางสังคม หรือการแสดงความคิดเห็น ลงบนเว็บไซต์เป็นเรื่อง ๆ โดยมีการจัดเรียงตามลำดับเวลาของการลงเรื่องต่าง ๆ โดยเรียงจากการลงเรื่องล่าสุดไปยังเรื่องเก่า

บล็อกเกอร์ หมายถึง ผู้ใช้เว็บไซต์ประเภทบล็อก เป็นได้ทั้งผู้ส่งและรับข้อมูลข่าวสารภายในบล็อก

ทุนสร้างสรรค์ หมายถึง ทุนมนุษย์ที่ผ่านการพัฒนาและต่อยอดมาจากการศึกษา การปลูกฝังทั้งความรู้ ความคิดของมนุษย์มาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก รวมถึงการสนับสนุนจากสังคมให้สามารถแสดงความคิดออกถึงความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์นั้นได้ ทุนสร้างสรรค์นั้นอยู่ในรูปทั้งงานเขียน งานฝีมือ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพยนตร์ การ์ตูน รวมถึงงานที่สร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ หมายถึง กลุ่มคน หรือบุคคลเพียงคนเดียว ผู้ประกอบการทางที่สร้างมูลค่าให้กับทุนสร้างสรรค์ของตน ซึ่งมูลค่าที่สร้างขึ้นนั้นมิได้แฝงอยู่กับตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้น แต่จะอยู่ในแบรนด์ ความมีชื่อเสียง รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาของตน ผู้ที่เป็นผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ นั้นควรจะต้องทราบถึงหลักของการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อตนสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง ระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการรวมตัวกันของกลุ่มผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์กับเป็นเครือข่าย โดยใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมบวกกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อทำให้เกิดเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ขึ้นมา

การต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์สามารถทำเอาทุนสร้างสรรค์ของตนไปพัฒนาต่อให้อยู่ในรูปของสินค้า ผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปดำเนินธุรกิจ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบลักษณะการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทย เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์
2. ทำให้ทราบถึงปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0
3. ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์
4. ทำให้ทราบแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์
5. สามารถนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์เว็บ 2.0 ประเภทอื่น ๆ หรือนำไปวิเคราะห์เจาะลึกในเรื่องของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแต่ละเนื้อหาต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ ใน <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com> ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยอยู่ 6 แนวคิด ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New media)
2. แนวคิดการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ (Social media)
3. แนวคิดเว็บ 2.0 (Web 2.0)
4. แนวคิดเกี่ยวกับ บล็อก (Blog)
5. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economy)
6. แนวคิดเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New media)

โลกาภิวัตน์ (ประมวลจากมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2552? : 190-191) เป็นกระบวนการที่ทำให้คน หรือสังคมทุกแห่งทั่วโลกได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น ซึ่งโดยธรรมชาติแล้วนั้น มนุษย์ย่อมมีการติดต่อสัมพันธ์กัน มีการเชื่อมโยงถึงกันโดยผ่านความเจริญเติบโตทางเทคโนโลยี การสื่อสารและคมนาคม เพื่อทำให้เกิดการขยายตัวของวัฒนธรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่จะทำให้โลกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

อรชุน อับปาตุรย์ กล่าวในเอกสารการสอนชุดวิชาการเมืองการปกครองเปรียบเทียบ แนวทางระบบโลกและโลกาภิวัตน์ (2552? : 191) ว่าโลกาภิวัตน์ยังเป็นการไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารไปทั่วทุกทิศทาง ซึ่งเป็นกระแสของการไหลเวียนใน 5 มิติสำคัญทั้งคน ระบบการผลิต สินค้า เงินทุน รูปแบบวัฒนธรรม หรือแนวคิดอุดมการณ์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งกระแสไหลเวียนดังกล่าว จะทำให้เกิดลักษณะสังคมโลกที่สัมพันธ์กันเป็นหนึ่งเดียว

ยศ สันตสมบัติ (2552) เห็นว่าโลกาภิวัตน์อาจนำไปสู่ความหลากหลายทางวัฒนธรรม รูปแบบใหม่ๆ จากการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ทำให้เกิดวัฒนธรรมพันธุ์ผสมรูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและอาจก่อให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ๆ ในหลายมุมของโลก

อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2552) ได้เรียกการการผสมผสานทางวัฒนธรรมว่า Cultural Hybridization หรือวัฒนธรรมลูกผสมหรือการผสมผสาน จนยากเกินกว่าจะแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกจากกันได้ วัฒนธรรมพันธุ์ทางมักเกิดขึ้นเสมอ หากมีการไปมาหาสู่กันรวมทั้งเมื่อติดต่อสื่อสารแบบรวมกลม ถ้อยทีถ้อยอาศัย

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เอง ก็ถือเป็นกรไหลเวียนทางอุดมการณ์ความคิดทางด้านเศรษฐกิจจากชาติตะวันตก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปิดโลกเข้าสู่ระบบเสรี โดยเปิดการแข่งขันอย่างเสมอภาค และเสรีมากยิ่งขึ้น และเมื่อเกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้น จะทำให้เกิดการพบกับของโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านทางตัวสินค้าที่มาจากทุนสร้างสรรค์ของคนในแต่ละวัฒนธรรม ซึ่งหากมีการส่งต่อหรือส่งออกสินค้านั้นไปยังต่างประเทศหรือในกลุ่มสังคมและวัฒนธรรมอื่น ก็จะทำให้วัฒนธรรมของเรา ของใกล้ตัวหรือของในชีวิตประจำวันของเราเป็นที่รู้จักผ่านทางตัวสินค้าได้ เช่น วัฒนธรรมอีสาน ที่ปัจจุบันมิได้เป็นเพียงวัฒนธรรมพื้นถิ่นเท่านั้น คนทั่วโลกต่างก็สามารถเรียนรู้วัฒนธรรมอีสานได้จากผลิตภัณฑ์แบบอีสาน เช่น อาหารกระป๋อง อย่างส้มตำ หรือแมลงทอด อีกทั้งในเรื่องความเชื่อต่าง ๆ เช่น การสักยันต์ เป็นต้น

การเกิดขึ้นของโลกาภิวัตน์นั้น นอกจากจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ยังทำให้เกิดการนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่เข้ามาใช้กับการทำงานต่าง ๆ มากขึ้น ซึ่งหนึ่งในสิ่งที่เทคโนโลยีได้เข้ามาช่วยให้เกิดการพัฒนามาอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นก็คือ การนำเทคโนโลยีมาใช้กับ 'สื่อ' นั่นเอง

จากการนำเทคโนโลยีรูปแบบใหม่มาใช้กับตัวสื่อ เพื่อทำให้เกิดการพัฒนานั้น ทำให้เกิดสื่อใหม่ ที่เชื่อมต่อการเข้าถึงของผู้ใช้สื่อ และยังทำให้เกิดการตอบสนองระหว่างผู้ส่งและผู้รับสาร สื่อที่เกิดขึ้นใหม่นี้เรียกว่า สื่อใหม่ หรือ New media

Terry Flew (2003 : 11) กล่าวในหนังสือ "New media : an introduction" ว่า New media หรือสื่อใหม่นั้นเป็นการรวมตัวกันระหว่าง การพัฒนารูปแบบเฉพาะของสื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนรูปแบบของสื่อเก่าให้เข้ากับเทคโนโลยีของสื่อใหม่

ธีรภัทร วรรณฤมล (2007) เห็นว่า สื่อใหม่นั้นจะมุ่งเน้นใน 2 ส่วนที่สำคัญคือ การแพร่กระจายของข่าวสาร สื่อใหม่นั้นจะสามารถแพร่กระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว และสามารถ

กระจายข่าวไปได้รอบโลก อีกทั้งสื่อใหม่นั้นยังมีลักษณะที่สามารถใช้งานร่วมกัน (share) กันได้ระหว่างผู้เผยแพร่ (publisher, broadcaster) และผู้ใช้ข้อมูล

อินเทอร์เน็ต ถือได้ว่าเป็นการเกิดขึ้นของสื่อใหม่เช่นกัน และถือได้ว่าเป็นความสำเร็จสูงสุดของสื่อใหม่ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารถทำให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยมีต้นทุนค่านึงถึงปัญหาในเรื่องของเวลาและสถานที่ อีกทั้งข้อมูลข่าวสารที่ถูกส่งขึ้นไปบนอินเทอร์เน็ตนั้น ก็จะถูกส่งต่อไปเรื่อย ๆ ภายในเครือข่าย ทำให้เกิดการไหลเวียนของข่าวมูลข่าวสารไปทั่ว ซึ่งทำให้การติดต่อสื่อสารกันทั้งในเชิงธุรกิจ หรือการติดต่อเฉพาะบุคคลนั้นทำได้ง่ายมากขึ้น

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ที่สามารถนำข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ไปคัดลอก ส่งต่อ หรือแก้ไขข้อมูลได้ ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบสื่อเก่า หรือ สื่อดั้งเดิมอย่างมาก การจัดทำให้อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลนี้เรียกว่า “Digitization” ซึ่งการทำให้ข้อมูลข่าวสารอยู่ในรูปของดิจิทัลนั้น สามารถทำได้ทั้งข้อมูลที่เป็น ภาพ เสียง และข้อความ เป็นต้น

เมื่อข้อมูลข่าวสารได้ถูกแปรสภาพให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลแล้วนั้น จะทำให้ผู้ใช้สารสามารถกระจายข่าวสารต่าง ๆ ไปได้รอบเครือข่ายของตน ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาขึ้นของชุมชนออนไลน์ ซึ่งภายในชุมชนออนไลน์นั้นนอกจากจะจะมีการส่งต่อข่าวสารแล้ว ยังเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ขึ้น คือเป็นการสื่อสารที่ทำให้ผู้ใช้สารนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันได้ และเกิดการสื่อสารที่มีเฉพาะผู้ใช้สาร คือเป็นผู้ที่เป็นทั้งผู้รับ และผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน ซึ่งจะอธิบายในหัวข้อการสื่อสารบนสังคมออนไลน์เพิ่มเติม

นอกจากตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ทำให้เราได้เรียนรู้ถึงวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมอื่น ๆ แล้วนั้น เรายังสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมได้จากอินเทอร์เน็ตเช่นกัน ทำให้มีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมไปทั่วโลก จึงอาจเป็นข้อสรุปได้ว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นส่งผลให้เกิดโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ทุกคนทั่วโลกนั้นกำลังอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันมากขึ้น อีกทั้งยังมีการปรับวัฒนธรรมจากกลุ่มสังคมอื่นมาใช้ร่วมกันกับวัฒนธรรมพื้นถิ่นเดิม เช่น ร้าน Mcdonalds ที่ทำผลิตภัณฑ์ออกมาเป็นแบบไทยมากขึ้น มีตัว Mascot ในรูปแบบพนมมือไหว้แบบไทย หรืออาหารพิวชั่นต่าง ๆ เช่น สเปกเตตตี้แกงเขียวหวาน เป็นต้น

ดังที่กล่าวไปแล้วในบทที่มาและความสำคัญของปัญหาว่า การพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่ทำให้โลกออนไลน์เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารมากขึ้น อีกทั้งยังเป็น

พื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ และแสดงผลงานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผู้ใช้นั้นสามารถโต้ตอบ ติดตาม หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถติดต่อกันในกลุ่มเครือข่าย หรือกลุ่มที่มีความชอบแบบเดียวกันได้ ทำให้เราเห็นว่าสื่อใหม่นั้นอาจมาแทนที่สื่อเก่าในการเป็นช่องทางหลักที่เอื้อต่อการแสดงออก สังคม และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ในขณะที่การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อเก่าหรือสื่อดั้งเดิมอย่าง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ นั้นเสียเปรียบสื่อใหม่ทั้งในด้านการลงทุนเพื่อใช้พื้นที่ในการนำเสนอ ความเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร การแก้ไขข้อมูล และการรับรู้ความคิดเห็น เป็นต้น

คณวัฒน์ ธีรนิวัฒน์ (2552) เห็นว่าสื่อใหม่เป็นเพียงปรากฏการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นเพียงเท่านั้น และเห็นว่าสื่อใหม่นั้นก็นำแนวคิดของสื่อดั้งเดิมเข้ามาใช้ใน 4 เรื่องหลัก ๆ ด้วยกันคือ

1. การเกิดขึ้นของสื่อใหม่ ก็เป็นเพียงการเกิดขึ้นของเครื่องมือที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์เท่านั้น หากมองในมุมของธุรกิจ การประชาสัมพันธ์ทางสื่อใหม่ก็เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น หากแต่การพิจารณาในแง่ของคุณภาพ ราคา หรือการบริการของบริษัทก็ยังเป็นปัจจัยสำคัญมากกว่าอยู่ดี
2. การเกิดขึ้นของสื่อใหม่นั้น มิใช่เป็นสื่อเพียงทางเดียวที่จะทำให้ประสบความสำเร็จด้วย หากแต่จะต้องใช้ในลักษณะสื่อประสมกับสื่อดั้งเดิม เช่น โทรทัศน์ นิตยสาร หนังสือพิมพ์ เพื่อให้เกิดโอกาสในการสื่อสารกับผู้บริโภคหรือผู้ใช้สื่อได้อย่างทั่วถึง
3. แม้ว่าสื่อใหม่สามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้อย่างรวดเร็ว หากแต่ทั้งสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ต่างก็ต้องการเวลาในการสร้างความเชื่อใจเช่นเดียวกัน
4. คุณภาพมีความสำคัญมากกว่าปริมาณ แม้ว่าการใช้สื่อใหม่จะสามารถส่งข่าวสารออกไปได้รวดเร็วกว่าและกระจายได้ทั่วถึงกว่า แต่เราควรจะมุ่งเน้นในเรื่องคุณภาพของข่าวมากกว่า

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการเปรียบเทียบคุณลักษณะของสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่

คุณลักษณะ	สื่อดั้งเดิม (หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์...)	สื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต)
1. การเข้าถึงสื่อ และการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้	<p>ผู้ใช้สื่อสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างทั่วถึง แต่อาจไม่สามารถเลือกการรับข่าวสารและประเภทของสื่อได้ หรือหากเลือกได้ก็ไม่อาจรับข่าวสารที่ต้องการได้อย่างพอเพียงจากสื่อเพียงประเภทเดียว และผู้ใช้ก็ไม่สามารถจะเข้าถึงสื่อดั้งเดิมได้ตลอดเวลาเหมือนสื่อใหม่ และยังมีระยะเวลาในการออกอากาศของข่าวสารอีกด้วย เช่น หากผู้ใช้ต้องการรับข่าวสารประเภทข่าวจากโทรทัศน์ในช่องฟรีทีวี ผู้ใช้สื่ออาจจะต้องรอรอเวลาให้ถึงเวลาออกอากาศของรายการข่าว หรือหากต้องการรับข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ จะต้องรอรุ่งขึ้นกว่าจะได้รับข่าวสาร ซึ่งข่าวที่ได้รับนั้นอาจไม่มีความทันสมัย และข่าวที่ตีพิมพ์ออกไปแล้วนั้นอาจมีข้อผิดพลาดที่มิได้แก้ไขให้ถูกต้องโดยทันที</p>	<p>ผู้ใช้สื่อสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างทั่วถึง และสามารถเลือกที่จะรับข่าวสารอย่างที่ผู้ใช้ต้องการจะเลือกรับได้ เนื่องจากข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก และมาจากหลายแห่ง ทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกที่จะรับข่าวสารจากแหล่งที่ตนต้องการได้เอง อีกทั้งยังไม่ต้องเสียเวลาในการรอรับข่าวสาร เนื่องจากผู้ใช้นั้นสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา อีกทั้งข่าวสารที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีการอัปเดตให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา และยังมี การแสดงความคิดเห็นต่อข่าวนั้น ๆ อย่างเต็มที่ ผู้ใช้สารไม่ต้องรอรอเวลาในการออกอากาศหรือรอการตีพิมพ์ของหนังสือพิมพ์</p>
2. การแสดงความคิดเห็น	<p>ผู้ใช้สื่อดั้งเดิมจะไม่สามารถแสดงความคิดเห็นจากข่าวสารที่ได้รับผ่านสื่อดั้งเดิมได้อย่างทันทีทันใด เนื่องจากยังไม่มีเทคโนโลยีทางการสื่อสารมารองรับ แต่ผู้ใช้อีกก็สามารถแสดงความคิดเห็นผ่านทาง sms การเขียนจดหมายไปยังสื่อ นั้นได้ แต่ก็ใช้เวลานานในการส่งข้อมูล อีกทั้งการแสดงความคิดเห็นบางอย่างที่ขัดกับนโยบายของรายการ</p>	<p>ผู้ใช้สื่อใหม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี และสามารถทำได้อย่างทันทีทันใด เพราะมีเทคโนโลยีการสื่อสารมารองรับ เช่นการแสดงความคิดเห็นผ่านทาง บล็อก ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้รับสารได้แสดงความคิดเห็นแล้วนั้น ผู้ส่งสารเองก็ยังสามารถรับทราบถึงความคิดเห็นของคนอื่น ๆ ที่มีต่อข่าวนั้นด้วย แต่หากผู้ใช้สารนั้นแสดงความคิดเห็นโดยพาดพิงสถาบัน</p>

คุณลักษณะ	สื่อดั้งเดิม (หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์...)	สื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต)
2. การแสดงความคิดเห็น	หรือขัดกับนโยบายของรัฐนั้นก็อาจไม่มีวันได้ออกอากาศ เพราะสื่อดั้งเดิมส่วนใหญ่จะอยู่ในความดูแลของรัฐ	ต่างๆ อย่างรุนแรงมากเกินไป ก็ยังมีพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ รวมทั้งเว็บไซต์เตอร์ที่ดูแลเว็บไซต์นั้น ๆ เป็นผู้คัดกรองการแสดงความคิดเห็นนั้นด้วยเช่นกัน
3. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้	ผู้ใช้สื่อดั้งเดิมมีปฏิสัมพันธ์กันในวิธีเช่นเดียวกับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ผู้ใช้สื่อใหม่มีปฏิสัมพันธ์กันได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสาร หรือแม้แต่ผู้ส่งสารด้วยตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นผู้ใช้สาร เนื่องจากในบางครั้งผู้รับสารเองก็เป็นผู้ส่งสารได้ในบางกรณี
4. ความทันเหตุการณ์	ในการเข้าถึงสื่อดั้งเดิมนั้น ผู้ใช้สื่ออาจเสียเวลารอเพื่อจะได้รับข่าวสารอย่างที่ตนต้องการ และข่าวสารที่ได้รับนั้นอาจไม่มีความทันสมัยหรือทันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน	ผู้ใช้สื่อใหม่นั้นสามารถรับข่าวสารได้อย่างทันเหตุการณ์ เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่คนทั่วไปนั้นสามารถเข้ามาอัปเดตเหตุการณ์ต่าง ๆ เองได้ โดยมีต้องรอให้สื่อดั้งเดิมอย่างหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ หรือรายการต่าง ๆ เป็นผู้อัปเดตเหตุการณ์ให้
5. ความเป็นกลางของสื่อ	เนื่องจากสื่อดั้งเดิมส่วนใหญ่อยู่ในการกำกับดูแลของภาครัฐ ทำให้ข่าวสารบางอย่างกระทบต่อภาพลักษณ์ของหน่วยงานรัฐ ก็อาจไม่ได้ออกอากาศ อีกทั้งอาจมีการเบี่ยงประเด็นของข่าวสาร หรือนำเสนอโดยเน้นข่าวสารอื่นมากกว่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาครัฐ	สื่อใหม่นั้นจะมีข่าวสารที่หลากหลายกว่า เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนสามารถเข้าไปแสดงความคิดเห็นหรือตั้งประเด็นข่าวสารต่าง ๆ ได้ ซึ่งก็ยังมีพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ รวมทั้งเว็บไซต์เตอร์ที่ดูแลเว็บไซต์นั้น ๆ เป็นผู้คัดกรองข่าวสารนั้นด้วยเช่นกัน

แม้ว่าการเกิดขึ้นของสื่อใหม่นั้นจะทำให้จำนวนการใช้สื่อดั้งเดิมลดน้อยลง ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นผู้ที่อยู่ในวงการทางด้านธุรกิจที่มักจะเน้นการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อใหม่มากกว่าสื่อดั้งเดิม หากแต่ผู้ที่อาศัยอยู่ในต่างจังหวัด รวมทั้งผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีรูปแบบใหม่อย่างสื่อใหม่ได้ สื่อดั้งเดิมก็เป็นทางออกที่ชัดเจนสำหรับพวกเขา ทำให้สื่อดั้งเดิมนั้นแม้ว่าจะมีปริมาณ

การใช้ลดน้อยลงไปบ้าง แต่การจะตัดขาดไม่ให้มีสื่อดั้งเดิมเลยนั้น คงไม่สามารถทำได้ ผู้ประกอบการต่าง ๆ ควรจะต้องพัฒนาทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่ให้มีการดำเนินงานอย่างสอดคล้องกัน และใช้ประโยชน์ของสื่อทั้ง 2 ประเภทนี้ให้มากที่สุดก็จะทำให้เกิดการประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผู้วิจัยจะทำแนวคิดนี้ไปวิเคราะห์ว่าปัจจัยใดที่ทำให้ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์สนใจที่จะลงทุนสร้างสรรค์ของตนผ่านสื่อใหม่ หรืออินเทอร์เน็ตมากกว่าที่จะแสดงออกผ่านสื่อดั้งเดิม และปัจจัยใดที่เลือกไม่แสดงออกผ่านสื่อดั้งเดิม

2. แนวคิดการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ (Social media)

Andreas M. Kaplan (2009) อธิบายความหมายของ Social media ว่าเป็นการสื่อสารในสังคมออนไลน์ ที่สนองตอบความต้องการของมนุษย์ในการมีปฏิสัมพันธ์กันภายในสังคมผ่านระบบเทคโนโลยี โดยมีการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารแบบ one to many ไปสู่การส่งผ่านข้อมูลภายในกลุ่มสังคมแบบ many to many โดยการสื่อสารประเภทนี้จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียมกัน และจะเปลี่ยนสถานะของผู้ใช้จากบริบทของผู้บริโภคสารมาเป็นผู้ผลิตสาร

โดยเนื้อหาของเว็บไซต์ประเภท Social Media นั้น สามารถแบ่งออกได้ตามประเภทของการใช้งาน เช่น

เว็บไซต์ด้านการสื่อสาร	- Blogs - Micro-blogging เช่น twitter - Social networking เช่น facebook
เว็บไซต์ความร่วมมือและแบ่งปัน	- Wikipedia - Social booking หรือ tagging เช่น Delicious, Zickr - Social news เช่น Digg
เว็บไซต์ Multimedia sharing	- Photo เช่น Flickr, photobucket - Video sharing เช่น Youtube - Music sharing เช่น Imeem เป็นต้น

Rob Safuto (2008) ได้นิยามความหมายของ Social media ผ่านทาง บล็อก Awakened voice ว่า Social media คือ สื่อหรือ media (ข้อความ วิดีโอ เสียง หรือรูปภาพ) ที่ส่งผ่านเว็บไซต์ เป็นสื่อที่สามารถแบ่งปัน แสดงความคิดเห็น และปรึกษาหารือกันภายในสังคมได้

เว็บไซต์ Marketingoops (2009) ได้ให้ความหมายของ Social media ไว้ว่าเป็นสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้บริการเป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นหรือทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปัน ให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ โดยมีการสื่อสารผ่านทาง อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ

โดยสรุปแล้ว Social media คือ การติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อทั้ง ภาพ เสียง ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ทั้งที่เป็นของผู้ส่งสารเอง หรือพบเห็นจากที่อื่นแล้วนำมาแบ่งปันข่าวสารนั้น ๆ ภายในกลุ่มสังคมออนไลน์ ที่สามารถร่วมแสดงความคิดเห็น หรือส่งต่อเพื่อแบ่งปันในอีกกลุ่มสังคมอื่น ๆ ได้

จากการพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีจนทำให้เกิดสื่อใหม่ขึ้น หรือ New media ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่นั้น สื่อใหม่ที่เกิดขึ้นมานั้นจะเป็นสื่อแบบออนไลน์ หรือสื่อบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต หรือบนสังคมออนไลน์นั้น จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้รับสาร และผู้ส่งสาร

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนี้ เป็นการเปลี่ยนบทบาทภายในโมเดลการรับ – ส่งข่าวสารไป นอกจากการเปลี่ยนแปลงบทบาทในการเป็นเพียงผู้ส่งสาร หรือผู้รับสารเพียงอย่างเดียว เป็นบทบาทของการเป็นทั้งผู้รับ และผู้ส่งสารในเวลาเดียวกัน หรืออาจจะเรียกรวมได้ว่าเป็นผู้ใช้สารนั้น ยังมีการเปลี่ยนแปลงถึงการใช้สื่อ และสารนั้น ให้ได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้สารนั้นด้วยเช่นกัน

สกุลศรี ศรีสารคาม (2009) ได้วิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงของโมเดลการส่ง – รับข่าวสารต่อการสื่อสารมวลชนออนไลน์ ไว้ว่า

ผู้ส่งสาร : ไม่ได้เป็นเพียงผู้ควบคุมเนื้อหาฝ่ายเดียว แต่จะต้องมีความหลากหลายในการนำเสนอ และใช้ช่องทางผ่านสื่อที่หลากหลาย และให้พื้นที่ในการโต้ตอบแก่ผู้รับสารมากขึ้น

สาร : จะต้องมีความรอบด้าน หลายแง่มุม มีลักษณะเป็น Multimedia สามารถอัปเดตได้ทันที และสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นได้ และเปิดให้มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้รับสาร และผู้รับสารสามารถเลือกเรื่องที่ต้องการรับได้เอง

ผู้รับสาร : ผู้รับสารจะมีความเอาแต่ใจมากขึ้น และมีความอดทนน้อยลงในการรับสื่อที่อยู่หน้าจอ อีกทั้งสื่อเหล่านั้นจะต้องมีความน่าสนใจทั้งในด้านเนื้อหา และการออกแบบเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังมีความคาดหวังให้ข้อมูลข่าวสารบนสื่อออนไลน์มีความลึกและมีความรอบด้าน

นอกจากบทบาทของผู้แสดงบท รับ – ส่ง ข่าวสารที่เปลี่ยนไปนั้น บทบาทหนึ่งที่เปลี่ยนไปคือ บทบาทของแหล่งข่าวสารและตัวสื่อ แหล่งสารนั้นมิได้จำกัดว่าจะต้องมาจากสื่อมวลชนเสมอไป หรือแม้กระทั่งอาจไม่ได้มาจากเว็บไซต์ของตัวสื่อ นั้น ๆ ผู้ใช้สารเองก็มีส่วนในการเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ผู้ใช้สารนั้น จะต้องมีการสร้างข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ รวมถึงแหล่งสังคมออนไลน์ หรือเครือข่ายผู้ติดตาม หรือผู้ที่มีความคิดเห็นเดียวกัน รวมทั้งยังต้องใช้ข้อดีของเว็บไซต์ประเภทเว็บ 2.0 ที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ ซึ่งจะมี ลักษณะที่เอื้อต่อการสื่อข่าวต่าง ๆ

การสื่อข่าว หรือการประชาสัมพันธ์โดยใช้การสื่อสารแบบสังคมออนไลน์นั้น จะทำให้ผู้ใช้สารนั้นสามารถที่จะรับรู้ข่าวสาร และเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางและหลากหลาย และมีการติดต่อเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายอย่างไม่มีจุดจบ การสื่อสารบนสังคมออนไลน์นั้นจะได้รับผลสำเร็จอย่างมากในการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ประเภท เว็บ 2.0 เนื่องจากองค์ประกอบหลักต่าง ๆ ที่มีส่วนเอื้อให้การติดต่อสื่อสาร การติดตาม หรือการโต้ตอบเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อแนวคิดเว็บ 2.0 ต่อไป

นอกจากการสื่อสารผ่านกลุ่มสังคมออนไลน์นั้น จะเป็นช่องทางในการติดตามข่าวสาร หรือโต้ตอบซึ่งกันและกันของผู้ใช้สารแล้ว การสื่อสารบนสังคมออนไลน์ยังเอื้อต่อการทำธุรกิจด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากมีแบรนด์หรือบริษัทมากมายที่มีการจัดทำเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์ การติดตามโปรโมชันหรือข่าวสารต่าง ๆ เป็นต้น เช่น Starbucks TRUE หรือ GMM เป็นต้น และนอกจากจะเป็นช่องทางสำหรับการแสดงออกถึงสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ภายในบริษัท หรือการประชาสัมพันธ์ของบริษัทต่าง ๆ แล้วนั้น ยังอาจเป็นช่องทางหนึ่งในการพัฒนาเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ที่ในขณะนี้กำลังเป็นที่จับตามองในประเทศไทย ที่ภาครัฐกำลังมีนโยบายเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจรูปแบบนี้ เศรษฐกิจแบบใหม่ที่กล่าวมานั้นคือ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ นั่นเอง

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้มาใช้วิเคราะห์ว่าลักษณะที่เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ใช้ที่สื่อสารบนสังคมออนไลน์นั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์เลือกที่จะลงทุนสร้างสรรค์บนอินเทอร์เน็ตหรือไม่

3. แนวคิดเว็บ 2.0 (Web 2.0)

หลังจากการพัฒนาเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) ในปี ค.ศ. 1969 จนทำให้เกิดเครือข่ายอินเทอร์เน็ตขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ โดยได้มีการพัฒนาโดยใช้ระบบไฮเปอร์เท็กซ์ให้กับเวิร์ลด์ไวด์เว็บ โดยขั้นแรกพัฒนาให้นำเสนอข้อความเป็นหลัก และมีการพัฒนาอินเทอร์เน็ตให้มีความทันสมัยและมีเทคโนโลยีการสื่อสารที่รองรับและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้งานมากขึ้น แต่การพัฒนาในช่วงแรกนั้นไม่ได้มีลักษณะที่สามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ได้ เป็นเพียงเว็บไซต์ที่สามารถโต้ตอบได้ทางเดียว เจ้าของเว็บไซต์นั้นเป็นเพียงผู้ส่งสารให้กับผู้ใช้เว็บไซต์ ในขณะที่ผู้ใช้เว็บไซต์นั้นทำหน้าที่เป็นผู้รับสารเพียงอย่างเดียวเช่นกัน เนื่องจากยังไม่มีเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้ใช้เว็บไซต์นั้นโต้ตอบกลับกับเจ้าของเว็บไซต์ได้โดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้ใช้ไม่มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการจะเปิดเว็บไซต์ขึ้นมานั้นก็ยังสามารถทำได้ยาก เนื่องจากต้องเสียค่าใช้จ่ายไปกับค่าโดเมนเนมที่มีราคาค่อนข้างสูง

ลักษณะเว็บไซต์ที่มีการโต้ตอบทางเดียว หรือมีลักษณะที่เรียกว่า “Read only” ว่า **เว็บ 1.0** ผู้ใช้เว็บไซต์นั้นสามารถรับข้อมูลจากเว็บไซต์ได้ทางเดียว ไม่สามารถโต้ตอบกลับ และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้

Jonathan Strickland (2009?) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความหมายของเว็บ 1.0 ในเว็บไซต์ Howstuffworks ว่า การให้คำจำกัดความของเว็บ 1.0 นั้นค่อนข้างยาก เนื่องจากการเกิดขึ้นของเว็บ 2.0 นั้นมิได้แสดงถึงความก้าวหน้าขึ้นของเทคโนโลยี แต่ถือว่าเป็นเทคโนโลยีที่ออกแบบและนำมาจัดการกับเว็บเพจ อีกทั้งเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในเว็บ 2.0 นั้นก็มีมาพร้อม ๆ กับจุดกำเนิดของเวิร์ลด์ไวด์เว็บ ดังนั้นคำจำกัดความของเว็บ 1.0 จะขึ้นอยู่กับคำจำกัดความของเว็บ 2.0

Tim O'Reilly (2003) กล่าวถึงหลักการของเว็บ 1.0 ว่า เว็บ 1.0 เป็นเว็บที่ไม่มีความเคลื่อนไหว ผู้ใช้เว็บนั้นไม่มีความจำเป็นที่จะต้องกลับเข้ามายังเว็บนั้นอีก เพราะจะไม่มีเปลี่ยนแปลง และไม่มีการอัปเดตเรื่องราวใหม่ ๆ บนเว็บ อีกทั้งยังเป็นเว็บที่ไม่สามารถมี

ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้อีก ผู้ใช้สามารถเข้าไปเยี่ยมชมเว็บได้เท่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นเว็บเพจเกี่ยวกับการแนะนำบริษัท นอกจากนี้ยังเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงและแก้ไขได้

จุดหนึ่งที่ทำให้เกิดการพัฒนที่เกิดขึ้นใน Web 1.0 ก็คือการเกิดขึ้นของเว็บบอร์ด หรือกระดานข่าวสาร ที่ซึ่งผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้ แต่เนื่องจากยังมีข้อจำกัดทางด้านเทคโนโลยีทำให้เกิดการพัฒนาต่อไปจนเกิด Web 2.0 ขึ้น

เว็บ 2.0 (Tim O'Reilly : 2005) เริ่มเป็นที่รู้จักครั้งแรกหลังจากการประชุม “Web 2.0 Conference” ของบริษัท O'Reilly Media ในปี 2004 โดย Tim O'Reilly ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีการทำงานโดยไม่ยึดติดกับ software และเป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะการสร้างโดยผู้ใช้ที่อิสระ ภายใต้อินเทอร์เน็ต เดียวกัน โดยมีจุดเด่นอยู่ที่ความสามารถในการโต้ตอบกันระหว่างผู้ใช้ การแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ทำได้ง่ายและรวดเร็ว รวมถึงความสามารถในการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 โดยส่วนใหญ่ จะประกอบด้วย

1. การค้นหา : ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ง่าย โดยพิมพ์คำค้นที่ต้องการลงไป ทำให้ผู้ใช้สามารถหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ตนเองสนใจได้สะดวกและง่ายมากขึ้น
2. การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น : ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ดั้งเดิมอื่นที่ผ่านการอ้างอิงข้อมูลจากเว็บไซต์ที่มีผู้เขียนนำมาลงไว้ หรือเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ภายในเครือข่ายของเรา ซึ่งจะเป็นผลดีต่อผู้ใช้ในการเข้าไปทำความเข้าใจ ศึกษาเพิ่มเติม ในประเด็นที่ตนให้ความสนใจหรือสงสัย
3. การเขียนบทความ : ผู้ใช้สามารถเขียน แก้ไข เพิ่มเติมบทความได้เอง และยังมีส่วนการแสดงความคิดเห็นให้กับผู้ใช้คนอื่น ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของเราได้ การที่ผู้ใช้นั้นสามารถแก้ไข หรือเพิ่มเติมบทความเองได้นั้น ทำให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทเป็นผู้ส่งสาร ซึ่งจะทำให้เกิดการส่งต่อ และการไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารภายในเครือข่ายมากขึ้น อีกทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้ส่งสารคนอื่น ๆ เข้ามามีส่วนร่วมในงานเขียน หรืองานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ส่งสารนั้น ก็เป็นประโยชน์ที่ผู้ส่งสารจะได้รับ ทำให้ผู้ส่งสารได้ทราบว่าอะไรคือจุดเด่นและจุดด้อยในงานของตน อะไรคือสิ่งที่ทำให้คนอื่นชอบ อะไรที่ควรจะต้องปรับปรุงหรือระมัดระวัง ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองและเป็นการอุดช่องว่างให้งานของตนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารภายในเครือข่ายมากขึ้นอีกด้วย

4. Tag Cloud : เป็นการจัดหมู่ หรือประเภทของเรื่องต่าง ๆ โดยใช้คำสำคัญ เพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้นและจัดทำหมวดหมู่ เพื่อให้สะดวกต่อผู้ใช้สารในการหาเรื่องที่ตนสนใจ

5. Feed RSS : หรือ Really Simple Syndication เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยอัปเดตรายการหรือหัวข้อข่าวที่เราติดตามอยู่ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติม เพื่ออำนวยความสะดวกในการติดตามเว็บที่ตนให้ความสนใจโดยที่ไม่ต้องเข้าไปดูบ่อย ๆ ส่วนใหญ่จะใช้ควบคู่กับ บล็อก

เว็บ 2.0 นั้นได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่ใช้ขั้นตอนในการสมัครที่รวดเร็ว ได้รับบริการที่ครบถ้วน และส่วนใหญ่ไม่มีค่าใช้จ่าย มีการใช้งานง่าย สามารถปรับเปลี่ยนหรือลบ ข้อมูลทั้งของตัวเองและข้อมูลที่น่าลงเว็บไซต์ได้ง่าย อีกทั้งยังมีลักษณะที่สามารถค้นหาจาก keyword ของเนื้อหาที่ต้องการ หรือกำหนด Tag cloud เพื่อเข้าไปดูในเนื้อหาเดียวกับบทความนั้น ๆ ได้ นอกจากนี้ยังสามารถ link ไปยังบทความต้นฉบับหรือที่นำมาอ้างอิงได้ และยังสามารถแสดงความคิดเห็นโต้ตอบกับผู้เขียนหรือผู้ใช้สารนั้น ๆ เป็นการเชื่อมต่อการแบ่งปันข้อมูลต่อกัน ซึ่งตัวอย่างของเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นเว็บ 2.0 ที่เห็นได้ชัดก็คือ เว็บไซต์ที่มีการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อแนวคิดการสื่อสารบนสังคมออนไลน์ เป็นต้น

เว็บ 2.0 จึงถือได้ว่าเป็นการสื่อสารแบบ 2 ทางที่ได้รับประโยชน์ทั้งตัวผู้เขียน และตัวผู้อ่าน บทความนั้น ในเชิงธุรกิจ ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจได้รับไอเดียใหม่ ๆ จากความคิดเห็นของผู้อ่านคนอื่น ๆ เพื่อนำมาปรับใช้กับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของตน อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการค้าขาย หรือตลาดในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนโดยไม่ต้องใช้เงินในการลงทุนเพื่อจัดตั้งบริษัทแต่อย่างใด และบางครั้งผู้ประกอบการเองยังจะได้รับข้อเสนอในการผลิตสินค้าเพื่อส่งไปขายจากบริษัทอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ซึ่งบริษัทอื่น ๆ นั้นก็ใช้ช่องทางการตลาดโดยใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0 เช่นเดียวกัน

การใช้เว็บ 2.0 นอกจากจะเป็นช่องทางในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ หรือเป็นตลาดในการต่อยอดทางธุรกิจของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์แล้วนั้น ยังถือได้ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้โลก ได้มาพบกับกลุ่มวัฒนธรรมท้องถิ่นของสังคมนั้น ๆ มากขึ้น (Global meets local) เพื่อที่จะทำให้เกิดเป็นโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมได้เช่นกัน โดยจะอธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อแนวคิดโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม

ในขณะที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกำลังคุ้นเคยกับการทำงานของเว็บ 2.0 ก็ได้เกิดเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ขึ้น เป็นการต่อยอด และปรับปรุงแนวคิดของเว็บ 2.0 มาพัฒนาให้เป็นระบบมากขึ้น

โดยเพิ่มวิธีการจัดการข้อมูล และเพิ่มความสามารถในการค้นหาและเข้าถึง ซึ่งจะมีประโยชน์สำหรับผู้ใช้ในการหาความสัมพันธ์และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งลักษณะเช่นนี้ คือลักษณะของเว็บ 3.0 นั่นเอง

เว็บ 3.0 จะมีการพัฒนาให้เว็บไซต์สามารถตอบสนองต่อผู้ใช้ได้อย่างชาญฉลาดมากขึ้น โดยมีการนำเอาลักษณะของ AI (Artificial Intelligence) มาใช้ ซึ่งจะทำให้เว็บไซต์นั้นสามารถแสดงข้อมูลตามที่ใช้ต้องการได้ รวมทั้งมีการแก้ไขข้อมูลที่ต้องการค้นหาเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการของผู้ใช้ได้ เช่น Search engine ของ Google ที่สามารถเปลี่ยนคำที่สะกดผิด หรือแสดงผลการค้นหาของคำที่ผู้ใช้น่าจะต้องการมาให้

Thusanai (2008) กล่าวว่า การเกิดขึ้นของเว็บ 3.0 นั้นมาจากแรงผลักดัน 3 อย่างคือ ความเร็วในการเชื่อมต่อของอินเทอร์เน็ต การสร้าง Modular application โดยที่ไม่ต้องสร้าง application ขึ้นมาใหม่ รวมถึงความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์ การฟิสิก

แม้ว่าในขณะนี้เทคโนโลยีการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้นจะพัฒนาไปจนถึง เว็บ 3.0 แล้ว แต่ในปัจจุบันนี้ การใช้เว็บ 2.0 นั้น กำลังเป็นที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเว็บ 2.0 ประเภท Social media จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาว่าเหตุปัจจัยใดจึงทำให้ผู้ใช้นิยมใช้เว็บ 2.0 โดยศึกษาเฉพาะ บล็อก ที่ผู้ใช้นำเอาผลงานทางความคิดสร้างสรรค์มานำเสนอผ่านทางบล็อก

4. แนวคิดเกี่ยวกับบล็อก (Blog)

คำว่า บล็อก นั้นถูกใช้ครั้งแรกโดย จอห์น บอร์เจอร์ (John Borger) เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 1997 (Jenna Wortham 2007) บล็อก หรือ blog กำลังเป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วผู้ใช้ blog นั้นมักจะนำข่าวสาร เรื่องราว ประสบการณ์ ต่าง ๆ ที่ตนได้รับนั้นมาแบ่งปัน หรือ เผยแพร่สารนั้นผ่านทาง blog ตามจุดประสงค์ของตน

ณัฐภรณ์ ปะพาน (2008) ให้คำจำกัดความของ Blog ว่าเป็นคำรวมมาจากคำว่า Weblog ซึ่งเป็นรูปแบบเว็บไซต์ประเภทหนึ่ง ซึ่งถูกเขียนขึ้นในลำดับที่เรียงตามเวลาในการเขียน โดยแสดงข้อมูลที่เขียนล่าสุดไว้อันดับแรกสุด โดยปกติจะประกอบด้วย ข้อความ ภาพ ลิงค์ ซึ่งบางครั้งจะรวมสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เพลง หรือวิดีโอในหลายรูปแบบได้ และเปิดให้ผู้เข้ามาอ่านข้อมูล สามารถ

แสดงความคิดเห็นต่อท้ายข้อความที่เจ้าของบล็อกเป็นคนเขียน ซึ่งทำให้ผู้เขียนสามารถได้ผลตอบกลับโดยทันที Blog นั้นมีเนื้อหาที่หลากหลายขึ้นอยู่กับผู้ดูแล โดยสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร การประกาศข่าวสาร การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ผลงาน ในหลายด้านไม่ว่า อาหาร การเมือง เทคโนโลยี หรือข่าวปัจจุบัน

โกศล อนุสิม (2008) กล่าวว่า บล็อกเป็นสื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ข้อคิดเห็น และบันทึกส่วนตัว เพื่อใช้ในการเผยแพร่และแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้อ่าน โดยผู้อ่านนั้นสามารถแสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อมูลเพิ่มเติมได้ ทั้งนี้การแสดงเนื้อหาบนบล็อกนั้น จะเรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปเนื้อหาเก่า ซึ่งสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านเพิ่มเติมและแก้ไขได้ตลอดเวลา

คำจำกัดความของ Blog ที่เรียบเรียงจาก เว็บไซต์ Searchwindevelopment.com (2007) คือ สื่อส่วนบุคคลแบบออนไลน์ที่มีความถี่ในการอัปเดตข่าวสารและมีการเผยแพร่ไปสู่สาธารณะ และเป็นการแสดงออกถึงบุคลิกผู้เขียน เรื่องราวที่ลงบน blog นั้นเป็นได้ทั้งการแสดงความคิดเห็น ประเด็นทางสังคม และอื่น ๆ ทั้งนี้ภายใน blog ยังมีการเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่ผู้เขียนชื่นชอบ โดยเฉพาะเว็บไซต์ที่ได้รับการอ้างอิง หรือเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้เขียนได้กล่าวถึงใน blog ทั้งนี้ผู้เขียนหรือผู้ถ่ายทอดเรื่องราวลงบน blog นั้นจะเรียกว่า Blogger

คำจำกัดความและลักษณะของ Blog ที่เรียบเรียงจาก เว็บไซต์ SearchSOA.com (2006) คือเว็บไซต์ที่ประกอบด้วยประเด็นต่าง ๆ ที่เรียบเรียงตามลำดับเวลา ซึ่งส่วนใหญ่จะมีการอัปเดตข่าวสารใหม่ ๆ โดยข้อมูลข่าวสารดังกล่าวนั้นจะเป็นผลงานของตัวผู้เขียนเอง หรือนำมาจากเว็บไซต์ หรือแหล่งอื่น ๆ ก็ได้ Blog นั้นมีทั้งประเด็นแบบส่วนบุคคล เช่น บันทึกประจำวัน หรือ เป็นประเด็นเปิด ให้มีการโต้ตอบกันได้ ทั้งนี้การที่ Blog นั้นได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน อาจเป็นเพราะผู้ใช้ได้รับข่าวสารได้ตลอดเวลา และยังสามารถแสดงความคิดเห็นส่วนบุคคล หรือสามารถโต้ตอบกับผู้อื่น ๆ ได้

Matisse Enzer (2008) กล่าวว่า Blog คือบทความที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ โดยปกติแล้วผู้ใช้จะมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารเป็นประจำ ทั้งนี้ผู้ใช้ blog ที่ไม่มีความรู้ หรือมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีน้อย ก็ยังสามารถเปิดใช้ blog และอัปเดตข่าวสารได้ การลงข่าวสารในประเด็นต่าง ๆ นั้นจะจัดเรียงตามลำดับเวลาจากใหม่ไปหาเก่า และยังสามารถใช้ระบบ RSS feeds ได้

Darren Rowse (2005) ให้ประเด็นเกี่ยวกับความหมายของ blog ว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีการจัดเรียงตามลำดับเวลา โดยประเด็นหัวข้อล่าสุดที่มีการลงบน blog จะอยู่ด้านบนของเว็บไซต์เรียงไปตามเวลาของการลงข่าวสาร blog ยังเป็นพื้นที่ให้ผู้ใช้สามารถแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร ใ้ค้นหาเพื่อนใหม่ หรือแม้กระทั่งทำธุรกิจกับผู้คนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกันทั่วโลก

อาจสรุปได้ว่า บล็อก นั้นคือเว็บไซต์ส่วนบุคคล หรือกลุ่มคน แบบออนไลน์ ที่มีการแบ่งปันหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ทั้งที่เป็นเรื่องส่วนตัว ประเด็นทางสังคม หรือการแสดงความคิดเห็น ลงบนเว็บไซต์เป็นเรื่อง ๆ โดยมีการจัดเรียงตามลำดับเวลาของการลงเรื่องต่าง ๆ โดยเรียงจากการลงเรื่องล่าสุดไปยังเรื่องเก่า และมีการจัดการดูแลโดยผู้ดูแล บล็อก สำหรับในปัจจุบันนี้ นอกจากจะเป็นการแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัว หรือประสบการณ์แล้ว ยังเป็นการส่งต่อข่าวสารที่มีความทันสมัยแหล่งหนึ่ง อีกทั้งยังมีการนำ บล็อก มาพัฒนาในเชิงธุรกิจอีกด้วย

Jenna Wortham (2007) เห็นว่า บล็อก ได้กล่ามาเป็นแหล่งข่าวใหม่ที่ได้รับการถ่ายทอดจากผู้ใช้ที่อาจไม่ได้เป็นสื่อมวลชน ที่เห็นได้ชัดคือการรายงานข่าวเกี่ยวกับภัยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ สึนามิ หรือเฮอริเคนคาทรินา เป็นต้น ซึ่งข่าวที่ได้รับการเผยแพร่ใน บล็อก นั้น จะมีความทันสมัยกว่าข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ และมีการรายงานที่แตกต่างกันออกไป

เมื่อ Blogger สนใจในเรื่องใดเป็นพิเศษ ก็มักจะนำประเด็นนั้น ๆ มาเป็นเรื่องหรือเนื้อหาที่จะนำลง บล็อก ซึ่งเนื้อหานั้นก็มักเป็นเรื่องที่ Blogger นั้นเชี่ยวชาญ หรือมีความรู้อยู่แล้ว และเพื่อให้ผู้รับสารได้รับความรู้และความบันเทิง Blogger ก็มักจะมียุทธวิธีในการนำเสนอข่าวสาร รวมทั้งการนำเสนอ บล็อก ของตนให้น่าสนใจเพื่อให้ผู้อื่นติดตาม และกับมาอ่านใหม่ หรือมีการแสดงความคิดเห็นเพื่อต่อยอดประเด็น และเมื่อผู้รับสารที่ติดตามอ่านประจำได้รับความพึงพอใจในสารรวมทั้ง บล็อก นั้น ๆ ก็ย่อมจะส่งผลให้ผู้รับสารนั้นมีการส่งต่อหรือเผยแพร่กระจายข่าวสารนั้นออกไปในเครือข่ายของตน หรืออาจชักชวนให้ผู้อื่นเข้ามาติดตามต่อ ๆ ไป ซึ่งหาก บล็อก ใดมีผู้ติดตามมาก ก็ถือว่าเป็นผลสำเร็จของการทำ บล็อก

Darren Rowse (2005) เสนอลักษณะเด่นของ บล็อก ไว้ 2 อย่างคือ

1. Archives หรือบทความย้อนหลัง บล็อก นั้นจะมีจุดเด่นคือจะมีหัวข้อของข่าวสารที่ Blogger ได้นำลง บล็อก ไปแล้วตั้งแต่ครั้งแรกจนถึงครั้งล่าสุด แม้ว่าผู้ใช้จะมีบทความที่เขียนลง

บน บล็อก เป็นจำนวนมาก แต่การมีระบบ Archives หรือระบบที่สามารถเรียกดูบทความย้อนหลังได้ ซึ่งผู้ใช้อาจนำไปจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา

2. Comments หรือการแสดงความคิดเห็น จุดประสงค์ของ บล็อก นั้นมิได้ต้องการให้มีการส่งต่อข่าวสารทางเดียว แต่ต้องการการสื่อสารแบบสองทางหรือมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ผู้รับสารจึงควรที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทความของผู้ส่งสาร รวมไปถึงคำถาม หรือสิ่งที่สนใจอื่น ๆ เป็นต้น

เมื่อมอง บล็อก กับการสื่อสาร โกลด์ อนุสิม (2008) เห็นว่า บล็อก มีวัตถุประสงค์ที่สอดคล้อง เกี่ยวข้องกับหลักและทฤษฎีการสื่อสารมวลชนในหัวข้อหน้าที่ของสื่อเบื้องต้น 4 ประการคือ

1. เพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร ผู้ติดตาม บล็อก ถือเป็นผู้รับสารจาก Blogger ที่เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวหรือส่งต่อข่าวสารลงบน บล็อก ทั้งนี้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารบน บล็อก นั้น สามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบได้ โดยอาจสลับตำแหน่งการสื่อสารกัน หรือในผู้ใช้สารหนึ่งคน อาจเป็นได้มากกว่าหนึ่งตำแหน่ง

2. เพื่อให้ความรู้ ผู้ติดตามข่าวสารของ บล็อก นั้นย่อมได้รับความรู้จากข่าวสารนั้น ๆ

3. เพื่อให้ความบันเทิง

4. สร้างความพึงพอใจ เมื่อผู้รับสารได้รับข่าวสารที่มีความทันสมัย อีกทั้งยังตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการแสดงความคิดเห็น ให้สามารถโต้ตอบกันได้

Adrian Huffington (อ้างจาก Jenna Wortham 2007) เห็นว่า บล็อก เป็นการจุดประเด็นข่าวสาร ที่แตกต่างจากสื่อทั่วไป และถือเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการสื่อสารแบบดั้งเดิมอีกด้วย ทั้งนี้ตัว Huffington เองยังเป็นที่สนใจของบรรดานักหนังสือพิมพ์และคนอื่น ๆ ทั่วไปอีกมากมาย ด้วยว่า Huffington เป็นทั้งนักเขียน นักรณรงค์ นักอนุรักษ์นิยม นักเสวนานิยม อีกทั้งยังเริ่มเปิด group blog ของตัวเองในปี ค.ศ. 2005 โดยให้ชื่อว่า Huffington Post

Huffington Post เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอแนวคิดเสรีก้าวหน้าและเป็นการรวบรวมบล็อกต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีทั้งการนำเสนอเรื่องราวที่ครอบคลุมทั้งการเมือง สื่อ ธุรกิจ บันเทิง ข่าวสารรอบโลก รวมไปถึงบล็อกต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นเว็บไซต์แนวอนุรักษ์นิยม ซึ่งจุดที่ทำให้ประสบความสำเร็จก็คือการที่มีข่าวสารมาอัปเดตอยู่เรื่อย ๆ และสม่ำเสมอนั่นเอง

Huffington Post ยังเป็นตัวอย่างของบล็อกที่ต่อยอดมาจากการเป็นบล็อกที่นำเสนอข่าวสารที่หลากหลายมาเป็นการทำหนังสือพิมพ์ที่ทำทยหนังสือพิมพ์รูปแบบเดิม อีกทั้งข่าวสารที่นำเสนอนั้นก็เน้นแนวเสรีแบบต่อต้านอีกด้วย

เนื่องจากการสื่อสารผ่าน บล็อก นั้นเป็นการสื่อสารผ่านทางช่องทางสาธารณะ ทำให้อาจมีผู้ประสงค์ร้ายแอบแฝงเข้ามาเป็นหนึ่งในผู้รับสารของ Blogger ได้ และอาจเข้าไปแสดงความคิดเห็นที่ใช้ถ้อยคำรุนแรง ไม่สุภาพ หรือแสดงการกระทำที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งตัวผู้ส่งสารเองก็อาจนำเอาข่าวสารที่ไม่ได้รับอนุญาตจากแหล่งข่าวเดิมมาลงโดยที่ไม่ได้อ้างอิงถึงแหล่งสารนั้น หรือนำข่าวสารที่ไม่เป็นความจริงมาเผยแพร่ ดังนั้นจึงมีการจัดระเบียบผู้ใช้สารที่สื่อสารผ่านทางช่องทางสาธารณะหรือการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตทั้งการกำหนดจรรยาบรรณของผู้ใช้สาร รวมทั้งมีการออกพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ออกมาใช้ เป็นต้น

โกศล อนุสิม (2008) กล่าวถึงจรรยาบรรณของผู้ส่งสารหรือ Blogger ว่าเมื่อนำบทความของผู้อื่นไปลงหรือนำไปเผยแพร่ต่อ ทั้งตัดตอนไปทุกตัวอักษรหรือคัดลอกไปเพียงส่วนหนึ่ง ควรจะต้องให้การอ้างอิงหรือให้เครดิตต่อแหล่งสารเดิมด้วย เพราะการที่ผู้อื่นนำเอาบทความที่ผ่านการค้นคว้าไปลงโดยมิได้ใช้ความสามารถของตนอาจทำให้ผู้ผลิตสารนั้นเกิดความรู้สึกไม่เป็นธรรม เพราะเจ้าของสารนั้นถือว่าเป็นผู้มีสิทธิ์อันชอบธรรมในผลงานของตนตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ทั้งนี้สารดังกล่าวหมายถึงรวมถึง รูปภาพ เพลง และ อื่น ๆ เป็นต้น

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (อ้างใน โกศล อนุสิม 2008) ได้เสนอแนวคิดไวยากรณ์ทางจริยธรรมสำหรับการสื่อสารสาธารณะไว้ในหนังสือ ‘ระหว่างกระจกกับตะเกียง’ ไว้ 4 ข้อคือ

1. นักสื่อสารสาธารณะควรจะต้องตระหนักถึงสารที่ถูกส่งออกไป โดยผู้ส่งสารนั้นควรจะต้องมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ ดีพอ มีความเข้าใจในประเด็นของเนื้อหาสารอย่างเหมาะสม อีกทั้งควรจะต้องตระหนักถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้ประกอบ อีกทั้งยังต้องยอมรับว่าสารหนึ่ง ๆ นั้นสามารถมองได้ในหลายแง่มุม
2. นักสื่อสารสาธารณะควรคัดเลือกประเด็นนำเสนอสารอย่างเป็นธรรม ไม่ควรบิดเบือนข่าวสารตามความคิดของตน หรือจงใจปิดบังประเด็นที่ผู้รับสารควรจะต้องทราบไว้
3. นักสื่อสารสาธารณะควรมองเรื่องส่วนรวมว่าเป็นเรื่องใหญ่มากกว่าเรื่องส่วนตัว และแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา และมีความโปร่งใส
4. ต้องมีความเต็มใจรับฟังความคิดเห็นหรือข้อมูลอื่น ๆ ที่แตกต่างกับของตน

ทั้งนี้ Blogger นั้นก็เข้าข่ายการเป็นนักสื่อสารสาธารณะเช่นกัน เพราะมีการใช้สื่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เป็นพื้นที่สาธารณะ อีกทั้ง บล็อก ยังถือเป็นช่องทางในการเผยแพร่ข่าวสารที่มีความทันสมัยมากกว่าสื่อมวลชนหลาย ๆ ประเภท อาทิ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ หรือวารสาร เป็นต้น ดังนั้นการที่ข่าวสารของเรานั้นได้ถูกเผยแพร่ออกไปแล้ว ผู้ผลิตสารควรจะต้องมีความรับผิดชอบต่อในสารของตน และตระหนักเสมอว่าทัศนคติของตนนั้นก็มักจะถูกส่งออกมาพร้อมกับสารเช่นเดียวกัน การนำเสนอข่าวสารในด้านเดียว หรือ การบิดเบือนข่าวสารนั้น อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้

Tim O'reilly (2007) ได้แสดงความคิดเห็นถึงวัฒนธรรมของการเป็น Blogger หรือผู้ใช้บล็อก ออกมาหลังจากการประชุม O'Reilly's ETech ไว้ดังนี้

1. มีความรับผิดชอบต่อการลงข้อมูลข่าวสารบน บล็อก และรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นที่มีการแสดงออกใน บล็อก ของตน
2. กำหนดระดับความรุนแรงในการแสดงความคิดเห็น
3. พิจารณาลบความคิดเห็นบางอันที่เข้าข่ายต่อการเกิดความเสียหาย
4. เพิกเฉยต่อผู้ประสงค์ร้าย หรือผู้ก่อกวน
5. นำเอาประเด็นที่มีการโต้เถียงกันบน บล็อก มาให้แสดงความคิดเห็นกันโดยตรง ไม่ต้องผ่านการสื่อสารบน บล็อก โดยให้มีผู้ที่สามารถเชื่อมโยงแต่ละกลุ่มเข้าไว้ด้วยกันเป็นผู้ช่วย
6. บอกผู้ที่กระทำผิดได้ทราบถึงความไม่เหมาะสมนั้น
7. อย่าส่งต่อข่าวสารที่เราไม่สามารถพูดได้บน บล็อก

5. แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economy)

จากที่ได้กล่าวไปแล้วในที่มาและความสำคัญของปัญหาว่าเราอยู่ท่ามกลางโลกในระบบทุนนิยม ที่เน้นในเรื่องของการแข่งขันและความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ จึงทำให้มีการเกิดขึ้นของบริษัทมากมาย ทำให้เกิดการขายสินค้าที่เหมือนกัน โดยใช้การผลิตที่มีความคล้ายคลึงกัน และผลิตออกมาในจำนวนมาก ทำให้มูลค่าและคุณค่าของสินค้านั้นลดน้อยลง ผลที่เกิดขึ้นก็คือการปิดตัวลงของโรงงานหลาย ๆ แห่ง เนื่องจากขาดทุนทั้งในส่วนของการกำไรและต้นทุนในการผลิต ทำให้เราเห็นได้ว่า การผลิตเพื่อมุ่งเน้นจำนวนนั้นไม่มีศักยภาพ ที่สำคัญคือการผลิตนั้นมิได้ตอบสนองถึงความต้องการของผู้ใช้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์นั้น ๆ

ในเมื่อจำนวนการผลิตมิใช่สิ่งที่ทำให้เกิดความสำเร็จ การนำเอาแนวคิดใหม่เข้ามาจึงเป็น สิ่งที่จะช่วยพัฒนาเศรษฐกิจได้ นั่นก็คือ การแข่งขันกันในเรื่องของความคิด เรื่องของไอเดียและ ความแปลกใหม่ในการนำมาปรับใช้กับผลิตภัณฑ์ สินค้า และการบริการของบริษัท ซึ่งความคิดนั้น เรียกว่า *ความคิดสร้างสรรค์* ซึ่งเป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาอยู่แล้วตั้งแต่เกิด และพัฒนาขึ้นตาม ประสบการณ์ที่เราได้รับทั้งการอยู่ร่วมกันในสังคม หรือการนำเอาประเพณีและวัฒนธรรมเข้ามา ปรับใช้ในงาน

อังค์ถัด (UNCTAD) (2008 : 4) ได้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า เป็นแนวคิดที่กล่าวถึง ศักยภาพในการใช้สินทรัพย์ทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative assets)

จอห์น ฮาวกินส์ (2001 : บทนำ) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และ เศรษฐศาสตร์ โดยเห็นว่าไม่ใช่เรื่องใหม่ในการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์ระหว่าง 2 เรื่องนี้ แต่สิ่ง ที่ใหม่ก็คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับแนวคิดทางด้านเศรษฐศาสตร์เพื่อสร้างมูลค่า และ ความมั่งคั่ง (Value and Wealth)

อภิสัทธา ไส้สตรูไกล (2009 : 176) เห็นว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ไม่ได้ขายความรู้เพียง อย่างเดียว แต่เป็นการขยับจากเรื่องความรู้ไปพัฒนาความสามารถของตัวบุคคลโดยอาศัยปัจจัย อื่น ๆ เข้าไปผนวกกับวัฒนธรรม

จากการประมวลความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นั้นอาจสรุปได้ว่า เศรษฐกิจ สร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการรวมตัวกันของกลุ่มผู้ประกอบการทางความคิด สร้างสรรค์กับเป็นเครือข่าย โดยใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมบวกกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อทำให้เกิด เศรษฐกิจรูปแบบใหม่ขึ้นมา

ทุนสร้างสรรค์ หรือ **Creative capital** เป็นหนึ่งในทุนมนุษย์ที่ผ่านการพัฒนาและต่อยอด มาจากการศึกษา การปลูกฝังทั้งความรู้ ความคิดของมนุษย์มาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก รวมถึงการ สนับสนุนจากสังคมให้สามารถแสดงความสามารถถึงความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์นั้นได้ ทุน สร้างสรรค์นั้นอยู่ในรูปทั้งงานเขียน งานฝีมือ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพยนตร์ การ์ตูน รวมถึงงานที่ สร้างสรรค์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

จอห์น ฮาวกินส์ (2001 : 199-200) เห็นว่าทุนแห่งความคิดสร้างสรรค์นั้นคือบทรูปแก่นของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีพรสวรรค์ของมนุษย์เป็นวัตถุดิบ เป็นพรสวรรค์ที่ทำให้เกิดความคิดใหม่ที่เป็นต้นแบบ และสามารถแปลงความคิดนั้นให้เป็นทุนทางเศรษฐกิจและผลิตภัณฑ์ที่ขายได้ หรือทำให้ผลิตภัณฑ์นั้นเกิดมูลค่าขึ้นมา ซึ่งเราอาจเรียกผู้ที่ใช้สินทรัพย์หรือทุนความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดมูลค่าว่า Creative entrepreneur หรือ **ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์**

ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ (Creative entrepreneur) (ประมวลจาก Mark McGuinness 2008) นั้นมิได้ครอบคลุมถึงผู้ประกอบการทางด้านธุรกิจ และไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นบริษัทขนาดใหญ่เท่านั้น แต่จะเป็นได้ทั้งบริษัทขนาดเล็ก กลุ่มนักเรียน นักศึกษา หรือแม้แต่บุคคลเพียงคนเดียว ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ นั้นเป็นผู้ที่สร้างมูลค่าให้กับทุนสร้างสรรค์ของตน ซึ่งมูลค่าที่สร้างขึ้นนั้นมีได้แฝงอยู่กับตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้น แต่จะอยู่ในแบรนด์ ความมีชื่อเสียง รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาของตน ผู้ที่เป็น ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ นั้นควรจะต้องทราบถึงหลักของการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อตนสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ก็สามารถที่จะทำสินค้าที่มาจากความคิดสร้างสรรค์เองได้

จากที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ผ่านมาและความสำคัญของปัญหา ว่ารัฐบาลไทยนั้นได้เริ่มที่จะผลักดันให้ใช้การพัฒนาเศรษฐกิจที่มาจากความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ โดยมีการกำหนดให้ใช้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับต่อไป โดยสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2009 : 25) ได้มีการกำหนดขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย โดยยึดตามรูปแบบของ UNCTAD เป็นกรอบและเพิ่มเติมตามรูปแบบของ UNESCO ซึ่งแบ่งเป็น 4 กลุ่มหลัก และมี 15 สาขาย่อยประกอบด้วย

1. กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ

- งานฝีมือและหัตถกรรม
- การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม / ความหลากหลายทางชีวภาพ
- การแพทย์แผนไทย
- อาหารไทย

2. ศิลปะ

- ศิลปะการแสดง
- ทัศนศิลป์

3. สื่อสมัยใหม่

- ภาพยนตร์และวีดิทัศน์
- การพิมพ์
- การกระจายเสียง
- ดนตรี

4. งานสร้างสรรค์และออกแบบ

- การออกแบบ
- แฟชั่น
- สถาปัตยกรรม
- การโฆษณา
- ซอฟต์แวร์

เราจะเห็นได้ว่า เราได้ผ่านการพัฒนาระบบเศรษฐกิจมาแล้วหลายยุค หลายสมัย ตั้งแต่ยุคเกษตรกรรม ยุคอุตสาหกรรม ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ และอาจจะมาถึงยุคของความคิดสร้างสรรค์ โดยมีปัจจัยหลัก ๆ ในการพิจารณาในแต่ละยุค ก็คือ ปัจจัยในเรื่องของแรงงาน เทคโนโลยี เงินทุน และการสื่อสาร

สำหรับในสังคมเกษตรกรรม หรือยุคกสิกรรม มีการใช้วัตถุดิบแบบกสิกรรม เป็นของใช้ทำมือ ซึ่งที่ผลิตออกมานั้นจะทำได้ช้า เนื่องจากเป็นแรงงานมนุษย์ และสัตว์ อีกทั้งยังไม่มีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าไปช่วย ในส่วนของการสื่อสารนั้นก็ยังมีเพียงภาษาพูดและภาษาภาพเท่านั้น

ในยุคอุตสาหกรรม เริ่มมีโรงงานเกิดขึ้น โดยจะมีการผลิตสินค้าแบบ Mass production หรือการผลิตเป็นจำนวนมากและมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือในด้านการผลิตมากขึ้น ซึ่งการผลิตในจำนวนมากนั้นจะทำให้ต้นทุนในการผลิตต่ำ แต่ได้กำไรในการขายสูง แรงงานที่ใช้จะเป็นแรงงานมนุษย์และเครื่องจักร ในส่วนของการสื่อสารนั้นก็เริ่มมีการใช้ภาษาเขียน

ในยุคสังคมสารสนเทศ ถือได้ว่าเป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร มีการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสื่อสารมากขึ้น โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขั้นสูงมากขึ้น และการใช้ระบบ IT มีการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจด้วยสารสนเทศ ยังมีการติดต่อสื่อสารกันมากเท่าไร ก็ยังเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจให้ก้าวหน้ามากขึ้นตามไปด้วย ข้อมูลจะไหลอยู่ในเครือข่ายทุกทิศทาง เรียกได้ว่าเป็นการเชื่อมโยงโลกเอาไว้ด้วยกัน และเป็นการกำจัดข้อขัดแย้งในเรื่องของการสื่อสารในเรื่องของเวลาและสถานที่

ในส่วนของคุณเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรม และทุนสร้างสรรค์เข้ามาเพื่อใช้ในการผลิตสินค้า ซึ่งทุนดังกล่าวนี้มีต้องใช้ในการลงทุนอะไร เพราะเป็นทุนที่มาจาก การต่อยอดของมนุษย์โดยผ่านการศึกษา ประสบการณ์ เป็นต้น สำหรับในส่วนและเทคโนโลยีการสื่อสารนั้น จะคล้ายคลึงกับยุคสังคมสารสนเทศ แต่จะมีการใช้เว็บ 2.0 เข้ามาเพื่อทำให้ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้

เว็บไซต์ Creative Thailand (2009) ได้นำเสนอความสำคัญของความคิดว่า การมี มาตรฐานภูมิภาคทางความคิดนั้น ส่งผลให้เกิดการเพิ่มขึ้นของนวัตกรรมและความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งส่งผล ต่อด้านเศรษฐกิจและภาคอุตสาหกรรม ซึ่งก็ได้เริ่มมีการนำเอาความคิดสร้างสรรค์ไปปรับใช้กับ การปรับเปลี่ยนแนวทางเศรษฐกิจเพื่อให้สอดคล้องกับระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

การพัฒนาอุตสาหกรรมของประเทศจีน (อ้างอิงบทความเรื่อง ‘ทิศทางการสร้าง เศรษฐกิจจีนยุคใหม่’ โดยเว็บไซต์ Creative Thailand) เริ่มที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมในเชิง สร้างสรรค์ อีกทั้งยังมีการกำหนดไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจ ฉบับที่ 11 โดยมุ่งให้มีการจัดตั้ง มาตรฐานภูมิภาคที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ การจัดตั้งเขตอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การ พัฒนาด้านการศึกษา รวมถึงการกระตุ้นให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชนในการ ลงทุนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อีกทั้งยังมุ่งเน้นในการพัฒนาวัฒนธรรมในฐานะปัจจัยการ ผลิตที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำหรับการพัฒนาในประเทศเกาหลีใต้ (อ้างอิงบทความเรื่อง ‘เกาหลีกับบทบาทสำคัญ ต่ออุตสาหกรรมลิขสิทธิ์ของโลก’ โดยเว็บไซต์ Creative Thailand) จะเน้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรม ลิขสิทธิ์ ที่ประกอบด้วย เพลง ภาพยนตร์ เกมส์ แอนิเมชัน ฯลฯ ที่ถือว่ามีอัตราการเติบโตทาง เศรษฐกิจมากที่สุด เนื่องมาจากกระแส เกาหลีฟีเวอร์ ที่เข้ามามีอิทธิพลทั้งในทวีปเอเชีย รวมไปถึง ทวีปอเมริกาและยุโรป ซึ่งนอกจากจะช่วยพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศเกาหลีใต้แล้วนั้น ยังส่งผล ต่อการท่องเที่ยวของประเทศที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางไปประเทศเกาหลีใต้เพียงเพื่อต้องการตาม รอยภาพยนตร์ ละคร หรือนักร้อง ทั้งนี้แม้ว่ากระแสเกาหลีจะได้รับความนิยมมาก แต่ก็ยังประสบ ปัญหาเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์

ส่วนในบริบทของประเทศไทย รัฐบาลได้นำเอาแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาปรับใช้ โดย มุ่งเน้นไปที่การปรับใช้กับวัฒนธรรมไทยที่มีความหลากหลายและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้ง ยังมีการส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้การ

นำเอาวัฒนธรรมเข้าไปต่อยอดให้มีเกิดการพัฒนาศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นก็เนื่องมาจากวัฒนธรรมนั้นเป็นสินทรัพย์ที่มีต้นทุนต่ำ แต่มีมูลค่าสูง การเชื่อมโยงและต่อยอดสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมไทยให้กลายเป็นเศรษฐกิจได้ถือว่าเป็นก้าวหนึ่งในความสำเร็จต่อการดำเนินเศรษฐกิจแบบสร้างสรรค์

จากการพัฒนาระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้นั้นจะเป็นการประหยังบในส่วนของต้นทุนการผลิตลงไป เนื่องจากทุนที่ใช้นั้นมาจากทุนสร้างสรรค์ของมนุษย์เอง อีกทั้งการผลิตสินค้าในจำนวนมาก ๆ นั้นจะทำให้การเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขสินค้าเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้หรือผู้บริโภคนั้นสามารถทำได้ยาก นอกจากนี้การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามา อย่างเว็บ 2.0 นั้นจะช่วยให้ผู้ใช้สารคนอื่น ๆ สามารถใช้ช่องทางนี้ในการเป็นตลาด หรือการติดต่อกับผู้บริโภค หรือเป็นเวทีในการแสดงความคิดเห็นต่อตัวผลงานเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด อีกทั้งความคิดสร้างสรรค์ของเรายังได้รับความคุ้มครองมากขึ้น ซึ่งมีการใช้อนุสัญญาครีเอทีฟ คอมมอนส์ (Creative Commons) เพื่อจัดการด้านทรัพย์สินทางปัญญาอีกด้วย

จอห์น ฮาวกินส์ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องการการการแสดงออก (Creativity needs expression) ดังนั้น เมื่อทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์เป็นของตนเอง และความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนั้นต้องการช่องทางในการแสดงออก รวมไปถึงตลาดเพื่อนำเอาความคิดสร้างสรรค์ของตนนั้นนำออกไปสู่สังคม ช่องทางหนึ่งในการแสดงออกที่ได้รับความนิยมสูงสุดก็คือการแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์หรือบนอินเทอร์เน็ต และยิ่งจะเป็นการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น หากมีการแสดงออกผ่านทางเว็บ 2.0 ซึ่งมีคุณลักษณะที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงออกทั้งจากตัวผู้รับสาร และตัวผู้ใช้สารเองนั้นก็ยิ่งจะทำให้การดำเนินการทางด้านการตลาดและการพัฒนาธุรกิจได้รับความสำเร็จมากขึ้นตามไปด้วย

6. แนวคิดเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

Copyrights (ลิขสิทธิ์)

กรมทรัพย์สินทางปัญญา (2008) ให้ความหมายของลิขสิทธิ์ไว้ว่า สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้อยู่สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน โดยให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนดไว้ ได้แก่

1. งานวรรณกรรม (หนังสือ จุลสาร สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ)
2. งานนาฏกรรม (ทำรำ ทำเต้น ฯลฯ)
3. งานศิลปกรรม (จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ศิลปะประยุกต์ ฯลฯ)
4. งานดนตรีกรรม (ทำนอง ทำนองและเนื้อร้อง ฯลฯ)
5. งานสิ่งบันทึกเสียง (เทป ซีดี)
6. งานโสตทัศนวัสดุ (วีซีดี ดีวีดี ที่มีภาพหรือมีทั้งภาพและเสียง)
7. งานภาพยนตร์
8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ
9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ

ThaiSEOboard (2008) ให้คำจำกัดความของ copyrights ว่า สิทธิแสดงความเป็นเจ้าของผลงานตามกฎหมาย ซึ่งประกอบด้วย

1. สิทธิในการเผยแพร่ผลงานนั้นในที่สาธารณะ
2. สิทธิในการทำซ้ำ
3. สิทธิในการสร้างผลงานต่อเนื่อง
4. สิทธิอันพึงได้ผลตอบแทนจากงานที่สร้างขึ้น

งานทุกชิ้นที่ออกมาเป็นรูปแบบที่แน่นอนจะได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายในทันที โดยที่ผู้สร้างงานไม่จำเป็นต้องจดทะเบียนลิขสิทธิ์ด้วยซ้ำ

กระทรวงพาณิชย์ ได้แสดงประโยชน์ของลิขสิทธิ์ไว้ 2 ข้อ ดังนี้

ประโยชน์ของลิขสิทธิ์

1. ประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น หรือผลงานตามข้อใดข้อหนึ่งดังที่กล่าวไว้ข้างต้น ดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จะมีสิทธิ ทำซ้ำ หรือดัดแปลง จำหน่าย ให้เช่า คัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา การทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิของตนทั้งหมด หรือแต่บางส่วนก็ได้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรม
2. ประโยชน์ของประชาชนหรือผู้บริโภค การคุ้มครองและพิทักษ์สิทธิในผลงานลิขสิทธิ์ มีผลให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ มีคุณค่าทางวรรณกรรมและศิลปกรรมออกสู่ตลาดให้มากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคได้รับความรู้ ความบันเทิง และได้ผลงานที่มีคุณภาพ

Creative Commons (ครีเอทีฟคอมมอนส์)

ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons : CC) คือ องค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร จัดตั้งขึ้นขยายขอบข่ายของการใช้สื่อต่างๆ ให้กว้างขึ้นโดยไม่จำกัดที่สัญญาอนุญาตของสื่ออื่นๆ โดยเอื้อให้มีการใช้สื่อทั้งทางภาพ เสียง ข้อมูล โดยการแบ่งแยกสัญญาอนุญาตย่อยออกสำหรับการแจกจ่ายและการใช้ข้อมูล โดยการอ้างอิงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์เดิม ครีเอทีฟคอมมอนส์ก่อตั้งโดย ลอว์เรนซ์ เลสสิก เมื่อปี พ.ศ. 2544 โดยการสนับสนุนจาก ศูนย์เพื่อสาธารณสมบัติ (The Center for the Public Domain) ตั้งอยู่ที่เมืองซานฟรานซิสโก รัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีกรรมการกำกับทิศทางที่ประกอบด้วย James Boyle, Michael Carroll, Molly Shaffer Van Houweling, และ Lawrence Lessig ผู้เชี่ยวชาญกฎหมายอินเทอร์เน็ตและทรัพย์สินทางปัญญา, Hal Abelson อาจารย์วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์จากเอ็มไอที, Eric Saltzman ผู้เชี่ยวชาญกฎหมายอินเทอร์เน็ตและนักสร้างสารคดี, Davis Guggenheim นักสร้างสารคดีชื่อดัง, Joi Ito นักธุรกิจชาวญี่ปุ่น, และ Eric Eldred นักสร้างเว็บสาธารณสมบัติ โดยมีเป้าหมายเพื่อการอนุญาตให้คนทั่วโลกสามารถเผยแพร่ จัดแสดง ทำซ้ำ โปสต์งานต่างๆ ลงในเว็บไซต์ได้ ตราบใดที่พวกเขาปฏิบัติตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้กำหนด และสร้างรูปแบบการสงวนสิทธิ์ที่ยืดหยุ่นและสมเหตุสมผล ท่ามกลางโลกที่มีระบบการสงวนสิทธิ์เต็มรูปแบบอย่างเข้มงวดโดยปริยาย

วัตถุประสงค์ของครีเอทีฟคอมมอนส์

1. สนองความต้องการของคนที่เห็นว่านวัตกรรมและไอเดียใหม่ๆ เป็นผลมาจากการต่อยอดไอเดียที่มีอยู่เดิม
2. ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถรักษาลิขสิทธิ์ไว้ได้แต่ในขณะเดียวกันก็อนุญาตให้คนอื่นใช้งานชิ้นนั้นภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด
4. ช่วยให้ผู้สร้างสามารถเผยแพร่งานในลักษณะ “สงวนลิขสิทธิ์บางประการ” ได้ไม่ต้องสงวนสิทธิ์ทั้ง 100% หรืออุทิศงานให้เป็นสมบัติสาธารณะ
5. มีผลบังคับใช้ตามกฎหมายในทุกประเทศที่มีกฎหมายลิขสิทธิ์

ครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย

ในประเทศไทย มีการเปิด เครือข่ายครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย : Creative Commons Thailand Network (<http://cc.in.th>) เป็นหน่วยงานที่ร่วมงานกับ Creative Commons International อย่างเป็นทางการในการจัดทำสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์สำหรับประเทศไทย โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกฎหมายธรรมนิติและสถาบัน ChangeFusion นอกจากนี้เครือข่ายครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทยยังเป็นผู้ดำเนินการโครงการพัฒนาและ

เผยแพร่ครีเอทีฟคอมมอนส์ในประเทศไทย โดยการสนับสนุนจากแผนงานไอซีทีเพื่อสุขภาวะออนไลน์และการสนับสนุนภาคีเครือข่ายสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) อีกด้วย ทั้งนี้ได้มีการปรับสัญญาฉบับทั่วไปให้สอดคล้องและสามารถใช้งานได้ตามกฎหมายไทย นอกจากนี้เครือข่ายฯ ยังดำเนินงานประชาสัมพันธ์ วรรณคดี ให้ผู้สร้างสรรค์งานเข้าใจถึงประโยชน์ และหันมาใช้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ในการเผยแพร่ผลงานของตน

วัตถุประสงค์ของเครือข่ายครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทยคือเพื่อส่งเสริมแนวคิด วัฒนธรรมเสรี (Free Culture) และการใช้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons License) กับงานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ในสังคมไทยเพื่อให้งานสร้างสรรค์เผยแพร่ ไหลเวียนไปทั่วสังคมไทยโดยเสรี ได้รับการพัฒนาต่อยอดและคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ และเพื่อวรรณคดีให้สังคมไทย โดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานด้านการศึกษา ใช้สัญญา อนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ที่เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะงานสร้างสรรค์ที่ เป็นภาษาไทย เกี่ยวกับสังคมไทยหรือเกี่ยวกับการศึกษาของไทย

เครือข่ายครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทยได้จัดทำสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ฉบับ ภาษาไทยที่ใช้บังคับได้ตามกฎหมายไทยก่อนเผยแพร่สัญญาอนุญาตหลัก 6 ฉบับบนเว็บไซต์ ทางการของครีเอทีฟคอมมอนส์ (creativecommons.org) เพื่อเปิดให้บริการแก่สาธารณชนเมื่อ วันที่ 31 มีนาคม 2552 และแถลงข่าวเปิดตัวสัญญาอนุญาตหลักทั้ง 6 ฉบับเมื่อวันที่ 2 เมษายน 2552 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพ

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ เป็นสัญญาอนุญาตทางลิขสิทธิ์จำนวนหนึ่ง ประกาศใช้เมื่อ 16 ธันวาคม 2545 โดยครีเอทีฟคอมมอนส์ ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรใน สหรัฐอเมริกา ก่อตั้งเมื่อปี 2544

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์เป็นสิ่งที่อยู่กึ่งกลางระหว่าง “กฎหมายลิขสิทธิ์” ซึ่งอยู่ บนพื้นฐานของการสงวนลิขสิทธิ์ (All Right Reserved) และสาธารณะสมบัติ (Public Domain) ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดที่ว่างานสร้างสรรค์ต่างๆ ถือเป็นสมบัติของมนุษยชาติ ผู้สร้างสรรค์ งานต้องสละสิทธิในงานสร้างสรรค์นั้นๆ ทั้งหมด (No Right Reserved) โดยสัญญาอนุญาตครีเอ ทีฟคอมมอนส์เสนอให้ผู้สร้างสรรค์งานเลือกใช้สัญญาอนุญาตแบบต่างๆ ที่มีลิขสิทธิ์และไม่มี

ค่าใช้จ่าย โดยมีความยืดหยุ่นเพื่อรองรับระดับความคุ้มครองและเสรีภาพที่เหมาะสมบนพื้นฐานของแนวคิดสงวนสิทธิ์บางประการ (Some Right Reserved)

การใช้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ไม่ได้หมายความว่าผู้สร้างสรรค์งานยกสิทธิ์ของตนเองให้ผู้อื่น แต่เป็นการมอบสิทธิ์บางประการของผู้สร้างสรรค์งานให้คนอื่น ๆ ในสังคมภายใต้เงื่อนไขที่ผู้สร้างสรรค์งานเป็นผู้กำหนด

เงื่อนไขในสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

เงื่อนไขในสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์มี 4 ประการ ดังนี้

1. ยอมรับสิทธิของผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้นำงานสร้างสรรค์ไปใช้สามารถทำซ้ำ แจกจ่าย จัดแสดงและใช้งานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงงานที่ดัดแปลงมาจากงานของผู้สร้างสรรค์ แต่ต้องยอมรับสิทธิของผู้สร้างสรรค์ตามที่ผู้สร้างสรรค์กำหนด คือ บอกที่มาของงานสร้างสรรค์ อ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์เดิม

2. ไม่ใช่เพื่อการค้า คือ ผู้นำงานสร้างสรรค์ไปใช้สามารถทำซ้ำ แจกจ่าย จัดแสดง และใช้งานของผู้สร้างสรรค์รวมถึงงานอื่นๆ ที่ดัดแปลงมาจากงานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์ได้ ตราบใดที่ไม่ใช่เพื่อการค้า

3. ไม่แก้ไขต้นฉบับ คือ ผู้นำงานสร้างสรรค์ไปใช้สามารถทำซ้ำ แจกจ่าย จัดแสดงและใช้งานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์เท่านั้น ห้ามแก้ไขดัดแปลงใดๆ และห้ามทำซ้ำ แจกจ่าย จัดแสดงและใช้งานที่แก้ไขดัดแปลงให้ผิดเพี้ยนจากงานต้นฉบับ

4. ใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน คือ ผู้นำงานสร้างสรรค์ไปใช้สามารถเผยแพร่งานที่ดัดแปลงจากงานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์งานได้ ตราบใดที่งานดัดแปลงนั้นอยู่ภายใต้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกับที่ผู้สร้างสรรค์งานเลือกใช้กับงานต้นฉบับ ทั้งนี้ สัญญาอนุญาตไม่สามารถใช้ทั้งเงื่อนไข “ใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน” และ “ไม่แก้ไขต้นฉบับ” พร้อมกันได้ เงื่อนไข “ใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน” ใช้ได้กับงานที่ดัดแปลงเท่านั้น

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ประเภทต่างๆ

1. สัญญาอนุญาตหลัก

1.1 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา (by-nc-nd)

อนุญาตให้ผู้อื่นผสมผสาน ดัดแปลงและพัฒนางานของผู้สร้างสรรค์แม้จะเป็นการทำเพื่อการค้า ตราบใดที่ผู้ใช้งานสร้างสรรค์บอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงานต้นฉบับ

1.2 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา และอนุญาตแบบเดียวกัน (by-sa)

อนุญาตให้ผู้อื่นผสมผสาน ดัดแปลงและพัฒนางานของผู้สร้างสรรค์งานแม้จะทำไปเพื่อการค้า ตราบใดที่ผู้ใช้งานสร้างสรรค์บอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงานต้นฉบับและต้องเผยแพร่งานดัดแปลงภายใต้สัญญาอนุญาตประเภทเดียวกัน

1.3 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา และไม่แก้ไขต้นฉบับ (by-nd)

อนุญาตให้ผู้อื่นนำงานของผู้สร้างสรรค์งานไปเผยแพร่แม้จะเป็นเพื่อการค้า ตราบใดที่ใช้งานต้นฉบับที่ไม่มีการดัดแปลงหรือต่อเติมใดๆ ทั้งสิ้น และบอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงานต้นฉบับ

1.4 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา และไม่ใช้เพื่อการค้า (by-nc)

อนุญาตให้คนอื่นผสมผสาน ดัดแปลง และพัฒนางานของผู้สร้างสรรค์ในทางที่ไม่ใช่เพื่อการค้าและต้องบอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงานต้นฉบับ ทั้งนี้ งานดัดแปลงนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้สัญญาอนุญาตประเภทเดียวกับงานต้นฉบับ

1.5 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา ไม่ใช่เพื่อการค้า และอนุญาตแบบเดียวกัน

อนุญาตให้ผู้อื่นผสมผสาน ตัดต่อ ดัดแปลงและพัฒนางานของผู้สร้างสรรค์ ตราบที่ไม่ใช่เพื่อการค้า บอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงานต้นฉบับและเผยแพร่งานดัดแปลงภายใต้สัญญาอนุญาตประเภทเดียวกัน ผลงานดัดแปลงที่เกิดจากงานต้นฉบับที่ใช้สัญญาอนุญาตประเภทนี้ทั้งหมดต้องไม่นำไปใช้เพื่อการค้าด้วย

1.6 สัญญาอนุญาตประเภทแสดงที่มา ไม่ใช่เพื่อการค้า และไม่แก้ไขต้นฉบับ (by-nc-nd)

เป็นสัญญาอนุญาตที่มีข้อกำหนดสูงสุดในบรรดาสัญญาอนุญาตหลัก 6 ประเภท อนุญาตให้ผู้อื่นเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์ได้ โดยไม่อนุญาตให้ดัดแปลงหรือต่อเติมงาน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้เพื่อการค้า และผู้ใช้งานสร้างสรรค์ไปใช้ต้องบอกที่มาโดยอ้างอิงถึงผู้สร้างสรรค์งานในฐานะผู้สร้างงาน

2. สัญญาอนุญาตประเภทอื่นๆ

2.1 สัญญาอนุญาตแบบ Sampling+

อนุญาตให้ผู้อื่นนำบางส่วนซึ่งเป็นส่วนเล็กๆของงานไปใช้สร้างงานใหม่ได้ โดยอาจเป็นงานที่นำไปใช้เพื่อการค้าก็ได้

2.2 คำอุทิสงานสู่สาธารณะ

ผู้สร้างสรรค์งานสามารถสละลิขสิทธิ์ทั้งหมดเพื่อให้งานเป็นสาธารณสมบัติ

2.3 ลิขสิทธิ์ของผู้ริเริ่ม

สงวนลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์เป็นเวลา 14 หรือ 28 ปีก่อนสละลิขสิทธิ์ให้งาน

กลายเป็น

สาธารณะสมบัติ

2.4 สัญญาอนุญาตแบ่งปันดนตรี

สงวนสิทธิ์สำหรับผู้สร้างสรรค์งาน โดยอนุญาตให้ดาวน์โหลด เผยแพร่ ทำซ้ำและเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ได้ แต่ไม่อนุญาตให้ขาย ทำเพื่อการค้าหรือดัดแปลง

2.5 สัญญาอนุญาตสำหรับประเทศพัฒนา

อนุญาตให้ผู้ใช้งานที่อาศัยอยู่ในประเทศที่ธนาคารโลกไม่จัดเป็น “ประเทศที่มีรายได้สูง” มีเสรีภาพในการใช้งานของผู้สร้างสรรค์งานมากขึ้น

สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ เป็นสัญญาที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์สามารถเปิดให้สาธารณชนนำงานของตนไปใช้ได้สะดวกขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน เพียงทำตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์กำหนดไว้เท่านั้น ในฐานะผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูล ความรู้ การศึกษา วิจัยทางการค้า ต่อยอดงานสร้างสรรค์ เพื่อให้สังคมเกิดการเรียนรู้ร่วมกันอย่างไร้พรมแดน สามารถทำการประชาสัมพันธ์ได้กว้างขวางขึ้นและเข้าถึงกลุ่มผู้คนมากขึ้นอีกด้วย โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน เพื่อประโยชน์ของการพัฒนา อีกทั้งประเทศที่กำลังพัฒนายังได้เผยแพร่งานอย่างเต็มที่โดยไม่ถูกประเทศพัฒนาแล้วเอาเปรียบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

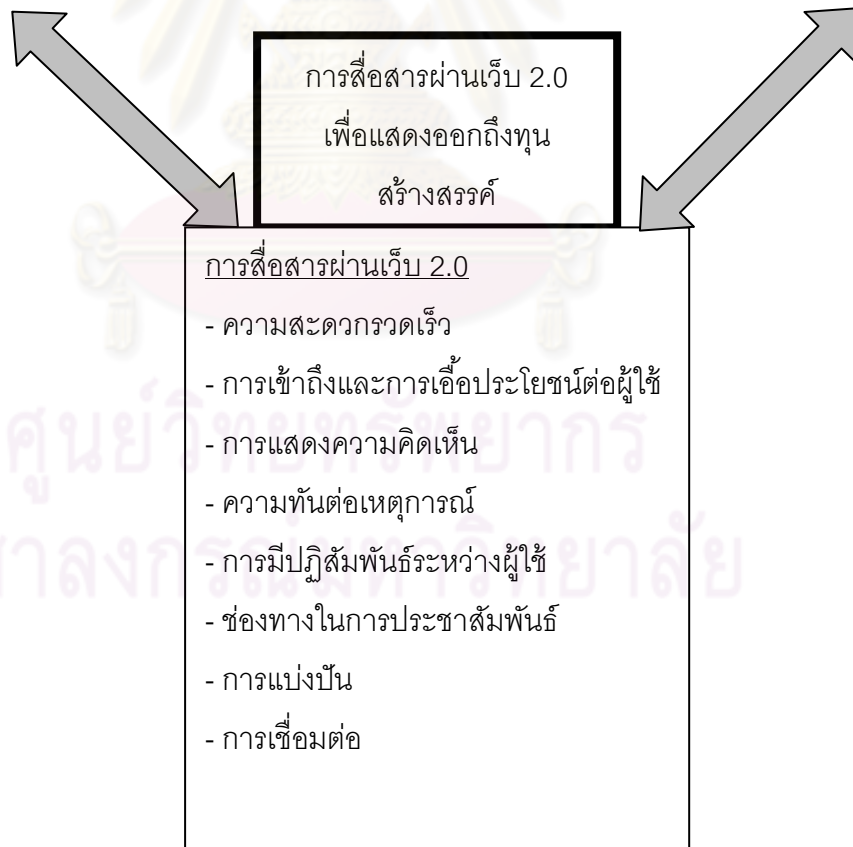
กรอบแนวความคิดในการวิจัย (Conceptual framework)

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0
เพื่อแสดงออกถึงทุนสร้างสรรค์

- * ปัจจัยด้านเทคโนโลยี
- * ปัจจัยด้านการเงิน
- * ปัจจัยด้านบุคคล
- * ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่าย
ชุมชนออนไลน์
- * ปัจจัยด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

ผลจากการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0
เพื่อแสดงออกถึงทุนสร้างสรรค์

- * ได้เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ
- * ได้รับชื่อเสียงในสังคม
- * ทำให้เกิดการต่อยอดทางเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์
- * เกิดการดำเนินการทางธุรกิจ
- * ได้รับรางวัลจากสังคม



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ ใน <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com>” เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีการใช้วิธีวิทยาแบบกรณีศึกษา (Case study) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

1. วิธีการศึกษาวิจัย
2. การเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การเลือกหน่วยในการวิเคราะห์
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. วิธีการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ จะมีรูปแบบการศึกษาโดยใช้วิธีการวิจัย กรณีศึกษา (Case study) กึ่งชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อให้ได้คำตอบของคำถามวิจัยว่ามีการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์อย่างไร มีปัจจัยของการสื่อสารด้านใดที่ทำให้เกิดการต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมถึงมีการตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและทราบแนวทางป้องกันหรือไม่ อย่างไร

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทยที่แสดงออกถึงงานทางความคิดสร้างสรรค์ผ่านทางเว็บ 2.0 ประเภทบล็อกทั้ง 2 เว็บไซต์ ซึ่งได้แก่ <http://www.exteen.com> และ <http://www.Bloggang.com> โดยผู้วิจัยจะเลือกศึกษาอย่างเฉพาะเจาะจงกับผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อสารผ่านบล็อกของ <http://www.exteen.com> และ <http://www.Bloggang.com> จำนวน 6 คน (เว็บไซต์ละ 3 คน) ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่ากรณีศึกษาทั้ง 6 ตัวอย่างนี้ จะสามารถเป็นตัวแทนในการสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกประเภทของทุนสร้างสรรค์

เนื่องจากการจัดกลุ่มของทุนสร้างสรรค์นั้นมีจำนวนมาก ดังที่ได้จำแนกประเภทไปแล้วในหัวข้อ **เศรษฐกิจสร้างสรรค์** ผู้วิจัยไม่สามารถเลือกศึกษาได้ทั้งหมดในการวิจัยครั้งนี้ จึงเลือกเก็บข้อมูลเฉพาะงานสร้างสรรค์ประเภทสื่อใหม่และงานการสร้างสรรค์และออกแบบเท่านั้น

2. เลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ ที่ใช้บริการบล็อก จากเว็บไซต์ <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com> ซึ่งจากการจัดอันดับเว็บไซต์ในประเทศไทยของ ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย หรือ Truehits ผ่านทาง <http://truehits.net/> ในเดือนพฤศจิกายน 2552 ที่ผ่านมานั้น <http://www.exteen.com> เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอันดับ 4 และเป็นเว็บไซต์ประเภท บล็อก ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 1 ส่วน <http://www.Bloggang.com> เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 15 ซึ่งถือว่าเป็นอันดับที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภท บล็อก

จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่ากลุ่มประชากรที่เป็นผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ บล็อก ของเว็บไซต์ 2 เว็บไซต์ดังกล่าวที่จำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถศึกษาได้ทั้งหมด ผู้วิจัยจึงใช้เกณฑ์การคัดเลือกเฉพาะเจาะจง เพื่อศึกษาแบบกรณีศึกษา (Case study) ในรูปแบบกึ่งชาติพรรณวรรณา (Ethnography) โดยคัดเลือกกรณีศึกษาเว็บไซต์ละ 3 คน เพื่อศึกษาแบบมีส่วนร่วม และ สัมภาษณ์เชิงลึก

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนของผู้ให้บริการบล็อก ที่ใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ กับส่วนของผู้ใช้บริการบล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับการเก็บข้อมูลของผู้ให้บริการบล็อก ที่ใช้เป็นพื้นที่ในการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยจะศึกษา <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com> ในเรื่องของความเป็นมาของเว็บไซต์ คุณลักษณะทางเทคโนโลยีที่เอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ รวมถึงประโยชน์ในแง่ของการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสังเกตจากเว็บไซต์ดังกล่าว และ สัมภาษณ์ผู้ดูแลระบบของเว็บไซต์ (Web master) เพื่อให้ได้ข้อมูลดังกล่าว

ส่วนการเก็บข้อมูลของผู้ใช้บริการบล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสังเกตและสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งก่อนที่จะสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยจะมีการสังเกตว่าผู้ให้ข้อมูลมี

คุณสมบัติครบถ้วนตามที่ต้องการหรือไม่ โดยผู้วิจัยจะขอความร่วมมือโดยตรงจากผู้ให้ข้อมูล และขอนัดสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเป็นรายบุคคลต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้นั้นมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาแบบพรรณนาวิเคราะห์ และนำมาสังเคราะห์เพื่อให้ได้ผลของงานวิจัยต่อไป

จากการเก็บข้อมูลแบบกรณีศึกษา¹ซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงการใช้ประโยชน์จากบล็อก ของผู้ให้ข้อมูลต่อการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ว่าเป็นอย่างไร มีลักษณะการสื่อสารเช่นไร ปัจจัยใดบ้างที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้การสื่อสารผ่านทางบล็อก และมีนัยยะต่อการนำไปต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างไร

นอกจากนี้ผู้วิจัยจะยังทราบถึงการตระหนัก รวมถึงแนวทางทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์ว่าเป็นอย่างไร ซึ่งการศึกษาแบบกรณีศึกษานั้นจะทำให้ได้คำตอบของการวิจัยได้อย่างละเอียดมากกว่าการเลือกใช้วิธีวิจัยประเภทอื่น ๆ

โดยคำถามที่จะใช้ในการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จะมีลักษณะเป็นดังนี้ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่สื่อสารผ่านเว็บ 2.0

- ประสพการณ์ก่อนที่จะเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์
 1. ข้อมูลส่วนตัวและครอบครัว การศึกษา
 2. อาชีพประจำ และกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง
 3. แรงจูงใจในการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์
- ประสพการณ์ด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศก่อนที่จะมีการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0
 1. ประสพการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
 2. การแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านสื่ออื่น
- ประสพการณ์และลักษณะการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0
 1. จุดเริ่มต้น และแรงจูงใจในการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0
 2. ประโยชน์จากการใช้พื้นที่บนเว็บ 2.0
 3. การใช้ประโยชน์จากเว็บ 2.0
 4. การสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อแสดงออกถึงทุนทางความคิดสร้างสรรค์
 5. ข้อได้เปรียบที่ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์เลือกแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0

* ความสะดวกรวดเร็ว

- * การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้
- * ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น
- * ความทันเหตุการณ์
- * การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้
- * ช่องทางในการประชาสัมพันธ์
- * ค่าใช้จ่าย
- * การแบ่งปัน
- * การเชื่อมต่อ

6. สาเหตุที่ไม่แสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านสื่อประเภทอื่น

7. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0

- * ปัจจัยด้านเทคโนโลยี
- * ปัจจัยด้านการเงิน
- * ปัจจัยด้านบุคคล
- * ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์
- * ปัจจัยด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

8. คุณลักษณะของเว็บ 2.0 ที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์

9. ข้อจำกัดในการใช้เว็บ 2.0 ต่อการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์

- การนำเอาทุนสร้างสรรค์ไปต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. กระบวนการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

2. สาเหตุที่ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์เลือกที่จะต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านทางเว็บ 2.0

3. คุณลักษณะพิเศษทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่เอื้อประโยชน์ต่อการต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4. หลังจากได้เริ่มการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว มีการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 แตกต่างกับตอนที่ยังไม่มี การต่อยอดหรือไม่ อย่างไร

5. การสื่อสารผ่านสื่ออื่น ๆ เพื่อการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นอกเหนือจากการใช้ เว็บ 2.0

- การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

1. การป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์

- การจดทะเบียนลิขสิทธิ์
 - เวลาการคุ้มครองของลิขสิทธิ์
 - ขอบเขตของการคุ้มครองงานสร้างสรรค์
 - พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์
2. แนวทางป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุนสร้างสรรค์
 3. ความคิดเห็นต่อการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
 4. ผลลัพธ์จากการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. สมุดจดบันทึก
2. เครื่องบันทึกเสียง
3. แผ่นโครงร่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์

4.การวิเคราะห์ สรุปและอภิปราย

หลังจากผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตอบปัญหาวิจัย จากนั้นจึงสรุปอภิปรายผล และนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive analysis) ต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทและลักษณะการสื่อสารของเพื่อแสดงออกถึงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ของ ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทย การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดยเบื้องต้นผู้วิจัย จะเลือกศึกษาอย่างเฉพาะเจาะจงกับผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อสารผ่านบล็อกของ <http://www.exteen.com> และ <http://www.Bloggang.com>

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2552 ถึงเมษายน 2553 และสามารถนำเสนอออกมาได้ 2 ส่วนคือ ส่วนของการวิเคราะห์เว็บไซต์ เพื่อวิเคราะห์ว่าทั้ง Exteen และ Bloggang มีลักษณะของเว็บ 2.0 ในด้านใดบ้าง รวมถึงการเปรียบเทียบให้เห็นว่าทั้ง 2 เว็บไซต์มีส่วนเหมือนหรือต่างกันอย่างไร และส่วนของกรณีศึกษาจำนวน 6 กรณี เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์ <http://www.exteen.com>



ภาพที่ 2 แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

Exteen.com เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการประเภทบล็อก ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่พัฒนาโดยคนไทย และให้บริการได้ฟรี โดยจดทะเบียนครั้งแรกเมื่อปี 2544 โดยทีปกร วุฒิพิทยามงคล และ ปฎิญา เสงี่ยมจิตร ซึ่งในขณะนั้นทั้งคู่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 ภาควิชาวิศวกรรมศาสตรมหาวิทาลัยเกษตรศาสตร์ จากบทสัมภาษณ์ของหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ ฉบับวันที่ 13 ธันวาคม 2550 ที่ได้สัมภาษณ์ทีปกร วุฒิพิทยามงคลนั้น คุณทีปกรกล่าวว่าจุดเริ่มต้นในการทำบล็อก อยู่กับการเห็นนักเรียนรุ่นพี่ใช้บล็อกของเว็บไซต์ Blogger.com จึงเริ่มคิดที่จะทำเว็บบล็อกของคนไทยขึ้นมา โดยเริ่มจากการทำจากโปรแกรมแบบง่าย ๆ แล้วทดลองใช้ภายในกลุ่มเพื่อนในคณะวิศวกรรมศาสตร์ก่อน และเริ่มแก้ไข พัฒนา ปรับปรุง จนมาถึงปัจจุบัน

(ทีปกร วุฒิพิทยามงคล 2547) คำว่า Exteen นั้นมาจาก การใช้ Prefix ex- ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วมักจะใช้นำหน้าคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนคำว่า Teen นั้นมาจากคำว่า Teenager ซึ่งหมายถึงวัยรุ่น เหตุก็เพราะคุณทีปกรคิดจะทำเว็บที่มีกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มวัยรุ่น ทั้งนี้ผู้ดูแลระบบทั้ง 2 คนได้ร่วมกันเปิดบริษัทขึ้นมาเพื่อใช้ดูแลเว็บไซต์โดยเฉพาะ โดยใช้ชื่อว่า 'เอทเซทโต'

จากการจัดอันดับเว็บไซต์ของ truehits.net ประจำวันที่ 24 เมษายน 2553 เว็บไซต์ Exteen.com อยู่ในอันดับที่ 7 จากเว็บไซต์ทั้งหมดของประเทศไทย และถือว่าเป็น อันดับ 1 ของเว็บไซต์ประเภทไดอารี่ ทั้งนี้จากการสำรวจในวันเดียวกัน Exteen.com มีผู้เข้าชมเว็บไซต์กว่า

300,000 ครั้งต่อวัน ทั้งนี้จากสถิติผู้ใช้งาน Exteen.com จาก Truehits.net นั้นแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ใช้หลักของเว็บไซต์นี้ก็คือกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นในช่วงอายุ 12 – 17 ปี โดยมีเปอร์เซ็นต์สูงถึง 40.97% จากผู้เข้าใช้ทั้งหมด

คุณที่ปรกเห็นว่าการคนไทยมักมีการเขียนไดอารีอยู่แล้ว และมักมีการแบ่งปันกันในวงแคบ ดังนั้นการเกิดขึ้นของบล็อกจะเปิดโอกาสให้คนอื่น ๆ เข้ามาแสดงความคิดเห็นและอ่านได้มากขึ้น

การที่ Exteen.com ได้ก้าวเข้ามาอยู่ใน 1 ใน 10 ของเว็บไซต์ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุดอาจจะเป็นเพราะการเอื้อประโยชน์ของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปแบบการจัดวางหน้าเว็บไซต์โดยรวมก็มีความสวยงาม อีกทั้งการที่ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนหน้าบล็อกของตัวเองได้ง่าย รวมถึง Feature ต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการใช้งาน ทั้ง การสืบค้น การกำหนด Tag cloud เว็บบอร์ด เป็นต้น

จากการสำรวจ Exteen.com นั้นผู้วิจัยเห็นว่านอกจากจะเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามาใช้บริการแล้วนั้น ยังมีกลุ่มผู้ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ มารวมตัวกันเป็นกลุ่มสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะผู้ที่มีความสามารถด้านกราฟิก การวาดการ์ตูน ภาพยนตร์ รวมทั้งงานเขียน นอกจากนี้ยังมีการเปิดร้านค้าออนไลน์ภายในบล็อกอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นร้านค้าที่ตอบสนองกลุ่มประชากรหลักภายในเว็บไซต์ซึ่งก็คือกลุ่มวัยรุ่นนั่นเอง ผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นใน Exteen นั้น มักมีแนวโน้มความชอบในด้านการ์ตูนญี่ปุ่นหรือกลุ่มนักร้องเกาหลีและญี่ปุ่น เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถจำแนกถึง Feature ที่มีให้บริการภายใน Exteen.com ได้คร่าว ๆ ดังนี้

1. การสมัครสมาชิก
2. บล็อก
3. การค้นหา
4. เว็บบอร์ด
5. Tag cloud
6. Maps
7. Music
8. ความทันต่อเหตุการณ์
9. โฆษณา
10. กิจกรรม

1. การสมัครสมาชิก

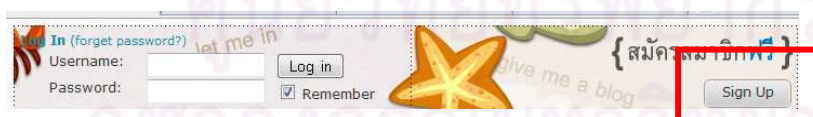
ผู้ใช้บริการ Exteen.com นั้น ไม่จำเป็นจะต้องสมัครสมาชิก ผู้ใช้บริการสามารถเข้าไปติดตามบล็อกของผู้อื่นได้ สามารถแสดงความคิดเห็น ค้นหาได้ แต่จะไม่สามารถมีบล็อกเป็นของตัวเองได้ และไม่สามารถแสดงความคิดเห็นโดยให้ดาวแดง (Hot post) ได้

ทั้งนี้การสมัครสมาชิกในเว็บไซต์นี้ สามารถสมัครได้ฟรี และสามารถอัปโหลดข้อมูลต่าง ๆ ได้เดือนละ 10 MB แต่จะต้องยอมรับในข้อตกลงต่าง ๆ ที่ทางเว็บมาสเตอร์หรือผู้ดูแลระบบกำหนดไว้ ซึ่งกติกากในการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ในเว็บไซต์นี้ ผู้วิจัยคิดว่าน่าจะสามารถปฏิบัติตามได้ไม่ยากนัก ทั้งนี้ระเบียบในการสมัครสมาชิกส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวกับการเขียน เนื่องจากบล็อกนั้นจะมีจุดเด่นอยู่ที่จากเขียนบทความนั่นเอง ผู้วิจัยจึงขอสรุปกติกาของ Exteen.com ดังนี้

1. การเขียนบทความหรือการแสดงความคิดเห็นจะต้องไม่กระทบต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ หรือความมั่นคงของชาติ
2. ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ใช่ถ้อยคำที่จะสร้างความแตกแยก ห้ามลงสีลามกและอนาจารทุกประเภท
3. อ้างอิงแหล่งที่มาของบทความ รูปภาพ หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
4. บล็อกที่ตั้งใจเปิดขึ้นเพื่อทำธุรกิจเพียงอย่างเดียว หรือการเปิดร้านขายของ หากไม่ก่อให้เกิดประโยชน์กับสมาชิก ผู้ดูแลระบบมีสิทธิ์ขาดต่อการลบบล็อก

ขั้นตอนการสมัครสมาชิก

1. จากหน้าแรกของบล็อก กด sign up ตรงแถบสมัครสมาชิก



ภาพที่ 3 แสดงภาพ Sign up เพื่อสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

2. กรอกข้อมูลที่กำหนดไว้ เมื่อกรอกเสร็จแล้ว กดปุ่ม Sign up

Sign up

Account Information

Username: .exteen.com
 ความยาว 6-20 ตัวอักษร สามารถเป็นตัวอักษร a-z, ตัวเลข หรือ -

Password:
 Confirm Password:
 ยืนยันพาสเวิร์ด

Blog Information

Blog title: ชื่อของบล็อกที่ต้องการสร้าง
 Blog Description: อธิบายสั้นๆ เกี่ยวกับบล็อกของคุณ

Email

Email: อีเมลล์ ใ้ใช้ในการยืนยันการสมัคร
 Show email?: Yes No ต้องการแสดงอีเมลล์ใน profile ให้อื่นทราบ

Display

Screen name: ชื่อที่ต้องการให้แสดง

ข้าพเจ้าได้อ่านและยอมรับ [ข้อตกลง](#) แล้ว

ภาพที่ 4 แสดงภาพการกรอกข้อมูลเพื่อสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

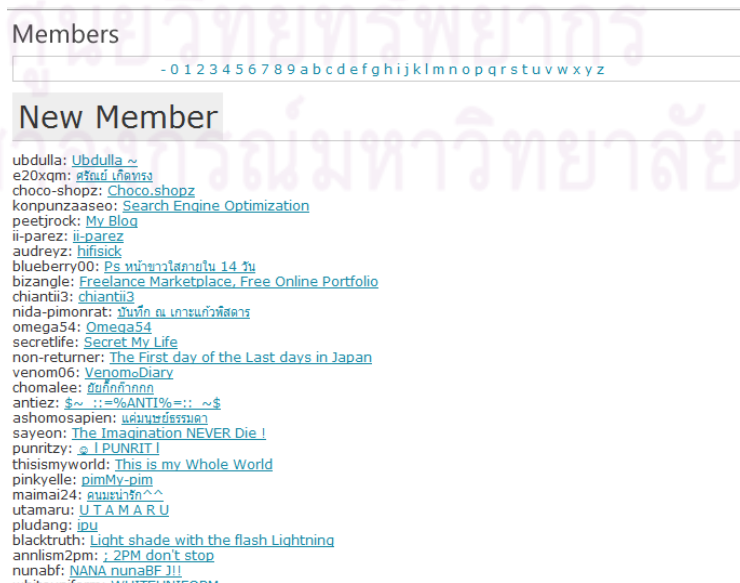
3. หากกรอกข้อมูลถูกต้อง ระบบจะส่ง link เพื่อทำการ activate บล็อกของเราให้ โดยให้กดจาก link ที่ปรากฏภายใน E-mail ที่แจ้งไว้

4. Log-in จาก username และ password ที่กำหนดเพื่อเข้าสู่บล็อก ซึ่งเมื่อมีสมาชิกใหม่ จะมีการอัปเดตรายชื่อสมาชิก ซึ่งสามารถเลือกดูได้ในแถบ Member ซึ่งอยู่ตรงแถบด้านบนของหน้าแรกของเว็บไซต์



ภาพที่ 5 แสดงภาพแถบข้อมูล Member ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ซึ่งเมื่อกดเข้าไปแล้ว จะเข้ามาสู่หน้าจอของรายชื่อสมาชิกที่เพิ่งสมัคร นอกจากนี้ผู้ใช้นี้ยังสามารถเลือกดูสมาชิกจากชื่อ User name ได้ โดยจะเรียงตามตัวเลข และ ตัวอักษร



ภาพที่ 6 แสดงภาพหน้าจอรายชื่อสมาชิกที่เพิ่งสมัครของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

2. บล็อก

เมื่อสมัครสมาชิก Exteen แล้ว ผู้ใช้จะได้รับบล็อกเป็นของตัวเอง ซึ่งในบล็อกนี้ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนทั้ง Theme ของบล็อก และเพิ่มการแบ่งประเภทเนื้อหาของบล็อกได้ ซึ่งภายในบล็อกนั้นจะมี Features ที่อำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้บล็อกมากมาย โดยผู้วิจัยได้สำรวจจากบล็อกของน้องปิ้ง (ในหัวข้อ 4.1 กรณีศึกษาที่ 1) และสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ไขบทความ

เมื่อเราลงบทความไปแล้ว หากต้องการแก้ไข เพิ่มเติม ลบ ข้อความนั้นจะสามารถทำได้โดยไม่ต้องแจ้งต่อผู้ดูแลระบบ ทั้งนี้เพื่อให้บล็อกเป็นเหมือนพื้นที่ส่วนตัว ทำให้ความส่วนตัวนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่เจ้าของบล็อกต้องการ ทั้งนี้ใน Exteen เองก็ไม่มีการใช้โฆษณาภายในบล็อกของผู้ใช้ ทั้งนี้เมื่อได้มีการแก้ไขแล้วจะมีการขึ้นวันที่เราแก้ไขไว้ โดยมีรูปแบบดังนี้

edit @ 23 Apr 2010 17:11:17 by ...

2. Tag cloud

การกำหนด Tag cloud เพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้ามาค้นหาเพิ่มเติมในเรื่องนั้น ๆ ได้ เช่น น้องปิ้งได้ลงบทความที่เกี่ยวกับการทำงานของตนในขณะที่มีปัญหาของบ้านเมืองเกิดขึ้น ดังนั้น น้องปิ้งจึงกำหนด Tag ไว้ว่า ทำงาน, บ้านเมือง, m working

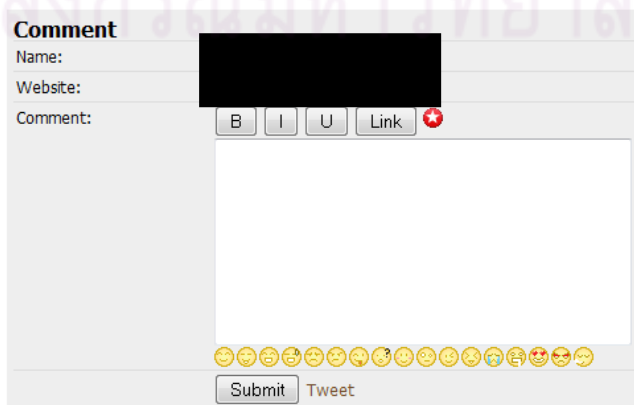
เมื่อผู้วิจัยกดเข้าไปดูที่คำว่า บ้านเมือง ทางเว็บไซต์ก็จะเข้าไปสืบค้นจากระบบว่ามีบทความใดบ้างที่ใช้ Tag ว่าบ้านเมือง เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถอ่านเรื่องที่ตนสนใจได้ ทั้งนี้จะเรียงตามลำดับการอัปเดตบล็อก



ภาพที่ 7 แสดงภาพการสืบค้น Tag cloud ของเว็บไซต์ http://www.exteen.com

3. Comment

ในส่วน Comment หรือการแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นส่วนประกอบสำคัญในบล็อก เพราะหากผู้ใช้บล็อกอัปเดตความ หรือผลงานของตนลงในบล็อกแล้วไม่มีผู้ใดเข้ามาแสดงความคิดเห็น จะทำให้ไม่ทราบว่าผลงานของตนนั้น มีผู้เห็นว่าเป็นอย่างไร ทั้งนี้ การมีสังคมบล็อกก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกัน หากเราไม่เริ่มที่จะเข้าไปแสดงตัวตนก่อน ก็อาจไม่มีผู้ใดรู้จักเราเลยก็เป็นได้ ทั้งนี้การที่จะเป็นที่รู้จักในสังคมบล็อกนั้น การแสดงออก โดยการแสดงความคิดเห็นก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นต่อผู้ใช้บล็อกที่จะต้องทำ Comment ของ Exteen นั้นจะไม่ได้แสดงออกมาทั้งหมดภายในหน้าหลักหรือหน้าของบทความนั้น ผู้ที่ต้องการ Comment หรือต้องการอ่าน Comment สามารถกดเข้าไปที่คำว่า Comments เมื่อกดแล้วระบบจะเปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเฉพาะบทความนั้นเพื่อแสดงให้เห็น Comments ทั้งหมด ทั้งนี้หากบทความนั้นเป็นที่ถูกใจของผู้มาติดตาม คนที่ Comment นั้นสามารถเลือกให้ ดาวแดง 🇹🇹 เพื่อแสดงว่าบทความนี้เป็นที่นิยม และหากมีผู้แสดงความคิดเห็นมาก ๆ ก็จะมีขึ้นในหน้าแรกของเว็บไซต์ในส่วนของ Hot post!



ภาพที่ 8 แสดงกล่องแสดงความคิดเห็นของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

4. Link

ภายในบล็อกนั้น เจ้าของสามารถเพิ่ม link ทั้งจากใน Exteen และจากเว็บอื่น ๆ ได้ เพื่อให้ทั้งผู้ที่เป็นเจ้าของสามารถเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ที่ตนสามารถเข้าบอ่ยได้ หรือให้ผู้อื่นได้ทราบถึงความชอบของเรามากขึ้น นอกจากนี้ยังถือเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ได้อีกทางหนึ่งด้วย ทั้งนี้ทาง Exteen สามารถลงใน 2 รูปแบบคือ เป็นแบบ url และแบบ banner

5. Archives

เป็นการรวบรวมบทความที่เจ้าของเว็บบล็อกได้อัปโหลดไว้ในแต่ละเดือน เมื่อเข้าไปดูแล้ว ก็จะเป็นรายชื่อบทความที่ได้อัปไปในเดือนนั้น ๆ โดยเรียงลำดับจากใหม่ไปเก่า เช่น ผู้วิจัยได้เลือกดูบทความย้อนหลังในเดือน มีนาคม 2553 ในบล็อกของน้องปิ้ง ซึ่งเมื่อกดแล้วจะขึ้นมาดังนี้

Mar 2010

Artสวย คนก็สวย(ตาม)ภาค2วันเกิดวันนี้...6มีนา

posted on 03 Mar 2010 17:56 by 23c-active

posted on 06 Mar 2010 20:27 by 23c-active

Working Women Mushroom Town

posted on 10 Mar 2010 20:37 by 23c-active posted on 13 Mar 2010 21:18 by 23c-active

พระเป็นเหตุ!! ภาพบรรยากาศงานบั้นลือ

posted on 17 Mar 2010 11:25 by 23c-active posted on 29 Mar 2010 12:21 by 23c-active

พระราชวังของหนูยาว!!

posted on 31 Mar 2010 21:43 by 23c-active

ภาพที่ 9 แสดงรายชื่อบทความย้อนหลังของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

6. การค้นหา

ผู้เขียนบล็อกสามารถนำ Feature การค้นหามาใช้ได้ในบล็อกของตนได้ เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาอ่าน สามารถหาสิ่งที่ต้องการได้ภายในบล็อกของเรา ผู้วิจัยได้สำรวจจากบล็อกของภู่ (ในหัวข้อ 4.2 กรณีศึกษาที่ 2) ก็พบการใช้ feature ดังกล่าว



ภาพที่ 10 แสดงการค้นหาภายในบล็อกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

และเมื่อผู้วิจัยได้ลองค้นหาโดยใช้คำว่า Rookie ซึ่งเป็นชื่อผลงานหนังสือเล่มใหม่ของภู่ ก็จะได้ผลงานสืบค้นดังนี้ และผู้ที่สนใจก็สามารถเลือกดูได้จากบทความที่ขึ้นมา

ผลการค้นหา 1 - 10 สำหรับคำว่า **rookie** โดยใช้เวลาในการค้นหา **0.20** วินาที

โพยตี๊ดเด็ด งานสัปดาห์หนังสือ | :- โครงการบ่มทอนบิณฑุยามหนนคร :-
 25 มี.ค. 2010 ... อยากรู้ว่า "เรียกผมว่า ROOKIE" ถ้าไปแล้วจะชื่อมาเดคริบ cry (อิมม จดๆ G07) ...
phuphu.exteen.com/20100325/entry

โพยตี๊ดเด็ด งานสัปดาห์หนังสือ | :- โครงการบ่มทอนบิณฑุยามหนนคร :-
 ส่วนใครยังไม่ได้ออช Rookie! ที่เขาสื่อกันว่าหายากหายากยิ่งกว่าหิวนิวเคลียร์ ... ได้ออช Rookie!
 แล้วเป็นที่เรียบร้อย ทอดนหางายจริงแหละ sad smile ...
phuphu.exteen.com/20100325/entry/page/3

โพยตี๊ดเด็ด งานสัปดาห์หนังสือ | :- โครงการบ่มทอนบิณฑุยามหนนคร :-
 ส่วนใครยังไม่ได้ออช Rookie! ที่เขาสื่อกันว่าหายากหายากยิ่งกว่าหิวนิวเคลียร์ Rookie หายาก
 มาก...ร้านหนังสือแถวบ้านไม่เห็นเลยละ สงสัยขาดตลาดไปแล้ว ...
phuphu.exteen.com/20100325/entry/page/2

Article | :- โครงการบ่มทอนบิณฑุยามหนนคร :-
 ROOKIE! เสมอ 150.- ชื่อเป็นเซตตามข้างบน ลดได้อีกน้อสุเจ้า เป็นหนังสือที่ใช้จิตวิญญาณในการเขียน
 มาก เพราะห่ารอดเดียวจบไม่หยุดพัก! ...
phuphu.exteen.com/category/Article

ภาพที่ 11 แสดงผลการค้นหาภายในบล็อกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

7. อื่น ๆ

นอกเหนือจากที่กล่าวไว้แล้ว ทาง Exteen ยังมี Features ที่น่าสนใจ ดังนี้

- Categories เปิดโอกาสให้ผู้เขียนบล็อก จัดประเภทเนื้อหาของตนเพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา อาทิ บทความที่เอาไว้ลงเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน บทความที่เอาไว้ลงงานเขียน เป็นต้น สำหรับในบล็อกของน้องปิ้งนั้นมีการจัดแบ่งประเภทของเนื้อหาไว้ดังนี้

Categories

Etc
Exhibition-Event
How-to
illustration
Job
Shop
TAG
Travel

ภาพที่ 12 แสดง Categories ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

- Recommended ผู้เขียนบล็อกสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ตอนใส่ข้อความว่าอยากให้บทความเรื่องนี้เป็นบทความที่ผู้เขียนแนะนำ ซึ่งจะขึ้นอยู่ในแถบ Recommended โดยเรียงตามวันและเวลาในการอัปเดต การที่ผู้เขียนบล็อกมีการกำหนด Recommended นั้นจะทำให้คนส่วนใหญ่จะแวะเข้ามาอ่านบทความที่เราแนะนำเอาไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเรื่องที่เราต้องการให้ผู้ที่เข้ามาอ่านได้ทราบก็เป็นได้

- Latest comments คือการแสดงบทความที่เพิ่งจะมีผู้แสดงความคิดเห็นไป ซึ่งจะทำให้ผู้เขียนบล็อกสามารถติดตามได้ว่ามีบทความเรื่องใดบ้างที่มีผู้ให้ความสนใจและเข้าไปแสดงความคิดเห็น

- Feature ประกอบอื่น ๆ อาทิ Shout box Twitter หรือ Facebook ทาง Exteen อนุญาตให้ใช้ code ของ Features อื่น ๆ เพื่อใส่ลงในบล็อกได้ ทั้งนี้เป็นได้ทั้งการตกแต่งบล็อกให้มีความสวยงาม น่าใช้ หรือเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้เขียนบล็อกได้ ทั้งนี้หากมีการใช้ features ต่าง ๆ มากเกินไปอาจจะกินเวลาในการโหลดค่อนข้างมาก

3. การค้นหา

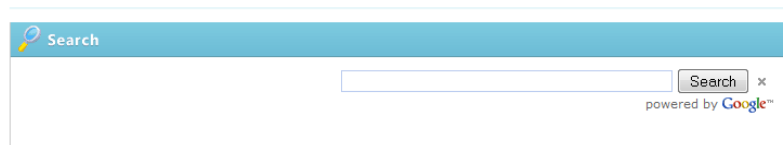
ผู้ใช้บล็อกสามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการได้ โดยการค้นหาตรงนี้ จะแตกต่างจากการใช้ Tag คือจะไม่ได้หาจากส่วน Tag ที่เราคิดขึ้น แต่จะหาจากคำที่เราใช้ในบทความ โดยสามารถเข้าไปสืบค้นได้ 2 ทางคือ

- จากหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยเลือก Search จากแถบเครื่องมือด้านบนสุด



ภาพที่ 13 แสดงการเข้าถึงการค้นหาของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

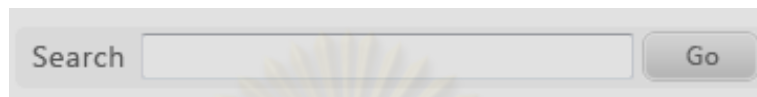
เมื่อกดเข้าไปแล้วจะไปยังหน้าจอ search ดังนี้



ภาพที่ 14 แสดงกล่องการค้นหาของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

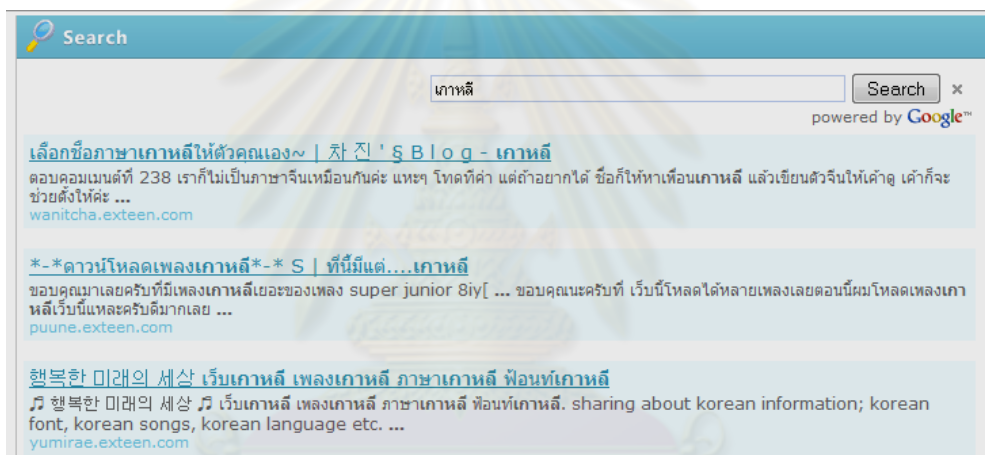
ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถพิมพ์คำค้นได้ในช่องข้อความ แล้วกด Search

- จากหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยสามารถพิมพ์คำที่ต้องการสืบค้นได้เลย



ภาพที่ 15 แสดงกล่องการค้นหาจากหน้าแรกของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ผู้วิจัยได้ลองสืบค้นโดยใช้คำว่า เกาหลี ในการสืบค้น โดยจะมีการแสดงผลการค้นดังนี้



ภาพที่ 16 แสดงผลการสืบค้นของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ผู้ใช้สามารถเลือกดูจากผลของการสืบค้นได้

4. เว็บบอร์ด

แม้ว่า Exteen จะเป็นรูปแบบของบล็อก แต่ก็ยังตอบสนองความต้องการทางการสื่อสารได้ ซึ่งการสื่อสารทางเว็บบอร์ดนั้นทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนกันทางข่าวสารชัดเจนกว่าบล็อก เนื่องจากผู้ใช้สามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นของเรื่องที่เป็นประเด็น หรือเรื่องที่มีคนเข้ามาสอบถามได้ โดยไม่ได้กำหนดว่าจะต้องเป็นเรื่องของผู้ใด ส่วนการใช้งานก็จะเหมือนกับการใช้เว็บบอร์ดทั่วไป ทั้งนี้ทาง Exteen ได้กำหนดประเภทของเว็บบอร์ดเอาไว้ 6 ห้องด้วยกันคือ

- Help เป็นห้องที่ไว้ขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาในการใช้บล็อก
- Promote blog เป็นช่องทางหนึ่งเพื่อเอาไว้ประชาสัมพันธ์บล็อกของตน

- General talk ห้องที่พูดคุยกันในเรื่องทั่ว ๆ ไป
 - Comic talk ห้องที่พูดคุยกันเฉพาะเรื่องการ์ตูน
 - Showcase ห้องแสดงฝีมือ
 - Star talk ห้องพูดคุยเรื่องดารา
- ทั้งนี้ในเว็บบอร์ดของ Exteen สามารถเข้าได้จาก
- จากหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยเลือก Boards จากแถบเครื่องมือด้านบนสุด



ภาพที่ 17 แสดงการเข้าถึงเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

- จากหัวข้อ Boards ด้านล่าง ซึ่งกระทู้ที่ขึ้นอยู่บริเวณนี้จะเป็นกระทู้ที่ตั้งใหม่ล่าสุด หรือหากต้องการเข้าไปดูเว็บบอร์ดทั้งหมด สามารถเลือกคำว่า View all ได้

Boards		
บอกความเป็นไอดอลของคุณ ?	ราติภมภ์	6
สาววายว่า..พอแมรี่ยัง?	always-imagin	201
ใครชอบtouhouบ้างคะ	fujoshi20306	36
สาวกวายเข้ามาเร็ว	ohe time	5
^ ^ ขวนผมคิดตัวละคร ออริทน้อย...	ShanG	0
ใครมือปูล่ากว่ากัน	Rinnajung//FG	18
ใครใช้เม้าส์ปากกาบ้างคะ?	[z i l c h]	13
บทสนทนาระหว่างฉันกับเพื่อน ..	Choice	10
เม้าส์ปากกาอ้อไหนดี ?	ทิว[*]	23
ชาวเอ็กซ์ทีนครเอ๋ย จงมาตั้งชื่...	nikolai	0
UFO[LON CLUB]	lll IRisTen EMN;}	0

New Post (ส่งกระทู้) View All

ภาพที่ 18 แสดงกระทู้ล่าสุดในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

เมื่อเข้าไปในหน้าเว็บบอร์ดแล้ว ผู้ใช้สามารถเลือกเข้าได้จากห้องที่ต้องการ

Category name	#	Last post
Help ขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับ blog จากเพื่อนๆ ใน exteen	2720	ถึงสมัครค่ะ ช่วยด้วยยยค้า!!! by On~ka!
Promote Blog บล็อกของใครเจ๋ง เอาจมาโพสหาไว้ที่นี้เลย	1851	แจก Ringtone มากมาย by j.miki
General Talk คุยเรื่องสี่พันทะเลาะ สนุกๆ	3878	ชาวเอ็กซ์ทีนครเอ๋ย จงมาตั้งชื่อตัวเองแบบไทยๆกันเสียด by nikolai
Comic Talk คุยกันเรื่องการ์ตูน	610	^ ^ ขวนผมคิดตัวละคร ออริทน้อย by ShanG
Showcase ใครมีฝีมือ เอาออกมาโพส	389	โหมทรม by เจริญ
Star Talk พูดคุยเรื่องดารา นักร้อง ทั้งในและต่างประเทศ	199	Art Of MoveMent (AoM) by llyUullDesign

New post (ส่งกระทู้)

ภาพที่ 19 แสดงห้องต่าง ๆ ภายในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ด้านล่างจะขึ้นกระทู้ตั้งใหม่รวม ๆ ในแต่ละบอร์ด

New topics in all boards			
Title	Name	Rep	Date
งานศิลป์ดาวหนึ่งสีป๊อป ขาว exteen ออกหนังสืออะไรกันบ้าง :)	มาสเดอร์แชมป์	47	25 Mar 10 (15:18)
กระทู้โพสพิศต. ประจำปี 2010	มาสเดอร์แชมป์	572	24 Dec 09 (04:13)
รวมปัญหาหมั่นเบื่องดของสมาชิกใหม่	Eddy	119	19 Jan 08 (23:26)
Hot Post คิดจากอะไร ฟ้าในของหมั่นไม่เคยขึ้น?	มาสเดอร์แชมป์	243	05 Nov 07 (23:13)
-- วิธีใส่เพลงประจำบล็อก --		267	30 Oct 07 (13:33)
รวมบล็อกและกระทู้ที่มีประโยชน์	help	40	10 Oct 07 (13:57)
แจก Ringtone มากมาย	j.miki	0	25 Apr 10 (23:33)
รับสมัครพนักงานคีย์ข้อมูลผ่าน Net ด้วย! รายได้วันละ 500 บาท โทร.081-3543622	nuchanat	0	25 Apr 10 (22:55)
^ ^ สายเบียดอ้าจ๊วจ๊ว อลริ่ง	ShanG	0	25 Apr 10 (21:16)

ภาพที่ 20 แสดงกระทู้ต่าง ๆ ภายในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

5. Tag cloud

ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วข้างต้นเกี่ยวกับความสำคัญของ Tag cloud ที่มีให้บริการภายในบล็อก สำหรับ Exteen เองก็เห็นความสำคัญของการใช้ Tag เพราะนอกจากตัวผู้เขียนบล็อกเองจะสามารถคิดคำค้นนั้นขึ้นมาเองได้ ตัวผู้ใช้อีกยังสามารถเลือกดูจาก tag ต่าง ๆ โดยหลักการของ Tag นั้น จะอยู่ที่การคิดคำ หากคำไหนมีผู้คิดขึ้นไว้มาก คำนั้นก็จะมีขนาดใหญ่ และมีความหนา มากกว่าคำอื่น ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในขณะนั้นมีผู้ให้ความสนใจในเรื่องไหน ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถเข้าไปยัง Tag ได้จาก

- จากหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยเลือก Tags จากแถบเครื่องมือด้านบนสุด



ภาพที่ 21 แสดงการเข้าถึง Tag cloud ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>


- เลือกจากกลุ่มคำ tag ด้านล่าง โดยเลือกดู Tags ทั้งหมด หรือจะกดจาก tag ที่มีปรากฏไว้ก็ได้

Today tags:

anime aph art bigbang cg
d18 d18wishing doll drrr
durarara fanart fiction
fromsummer hetalia
khr kokoro photo private
tag vocaloid yamamoto
yaoi คลอน การเมือง
การ์ตูน ความรัก ญี่ปุ่น พหุภพ
ทะเล นิยาย บัน ประเทศไทย
ยามะ ระเบิด รัก รัมโบร์น วาดรูป
วาดเล่น สีส้ม อังกฤษ ฮิวอิเอ
เกรียน เกาหลี เทียว เบื่อ เลื้อ
แดง แมว ในหลวง 80 8059
[Browse all tags..](#)

ภาพที่ 22 แสดง Tag cloud ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

เมื่อเข้ามาในหน้า Tags แล้ว ผู้ใช้สามารถเลือกดูการกำหนด Tags ของวันนี้ได้ หรือเลือกดูและค้นหาจาก tag ทั้งหมดก็ได้

Today tags: 

anime aph art bigbang cg d18 d18wishing doll drrr durarara fanart fiction fromsummer hetalia khr kokoro photo private tag vocaloid yamamoto yaoi กลอน การเมือง การ์ตูน ความรัก ญี่ปุ่น ทหาร ทะเล นิยาย บัน ประเทศไทย ยามะ ระเบิด รัก รีบอร์น วาดรูป วาดเล่น สิลม อังกฤษ อัศวิน เกเรียน เกาหลี เทียว เบื่อ เลือดแดง แมว ในหลวง 80 8059

All top tags: 

animation anime aph art bigbang birthday bleach blog book capsule card cartoon cat cg character christmas com comic concert cos cosplay cover day dbsk design dog doll doujin doujinshi download drama dream event exteen fanart faq fiction food friend game girl google halloween happy happy new year hbd hetalia hibari hny how to in jaejoong japan khr korea life live love manga me meeting movie msn music my name new new year news no of original party photo photoshop pic picture private reborn review school selfportrait shina si sned song songkran story


ภาพที่ 23 แสดง Tag cloud และการค้นหา Tag ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>


ทั้งนี้ Tag ยังช่วยในการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารที่มีความใกล้เคียงกับ Tag ที่เลือกได้ ผู้วิจัยได้ลองเลือกจาก Tag คำว่า anime โดยมีคำที่ใกล้เคียงไว้ขึ้นมาเท่ากับอยู่ตรงคำว่า Related tags


Tag: 


6250 entries about **anime**. First | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 | All tags

related tags: [cartoon](#), [comic](#), [manga](#), [song](#), [animation](#), [2007](#), [music](#), [saimoetournament](#), [spoil](#), [game](#)

 **[G-News]สุดยอดเกมจับหนุมจากชั้นไรท์!**
in U-risako+ki by urisako+ki, 2 hours ago
มันไม่ใช่ของจริงหรอกนะ แต่เจ้าของblog ออกใหม่จึงรู้สึกดี ๆ สาวก(แม่ยก)ทั้งหลายก็คงอยากให้มีจริงเช่นกัน edit @ 25 Apr 2010 23:40:47 by urisako+ki ...
Tags: [00](#), [anime](#), [gundam](#), [gundam00](#), [news-uc](#), [unicon](#), [yaoi](#)

 **[Music] แจก ซิงเกิ้ล OP / ED K-On!! ที่นี้ก่อนใคร(ละมั้ง)**
in U-risako+ki by urisako+ki, 3 hours ago
<http://www.mediafire.com/?kjwvynnezwm> <http://www.mediafire.com/?myjynyf0qum> เครดิท BeerYON ...
Tags: [anime](#), [ed](#), [music](#), [op](#), [ob](#), [yuri](#)

 **[Anime] Reborn! #181**
in -Lynx- by Lynx, 4 hours ago
ไม่ต้องมีคำบรรยายใด ๆ สักคำ...ให้ลึกลับซึ้ง ๆ ไปโครตอ้วววววว ขอบอกว่าเป็นเอนิเมะคร้าาาาาา ...
Tags: [181](#), [anime](#), [guroi](#), [prime](#), [reborn](#), [๒](#)

 **Dead Fantasy 6 กำลังจะมา?**
in (*ω*)~โธ่สสารกับเงินจิง~(**๕) by จัง ณ (งงงงงง), 5 hours ago
สวัสดีค่ะ เพื่อนๆที่นำรักทุกท่าน ไม่มีอะไรมาค่ะ พอลดีไปเจอศิลปินจากที่ฮอต Nuriem เข้าใจเธอมาปะนะค่ะ เนื่องจาก Dead Fantasy Series ตอนที่ 5 ฉายไปแล้วงานมากจนเกือบจะลืมไปแล้ว ...
Tags: [anime](#), [dead fantasy](#), [dead or alive](#), [final fantasy](#), [game](#)

ภาพที่ 24 แสดงการค้นหา Tag cloud ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

6. Maps

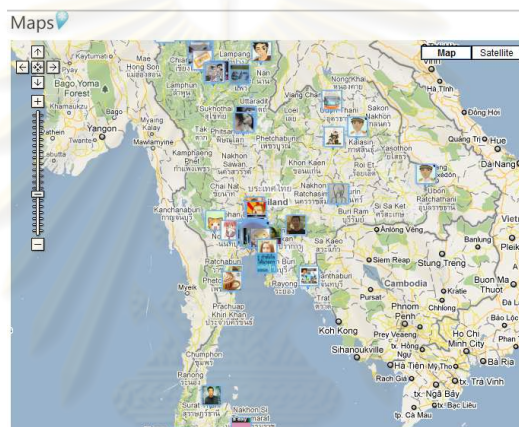
เป็น Feature ใหม่ของ Exteen โดยเมื่อเลือกดู Maps นั้น จะขึ้นแผนที่คล้าย ๆ ของ Google map ซึ่งแผนที่นี้มีความพิเศษตรงที่เมื่อมีผู้เขียนบล็อกใส่เรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ที่ตนได้

ไปร้านอาหารที่เคยได้ทานแล้วรู้สึกว่ามันมีประโยชน์ หากเขียนแค่ตัวหนังสืออาจจะมองไม่ชัดเจน Feature นี้จึงเข้ามาช่วยให้ผู้เขียนบล็อกได้ปักหมุดลงในแผนที่ถึงสถานที่ที่กล่าวไว้ในบล็อก และเมื่อมีผู้สนใจเข้ามาดูในแผนที่ ก็จะขึ้นบอกว่าสถานที่นี้มีใครเคยเขียนถึงไว้บ้าง ซึ่งเราสามารถตามเข้าไปดูในบทความนั้นได้ ผู้ใช้สามารถเข้าไปยัง Maps ได้จากหน้าแรกของเว็บไซต์ โดยเลือก Maps จากแถบเครื่องมือด้านบนสุด



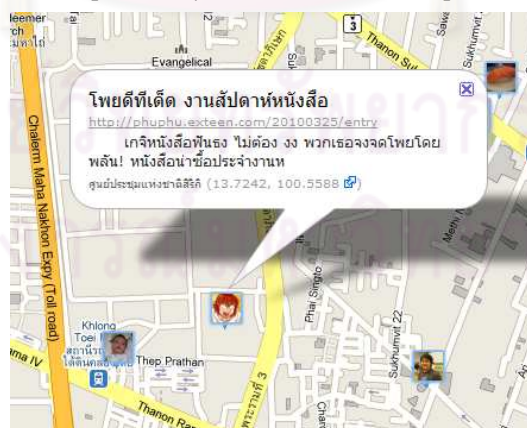
ภาพที่ 25 แสดงการเข้าถึง Maps ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

เมื่อเข้ามาแล้วจะพบกันแผนที่โลก เราสามารถค้นหา หรือเลือกดูจากในแผนที่ได้



ภาพที่ 26 แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ผู้วิจัยได้ลองสำรวจจากศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ซึ่งมีผู้กล่าวถึงคือคุณ



ภาพที่ 27 แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ผู้วิจัยได้เข้าไปดูบทความที่ถูพุดถึงศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ซึ่งในบทความนั้นก็ได้กล่าวถึงงานสัปดาห์หนังสือที่จัดขึ้นที่นั่น ในบทความนั้นก็จะมีตำแหน่งของแผนที่บอกเอาไว้ด้วย



ภาพที่ 28 แสดงการใช้ Maps ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

7. Music

เมื่อกดเข้าไปใน Music แล้วจะเป็นหน้าเว็บที่ผู้ใช้สามารถร้อง คาราโอเกะได้ และยัง สามารถอัปโหลดคลิปวิดีโอได้อีกด้วย ทั้งนี้ Features นี้จะเชื่อมต่อไปยัง <http://daraoke.com> ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่อยู่ในเครือของ GMM Grammy

8. ความทันต่อเหตุการณ์

ในบล็อก Exteen มักมีการอัปเดตอยู่เป็นประจำ ทั้งจากผู้ดูแลระบบ และผู้เขียนบล็อก รวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้ใช้บล็อกสามารถติดตามข้อมูลข่าวสารที่มีความทันสมัยได้จากหน้าเว็บไซต์ ซึ่งเว็บไซต์ที่มีการอัปเดตให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ จะทำให้ผู้ใช้บล็อกไม่พลาดข่าวสารนั้น ๆ ไปด้วย ทั้งนี้จะแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทคือ

- การอัปเดตจากผู้ดูแลระบบ ทั้งทางผู้ดูแลระบบและจากเว็บ Exteen จะมีการอัปเดตเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมที่จัดขึ้นเฉพาะของ Exteen หรือเป็นการแนะนำ Feature ใหม่ หรือการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ หรือเป็นการโฆษณา การชิงรางวัลเฉพาะสมาชิกเป็นต้น โดยผู้ใช้สามารถติดตามได้จากหน้าแรกของเว็บไซต์

<p>Wellcom W3311! W33 คุณรับมือคือ Wellcom Mobile W3311 เพียง Become a fan บน Facebook!</p>	<p>1-2-Call ใครอยากได้ของใหม่ยกมือขึ้น!!!</p>
<p>มาสเตอร์แชมป์ เกี่ยวกับ entry Onet [champ]</p>	<p>24th Tiera Expo 3-4 เมษายน ณ ห้อง นกาลัยบอลรูม โรงแรม ดุสิตธานี เวลา 11.00- 18.00 น.</p>
<p>Nissan Ecocar รถยนต์รักษ์สิ่งแวดล้อม เบ็ดตัว 13 มีนาคมนี้</p>	<p>ผู้โชคได้ตัวหนึ่ง! รายชื่อผู้โชคได้ รับบัตรชมภาพยนตร์ How to train your dragon</p>

ภาพที่ 29 แสดงการอัปเดตบล็อกของผู้ดูแลระบบของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

- การอัปเดตจากผู้เขียนบล็อก เมื่อมีผู้เขียนบล็อกคนไหนที่เพิ่งจะอัปเดตความลงในบล็อก ทางระบบจะนำบทความนั้นมาใส่เพิ่มไว้ตรง Recently updated ซึ่งอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์เช่นกัน



ภาพที่ 30 แสดงการอัปเดตบล็อกของผู้ใช้บล็อกอื่น ๆ ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

- การอัปเดตกิจกรรมต่าง ๆ และข่าวประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ หากมีการลงข่าวประชาสัมพันธ์ใหม่ ๆ ทางระบบจะนำขึ้นมาไว้ที่ What's up? ซึ่งอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์



ภาพที่ 31 แสดงการอัปเดตกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

- การอัปเดตเว็บบอร์ด หากมีผู้เขียนบล็อกใส่กระทู้เพิ่มเติม ทางระบบก็จะขึ้นกระทู้ที่ Board ซึ่งอยู่ในหน้าแรกของเว็บไซต์

Boards		
บอกความเป็นไอลาคของคุณ ?	ราศิกนก	6
สาววายจ๋า..พอม่รู้รึยัง?	always-imagin	201
ใครชอบtouhouบ้างคะ	fujoshi20306	36
สาวกายเข้ามาเร็ว	ohe time	5
^^ ชวนผมคิดตัวละคร ออริทอน...	ShanG	0
ใครป้อปปล่ากว่ากัน	Rinnajung//FG	18
ใครใช้ไม้ส่ปากกางคะ?	[z i l c h]	13
บทสนทนาระหว่างฉันกับเพื่อน ..	Choice	10
เม่่าส่ปากกาย้อไหนด ?	ทิวฟ*	23
ชาวเอ็กซ์ทีนครเอ่ย จงมาสังขี...	nikolai	0
UFO[LON CLUB]	Ill IRisTen EMN;}	0

New Post (สังกระทุ) View All

ภาพที่ 32 แสดงการอัปเดตกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

9. โฆษณา

Exteen ถือว่าเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้มาเข้าใช้บริการมาก ทำให้การมีพื้นที่สำหรับการโฆษณานั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อบล็อก เนื่องจากการมีทุนสนับสนุนจากการลงโฆษณานั้น จะทำให้ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่มเติม Features ใหม่ ๆ หรือเพิ่มจำนวน server เพื่อทำให้บล็อกเร็วขึ้นด้วย ทั้งนี้หากสินค้าใดต้องการติดต่อเพื่อลงโฆษณากับทางเว็บไซต์ก็สามารถทำได้ ทั้งนี้ทาง Exteen ก็มีการให้ข้อมูลทั้งในเรื่องของสถิติการใช้ต่อวัน รวมถึงกลุ่มประชากรภายในบล็อกด้วยเช่นกัน

10. การจัดกิจกรรม

ทาง Exteen มักจะมีข่าวสาร และข่าวประชาสัมพันธ์อยู่เรื่อย ๆ เนื่องจากมีผู้ใช้งานค่อนข้างมาก ทำให้การประชาสัมพันธ์เพื่อให้เข้าถึงผู้รับสารนั้นสามารถทำได้ง่าย และเข้าถึงได้มาก ซึ่งในส่วน of ข่าวประชาสัมพันธ์ การแจกรางวัลนั้น จะลงไว้ใน <http://community.exteen.com/> โดยผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปติดตามได้จากหน้าแรกเว็บไซต์ หรือเลือกจากหัวข้อ Community

What's up?		
Help blog	บล็อกเกี่ยวกับวิธีการใช้ exteen	
Community	บล็อกเพื่ออัปเดตข่าวสารกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน exteen	
World blog	บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ทั่วประเทศ	
ผู้โชคดีได้รับบัตรชม	How to train y...	community
ไลน์แอด TXS	คล้อรุ่นใหม่ กับนำ ก...	world
แจกรางวัล	แจกมีดชมภาพยนตร์ออนไลน์สามมิติ	community
แฮตคือใคร?	ตอนที่ 5 - แฮตคือใครของ...	world
รายชื่อผู้ใจดีเข้าร่วม Sony		world
SONY ชวนคุณมา	Meet&Greet ในงานเปิดตัว...	world

สามารถส่งข่าวประชาสัมพันธ์ได้ที่ pr@exteen.com

ภาพที่ 33 แสดงข่าวสารและการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของเว็บไซต์ <http://www.exteen.com>

ผลการวิเคราะห์ <http://www.Bloggang.com>



ภาพที่ 34 แสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

Bloggang.com เป็นการให้บริการเว็บไซต์ในรูปแบบบล็อก ซึ่งเป็นบริการหนึ่งของเว็บไซต์ Pantip.com โดยเริ่มให้บริการครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2547 ทั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวอย่างอิสระในการบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัว เหตุการณ์ต่าง ๆ การแบ่งปันรูปภาพหรือข่าวสาร ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถสมัครสมาชิกเพื่อใช้บล็อกของ Bloggang ได้ฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยมีผู้ดูแลระบบคือคุณรัตนา ตั้งสินพูลเพิ่ม (เรียบเรียงจาก FAQ ของ Bloggang.com 2547)

ทั้งนี้สมาชิكدังกล่าวนั้นจะต้องเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ Pantip.com เสียก่อน ดังนั้นสมาชิก 1 คนจึงจะสามารถมีบล็อกใช้ได้ 1 ชื่อ แต่สามารถใช้พื้นที่ได้อย่างไม่จำกัด

จากการจัดอันดับเว็บไซต์ของ truehits.net ประจำวันที่ 24 เมษายน 2553 เว็บไซต์ Bloggang.com อยู่ในอันดับที่ 11 จากเว็บไซต์ทั้งหมดของประเทศไทย และถือว่าเป็น อันดับ 2 ของเว็บไซต์ประเภทไดอารี ทั้งนี้จากการสำรวจในวันเดียวกัน Bloggang.com มีผู้เข้าชมเว็บไซต์กว่า 210,000 ครั้งต่อวัน ทั้งนี้จากสถิติผู้ใช้งาน Bloggang.com จาก Truehits.net นั้นแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ใช้หลักของเว็บไซต์นี้ก็คือกลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นในช่วงอายุ 12 – 17 ปี โดยมีเปอร์เซ็นต์อยู่ที่ 33.35% จากผู้เข้าใช้ทั้งหมด

การที่ Bloggang.com ได้ติดอันดับเว็บไซต์ 1 ใน 20 ของเว็บไซต์ในประเทศไทยที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุดนั้น ก็เพราะเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่เสริมมาจากการใช้เว็บไซต์ Pantip.com ทั้งนี้เนื่องจาก Bloggang นั้นจำกัดการเป็นสมาชิกโดยอนุญาตให้ผู้ใช้ที่มี Account ของ Pantip เท่านั้น จึงจะสามารถใช้บริการบล็อกได้ ทั้งในด้านของการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการนั้นก็ยังมี Feature ที่น่าสนใจ อีกทั้งยังมีการจัดอันดับเว็บบล็อกในแต่ละหมวดหมู่ด้วย

จากการสำรวจ Bloggang.com นั้นผู้วิจัยยังไม่ค่อยเห็นความแตกต่างทางด้านอายุ หรือความแตกต่างในเรื่องความสนใจของกลุ่มผู้ใช้ที่ถือว่าเป็นกลุ่มประชากรหลักของ Bloggang.com เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มประชากรหลักของ Exteen.com ทั้งนี้เนื่องจากเปอร์เซ็นต์การใช้งานของคนในแต่ละวัยใน Bloggang.com นั้น ไม่ค่อยมีความแตกต่างมากนัก เนื่องจาก Bloggang.com เป็นพื้นที่ที่ต่อมาจากเว็บบอร์ด Pantip.com ซึ่งสมาชิกที่เล่นเว็บบอร์ดสามารถเปิดบล็อกใช้ได้ ทั้งนี้การตรวจสอบในกรณีที่มีการทำผิดกติกาภายในบล็อกนั้นก็ยังสามารถทำได้ง่าย เนื่องจากการสมัครสมาชิก Pantip นั้นจะต้องใช้บัตรประชาชนในการสมัครเว็บบอร์ด

นอกจากนี้ผู้ใช้เว็บบอร์ด Pantip.com นั้นมีหลากหลาย ทั้งในด้านของความสนใจและอายุ ทำให้ประเด็นในเรื่องของผู้ใช้และความสนใจของ Bloggang.com นั้นจึงค่อนข้างจะคละเคล้ากันไป ซึ่งต่างจาก Exteen.com ที่มีเปอร์เซ็นต์ห่างกันอย่างเห็นได้ชัด สำหรับแนวโน้มของกลุ่มประชากรนั้น ยังไม่ค่อยมีความชัดเจน แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีความชอบทางด้านประสบการณ์ชีวิตมากที่สุด โดยอ้างอิงจากกลุ่มของบล็อกที่มีการแบ่งประเภทไว้ โดยกลุ่มประเภทไดอารี และประสบการณ์ชีวิตนั้นมีมากกว่า 100,000 บล็อกเลยทีเดียว

ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถจำแนกถึง Feature ที่มีให้บริการภายใน Bloggang.com ได้คร่าว ๆ ดังนี้

1. การสมัครสมาชิก
2. บล็อก
3. เว็บบอร์ด
4. ความทันต่อเหตุการณ์
5. การค้นหา
6. โฆษณา
7. กิจกรรม

1. การสมัครสมาชิก

ผู้ใช้บริการ Bloggang.com นั้น ไม่จำเป็นจะต้องสมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปติดตามบล็อกของผู้อื่นได้ ค้นหาบล็อกได้ แต่จะไม่สามารถมีบล็อกเป็นของตัวเองได้ ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้ และไม่สามารถเข้าใช้บล็อกในบางกลุ่มได้

ทั้งนี้การสมัครสมาชิกในเว็บไซต์นี้ จะต้องเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ pantip.com เท่านั้น และสามารถมีได้คนละ 1 บล็อก แต่ไม่มีการจำกัดพื้นที่ในการใช้ ทั้งนี้จะต้องยอมรับในข้อตกลงต่าง ๆ ที่ทางเว็บมาสเตอร์หรือผู้ดูแลระบบกำหนดไว้อย่างเคร่งครัด ซึ่งกติกากในการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ในเว็บไซต์นี้ ผู้วิจัยจึงขอสรุปกติกาของ Bloggang.com ดังนี้

1. เจ้าของบล็อกสามารถใช้พื้นที่ในการวางโฆษณาภายในบล็อกได้ และสงวนสิทธิ์สำหรับสินค้าที่ผิดกฎหมาย
2. มิให้มีการประชาสัมพันธ์บล็อกภายในกระทู้ของ Pantip
3. เจ้าของบล็อกต้องดูแลและรับผิดชอบต่อเว็บไซต์ภายใต้กฎหมายแห่งราชอาณาจักรไทย
4. หากมีการกระทำอันไหนที่ไม่เหมาะสม ผู้ดูแลระบบสามารถเพิกถอนสมาชิกได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

ขั้นตอนการสมัครสมาชิก

1. จากหน้าแรกของบล็อก กด Login พันทิปอยู่แล้ว คลิกที่นี่

ภาพที่ 35 แสดงการสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

2. ทางระบบจะให้เลือกว่าเรามี Account ของ pantip อยู่แล้วหรือไม่ หากมีแล้วก็สามารถดำเนินการต่อได้ หากยังไม่มีจะต้องสมัครสมาชิก pantip ก่อน โดยใช้เวลาดำเนินการประมาณ 3 วัน
3. กรอกรายชื่อบล็อกที่ต้องการแล้วเลือกตรวจสอบชื่อ ว่าสามารถใช้ชื่อนี้ได้หรือไม่
4. กดตกลงเพื่อสร้างบล็อก

5. Log-in โดยกรอกนามแฝงและรหัสผ่าน เพื่อเข้าไปแก้ไขหรือเขียนข้อมูล

2. บล็อก

บล็อกของ Bloggang นั้นผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบและ Theme ได้ตามต้องการ ทั้งนี้บล็อกนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ

1. Diary style เป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับการเขียนไดอารี่ สามารถเลือกเข้าได้ในแต่ละวัน
2. Blog style เป็นรูปแบบที่สามารถจะเลือกดูบล็อกหลาย ๆ บทความได้ในหน้าเดียวกัน นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มการแบ่งประเภทเนื้อหาของบล็อกได้ อีกทั้งสามารถกำหนดหมวดหมู่ภายใน Bloggang ซึ่งหมวดหมู่ของเว็บไซต์มีหมวดหมู่ย่อยอยู่ 77 หมวด ซึ่งจะแสดงอยู่หน้าแรกของเว็บไซต์ และยังสามารถกำหนดด้วยว่าต้องการให้บล็อกของตนเป็นแบบใด โดยมีให้เลือก 3 รูปแบบคือ

1. Public คนทั่วไปสามารถเข้าไปใช้ได้
2. Private คนที่มี password เท่านั้นจึงจะสามารถเข้าใช้ได้
3. VIP ผู้ใช้จะต้องเป็นเพื่อน VIP ด้วยเท่านั้นจึงจะสามารถเข้าได้

ซึ่งในบล็อกที่เป็นแบบ Private และ VIP นั้นส่วนใหญ่มักจะเป็นงานที่ไม่อาจเผยแพร่ที่ไหนได้ อาทิงานเขียน

ภายในบล็อกนั้นจะมี Features ที่อำนวยความสะดวกต่อผู้ใช้บล็อกมากมาย โดยผู้วิจัยได้สำรวจจากบล็อกของพี่แด้ว (ในหัวข้อ 4.4 กรณีศึกษาที่ 4) และสามารถจำแนกได้ดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ไขบทความ

บทความที่ลงไปแล้วสามารถแก้ไขได้ หากต้องการแก้ไข เพิ่มเติม ลบ ข้อความนั้นจะสามารถทำได้โดยไม่ต้องแจ้งต่อผู้ดูแลระบบ ทั้งนี้ใน Bloggang โดยปกติจะมีขึ้นวันที่สร้างบทความนั้นในครั้งแรกสุดใน Create Date แต่เมื่อได้มีการแก้ไขแล้วจะลงวันที่ว่า Last update ดังตัวอย่าง

Create Date : 28 มิถุนายน 2552

Last Update : 28 มิถุนายน 2552 10:41:12 น.

2. Comment

จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วว่าการแสดงออกโดยการแสดงความคิดเห็นเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นต่อผู้ใช้บล็อกที่จะต้องทำ Comment ของ Bloggang นั้นจะขึ้นแสดงหรือไม่ขึ้นแสดงทั้งหมดอยู่ที่รูปแบบการเลือกบล็อก หากผู้ใช้เลือกรูปแบบ Diary

style จะแสดง comments ออกมาทั้งหมดในหน้านั้น แต่หากเลือก Blog style จะไม่มี comment แสดงอยู่ภายในเนื้อหาหลักของบทความ นอกจากนี้ผู้ใช้สามารถกำหนดได้ว่าจะให้กลุ่มใดสามารถ comment ได้บ้าง

3. Link

ภายในบล็อกนั้น เจ้าของสามารถเพิ่ม link ทั้งจากใน Bloggang และจากเว็บอื่นๆ ได้ เพื่อให้ทั้งผู้ที่เจ้าของสามารถเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ที่ตนสามารถเข้าบ่อยได้ หรือให้ผู้อื่นได้รู้จักเรามากขึ้น นอกจากนี้ยังถือเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ได้อีกทางหนึ่งด้วย ทั้งนี้ทาง Bloggang สามารถลงใน 2 รูปแบบคือ เป็นแบบ url และแบบ banner

4. RSS feed

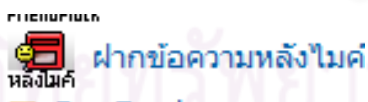
เป็นลักษณะที่ช่วยติดตามบล็อกนั้น ๆ เมื่อผู้ใช้บล็อกกดเข้าไปแล้วนั้นจะขึ้นให้เราเลือกที่จะติดตามบล็อกนี้ และเมื่อผู้ใช้บล็อกที่เราติดตามอยู่ได้อัปเดตบล็อก เราก็จะทราบได้ผ่านทางโปรแกรม rss



ภาพที่ 36 แสดงรูปภาพ RSS feed

5. การฝากข้อความหลังไมค์

ในบล็อกจะมี link เชื่อมต่อไปยังหลังไมค์ หรือการส่งข้อความระหว่างกัน ซึ่งก็เหมือนกับใน pantip



ภาพที่ 37 แสดงการส่งข้อความหลังไมค์ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

6. ปฏิทิน

ในบล็อกจะมีตัวปฏิทินที่ขึ้นบอกวันที่มีการอัปเดต หากมีการอัปเดต ตัวเลขในปฏิทินจะหนาขึ้น เพื่อให้ผู้ใช้ได้เห็นอย่างชัด ผู้ใช้สามารถเลือกดูจากตัวปฏิทินได้เอง

<< มิถุนายน 2552						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ภาพที่ 38 แสดงปฏิทินภายในบล็อกของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

7. อื่น ๆ

นอกเหนือจากที่กล่าวไว้แล้ว ทาง Bloggang ยังมี Features ที่น่าสนใจ ดังนี้

- Friends blog เป็น link ของเพื่อนในบอร์ดที่เพื่อนกับเรา
- VIP friend เอาไว้รวบรวม link ที่เป็นเพื่อนแบบ VIP กับบล็อกของเรา
- Group blog เป็นการจัดประเภทเนื้อหาของตนเพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา

3. เว็บบอร์ด

เว็บบอร์ดที่มีการใช้งานไปควบคู่กับ Bloggang ก็คือ Pantip และที่สำคัญนั้นการที่จะสมัครบล็อกของ Bloggang ได้จะต้องเป็นสมาชิกของ Pantip ก่อน

4. ความทันสมัยเหตุการณ์

Bloggang จะมีการ update ข้อมูลทุก 15 นาที หากมีผู้ใช้คนไหนอัปเดตบล็อก ระบบจะแสดงบล็อกที่มีการอัปเดตไว้ในส่วน Blog สร้างใหม่ล่าสุด ซึ่งสามารถดูได้จากหน้าแรกของเว็บไซต์ และมีเวลาที่อัปเดตก็ทำได้ด้วย

Blog สร้างใหม่ล่าสุด ของสมาชิกแต่ละคนในวันนี้ [update ทุก 15 นาที]

- ใครว่าอยู่เมืองนอกสบาย ตอน เรื่องของผม.... [ชีวิตในต่างแดน] **วันนี้กินอะไร** (26 เม.ย. 53 02:14:37 น.)
- แง TOT นน ขึ้นมา 4 ก็โลกริมในเดือนเดียว พระเจ้า [Diet Diary] **ซีไฮจัง** (26 เม.ย. 53 02:13:18 น.)
- ลูกว่าหน้าผี! "ออย" ขำใจ [ข่าวเด่น-ประเด็นดัง] **ลูกโป่งลอยฟ้า_ชิงช้าสวรรค์** (26 เม.ย. 53 02:12:23 น.)
- อยู่ในสายลมหรือเปล้า อยู่ในแสงดาวไซไซใหม่ [เนื้อเพลง (Lyric)] **nikanda** (26 เม.ย. 53 02:10:29 น.)
- ปลอกใส่มือถือเบียร์...แปปเดียวเสร็จ [DIY-สิ่งประดิษฐ์] **grippini** (26 เม.ย. 53 02:08:05 น.)
- Start :) [รีปาดะ] **Wondrousgirl** (26 เม.ย. 53 01:56:44 น.)
- O เมื่อ..วันลอยดวง ! O [โคลง-ฉันท์-กาพย์-กลอน] **สดาฯ...** (26 เม.ย. 53 01:56:17 น.)
- Linkin Park - Blackbirds (Full Song) [ดนตรี] **circlegriff** (26 เม.ย. 53 01:45:06 น.)
- คนรอมันท้อ แม่มันจะรักเธอมากแค่ไหน...ถ้าไม่จริงจิงอะไร อย่าให้ความหวังกันเลย [เพลงออนไลน์] **Hachi_chan** (26 เม.ย. 53 01:45:41 น.)
- สบายๆที่สวนหลังบ้าน [ไดอารี่-ประสบการณ์ชีวิต] **Irish girl** (26 เม.ย. 53 01:58:52 น.)
- ถ้าหักขืนตายจริงๆ แล้วประเทศไทยจะสงบจริงๆหรือครับ ? [การเมือง-สังคม] **นายแวนธรรมดา** (26 เม.ย. 53 01:41:55 น.)
- 115 :: 25 Apr [ไดอารี่-ประสบการณ์ชีวิต] **by my hand** (26 เม.ย. 53 01:36:47 น.)
- บันที่กรีก...บับโป [ครอบครัว] **madam_annie** (26 เม.ย. 53 01:36:12 น.)
- ตอนที่ 41 :: SCG Workshop ตกแต่งสวนง่าย ๆ คลายร้อน @ SCG Experience [การตกแต่งบ้าน] **patthanid** (26 เม.ย. 53 01:47:40 น.)

ภาพที่ 39 แสดงบล็อกที่มีการอัปเดตล่าสุดของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

5. การค้นหา

การค้นหาใน Bloggang นั้นสามารถทำได้ 2 วิธีคือ การค้นหาที่บล็อกของสมาชิก และการค้นหาทุกสิ่ง ภายใน Bloggang

1. การค้นชื่อบล็อก

ภาพที่ 40 แสดงการค้นหาชื่อ Blog ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

เมื่อใส่ชื่อบล็อกที่ต้องการค้นแล้ว กด ค้นหา เช่น ค้นหาชื่อบล็อกของคุณพีรพล (หัวข้อ 4.5 กรณีศึกษาที่ 5) คือ “ผมอยู่ข้างหลังคุณ” จะขึ้น link เพื่อไปยังบล็อกของคุณพีรพล ข้อเสียคือ หากกรอกชื่อผิด หรือกรอกแค่ส่วนหนึ่งจะไม่ขึ้นผลการสืบค้นให้

ภาพที่ 41 แสดงการผลการสืบค้นชื่อ Blog ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

2. การค้นหาทุกสิ่งในบล็อก

ภาพที่ 42 แสดงการสืบค้น Keyword ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

สามารถค้นหาจากคำ Keyword ต่าง ๆ ได้ โดยผลการสืบค้นที่ขึ้นมา นั้น จะเรียงตามลำดับการความอัปเดตของบทความดังกล่าว

ภาพที่ 43 แสดงผลการสืบค้น Keyword ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

6. โฆษณา

ใน Bloggang ก็เช่นเดียวกับ Exteen คือเปิดพื้นที่ให้มีการโฆษณาอย่างเต็มที่ แต่จะไม่ไปรบกวนพื้นที่ในบล็อกของสมาชิก โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการขอโฆษณาแยกเอาไว้ โดยเลือกที่แถบ Advertising



ภาพที่ 44 แสดงการเข้าถึง Advertising ของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

BlogGang.com : Advertising Information

ng เป็นเว็บไซต์ในเครือ Blog และ Diary จาก สดิวของ truehits มีผู้เข้าชมกว่า 250,000 คน และมี Pageviews มากกว่า 1,300,000 คลิก ซึ่งสถิติเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างต่อเนื่อง

ตำแหน่งโฆษณา ใน Bloggang.com

ตำแหน่ง	รายละเอียด	ราคา / เดือน
A1	Entended Banner : ขนาด 778 x 60 pixels	70,000 (fixed banner) 35,000 (2 slots)
A2	Tabloid Banner : ขนาด 250 x 250 pixels	60,000 (fixed banner) 30,000 (2 slots)
A3	Activity Area : โฆษณาในลักษณะเชิญชวนเข้าร่วมกิจกรรม และ event ต่างๆ (fixed banner) ขนาด 1 กรอบ : แถบแนวนอนขนาด 120 x60 pixels และข้อความยาวไม่เกิน 100 ตัวอักษร ขนาด 2 กรอบ : แถบแนวนอนขนาด 270 X 60 pixels และข้อความยาวไม่เกิน 200 ตัวอักษร แนบแนวนอนขนาด 120 X 120 pixels และข้อความยาวไม่เกิน 200 ตัวอักษร	20,000 35,000
A4	Billboard : แนบแนวนอนขนาด 720 x 250 pixels	80,000 (fixed banner) 40,000 (2 slots)
A5	Second Tabloid Banner : แนบแนวนอนขนาด 250 x 125 pixels	30,000 (fixed banner) 15,000 (2 slots)
A6	Tabloid Banner (2) : แนบแนวนอนขนาด 250 x 250 pixels	40,000 (fixed banner) 20,000 (2 slots)
A7	Second Tabloid Banner (2) : แนบแนวนอนขนาด 250 x 125 pixels	20,000 (fixed banner) 10,000 (2 slots)

ภาพที่ 45 แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับการโฆษณาของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

7. กิจกรรม

ทาง Bloggang จะประชาสัมพันธ์ข่าวสารบริเวณหน้าแรกของเว็บไซต์ อาทิ การแจกบัตรฟรีเข้าร่วมงานหรือกิจกรรม รางวัล ข่าวสารประชาสัมพันธ์ หรือการสมัครงาน เป็นต้น รวมทั้งข่าวคราวของแวดวงสมาชิกที่สำคัญอีกด้วย

ข่าวสาร & กิจกรรม

คลิกเลย ไปเที่ยวมา ทำสไลด์โชว์หรือเขียนใบสารคดีส่งประกวดลุ้น PACKAGE ท่องเที่ยวเรียนรู้ 3 วัน 2 คืน พร้อม NETBOOK

แจกอัปกรชมการแสดง นาฏยศาลาหุ่นละครเล็ก (จินหลุยส์) หุ่น คนสร้างหุ่น

ร่วมพิสูจนเงินธนาคารอันลึกสุดซึ้ง ของ **The Hole 3D** ภาพยนตร์ระทึกขวัญ/สามมิติ ที่จะเข้าไปสำรวจความ "กลัว" ภายในจิตใจคุณ

Activity ตะลุยมีม **ซาบู่เพลง** อินเทอร์เน็ตแซ่เนล ซาบู่ ซาบู่ น้ำยาบ 3 สูตรพิเศษ แจกบัตรรับประทานอาหาร ฟรี **Kenny**

ANNOUNCE BlogGang.com รับสมัคร ผู้ช่วย Webmaster

Try and Tell สัมผัสความสุขแล้วบอกต่อกับสถิติพิเศษจาก **บัตรเครดิต KTC** และร่วมลุ้นรางวัลพิเศษมากมาย

Hairnews แจกบัตรกำนัล บริการลบรอยตำลึงริมน้ำปาก มูลค่าใบละ 3,000 บาท ฟรี

Activity Proactiv แจกผลิตภัณฑ์ Revitalizing Toner โทนมอเตอร์สูดอ่อนโยนไร้แอลกอฮอล์ ช่วยปรับสมดุล ชัดใส่มั่นส่วนเกิน และกระชับรูขุมขน

Activity ร่วมสนุกกับ Gift Set จาก **Inside Australia @ ไก่บ้าน** แบ่งปันทุกเรื่องราวการเรียนในแดนจิงโจ้ กับ Insider

ANNOUNCE จากที่มีผู้ใช้งาน True Internet และซิม True Move พบปัญหาเข้าเว็บ BlogGang.com ไม่ได้ในบางช่วง ขณะนี้ทาง True แก้ปัญหา ให้สามารถเข้าใช้งานเว็บ BlogGang.com ได้เรียบร้อยแล้ว **ผู้ใช้ True Internet และซิม True Move ที่มีปัญหาเข้าเว็บ BlogGang.com ได้บ้างไม่ได้บ้าง** กรุณาติดต่อแจ้ง Call Center ของ True หรือแจ้ง BlogGang ที่มี นะคะ

ภาพที่ 46 แสดงการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของเว็บไซต์ <http://www.bloggang.com>

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ระหว่าง Exteen.com และ Bloggang.com

คุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0	Exteen	Bloggang
1. ความสามารถในการแก้ไขบทความ	ผู้ใช้สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม หรือลบเนื้อหาในบทความ Comments รูปภาพ หรือเปลี่ยนแปลงลักษณะของบล็อกได้อย่างอิสระ	ผู้ใช้สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม หรือลบเนื้อหาในบทความ Comments รูปภาพ หรือเปลี่ยนแปลงลักษณะของบล็อกได้อย่างอิสระ
2. Tag cloud	ผู้ใช้สามารถกำหนดคำ หรือ กลุ่มคำ เพื่อใช้แทนบทความนั้นได้ เพื่อให้สะดวกต่อการค้นหาเรื่องดังกล่าวในบล็อกอื่น ๆ	ไม่มี
3. Link	ผู้ใช้บล็อกสามารถทำการเชื่อมต่อกับบล็อกที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกัน เว็บไซต์อื่น ๆ ทั้งแบบ url และ banner ได้	ผู้ใช้บล็อกสามารถทำการเชื่อมต่อกับบล็อกที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกัน เว็บไซต์อื่น ๆ ทั้งแบบ url และ banner ได้
4. Comments	ในบล็อกมีระบบ Comments เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของบล็อก หรือกับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ได้	ในบล็อกมีระบบ Comments เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเจ้าของบล็อก หรือกับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ได้
5. Archives	ในบล็อกมีระบบการจัดเก็บบทความย้อนหลัง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้ามาดูบทความย้อนหลังได้ ทั้งนี้ในบล็อก Exteen มีระบบการจัดเก็บเป็นรายเดือน	ในบล็อกมีระบบการจัดเก็บบทความย้อนหลัง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้ามาดูบทความย้อนหลังได้ ทั้งนี้ในบล็อก Bloggang มีระบบการจัดเก็บแบบปฏิทิน
6. การค้นหา	ผู้ใช้บล็อกสามารถค้นหาเรื่องที่ต้องการได้ และในระบบการค้นหานั้น ยังมีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับคำที่เขาค้นหานั้นด้วย	ผู้ใช้บล็อกสามารถค้นหาเรื่องที่ต้องการได้ และในระบบการค้นหานั้น สามารถค้นหาได้ทั้งชื่อบล็อก และคำค้นอื่น ๆ
7. Categories	ในบล็อกมีระบบการจัดแบ่งหัวข้อหรือประเภทของบทความ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปดูตามประเภทที่ต้องการได้	ในบล็อกมีระบบการจัดแบ่งหัวข้อหรือประเภทของบทความ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปดูตามประเภทที่ต้องการได้
8. Recommended	เลือกบทความที่ตนเห็นว่าน่าสนใจ หรือเพื่อแนะนำผู้อ่านได้	ไม่มี

คุณลักษณะทางเทคโนโลยี ของเว็บ 2.0	Exteen	Bloggang
9. Latest comments	ภายในบล็อก ระบบจะขึ้นเตือนให้เห็นว่ามีบทความใหม่บ้างที่มี ผู้ใช้งบล็อกมาแสดงความคิดเห็นให้ล่าสุด	ภายในบล็อก ระบบจะขึ้นเตือนให้เห็นว่ามีบทความใหม่บ้างที่มี ผู้ใช้งบล็อกมาแสดงความคิดเห็นให้ล่าสุด
10. Favorite blog / VIP blog / RSS feed	ผู้ใช้งบล็อกสามารถเลือกที่จะติดตามบล็อกที่ชื่นชอบได้ ทั้งนี้จะ มีการขึ้นเตือนเมื่อมีการอัปเดต	ผู้ใช้งบล็อกสามารถเลือกที่จะติดตามบล็อกที่ชื่นชอบได้ ทั้งนี้จะ มีการขึ้นเตือนเมื่อมีการอัปเดต
11. การติดต่อกับเจ้าของ blog	ผู้ใช้งานสามารถติดต่อกับเจ้าของบล็อกได้ผ่านทาง การ Comment หรือผ่านทาง การติดต่ออื่น ๆ ที่เจ้าของบล็อกลงรายละเอียดไว้	ผู้ใช้งานสามารถติดต่อกับเจ้าของบล็อกได้ผ่านทาง การ Comment หรือผ่านทาง การติดต่ออื่น ๆ ที่เจ้าของบล็อกลงรายละเอียดไว้ และสามารถติดต่อได้ทาง 'หลังไมค์'
12. Group blog	ไม่มี	มีการจัดแบ่งประเภทของบล็อกว่าบล็อกนั้นอยู่ในประเภทใด อาทิ บล็อกเกี่ยวกับภาพยนตร์ งานฝีมือ เป็นต้น
13. Maps	Feature พิเศษที่ทำให้เจ้าของบล็อกนั้นสามารถปักหมุดในแผนที่ ที่โลก ถึงจุดที่ตนได้กล่าวถึงในบทความ ทั้งนี้ยังสามารถเลือก Browse ได้จากตัวแผนที่ ทำให้เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ใช้งบล็อกได้	ไม่มี

4.1 กรณีศึกษาที่ 1

น้องปิ้ง มัณฑนา เลิศกรกิจจา

ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์

ประเภทงานสร้างสรรค์และออกแบบ (การออกแบบ) ในบล็อก Exteen

Profile

ชื่อ – นามสกุล : มัณฑนา เลิศกรกิจจา (ปิ้ง)

การศึกษา : ระดับปริญญาตรีจากสาขานิเทศศิลป์ คณะศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรังสิต

อาชีพการงาน : Graphic designer

บล็อก : <http://23c-active.exteen.com>

ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : ภาพกราฟิตี้ งานกราฟิก

ผลงาน : Paper toy ไปสการ์ด สมุด แม่เหล็กติดตู้เย็นแบบเปิดขวด เข็มกลัด

รางวัล : รางวัลชนะเลิศ การประกวด I love Twisties contest

รางวัลชนะเลิศ การประกวด Nike Air force 1 Design Contest

x Crooked Tongues

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้รู้จักกับน้องป๊ิงผ่านทางภาพตัวการ์ตูนน่ารักตามสไตล์ของเด็กผู้หญิงที่ชื่อว่า ‘หุຍาว’ ที่มีลักษณะเป็นเด็กผู้หญิงแต่มีหูยาวแบบกระต่าย นั่นคือสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้คนในเว็บ Exteen รู้จักเธอ ผู้วิจัยชอบผลงานของน้องป๊ิงตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้เห็น อีกทั้งผลงานทางการออกแบบของเธอก็มีหลากหลายและมี bloggers หลายคนให้ความสนใจ ทำให้ผู้วิจัยเลือกเธอเข้ามาเป็นหนึ่งในกรณีศึกษาของงานวิจัยในครั้งนี้ หลังจากผู้วิจัยส่งประเด็นคำถามไปให้ผ่านทาง e-mail น้องป๊ิงเป็นคนแรกที่ตอบกลับมาและยินดีที่จะให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์เป็นอย่างดี

น้องป๊ิง หรือ มัทธนา เลิศกรกิจจา เจ้าของเว็บไซต์หุຍาวสตูดิโอ เพิ่งเป็นนักศึกษาจบใหม่จากรั้วมหาวิทยาลัยรังสิต น้องป๊ิงเรียนอยู่คณะศิลปะการออกแบบ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ น้องป๊ิงเล่าว่า เธอให้ความสนใจ และชอบมาตั้งแต่เรียนมัธยมต้น อีกทั้งเป็นคนที่ชอบเสพงานศิลปะเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว การที่เธอมาเรียนสาขานี้ก็เพราะเธอเองก็คิดว่าไหน ๆ ก็ชอบงานศิลปะอยู่แล้ว ทำให้ไม่ถึงไม่เป็นคนสร้างงานศิลปะขึ้นเอง ปัจจุบันน้องป๊ิงเป็น Graphic designer ที่บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด

น้องป๊ิงให้ความสนใจทางด้านการศิลปะและการออกแบบมาตั้งแต่เรียนมัธยมปลาย นอกจากนี้เธอได้เริ่มเรียนพิเศษในด้านการวาดรูปและงานออกแบบมากขึ้น เพราะเธอมีความสุขกับการเรียนรู้งานทางด้านนี้มาก จากที่คิดจะตัดทวงหาความรู้เพื่อเพิ่มความสามารถของตน แต่ น้องป๊ิงก็เริ่มชอบและมีความสุขกับการทำงานด้านนี้มากขึ้นและอยากที่จะเรียนวาดรูปเพิ่มเติม ซึ่งสิ่งที่เธอไปเรียนเพิ่มเติมมาก็คือการวาดรูป การฝึกใช้สีโปสเตอร์เพื่อออกแบบกราฟิก และเริ่มใช้โปรแกรมเพื่อการทำงานกราฟิกด้วยตนเอง อาทิ โปรแกรม Adobe illustrator Photoshop และ Indesign

ทั้งนี้จุดเริ่มต้นในการสนใจงานศิลปะของน้องป๊ิงเริ่มมากจากการพ่นงานกราฟิตี้ (Graffiti) หรือการพ่นสีสเปรย์บนผนัง ซึ่งเธอสนใจมาตั้งแต่ตอนเรียนมัธยมปลายหรือประมาณปี พ.ศ. 2548 น้องป๊ิงสนใจงานกราฟิตี้เพราะมีเพื่อนพ่นกราฟิตี้อยู่ในตอนนั้น เลยขอให้เพื่อนสอน พ่นมาได้ 3 ปี กว่าๆก็ต้องเลิก เพราะมีปัญหาเกี่ยวกับระบบทางเดินหายใจ เธอเล่าให้ฟังว่าเริ่มแรกก็จะพ่นงานจากหลังบ้านตัวเองก่อน และมีที่พ่นตามงานประกวดหรืองานจ้างบ้าง แม้ว่าเธอจะไม่เคยได้รับรางวัลใหญ่ เพราะอาจมีประสบการณ์ไม่มากพอเมื่อเทียบกับผู้ชายคนอื่น แต่การที่เธอเป็นหนึ่งในผู้หญิงไม่กี่คนที่เข้าร่วมแข่งขัน ทำให้เธอได้รับความสนใจจากผู้เข้าร่วมงานและจากที่มงาน

แม้ในช่วงเริ่มแรกน้องปิงจะให้ความสำคัญกับการพ่นกราฟิตี้มาก แต่น้องปิงก็ยังให้ความสำคัญด้านงานศิลปะ และงานกราฟิก ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทำให้เธอเลือกที่จะจริงจังด้านการออกแบบมากขึ้น เธอเริ่มส่งผลงานด้านกราฟิกเข้าประกวด ซึ่งทำให้ได้รับรางวัลใหญ่จากงานประกวดออกแบบลายรองเท้า Nike Air Force One ปี หลังจากนั้นเธอก็ได้ส่งผลงานไปประกวดตามที่ต่างๆ มากมาย ส่วนใหญ่ก็ เข้ารอบสุดท้ายได้รางวัลบ้าง ไม่ได้บ้าง และหลังจากนั้นไม่นานเธอก็เลิกพ่นงานกราฟิตี้ด้วยเหตุผลทางด้านสุขภาพ และมุ่งให้ความสำคัญทางการเรียนมากกว่า

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

ผู้วิจัยได้สอบถามเกี่ยวกับความเป็นมาในการมาเป็น Blogger ของน้องปิง เธอเล่าว่าเธอเริ่มเล่นบล็อกมาตั้งแต่อยู่มัธยมศึกษาตอนปลาย หรือประมาณ 4-5 ปีที่แล้ว โดยบล็อกแรกที่เล่นคือ บล็อกของ Storythai ซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภทไดอารี่ออนไลน์ของประเทศไทย เธอเริ่มรู้จักเว็บไซต์นี้จากคำแนะนำของรุ่นพี่ที่โรงเรียน เธอเองก็ได้ลองใช้และใช้เป็นพื้นที่ในการระบายความรู้สึกเหมือนกับการเขียนเรื่องราวชีวิตประจำวันของตนเท่านั้น

หลังจากนั้น เธอย้ายบล็อกมาเล่นที่เว็บไซต์ Exteen.com โดยพิจารณาจากความสะดวกในการใช้เป็นหลัก ซึ่งเธอให้เหตุผลว่า เว็บไซต์ Storythai มีการใช้รูปแบบไม่ค่อยสวยและแก้ไขได้ยาก ส่วน exteen มีรูปแบบที่สวยงามอยู่แล้ว หรือถ้าจะแก้ไขก็สามารถทำได้ง่าย น้องปิงเริ่มใช้เว็บ Exteen.com มาตั้งแต่เริ่มมีการเปิดใช้เพียงไม่กี่เดือน ในช่วงปีพ.ศ. 2548 โดยบล็อกแรกที่เธอเริ่มใช้ไม่ใช่บล็อกที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน แต่เป็นบล็อกที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตเมื่อตอนเธอยังพ่นงานกราฟิตี้ด้วยตัวเอง ส่วนใหญ่เนื้อหาที่ลงในบล็อกนั้นจะสลับระหว่างการแชร์เรื่องของเธอกับการลงผลงาน ในบล็อกนั้นเธอได้เล่าเรื่องราวทั้งชีวิตประจำวัน และชีวิตกับงานกราฟิตี้ ในช่วงปี พ.ศ. 2550 น้องปิงได้เริ่มลงผลงานด้านกราฟิกมากขึ้น อาจเป็นเพราะเธอศึกษาทางด้านนี้ ทำให้มีความชอบและความมั่นใจมากขึ้น

แต่ในเดือนสิงหาคม ปีพ.ศ. 2550 เธอได้ตัดสินใจย้ายบล็อกไปใช้ชื่อ หุยาวัสตุติโธ โดยในบล็อกนี้จะเป็นเหมือนบล็อกที่รวบรวมผลงานด้านกราฟิกของเธอ โดยมีคาแรคเตอร์สำคัญคือ 'เจ้าหุยาวัส' หรือตัวเด็กผู้หญิงแต่มีใบหูยาวเหมือนกระต่ายที่เป็นสัญลักษณ์ของเธอนั่นเอง นอกจากนี้ยังมีการใช้บล็อกอื่น ๆ อีกหลายที่ เช่น blogspot, multiply และ *portfolio

ผู้วิจัยเห็นว่าน้องป๊ิงเลือกมาใช้ Exteen เพราะถือว่าเป็นบล็อกที่เหมาะสมทั้งกับตัวเธอและกับทุนสร้างสรรค์ของเธอ ซึ่งจากที่ผู้วิจัยได้สำรวจในเว็บไซต์ Exteen นั้น ก็เห็นว่ามียุทธศาสตร์ที่มีความรักด้านการออกแบบและงานกราฟิกอยู่จำนวนมาก จึงจะเห็นว่ามียุทธศาสตร์นำผลงานการออกแบบของตนมาแสดงผ่านบล็อกอยู่มาก นอกจากนี้ก็ยังมีผู้ที่มีความสามารถในด้านการเขียนนำผลงานการเขียนของตนมาลงบล็อกด้วยเช่นกัน ทั้งนี้จึงทำให้ Exteen กลายเป็นแหล่งรวบรวมผู้ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ เอาไว้ จึงสามารถเพิ่มประเด็นในด้านการมีเครือข่ายทางชุมชนออนไลน์เข้าไปด้วย ทั้งนี้แม้ว่าน้องป๊ิงจะมีการนำผลงานของตนไปลงในบล็อกที่หลากหลาย อาทิ Blogspot ก็ถือว่าเป็นการเพิ่มช่องทางการเข้าถึงผลงานของตนและถือว่าเป็นการรับเอาสังคมใหม่ ๆ เข้ามาด้วย

การแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

การเริ่มนำทุนสร้างสรรค์หรือผลงานของน้องป๊ิงมาเผยแพร่ในงานแรกๆจะเป็น งานกราฟิกดี ซึ่งเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับสังคมบล็อก ทำให้ได้รับความสนใจจาก Blogger คนอื่น ๆ โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นรูปถ่ายที่เธอไปถ่ายผลงานกราฟิกดีมา ต่อมาจึงจะเริ่มมีผลงานด้านกราฟิกมาลงได้มากขึ้น ซึ่งพอน้องป๊ิงได้เปลี่ยนบล็อกมาเป็นยูทิวทิว ลักษณะของทุนสร้างสรรค์ของเธอก็เปลี่ยนจากงานกราฟิกดีเป็นงานกราฟิก โดยใช้คาแรคเตอร์ 'หุยา' เป็นตัวละครหลัก

สำหรับทุนสร้างสรรค์ของน้องป๊ิงที่นำมาลงไว้ในบล็อกนั้น จะเป็นทั้งงานที่ต้องทำส่งอาจารย์บ้าง งานที่มีคนเสนอให้ทำบ้าง และงานที่ทำส่งประกวดคละเคล้ากันไป งานส่วนใหญ่ที่เธอนำมาลง เธอก็คิดมาแล้วว่า เมื่อโชว์ไปแล้ว มันต้องดูดี ผลงานของเธอสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทหลัก ๆ คืองานด้าน Illustration หรืองานภาพประกอบ งานด้าน Publication หรืองานสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์ และงานด้าน Corporate Identity หรือผลงานการออกแบบแบรนด์หรือตราสัญลักษณ์

นอกจากนี้น้องป๊ิงยังเคยได้ลงในนิตยสาร CG+ ในคอลัมน์เกี่ยวกับนักเรียน นักศึกษา โดยได้ลงอยู่ 2 ฉบับด้วยกัน ซึ่งน้องป๊ิงนั้นได้รับการติดต่อจากทางนิตยสารเพื่อนัดสัมภาษณ์ แต่หลังจากลงในนิตยสารแล้ว คนที่เข้ามาติดตามในบล็อกก็ไม่ได้มีเพิ่มขึ้นแต่อย่างใด แม้น้องป๊ิงจะมีการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่ออื่น ๆ บ้าง แต่อาจเป็นเพราะผู้อ่านนิตยสารหรือใช้สื่ออื่นนั้นอาจไม่ได้มีพฤติกรรมการใช้บล็อกหรือติดตามข่าวสารจาก Exteen หรือผู้ที่ติดตามอยู่แล้วก็อ่านนิตยสารนี้อยู่แล้ว ทำให้ยอดการเข้าไปชมบล็อกของน้องป๊ิงอาจไม่มีจำนวนเพิ่มขึ้น ทั้งนี้แม้ว่า

น้องปิ้งจะทราบจำนวนการเข้าชมบล็อกของตนอยู่แล้ว แต่ในส่วนของจำนวนที่ถูกต้องแน่นอนก็อาจจะคลาดเคลื่อน เพราะการเข้าไปดูในหน้าเว็บไซต์ต่าง ๆ นั้นจะนับเป็นจำนวนครั้ง ไม่ได้นับเป็นจำนวนเครื่องหรือจำนวนคนที่เข้ามาอ่าน แม้ว่าจะมีระบบ VIP ที่สามารถให้คนเลือกติดตามบล็อกได้ก็ตาม

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

ผู้วิจัยได้สอบถามว่าน้องปิ้งเริ่มที่จะใช้บล็อก Exteen เมื่อใด และใช้เพื่ออะไร โดยน้องปิ้งให้คำตอบว่าเธอเริ่มใช้ตั้งแต่เมื่อ 4-5 ปีที่แล้ว หลังบล็อก Exteen เปิดใช้ได้ไม่นาน ทั้งนี้นอกจากจะใช้แลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันประสบการณ์ต่าง ๆ รวมถึงผลงานของเธอแล้ว เธอบอกว่า Exteen ยังเหมือนเป็น Portfolio ชิ้นหนึ่ง ซึ่งสามารถเพิ่มงานให้กับเธอได้ นอกจากนี้เธอยังมีกลุ่มเพื่อนกลุ่มที่มีความสนใจและทำงานด้านกราฟิกเหมือนกันภายในบล็อก Exteen ซึ่งเธอว่ามีอยู่ไม่น้อยเลยทีเดียว ทั้งนี้การที่มีกลุ่มที่เข้าใจและมีความต้องการที่คล้ายคลึงกัน ก็มักจะเป็นแรงเสริมในเชิงบวกที่จะทำให้สังคมนั้นพัฒนามากขึ้นและยังเป็นการเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน โดยคนในกลุ่มสามารถช่วยเหลือกันในเรื่องของการไปร่วมงานต่าง ๆ มีคนที่ช่วยวิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นของผลงานอยู่เสมอ มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน และหากมีคนใดที่ทราบเรื่องกิจกรรมหรือการประกวดต่าง ๆ ก็มักมีการแบ่งปันหรือประชาสัมพันธ์กันผ่านทางกลุ่มสังคมนี้นี้ เมื่อผู้วิจัยถามถึงประโยชน์ของบล็อก น้องปิ้งนั้นได้มีสังคมนักที่สนใจด้านเดียวกัน เป็นพื้นที่ขายของ มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนๆ และเป็นPortfolioได้ อีกทั้งยังสามารถเช็คความนิยมของผู้เข้าชมได้ (จำนวน และ ความคิดเห็น) เธอกล่าวว่าหากเป็น Website จะไม่สามารถเช็คจำนวน หรือความคิดเห็นต่างๆได้ เป็นเพียงการนำเสนอที่ไม่ต้องการการตอบรับ นอกจากนี้ยังมีการใช้พื้นที่บล็อกเพื่อการแสดงออกถึงตัวตนของเธอ อาทิ การใช้ชีวิตและความเป็นอยู่ อารมณ์ความรู้สึก เรื่องราวดี ๆ ที่ต้องการจะแบ่งปัน รวมถึงผลงานต่าง ๆ ที่เธอได้แสดงความสามารถเอาไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการที่เรานำผลงานไปลงเพียงอย่างเดียว อาจทำให้ผู้อื่นไม่สามารถเข้าถึงหรือเข้าใจได้ว่าเราเป็นคนอย่างไร ตัวตนจริง ๆ ของเราเป็นอย่างไร ดังนั้นการที่น้องปิ้งนำเสนอตัวตนของเธอผ่านทางเรื่องราวและผลงานต่าง ๆ นั้นจะทำให้ผู้ที่ติดตามบล็อกของเธอนั้นจะรับรู้และเข้าใจ ซึ่งจะเป็นผลทำให้เกิดความสนิทสนมกันมากกว่าที่จะรู้จักกันเพียงผิวเผินผ่านทางผลงานเพียงอย่างเดียว

สำหรับในหน้าเว็บบล็อกของน้องปิ้งที่ชื่อว่าหุยาวิสตูดิโอ นั้น มีการจัดแบ่งหน้าเว็บเพจของบล็อกเอาไว้ 6 ประเภทด้วยกันคือ Home หรือหน้าหลักของบล็อก Before คือหน้าที่กล่าวถึงช่วงที่

เธอยังเป็นนักฟนกราฟฟี่ที่อยู่ Event หรือการเข้าร่วมกิจกรรมในงานประกวดหรือการวางขายสินค้าต่าง ๆ Shop คือหน้าเว็บเพจเกี่ยวกับสินค้าที่เธอลงขายไว้ทั้งหมด พร้อมทั้งมีรายละเอียดกำกับ How to buy เป็นหน้าเว็บที่อธิบายถึงขั้นตอนในการสั่งซื้อสินค้าในบล็อก และ Contact แสดงหน้าเว็บที่บอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวเธอ และการติดต่อ นอกจากนี้ในแถบด้านขวามือเธอยังมีการลงเว็บไซต์หรือไฟล์ต่าง ๆ ของเธอ เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางให้ผู้สนใจสามารถรู้จักตัวเธอได้มากขึ้น อาทิ ในเว็บ Exteen.com Multiply.com Twitter.com Portfolio.com รวมถึงการลงลิงค์ให้ผู้สนใจดาวน์โหลดรายการผลงานของเธอรวมทั้งประวัติการทำงานของเธอด้วย นอกจากนี้ ยังมีการนำสินค้าบางประเภทมาประชาสัมพันธ์ไว้ด้วย ทั้งนี้เมื่อกดเข้าไปที่ภาพนั้น ก็จะเข้าไปยังหน้า Shop หรือรายละเอียดของสินค้านั้นเอง น้องป๊ิงยังใส่โปรแกรมกล่องสนทนา หรือ Shout box เพื่อให้ผู้สนใจสามารถฝากข้อความถึงเธอได้ และยังมีลิงค์ไปยังเว็บไซต์ในกลุ่มชุมชนออนไลน์อย่าง Facebook.com และ Twitter.com ด้วย โดยในส่วนล่างสุดจะเป็นลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ซึ่งเป็นทั้ง blogger ใน Exteen.com และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เธอให้ความสนใจ

ในส่วนของเนื้อหาภายในบล็อกน้องป๊ิงแบ่งออกเป็น 8 ประเภทด้วยกันคือ Etc หรือเนื้อหาประเภทอื่น ๆ Exhibition-Event เป็นกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจ How-to เป็นเนื้อหาที่เอาใจสอนทำงานกราฟิกและด้านอื่น ๆ Illustration หรืองานเขียนภาพประกอบ Job หรืองานที่ลูกค้ามาใช้บริการหรือว่าจ้างให้ออกแบบงานกราฟิกให้ Shop เป็นส่วนของการเลือกซื้อสินค้าของทางบล็อก Tag เป็นเนื้อหาที่มีการ tag มาจากผู้เล่นอื่น ๆ ใน Exteen.com และ Travel เป็นหัวข้อที่ทั้งตัวน้องป๊ิงและหุ่ยวได้ออกไปท่องเที่ยวตามที่ต่าง ๆ

จากการจัดหน้าบล็อกของน้องป๊ิง ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดรายละเอียดต่าง ๆ นั้นถือว่าครอบคลุมในสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอให้กับผู้ที่เข้ามาชมบล็อกของเธอ อาทิการแนะนำตัวว่าในอดีตที่ผ่านมาเคยทำอะไรมาบ้างในหน้า Before โดยจะมีเรื่องราวเกี่ยวกับช่วงเวลาก่อนที่เธอจะกลายมาเป็นนักออกแบบกราฟิก นอกจากนี้ยังสามารถติดตามน้องป๊ิงเมื่อเธอได้ไปเข้าร่วมกิจกรรมหรือการแข่งขันต่าง ๆ ในหัวข้อ Event นอกจากนี้สำหรับผู้ที่ต้องการติดต่อน้องป๊ิงนั้นก็ยังสามารถติดต่อผ่านช่องทางที่น้องป๊ิงได้ลงเอาไว้หรือติดต่อผ่านกล่องสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งนอกจากจะเอาใจพุดคุยแล้วน้องป๊ิงยังทำไว้เพื่ออัปเดตผลงานต่าง ๆ ของเธออีกด้วย

ทุนสร้างสรรค์ที่เธอนำมาแสดงในบล็อกนั้นก็มิตั้งงานกราฟิกทั้งที่เป็นงานส่งอาจารย์ที่มหาวิทยาลัย งานที่ทำส่งประกวด งานที่มีลูกค้าว่าจ้างมา รวมทั้งงานอื่น ๆ ที่ทำในยามว่าง โดยส่วนใหญ่แล้วงานที่ทำในยามว่างนั้นมักจะมีตัวหุ่ยวอยู่ด้วยเสมอ นอกจากนี้ก็ยังมีผลงานแบบ

How-to ที่เป็นขั้นตอนการสอนการทำงานกราฟิกของเธอในแต่ละขั้นตอนผ่านทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการเงิน โดยน้องป๊ิงได้เลือกการเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ เป็นอันดับแรก เพราะบล็อกดูเป็นมิตรกับผู้ใช้มากกว่าเว็บไซต์ และช่วยให้ได้สังคมซึ่งช่วยให้โอกาส ความรู้ ประสบการณ์ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อีกทั้งเว็บไซต์ดูจะเป็นทางการมากกว่าและส่วนใหญ่เน้นมักเป็นการจัดตั้งของกลุ่มคนหรือบริษัทเพื่อมุ่งเน้นทางด้านธุรกิจมากกว่า เพราะต้องมีค่าใช้จ่ายในการทำเว็บไซต์ ส่วนบล็อกนั้นจะไม่มีค่าใช้จ่าย อีกทั้งไม่ได้มุ่งเน้นในเชิงพาณิชย์มากนัก ส่วนใหญ่แล้วมักเป็นการแบ่งปันเรื่องราวหรือผลงาน มีการแสดงความคิดเห็น มีการรวมกลุ่มกันระหว่างคนที่มีความชอบเหมือนกัน แม้ว่าจะมีการกระทำในเชิงพาณิชย์บ้าง เช่น มีการขายผลงานหรือสินค้าภายในบล็อกแต่ก็มักไม่ค่อยเน้นกำไรเพราะมักเป็นการค้าขายในกลุ่มคนเฉพาะด้านมากกว่า การที่น้องป๊ิงนั้นมีการอัปเดตผลงานหรือเรื่องราวค่อนข้างบ่อย เป็นคนที่เข้าไปร่วมกิจกรรมของเว็บไซต์ Exteen ค่อนข้างบ่อย และเป็นคนที่ช่างพูด ช่างคุย ประกอบกับผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ จุดนี้ก็อาจเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้บล็อกดูเป็นกันเองมากกว่าและทำให้เป็นที่รู้จักของคนในบล็อก ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการที่ทำให้คนอื่นรู้จัก และให้ความสนใจในผลงานของเรานั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้บล็อกประสบความสำเร็จอันดับรองลงมาคือ ความทันเหตุการณ์ และการประชาสัมพันธ์ ส่วนสิ่งที่น้องป๊ิงไม่คิดว่าเป็นข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกคือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ เพราะเห็นว่าเป็นผลพลอยได้จากการที่มีคนมาคอมเมนต์ แล้วตามกลับไปเพื่อดูผลงานของเขา

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้น้องป๊ิงเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้น้องป๊ิงเลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ โดยน้องป๊ิงได้เลือกปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ รองลงมาคือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี น้องป๊ิงเห็นว่าถ้าเราเป็นที่รู้จักของผู้คนมากขึ้น ในต่อๆไป ทั้งทางการทำงาน และการค้าขายก็สามารถทำได้ง่าย อีกทั้งเป็นบล็อกฟรี จึงแทบไม่มีต้นทุนในการทำงานเลย ทั้งนี้ผู้วิจัย

วิเคราะห์ว่าน้องป๊องยังคงให้ความสำคัญกับการทำให้ตนเป็นที่รู้จักหรือสนใจ ทั้งนี้อาจนำประเด็นนี้ มาเชื่อมโยงกับการเลือกใช้บล็อกของน้องป๊องได้ว่าการที่จะเลือกบล็อกหรือสื่อที่จะนำผลงานของตนไปลงก็จะต้องเลือกบล็อกที่ตนอยู่ในกลุ่มสังคมของสื่อ นั้น ๆ อยู่ด้วย นอกเหนือจากนี้น้องป๊องยังได้เลือกพิจารณาจากการออกแบบและลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 ซึ่งตรงกับที่น้องป๊องกล่าวไว้ที่เลือกเปลี่ยนมาใช้ Exteen นั้นเพราะสามารถปรับเปลี่ยนหน้าตาของบล็อกได้และมีความสะดวกมากกว่า แม้ว่าการเปิดใช้บล็อก Exteen นั้นจะไม่มีค่าใช้จ่ายแต่การตกแต่งบล็อกให้น่ามองเพื่อจะให้มีคนติดตามนั้นจะต้องใช้เวลาในการทำ และจะต้องใช้ความสามารถด้านการทำเว็บไซต์หรือการทำงานกราฟิกมาช่วย ซึ่งหากเจ้าของบล็อกมีทักษะทางด้านนี้ ประเด็นในเรื่องความสามารถในการตกแต่งบล็อกของตนก็คงไม่มีความหมายเท่าใดนัก ทั้งนี้ตัวน้องป๊องเองก็มีความสามารถด้านนี้อยู่แล้ว จึงสามารถทำบล็อกออกมาได้น่ารัก และน่าดึงดูดใจ ส่วนปัจจัยด้านการเงินน้องป๊องเห็นว่าเพียงส่วนเสริมเท่านั้น

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

สำหรับลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 หรือในที่นี้คือบล็อกนั้น น้องป๊องกล่าวว่าเธอได้ใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่าง ๆ เป็นอย่างดี โดยเธอคิดว่าการใช้ Recommend นั้นให้ประโยชน์กับเธอมากที่สุด เพราะหลายครั้งที่การอัปบล็อกก็ไม่ได้เต็มไปด้วยสาระ การที่เราเลือกเอนทรีที่เราชอบไว้ในหน้าแรก ให้ผู้คนได้เห็น ก็เป็นการคัดสรร สิ่งดีดีเอาไว้ในหน้าแรก ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าส่วนนี้ก็เป็นส่วนสำคัญที่เป็นการประชาสัมพันธ์ตัวเจ้าของบล็อกไปในตัว และยังสามารถกำหนดได้ว่าเราต้องการจะให้คนที่เข้ามาติดตามเราอ่านบทความไหนก่อนเป็นอันดับแรก ๆ อาจเป็นบทความหรือหัวข้อที่เราเห็นว่ามีความน่าสนใจ เป็นสิ่งที่เราชอบ เราสนใจ หรือเป็นการอัปเดตผลงานต่าง ๆ ของเราด้วยก็ได้ ทั้งนี้หากต้องการที่จะให้มีผู้เข้ามาติดตามเรามากขึ้น การกำหนดบทความตรง Recommend จึงเข้ามามีส่วนสำคัญมากขึ้น เพราะยิ่งบทความตรงส่วนนี้มีความน่าสนใจมากเพียงใด การส่งต่อข่าวสารให้คนอื่นเข้ามาดูบล็อกของเรานั้นก็จะมีมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งก็ถือเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์อีกทางหนึ่งเช่นเดียวกัน สำหรับ Archive หากน้องป๊องเป็นคนเข้าไปใช้บล็อกผู้อื่น น้องป๊องจะได้ใช้ประโยชน์จาก Archive เพราะหากเอนทรีที่เปิดเข้าไปในตอนแรกเป็นภาคต่อจากเอนทรีก่อนหน้านี้ (เช่นเป็นการ์ตูน หรือเรื่องเล่า) ก็จำเป็นต้องตามไปที่เอนทรีก่อนหน้านี้ ... หรือหากเจอรุ่นพี่ที่ทำงานกราฟิกที่ชอบผลงานเค้า บางครั้งก็อยากรู้การใช้ชีวิตของเค้าก่อนหน้านี้เหมือนกัน เหมือนเป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิต บางทีสิ่งที่ทำให้เค้าประสบความสำเร็จได้ อาจจะมาจากเอนทรีก่อนๆก็ได้

สำหรับลักษณะประเภทอื่น ๆ น้องปิ้งยังไม่ค่อยได้ใช้หรือได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ ทางการแสดงความคิดเห็นที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นส่วนช่วยให้เกิดกำลังใจและเป็นการปรับปรุงตัวเองจากคำวิจารณ์ต่าง ๆ สำหรับน้องปิ้งนั้น เธอกล่าวว่าการแสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่มักเป็นไปในเชิงบวก ทำให้ได้รับเพียงแต่กำลังใจในการทำผลงานและอัปเดตบล็อกมากขึ้น แม้ว่าจะได้รับประโยชน์และความรู้สึกดีทางด้านจิตใจแต่ในด้านเหตุผลนั้นเธอยังไม่เห็นถึงประโยชน์ เพราะไม่ค่อยมีการแสดงความคิดเห็นในเชิงวิจารณ์การทำงานมากนัก ซึ่งอาจเป็นเพราะสังคมไทยในปัจจุบันยังไม่ค่อยเปิดกว้างในเรื่องของการยอมรับคำวิจารณ์ ซึ่งในบางครั้งอาจเป็นใครก็ได้ อาจเป็นคนที่แวะผ่านมาชมแต่ไม่ได้เกิดความชอบ ก็อาจเป็นได้ นอกจากนี้ในส่วนของ Tag cloud ก็ยังไม่ค่อยได้ใช้งาน แม้น้องปิ้งจะเห็นว่ามีคนติดตามชื่อ หุยาบ มาจากการสืบค้นอยู่บ้าง แต่หากต้องการเพิ่มในจุดนี้การกำหนดคำใน Tag cloud ก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะคนส่วนใหญ่ที่ไม่รู้จักน้องปิ้งหรือหุยาบนั้น ย่อมไม่ค้นหาคำว่าหุยาบแน่นอน ดังนั้นเจ้าของบล็อกจึงควรที่จะใช้คำค้นที่ค่อนข้างเป็นกลางบ้างเพื่อให้มีผู้อื่นสามารถมาดูผลงานของเราได้ ทั้งนี้การใช้ Tag cloud ก็ยังถือเป็นการประชาสัมพันธ์เราไปด้วยอีกทางหนึ่งเช่นกัน ส่วน RSS feed เธอบอกว่าเธอไม่รู้ว่ามันคืออะไร แต่ที่ Exteen.com ได้มีการใช้ FAV หรือย่อมาจาก Favorite มีลักษณะเป็นรูปหัวใจ เมื่อเวลาที่มีผู้ติดตามกดไปแล้ว เวลาบล็อกที่เราเลือกเป็น Favorite มีการอัปเดต ก็จะขึ้นบอกในหน้าแรกของ Exteen.com ซึ่งพิจารณาจากหลักการแล้วก็ถือว่ามีคล้ายคลึงกับ RSS feed

สำหรับข้อจำกัดในการใช้บล็อก Exteen นั้น เธอไม่ได้กล่าวถึงสิ่งที่ยังมีปัญหภายในบล็อก แต่เสริมว่าเธออยากได้ระบบที่สามารถซื้อ - ขายผ่านทางบล็อกได้เลยโดยตรง คล้าย ๆ ระบบ E-commerce ภายในบล็อก “จริงๆเคยอยากให้มีส่วนของการขายของอย่างจริงจัง เช่น กดสั่งของได้เลย แล้วบล็อกก็ mail มาแจ้งเราว่า มีคนสั่งของนี้ จำนวนเท่านี้ ส่งที่อยู่นี้” เธอกล่าว ส่วนปัญหาอีกข้อหนึ่งที่เธอค่อนข้างกังวลคือการโดนละเมิด เนื่องจากมีคนส่วนใหญ่เข้าไปค้นหาผลงานแล้วเจอในเว็บไซต์ Google.com แม้ว่าเธอจะคัดลอกน้ำเอาไว้แล้ว แต่ก็ไม่ส่งผลแต่อย่างใด แต่หากเป็นคนรู้จัก ก็มาขออนุญาตเธอก่อนเป็นกรณีไป

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

ในการต่อยอดของทุนสร้างสรรค์นั้น จุดเริ่มต้นของเธออยู่มีคำแนะนำ ทำเป็นสินค้า และมีรุ่นพี่แนะนำว่าน่าจะตีตลาดได้ ประกอบกับความต้องการมีแบรนด์หรือมีกิจการเป็นของตัวเอง ทั้งนี้การที่น้องปิ้งมีความสามารถในด้านกราฟิกและการใช้โปรแกรมตกแต่งรูปทางคอมพิวเตอร์นั้น จึงทำให้เธอตัดสินใจที่ทำงานออกมาจากฝีมือของตัวเอง สำหรับผลิตภัณฑ์ที่เธอเลือกที่จะผลิต

ออกมาเป็นสินค้านั้นจะเป็นของที่มีราคาต้นทุนไม่สูงมากเกินไป และยังเป็นของที่สามารทดีตลาดได้ ซึ่งตลาดขั้นต้นคือ Exteen นั่นเอง สำหรับสินค้าชิ้นแรก ที่ทำเพื่อเปิดตลาดของเธอคือ Paper toy โดยเน้นต้นทุนต่ำ แต่ใช้การออกแบบซะมากกว่า จากที่น้องปิ้งได้กล่าวว่าเป็นคนเล่นบล็อกใน Exteen นั้นมีผู้ที่ชอบสะสมค่อนข้างเยอะ หนึ่งในนั้นก็คือผู้ที่ชื่นชอบการสะสมโปสเตอร์

น้องปิ้งจึงผลิตโปสเตอร์ออกมาเพราะมีการใช้ต้นทุนที่น้อย ทำออกมาได้หลากหลายและราคาไม่แพง อีกทั้งยังสามารถดีตลาดตรงจุดได้ สำหรับสินค้าประเภทอื่น ๆ อย่าง สมุดบันทึก แม่เหล็กติดตู้เย็นรุ่นเปิดขวด และเข็มกลัด บางชนิดผู้วิจัยเห็นว่าอาจจะยังไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก เพราะยังไม่ค่อยเห็นความสำคัญ หรืออาจมีราคาแพงเกินไปเมื่อเทียบกับของหรือสินค้าที่ผลิตจากโรงงาน แต่สำหรับน้องปิ้งที่ทำออกมาน้อยชิ้นกว่าก็อาจจะทำให้มีราคาสูงกว่าบ้าง แต่เมื่อเทียบกับในเรื่องของเอกลักษณ์และความสวยงามนั้นก็ถือว่ามีความคุ้มค่าในระดับหนึ่ง สำหรับราคาสินค้าที่ตั้งไว้มาจากต้นทุนบวกด้วยค่าออกแบบ 100% บวกกับค่าเวลาค่าแพคเกจอีก 40% แต่ราคาก็ต้องดูตามสมควรของกลุ่มเป้าหมายด้วย เธอบอกว่าสินค้าที่ขายได้ดีที่สุดคือ โปสเตอร์ ส่วนชิ้นที่ขายได้ยากที่สุดก็คือ สมุด เพราะเล่มมีขนาดค่อนข้างใหญ่ ต้นทุนสูง ราคาจึงสูงตามไปด้วย

นอกจากจะมีการขายสินค้าผ่านทางบล็อกแล้วนั้น น้องปิ้งยังได้มีโอกาสไปวางขายสินค้าตามงานต่าง ๆ ซึ่งงานที่ถือว่าเป็นงานเปิดตัวของน้องปิ้งคือ ที่ตลาดงานปล่อยแสง 2 ที่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ หรือ TCDC ในเดือน มีนาคม พ.ศ. 2552 ซึ่งงานปล่อยแสงนั้นคืองานที่เปิดโอกาสให้ผู้มีความสามารถทางด้านกรออกแบบนำสินค้าหรือผลงานของตนมาวางขาย ซึ่งเธอเล่าให้ฟังว่าพี่ ๆ ในบล็อก Exteen ได้ชักชวนเธอให้เอาของไปวางขายด้วยกัน เธอเองก็มีการประชาสัมพันธ์ผ่านบล็อกเช่นกันว่าเธอจะเอาผลงานไปวางขายที่นั่น เธอเล่าลงในบล็อกของเธอว่าของที่เตรียมเอาไปขาย ส่วนใหญ่เธอก็เอาไปเดินแจกในงานเสียมากกว่า มีที่ขายได้บ้าง เธอก็ได้กำไรอยู่ นอกจากนี้แล้วก็ยังขายในงาน Bangkok CG+ งาน Season BKK 2009 เป็นต้น

ทั้งนี้เมื่อเทียบกันแล้วจำนวนสินค้าที่ขายได้ระหว่างในบล็อกกับที่นำไปวางขาย เธอบอกว่าการนำไปวางขายนั้นสามารถขายได้มากกว่า เพราะทางบล็อก หมายถึงว่าผู้สั่งก็ยังไม่ได้เห็นของจริง และยังมีจุดบกพร่องอยู่บ้าง เพราะยังต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจัดส่ง และบางคนอาจมีค่าใช้จ่ายในการโอนเงินเพิ่มเติม จึงทำให้สินค้าของน้องปิ้งที่ขายได้ในบล็อกส่วนใหญ่มักเป็นลูกค้าที่อยู่ในต่างจังหวัด ที่ไม่สามารถมาหาซื้อได้ตามงานที่น้องปิ้งไปวางขาย หรือถึงกระนั้นสำหรับคนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ก็อาจไม่สามารถเดินทางไปซื้อที่งานได้ เพราะฉะนั้นแม้จะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติมในเรื่องของการจัดส่งดังที่กล่าวไปแล้วนั้น ก็ยังถือว่ามีความคุ้มค่ากว่าการ

เดินทางไปซื้อในงานต่าง ๆ นั้นเอง ส่วนการวางขายสินค้าผ่านตามงานต่าง ๆ นั้น แม้ว่าจะได้รับ ส่วนดีคือเป็นงานที่ไม่มีค่าใช้จ่าย และเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถเข้ามาแสดงผลงานได้ เต็มที่นั่น ผู้วิจัยเห็นว่ก็ยังมีจุดที่ต้องนำมาพิจารณาเพิ่มเติม กล่าวคือสำหรับร้านค้าที่เป็นร้านใหม่ และยังไม่ค่อยมีชื่อเสียง การเปิดตัวครั้งแรกนั้นเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญมาก เพราะหากมีการ เปิดตัวที่ดีแล้ว อาจทำให้ร้านหรือบล็อกของตนนั้นได้รับความสนใจมาก แต่หากเตรียมการมาไม่ดี ก็อาจถูกกลืนไปกับบรรยากาศของงานได้ ทั้งนี้การที่จะเกิดหรือไม่เกิดนั้น ขึ้นอยู่กับสินค้าที่ผลิต ออกมาเป็นปัจจัยสำคัญ นอกจากนี้ยังมีในเรื่องของความถี่ในการนำไปจัดจำหน่าย หากวางขาย สินค้ามานานและหลายครั้งแล้ว ก็ย่อมเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปมากขึ้น ในการประชาสัมพันธ์งานที่ เธอไปวางขายนั้นน้องบิ่งบอกว่าเธอสามารถใส่ Banner code เพื่อโปรโมทงาน โดยจะมีการแบ่ง ส่วนของการประชาสัมพันธ์บ้าง ไม่นเน้นการโฆษณามากเกินไป เธอบอกว่าจะทำให้คนติดตาม บล็อกปรับความเข้าใจตามเธอไม่ทัน

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้นแม้ว่าจะมีคนเคยนำผลงานของเธอไป ใช้ แก้ไข หรือเลียนแบบ แต่เธอก็ยังไม่สามารถดำเนินการกับใครได้ เพราะต่างก็อ้างว่าหาเจอจาก ใน Google.com มีทั้งที่จับได้บ้าง จับไม่ได้บ้าง ส่วนใหญ่ก็เอาไปดัดแปลง แอบอ้างว่าเป็นเจ้าของ และมีการเอาไปลอกเลียนสินค้า โดยเธอจัดการกับปัญหาเหล่านี้โดยการเตือนให้ลบออกหรือ ทำลายทิ้ง สำหรับคนที่เอาไปขาย ก็ะบอกว่าถ้าจับได้ จะแจ้งความ ซึ่งส่วนใหญ่ก็ทำตาม

ผู้วิจัยได้ถามถึงความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์กับอนุสัญญาครีเอทีฟ คอมมอนส์นั้นเป็น อย่างไร น้องบิ่งบอกว่าเธอมีความรู้พอ ๆ กัน แต่เธอคิดว่ากฎหมายรู้สึกเป็นแค่คำที่เขาสอนขึ้นมา แต่ไม่ได้เขียนเพื่อให้ผู้ที่ต้องใช้กฎหมายนั้นอ่าน เธอจึงเลือกใช้อนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ โดยมี พีทีเล่นใน Exteen แนะนำให้ลองใช้ดู เธอนำอนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ในรูปแบบห้าม ดัดแปลง ห้ามใช้เพื่อการค้า และให้ระบุที่มาวางไว้ในหน้าบล็อก แต่หากจะถามถึงความ แตกต่างระหว่างก่อนกับหลังการใช้อนุสัญญาดังกล่าว เธอว่าไม่มีผลอะไรกับคนที่เอาไปใช้เลย แม้แต่น้อย เพราะส่วนใหญ่มักจะอ้างว่าสืบค้นได้จากเว็บไซต์ Google.com ทั้งนี้การตระหนักถึง ความสำคัญดังกล่าวนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวไม่ได้ ทั้งเจ้าของผลงานและผู้หาข้อมูลทาง อินเทอร์เน็ตควรจะต้องมีความรู้ในเรื่องนี้เท่าเทียมกัน เพื่อที่ทางคนที่อ้างว่าทำไปเพราะไม่รู้ หรือ หาได้จากที่อื่นนั้น จะลดน้อยลง แต่นอกจากความรู้ ความเข้าใจดังกล่าวก็อาจยังไม่เพียงพอ หาก

ผู้ที่คิดจะละเมิดนั้นไม่ปฏิบัติตาม ทั้งนี้จะเป็นเพราะผลงานบนอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถเข้าถึงได้ โดยบุคคลทั่วไป ทำให้การป้องกันดูแลผลงานของตนนั้นสามารถทำได้ยาก และไม่สามารถจับคนที่ทำมาลงโทษได้

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยได้ถกน้อมปึงถึงความคิดเห็นว่าการพัฒนาเศรษฐกิจในเชิงความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นอย่างไร เธอให้ความเห็นว่าเศรษฐกิจด้านนี้จะเติบโตได้กับกลุ่มคนน้อยกลุ่ม เช่น คนมีฐานะ คนเสพงานศิลปะสร้างสรรค์ ในประเทศไทยถือว่าคนกลุ่มนี้ยังน้อย ทำให้เศรษฐกิจด้านความคิดสร้างสรรค์เติบโตช้าและลำบาก



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์น้องปิง

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นคนชอบงานศิลปะ ชอบวาดรูป ตั้งแต่สมัยเรียนในระดับมัธยมศึกษาทำให้ศึกษาต่อในด้านงานออกแบบกราฟิกอย่างจริงจัง - งานศิลปะที่เริ่มทำอย่างแรกคือ งานกราฟิตี้ หรือการใช้สีพ่นตามผนัง โดยพ่นอยู่กว่า 3 ปี จึงเลิกพ่นเพราะมีปัญหาทางด้านสุขภาพ - ปัจจุบันเป็น Graphic designer ทำงานอยู่ในบริษัททางด้านกราฟิก และ แอนิเมชัน
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพกราฟิตี้ - งานกราฟิก (Paper toy / ไปสการ์ด / ที่ติดตู้เย็นแบบเปิดขวดได้ / สมุด / เข็มกลัด)
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มใช้จากเว็บไซต์ storythai.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ไดอารีออนไลน์ เมื่อประมาณปี 2548 โดยได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่ที่โรงเรียนเพื่อใช้เขียนเรื่องราวในชีวิตประจำวัน แต่ยังไม่มีการนำผลงานลงในเว็บไซต์ดังกล่าว - เริ่มใช้บล็อก Exteen.com เมื่อปี พ.ศ. 2548 โดนย้ายมาจาก Storythai.com ด้วยเหตุผลด้านความสะดวกในการใช้งาน เริ่มแรกเปิดบล็อกเพื่อแบ่งปันเรื่องราวบอกเล่าการใช้ชีวิตประจำวันและเผยแพร่ผลงานภาพกราฟิตี้ - ในปี พ.ศ. 2550 ย้ายบล็อกใหม่มาใช้บล็อกที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน โดยลงผลงานเป็นงานกราฟิก การบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการเริ่มทำผลงานออกมาเพื่อขาย
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์และข่าวสารกับผู้ใช้บล็อกอื่น ๆ - เผยแพร่ผลงานทั้งงานที่ต้องส่งอาจารย์ งานที่ทำส่งประกวด และอื่น ๆ - ประชาสัมพันธ์ทุนทางสร้างสรรค์ผ่านทาง Banner - ขายผลงาน

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ - ได้สังคมเพื่อนที่มีความสนใจในด้านเดียวกัน - ใช้เป็น Portfolio ในการเก็บรวบรวมผลงาน - ใช้เผยแพร่และขายผลงาน - สามารถตรวจสอบความนิยมได้จากจำนวนคนเข้าชมและการแสดงความคิดเห็น
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recommended : เพื่อให้ผู้ใช้บล็อกที่เข้ามาอ่านจะได้ได้รับสิ่งที่คัดสรรเอาไว้ 2. Comments : ต้องการการแสดงความคิดเห็นจากผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ เพราะจะทำให้มีกำลังใจ แต่บางครั้งก็ไม่ค่อยจะได้รับความเห็นมากนัก เพราะส่วนใหญ่มักเป็นคำชม 3. Tag cloud : มักมีคนตามเข้ามาอ่านในบล็อก โดยค้นหาจาก tag ว่าหุ่ยว 4. Archive : ใช้เพื่อให้คนในบล็อกติดตามผลงานจากบทความเก่า ๆ 5. การค้นหา : ช่วยให้หาบทความหรือผลงานเจอได้ง่ายขึ้น
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	<p>การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ เพราะความที่มีลักษณะเป็นบล็อกทำให้ดูเป็นมิตรมากกว่าเว็บไซต์ส่วนตัว อีกทั้งยังมีสังคมภายในบล็อก มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ</p>
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	<p>ปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์ หากมีการประชาสัมพันธ์ได้มาก ก็จะทำให้เป็นที่รู้จักได้มาก ซึ่งจะส่งผลต่อการขายสินค้าก็จะง่ายขึ้น</p>
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<p>มีคนติดตามบล็อกแนะนำให้ลองทำเป็นผลงานลงขาย เพราะน่าจะดีตลาดได้ อีกเหตุผลคืออยากมีแบรนด์ มีร้านของตนเองและอยากมีชื่อเสียง สำหรับกลุ่มลูกค้าจะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในเว็บ Exteen อย่างกลุ่มที่ชอบสะสมโปสการ์ด โดยสินค้าที่เลือกต่อยอดจะมีราคาไม่แพง ต้นทุนต่ำ ผลิตได้ง่าย เริ่มแรกได้มีการเปิดขายในบล็อกและมีไปวางขายตามงานเทศกาล</p>

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - มีการวางผลงานเพื่อขายตามงานเทศกาลต่าง ๆ - การใช้เว็บไซต์ประเภท Social networking อาทิ facebook.com และ twitter.com - ลงนิตยสาร CG+ 2 ครั้ง
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่สามารถเพิ่ม Application ด้านการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ลงไปบนบล็อกได้ เนื่องจากมีเว็บไซต์ที่เน้นด้านการค้าขายออนไลน์และทางบล็อกนั้นก็ทำให้เปิดบล็อกที่มุ่งเน้นด้านการค้าขายมากเกินไป 2. ลูกค้าไม่สามารถเห็นสินค้าจริง ทำให้ยังตัดสินใจที่จะไม่ซื้อสินค้า เพราะต้องการดูคุณภาพของสินค้าก่อน 3. อุปสรรคในเรื่องของการชำระเงินและค่าใช้จ่ายในการส่งสินค้า
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ²	กลาง
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p><u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีผู้เอาผลงานไปใช้อ้างว่าค้นหามาจากเว็บไซต์ Google.com - นำเอาผลงานไปแอบอ้างและดัดแปลงโดยไม่ได้ขออนุญาต - ลอกเลียนรูปแบบของสินค้า <p><u>การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์พอจะมีความรู้บ้าง สำหรับครีเอทีฟ คอมมอนส์นั้นมีการใช้อยู่ในบล็อก โดยเลือกใช้ประเภทห้ามดัดแปลง ห้ามใช้เพื่อการค้า</p>

¹ ระดับการต่อยอดของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มี 4 ระดับ คือ 1. เผยแพร่สู่สาธารณะ 2. เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน 3. ได้รับชื่อเสียงจากการต่อยอด 4. ได้รับรางวัลจากการต่อยอด

² ระดับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มี 4 ระดับ คือ 1. ไม่มีการต่อยอด 2. ระดับต้น 3. ระดับกลาง 4. ระดับสูง

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>มีการแก้ไขโดนการเตือนและแจ้งให้ลบสำหรับคนที่เอาไปใช้โดยไม่ได้ขออนุญาต สำหรับคนที่เอาไปขายก็แจ้งว่าจะดำเนินคดีตามกฎหมาย</p>

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของน้องปิ้ง

ทุนสร้างสรรค์	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์
 <p>© Copyright 2009 design by huuyaowstudio All rights reserved.</p>	

4.2 กรณีศึกษาที่ 2
 กรณีศึกษาภู่ๆ วิศรุต วิสิทธิ์
 ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ประเภทสื่อสมัยใหม่
 (การพิมพ์) ในบล็อก Exteen

Profile

ชื่อ – นามสกุล : วิศรุต วิสิทธิ์ (ภู่)

การศึกษา : ระดับปริญญาตรีจากคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อาชีพการงาน : นักเขียน นักวาดการ์ตูน

บล็อก : <http://phuphu.exteen.com>

ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : งานเขียน ภาพประกอบ การ์ตูน

ผลงาน : หนังสือบันทึกทอนปัญญาสามัญประจำบ้าน (2552)

หนังสือ เรียกผมว่า Rookie! (2553)

รางวัล : - รางวัลชนะเลิศ สาขา Entertainment จากการประกวด Thailand blog awards 2010
 - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 สาขา Best design จากการประกวด Thailand blog awards 2010

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้รู้จัก ภูฏุง หรือภู (ย่อมาจาก ภูฏุงภูฏุง ซึ่งเป็น username ที่ใช้จากในเว็บบอร์ด Pantip) จากเพื่อนที่เล่นอยู่ในบล็อก Exteen.com ครั้งแรกที่ผู้วิจัยได้เข้าไปดูนั้น ก็ต้องทึ่งกับความน่าตื่นตาตื่นใจของการตกแต่งบล็อกของภู เรียกได้ว่าแทบจะไม่มีเค้าโครงเดิมของหน้าตาบล็อก Exteen จากที่เคยเห็นมา มีการแฝงความสนุกสนานไว้ในทุก ๆ ส่วนของบล็อก อีกทั้งผลงานของภูนั้นก็มีความสวยงามและแฝงไปด้วยความบันเทิงอย่างท่วมท้น ผู้วิจัยยังเห็นถึงความสัมพันธ์กับ Blogger คนอื่น ๆ ที่อาจบอกได้ว่าเป็นคนดังในบล็อก Exteen ก็ว่าได้ นอกจากผลงานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในบล็อกแล้ว ภูนั้นก็ยังได้ออกผลงานหนังสือมาแล้ว 2 เล่ม ยิ่งทำให้เป็นการการันตีถึงความโดดเด่นของผลงานได้อย่างชัดเจน

ภู หรือ วิศรุต วิสิทธิ์ สำหรับในสังคมบล็อกส่วนใหญ่จะรู้จักในนามของ ภูฏุง เจ้าของบล็อก โครงการบันทึกอนันตนิมิต หรือ MBP : Metropolitan Bunthonpunya Project ภูเกิดและอาศัยอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ ภูเล่าให้ฟังว่าถูกบังคับให้เรียนช่างคอมพิวเตอร์ ในระดับ ปวส. เนื่องจากทางบ้านเห็นว่าน่าจะมีรายได้ดี โดยเฉพาะช่างอิเล็กทรอนิกส์ และภูว่าตอนนั้นภูเองก็เรียนไม่ค่อยเก่ง อีกทั้งทางบ้านค่อนข้างมีอคติกับงานศิลปะ โดยบอกว่ารายได้ไม่ดี ไม่มีโอกาสทำกิน ซึ่งพอเริ่มทำงานได้ 2 ปี ภูก็ตัดสินใจสอบเข้ามหาวิทยาลัย โดยได้ศึกษาต่อในสาขาวิทยาศาสตร์ (วารสารศาสตร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏ ภูได้มีโอกาสไปฝึกงานที่สำนักพิมพ์ A Book ซึ่งเป็นที่มาของผลงานหนังสือเล่มที่ 2 ของภู ขณะนี้ภูเป็นนักเขียนและนักวาดการ์ตูน

ผู้วิจัยได้สอบถามถึงเหตุผลของการมาเป็นนักเขียนและนักวาดการ์ตูน โดยภูเล่าว่าชอบการวาดรูปมาตั้งแต่เด็ก ๆ และเริ่มจะวาดรูปอย่างจริงจังในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ส่งประกวดค่อนข้างมาก เหตุที่ภูอยากส่งผลงานของตนเข้าประกวดก็เพราะต้องการพิสูจน์ฝีมือของตน

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

ผู้วิจัยสอบถามว่าก่อนที่จะเริ่มเล่นบล็อก ส่วนใหญ่แล้วจะเข้าอินเทอร์เน็ตเพื่ออะไร ภูบอกว่าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับรู้ข่าวสาร เพราะข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นเร็วกว่าสื่ออื่น ๆ ภูเล่าว่าแรกสุดที่เริ่มใช้บล็อกใช้คือประมาณกลางปี พ.ศ. 2548 เริ่มใช้ Exteen มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 โดยย้ายมาจากการเล่นเว็บบอร์ด Pantip.com เพราะอยากได้พื้นที่ที่เป็นส่วนตัว สามารถจัดการอะไรได้ง่าย ภูก็เคยมีบล็อกของ Bloggang เช่นกัน แต่ให้เหตุผลว่า บล็อกgang นั้นไม่สามารถ

เปลี่ยนแปลงและตกแต่งอะไรได้ ต่างจาก Exteen ที่มีอิสระได้เต็มที่ ก่อนหน้าที่จะมีการใช้บล็อกก็เริ่มมีการแสดงผลงานของตนผ่านทางเว็บบอร์ดอยู่แล้ว และเมื่อเริ่มใช้บล็อก หลัก ๆ แล้วยังเพื่อเอาไว้อิงผลงานของตัวเอง โดยมีการลงผลงานมาตั้งแต่ยังเล่นอยู่ที่ Bloggang นอกจากนี้ยังเอาไว้อาคนที่สนใจในการวาดการ์ตูนเหมือนกัน และยังสามารถแลกเปลี่ยนทัศนคติกันได้ ผลงานที่นำลงบล็อกมีอยู่หลากหลายประเภทมาก อาทิ งานวาด งานเขียน งานแต่ง งานวีดีโอ การ์ตูน ภาพประกอบ บทความ ข่าวสาร เป็นต้น จากที่ผู้วิจัยได้ไปสำรวจในบล็อกของภูนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าส่วนใหญ่แล้วทุนสร้างสรรค์ของภูจะอยู่ในรูปแบบงานเขียนและภาพการ์ตูนมากกว่าประเภทอื่น

นอกเหนือจากการรับรู้ข่าวสารจากสื่ออินเทอร์เน็ตและภูยังมีการสร้างเครือข่ายชุมชนออนไลน์อีกด้วย โดยเริ่มสร้างจากเมื่อตอนใช้เว็บบอร์ด Pantip ภูเริ่มลงผลงานผ่านเว็บบอร์ดดังกล่าว และได้สมัครใช้ Bloggang ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่ต่อยอดมาจากเว็บบอร์ด Pantip เช่นกัน แต่ได้รับปัญหาในเรื่องของการตกแต่งหน้าตาของบล็อก ทำให้ภูยกเลิกบล็อกดังกล่าว และมาใช้บล็อกของ Exteen ที่สามารถตอบสนองความต้องการได้มากกว่า ซึ่งคล้ายคลึงกับน้องปิ้งคือมาใช้ Exteen เพราะความต้องการในการแสดงความสามารถด้านการตกแต่งและให้ตรงกับเอกลักษณ์ของตนมากที่สุด ทั้งนี้ความโดดเด่นดังกล่าวก็ถือเป็นสิ่งจูงใจให้มีคนเข้ามาติดต่อเรื่องราวภายในบล็อกของเราส่วนหนึ่งด้วยเช่นกัน อีกส่วนหนึ่งที่มีผลก็คือความน่าสนใจและการนำเสนอของเนื้อหาภายในบล็อกนั่นเอง แม้ว่าภูจะย้ายบล็อกจาก Pantip มาเล่นที่ Exteen แต่ผลงานและชื่อเสียงของภูก็ยังไม่หายไป เพราะการที่ภูทำผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง และเป็นผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสนุกสนานซ่อนอยู่ ซึ่งถือว่าเป็นผลงานแนวประชานิยม ทำให้เกิดการส่งต่อกันแบบปากต่อปาก เกิดการแนะนำและติดตาม นอกจากนี้ภายในบล็อก Exteen แม้ว่าจะไม่มีบริการเว็บบอร์ดที่แบ่งเป็นห้องพูดคุยชัดเจนในเรื่องที่ตนชอบ แต่สำหรับงานกราฟิก งานออกแบบ หรืองานเขียนนั้น ในบล็อก Exteen ก็มีคนที่ชื่นชอบงานประเภทนี้ไม่น้อย การที่ภูมาแสดงผลงานในบล็อก Exteen ก็ย่อมเกิดกลุ่มทางสังคมตามมาเช่นกัน ประกอบกับตัวตนที่มีความสนุกสนาน เฮฮา ทำให้ผลงานของภูนั้นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

การแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

เหตุผลที่ภูคิดจะนำผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ของตนมาแสดงในบล็อกนั้นก็เพราะความจริงของข้อมูลเมื่อเทียบกับเว็บบอร์ด เว็บบอร์ดสามารถเรียกดู เรียกอ่านได้โดยสะดวก ง่าย และค้นหาได้ไม่ยาก บล็อกมีอิสระเท่ากับเว็บไซต์ส่วนตัว แต่มีระบบสังคมที่ทางผู้ให้บริการวางมาให้ ไม่โดดเดี่ยวเหมือนทำเว็บไซต์เอง ทำให้บล็อกเหมือนเป็นสังคมขนาดย่อม ๆ ทำให้เราสามารถ

ติดต่อพูดคุยกับคนที่สนใจในสิ่งที่คล้ายคลึงกัน การใช้พื้นที่บนบล็อกของผู้อื่นก็ไว้เก็บผลงานพวกภาพและบทความ นอกจากการใช้บล็อกแล้วก็ยังมีการใช้เว็บ 2.0 ประเภทอื่น ๆ ด้วย อาทิ Youtube NicoNicoVideo Wikipedia หรือ Google Map

จากการสัมภาษณ์เรื่องการนำทุนสร้างสรรค์มาเผยแพร่ทาง Exteen นั้นทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าภูนั้นเลือกที่จะแบ่งปันผลงานของตนให้ผู้อื่นได้เห็น ได้ชม ได้ร่วมแสดงความคิดเห็น และเน้นให้ผู้ที่มีใจสามารถใช้งานได้อย่างสะดวก เพราะหากเทียบกับการใช้เว็บบอร์ดนั้น มักจะมีผู้ตั้งกระทู้ใหม่ ๆ มากมายในแต่ละวัน ผู้ที่จะนำผลงานลงจะต้องทำกระทู้ของตนให้อัพเดทอยู่เสมอ กลับกัน การใช้บล็อกนั้นเป็นส่วนตัวมากกว่า และยังมีความสะดวกในการใช้ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งภูเปรียบว่าเป็นเหมือนเว็บไซต์ส่วนตัว นอกเหนือจากการลงผลงานแล้ว ภายในบล็อกของภูยังเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเครือข่ายสังคมอีกด้วย ซึ่งนอกเหนือจากการนำผลงานในลงในบล็อกแล้ว ภูยังมีการนำผลงานหรือมีการอัพเดทผลงานผ่านทางเว็บ 2.0 ประเภท Social networking อาทิ Facebook หรือ twitter เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เว็บ 2.0 อย่าง Youtube เพื่อลงผลงานประเภทมัลติมีเดีย Google map และ Wikipedia เป็นต้น

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

อย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วว่าบล็อกของภูนั้นมีทั้งความแปลกใหม่และหลากหลาย โดยครั้งล่าสุดที่ผู้วิจัยได้เข้าไปที่บล็อก ก็ต้องหยุดดูตั้งแต่หัวบล็อกของภู หัวบล็อกของภูนั้นทำการ์ตูนที่มีนัยแฝงโฆษณาหนังสือไปด้วยในตัวแต่ก็ใช้ความสร้างสรรค์และอารมณ์ขันในผลงานมาผสมไปด้วย ส่วนแถบ side bar ด้านขวานั้นจะเป็นช่องทางในการติดต่อกับภู อาทิ กล่องสนทนา การสื่อสารผ่านเว็บไซต์ Twitter.com เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกล่องสืบค้นที่ใช้ชื่อเลียนแบบเว็บไซต์ Google.com โดยภูให้ชื่อว่า Phugle ภายในบล็อกของภูยังมี link ไปยังเว็บไซต์ที่แสดงถึงความสนใจของภูได้เป็นอย่างดี นั่นก็คือเว็บไซต์เกี่ยวกับการ์ตูน ถัดลงมาก็จะมีบทความที่ภู Recommend เอาไว้มากกว่า 20 บทความ ซึ่งแต่ละบทความนั้นก็จะมีผู้เข้าไปแสดงความคิดเห็นจำนวนมาก ซึ่งบทความล่าสุดที่ภูได้อัปเดตบล็อกในวันที่ 18 เมษายน 2553 นั้น มีผู้มาแสดงความคิดเห็นมากถึง 408 ข้อความ และยังมี link ไปยัง Blogger คนอื่น ๆ ด้วย ทั้งนี้รูปแบบการจัดวางหัวข้อต่าง ๆ นั้นก็จะแตกต่างจากเว็บอื่น โดยเฉพาะในส่วนของ Profile Previous Category และ Archive ซึ่งส่วนใหญ่แล้วการจัดวางจะอยู่ทาง side bar ขวามือ แต่บล็อกของภูนั้น จะอยู่ด้านล่างสุดของบล็อก ซึ่งในส่วนนี้ของประเภทของบทความที่ภูได้แบ่งเอาไว้มีอยู่ 5 ประเภทด้วยกัน คือ 4 koma – comic จะใส่บทความและผลงานประเภทการ์ตูน 4 ช่องและการ์ตูนต่าง ๆ Article

เก็บรวบรวมบทความที่เขียนขึ้นเอง Import – story รวบรวมบทความที่มีเนื้อหาจากต่างประเทศ Multimedia เก็บรวบรวมงานบันเทิง และ Thailand – story ให้นำรวบรวมผลงานภายในประเทศ นอกจากนี้ตรง Bottom bar ด้านล่างสุดก็จะใส่ Web toolbar เพื่อเป็นการ link ไปยังเว็บไซต์ที่สามารถติดต่อกับกู หรือไปยังเว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมผลงานของกูเอาไว้ อาทิ Twitter.com Youtube.com เป็นต้น

สำหรับการจัดวางหน้าบล็อกของกูนั้น กูสามารถจัดวางออกมาได้อย่างสมบูรณ์และมีความครบถ้วน แม้ว่าจะต้องใช้เวลาค่อนข้างนานในการดาวน์โหลดหน้าบล็อกของกู เพราะบล็อกของกูนั้นเต็มไปด้วยรูปแบบและ Application ต่าง ๆ ทั้งนี้สามารถจัดประเภทข้อมูลข่าวสารภายในบล็อกของกูออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนของผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ที่กูเป็นผู้ทำขึ้น ทั้งรูปภาพ บทความ หรือสื่อมัลติมีเดียอื่น ๆ
2. ส่วนการติดต่อสื่อสารกับกู ผู้ที่ติดตามบล็อกของกูนั้นสามารถสื่อสารกับกูได้ผ่านทาง การแสดงความคิดเห็น กลุ่มสนทนาออนไลน์ หรือจากข้อมูลการติดต่อที่กูนำมาลงไว้
3. ส่วนของการ Link ไปยังเว็บไซต์ที่ผู้ให้ความสนใจ ทั้งภายในบล็อกและนอกบล็อก
4. ส่วนการค้นหา

ผู้ที่เข้ามาชมบล็อกของกูสามารถเลือกชมส่วนต่าง ๆ ที่กล่าวไปแล้วข้างต้นภายในหน้าแรกเพียงหน้าเดียว สำหรับผู้เข้ามาชมครั้งแรกอาจติดตามบทความที่น่าสนใจได้จาก Recommend หรือเรื่องราวที่ตนชอบตามประเภทต่าง ๆ ทั้งนี้ผลงานของกูนั้นมีความหลากหลายและมีเอกลักษณ์ประจำตัวค่อนข้างชัดเจน คือมีการแบ่งความตลก สนุกสนาน หรือความบันเทิง แบ่งสาระความรู้ ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนจากการ์ตูนประกอบความรู้เกี่ยวกับอนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ การทำออกมาในรูปแบบของการ์ตูนนั้นทำให้อ่านง่าย ดูไม่เป็นวิชาการเกินไป และยังมีกรยกตัวอย่างให้เห็นชัดเจน เป็นต้น

ผู้วิจัยได้สอบถามว่านอกจากการเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์ผ่านบล็อกแล้วยังมีการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นหรือไม่ โดยกูบอกว่านอกจากบล็อกแล้วยังมีการเผยแพร่ทาง E-book ด้วย แต่มันอยู่ในรูปแบบที่ตายตัวและแน่นอนกว่า เมื่อนำเสนอไปแล้วก็จะแก้ไขอะไรไม่ได้อีกแล้ว

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการลงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการเงิน โดยผู้วิจัยได้เลือกข้อได้เปรียบที่ส่งผลต่อแสดงออกถึงผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของตนในบล็อกที่มีผลมากที่สุดคือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ อันดับรองลงมาคือ ความสะดวกรวดเร็ว และการเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ อันดับสุดท้ายคือ ปัจจัยด้านการเงิน เหตุผลที่ผู้เลือกการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดเนื่องจากทำให้มีการติดต่อสื่อสารกันได้ระหว่างผู้ใช้บล็อก ทำให้ผู้ส่งสารกับผู้รับสารสามารถติดต่อสื่อสารกันได้แบบโดยตรง และผู้ส่งสารก็มีสิทธิในการควบคุม ดูแล และจัดการสารที่ส่งไปได้อย่างอิสระ และเต็มที่ ส่วนที่เลือกปัจจัยด้านเงินทุนเป็นอันดับสุดท้าย เพราะเรื่องเงินทองแทบไม่เกี่ยวเลยกับการแสดงผลงาน เพราะเว็บไซต์ประเภทบล็อกอื่น ๆ ก็ไม่มีค่าใช้จ่ายในการเปิดใช้เช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจะเน้นความสนใจและได้ใช้พื้นที่เพื่อการแสดงออกมากกว่า

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้ต้องเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้ผู้เลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ สำหรับปัจจัยที่ผู้เลือกเห็นว่าส่งผลต่อการเลือกบล็อกของตนมากที่สุดคือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี อันดับรองลงมาคือ ปัจจัยการติดต่อสื่อสาร และอันดับสุดท้ายคือ ปัจจัยด้านการเงิน ทั้งนี้ผู้เลือกให้เหตุผลที่เลือก ปัจจัยด้านเทคโนโลยีเป็นอันดับแรกเพราะต้องการความอิสระในการแสดงฝีมือด้านความคิดสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จากความแปลกใหม่ภายในบล็อกของผู้ “ด้วยคุณลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 ทำให้ผมสามารถจัดการ แก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ข้อมูลได้โดยอิสระภายในกรอบข้อจำกัดที่กว้างมาก จนเกือบเรียกได้ว่าอิสระเต็มขั้น และปัจจัยด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้องกันโดยตรง ทำให้สามารถปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่” ส่วนที่ไม่เลือกปัจจัยด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์นั้น ก็เพราะการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านบล็อกของผู้ไม่เกี่ยวข้องกับการค้า “ไม่เกี่ยวกับการค้า เงินทุน หรือการทำ E-Commerce เลยแม้แต่อย่างเดียว แม้แต่โฆษณาหรือการขายสินค้าเพื่อหาเงินทุนก็ไม่คิดจะทำเพื่อเป็นจุดประสงค์หลักในการทำบล็อก” ผู้วิจัย

ผู้เลือกปัจจัยด้านการออกแบบและลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 ให้เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดในการนำทุนสร้างสรรค์มาลงในบล็อก ทั้งนี้บล็อกดังกล่าวจะต้องมีคุณสมบัติตรง

ตามที่อยู่ต้องการและสามารถใช้งานสะดวก การมีอิสระในการตกแต่งและควบคุมดูแลการจัดการทั้งหมดนั้นเป็นความต้องการที่ภูสามารถหาได้จากใน Exteen นอกจากนี้ยังมีอิสระในการลงหรือใช้ Application ต่าง ๆ สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของบทความ หรืออัปเดตได้ตามแต่ความพอใจ ซึ่งลักษณะดังกล่าวได้สามารถทำได้ในสื่ออย่าง E-book นอกจากนี้การที่ผู้เข้ามาชมสามารถเข้ามาแสดงความคิดเห็นได้อีกนั้น ทำให้สื่ออินเทอร์เน็ต และประเภทเว็บ 2.0 นั้นเป็นสื่อที่ภูเลือกใช้แสดงผลงานมากกว่าสื่ออื่น ๆ สำหรับปัจจัยในด้านของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์และในด้านเงินทุนที่ภูเห็นว่าไม่ใช่สิ่งที่มีความสำคัญนั้น เพราะการที่ภูนำผลงานมาลงในบล็อกนั้นเพื่อต้องการเผยแพร่ และแบ่งปัน ไม่ได้ต้องการทำในเชิงพาณิชย์มากนัก ภูจะมีการลงประชาสัมพันธ์ผลงานใหม่ ๆ ของตน แต่ก็ไม่มีการขายสินค้าหรือผลงานผ่านทางบล็อก ซึ่งจะแตกต่างกับน้องปิ้งที่มีการทำทั้ง 2 อย่างควบคู่กันไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการต่อยอดของภูนั้นไม่สามารถทำออกมาได้ด้วยตนเอง คือการผลิตหนังสือกับทางสำนักพิมพ์ ทำให้ไม่สามารถขายสินค้านั้น ๆ ได้

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

ในส่วนลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 นั้น ภูนั้นได้อธิบายถึงความสำคัญของลักษณะต่าง ๆ ที่ภูได้ใช้และได้รับประโยชน์ทั้งตัวเองและคนที่เข้ามาชมผลงานของภู ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้สามารถจำแนกประโยชน์ได้ 2 ทาง คือประโยชน์ของเจ้าของบล็อก และประโยชน์ที่ผู้เข้าชมจะได้รับ สำหรับประโยชน์ที่ผู้เข้ามาติดตามบล็อกจะได้รับนั้นก็มาจากลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. การค้นหา ผู้ใช้สามารถค้นหาคำที่ตนให้ความสนใจได้
2. Tag cloud ผู้ใช้สามารถค้นหาคำที่ตนให้ความสนใจได้และเลือกดูคำที่มีความใกล้เคียงกันได้
3. Feed RSS ทำให้ผู้ใช้ติดตามบล็อกได้สะดวกขึ้น โดยที่ไม่ต้องเข้าไปดูความเคลื่อนไหวในทุก ๆ บล็อกที่ตนติดตามได้สะดวกขึ้น

สำหรับเจ้าของบล็อกนั้นจะได้รับประโยชน์จากลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสามารถในการแก้ไขบทความ เจ้าของบล็อกสามารถมีอิสระในการแก้ไข หรืออัปเดตข้อความหรือบทความได้อย่างเต็มที่
2. Link สามารถใส่การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ที่ตนชอบหรือติดตาม
3. ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น เจ้าของบล็อกจะได้รับทั้งกำลังใจและความเห็นเพื่อนำไปปรับใช้กับงานของตน

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

พูดกันว่าอะไรที่เป็นสื่อก็ทำมาเกือบหมด และในปี พ.ศ. 2549 ก็เริ่มทำผลงานออกมาครบทั้งหมด ทั้งการ์ตูน ภาพวาด งานเขียน งานวีดีโอ ตัดต่อ เพลง คลิป หนังสือพิมพ์ออนไลน์ และแคมเปญโฆษณาประชาสัมพันธ์ ในประเด็นของการต่อยอดผลงานทางความคิดสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยได้สอบถามว่าเริ่มพัฒนาและต่อยอดผลงานของตัวเองเช่นไร ภูเล่าว่าจริง ๆ แล้วยังไม่เคยได้ทำเองเลย มีแต่คนมาชวนไปทำตลอด ซึ่งภูเองก็สนใจและไปทำด้วย บางครั้งก็ออกมาดี บางครั้งก็ไม่ สำหรับกระบวนการคัดเลือกผลงานนั้นภูบอกว่า ใช้กระบวนการละเอียดรอบคอบ

สำหรับผลงานของภูที่ได้รับการตีพิมพ์ออกมาเป็นหนังสือจากสำนักพิมพ์ A book มีอยู่ 2 เล่มด้วยกัน คือ เรื่องบันทอนสามัญประจำบ้าน และเรื่อง เรียกผมว่า ROOKIE! สำหรับเรื่องบันทอนสามัญประจำบ้านนั้น ออกมาในปี พ.ศ. 2552 ซึ่งผลงานเล่มนี้มาจากการคัดเลือกบทความของภูที่อยู่ในบล็อก ประกอบด้วยผลงานของภูทั้งหมด 23 เรื่อง และแม้ว่าภูจะมีทักษะในการวาดภาพเป็นอย่างไรดี แต่สำหรับผลงานเล่มนี้เป็นการวาดภาพโดยณัฐพล อัญญาวิทยา จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ ส่วนผลงานเล่มที่สอง คือเรื่อง เรียกผมว่า ROOKIE! ที่มาของหนังสือเล่มนี้มาจากการที่ภูได้ไปฝึกงานที่สำนักพิมพ์ A Book โดยเขาได้นำเอาเรื่องตั้งแต่ตอนออกเดินทาง จนกระทั่งจบการฝึกงาน โดยผลงานเล่มนี้ถือว่าเป็นผลงานของภูอย่างเต็มตัว เนื่องจากภูเป็นคนวาดภาพประกอบและแต่งเรื่องเอง ซึ่งเรื่องนี้ออกจำหน่ายในปี พ.ศ. 2553 นี้เอง แม้ว่าเนื้อหาในหนังสือเล่มนั้นจะไม่ได้ลงในบล็อก แต่เรื่องราวในระหว่างการฝึกงานของภู ก็ยังมีให้ติดตามภายในบล็อกอยู่เช่นกัน ซึ่งผลการตอบรับที่เป็นไปได้เชิงบวก เพราะสามารถเข้าถึงคนอ่านได้ง่าย ภูคิดว่าอาจเป็นเพราะผลงานเป็นแนวประชานิยมอยู่แล้ว เลยเข้าถึงผู้รับสารได้ง่าย ส่วนแนวโน้มของจำนวนผู้เข้าชมบล็อกว่ามีแนวโน้มไปในทางที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ และมีบางครั้งที่มีการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว หากผลงานได้ออกสื่อกระแสหลัก (นิตยสาร, โทรทัศน์, วิทยุ, สื่อบุคคล) อีกทั้งการเกิดขึ้นของ Social networking นั้นก็ช่วยเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงได้มากขึ้น หรือที่ภูเรียกว่าเป็นช่องทางในการนำเสนอผลงานแบบปากต่อปากนั่นเอง อาทิ Twitter.com Facebook.com และ Youtube.com เป็นต้น

ในกระบวนการต่อยอดผลงานของภูนั้นจะเห็นว่ายังไม่ค่อยมีความชัดเจนนัก เพราะการทำหนังสือ อย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงแล้วว่าไม่สามารถจัดทำได้ด้วยตนเองเหมือนกับงานออกแบบ สำหรับภูนั้นได้มีการร่วมมือกับทางสำนักพิมพ์เพื่อต่อยอดผลงานของตนออกมา ซึ่งก็จะขึ้นอยู่กับขั้นตอนของแต่ละสำนักพิมพ์นั้น ๆ สำหรับผลงานชิ้นแรกของภู แม้ว่าภูจะได้แสดงความสามารถด้านงานศิลปะ แต่ในเรื่องของงานเขียนนั้น เรียกได้ว่าภูสามารถออกเล่าเรื่องราวได้ชวนติดตาม ซึ่งหลังจากที่ภูออกผลงานเล่มแรกของตน ก็ได้มีการประชาสัมพันธ์ผ่านทางบล็อก ทั้งส่วนของหัวบล็อก ส่วน Side bar และทำบทความ Recommend สำหรับผลงานเล่มที่ 2 ถือว่าเป็นผลงานของภูทั้งเล่มโดยแท้จริง ภูก็ได้มีการประชาสัมพันธ์ถึงผลงานเล่มนี้ โดยแจ้งว่าจะมีการวางขายครั้งแรกนี้ สิ่งหนึ่งที่ทำให้การต่อยอดผลงานเล่มที่ 2 นั้นได้รับความสนใจก็คือ การต่อยอดร่วมกับสำนักพิมพ์ A Book ซึ่งเรียกได้ว่ามีแฟนคลับหรือคนที่ติดตามผลงานหนังสือของสำนักพิมพ์นี้อยู่แล้ว ดังนั้นการที่ภูได้ออกหนังสือผ่านทางสำนักพิมพ์นี้ทำให้ภูนั้นได้ยอดขายทั้งในส่วนของคนติดตามบล็อกของภู และจากคนที่ติดตามผลงานจากทางสำนักพิมพ์เช่นกัน ทั้งนี้สิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นส่วนประกอบที่ทำให้ภูได้ประสบความสำเร็จก็เป็นเพราะความขยันในการอัปเดตผลงานหรือมักมีการพูดคุยกับคนที่มาติดตามอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีช่องทางการสนทนาต่าง ๆ นอกเหนือจากบล็อกที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กัน คือใน Facebook และ Twitter

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้น ภูให้ข้อมูลว่า โดนละเมิดเยอะมาก แต่ขั้นตอนการดำเนินการอาจไม่ถึงการใช้กฎหมาย เพราะยังไม่มีผู้ใดนำผลงานไปใช้เพื่อการพาณิชย์ แต่จะเริ่มตั้งแต่ขอความร่วมมือเพื่อหยุดละเมิด การบอกต่อเพื่อยืนยันสิทธิเหนือผลงานไปจนถึงการประจานแก่สาธารณชน หากฝ่ายที่ละเมิดไม่ยอมแก้ไขหรือยอมรับในสิ่งที่ละเมิดไป

ในเรื่องความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาภูเล่าว่าพอมีความรู้ทางด้านกฎหมายลิขสิทธิ์อยู่ในระดับปานกลาง เนื่องจากเคยได้ลงเรียนวิชาเกี่ยวกับกฎหมายสื่อสารมวลชนและงานลิขสิทธิ์ เมื่อตอนเรียนในระดับมหาวิทยาลัย ส่วนอนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์นั้น ถือว่ามีความรู้ในระดับสูง เพราะเป็นผู้ทำการ์ตูนเผยแพร่อนุสัญญาดังกล่าว

โดยรวมเมื่อโดยตรงกับหน่วยงานครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย เขาอธิบายเพิ่มเติม ผู้วิจัยเองก็ได้เข้าไปชมผลงานการเผยแพร่ของกูชู้นนี้นี้เช่นกัน ซึ่งคำพูด รวมทั้งการอธิบายความหมายนั้นทำออกมาได้ดี สามารถเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งยังเหมาะกับคนทุกวัย เด็กก็อ่านเข้าใจ ผู้ใหญ่ก็อ่านรู้เรื่อง และยังได้รับความบันเทิงทั้งจากการใช้คำและภาพวาด ซึ่งจากบทความดังกล่าวนี้ทำให้มีผู้สนใจมาแสดงความคิดเห็นในบทความนั้นมากกว่า 200 ข้อความ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นในเชิงบวก โดยจะบอกว่าอ่านแล้วเข้าใจง่าย ได้สาระ จากคนที่ยังสงสัยก็ได้กระจ่างขึ้น ทั้งนี้สำหรับบล็อกของกูชู้นนี้นี้ก็ได้มีการใช้สัญญาดังกล่าวเพื่อป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาเช่นกัน โดยเลือกใช้แบบ [BY-NC] Attribution-Non-Commercial (แสดงที่มา-ไม่ใช่เพื่อการค้า) ซึ่งผลที่ได้หลังจากมีการใช้สัญญาฉบับนี้ออกมาอยู่ในระดับที่ถือว่าดีขึ้น ทำให้โอกาสถูกแอบอ้างผลงานลดน้อยลงมากกว่าเดิม กูชู้นนี้นี้เปิดท้ายในประเด็นของกฎหมายที่ช่วยป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของไทยว่ามีโอกาสใช้งานได้จริงกับผู้สร้างสรรค์อิสระ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของภู

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - ชอบงานศิลปะ ชอบวาดรูปมาตั้งแต่เด็ก ๆ เมื่อโตขึ้นก็เริ่มที่จะส่งผลงานเข้าประกวดเพราะอยากพิสูจน์ฝีมือตัวเอง ทำให้ได้รางวัลจากการประกวดวาดรูปมากมาย - มีโอกาสไปฝึกงานที่บริษัท เดย์ โฟเททส์ หรือ A day และได้ออกผลงานภายใต้โครงการ A book rookies writer - ปัจจุบันเป็นนักเขียน นักวาดการ์ตูน
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	<p>การ์ตูน ภาพวาด งานเขียน งานวีดีโอ งานตัดต่อ โดยจะเน้นงานเขียน และภาพประกอบเป็นหลัก</p>
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตโดยเห็นว่าการรับรู้ข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตเพราะมีความรวดเร็วมากกว่าสื่ออื่น ๆ - ใช้จากเว็บบอร์ด Pantip.com และสมัครบล็อก Bloggang เอาไว้เพื่อใช้ลงผลงาน - ในปี พ.ศ. 2548 เริ่มใช้ Exteen โดยย้ายมาจากการเล่น Bloggang เพราะไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการเปลี่ยนแปลงปลั๊กแต่งบล็อกได้เพิ่มเติม ส่วน Exteen นั้นเปิดโอกาสให้สามารถตกแต่งและแสดงฝีมือทางการออกแบบและใส่ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีอิสระมากกว่า
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงและจัดเก็บผลงาน - สร้างสังคมในบล็อก โดยการหาคนที่มีความสนใจในด้านเดียวกัน - แลกเปลี่ยนทัศนคติและความคิดเห็น - ประชาสัมพันธ์ในด้านการติดต่อและผลงาน

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - มีความจริงของข้อมูลมากกว่าเว็บบอร์ด - สามารถติดต่อกันได้ระหว่างผู้ใช้บล็อกที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน กลายเป็นสังคมในการสื่อสารแบบยอม - ใช้เผยแพร่ผลงาน - ผู้ส่งสารมีสิทธิในการควบคุมดูแล จัดการสารนั้นได้อย่างอิสระ
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การค้นหา : เพราะทำให้ช่วยให้หาบทความได้เร็ว และมีความสะดวก 2. Tag cloud : สามารถสร้างกลุ่มทางความสนใจจากหัวข้อระหว่างบล็อกอื่น ๆ 3. Link : เปิดโอกาสให้มีการเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ประเภท multimedia 4. ความสามารถในการแก้ไขบทความ : มีความอิสระและมีความสะดวก 5. Comments : มีผลต่อการพัฒนาผลงานและกำลังใจ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนางาน
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	<p>การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เพราะทำให้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถติดต่อกันได้โดยตรง ตัวผู้ส่งสารเองก็มีสิทธิในการจัดการสารได้อย่างมีอิสระ</p>
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	<p>ปัจจัยด้านการออกแบบและคุณลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 เพราะต้องการความมีอิสระในการแสดงฝีมือด้านความคิดสร้างสรรค์ ทำให้สามารถจัดการ แก้ไข เพิ่มเติมได้อย่างอิสระ สามารถปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ได้เต็มที่</p>
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ภูนั้นไม่เคยนำผลงานไปต่อยอดด้วยตนเองก่อนเลย จะมีก็คือมีคนมาชักชวนให้ไปร่วมด้วย ซึ่งก็ตกลงไปด้วยทุกครั้ง สำหรับการคัดเลือกงานนั้นไม่มีกฎเกณฑ์แค่ชอบและพอใจ - ในกระบวนการต่อยอดผลงานของภูนั้นไม่ค่อยมีความชัดเจนนัก เพราะการทำหนังสือ ไม่สามารถจัดทำได้ด้วยตนเองเหมือนกับงานออกแบบ ซึ่งภูได้การร่วมมือกับทางสำนักพิมพ์เพื่อต่อยอดผลงานของตนออกมา ซึ่งก็จะขึ้นอยู่กับขั้นตอนของแต่ละสำนักพิมพ์นั้น ๆ

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	- ผลงานที่ต่อยอดออกมาเป็นรูปเล่มหนังสือเล่มแรกของภูนั้นเป็นหนังสือที่นำเรื่องราวของภูที่อยู่ในบล็อก คือ เรื่องบ้านทอนปัญญาสามัญประจำบ้าน (2552) เรื่องที่ 2 ภูนั้นเป็นผู้รับผิดชอบทั้งการเขียนและการวาดภาพประกอบ คือเรื่อง เรียกผมว่า Rookies! (2553)
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	- มีการประชาสัมพันธ์ทางอ้อมจากสำนักพิมพ์ มีได้ลงสื่อกระแสหลักบ้าง - มีการใช้เว็บไซต์ประเภท Social networking ในการช่วยโปรโมตผลงานคือ facebook.com และ twitter.com - วางขายผลงานตามร้านหนังสือและงานเทศกาลหนังสือทั่วไป - E-book แต่มีอุปสรรคคือไม่สามารถแก้ไขและเปลี่ยนแปลงได้ เป็นงานแบบตายตัว จึงต้องมีความระมัดระวังในการเขียน
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	ภูนั้นไม่คิดที่จะเน้นในเชิงพาณิชย์จากการใช้บล็อก โดยจะเน้นไปที่การนำผลงานไปลงและเผยแพร่สู่สาธารณะมากกว่า ในส่วนของการต่อยอดผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของภูนั้นจึงมาจากการชักชวนจากผู้อื่น ดังนั้นในส่วนของอุปสรรคหรือข้อจำกัดในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของภูนั้นจึงไม่สามารถกล่าวถึงได้ แต่สำหรับข้อจำกัดในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ประเภทงานเขียนออกมาเป็นรูปเล่มหนังสือนั้น จะเป็นในส่วนของเวลาในการผลิตกับจำนวนที่ผลิตสินค้า และในเรื่องของเงินทุน
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	ได้รับชื่อเสียงจากผลงานของตน
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	สูง
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u> - มีปัญหาการละเมิดค่อนข้างเยอะ แต่ยังไม่เคยมีการละเมิดเพื่อนำไปใช้ทางการค้าหรือพาณิชย์

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p>การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์พอจะมีความรู้ปานกลาง เพราะเคยได้ลงเรียนด้านกฎหมายมาบ้าง สำหรับครีเอทีฟ คอมมอนส์นั้นมีความรู้ระดับสูง เพราะเป็นคนทำเอกสารเพื่อเผยแพร่เกี่ยวกับอนุสัญญาฯ ในรูปแบบการ์ตูนให้อยู่ในบล็อก</p> <p>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>นี่ก็มีการนำเอาครีเอทีฟคอมมอนส์ มาใช้โดยเลือกแบบแสดงที่มาโดยเลือกใช้แบบแสดงที่มา แต่ไม่ใช่เพื่อการค้า</p>

ตารางที่ 6 การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของภ

ทุนสร้างสรรค์	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์
<div data-bbox="495 284 795 724" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="286 794 1012 853" data-label="Text"> <p> นั่งรถไฟไป a book [part 1] posted on 15 Aug 2009 13:36 by phuphu in Article</p> </div> <div data-bbox="286 909 1012 1149" data-label="Text"> <p>ก่อนอื่นใดต้องขอทักคุณนิ้วกลม ที่ชื่อเอ็นทรีนี่ไปคล้ายกับหนังสือ "นั่งรถไฟไปดูเย็น" (แคไปดูเย็น ...ผมขึ้นวินมอเตอร์ไซด์ปากซอยเรียกแล้วไปร้านเครื่องไฟฟ้าก็ได้แล้ว...แต่ที่นี่นิ้วกลมแกลอรรถไฟไปจีนเลย) - พูดเล่นนะครับ ...แต่ชื่อเอ็นทรีก็ตรงกับเนื้อหาจริง ๆ เพราะผมมากรุงเทพฯ ตั้งแต่วันพฤหัสบดีที่ผ่านมาแล้วครับ เนื่องจากมีภารกิจต้องเป็นพลเดินสาร เพื่อนำรายชื่อการไปยังสำนักพิมพ์ a book และนำมามอบให้กับ บก.บ๊ิก แห่ง ราชอาณาจักรกระบอกไม้แฉก</p> <p>ผมออกเดินทางจากเชียงใหม่เมื่อวันเย็นวันพฤหัสบดีที่ผ่านมา โดยรถไฟขบวน 14 เวลา 16:30 น. โดยเลือกนอนตอนขึ้นบน เพราะผมเป็นคนชอบเล่นของสูง (เช่นเก็บมะพร้าว, ขึ้นเสาโทรศัพท์ ฯลฯ) ก็เลยอยากลองมานานแล้วว่าเวลานอนขึ้นบนจะเป็นใจ เพราะปกติผมจะนั่งแบบเก้าอี้แบบเอนตลอด รอบนี้เลยขอลองซักครั้ง เผื่อจะติดใจ...</p> </div> <div data-bbox="616 1161 694 1189" data-label="Text"> <p>นอนชั้นบน</p> </div> <div data-bbox="286 1197 548 1268" data-label="Text"> <p>แล้วผลก็คือ "ติดใจจริงๆ!!" </p> </div>	<div data-bbox="1153 284 1568 861" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1624 300 2027 861" data-label="Image"> </div>

4.3 กรณีศึกษาที่ 3

กรณีศึกษาด้วย วิชา สุขะระ

ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ประเภทสื่อสมัยใหม่
(ภาพยนตร์) ในบล็อก Exteen

Profile

ชื่อ – นามสกุล : วิชา สุขะระ (ดูย)

การศึกษา : ระดับปริญญาตรีจากสาขาสื่อสารมวลชน คณะวิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อาชีพการงาน : ผู้กำกับหนังสั้น หนังสั้นอิสระ หนังสั้นโฆษณา

บล็อก : <http://witcha.exteen.com>

ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : งานหนังสั้น

ผลงาน : หนังสั้นจำนวน 6 เรื่อง
หนังยาว 1 เรื่อง (อภัย : มณี)

รางวัล : รางวัล Best short film for E-san creative short film 1 จ.มหาสารคาม
(2550)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้รู้จักผู้ช่วยการจากค้นหาผู้ที่ทำหน้าที่ในบล็อก Exteen ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อมูลจากเพื่อนร่วมงานว่าในบล็อก Exteen มีผู้ที่ทำหน้าที่อยู่ค่อนข้างมาก ซึ่งหลังจากสืบค้นแล้วหนึ่งในผู้ที่ทำหน้าที่ที่ผู้วิจัยเลือกมาเพื่อสัมภาษณ์ก็คือผู้ช่วย อีกเหตุผลหนึ่งก็คือผู้ช่วยได้มีบล็อกสำหรับหน้าที่เรื่องล่าสุดของเขาอยู่ด้วย จึงคาดว่าผู้ช่วยน่าจะเป็นผู้ที่ให้คำตอบกับการวิจัยของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้ติดต่อขอนัดสัมภาษณ์ผู้ช่วย ซึ่งผู้ช่วยเองก็ยินดีให้ความร่วมมือ เมื่อได้พบและพูดคุยผู้ช่วยก็พอจะทราบได้ถึงคามมีอารมณ์ขัน เพราะสัมภาษณ์ไป ก็หัวเราะไปด้วยตลอดเวลา อีกทั้งยังเป็นคนที่มีความมั่นใจและกล้าแสดงออก

วิชา สุขะรา หรือผู้ช่วย ปัจจุบันเป็นผู้กำกับหนังสั้น หนังสั้นอิสระและหนังสั้นโฆษณา ผู้ช่วยจบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะวิทยาการสารสนเทศ เอกสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้ช่วยว่าเริ่มชอบภาพยนตร์มาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งตอนนั้นศึกษาอยู่สายวิทยาศาสตร์ แต่ก็ยังไม่เคยได้ทำกิจกรรมเกี่ยวกับหนังสั้น จริง ๆ แล้วผู้ช่วยต้องการทำงานด้านศิลปะและอยากทำงานเกี่ยวกับดนตรี ซึ่งในตอนนั้นผู้ช่วยก็ทำงานทั้งภาพยนตร์ คือการเป็นผู้กำกับหนังสั้นและดนตรีคือทำ Score หนังสั้น (ดนตรีประกอบหนังสั้น) ควบคู่กันไป

ในช่วงที่เรียนมหาวิทยาลัยผู้ช่วยทำหน้าที่ไปประมาณ 4-5 เรื่อง และหลังจากสำเร็จการศึกษาอีก 2 เรื่อง ก่อนที่จะทำงานในปัจจุบันผู้ช่วยเองเคยทำงานเขียนบทภาพยนตร์มาก่อน และรับงาน freelance โดยเป็นผู้ตัดต่อหนัง จากนั้นก็ทำงานเกี่ยวกับงานสื่อโปรโมทหนังพวกงานโปสเตอร์ภาพยนตร์ กิจกรรมยามว่างของผู้ช่วยนั้นมิใช่การไปดูภาพยนตร์อย่างที่คิด ผู้ช่วยบอกว่าการดูภาพยนตร์มันไม่ใช่งานอดิเรกซะแล้ว แต่เหมือนเป็นงานประจำ ส่วนนอกเหนือจากนั้นผู้ช่วยก็มักจะใช้เวลาหน้าจอบคอมพิวเตอร์ หรือที่ร้านพิตเนส

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

จุดเริ่มต้นในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ช่วยเริ่มมาจากการหาข้อมูลและการดู Trailer (ตัวอย่างภาพยนตร์) และได้ดาวน์โหลดมาเก็บสะสมไว้ ผู้วิจัยได้สอบถามเพิ่มเติมว่าหากผู้ช่วยได้ทำหน้าที่ตั้งแต่ตอนสมัยเรียนมหาวิทยาลัย ได้นำหน้าที่ที่ทำไปเผยแพร่ที่ใด ผู้ช่วยอธิบายว่าในช่วงนั้นยังไม่มีบล็อกใช้ เพราะเพิ่งจะเริ่มใช้หลังจากเรียนจบมหาวิทยาลัย ส่วนใหญ่แล้วผู้ช่วยจะนำผลงานไปฉายตามเทศกาลหนังสั้น และมีบ้างที่มีผู้ขึ้นมาขอไปเผยแพร่ต่อที่อื่น ซึ่งการนำหนังสั้นของคนไปฉาย

ตามงานเทศกาลเพียงอย่างเดียว อาจไม่ได้รับความสนใจอย่างทั่วถึง ประกอบกับตัวยเป็นเด็กต่างจังหวัดทำให้มีผู้ที่เข้าถึงได้ยาก และเทศกาลหนังสั้นก็จัดเฉพาะคนที่มี ความชอบในด้านนี้ คนที่เข้าไปดูส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นผู้ที่ชื่นชอบในด้านนี้อยู่แล้ว และงานเทศกาลนั้นก็มักจัดในช่วงที่มีเวลาจำกัด ทำให้การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายยังทำได้ไม่ครอบคลุม

การแสดงผลสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

ตัวยเริ่มต้นการใช้บล็อกในปี พ.ศ. 2549 โดยได้รับคำแนะนำจากกลุ่มเพื่อนในเว็บไซต์ Thaiindie.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์กึ่งเว็บบอร์ด กึ่งเว็บโปรโมตงาน โดยเลือก exteen ให้ ตัวยก็เลยเริ่มใช้ เอาไว้เป็นบล็อกของตัวเองและเอาไว้โปรโมตผลงาน ซึ่งนอกจากเว็บไซต์ Thaiindie.com แล้วนั้นตัวยบอกว่ามีบ้างที่เล่นเว็บบอร์ด Pantip.com แต่ส่วนใหญ่จะเข้าไปอ่านอย่างเดียวไม่ค่อยได้โพสต์ตอบ ส่วนอีกที่หนึ่งคือเว็บบอร์ด Thaidvd.net ซึ่งเป็นเว็บบอร์ดที่พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องการสะสมแผ่นภาพยนตร์ ครั้งแรกที่เริ่มใช้เว็บ Exteen.com ตัวยรู้สึกสนุก เพราะไม่ได้เขียนแต่เรื่องหนังลงอย่างเดียว ก็มีศัพท์ห่วยๆส่วนตัวบ้าง ตัวยเสริมว่าเริ่มแรกที่ทำก็นำผลงานหนังสั้นที่ทำให้สมัยเรียนมหาวิทยาลัยมาลงไว้เลย แต่ลงไว้เพียงรายละเอียด ไม่ได้ลงตัวหนังไว้ เนื่องจากตัวหนังนั้นได้เอาแผ่นไปเก็บไว้ในห้องสมุดภาพยนตร์ ซึ่งตัวยเองก็จำชื่อไม่ได้แล้วว่าเป็นที่ใด แม้จะมีคนมา Comment บ้างว่าอยากดู แต่ตัวยก็ไม่คิดที่จะเอากลับมาลงใน Youtube.com โดยให้เหตุผลว่ามันเก่าเกินไป ให้ดูเรื่องใหม่ ๆ ดีกว่า และเสริมว่าส่วนใหญ่แล้วคนทำหนังสั้นมักจะเข้ามาเล่นที่บล็อก Exteen

การเริ่มใช้บล็อกของตัวยนั้นค่อนข้างมีความต้องการชัดเจนในการนำผลงานของตนมาโปรโมทและเผยแพร่ผ่านบล็อก โดยจะเน้นการโปรโมทมากกว่า เพราะทุนสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์นั้นต้องใช้เวลาในการถ่ายทำค่อนข้างนาน และทำผลงานออกมาได้น้อยกว่าเมื่อเทียบกับงานออกแบบ ทั้งนี้การที่ตัวยและเพื่อน ๆ เข้ามาเล่นบล็อก Exteen นั้นก็ทำให้มีสังคมตามมาด้วย ทั้งนี้ตัวยไม่ต้องไปหาสังคมกับคนใหม่ ๆ ตัวยได้กล่าวว่าเคยได้สมัครไว้กับทาง Bloggang แต่ไม่ค่อยได้ใช้ อาจเพราะตัวยนั้นไม่ค่อยได้เล่นอยู่ในเว็บบอร์ด Pantip ก็เป็นได้ อีกทั้งจากที่ตัวยได้กล่าวไว้ว่าในสังคมคนทำหนังสั้นนั้นมักจะเล่นอยู่ที่ Exteen มากกว่า

ในประเด็นเรื่องการได้รับประโยชน์จากการใช้บล็อก ตัวยบอกว่าได้เพื่อน ได้ fan club ได้คนมาติดต่องาน ตัวยกล่าวเพิ่มว่าบล็อกเป็นพื้นที่สำหรับคนขี้นและเป็นพื้นที่ที่เขาไว้ปล่อยของ ใครมีอะไรก็ upload ขึ้นไป ใครชอบก็เข้ามาดูได้ มันเหมือนกับเป็นเรื่องส่วนตัวแต่มันอยู่กันเป็นกลุ่ม พอ

มันอยู่เป็นกลุ่มก็เหมือนจะมี link หากัน ทำให้การค้นหามันง่ายขึ้น ถ้าไปเปิดเว็บส่วนตัวเดี่ยว ๆ มันหายาก ไปเปิดบล็อกดีกว่า ไม่เสียค่าใช้จ่ายอะไรด้วย”

ตุ้ยได้รับประโยชน์จากการใช้บล็อกมากมายโดยเฉพาะกลุ่มสังคม กลุ่มที่มีความชอบคล้ายคลึงกัน ตุ้ยนั้นมักจะไปตามงานกิจกรรมที่ทาง Exteen จัดขึ้น ทำให้ตุ้ยได้สังคมใหม่ ๆ แม้ว่าไม่ใช่จากคนที่ทำหนังสือด้วยกัน ทำให้สังคมในบล็อกนั้นแน่นแฟ้นมากขึ้น และไม่โดดเดี่ยวเหมือนเว็บไซต์ส่วนตัว

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

ในบล็อกของตุ้ยในครั้งล่าสุดที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจนั้น ตุ้ยได้อัพเดทเรื่องราวที่ได้ไปถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใหม่ ซึ่งตุ้ยว่าเรื่องนี้เพื่อนที่ทำงานเป็นผู้ขอให้ตนไปช่วยถ่ายทำ ทำให้ทำส่งอาจารย์ โดยหัวบล็อกก็จะเป็นรูปของตุ้ยกับกล้องถ่ายภาพยนตร์ โดยให้ชื่อบล็อกว่า “บล็อกยักษ์ของนายตุ้ย” บล็อกของตุ้ยนั้นดูจะแตกต่างกับบล็อกของคนอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจ เนื่องจากส่วนใหญ่แล้วในส่วน side bar ด้านขวาจะมีพวก link หรือการติดต่อกับเจ้าของบล็อก หรือมีการแบ่งประเภทของเนื้อหาบทความที่น่าสนใจ แต่สำหรับบล็อกของตุ้ยนั้นจะไม่มีลักษณะดังกล่าว บล็อกของตุ้ยจะมีในส่วนของบทความที่ Recommend คือบทความที่ตุ้ยแนะนำบทความก่อนหน้าในแถบ Previous บทความที่มีการ Comment ล่าสุดอยู่ในแถบ Comment รวมทั้งมี Archive ที่รวบรวมบทความเก่า ๆ เอาไว้เป็นรายเดือน และด้านล่างสุดจะเป็น link เพื่อไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ทั้งนี้ตุ้ยยังได้ใช้ประโยชน์จาก Tag คือมีการกำหนดคำค้นที่เกี่ยวข้องกับบทความนั้น ๆ ด้วย ทั้งนี้เนื้อหาภายในบล็อกที่ตุ้ยได้แยกไว้คือประเภทของ Film หรือภาพยนตร์ กับ Graphic หรืองานกราฟิกที่ตุ้ยเป็นคนทำขึ้น ในแถบ Film นั้นเมื่อกดเข้าไปดูแล้วจะเป็นรายชื่อหนังสือทั้งหมดที่ตุ้ยเคยนำมา ส่วน Graphic ก็คืองานกราฟิกพวกโปสเตอร์โปรโมตภาพยนตร์ต่าง ๆ

การจัดหน้าบล็อกของตุ้ยผู้วิจัยเห็นว่าตุ้ยมีการตกแต่งออกมาได้เรียบง่าย และมีการใช้ Feature ต่าง ๆ ไม่มากเกินไปนักเมื่อเทียบกับของน้องปิ้งหรือภู แต่สำหรับในส่วนของการแบ่งประเภทเนื้อหาก็คือว่าทำออกมาได้ค่อนข้างครบถ้วนคือ มีการแนะนำบทความที่น่าสนใจให้ผู้ติดตามได้อ่าน มีการรวบรวมบทความเก่า ๆ เอาไว้ มี Link เชื่อมต่อไปยังหน้าเว็บไซต์หรือบล็อกอื่น ๆ แต่ในด้านของการติดต่อสื่อสารกับตุ้ยนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าตุ้ยยังขาดตรงจุดนี้อยู่ จะมีก็เพียงการ

พูดคุยผ่านทาง การแสดงความคิดเห็น หรือตามช่องทางที่ผู้แนะนำไว้ ผู้ใช้อาจจะเพิ่มในส่วนของ กล่องสนทนาออนไลน์ที่เป็นที่หนึ่งที่เอาไว้อัพเดทผลงานหรือพูดคุยกับคนที่เข้ามาอ่านได้

สำหรับทุนสร้างสรรค์ประเภทหนังสือสั้นและภาพยนตร์ของผู้ทำออกมาทั้งหมด 7 เรื่องด้วยกัน หนังสือที่ผู้ทำออกมาเกือบทั้งหมดนั้นได้รับรางวัลจากสถาบันต่าง ๆ ซึ่งเป็นการการันตีถึงคุณภาพและความสามารถของผู้ที่ได้เป็นอย่างดี และสำหรับภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของผู้คือเรื่อง อภัย : มณีนัน ถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่เปิดตัวผู้ในฐานะผู้กำกับมากขึ้น หนังสือเรื่องนี้จะเป็นว่าเป็นหนังยาวหรือ Feature film คือมีความยาวตั้งแต่ 30 นาทีขึ้นไป ผู้ขออธิบายว่า อภัย : มณี เป็นหนัง sci-fi musical เป็นการเอาเส้นเรื่องของพระอภัยมณีมาทำให้มาอยู่บนโลกใบใหม่ และใช้เล่าเรื่องแบบ musical ส่วนใหญ่จะถ่ายเป็น bluescreen ใช้เวลาถ่ายตั้งแต่เดือน เมษายน ถึง ตุลาคม 2551 สำหรับหน้าที่ของผู้ในหนังเรื่องนี้คือเป็นทั้งผู้กำกับ เขียนบท ตัดต่อ ทำ score หนัง ทำ cg (Computer graphic) ผู้ขอบอกว่าเรื่องนี้มีรุ่นน้องที่มหาวิทยาลัยมาช่วยทำด้วย

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการเงิน โดยผู้วิจัยให้ผู้เลือกปัจจัยที่คิดว่ามีผลต่อการนำทุนสร้างสรรค์ของตนมาแสดงผ่านเว็บบล็อกที่ส่งผลมากที่สุด โดยผู้เลือกปัจจัยด้านการเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ เป็นอันดับแรก อันดับรองลงมาคือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ และความสามารถในการแสดงความคิดเห็น และปัจจัยด้านเงินทุนเป็นอันดับสุดท้าย ผู้ขอให้เหตุผลว่า บล็อกเข้าถึงได้ง่าย เป็น network กลุ่มที่จะเรียกให้เข้ามาดูมันก็อยู่ใน network นี้อยู่แล้ว ในด้านการติดต่อสื่อสารนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าผู้ขอข้างจะเปรียบได้จุดนี้ เพราะการที่ผู้ขอได้มีกลุ่มสังคมอยู่แล้วจากการเล่นเว็บบอร์ดและรู้จักกันมาก่อนแล้ว สำหรับปัจจัยที่ไม่มีความสำคัญสำหรับผู้ขอและเหมือนกับหลาย ๆ คนคือปัจจัยทางด้านเงินทุน แต่เหตุผลสำหรับผู้ขอนั้นต่างออกไป จะไม่ได้ใช้เหตุผลที่ว่าบล็อกนั้นส่วนใหญ่จะไม่มีค่าใช้จ่าย แต่จะเป็นเหตุผลในเรื่องของการโปรโมตผลงานเป็นหลัก โดยผู้ขอกล่าวว่าภาพยนตร์หรือหนังสือนั้นต้องใช้พลังในการประชาสัมพันธ์เข้าช่วย เพราะฉะนั้นจะต้องใช้เงินในการประชาสัมพันธ์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเท่าใดก็ไม่เกี่ยง ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า มีใช่เพียงแค่ช่องทางหรือสื่อที่นำไปแสดงผลงานหรือโปรโมตเพียงอย่างเดียว

ประเภทของผลงานที่นำไปแสดงนั้นก็มีส่วนในการพิจารณาคัดเลือกบล็อกหรือสื่อต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน

การแสดงทุนสร้างสรรค์ของตุ๋ยส่วนใหญ่จะเน้นในสื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในบล็อกและเว็บไซต์ ตามนิตยสารตุ๋ยเองไปขอให้เขาช่วยลงโปรโมตให้ในนิตยสาร Bioscope ซึ่งเป็นนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งเขาก็ยินดีให้ตุ๋ยไปลง และมีหนังสือ 2 เรื่องที่ได้ออกทางโทรทัศน์ รายการ short fiction แต่เรื่องที่ตั้งจริง ๆ คือเรื่อง **อภัย : มณี** ที่ได้ไปฉายในเทศกาลต่าง ๆ โดยตอนแรกตุ๋ยเล่าว่า มีเปิดฉาย 4 รอบที่บริษัท Bioscope แล้วให้คนจองบัตรเข้ามาดู ก็เป็นการจองบัตรฟรี และได้ไปฉายในเทศกาลมูลนิธิ หลังจากนั้นประมาณ 1 ปี ตุ๋ยก็อัพโหลดหนังเรื่อง อภัย : มณี ขึ้นเว็บไซต์ youtube.com ซึ่งสามารถเข้าไปชมได้แบบออนไลน์ภายในเว็บบล็อกของหนังเรื่อง อภัย : มณี ตุ๋ยให้เหตุผลว่าสื่อจากในอินเทอร์เน็ตนั้นให้ผลดีกว่า และที่ไม่ได้เน้นโปรโมตผ่านสื่ออื่น ๆ เป็นเพราะความยุ่งยาก บั๊จจี้ด้านทุนทรัพย์ และคุณภาพของหนังที่จะออกผ่านสื่อ ทั้งนี้อินเทอร์เน็ตนั้นได้เปรียบสื่ออื่นอยู่ค่อนข้างมาก เพราะไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา หรือสถานที่ อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงได้อย่างเสรี ใน Exteen นั้นก็ถือว่าได้รับกลุ่มเป้าหมายที่มีความชอบในส่วนหนึ่งเช่นกัน การโปรโมตงานของตุ๋ยในสื่ออื่น ๆ ยังมีข้อจำกัดอยู่มาก ทั้งในเรื่องของการเข้าถึง ความสมบูรณ์ของผลงานที่จะนำไปลง อีกทั้งปัญหาทางด้านเงินทุนที่มากเกินไปจนความจำเป็นแม้ว่าตุ๋ยจะไม่เกี่ยงเรื่องการโปรโมตก็ตาม แต่หากโปรโมตไปแล้วไม่ตรงตามกลุ่มเป้าหมาย ก็ไม่มีประโยชน์ใด ๆ

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้ตุ๋ยเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้ตุ๋ยเลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ บั๊จจี้ทางเทคโนโลยี บั๊จจี้ด้านบุคคล บั๊จจี้ด้านการเงิน และบั๊จจี้ด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ โดยตุ๋ยเลือก บั๊จจี้ด้านเทคโนโลยีเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ บั๊จจี้ด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ และบั๊จจี้ด้านการเงินเป็นลำดับสุดท้าย ตุ๋ยอธิบายว่าบั๊จจี้ด้านเทคโนโลยี ภายในเว็บไซต์ Exteen.com นั้นสามารถใช้งานได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้บ้าง แล้วคนกลุ่มที่ทำหนังสือก็เล่นในบล็อกนี้เยอะที่สุดแล้ว และที่ตุ๋ยไม่เลือกบั๊จจี้ด้านเงินทุนเป็นสำคัญนั้นเป็นเพราะธรรมชาติของบล็อกที่ไม่ว่าจะเป็นของที่ไหนก็ใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายอยู่แล้ว นอกจากนี้ตุ๋ยรู้สึกว่าการสื่อสารออนไลน์ในบล็อกนี้ มีส่วนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นสังคมแห่งการปลอ่งของอย่างแท้จริง

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

สำหรับลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 หรือในที่นี้คือบล็อกนั้น ดูนั่นคิดว่าสิ่งที่สามารถแก้ไขข้อความนั้นถือว่าเอื้อประโยชน์กับตนมากที่สุด รองลงมาคือการมีปฏิสัมพันธ์ การแสดงความคิดเห็น การเก็บบทความย้อนหลัง การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น แต่ดูยังไม่แน่ใจว่า RSS feed จะมีผู้ใช้งานเยอะ อาจเป็นเพราะทางเว็บ Exteen มีรูปแบบของ Favorite blog ให้อยู่แล้ว ผู้วิจัยสอบถามเกี่ยวกับการแสดงความคิดเห็นภายในบล็อกว่ามีสำคัญกับผลงานของเขาอย่างไร โดยดูตอบว่าเขาสามารถโต้ตอบกันระหว่างเจ้าของผลงานกับผู้เข้ามาติดตาม และยังได้รู้ Feedback ของคนที่เข้ามาด้วย สำหรับข้อจำกัดหรือสิ่งที่อยากให้มีเพิ่มในบล็อก Exteen นั้น ดูอธิบายว่าอยากให้มีการสนับสนุน MAC และการทำงานของระบบเพลงแบบ Autoplay แต่ในด้านรูปแบบและหน้าตาของบล็อกนั้นดูเห็นว่าสวยดีอยู่แล้ว

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

เมื่อถามถึงการทำผลงานออกมาเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ดูบอกว่าเรื่อง อภัย : มณี เป็นเรื่องที่ทำเพื่อกะเอาไปขาย เพราะมีการลงทุนไปกว่าแสนบาท (อ้างอิงจากข้อความโปรโมตภายในเว็บบล็อกของหนังเรื่อง อภัย : มณี) แต่ดูบอกว่าขายไม่ออก แต่ก็ได้งานทำ เพราะทำเรื่องนี้ได้เป็นผู้กำกับจริง ๆ แต่อาจจะยังไม่ได้กำกับหนังจริง ๆ จะไปกำกับพวกฟิล์มโฆษณา ผู้วิจัยได้สอบถามว่าผลการตอบรับจากเรื่องนั้นในบล็อกเป็นอย่างไรบ้าง ดูว่าเหมือนกันหนังทั่ว ๆ ไปมีดีและไม่มีปะปนกัน แต่ส่วนใหญ่ก็มักชมว่าดี ผู้วิจัยได้สอบถามเพิ่มเติมว่ามีความเปลี่ยนแปลงหรือมีความแตกต่างบ้างไหมจากการสื่อสารภายในบล็อกของตนภายหลังจากการนำผลงานเรื่อง อภัย : มณีออกเผยแพร่ ดูอธิบายว่าในการสื่อสารนั้นไม่มีความแตกต่างจากเดิม จะมีบ้างที่จะอัปเดตว่ามันมีถ่ายหนัง ใครอยากไปร่วม อยากไปชมก็มาได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการต่อยอดผลงานของดูนั้นค่อนข้างทำได้ยาก เพราะภาพยนตร์นั้นมีกระบวนการในการทำงานเยอะ ใช้ทุนค่อนข้างมาก และไม่ใช่งานหรือสินค้าที่สามารถซื้อหรือขายได้ง่ายเมื่อเทียบกับผลงานประเภทงานออกแบบหรือหนังสือ

ดูได้เปิดบล็อกอีกบล็อกหนึ่งเพื่อเอาไว้ประชาสัมพันธ์เรื่อง อภัย : มณีโดยเฉพาะ ซึ่งเปิดในเว็บไซต์ Exteen เช่นกัน คือ <http://apai-mani.exteen.com> ทั้งนี้ภายในเว็บไซต์นั้นจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับบล็อกของดูในลักษณะการวางรูปแบบ คือจะมีหัวข้อให้เลือกที่แถบด้านซ้ายแต่การใช้คำพูดจะแตกต่างกัน อย่างในบล็อกของหนังเรื่อง อภัย : มณีนั้น จะมีบทความที่แนะนำให้อ่านอยู่ใน Recommend บทความที่อัปเดตก่อนหน้าใน Previous entries บทความที่มี comment ล่าสุดใน Latest notes บทความย้อนหลังใน Archive และ link เพื่อเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ใน

Connections ส่วนที่มีการแบ่งหัวข้อภายในบล็อกนั้นจะมีอยู่ 8 ประเภทคือ Home คือหน้าหลักของบล็อก About the film คือส่วนการอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับหนัง Download เป็นหน้าเว็บที่เปิดโอกาสให้ผู้สนใจดาวน์โหลดสื่อประชาสัมพันธ์ได้ อาทิ รูปหน้าจอกอมพิวเตอร์ โปสเตอร์หนัง เป็นต้น Behind the scene gallery คือหัวข้อที่ผู้ถ่ายได้นำเอารูปภาพบางส่วนในการถ่ายทำหนังเรื่องนี้มาลงไว้ Trailers คือหน้าเว็บเพจที่รวบรวมเอาวิดีโอโปรโมตหนังเรื่องนี้เอาไว้ Stills promo จะรวบรวม banner ที่เอาไว้ประชาสัมพันธ์เอาไว้ Review คือการรวบรวมบทวิจารณ์ที่มีผู้ที่ติดตามรีวิวเอาไว้ในบล็อกอื่น Watch it now! ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปดูหนังทั้งเรื่องได้ในแถบนี้

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ผู้วิจัยได้ถามผู้เขียนละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ ผู้ตอบว่ายังไม่เคย และบอกว่าถ้าเป็นงานเขียนคงไม่มีใครเอาไป เพราะตนมีใช้นักเขียนที่ดีนัก แต่หากเป็นรูปภาพ ผู้ว่าใครอยากได้ก็เอาไปได้ ควรจะเป็นสังคมแห่งการแบ่งปันซึ่งคำตอบของผู้ก็ทำให้ผู้วิจัยค่อนข้างจะประหลาดใจกับแนวคิดนี้ เนื่องจากมีส่วนน้อยมากที่คิดจะเริ่มแบ่งปันก่อนอย่างผู้

ผู้ใช้นโยบายครีเอทีฟ คอมมอนส์เพื่อใช้ในการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา แต่ได้เลือกใช้แบบ [By] หรือแบบ Attribution คือเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่ แก้ไขผลงานได้ตามที่เรากำหนดไว้ ผู้บอกว่ารู้จัก CC จากเว็บไซต์ flickr.com คนเองก็ได้ไปหาข้อมูลมาเพิ่มเติม ประกอบกับมีคนแนะนำให้ลองใช้ ก็เลยลอง ผู้วิจัยถามความเห็นของผู้ว่าคิดว่า CC สามารถป้องกันการละเมิดได้จริงหรือไม่ ผู้เห็นว่าที่ต่างประเทศก็เห็นว่าพอประสบความสำเร็จ แต่ในประเทศไทยและในแวดวงการบินเชิงคิดว่าคงไม่ค่อยได้ผล และเห็นว่ากฎหมายกับวงการบันเทิงมันเข้าไม่ถึงกัน

ผู้วิจัยได้สอบถามในประเด็นสุดท้ายว่าหลังจากเรื่อง อภัย : มณีแล้วมีโครงการอื่นหรือไม่ ผู้ว่าละครเวทีก็อยากทำ แต่ตอนนี้ยังไม่มีโครงการเพราะต้องใช้เวลาในการจัดการ “ตอนนี้ไม่มี ก็ทำงานหาเงินทำโฆษณาไปก่อน แต่ถ้าถามว่าอยากทำใหม่ก็อยากทำอยู่ มันเป็นเรื่องที่ต้องมีที่ทางต้องจัดการหลายอย่างคล้าย ๆ กับทำหนังเรื่องหนึ่งเลย” ผู้กล่าวว่าปิดท้าย

ตารางที่ 7 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของตุ้ย

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มต้นจากความชอบเกี่ยวกับดนตรีและภาพยนตร์มาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พอได้เข้าเรียนมหาวิทยาลัยก็เริ่มทำกิจกรรมทางด้านภาพยนตร์มากขึ้น โดยตอนปี 1 ได้ทำดนตรีประกอบหนังให้กับละครเวทีของมหาวิทยาลัย ตอนปี 2 ก็เริ่มทำหนังสั้นออกมาทั้งหมด 6 เรื่อง - ปัจจุบันเป็นผู้กำกับหนังสั้น หนังสั้นอิสระ หนังสั้นโฆษณา รับงานทำสื่อประชาสัมพันธ์
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	หนังสั้น สื่อประชาสัมพันธ์ บทวิจารณ์ภาพยนตร์
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการหาข้อมูล และหาตัวอย่างภาพยนตร์ในอินเทอร์เน็ต - เริ่มเล่นจากเว็บบอร์ด thatdvd.net และ thaiindie.com ซึ่งเป็นเว็บบอร์ดที่มีการแลกเปลี่ยนกันเกี่ยวกับภาพยนตร์ - เริ่มใช้ Exteen ในปี พ.ศ. 2549 โดยได้รับคำแนะนำจากกลุ่มเพื่อนในเว็บบอร์ด thaiindie.com ว่าให้ลองไปสมัครบล็อกเพื่อนำผลงานไปลงและโปรโมต ซึ่งตอนนั้นนำผลงานหนังสั้นทั้ง 6 เรื่อง ไปลงแค่ส่วนของข้อมูลเท่านั้น
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - โปรโมตผลงาน - ลงผลงานและเป็นทีปด่องของ - ประชาสัมพันธ์ผลงาน - มี link มายังบล็อกของตนจากบล็อกของกลุ่มคนในสังคม

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงและโปรโมตผลงาน - ได้สังคมที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน - มี contact กับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ - ประชาสัมพันธ์ข่าวสารเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์ของตน
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. การแก้ไขบทความ : เพราะทำให้มีอิสระในการแสดงออก 2. Comment : สามารถโต้ตอบระหว่างผู้รับและผู้ส่งสารได้ และทำให้ทราบ feedback 3. Archive : ช่วยจัดเก็บบทความเก่า ๆ ให้ยังคงอยู่ 4. Link : สามารถเชื่อมต่อกับคนได้เครือข่ายได้ง่าย 5. Favorite blog : ติดตามบล็อกที่เราชอบ และเมื่อมีการอัปเดตระบบก็จะแจ้งให้เราทราบ
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	<p>การเข้าถึงและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ เพราะการที่บล็อกสามารถเข้าถึงได้ง่ายนั้นจะส่งผลต่อการรวมกลุ่มกันเป็นเครือข่าย และพัฒนาเป็นสังคมได้</p>
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	<p>ปัจจัยด้านการออกแบบและคุณลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 เพราะการที่บล็อกใช้ได้ง่าย สบาย ก็ยิ่งทำให้มีผู้ใช้บล็อกมากขึ้น เพราะน่าใช้ อีกทั้งยังทำให้กลุ่มเป้าหมายได้เยอะขึ้น</p>
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อจะโปรโมตและขายอย่างจริงจังคือเรื่อง อภัย : มณี โดยได้เปิดบล็อกอีกชื่อหนึ่งไว้คอยอัปเดตข่าวสาร รูปภาพ หรือแม้กระทั่งสามารถดูหนังแบบเต็มรูปแบบได้ - ภาพยนตร์เรื่อง อภัย : มณี เริ่มฉายที่บริษัท Bioscope ที่แรก และต่อมาก็มีฉายตามงานเทศกาล จนเมื่อ 1 ปีผ่านไป จึงได้นำลงเว็บไซต์ Youtube.com และทำ link มาให้ผู้ชมสามารถดูได้จากบล็อกของภาพยนตร์ - มีการเผยแพร่ผลงานในนิตยสาร Bioscope เนื่องจากตอนนั้นหนังเรื่อง อภัย : มณีกำลังจะฉายที่บริษัท Bioscope เลยขอทางนิตยสารให้ช่วยลงให้

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - สำหรับสื่อประเภทอื่นอย่างโทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์นั้นไม่คิดที่จะเอาผลงานหรือข้อความประชาสัมพันธ์ไปลง เพราะมีความยุ่งยาก และมีปัญหาในเรื่องของเงินทุน อีกทั้งไม่ได้ตรงตามกลุ่มเป้าหมาย - เผยแพร่ผลงานตามงานประกวดและงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ - นำผลงานไปเก็บไว้ที่ห้องสมุดภาพยนตร์
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์นั้นต้องใช้เงินทุนค่อนข้างสูง และขายได้ยากกว่าผลงานประเภทอื่น ๆ - กลุ่มเป้าหมายภายในบล็อกยังไม่ค่อยตรงตามที่ได้คิดไว้ แต่สำหรับบล็อก Exteen.com นั้นก็ถือว่าเป็นบล็อกที่รวบรวมเอากลุ่มคนทำหนังสั้นเอาไว้มากที่สุด
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	ต้น
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p><u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>ไม่เคยโดนละเมิด แต่คิดว่าอยากให้สังคมเกิดการแบ่งปัน แชร์ข้อมูล ใครอยากได้อะไรก็เอาไปใช้ได้ การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>สำหรับครีเอทีฟ คอมมอนส์นั้นมีความรู้พอสมควร โดยรู้จักครั้งแรกของใช้ Flickr.com</p> <p><u>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>มีการใช้ครีเอทีฟคอมมอนส์ โดยใช้แบบให้สามารถเผยแพร่ได้ตามที่กำหนด แต่อยากพัฒนาให้เป็นสังคมเพื่อการแบ่งปันมากกว่า</p>

ตารางที่ 8 การเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์ของต๋อย

ทุนสร้างสรรค์



4.4 กรณีศึกษาที่ 4

กรณีศึกษาพี่แต้ว วันพรรษา บุญเปลื้อง

ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ประเภท
งานสร้างสรรค์และออกแบบ (การออกแบบ) ในบล็อก Bloggang

Profile

- ชื่อ – นามสกุล : วันพรรษา บุญเปลื้อง (กะแต้ว)
- การศึกษา : ระดับปริญญาตรีจากสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะสังคมศาสตร์และ
มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
- อาชีพการงาน : Graphic designer / เจ้าของร้าน Pomoyo
- บล็อก : <http://magicmonkey-net.bloggang.com>
- ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : งานฝีมือ
- ผลงาน : การทำ Skin care
- รางวัล : -

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้ค้นหาผู้ที่ทำงานฝีมือในเว็บ Bloggang เพื่อดูว่ามีผู้ใดบ้างที่เข้าข่ายการแสดงผลงานผ่านบล็อกแล้วมีการต่อยอดบ้าง ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้ติดตามงานประเภทนี้มากนัก ทำให้ยังมองไม่เห็นถึงตัวแทนในการวิจัยครั้งนี้ หลังจากผู้วิจัยได้เข้าบล็อกของพี่แต้วในครั้งแรกก็รู้สึกชอบการวางรูปแบบในบล็อก เพราะดูใช้งานง่าย และมีความน่ารัก สวยงามชวนให้ติดตาม อีกทั้งสินค้าของพี่แต้วนั้นก็น่าสนใจเพราะผู้วิจัยไม่ค่อยได้เห็นการทำผลิตภัณฑ์โฮมเมดแล้วเปิดขายภายในอินเทอร์เน็ต รูปแบบของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ก็สะดุดตา น่าใช้ อีกทั้งพี่แต้วเองยังเคยได้ลงหนังสือพิมพ์เดอะ เนชั่น ในฐานะที่เป็นผู้ประกอบการด้วย ผู้วิจัยจึงได้ติดต่อพี่แต้วทั้งทาง E-mail และโทรศัพท์ พี่แต้วเองก็ยินดีที่จะให้สัมภาษณ์ด้วยน้ำเสียงที่เป็นกันเอง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นัดพบที่ห้างสรรพสินค้าในละแวกที่ใกล้เคียงกับทั้งของผู้วิจัยและของพี่แต้วเอง

วันพรอชา บุญเปลื้อง หรือพี่กะแต้ว จบการศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์จากสถาบันราชภัฏธนบุรี สาเหตุที่เลือกเอกนิเทศศิลป์ก็เพราะทักษะและความชอบของเธอที่มีมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งเมื่อพี่แต้วได้ไปเรียนจริง ๆ ก็ชอบเพราะว่าเป็นสิ่งที่ทำได้ดีกว่าวิชาอื่น ๆ ปัจจุบันนี้พี่แต้วเป็น graphic designer อยู่ที่บริษัทในเครือ TRUE ทำงานมาได้ประมาณ 2 ปี

งานอดิเรกของพี่แต้วคืองานฝีมือ พี่แต้วเป็นคนที่ชอบงานฝีมือทุกประเภท ทั้งการถักตุ๊กตา เย็บผ้า แต่เนื่องจากเป็นคนเบื่อง่าย ทำงานอย่างหนึ่งไปซั๊กพักก็เปลี่ยนไปทำอย่างอื่น เพราะของที่เป็นงานฝีมือจะต้องใช้ทั้งเวลาและฝีมือกว่าจะเสร็จออกมาได้ซักชิ้น และเนื่องจากงานฝีมือก็ส่งผลให้พี่แต้วเริ่มที่จะทำธุรกิจด้านสกินแคร์โฮมเมด

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

ก่อนที่พี่แต้วจะเริ่มทำบล็อกที่ Bloggang พี่แต้วก็ได้เล่นเว็บบอร์ด Pantip อยู่แล้ว และส่วนใหญ่ก็จะเข้าห้องที่เกี่ยวกับงานฝีมือ ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการทำ Skin care พี่แต้วเล่าว่ามีพี่ในนั้นที่เริ่มเอาการทำสบู่ธรรมชาติมาลงใน pantip พี่แต้วเองก็สนใจและเริ่มทำมาตั้งแต่ตอนนั้น ทั้งนี้การทำ skin care หรือพวกสบู่ ไม่ต้องใช้ระยะเวลาอันยาวนานก็เสร็จ พี่แต้วเลยคิดจะทำจริงจัง

การแสดงผลสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

จุดเริ่มต้นของการทำบล็อกของพีแด้วมาจากงานฝีมือ การที่มีผลงานไปอวด พีแด้วว่าได้มีกลุ่มเพื่อน ทำให้มีกำลังใจ มีความรู้สึกที่อยากจะอัปบล็อก เพราะมีคนตามอ่านของเรา คนที่ตามอ่านส่วนใหญ่ก็เป็นเพื่อน ๆ จากในเว็บบอร์ด ซึ่งสังคมดังกล่าวก็มาจากสังคมจาก pantip นั่นเอง บล็อกเหมือนเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่ต่อมาจากหน้าเว็บบอร์ดอีกทีนึงและประโยชน์ที่พีแด้วได้รับการใช้บล็อกก็คือ การได้สังคมที่เหนียวแน่นกว่าเดิม ได้รู้จักกันมากขึ้น ซึ่งโดยปกติแล้วนอกจากผลงานงานฝีมือที่นำไปลงในบล็อกแล้วนั้น เธอก็ยังนำเรื่องราวส่วนตัวของเธอไปลงไว้ด้วย พีแด้วบอกว่าการเข้าไปอ่านทั้งในส่วนของงานฝีมือและเรื่องราวส่วนตัวนั้นมีพอ ๆ กัน จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่าบทความหรือเรื่องราวนั้นให้ประโยชน์กับคนอ่านอย่างไร พีแด้วคิดว่าประโยชน์ของบล็อกนั้นคือการแบ่งปันและนำเสนอความคิด ความรู้สึกกัน

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

เมื่อเปิดเข้าไปในบล็อกของพีแด้วนั้น ก็จะพบกับหัวบล็อกที่มีความเด่น ซึ่งในแถบ side bar ด้านข้างก็จะคล้ายคลึงกันคือมีกล่องสนทนาเพื่อให้ผู้เข้าชมบล็อกสามารถติดต่อกับพีแด้วได้ ถัดลงมา ก็จะเป็น link ที่สามารถเชื่อมต่อไปยังร้านค้าที่พีแด้วเปิดไว้ในเว็บไซต์ Weloveshopping.com โดยมีการประชาสัมพันธ์เป็น Banner ที่เป็นรูปภาพของผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ยังมี link ไปยังเว็บไซต์ Thaibubble.com ที่เรียกได้ว่าเป็นแหล่งชุมชนออนไลน์ของพีแด้วและกลุ่มเพื่อนที่มีความชอบในด้านนี้ อีกทั้งยังมีการเชื่อมต่อไปยังบล็อกของคนอื่น ๆ ส่วนด้านล่างสุดจะเป็นชื่อบล็อกแบบ VIP หรือบล็อกของคนที่พีแด้วติดตามอยู่ ส่วนแถบด้านซ้ายมือเป็นประเภทของบทความที่พีแด้วแยกเอาไว้ โดยแบ่งออกได้เป็น 9 ประเภทคือ Local group เป็นบทความที่เกี่ยวกับคนในครอบครัวของพีแด้ว Atomic boy เป็นที่เก็บรวบรวมเรื่องของหลานของพีแด้วที่ชื่อว่าอะตอม DIY constellation เป็นที่รวบรวมบทความเกี่ยวกับงานฝีมือที่พีแด้วได้ทำเอาไว้ Cats kingdom ในหัวข้อนี้แปลได้ตามชื่อ คือเป็นการรวบรวมเรื่องราวเกี่ยวกับแมวของพีแด้ว ซึ่งจะเห็นได้ตั้งแต่หัวบล็อกแล้วว่าพีแด้วเป็นคนที่รักแมวมาก Black hole เป็นเหมือนการรวมเรื่องราวที่อาจจะทำให้พีแด้วไม่สบายใจเอาไว้ In my galaxy รวบรวมบทความที่เกี่ยวข้องกับตัวของพีแด้วเอง พยากรณ์ออนไลน์ เป็นที่รวบรวมบทความทางด้านการพยากรณ์ที่พีแด้วเคยรับดูเอาไว้ แต่ตอนนี้พีแด้วบอกว่าไม่ได้รับดูแล้วเพราะมีภารกิจค่อนข้างยุ่ง Diet diary เป็นไดอารี่ส่วนตัวที่อยู่ในขั้นตอนการลดน้ำหนัก และ Pomoyo by Kataew เป็นหัวข้อที่เอาไว้ลงข่าวสารและบทความที่เกี่ยวกับร้าน Pomoyo ของพีแด้ว ซึ่งเมื่อเข้าไปในแต่ละประเภทแล้วนั้น ก็จะพบกับบทความ

พร้อมทั้งปฏิทินให้ผู้ที่ติดตามสามารถเลือกดูได้ทั้งจากปฏิทินและจากหัวข้อของบทความที่เรียงตามลำดับวันที่มีการอัปเดต โดยบทความที่มีการอัปเดตล่าสุดนั้นจะอยู่ด้านบน

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการเงิน โดยที่ตัวได้เลือกข้อได้เปรียบที่มีผลมากที่สุดคือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ และช่องทางในการประชาสัมพันธ์ ส่วนสิ่งที่ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญเลยคือ ด้านเงินทุน สาเหตุที่ที่ตัวเลือกปัจจัยด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เป็นอันดับแรก อาจเพราะความสัมพันธ์ที่มีในเครือข่ายหรือในสังคมเว็บบอร์ดที่มีอยู่ก่อนหน้านั้น ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ในเชิงบวก และในเชิงของการเอื้อเพื่อและแบ่งกัน สำหรับการประชาสัมพันธ์ในบล็อกของพี่ตัวนั้น พี่ตัวเล่าว่าส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีคนเข้าไป ส่วนใหญ่เขาจะเข้าไปดูงาน DIY มากกว่า ส่วนปัจจัยด้านเงินทุนนั้นพี่ตัวบอกว่าไม่เคยหวังอะไรจาก Bloggang เลย โดยเฉพาะเรื่องเงิน

ในเรื่องการนำเสนอทุนสร้างสรรค์ผ่านสื่ออื่นนั้น พี่ตัวบอกว่าเคยมีนิตยสารตั้งตัวมาสัมภาษณ์โดยขอให้ทำกล่องของขวัญเล็ก ๆ ที่พี่ตัวเคยทำลงเอาไว้ในบล็อก และยังมีลงในหนังสือพิมพ์เดอะ เนชั่น จะเห็นได้ว่าตัวพี่ตัวเองไม่ได้เป็นคนเริ่มนำผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ไปเสนอหรือแสดงผ่านสื่ออื่นด้วยตนเอง ซึ่งเห็นได้ว่าตัวพี่ตัวเองนั้นมิได้เลือกที่จะนำเสนอผลงานผ่านทางสื่ออื่น เพราะเห็นว่าสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นมีความเหมาะสมมากกว่า และมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนมากกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้น้องปีงเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้น้องปีงเลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน และปัจจัยด้านการโดยข้อเปรียบที่พี่ตัวเห็นว่าส่งผลต่อการเลือกบล็อกของตนมากที่สุดคือ ปัจจัยด้านบุคคลเป็นสำคัญ เพราะสังคม Bloggang ค่อนข้างจะใหญ่และกว้างขวาง ทำให้ต้องมีการติดต่อกับผู้อื่นเป็นสำคัญจะได้มีผู้ติดตาม ซึ่งในจุดนี้การที่เลือก Bloggang เพื่อนำผลงานมาลงนั้น ก็เพราะเป็นบล็อกที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวที่เชื่อมต่อมาจากเว็บบอร์ด Pantip อีกทีหนึ่งนั่นเอง ส่วนปัจจัยที่คิดว่าไม่สำคัญสำหรับพี่ตัวก็ยังเป็นปัจจัยทางด้าน

เงินทุนอยู่เช่นเดิมดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าพีแด้วไม่ได้คาดหวังเรื่องรายได้หรือเรื่องเงินกับการใช้บล็อกนั่นเอง

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

สำหรับการแสดงความคิดเห็นที่พีแด้วเห็นว่าเป็นลักษณะทางเทคโนโลยีที่มีความสำคัญสำหรับพีแด้วโดยให้เหตุผลในเรื่องของการที่มีคนมาเสนอแนะหรือแนะนำสูตรหรือการทำต่าง ๆ มีส่วนช่วยทำให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงผลงานมากขึ้นนั่นเอง ทั้งนี้จะแตกต่างกับของน้องปิงที่แม้ว่าส่วนของการแสดงความคิดเห็นจะมีความสำคัญ แต่สำหรับน้องปิงนั้นมักจะมีการแสดงความคิดเห็นในเชิงบวก ไม่ค่อยมีในเชิงของการให้ไปพัฒนาเพิ่มเติม อาจเป็นเพราะแม้ว่าทั้งคู่จะมีการแสดงผลงานที่เป็นงานออกแบบเช่นเดียวกัน แต่หากจะมองลงลึกไปถึงตัวผลิตภัณฑ์นั้นจะเห็นว่าผลงานหรือสินค้าของน้องปิงนั้นยังไม่ค่อยมีความหลากหลาย อีกทั้งผู้ซื้อยังไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการเลือกสินค้า จะมีบ้างก็คือเลือกสาย หรือสีที่มีความแตกต่างกัน สำหรับผลิตภัณฑ์ของพีแด้วนั้นค่อนข้างที่จะมีความหลากหลายมากกว่าในส่วนของการเลือกสี หรือประเภทของสินค้า ดังนั้นการที่มีผู้มาแนะนำหรือออกความเห็นในเรื่องการเพิ่มกลิ่นหรือการเพิ่มตัวผลิตภัณฑ์นั้นจึงทำได้ไม่ยาก เพราะจากที่พีแด้วได้บอกไว้ว่าการทำ Skincare นั้นไม่ยาก และใช้เวลาไม่นานนั่นเอง

นอกจากนี้ลักษณะพิเศษอื่น ๆ ยังช่วยให้ทั้งตัวพีแด้วซึ่งเป็นเจ้าของบล็อกเองนั้นได้รับประโยชน์และตัวผู้เข้ามาชมก็ได้รับประโยชน์เช่นเดียวกัน อย่าง Archive ที่เก็บบทความย้อนหลังทำให้สามารถเข้าไปดูเรื่องราวเก่า ๆ ที่ผลงานเก่า ๆ ที่พีแด้วเคยได้ทำไว้ก็ได้ ทำให้เกิดความเข้าใจและสนิทกันมากขึ้น ในส่วนของข้อจำกัดหรือข้อที่ควรจะต้องปรับปรุงสำหรับ Bloggang พีแด้วเห็นว่าการใช้บล็อกค่อนข้างยากและไม่สวย ซึ่งจะตรงกับที่ดูบอกเอาไว้ ทั้งนี้จะต้องใช้ความสามารถในการตกแต่งเพื่อทำให้บล็อกสวยขึ้นมา ในจุดนี้จะต่างกับ Exteen คือกลุ่มคนที่เลือกพิจารณาบล็อกจากลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 นั้นมักจะเลือกใช้บล็อกของ Exteen ซึ่งจะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดีกว่า Bloggang สำหรับคนที่เลือกใช้ Bloggang นั้น จะเห็นได้ว่ามักจะเป็นคนที่เล่นเว็บบอร์ด Pantip มาก่อน และมีกลุ่มสังคมอยู่ในเว็บบอร์ดดังกล่าวอยู่แล้ว จึงเลือกใช้ Bloggang ซึ่งเป็นบล็อกที่ต่อขยายมาจากเว็บบอร์ดนั่นเอง

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

ในประเด็นของการต่อยอดของผลิตภัณฑ์นั้น ผู้วิจัยได้สอบถามถึงความเป็นมาและเหตุผลของการเริ่มทำผลิตภัณฑ์ออกมา แต่พี่แต้วเองก็ยังกังวลว่าสังคมเมืองไทยยังยึดติดกับของที่ทำออกมาจากโรงงาน ต้องผ่าน QC (Quality Control)

แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของพี่แต้วคือเป็น Made to order คือสั่งเมื่อไหร่ถึงทำ เพื่อจะได้คงความสดใหม่เอาไว้ จึงไม่มีสต็อกในการจัดเก็บสินค้า ทั้งที่วัตถุดิบที่ใช้ก็จะมีสารสกัดมาจากธรรมชาติ ไม่มีสารเคมีตกค้าง ซึ่งสูตรจะตายตัวอยู่แล้วว่ามันต้องมีอะไรบ้าง แคนำมาปรับเปลี่ยนบ้าง เปลี่ยนประเภทของน้ำมัน แล้วยกเปลี่ยน เปลี่ยนสารประกอบบางตัวให้มันมากขึ้น หรือลดน้อยลง หรือต้องการความเข้มข้นน้อยลงอะไรอย่างนี้ มันก็สามารถปรับได้ พี่แต้วว่าจริง ๆ แล้วของมันก็ดีเหมือนกันหมด แต่จะต่างกันออกไปตรง packaging ทั้งนี้ตัวสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่พี่แต้วทำออกมาขายก็จะมี ผลิตภัณฑ์บำรุงผิวหน้า บำรุงริมฝีปาก บำรุงผิวกาย บำรุงมือและเล็บ Skin care ประเภทถ่านไม้ไผ่ล้างสารพิษ บาล์ม น้ำมัน สครับขัดผิวตามธรรมชาติ และเครื่องหอม

การเลือกชื่อร้านของพี่แต้วนั้นแม้ว่าจะไม่มีความหมายใด ๆ แต่การเลือกชื่อที่ติดปากนั้นทำให้คนจำได้ง่ายและขึ้นใจ ประกอบกับการเปิดร้านค้าแบบออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ Weloveshopping นั้น ทำให้ได้ชื่อร้านเป็นชื่อเว็บไซต์จึงยังเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้คนสามารถหาร้านของพี่แต้วได้ง่ายมากขึ้น ทั้งนี้ด้วยรูปลักษณ์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของร้าน และมีความน่ารัก ทำให้สามารถเข้าถึงตลาดวัยรุ่นได้ไม่ยากนัก นอกจากส่วนประกอบต่าง ๆ ที่กล่าวถึงแล้วนั้น พี่แต้วยังได้รับการประชาสัมพันธ์แบบไม่คาดคิดจากผู้เล่นในเว็บไซต์ Pantip ซึ่งใช้ Username ว่า Lomomania หรือคุณกล้วย จากที่พี่แต้วเล่ามานั้นสามารถจัดคุณกล้วยให้อยู่ในกลุ่มของผู้ที่ซื้อสินค้าแล้วนำมารีวิว (Review) ให้คนที่ติดตามบล็อกหรือผลงานของตนนั้นได้ลองใช้บ้าง ซึ่งการรีวิวผลิตภัณฑ์ของพี่แต้วนั้น คุณกล้วยได้รีวิวไว้ว่าใช้แล้วทำให้ดีขึ้น บรรจุก็น่ารัก และเป็นครีมที่ทำจากสารธรรมชาติ ทำให้เริ่มมีคนสนใจและติดตามร้านและสินค้าของพี่แต้วมากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้ภายในเว็บบอร์ด Pantip หรือใน Bloggang มักจะมีการรีวิวสินค้าต่าง ๆ อยู่เสมอรวมไปถึงสถานที่ท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน ทั้งนี้สำหรับประเภท Skin care ซึ่งจัดอยู่ในด้านของเครื่องสำอางนั้น ก็มีผู้ที่เข้ามารีวิว หรือขอความคิดเห็นกับสินค้าต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นการรีวิวผลิตภัณฑ์ของพี่แต้วขึ้นมานั้น ทำให้มีคนจำนวนมากสนใจและลองซื้อสินค้าของพี่แต้วไปทดลองใช้ ซึ่งถือว่าเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ทางอ้อมของพี่แต้วเลยก็ว่าได้

ผู้วิจัยเห็นว่าพีแต้วนั้นเลือกที่จะสร้างความประทับใจให้กับผู้ซื้อจากการที่สามารถให้ความเข้าใจถึงผลิตภัณฑ์ของตนได้มากกว่าที่จะไปปรับสินค้าจากที่อื่นแต่ยังไม่ค่อยรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบหรือสรรพคุณของสินค้าจริง ๆ อีกทั้งยังเน้นที่ความเป็นธรรมชาติ ไม่เจือปนสารเคมีซึ่งทำให้พีแต้วนั้นรับทำเฉพาะแบบ Made to order หรือสั่งแล้วถึงทำนั่นเอง และยังคงคำนึงถึงการจัดเก็บของสินค้าโดยไม่ผลิตเพื่อไปจำหน่ายหรือวางขายที่อื่น เพราะเป็นของสดที่ไม่สามารถเก็บได้นานเหมือนกับสินค้าของโรงงานนั่นเอง

แม้ว่าจะเห็นความแตกต่างของการเข้าร้านหรือเข้าบล็อกมากขึ้น แต่พีแต้วเองก็ยังไม่แน่ใจว่าเป็นเพราะญาติหรือคนรู้จักเข้าไปเองหรือเปล่า ทั้งนี้ก็เป็นเพราะในบล็อกนั้นยังไม่สามารถจำแนกได้ว่ามีใครเข้าไปในบล็อกบ้าง สามารถเก็บได้เป็นเพียงจำนวนครั้งเท่านั้น พีแต้วเองก็ได้บอกเหตุที่มีคนเข้ามาเยอะขึ้นนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวพีแต้วหรือสินค้าเพียงอย่างเดียว แต่เหตุผลสำคัญก็คือคุณกล้วยที่นำสินค้าของพีแต้วไปรีวิวให้นั่นเอง นอกจากการประชาสัมพันธ์ทางอ้อมจากคุณกล้วยแล้ว พีแต้วยังได้เพิ่มการประชาสัมพันธ์โดยการนำ banner ไปลงไว้ตรง side bar ในบล็อกหน้าแรก และยังเป็น link มาจากบล็อกของคนอื่น ๆ อีกด้วย และนำลงในเว็บไซต์แบบ Social networking อย่าง facebook ผู้วิจัยเองก็ได้รับคำถามจากเพื่อนเช่นกันว่าเคยใช้ผลงานของพีแต้วหรือไม่ เพราะเห็นจาก facebook ของผู้วิจัย เพื่อนได้บอกว่าเห็นใน pantip ว่าใช้ดีเลยลองถามดู ซึ่งเห็นได้ว่าการประชาสัมพันธ์ในเว็บไซต์ประเภทนี้ ทำให้เกิดการส่งต่อกันแบบปากต่อปากได้ค่อนข้างไวเพิ่มอีกทางหนึ่ง

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของพีแต้วนั้น แม้ว่าพีแต้วจะเคยโดนละเมิดมาแล้วจากทางนิตยสารตั้งตัว แต่นอกเหนือจากนี้การละเมิดจากบรรจุกฎณ์หรือสินค้าต่างๆ นั้นยังไม่มี อาจเป็นเพราะสินค้าประเภท Skin care สดนั้นมีสูตรการทำที่ค่อนข้างตายตัวและมีการเผยแพร่สูตรอยู่แล้ว ทำให้ในเรื่องการทำนั้นไม่มีปัญหาทางด้านนี้มากนัก แต่ในเรื่องของบรรจุกฎณ์ที่ใช้กันค่อนข้างที่จะมีเอกลักษณ์ รวมทั้งลายกราฟิกที่ใช้กันพีแต้วเป็นคนทำขึ้นเอง ซึ่งพีแต้วเห็นว่ามันน่าจะเป็นเพราะมีคนรู้จักในวงแคบจึงยังไม่มีใครนำไปละเมิด และตัวพีแต้วเองก็กำลังดำเนินการหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าจะต้องขออนุญาตอะไรบ้าง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายหรือสัญญาที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

พีแด้วเห็นว่าการละเมิดทางอินเทอร์เน็ตไม่สามารถป้องกันได้ ต้องยอมรับให้ได้ ตัวพีแด้วเองก็ไม่ได้มีการใช้อินเทอร์เน็ต คอมมูนิตี้ในบล็อก แต่ผลงานบางอย่างก็มีการใส่ Credit ไว้แม้ว่าอาจจะไม่ช่วยมากนักแต่เธอก็ยังดีกว่าไม่ได้ป้องกันอะไรเลย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของพี่แต้ว

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - ชอบงานศิลปะมาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นวิชาที่ทำได้ดีที่สุด และได้เรียนต่อทางด้านนิเทศศิลป์ - ชอบการทำงานฝีมือ อาทิ ถักตุ๊กตา ทำสบู่ ชอบลองสิ่งใหม่ ๆ และอยากมีแบรนด์มีร้านเป็นของตัวเอง พอเริ่มมีคนเอาสูตรการทำสบู่ และ skin care มาลงไว้ก็อยากลองทำ และ skin care ก็ใช้เวลาไม่นาน - ปัจจุบันเป็น Graphic designer
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	งานฝีมือประเภทต่าง ๆ และ Skin care
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มใช้เว็บบอร์ด pantip อยู่ก่อนแล้ว ซึ่งปกติจะเล่นอยู่ที่ห้องงานฝีมือ ทำให้มีกลุ่มเพื่อน กลุ่มสังคมอยู่บ้าง - เล่นเว็บไซต์ thaibubble.com ที่เป็นเว็บบอร์ดที่มีคนนำสูตรสบู่และ Skin care มาลงไว้ - เริ่มใช้ Bloggang เพราะต้องการแสดงผลงานที่เป็นงานฝีมือเลยสมัครไว้ นอกจากนี้ก็มีการลงเรื่องราวส่วนตัว รับผิดชอบต่อออนไลน์ อีกทั้งยังเป็นตัวช่วยให้สังคมที่ได้สร้างมาตั้งแต่เล่น pantip นั้นแน่นแฟ้นมากขึ้น
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้แสดงผลงาน - เพิ่มสังคมในบล็อก ที่พัฒนามาจากเว็บบอร์ด - แลกเปลี่ยนทัศนคติและความคิดเห็น - ประชาสัมพันธ์ในด้านการติดต่อและผลงาน
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่ส่วนตัวที่ต่อมาจากเว็บบอร์ด - ได้สังคมที่มีความเหนียวแน่นกว่าเดิม - ได้แบ่งปัน ได้แชร์ประสบการณ์และความรู้ซึ่งกันและกัน

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	เห็นว่าลักษณะทางเทคโนโลยีทุกประเภทยังมีส่วนช่วยในการส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ ทั้งในเรื่องความสามารถในการแก้ไขบทความ การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น แต่ที่เห็นว่ามีมีความสำคัญมากที่สุดที่ 2 อย่างคือ 1. Comment : ได้ตอบ และแสดงความคิดเห็นกันได้ 2. Archive : มีประโยชน์กับคนอื่นให้เข้ามาดูบทความเก่า ๆ ที่ลงเอาไว้ ซึ่งในเรื่องของงานฝีมือที่พี่ได้ลง Pattern ของงานเอาไว้
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เพราะมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ใช้คนอื่น ๆ อยู่แล้วในสังคม pantip เลยต่อเนื่องมาจนถึงตอนเล่นบล็อก
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	ปัจจัยด้านการความสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ จะต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีในสังคมเพราะ บล็อกกว้างขวางมาก ต้องมีความสัมพันธ์กับคนอื่น จะได้มีคนติดตาม
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - พี่ได้นำสูตรการทำ Skin care ที่ได้มา โดยนำไปปรับเปลี่ยนสี และกลิ่น แล้วนำออกขาย โดยใช้หลักการขายแบบ แบบ made to order (สั่งแล้วค่อยทำ) - พี่ได้เป็นคนตั้งชื่อร้านว่า Pomoyo โดยคำนึงถึงความน่ารักและการออกเสียงของชื่อ และยังเป็นออกแบบบรรจุภัณฑ์และสัญลักษณ์ของร้านด้วยตนเอง เนื่องจากมีฝีมือทางด้านกราฟิก - เปิดร้านค้าเพื่อขายสินค้าที่เว็บไซต์ Weloveshopping.com เพราะมีความสะดวกกว่าในการทำงาน อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า - นอกจากจะมีการประชาสัมพันธ์ในเว็บบล็อกแล้ว ยัง ร้าน Pomoyo ยังได้รับการรีวิว (ประชาสัมพันธ์) จากคุณกัลยาในเว็บบอร์ด pantip ทำให้คนตามมาซื้อของมากขึ้น
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ได้ลงนิพนธ์สารตั้งตัวและหนังสือพิมพ์เดอะเนชั่น ในคอลัมน์เกี่ยวกับ SME สื่อทั้ง 2 ชื่อนั้นเป็นผู้ติดต่อมาเอง - โปรโมตในเว็บไซต์ Social networking เช่น facebook.com

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - หน้าตาของเว็บบล็อกไม่ค่อยสวย หากไม่มีพื้นฐานการตกแต่งอาจทำไม่ได้ - ลูกค้าบางคนยังไม่ค่อยมีความมั่นใจในสินค้าที่ผลิตเองกับสินค้าที่ผลิตโดยโรงงานและผ่านการตรวจสอบแล้ว - สินค้าไม่มีวางตามร้านค้าทั่วไป และไม่มีตัวอย่างให้ทดลองใช้
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	กลาง
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p><u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>เคยโดนละเมิดจากนิตยสารตั้งตัวตั้งแต่ยังทำ Pattern งานฝีมือโดยนำรูปไปลงโดยไม่ได้ขออนุญาต แต่ไม่ได้ดำเนินคดี แต่ตอนทำ skin care ยังไม่มี</p> <p><u>การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>กำลังดำเนินการอยู่ว่าต้องขออนุญาตอะไรบ้าง เพื่อไม่ให้โดนละเมิดลิขสิทธิ์</p> <p><u>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>มีการทำ credit หรือทำลายน้ำไว้ที่ผลงานของตน</p>

ตารางที่ 10 การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของพีแต้ว

ทุนสร้างสรรค์	การต่อยอดทุนสร้างสรรค์
	

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.5 กรณีศึกษาที่ 5

นายแพทย์พีรพล ภัทธนุภาพร

ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ประเภทสื่อสมัยใหม่
(การพิมพ์) ในบล็อก Bloggang

Profile

ชื่อ – นามสกุล : นายแพทย์พีรพล ภัทธนุภาพร

การศึกษา : ระดับปริญญาตรีจากคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี

อาชีพการงาน : จิตแพทย์ / นักเขียน คอลัมน์นิสต์

บล็อก : <http://aorta.bloggang.com>

ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : งานวิจารณ์หนังสือ

ผลงาน : หนังสือ 5 เล่ม

รางวัล : - รางวัลที่ 2 ของ Best movie blog ในการประกาศผล Bloggang
popular award#5
- รางวัลชนะเลิศ สาขา Best write จากการประกวด Thailand blog
awards 2010

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้รู้จักนายแพทย์พีรพล มิใช่เพราะความสามารถทางด้านการแพทย์ หากแต่เป็นเพราะความสามารถทางด้านงานเขียนที่แฝงไปด้วยแง่คิดและความบันเทิง ผู้วิจัยได้รับการแนะนำจากรุ่นพี่ที่ทำงาน ให้มาสัมภาษณ์คุณ 'ผมอยู่ข้างหลังคุณ' คนดังในเว็บบอร์ด Pantip.com ในห้องเฉลิมไทย ซึ่งมีชื่อเสียงมาจากการลงรีวิวกาพย์ยนตร์และมีผลงานหนังสือออกมาแล้วทั้งหมด 5 เล่ม ผู้วิจัยให้ความสนใจจากหน้าที่การงาน กับงานอดิเรกของคุณพีรพลที่คุณจะค่อนข้างขัดแย้งกันระหว่างการทำอาชีพแพทย์ กับการเป็นผู้เขียนวิจารณ์หนัง และมีผลงานเป็นหนังสือออกมา แต่จุดเชื่อมต่อของคุณพีรพลก็คือ ภาพยนตร์ และความรู้ทางด้านจิตเวช

คุณพีรพลจบการศึกษาจากคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี ศึกษาต่อเฉพาะทางด้านจิตเวชทั่วไป ที่โรงพยาบาลรามาธิบดี และศึกษาต่อทางด้านจิตเวชเกี่ยวกับเด็กและวัยรุ่นที่โรงพยาบาลรามาธิบดีเช่นเดียวกัน ปัจจุบันคุณพีรพลทำงานที่โรงพยาบาลระยองเป็นเวลา 3 ปี แรกเริ่มคุณพีรพลเองก็ไม่ได้ชอบทางด้านแพทยศาสตร์ แต่เมื่อได้มาต่อทางด้านจิตเวชแล้ว คุณพีรพลบอกว่าชอบมากกว่าเรียนแพทย์ เวลาอ่านหนังสือมันเหมือนกับได้รู้จักชีวิตคน เหมือนกับอ่านนิยาย เหมือนกับเราได้เข้าใจคนมากขึ้น และตรงกับกรดูหนังด้วย ทั้งนี้นอกจากจะมีอาชีพหลังคือเป็นนักจิตวิทยาแล้วนั้น คุณพีรพลยังเป็นคอลัมนิสต์ โดยเขียนให้กับนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ คือนิตยสาร film max และนิตยสาร all

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

จุดเริ่มต้นของการเริ่มใช้บล็อกของคุณพีรพลมาจากการเล่นเว็บบอร์ดอย่าง Thaidvd.com และ Pantip.com ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วคุณพีรพลจะตั้งกระทู้ในห้องเฉลิมไทย เกี่ยวกับเรื่องภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ คุณพีรพลมาเล่นบล็อก Bloggang.com เพราะมีคนแนะนำให้ไปทำบล็อก เพราะกระทู้พันทิปตกเร็ว ถ้าทำบล็อกนี้กระทู้ก็จะเก็บไว้ได้นาน ก็เลยลองทำตาม

เนื่องจากเว็บไซต์ Bloggang.com นั้นเป็นส่วนหนึ่งของเว็บบอร์ดที่ใหญ่ที่สุดอย่าง Pantip.com ทำให้การเพิ่มลักษณะของบล็อกเข้ามาใช้เสริม ทำให้คนที่เล่นเว็บบอร์ด Pantip.com อยู่ก่อนหน้า มักจะตามมาเล่นใน Bloggang.com ด้วยเช่นกัน จุดเริ่มต้นของการใช้บล็อกคุณพีรพลบอกว่าตอนแรกไม่รู้จักับบล็อก แต่พอเขาแนะนำแล้ว พอได้ทำ ก็เห็นด้วยที่ว่ามันเป็นพื้นที่ของเราเอง เราจะเก็บ เราจะจัดระเบียบ ทำอะไรมันก็ได้ ซึ่งสิ่งนี้ทำให้มีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก การที่

คุณพีรพลเริ่มเล่นใช้บล็อกนั้น ก็มาจากคำแนะนำของคนที่เล่นมาก่อนแล้ว ซึ่งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเก็บรักษาข้อมูลเช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยเคยได้กล่าวถึงว่าข้อมูลบนเว็บบอร์ดนั้นมีอายุค่อนข้างสั้น เพราะมีการอัปเดตค่อนข้างบ่อย การลงข้อมูลหรือผลงานในบล็อกนั้นค่อนข้างเป็นส่วนตัวและสามารถเก็บเอาไว้ได้นานกว่านั่นเอง นอกจากนี้การเริ่มมาใช้บล็อกของคุณพีรพลนั้น ยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงจำนวนผู้ที่ติดตามซึ่งจะชัดเจนกว่าเว็บบอร์ดที่ไม่มีตัวระบุจำนวนครั้ง และยังไม่สามารถลง Application ต่าง ๆ ได้อย่างที่ต้องการ นอกจากนี้ยังถือว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่จะลงผลงาน ลงข่าวสารหรือประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องมีการอัปเดตข้อมูลทุกวันอีกด้วย

การแสดงผลสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

จากจุดเริ่มต้นของการใช้อินเทอร์เน็ตของคุณพีรพลนั้น ทำให้เห็นว่าโดยส่วนใหญ่แล้วคุณพีรพลใช้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์มากกว่าในด้านอื่น ๆ สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ต Pantip นั้น ก็มักพูดคุยและสร้างสังคมภายในห้องที่เกี่ยวกับด้านบันเทิง โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเรื่องภาพยนตร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการที่คุณพีรพลทำงานเกี่ยวข้องกับด้านจิตเวช ทำให้สามารถมองและเข้าใจการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครในภาพยนตร์ต่าง ๆ ได้และนำเสนอออกมาในมุมมองเชิงจิตวิทยาได้อย่างชัดเจน ซึ่งสิ่งนี้ทำให้มีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก การที่คุณพีรพลเริ่มเล่นใช้บล็อกนั้น ก็มาจากคำแนะนำของคนที่เล่นมาก่อนแล้ว ซึ่งให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเก็บรักษาข้อมูลเช่นเดียวกับที่ผู้วิจัยเคยได้กล่าวถึงว่าข้อมูลบนเว็บบอร์ดนั้นมีอายุค่อนข้างสั้น เพราะมีการอัปเดตค่อนข้างบ่อย การลงข้อมูลหรือผลงานในบล็อกนั้นค่อนข้างเป็นส่วนตัวและสามารถเก็บเอาไว้ได้นานกว่านั่นเอง นอกจากนี้การเริ่มมาใช้บล็อกของคุณพีรพลยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงจำนวนผู้ที่ติดตามซึ่งจะชัดเจนกว่าเว็บบอร์ดที่ไม่มีตัวระบุจำนวนครั้ง และยังไม่สามารถลง Application ต่าง ๆ ได้อย่างที่ต้องการ นอกจากนี้ยังถือว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่จะลงผลงาน ลงข่าวสารหรือประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องมีการอัปเดตข้อมูลทุกวันอีกด้วย

ทั้งนี้เมื่อคุณพีรพลได้เข้ามาเล่นบล็อกมากขึ้น ก็ได้นำบทวิจารณ์ภาพยนตร์ รวมทั้งหนังสือมาลงไว้ในบล็อกมากตามไปด้วย ซึ่งคุณพีรพลเห็นว่าการที่มีผู้ติดตามบล็อกของเรามากอาจจะเป็นที่รูปแบบที่มีการวิจารณ์หนึ่งที่ต่างไปจากคนอื่น ๆ คือแง่มุมของจิตวิทยาในมุมมองของจิตวิทยาทางจิตใจโยงเข้าไปสู่ชีวิตจริง สามารถลงให้เข้ากับชีวิตของแต่ละคนให้อ่านได้ สองคือเรื่องของการอ่านง่าย นอกจากนี้คนที่ติดตามผลงานเราเยอะเพราะว่าอาจจะเป็นเพราะการสะสมมา เหมือนที่เคยอ่านมาแล้วก็อ่านไปเรื่อย ๆ มากกว่า

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

บล็อกของคุณพีรพลค่อนข้างเรียบง่าย และใช้งานได้ง่าย โดยเมื่อผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจในครั้งแรกก็ถูกใจกับข้อความประชาสัมพันธ์หนังสือของคุณพีรพล โดยคุณพีรพลลงไว้ว่า 'ถึงจะเกี่ยวกับ หนังสือ แต่นี่ไม่ใช่หนังสือวิจารณ์หนังสือ หนังสือทั้ง 5 เล่มของผมอยู่ข้างหลังคุณ ขอชวนคนอ่านทำความเข้าใจกับคนรอบข้าง โดยมีหนังสือเป็นสะพานข้ามไปพบความสุขในชีวิต' รวมทั้งมีตัวอย่างหน้าปกหนังสือทั้ง 5 เล่มมาประกอบด้วย ทั้งนี้เนื่องด้วยจำนวนบทความภายในบล็อกที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ คุณพีรพลถึงไม่สามารถที่จะตามไปตอบคำถามหรือพูดคุยได้ในแต่ละบล็อกย่อย จึงยังได้มีการแบ่งแยกประเภทการจัดเก็บบทความภายในบล็อกออกเป็นบล็อกย่อย ๆ คือ หน้าแรก เป็นหน้าเว็บเพจที่สร้างขึ้นสำหรับคนที่เริ่มต้นอ่านในครั้งแรก และเป็นการแนะนำให้ว่าควรจะต้องเลือกอ่านที่ไหนต่อไป หน้าสารบัญ เป็นหน้าจัดเก็บรวบรวมห้องพร้อมทั้ง link ไปยังห้องนั้นๆ ห้องเก็บหนังสือ ผู้เข้าห้องนี้สามารถค้นหารายชื่อบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์เก่า ๆ ที่เคยเขียนไว้ได้ ห้องอ่านแล้วเล่าต่อ เป็นห้องที่คุณพีรพล วิจารณ์และบรรยายถึงหนังสือที่ตนซื้อมาอ่าน ห้องดูแล้วมาคุยกัน และมีห้องแยกย่อยสำหรับผลงานหนังสือทั้ง 5 เล่มด้วย ทั้งนี้เมื่อกดเข้าไปในห้องต่าง ๆ แล้วนั้น บทความที่ขึ้นมาจะเป็นบทความล่าสุดที่ได้มีการอัปเดตไป และจะมีแถบ All Blogs ซึ่งจะ เป็นบทความย้อนหลังภายในห้องนั้น ๆ ให้เลือกดู รวมทั้งยังมีปฏิทินที่จะขึ้นเป็นตัวอักษรหนาในวันที่มีการอัปเดต ซึ่งผู้ใช้เองก็สามารถกดดูได้จากวันในปฏิทินได้เลย นอกจากนี้บริเวณแถบขวามือจะเป็นป้ายโฆษณา รวมถึงการติดต่อกับคุณพีรพลว่าสามารถติดต่อได้ทางใดบ้าง สำหรับป้ายโฆษณานั้นก็ทำไว้เพื่อประชาสัมพันธ์หนังสือทั้ง 5 เล่มนั่นเอง และยังมี 10 บทความล่าสุดที่คุณพีรพลเขียนบทความเอาไว้ เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา อีกทั้งยังมีช่อง ค้นหา เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถค้นหาชื่อภาพยนตร์ที่มีการรีวิวเอาไว้นั่นเอง

การจัดหน้าบล็อกของคุณพีรพลนั้นก็คล้ายคลึงกับคนอื่น ๆ คือมีการแบ่งประเภทของเนื้อหาของตนอย่างชัดเจน แต่เนื่องจากบทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ที่เคยได้ดูแล้วนำมาวิจารณ์หรือพูดถึงนั้นมีค่อนข้างมาก แม้ว่าจะมีช่องค้นหาเพื่อไว้สำหรับสืบค้นหาภาพยนตร์ที่ต้องการนั้น ผู้เข้าชมบางคนอาจจะไม่ทราบว่าต้องการจะดูวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องอะไร แต่อาจจะอยากดูไปตามประเภทภาพยนตร์ที่ชอบ ก็จะทำให้ลำบาก เพราะไม่ได้มีการจำแนกประเภทของภาพยนตร์เอาไว้ นอกจากนี้จะมีภาพยนตร์ที่คุณพีรพลชื่นชอบแล้ว ก็ยังมีหนังสือซึ่งคุณพีรพลได้กล่าวไว้ว่าสามารถอ่านได้ทุกประเภท จึงมีห้องเพิ่มเติมไว้สำหรับวิจารณ์หรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับหนังสือเล่มนั้น ๆ ให้สำหรับคนที่สนใจด้วย ทั้งนี้เนื่องจากคุณพีรพลได้ออกหนังสือมาแล้วทั้งหมด

5 เล่มด้วยกัน จึงได้เปิดช่องทางเพื่อให้ผู้ที่ซื้อหนังสือไปแล้วได้มาเล่าเรื่องราว หรือแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ภายในบล็อกเช่นกัน

สำหรับการจัดหน้าบล็อกอื่น ๆ ก็จะมีบทความย้อนหลังที่คุณพิรพลได้เขียนมาแล้ว โดยจะเรียงตามลำดับการอัปเดต สำหรับตรงนี้ก็คล้ายคลึงกับบล็อกของพี่แต้ว คือจะไม่มีให้เลือกแนะนำบทความที่ควรจะต้องอ่านหรือ Recommend ทั้งนี้เพราะบล็อกของคุณพิรพลนั้นมีข้อมูลค่อนข้างมาก ทำให้เวลาที่มีผู้เข้าไปเยี่ยมชมไม่แน่ใจว่าจะต้องเข้าไปดูที่ใดก่อน นอกจากนี้ยังมีป้ายโฆษณาหรือ Banner เพื่อประชาสัมพันธ์ตรง side bar ด้านข้างเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ทั้งนี้ในส่วนด้านข้างนั้น มักเป็นที่ประชาสัมพันธ์ของทุก ๆ บล็อก เนื่องจากบริเวณนั้นมักเป็นส่วนของการลงหัวข้อต่าง ๆ ทำให้ผู้เข้าบล็อกทุกคนจะต้องสังเกตบริเวณนี้มากกว่าส่วนอื่น ๆ ทำให้การประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ มักได้ผล นอกเหนือจากส่วนด้านข้างแล้ว ก็ยังมีส่วนหัวบล็อกที่เป็นตัวประชาสัมพันธ์ได้อย่างดี ทั้งนี้ส่วนบล็อกของคุณพิรพลยังขาดได้ด้านการติดต่อสื่อสารกับคนในบล็อก อย่างการใช้กล่องสนทนา ซึ่งตัวคุณพิรพลยังอาจจะอพเดทเป็นข้อความสั้น ๆ หรือให้คนที่ผ่านไปมาแวะมาพูดคุยหรือแสดงความคิดเห็นได้อีกทางหนึ่งด้วย

ประโยชน์ของการใช้บล็อกของคุณพิรพลนั้นแม้จะคล้ายคลึงกับของหลาย ๆ คนในเรื่องของการได้รับการมีสังคมมากขึ้น ได้พบปะพูดคุยกับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกันคล้ายกับความเห็นของดูย นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่คุณพิรพลได้พัฒนาตนเองอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการนำเอาข้อดีของคนอื่น หรือนำเอาข้อเสียของตัวเองมาปรับใช้และพัฒนาให้ดีขึ้นนั้น ถือเป็นประโยชน์ที่สำคัญที่เจ้าของบล็อกควรจะนำเอาไปใช้ ซึ่งการที่จะได้รับในส่วนนี้นั้นก็ย่อมเกิดจากการมีส่วนร่วมของคนในสังคม นั่นก็คือการเข้ามาแสดงความคิดเห็นให้เจ้าของบล็อกหรือบทความได้ทราบว่าเขามีข้อดี หรือมีส่วนใดบ้างที่ต้องมีการปรับปรุงแก้ไข ทั้งนี้ก็เป็นที่ตัวเจ้าของบล็อกเองที่ต้องหมั่นอ่าน และเปิดใจเพื่อนำสิ่งที่มีคนแสดงความคิดเห็นนั้นไปพิจารณาและลงปรับปรุงใช้ เผื่อบางครั้งผลงานของเราจะมีการพัฒนาไปในทางที่ดีมากขึ้น

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ บัจุบันด้านการเงิน โดยคุณพิรพลได้เลือกข้อได้เปรียบอันดับแรกคือการ

เข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ลำดับรองลงมาคือ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ ส่วนปัจจัยด้านเงินทุนเป็นลำดับสุดท้าย ที่เลือกปัจจัยด้านการเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ อาจจะมีมองในอีกแง่มุมหนึ่งเพราะผลงานการวิจารณ์ภาพยนตร์นั้นค่อนข้างจะเข้าถึงได้โดยกลุ่มคนที่มีความชอบเฉพาะด้าน ซึ่งคุณพีรพลได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับว่าแต่ก่อนการจะอ่านบทวิจารณ์ภาพยนตร์จะต้องรอนิตยสารเฉพาะทางด้านภาพยนตร์ก่อน จึงจะสามารถอ่านได้ การที่มีบล็อกหรืออินเทอร์เน็ตเข้ามาทำให้ผู้ที่ติดตามและมีความชอบด้านนี้ สามารถเข้าถึงข้อมูลตรงนี้ได้อย่างรวดเร็วกว่า เพราะไม่ต้องผ่านกระบวนการผลิตและตีพิมพ์นิตยสาร และยังสามารถได้รับความเห็นกลับจากคนที่อ่านบทวิจารณ์ไปแล้วอีกด้วย ซึ่งจะแตกต่างกับสื่อสิ่งพิมพ์โดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ยังสามารถโต้ตอบกันได้ หรือมีการไขข้อข้องใจในประเด็นต่าง ๆ ที่อาจจะมองกันคนละมุมได้ เพราะเรื่องภาพยนตร์สำหรับผู้วิจันั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ค่อนข้างอิสระ ใครจะตีความไปทางใดก็ได้ เพราะภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องมักเปิดโอกาสให้เราจินตนาการต่อไปได้เอง สำหรับการลงบทวิจารณ์ในบล็อกนั้นนอกจากจะได้รับข้อดีจากที่กล่าวไปแล้วนั้น ยังสามารถแก้ไขหรือปรับปรุงเนื้อหาได้ โดยสามารถทำได้ง่ายอีกด้วย สำหรับปัจจัยด้านเงินทุน ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ไม่เห็นถึงความสำคัญ โดยคุณพีรพลให้เหตุผลคล้ายกันว่า บล็อกส่วนใหญ่แล้วมักไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ อยู่แล้วนั่นเองก็เพราะต่างจากสมัยก่อน เวลาเราอ่านบทวิจารณ์หนึ่ง เหมือนกับโลกคนละใบ ไม่ต้องรออ่านนิตยสารเองด้วย เราได้อ่านแล้วรับรู้ด้านเดียว ไม่ได้เข้าถึงคนเขียน แต่พอมาเป็นบล็อก คนทำก็เข้าถึงคนอ่านได้เวลาเขามาได้ตอบ เราก็กสื่อสารกับเขาได้ เขาสามารถเข้าถึงได้ เราก็สามารถที่จะปรับเปลี่ยน แก้ไข ปรับปรุงเนื้อหาได้ ก็เหมือนเป็นช่องทางในการสื่อสารกับผู้อ่านด้วย สำหรับปัจจัยด้านเงินทุนคุณพีรพลคิดว่าไม่ค่อยมีผลกระทบมากนัก เพราะบล็อกส่วนใหญ่ก็ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายอยู่แล้ว และการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านทางสื่ออื่น ๆ ก็จะเป็นการวิจารณ์ภาพยนตร์ในนิตยสารที่คุณพีรพลเป็นคอลัมน์นิสต์อยู่แล้วเป็นประจำ

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้คุณพีรพลเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้เลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ โดยคุณพีรพลเลือกปัจจัยที่ส่งผลของเขา คือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ ส่วนปัจจัยด้านอื่น ๆ จะเท่า ๆ กัน ทั้งนี้ที่เลือกในส่วนการออกแบบและลักษณะพิเศษนั้น ผู้วิจัเห็นว่าคุณพีรพลน่าจะนำไปเปรียบเทียบกับการใช้เว็บบอร์ด ซึ่งการใช้บล็อกนั้นย่อมสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบตามความต้องการของเราได้มากกว่าเว็บบอร์ดซึ่งมีความชัดเจนและตายตัวตามที่รูปแบบของเว็บบอร์ดนั้น ๆ จะจัดมาให้ ดังนั้นเมื่อเทียบกับความสามารถในการ

เก็บข้อมูล และการที่เราสามารถตกแต่งได้ตามความพอใจของเรานั้น บล็อกจะเป็นคำตอบที่ดีกว่าเว็บไซต์ อีกทั้งการที่คุณพิจารณาถึงความสัมพันธ์บนเครือข่ายชุมชนออนไลน์ด้วยนั้น ก็ทำให้เห็นว่าแม้ว่าบล็อกนั้นจะดีกว่าเว็บไซต์ในด้านของการลงผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ แต่หากเลือกบล็อกที่ไม่สามารถหาสังคมได้ตั้งแต่เริ่มใช้ หรือเลือกใช้บล็อกที่ค่อนข้างอยู่ไกลตัวก็ย่อมไม่เป็นผล เพราะการที่จะมีคนเข้ามาอ่านผลงานของเรานั้น จำเป็นจะต้องมีสังคมเป็นตัวตั้งต้น และสังคมที่คุณพิจารณาอยู่แล้วคือในเว็บไซต์ Pantip ดังนั้น การเลือกใช้บล็อกของ Pantip หรือ Bloggang นั้นจึงเป็นทางออกที่ดีที่สุดในการแสดงผลงานสร้างสรรค์ของคุณพิจารณา

ผู้วิจัยได้ถามเกี่ยวกับปัจจัยที่คุณพิจารณาได้เลือกว่าเป็นลักษณะของบล็อกที่นำมาพิจารณาก่อนเป็นลำดับแรกว่า ทาง Bloggang นั้นตอบสนองในส่วนนี้ได้หรือไม่ คุณพิจารณาอธิบายว่า Bloggang ทำได้ง่าย และเคยชิน อันที่สองคือในแง่ของความสัมพันธ์บนชุมชนออนไลน์มันก็ link กับเว็บไซต์ Pantip อยู่แล้ว ผู้ที่เล่นเว็บไซต์มาก่อนย่อมจะมีสังคมกับผู้เล่นเว็บไซต์คนอื่น ๆ อยู่แล้วเป็นจำนวนหนึ่ง ดังนั้นการที่มี Bloggang เข้ามานั้น ก็ยังเป็นส่วนช่วยในการแสดงออกถึงพลังของกลุ่มสังคมในโลกออนไลน์มากขึ้น

ในประเด็นของข้อจำกัดของบล็อกนั้น ส่วนใหญ่แล้วผู้วิจัยมักได้รับคำตอบว่าหน้าตาของบล็อกไม่ค่อยสวยงาม ซึ่งคุณพิจารณาเองก็เช่นกัน คุณพิจารณาเห็นว่าหน้ารวมของ bloggang ดูเก่าและเซย หน้าแรกของบล็อกอื่นจะดูเป็นหมวดหมู่ มี 10 บทความน่าสนใจ bloggang ก็มีหมวดหมู่ แต่ต้องไล่ดูทีละอัน ซึ่งนอกจากนี้ยังมีข้อเสียในเรื่องระบบที่ชอบ Reset ใหม่ ทำให้การเก็บสถิติของคนเข้ามาชมบล็อกนั้นเป็น 0 อยู่บ่อย ๆ ทำให้ไม่ทราบว่ามีคนเข้ามาชมบล็อกจำนวนเท่าใด

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

ในเรื่องลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่มีส่วนช่วยคุณพิจารณาในการลงผลงาน นอกเหนือจากความสามารถในการแก้ไข เปลี่ยนแปลงเนื้อหาแล้วนั้น ยังมีในส่วนของ การแสดงความคิดเห็น ที่ช่วยเป็นเหมือนกำลังใจและมีส่วนในการพัฒนาผลงานให้กับคุณพิจารณา แต่ก็ยังมีลักษณะบางประเภทที่คุณพิจารณายังไม่แน่ใจถึงประโยชน์และความจำเป็นของมัน และลักษณะบางอย่างภายใน Bloggang นั้นก็ไม่มีให้บริการ เช่น Tag cloud หรือ RSS feed สำหรับ Tag cloud นั้นคุณพิจารณาบอกว่าไม่มีการใช้ลักษณะนี้ใน Bloggang แต่ก็ยังมีในส่วนของ การค้นหาภายในบล็อก สำหรับ RSS feed ภายใน Bloggang มีการดัดแปลงให้อยู่ในรูปแบบของ VIP blog ที่เอาไว้ติดตามบล็อกของคนที่เราสนใจ และเมื่อมีความเคลื่อนไหวของบล็อกดังกล่าว ก็จะขึ้นแจ้ง

เอาไว้ที่หน้าแรก ทั้งนี้ก็รูปแบบหนึ่งที่ทาง Bloggang เพิ่มขึ้นมาก็คือการที่เจ้าของบล็อกสามารถเข้าไปดู 20 ข้อความแสดงความคิดเห็นล่าสุดได้ ซึ่งคุณพีรพลจะได้ใช้ประโยชน์ค่อนข้างมาก เพราะจะสามารถเลือกได้โดยบทความไหนที่มีคนเข้ามาแสดงความคิดเห็นล่าสุดบ้าง เหตุเพราะบทความที่ลงไว้ในบล็อกของคุณพีรพลนั้นมีจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถไล่ดูที่ละบทความเพื่อดูว่ามีการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมหรือไม่ในแต่ละวัน สำหรับประเด็นเรื่องข้อจำกัดของ Bloggang นั้น ประเด็นสำคัญก็คือในเรื่องหน้าตาของบล็อกที่ยังดูเรียบง่าย ไม่ค่อยมีความน่าดึงดูดใจเท่าใดนัก ต้องมีความสามารถในการตกแต่งเว็บไซต์ หรือมีความสามารถทางด้านกราฟิกจึงจะสามารถแต่งออกมาได้ดี ได้สวยงาม อีกประเด็นหนึ่งที่คุณพีรพลกล่าวถึงก็คือระบบการนับจำนวนของบล็อกนั้นเสียค่อนข้างบ่อย ทำให้ไม่สามารถได้ทราบจำนวนของคนเข้ามาชมได้ ซึ่งถือว่าเป็นจุดด้อยของระบบ เพราะว่าการที่เข้าของบล็อกนั้นไม่ทราบว่าในแต่ละวันที่ผู้ที่สนใจเข้ามาดูบล็อกเท่าไรนั้นอาจมีส่วนในการบันทึกทอนกำลังใจ หรือสำหรับบางคนที่มีการทำสถิติอย่างชัดเจนจะทำให้ส่วนสถิติตรงนี้ขาดหายไป อาจเป็นเพราะมีจำนวนผู้ใช้ค่อนข้างมาก ทำให้ระบบต่าง ๆ ยังไม่สามารถรองรับการใช้งานได้

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

ในประเด็นเกี่ยวกับการต่อยอดทุนสร้างสรรค์นั้น คุณพีรพลกล่าวว่าเมื่อเริ่มใช้บล็อกประมาณ 2 ปี ถึงได้ตัดสินใจเริ่มคิดที่จะทำหนังสือออกมา โดยคนในบล็อกที่เข้ามาตอบเสนอน่าจะลองทำเป็นหนังสือดู หรือเอาไปส่งตามนิตยสาร ปกติจากบล็อกก็มีคนที่มักจะ e-mail มา เขาว่าเขาอ่านแล้วเรื่องนี้ เขาคิดว่ามันมีประโยชน์ในแง่ของการดำเนินชีวิต คุณพีรพลก็เลยคิดว่ามันก็น่าจะมีประโยชน์ เลยลองรวบรวมเนื้อหาในบล็อกแล้วก็ลองส่งเสนอสำนักพิมพ์ ของเล่มแรกนั้นก็ทางสำนักพิมพ์เข้ามาตอบในบล็อกว่าสนใจทำให้เป็นหนังสืออยู่ ถ้าสนใจให้ลองส่งต้นฉบับเลยเอาต้นฉบับเก่ามาเรียบเรียง มา edit ใหม่แล้วก็ลองเสนอ และทางสำนักพิมพ์ก็เริ่มพิมพ์สำหรับผลงานเล่มอื่น ๆ ที่ออกมานั้น ส่วนใหญ่แล้วจะเน้นให้ภาพยนตร์เป็นตัวกลาง หรือเป็นตัวอย่างในลักษณะการพัฒนาตนเอง (Self development) เป็นการพัฒนาตัวเองผสมกับจิตวิทยา แต่ใช้หนังสือเป็นตัวอย่างมาเสนอ ไม่ใช่ในเชิงวิจารณ์หนังสือทีเดียว ทั้งนี้ผลงานหนังสือแต่ละเล่มของคุณพีรพลนั้นอาจมิได้เอามาจากในบล็อกทั้ง 100% ทุกเล่ม สำหรับเล่มแรกอาจมีเนื้อหาในบล็อกเยอะหน่อย แต่ก็นำมาเขียนใหม่เพราะไม่อยากให้เหมือนกับในบล็อก โดยให้เหตุผลว่าถ้ามันเหมือนคนอ่านบล็อกเขาก็อ่านจากในบล็อกได้ ไม่ต้องซื้อหนังสือ ส่วนเล่มอื่น ๆ เป็นการนำเรื่องราวจากในบล็อก และจากที่ลงในนิตยสารมาเรียบเรียงและดัดแปลงรวมกัน

กระบวนการในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของคุณพีรพลนั้นจะไม่สามารถต่อยอดได้ด้วยตนเองเช่นเดียวกับภู หรือตุ้ย เพราะการที่จะทำหนังสือขึ้นมาซักเล่ม หากต้องการผลิตเองจะต้องใช้ทุนค่อนข้างมาก และสามารถขายได้ในวงแคบ ๆ เท่านั้น การที่คุณพีรพลติดต่อไปทางสำนักพิมพ์ นั่นก็เป็นทางหนึ่งที่จะช่วยขายสินค้า คือทางสำนักพิมพ์จะเป็นผู้ดำเนินการในส่วนของกระบวนการพิมพ์ต่าง ๆ การประชาสัมพันธ์เบื้องต้น รวมถึงการขายหนังสือด้วย จึงจะเห็นได้ว่าในหน้าบล็อกของคุณพีรพลนั้นไม่มีหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการขายหนังสืออยู่ด้วย จะมีก็เพียงการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ติดตามบล็อกได้ทราบว่า มีผลงานในฉบับที่วางขายหรือเป็นผลงานใหม่ โดยช่องทางในการประชาสัมพันธ์ดังกล่าวก็จะอยู่ในรูปแบบของบทความ และมีการทำ banner ลงตรง side bar อย่างที่ได้กล่าวไปแล้ว

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้น คุณพีรพลค่อนข้างที่จะมีประสบการณ์ในการมีผู้อื่นมาละเมิดอยู่พอสมควร ทั้งที่นำไปเป็นผลงานของตน หรือนำไปลงข้อมูลไว้โดยไม่ได้รับอนุญาต และมีบ้างที่ที่ใช้ถ้อยคำคล้ายคลึงกัน ทั้งนี้สำหรับการละเมิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น คุณพีรพลก็ไม่ได้ดำเนินการทางกฎหมายใด ๆ จะมีก็เพียงการประจานไว้ในหน้าบล็อก หรือเป็นการใช้บทลงโทษทางสังคมมากกว่าจะดำเนินการทางกฎหมาย ซึ่งส่วนมากก็มักมีคนติดตามผลงานของคุณพีรพลเขียนไปเตือนให้เอาผลงานนั้น ๆ ออก ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์นั้นเริ่มที่จะมีการต่อยอดทุนสร้างสรรค์นั้น ควรจะต้องมีการศึกษาและดำเนินการเพื่อป้องกันผลงานของตน ในเรื่องของบทวิจารณ์ภาพยนตร์นั้น อาจมีการใช้คำที่ซ้ำกันบ้างในกรณีของการแปลจากเนื้อเรื่องย่อต่าง ๆ แต่ในส่วนของการวิเคราะห์ต่าง ๆ นั้น การเขียน การเล่าเรื่อง หรือการนำมาเปรียบเทียบกับสังคมนั้นย่อมมีความแตกต่างแล้วแต่รูปแบบการเขียนและรูปแบบการเล่าเรื่องของเจ้าของผลงาน สำหรับผลงานของคุณพีรพลนั้นถือว่ายังอยู่ในวงแคบ หรือกลุ่มคนที่ชอบดูภาพยนตร์เท่านั้น และยังมีผู้ที่ติดตามผลงานคุณพีรพลเป็นผู้คอยตรวจสอบให้อีกทีหนึ่งด้วย

คุณพีรพลนั้นพอจะทราบว่า มีกฎหมายลิขสิทธิ์ช่วยคุ้มครองเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอยู่ และเคยได้อ่านเหตุการณ์ที่มีคนโดนละเมิดแล้วไปแจ้งตำรวจในเรื่องละเมิดลิขสิทธิ์ พอรู้เหตุผลแบบผิวเผินว่าสามารถทำได้ แต่สำหรับตัวสัญญาอนุญาตครีเอทีฟ คอมมอนส์นั้น คุณพีรพลเองก็ไม่ทราบว่ามันช่วยอะไร และขอให้ผู้วิจัยอธิบายให้เข้าใจเพิ่มเติม

ท้ายที่สุดแล้วผู้วิจัยได้สอบถามว่าเคยได้ลองเล่นบล็อกหรือเว็บไซต์อื่นบ้างหรือไม่ คุณ
พีรพลบอกว่าเคยลองเล่นเว็บไซต์ Exteen.com เช่นกัน แต่รู้สึกยากและไม่ค่อยชิน อีกทั้งที่
Bloggang นั้นก็ทำมานานแล้ว เลยได้ลองไปเล่นเว็บไซต์แบบ Social networking อย่าง
Facebook.com และ Twitter.com แทน เพราะสะดวกกว่า และเห็นว่า “ช่องทางการ
ประชาสัมพันธ์ของบล็อกอาจจะสู้ social network ไม่ได้ เพราะมันอัปเดตได้เร็ว และที่สำคัญคน
รับ สามารถรับได้เร็ว และมันถึงมือเขาแน่ ๆ ไม่จำเป็นที่เขาจะต้องเข้ามาอ่านของเรา” คุณพีรพลให้
คำตอบปิดท้าย ก่อนที่จะจบการสัมภาษณ์



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของคุณพีรพล

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มต้นจากความชอบในงาน คือทางด้านจิตเวช เนื่องจากเห็นว่าการได้เรียนรู้ชีวิตคนก็เหมือนการอ่านหนังสือ หรือดูหนังสักเรื่องหนึ่ง ประกอบกับเป็นที่ชอบดูภาพยนตร์ ทำให้เริ่มที่จะเขียนวิจารณ์หนัง โดยนำจิตเวชมาใช้วิเคราะห์หนังเรื่องนั้น ๆ ด้วยว่าเป็นอย่างไร และจึงเขียนวิจารณ์หนังมาเรื่อย ๆ - เป็นคอลัมนิสต์ให้กับนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ คือ Film max และนิตยสาร All - ปัจจุบันเป็นนักจิตวิทยาประจำโรงพยาบาลระยอง
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	บทวิจารณ์ภาพยนตร์ หนังสือ
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต และเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลและได้เล่นเว็บไซต์ thaidvd.net ซึ่งเกี่ยวกับการสะสม DVD ภาพยนตร์ - เริ่มใช้เว็บบอร์ด pantip ซึ่งโดยปกติจะเล่นอยู่ที่ห้องเฉลิมไทย โดยการตั้งกระทู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ ทำให้มีคนติดตามงานวิจารณ์ภาพยนตร์อยู่ค่อนข้างมาก - เริ่มใช้ Bloggang เพราะมีคนแนะนำมาว่าถ้าตั้งกระทู้ในเว็บบอร์ดกระทู้จะตกเร็ว ให้ลองไปสมัคร bloggang ดู ตอนแรกก็ไม่รู้ว่าใช้เพื่ออะไร แต่พอลองใช้ก็รู้สึกว่ามันเป็นพื้นที่ส่วนตัวของ จะทำอะไรกับมันก็ได้ และเป็นพื้นที่ที่ต่อมาจากเว็บบอร์ด Pantip ด้วย
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้แสดงผลงาน - ใช้ประชาสัมพันธ์ผลงาน โดยใช้ banner - แลกเปลี่ยนทัศนคติและความคิดเห็น

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - ทำให้รู้จักคนเยอะขึ้น - ได้ความคิดเห็นของคนอื่นต่องานของเรา - สื่อสารกับคนอื่น สามารถโต้ตอบกันได้ - มีการเชื่อมโยงกับเว็บบอร์ด pantip
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. ความสามารถในการแก้ไขบทความ : เป็นพื้นที่ส่วนตัว เราจะทำอะไรก็ได้ จะโชว์ผลงานก็ได้ 2. Comment : ทำให้เกิดกำลังใจอยากเขียนต่อ และนำไปปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น 3. VIP blog : บันทึกลับล็อกของคนติดตามไว้ หากมีใครอัพเดทบล็อกก็จะทราบได้ทันที
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	<p>การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์แก่ผู้ใช้ เพราะวานิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์จะต้องใช้เวลาในการรอ อีกทั้งยังรับรู้ได้แค่ด้านเดียว ได้ตอบกับผู้เขียนไม่ได้ หากเป็นบล็อกทั้งเราทั้งเขาสามารถโต้ตอบกันได้ เรายังสามารถแก้ไขเนื้อหาและปรับปรุงเนื้อหาได้</p>
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการลงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	<p>ปัจจัยด้านการออกแบบและคุณลักษณะของเว็บ 2.0 สามารถแก้ไข เพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังสามารถโต้ตอบกันได้ ไม่ได้สื่อสารทางเดียว และปัจจัยด้านการความสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ เพราะ Bloggang เป็นพื้นที่ที่ต่อมาจากเว็บบอร์ด Pantip จึงทำให้การที่มีคนติดตามมาจากเว็บบอร์ดเข้ามาตามผลงานต่อในบล็อกด้วย</p>
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ตอนแรกคุณพิรพลไม่ได้อยากเป็นนักเขียน แค่ชอบอ่านและวิจารณ์หนัง แต่พอทำ ๆ ไป ก็รู้สึกสนุกดีและมีคนแนะนำให้ลองส่งต้นฉบับไปให้ทางสำนักพิมพ์ - นำบทความในบล็อกมา rewrite ใหม่ เพราะไม่อยากให้เหมือนกับในบล็อก 100% - ทางสำนักพิมพ์ติดต่อเพื่อจะนำบทวิจารณ์มาทำเป็นรูปเล่มหนังสือและมีติดต่อให้รับเป็นคอลัมน์นิสต์

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงานที่ทำออกมานเขียนประเภทงานวิจารณ์หนึ่งในเชิงจิตวิทยา มีผลงาน 5 เล่ม คือ หนังสือรัก องศาที่ 361 เมื่อฉันลืมตาแล้วโลกเปลี่ยนไป Lifescan มากกว่าที่ตาเห็น และ เจ็บเพราะรัก โดยเล่มแรก ๆ จะเน้นที่ตัวภาพยนตร์เป็นหลักและมีการใช้หลักทางจิตเวชเข้าไปเสริม เล่มต่อ ๆ มาจึงได้มีการนำเอาความรู้และความเข้าใจทางด้านจิตเวชมาเชื่อมโยงเข้ากับบริบทในชีวิตประจำวันและมีการยกตัวอย่างภาพยนตร์มาเสริม - ทำ Banner เพื่อประชาสัมพันธ์ภายในบล็อกและเพิ่มบทความให้คนสามารถเข้าใจแสดงความคิดเห็นของผลงานของตน
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - วางขายตามร้านและงานเทศกาลหนังสือต่าง ๆ - มีการประชาสัมพันธ์และอัปเดตบทวิจารณ์ภาพยนตร์ผ่านทางเว็บไซต์ประเภท Social networking อาทิ Facebook.com - มีการเผยแพร่งานเขียนในนิตยสาร film max และ all เนื่องจากเป็นคอลัมนิสต์ประจำอยู่
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - หน้าตาของเว็บบล็อกไม่ค่อยสวย เก่า ไม่ค่อยน่าใช้ - ระบบขอบ reset ตัวเอง ทำให้ไม่สามารถเก็บสถิติคนที่เข้ามาชมได้ - ไม่สามารถลงขายสินค้าได้เองภายในบล็อก เนื่องจากการต่อยอดกับทางสำนักพิมพ์
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	ได้รับชื่อเสียงจากผลงานของตน
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	สูง
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p><u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>มีประเด็นเรื่องการละเมิดอยู่ แต่ยังมีความกำกวม เลยให้คนในบล็อกช่วยกันตัดสิน ในกรณีนี้ไม่ได้ดำเนินการตามกฎหมาย เพราะอาจเป็นการเข้าใจผิด แต่ได้มีการติดต่อไปเพื่อบอกว่าอย่าทำอย่างนี้อีก และเอาประเด็นนี้ขึ้นหน้าบล็อก</p>

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p>การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</p> <p>พอรู้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์สามารถช่วยอะไรได้บ้าง เพราะเคยอ่านเหตุการณ์ที่มีคนเคยโดนละเมิดมา แต่ครีเอทีฟคอมมอนส์นั้นไม่เคยได้ยิน ไม่ได้ใช้</p> <p><u>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>บอกในหน้าบล็อกเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์</p>

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 การต่อยอดทุนสร้างสรรคของคุณพีรพล

ทุนสร้างสรรค	การต่อยอดทุนสร้างสรรค
<p>Day & Night & Toy Story 3 – คืนวันที่ผันผ่าน กับ วันวานและความผูกพัน</p> <p>... ผมคิดว่านี่คือ <u>ปีแห่งการจากลา</u></p> <p>อาทิตย์ก่อน บุญชู, ครอบครัว และ เพื่อนพ้อง ผাগให้คนดูจดจำพวกเขาไว้ในใจตลอดไป หลังจากผ่านความทรงจำร่วมกันมายาวนานหลายปี และ ฉากที่ทำให้เสียน้ำตาคือฉากที่พาเราย้อนความหลังกลับไปช่วงบุญชูเพิ่งรู้จักกับโมลี</p> <p>ย้อนไปเดือนก่อน พลพรรค คนรักเกะ(Lost) แยกย้ายกันไปสุดหมายปลายทางของแต่ละคน หลังจากร่วมทุกข์ร่วมสุขหนักวันสำคัญมหากเจ็ดปี และ ฉากที่ทำให้เสียน้ำตา คือ episode สุดท้าย ที่ปมทั้งหลายก็ไม่ได้คลี่คลายซักเท่าไร แต่คนเขียนบทเล่นด้านอารมณ์เอาคนดูตายคาจอ ตอนทวนรำลึกความทรงจำในวันเก่าๆที่เราเคยมีร่วมกัน</p> <p>Toy story 3 ก็เช่นกัน นี่เป็นแอนิเมชันจาก Pixar ที่ผมอยากบอกคนที่ไม่เคยดูสองภาคแรกว่า <i>ถ้ายังไม่เคยดูมาก่อน โปรดอย่าเพิ่งดูภาค 3 ตอนนี้</i></p> <p>ไม่ว่า การไม่ดูสองภาคแรก จะทำให้ดูภาค 3 ไม่รู้เรื่อง เพียงแต่ คุณจะรู้สึก Toy story 3 ก็เป็นแอนิเมชันที่ดีมาก แต่ ความรู้สึกที่สำคัญที่สุดและจะไม่มีวันลืมสัสได้ หากไม่เคยดูสองภาคแรก นั่นคือ ความรู้สึกที่ยิ่งใหญ่ที่ทำให้คุณต้องเสียน้ำตา จากสิ่งที่เรียกว่า ความผูกพัน</p> <p>ความผูกพันระหว่าง ตัวละคร และ คนดู เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ การร่ำลาครั้งนี้เหมือน แฟนบุญชูโบกมือลาบุญชู, แฟนๆแจ๊ด, เซอร์ลีย์, เบน ฯลฯ ปาดน้ำตาส่งกลุ่มคนติดเกาะ เป็น ความรู้สึกที่ตราแต่ก็เต็มไปด้วยความสุข ที่ได้เติบโตมาพร้อมพวกเขา</p> <p>To infinity and beyond</p>	

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.6 กรณีศึกษาที่ 6

แนฟ นวกานต์ ราชานาค

ตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ประเภทสื่อสมัยใหม่
(ภาพยนตร์) ในบล็อก Bloggang

Profile

ชื่อ – นามสกุล : นวกานต์ ราชานาค

การศึกษา : ระดับปริญญาโทจากสาขาปิโตรเคมี คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อาชีพการงาน : -

บล็อก : <http://navagan.bloggang.com>

ประเภทของทุนสร้างสรรค์ : งานวิจารณ์หนัง หนังสือ

ผลงาน : หนังสือ 3 เรื่อง

รางวัล : รางวัลที่ 3 ของ Movie mania ครั้งที่ 7 คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รางวัล Artistic contribution ของ Movie mania ครั้งที่ 7 คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติและความเป็นมา

ผู้วิจัยได้รู้จักแนฟ จากการค้นหาล็อกที่มีการทำหนังสือในเว็บไซต์ Bloggang แนฟเรียนมาทางด้านปีโตรเคมี แต่มีความสามารถในการทำหนังสือ และยังได้รับรางวัลมาด้วย ทำให้ผู้วิจัยอยากจะทราบว่ากระบวนการของหนังสือหากนำไปต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์และจะเป็นเช่นไร หรือหากไม่มีการต่อยอดนั้น ผู้ที่อยู่ในวงการหนังสือนั้นจะประสบความสำเร็จจากผลงานได้อย่างไร

แนฟ หรือ นวกานต์ ราชานาค จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาปิโตรเคมี มหาวิทยาลัยศิลปากร และต่อในระดับปริญญาโท ในคณะวิทยาศาสตร์ สาขาปิโตรเคมี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งแนฟก็เพิ่งจะจบการศึกษาในปีนี้อย่างเดียว ทำให้ตอนนี้ยังไม่ได้หางานทำ งานอดิเรกของแนฟ คือการฟังเพลง ดูภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังชอบการวิจารณ์ภาพยนตร์และทำหนังสือ

ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0

จุดเริ่มต้นของการทำหนังสือของแนฟเริ่มตั้งแต่สมัยมัธยมศึกษาตอนปลายและคิดว่าจะต้องทำให้ได้ และเริ่มจริงจังมากขึ้นตอนเรียนมหาวิทยาลัยปีที่ 2 และด้วยความที่ครอบครัวเห็นชอบด้วยกับสิ่งที่แนฟชอบ แนฟได้ขอเงินจากครอบครัวเพื่อไปซื้อกล้องที่ไว้ใช้สำหรับทำหนังสือมาโดยเฉพาะ แนฟเล่าว่าเป็นโครงการที่คิดเอาไว้เองแต่ตอนที่ถ่ายทำก็ให้เพื่อนมาช่วยกันทำ แนฟบอกว่าผลงานของเขาเป็นการทดลองแบบ Conceptual art ซึ่งไม่ได้คาดหวังว่าจะทำขายตั้งแต่แรก แค่เพียงต้องการเผยแพร่ไอเดียจากตัวเองออกไป โดยทำออกมาทั้งหมด 3 เรื่อง

โดยปกติแล้ว แนฟมักใช้อินเทอร์เน็ตในฐานะที่เป็นเหมือนแหล่งข้อมูลหรือห้องสมุด โดยก่อนที่จะมีการสื่อสารในบล็อกนั้นแนฟได้เล่นเว็บบอร์ดอยู่ที่ Pantip.com อยู่แล้ว ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2545 เมื่อเขายังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยไม่ได้เล่นที่บอร์ดอื่น ๆ เลย เพราะเห็นว่าเว็บบอร์ดนี้สามารถตอบโจทย์ของตนได้ดีที่สุด และมีความน่าเชื่อถือ ห้องที่แนฟชอบเข้าไปพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดนั้นคือ ห้องเฉลิมไทย และหว่าก รองลงมาคือห้องปรัชญา และ นักเขียน ทั้งนี้ประเด็นที่แนฟให้ความสนใจมากที่สุดก็คือประเด็นเกี่ยวกับภาพยนตร์ ในห้องเฉลิมไทย โดยมักจะเข้าไปลงวิจารณ์หนังสือ ส่วนห้องหว่ากอนั้นมักจะพูดคุยในเรื่องของคณิตศาสตร์เป็นหลัก

การแสดงผลสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและสื่ออื่น ๆ

แนฟเริ่มใช้บล็อกในช่วงปี พ.ศ. 2551 แนฟเล่าว่าเคยสมัครไว้นานแล้วแต่เพิ่งจะมาเขียนจริงจังก็ในช่วงดังกล่าว ส่วนใหญ่ก็ใช้เพื่อการเผยแพร่บทความมากกว่าการเล่าเรื่องส่วนตัว แนฟได้นำผลงานหลากหลายประเภทมาลงในบล็อก อาทิ งานเขียน หนังสือ และบทวิจารณ์ เป็นต้น แนฟบอกว่าบล็อกเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการแสดงผลงานเนื่องจากมีความอิสระ และสามารถติดตามผลงานได้ สำหรับแนฟแล้วบล็อกนั้นมีประโยชน์ในด้านของการเข้าถึงผลงานสามารถเข้าถึงงานได้ง่ายขึ้น เมื่อเทียบกับการนำหนังสือไปเผยแพร่ตามหอสมุดอย่างหอสมุดศิลปากรหรืองานเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งเฉพาะกลุ่ม และมีเวลาจำกัด แต่กับ Blog ใครก็ดูได้ง่ายๆ แถมไม่มีเวลากำหนดเหมือนงานเทศกาล แนฟเองก็ได้มีสังคมจากการใช้บล็อก โดยมักเอาไว้อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน อีกทั้งยังสามารถรู้จักคนที่มีแนวคิดไปในทางเดียวกัน แม้ว่าจะไม่เคยออกไปไหนต่อไหน หรือพูดคุยเหมือนเพื่อนธรรมดาทั่วไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสังคมดังกล่าวทำให้การตอบรับและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนั้นมีมากกว่าการไปฉายตามงานเทศกาล นอกจากนี้แนฟยังมีโอกาสได้ลงหนังสือทางด้านภาพยนตร์ โดยเขาบอกว่าทางหนังสือเป็นผู้ติดต่อมาเพื่อขออนุญาตไป

การจัดรูปแบบและการสื่อสารภายในบล็อก

ภายในบล็อกของแนฟจากครั้งแรกที่ผู้วิจัยได้เข้าไปสำรวจ อาจบอกได้ว่าไม่ได้มีความโดดเด่นทางด้านกราฟิกมากนัก เรียกว่ามาแบบไหนก็ได้แก้ไขอะไรมากมายนัก เพราะหวั่นบล็อกเองก็ยังเป็นชื่อของ Bloggang อยู่ และที่เหมือน ๆ กับบล็อกทั่ว ๆ ไปก็คือยังมีส่วนของ link ที่เชื่อมโยงไปยังบล็อกอื่น ๆ และเว็บไซต์อื่นด้วย ทั้งนี้ไม่มีการโฆษณา หรือ การลง Banner หรือการติดต่อกับผู้ทำหนังสือในแถบ side bar ด้านขวา ส่วนด้านซ้ายนั้นได้มีการแบ่งประเภทของบทความออกเป็น 8 ประเภทคือ คุยกันก่อน เป็นการรวบรวมบทความที่ได้มีการสื่อสารระหว่างเจ้าของบล็อก กับผู้ที่ติดตาม โดยมักเป็นสถิติในการเข้าชม หรือการทักทาย ภาพยนตร์ เป็นบทความที่รวบรวมเอาวิจารณ์ภาพยนตร์ของแนฟเอาไว้ ซึ่งแนฟมีบทความที่ลงไว้ในหัวข้อนี้มากที่สุด เพลงรวบรวมเอาบทเพลงที่แนฟประทับใจโดยจัดทำเป็น Play list The Nav's projects คือแหล่งรวบรวมผลงานของแนฟเอาไว้ อย่างหนังสือทั้ง 3 เรื่องก็ถูกรวบรวมอยู่ในนี้เช่นกัน ทั้งนี้หนังสือดังกล่าวได้ถูกอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์ Youtube.com เพื่อให้มีความสะดวกของการเข้าชม นอกจากนี้หนังสือแล้วก็มีเรื่องสั้นอีกประมาณ 4-5 เรื่อง ถึงขยะไอดีเดียว คือบทความเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องทั่ว ๆ ไปที่นำมาแบ่งปัน นวกานต์ กับ บุราณกานต์ เป็นบทความที่ให้แง่คิด โดย

มีการแสดงออกในรูปของบทสนทนาระหว่างนวนกานต์ กับ นุราณกานต์ เรื่องสั้นพิเศษ ในหัวข้อนี้ จะเข้าได้เฉพาะผู้ได้รับอนุญาตเท่านั้น ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าไปเก็บข้อมูลได้ เพราะต้องใส่ รหัสผ่าน และ Temporary เป็นพื้นที่ที่ใช้ในการลงรูปของแนฟและอื่น ๆ

ข้อได้เปรียบของการใช้บล็อกในการแสดงทุนสร้างสรรค์

สำหรับข้อได้เปรียบในด้านการสื่อสารจากการเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผู้วิจัยมีข้อได้เปรียบให้เลือก 7 ข้อ คือ ความสะดวกรวดเร็ว การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันเหตุการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ การใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการเงิน โดยอันดับแรกที่แนฟเลือกคือปัจจัยด้านความสะดวกรวดเร็ว รองลงมาคือ ปัจจัยด้านเงินทุน การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ และเลือกความทันเหตุการณ์เป็นปัจจัยลำดับสุดท้าย โดยแนฟให้เหตุผลว่าบล็อกต้องมีความสะดวกรวดเร็ว ในการที่ผู้คนจะเข้ามาชมผลงาน ไม่ต้องไปงานเทศกาล หรือ โรงหนัง เงินทุนในการเผยแพร่แทบไม่ต้องใช้ เข้าถึงได้ง่ายก็จริง แต่ยังแพ้สื่อกระแสหลักอย่าง ทีวี วิทยุ ส่วนที่เลือกปัจจัยที่ไม่ค่อยมีผล อย่างการประชาสัมพันธ์และความทันเหตุการณ์นั้น เพราะว่าการประชาสัมพันธ์สื่อหลักอย่าง ทีวี วิทยุ หรือการขึ้นป้ายคิดเอาที่ ไม่ได้ แม้ไม่ได้เลือกที่จะรับ มันก็เข้ามาได้ แต่ในบล็อกคนที่เข้ามาดูส่วนใหญ่ เป็นเพราะเขาต้องการจะเข้ามาเอง คนที่สนใจก็จะเข้าไปดู คนไม่สนใจก็ผ่าน ส่วนนี้ Blog ด้อยกว่า แต่มันก็มีประโยชน์ตรงที่ได้ "คัดกรอง" เฉพาะผู้ที่สนใจจริงๆ เข้ามาชม ส่วนความทันเหตุการณ์ที่ไม่ใช่ข้อได้เปรียบนั้น เนฟมองว่ามาจากสไตล์ของผู้เขียนบล็อก บางคนโพสต์บทความหนึ่งทีเพิ่งเข้าโรง อีกกรณีคือ อาจจะไม่เลือกเขียนเรื่องที่ต้องเป็นเหตุการณ์ปัจจุบันก็ได้

ผู้วิจัยได้สอบถามถึงกลุ่มเป้าหมายของแนฟว่าเป็นใคร แนฟบอกว่าที่น่าผลงานมาลงนั้น เพราะต้องการกลุ่มคนอ่านที่ชอบเรื่องหนัง ใน Pantip เป็นหลัก ผู้วิจัยได้ถามเพิ่มเติมว่าเหตุใดถึงไม่มีการนำผลงานไปลงสื่ออื่น ๆ แนฟว่าอย่างสื่อโทรทัศน์คงไม่มีโอกาสเพราะปัญหาอยู่ที่เงินทุน และหากลงหนังสือก็ไม่ทราบถึงผลตอบแทนของมัน และคิดว่าบล็อกนั้นเป็นพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ได้ดีที่สุด เพราะคนที่รู้จักส่วนใหญ่ก็จะรู้จักจากในบล็อกก่อน

ในด้านข้อได้เปรียบจากการเลือกใช้สื่อที่ส่งผลให้ต้องเลือกใช้บล็อกเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยแสดงข้อได้เปรียบเพื่อให้น้องบั้งเลือก ทั้งหมด 4 ข้อ คือ ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ แนฟ

เห็นว่า ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ มีความสำคัญที่สุดรองลงมาคือปัจจัยด้านเทคโนโลยี และที่เห็นว่ามีใช้ปัจจัยสำคัญคือปัจจัยด้านการเงิน โดยแนฟเห็นว่าเว็บ 2.0 จะต้องตอบสนองงานนำเสนอ ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์จะช่วยให้เราเป็นที่รู้จัก เข้าถึงง่าย ส่วนปัจจัยด้านเงินทุน มันฟรี แต่ส่วนใหญ่ฟรีอยู่แล้ว ข้อนี้เลยไม่สำคัญ อีกทั้งยังไม่ได้เน้นธุรกิจ หรือขายของ ซึ่งถ้าขายของ คงเลือกที่จะลงทุนเปิดเว็บไซต์ไปเลย มากกว่าเขียนบล็อก

ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

สำหรับลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 หรือในที่นี้คือบล็อกนั้น แนฟกล่าวว่าได้ใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะต่าง ๆ เป็นอย่างดี โดยคิดว่าการมี archive เพื่อเก็บข้อมูลเก่า ๆ นั้นเป็นข้อดีของบล็อก บล็อกเป็นเหมือนงานแสดงผลงาน ที่ไม่มีเวลา เปิด-ปิด ไม่ต้องอาศัยพื้นที่มากมาย อยู่มุมไหนของโลกก็รับชมได้ ที่สำคัญคือมัน เปิดแสดงเรื่อยไปจนกว่าเจ้าของงานจะพอใจ นอกจากนี้การ Comment นั้นเปรียบเหมือนกล่องรับความคิดเห็น ที่สามารถพูดคุยกันได้ นอกจากนี้ยังสามารถแก้ไขข้อความได้ตลอดเวลา การ link ไปหน้าอื่น ๆ และการค้นหา รวมทั้ง RSS feed นั้นก็จะช่วยอำนวยความสะดวกกับผู้ใช้บล็อกได้เป็นอย่างดี ส่วนอันที่แนฟไม่ค่อยเห็นความสำคัญคือ Tag cloud เพราะคิดว่าไม่ค่อยมีประโยชน์เท่าที่ควร ผู้วิจัยได้สอบถามเพิ่มเติมว่าแล้ว Bloggang นั้นสามารถตอบโจทย์ความต้องการของแนฟได้มากน้อยแค่ไหน แนฟบอกว่าถ้าจะให้คะแนนได้ 8 เต็ม 10 ที่ยังขาดไปก็คือในส่วนของการปรับแต่งบล็อก และมีการจำกัดขนาดของไฟล์ภาพ

กระบวนการการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้สอบถามว่าแนฟอยากจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เต็มตัวหรือไม่ หรือชอบแค่เป็นงานอดิเรกเท่านั้น ดังนั้นแนฟจึงไม่ได้มีความคาดหวังต่อการต่อยอดผลงานของตน แค่อยากจะทำเผยแพร่ผลงานของตนให้ได้มาก ๆ เพียงเท่านั้น ไม่ได้ต้องการที่จะขายเพื่อให้ได้กำไร แนฟเล่าว่ามีบ้างที่มีคนอื่นมาขอผลงานของตนไปฉายที่อื่น แต่ก็เป็นการขอฟรี ไม่มีค่าใช้จ่าย แต่คนที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายกลายเป็นตัวเขาเองเพราะต้องจ่ายค่าแผ่นและค่าส่งเอง สำหรับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบล็อกนั้นแนฟคิดว่าการสร้างสังคมและเครือข่ายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะการรวมเอากลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน มาอยู่รวมกัน กลุ่มนั้นก็จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของผลงานของเรานั้นเอง

ผู้วิจัยได้สอบถามในประเด็นของความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการลงผลงานในบล็อกว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร แนนพเล่าว่า เห็นความแตกต่างชัดเจน หลังจากทำบล็อกถือว่า มีคนรู้จักผลงานมากขึ้น น่าจะมากกว่า 2-3 เท่า ซึ่งถ้าวัดด้วยการ Search ชื่อ ร่วมกับ ชื่อผลงาน ใน google พบว่าหลังจากเขียนบล็อก ชื่อ และ ผลงาน ของแนนมีผลการค้นหาเพิ่มขึ้น กว่า 10 เท่า สาเหตุคิดว่าบล็อกมันเข้าถึงง่ายกว่า สะดวกกว่า เพราะปกติแล้ว หนึ่งของแนนจะขายตาม เทศกาลหนังสือ เรื่องหนึ่งก็ขายได้ประมาณ 3-4 เทศกาล เท่านั้น เนื่องจากส่งไปแล้วก็ส่งซ้ำไม่ได้ อีก แกรมบางทีรอบขายหนึ่ง มีคนดูแค่ 10 กว่าคน ในขณะที่ผู้ชมมากที่สุดก็ไม่น่าจะเกินร้อยคนต่อรอบ แต่ในบล็อกดูเมื่อไร ที่ไหน เวลาไหนก็ได้ แนนยังมีจัดหมวดหมู่ ที่เป็นการรวมคนที่สนใจในเรื่องหนึ่งเหมือนกัน ให้อีกด้วย

นอกจากนี้ Comment มีส่วนช่วยในงานของแนน โดยได้ทราบมุมมองของผู้อื่นที่มีต่องานเรา ทั้งข้อดี ข้อด้อย แต่แนนเห็นว่าคงสู้สื่อกระแสหลักไม่ได้ เพราะโฆษณา ทางโทรทัศน์ หรือ วิทยุ แม้ไม่อยากชม มันก็ถูกยึดเยียดมาให้ได้ชม ได้ฟัง กันเสมอ

การตระหนักถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ในประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้วิจัยได้สอบถามว่า ได้มีปัญหาเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาบ้างหรือไม่ อย่างไร โดยแนนบอกว่าไม่เคยเจอปัญหา เพราะเข้าใจว่า ลิขสิทธิ์ เป็นของเจ้าของผลงานโดยอัตโนมัติ แต่แนนก็มีการขึ้นคำเตือนว่าผลงานภายในบล็อกนั้นสงวนลิขสิทธิ์ แต่บางครั้งแนนก็เคยเจอประเด็นที่ว่าหนังสือบางเล่มหรือบางเว็บไซต์เอาผลงานไปลงโดยมิได้แจ้งให้ทราบล่วงหน้า แต่เนื่องจากยังมีการอ้างอิงชื่อและที่มา ก็เลยไม่ได้ทำอะไร

ในส่วนของคุณรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กฎหมายลิขสิทธิ์ กับ อนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์นั้น แนนอธิบายว่าพอรู้จักและเปรียบเทียบว่า “รู้จักว่า “เคน ธีวเดช” คือใคร แต่ไม่ค่อยได้ดูแลครของเขา” ส่วนอนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์นั้นแนนไม่ได้ใช้

สุดท้ายนี้แนนได้แสดงความคิดเห็นต่อกฎหมายที่ช่วยป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทยไว้ว่า ในแง่ของตัวกฎหมายก็ค่อนข้างใช้ได้ แต่ในแง่ของการบังคับใช้ และการลงโทษ ยังอ่อนเกินไป

ตารางที่ 13 สรุปประเด็นจากการสัมภาษณ์ของแนฟ

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
1. ประวัติและความเป็นมา	<ul style="list-style-type: none"> - ชอบและสนใจที่จะทำหนังสือมาตั้งแต่สมัยมัธยมศึกษาตอนปลาย - ตอนเรียนมหาวิทยาลัย เป็นผู้คิดโครงการหนังสือขึ้นและร่วมมือกับเพื่อนให้ช่วยกันถ่ายทำ - ปัจจุบันแนฟเพิ่งจบการศึกษาระดับปริญญาโท ในสาขาปิโตรเคมี คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ประเภทของทุนสร้างสรรค์	หนังสือ บทวิจารณ์ภาพยนตร์
3. ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต และเว็บ 2.0	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เว็บบอร์ด Pantip มาก่อนและใช้ยูทูปเว็บไซต์เดียว โดยมักเข้าไปพูดคุยในเรื่องภาพยนตร์และคณิตศาสตร์เป็นหลัก - ใช้บล็อกเพื่อใช้พื้นที่ในการแสดงออกของผลงาน เพราะเป็นพื้นที่ที่ไม่มีเวลาจำกัด ใครเข้ามาดูก็ได้
4. ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้แสดงผลงาน - แลกเปลี่ยนความคิดเห็น - ประชาสัมพันธ์ผลงาน
5. การใช้ประโยชน์จากบล็อก	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่ที่เสรี ใช้ง่าย - สามารถติดตามปฏิกริยาของผู้ที่เข้ามาชมได้ - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้โดยตรง - ใช้ได้ในเวลาที่ไม่จำกัด - รู้จักคนที่มีความชอบเหมือนกัน

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
6. ลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0ที่ใช้เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์	1. Archive : ใช้เพื่อเก็บผลงานเก่า ๆ และเป็นพื้นที่ที่ไม่มีเวลาเปิด-ปิด จะเข้าไปดูเมื่อใดก็ได้ 2. การแสดงความคิดเห็น : เป็นกล่องรับความคิดเห็น และเอาไว้พูดคุยกับผู้ที่เข้ามาดู 3. Link 4. ความสามารถในการแก้ไขข้อความ
7. ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0	ปัจจัยด้านความสะดวกรวดเร็ว สื่อที่ใช้จะต้องมีความสะดวก รวดเร็ว เพื่อให้ผู้คนเข้ามาชมผลงานได้โดยที่ไม่ต้องไปชมตามงานเทศกาลหนึ่งวัน
8. ปัจจัยซึ่งส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	ปัจจัยด้านประโยชน์ของสื่อ เพราะบล็อกที่เลือกควรจะต้องมีความเป็นสื่อที่ดีก่อนเป็นอันดับแรก
9. กระบวนการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - มีการนำหนังสือที่ทำให้ตั้งแต่เรียนระดับมหาวิทยาลัยมาลงในบล็อก แต่ยังไม่ได้มีการต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน เพราะเพียงแต่อยากให้นำไอเดียของตนแสดงออกมาให้ผู้อื่นได้ทราบ ไม่ได้ต้องการขายเพื่อให้ได้กำไร - สำหรับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านบล็อกในความคิดของแนฟ เห็นว่าการสร้างเครือข่ายเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน เมื่อมาอยู่ร่วมในเครือข่ายเดียวกัน กลุ่มนั้นก็จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของเรานั้นเอง
10. การสื่อสารในสื่ออื่นเพื่อต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - มีการแสดงผลงานผ่านทางหนังสือเกี่ยวกับภาพยนตร์เล่มหนึ่ง โดยมีผู้ติดต่อขอข้อมูลและผลงานเพื่อนำไปลง - นำผลงานไปแสดงตามงานประกวดและเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ
11. ข้อจำกัดหรืออุปสรรคในการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนการปรับแต่งบล็อกยังมีข้อผิดพลาด ทั้งในส่วนของการแสดงจำนวนผู้เข้าชมบล็อก - การต่อยอดทุนสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์นั้นใช้เงินทุนค่อนข้างสูง และขายได้ยากกว่าทุนประเภทอื่น ๆ

ประเด็น	รายละเอียดโดยสังเขป
12. ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์	เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ
13. ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	ต้น
14. ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	<p><u>ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>-</p> <p><u>การตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>มีความเข้าใจว่าลิขสิทธิ์นั้นเป็นเจ้าของผลงานโดยอัตโนมัติ และในประเด็นนี้มีกฎหมายมารองรับ แต่ไม่ได้เข้าใจว่าช่วยอย่างไรและมีวิธีการอย่างไร</p> <p><u>แนวทางแก้ไขการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา</u></p> <p>มีการขึ้นคำเตือนในหน้าบล็อกว่าผลงานในบล็อกนั้นสงวนลิขสิทธิ์</p>

ตารางที่ 14 การเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์ของเนฟ

ทุนสร้างสรรค์



ศูนย์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ ใน <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com> มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาลักษณะการสื่อสารเพื่อแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0
3. เพื่อศึกษาการตระหนักถึงประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์ และแนวทางในการป้องกันแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทยที่สื่อสารผ่าน เว็บ 2.0

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการวิจัยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และใช้การวิเคราะห์แบบ SWOT Analysis ผู้วิจัยได้ศึกษาอย่างเจาะจงกับผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อสารผ่านบล็อกของ <http://www.exteen.com> และ <http://www.Bloggang.com>

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2552 ถึงเมษายน 2553 และสามารถนำเสนอออกมาได้ 2 ส่วนคือ ส่วนของการวิเคราะห์เว็บไซต์ และส่วนของกรณีศึกษาจำนวน 6 กรณี เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ซึ่งสามารถที่จะสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การสื่อสารผ่าน เว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ ใน <http://www.exteen.com> และ <http://www.bloggang.com> ผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัย โดยตอบคำถามของคำถามวิจัยทั้ง 3 ข้อได้ดังนี้

1. การสื่อสารเพื่อแสดงออกของทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ของ ผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์ชาวไทย มีลักษณะการสื่อสารที่สำคัญที่สุด 3 ลักษณะคือ

1.1 การประชาสัมพันธ์

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเลือกใช้การประชาสัมพันธ์ทั้งในส่วนของข่าวสารและทุนสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข่าวสารหรือผลงานของตนได้

1.2 การแสดงและจัดเก็บผลงาน

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้พื้นที่ส่วนตัวทางอินเทอร์เน็ตในการเก็บรวบรวมผลงานของตนเองไว้

1.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทักษะคิด รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัว

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษามีการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ กับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ

2. ปัจจัยซึ่งส่งผลกระทบต่อความสำเร็จในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ผ่านการสื่อสารในเว็บ 2.0 นั้นมีอยู่ 2 ปัจจัยคือ

2.1 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

เป็นปัจจัยที่มาจากลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่เอื้อประโยชน์ให้กับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเพื่อใช้ในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

2.2 ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ชุมชนออนไลน์

การสื่อสารนั้นจะเป็นการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ทั้งจากการแสดงความคิดเห็น การสนทนาผ่าน Chat box รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์ให้กับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ

3. ในประเด็นเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการนำเสนอผลงานความคิดสร้างสรรค์บนเว็บไซต์นั้น สรุปได้ว่า ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาครั้งหนึ่งมีการตระหนักถึงการกฎหมายลิขสิทธิ์และสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ ส่วนที่เหลือนั้นทราบว่ามีการกฎหมายที่ช่วยป้องกันการละเมิด แต่ไม่ทราบว่ากฎหมายนั้นเข้ามาช่วยเหลือได้อย่างไร สำหรับแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ประกอบการที่ศึกษาที่ใช้บล็อก Exteen ทั้งหมดมีการใช้อनुสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ ส่วนผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ใช้บล็อก Bloggang เลือกใช้การบอก credit และการทำลายน้ำ ายในบล็อกเพื่อระบุถึงความเป็นเจ้าของผลงานของตน

5.2 ลักษณะเบื้องต้นของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 15 แสดงข้อมูลเบื้องต้นของผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ	เพศ	อายุ	ระดับการศึกษา	บล็อก	ประเภทของทุนฯ	อาชีพ
น้องปิง	หญิง	22	ปริญญาตรี	Exteen	งานออกแบบ	Graphic designer
ภู	ชาย	26	ปริญญาตรี	Exteen	งานเขียน	นักเขียน / วาดการ์ตูน
ตุ้ย	ชาย	27	ปริญญาตรี	Exteen	หนังสือ	ผู้กำกับหนังสือ
พีแต้ว	หญิง	29	ปริญญาตรี	Bloggang	งานออกแบบ	Graphic designer
คุณพีรพล	ชาย	38	ปริญญาตรี	Bloggang	งานเขียน	จิตแพทย์
แนฟ	ชาย	26	ปริญญาโท	Bloggang	หนังสือ	-

จากการศึกษาคุณลักษณะของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา พบว่ากลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 2 คน และเพศชายจำนวน 4 คน มีอายุอยู่ในช่วง 20-30 ปี ทั้งหมด 5 คน และมีอายุ 31 - 40 ปี 1 คน มีระดับการศึกษาอยู่ที่ระดับปริญญาตรี 5 คน และระดับปริญญาโท 1 คน ประเภทของทุนสร้างสรรค์ที่นำมาแสดงออกบนเว็บ 2.0 แบ่งได้เป็น ทุนทางด้านงานออกแบบ จำนวน 2 คน ทุนด้านงานเขียน จำนวน 2 คน และทุนที่เป็นหนังสือ จำนวน 2 คน

ทั้งนี้สามารถจำแนกออกได้ตามบล็อกที่เลือกเก็บข้อมูลได้ 2 บล็อกคือ Exteen และ Bloggang ซึ่งสามารถแบ่งได้บล็อกละ 3 คน ในส่วนของการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์นั้น สามารถจำแนกออกได้ 3 ประเภทด้วยกัน คือ ประเภทงานออกแบบ งานเขียน และหนังสือ ซึ่งแต่ละประเภทของทุนสร้างสรรค์นั้นจะมีตัวแทนผู้ประกอบการทางความคิดสร้างสรรค์อยู่ประเภทละ 2 คน โดยแบ่งตามบล็อกบล็อกละ 1 คน สำหรับการประกอบอาชีพนั้น มี 4 คนที่ประกอบอาชีพหรือทำงานที่เกี่ยวข้องกับทุนสร้างสรรค์ของตนที่นำมาแสดงบนเว็บ 2.0

5.3 ลักษณะการสื่อสารผ่านบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คนนั้นต่างก็มีการใช้บล็อกเพื่อแสดงออกและส่งเสริมทุนสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป แต่ต่างก็มีจุดประสงค์คล้ายคลึงกันคือเพื่อต้องการนำเสนอผลงานของตนผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต และบล็อกก็สามารถตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้ ทั้งในด้านของการนำเสนอและเผยแพร่ผลงาน เป็นช่องทางในการติดต่อกับผู้อื่น การ

แสดงความคิดเห็นกับบทความหรือข่าวสารต่าง ๆ รวมไปถึงการได้รับสังคมภายในบล็อก ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คน สามารถแสดงการสื่อสารภายในบล็อก เพื่อแสดงออกและส่งเสริมทุนสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ตารางที่ 16 แสดงลักษณะการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์

ลักษณะการสื่อสารภายในบล็อก	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. แสดง จัดเก็บ และเผยแพร่ผลงาน	6
2. ประชาสัมพันธ์	5
3. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติ	5
4. สร้างชุมชนออนไลน์ ³	2
5. ขายผลงาน	1

จากตารางพบว่าการสื่อสารภายในบล็อกเพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์นั้น ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คน เลือกใช้บล็อกเพื่อแสดง จัดเก็บและเผยแพร่ผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของตน การสื่อสารที่รองลงมาคือการใช้บล็อกเพื่อเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติของตน รวมทั้งใช้เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์ ซึ่งทั้ง 2 ลักษณะนี้มีผู้เลือกสื่อสารทั้งหมดร้อยละ 5 คน นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ จำนวน 2 คน ส่วนการใช้พื้นที่ภายในบล็อกเพื่อขายผลงาน มีผู้เลือกสื่อสารเพียง 1 คน

1. แสดง จัดเก็บและเผยแพร่ผลงาน

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้ใช้พื้นที่บล็อกในดาร์จัดเก็บและเผยแพร่ผลงานซึ่งบล็อกเปิดโอกาสให้เผยแพร่ข้อมูลทั้งที่เป็นตัวหนังสือ รูปแบบของรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวได้เช่นกัน อีกทั้งยังมีระบบการจัดเก็บที่ผู้ใช้สามารถกำหนดได้เอง

2. ประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ช่วยให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์เน้นในจุดที่ต้องการนำเสนอซึ่งก็คือทุนสร้างสรรค์ของตน เพื่อให้ผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ สามารถเลือกเข้าไปดูยังส่วนนั้นได้ ทั้งนี้ควรจะเน้นจุดที่จะประชาสัมพันธ์ให้มีความโดดเด่นมากกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นมักเลือกใช้การทำ Banner รูปภาพ มากกว่าการขึ้นข้อความประชาสัมพันธ์

3. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติ

³ ชุมชนออนไลน์ หมายถึง ชุมชนของผู้ที่มีความสนใจร่วมกัน ในประเด็นหรือเรื่องเกี่ยวกับทุนสร้างสรรค์ที่นำเสนอผ่านบล็อก

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนทั้งข้อมูลข่าวสาร ทักษะคิด รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัวได้ ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถสื่อสารกับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ได้จากการแสดงความคิดเห็นเช่นกัน

4. สร้างชุมชนออนไลน์

บล็อกเอื้อประโยชน์ต่อการสร้างกลุ่มชุมชนขนาดย่อม ส่วนใหญ่แล้วมักเกิดจากความสนใจสนใจร่วมกัน ในประเด็นเกี่ยวกับทุนสร้างสรรค์ที่นำเสนอผ่านบล็อก หรือพูดคุยทั้งเรื่องงานและเรื่องทั่ว ๆ ไป โดยมีการสื่อสารกันผ่านการได้รับฟังความคิดเห็น หรือ Chat box ทั้งนี้การเกิดขึ้นของกลุ่มชุมชนออนไลน์ยังเป็นการเกิดขึ้นของกลุ่มเป้าหมายของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาด้วยเช่นกัน

5. ขายผลงาน

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถนำสินค้าหรือผลงานที่ผ่านการต่อยอดมาวางขายผ่านบล็อกได้ โดยต้องเป็นไปตามกติกาที่ทางบล็อกกำหนดไว้

5.6 การสื่อสารผ่านบล็อก Exteen และ Bloggang เพื่อสร้างทุนสร้างสรรค์

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษามีการสื่อสารผ่าน Exteen และ Bloggang โดยสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 17 แสดงประโยชน์จากการใช้บล็อก

ประโยชน์จากการใช้บล็อก	Exteen	Bloggang	รวม
1. ได้รู้จักเพื่อนและสังคมที่มีความชอบในด้านเดียวกันมากขึ้น	3	3	6
2. เป็นพื้นที่ที่สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น	1	3	4
3. ได้พื้นที่เพื่อนำไปประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงาน	3		3
4. ได้พื้นที่ที่ใช้แสดงและจัดเก็บผลงาน	2		2
5. ได้พื้นที่ในการบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนตัว		2	2
6. ได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวซึ่งพัฒนามาจากเว็บบอร์ด Pantip ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้		2	2
7. ตรวจสอบความนิยมได้	1	1	2

จากตารางพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาที่ใช้บริการบล็อก Exteen และ Bloggang นั้นได้รับประโยชน์จากการใช้บล็อกดังกล่าวจำนวน 7 ข้อด้วยกัน โดยที่ทั้ง 6 คน ได้รับประโยชน์ตรงกันมากที่สุดคือ ได้รู้จักเพื่อนและสังคมที่มีความชอบในด้านเดียวกันมากขึ้น จำนวน 6 คน เป็นพื้นที่ที่สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น มีผู้ได้รับประโยชน์จำนวน 4 คน ได้พื้นที่เพื่อนำไปประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงาน จำนวน 3 คน และที่ได้รับประโยชน์ข้อละ 2 คนคือ ได้พื้นที่ที่โพสต์และจัดเก็บผลงาน ได้พื้นที่ในการบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนตัว ได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวซึ่งพัฒนามาจากเว็บบอร์ด Pantip ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ ตรวจสอบความนิยมได้ และมีประโยชน์อีก 5 ข้อที่มีผู้ได้รับประโยชน์จำนวน 1 คน คือ ข้อมูลที่เก็บไว้มีความจริงมากกว่าเว็บบอร์ด สามารถใช้ความสามารถในการตกแต่งหน้าบล็อกได้ ผู้ส่งสารมีสิทธิ์ในการจัดการสารได้อย่างอิสระ เป็นพื้นที่ขายสินค้า และสามารถใช้ได้โดยไม่จำกัด

1. ได้รู้จักเพื่อนและสังคมที่มีความชอบในด้านเดียวกันมากขึ้น

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทุกคนได้เลือกประโยชน์ในข้อนี้ ผู้ใช้บล็อกนอกจากจะเข้ามาดูผลงานหรือบทความแล้ว ยังสามารถสื่อสารในด้านอื่น ๆ ได้ เช่น การพูดคุย ชักถามความเป็นมา การไปร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นผลพลอยได้จากการที่เจ้าของบล็อกนำผลงานรวมถึงประสบการณ์ส่วนตัวของตนไปลงเอาไว้ นอกจากประสบการณ์ดังกล่าวจะทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงความเป็นมาของเจ้าของบล็อกแล้ว ยังทำให้เกิดความใกล้ชิด หรือความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

2. เป็นพื้นที่ที่สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น

การที่จะได้มาซึ่งกลุ่มทางสังคมนั้นส่วนหนึ่งก็มาจากการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์เช่นเดียวกัน ทั้งนี้นอกจากจะได้รับทั้งความคิดเห็น คำวิจารณ์ คำชม หรือการตอบข้อซักถามต่าง ๆ ยังทำให้เราได้รู้จักคนมากขึ้นผ่านทางแสดงความคิดเห็นนั่นเอง จากความคิดเห็นนั้น ทั้งนี้ทั้ง 2 บล็อกต่างก็มีการกระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นที่มีคุณภาพมากขึ้นกว่าเดิมด้วยทางหนึ่ง ทั้งการให้ดาวแดง หรือ ‘ถูกใจ’ เพราะจุดสำคัญของการนำผลงานหรือทุนสร้างสรรค์มาลงนั้นก็เพื่อต้องการให้เกิดการแสดงความคิดเห็นจากผลงานของตน

3. ได้พื้นที่เพื่อนำไปประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงาน

การใช้พื้นที่เพื่อจัดเก็บและแสดงผลงานของตนนั้น บางครั้งอาจไม่มีผู้รู้หรืออาจจะไม่ได้สนใจกับผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของเราเท่าที่ควร เพราะบทความเรื่องนั้น ๆ อาจอยู่ในที่ที่ไม่สามารถเข้าถึงหรือสามารถเข้าถึงได้ยาก หรืออาจไม่เป็นจุดสนใจภายในหน้าบล็อก ดังนั้นการประชาสัมพันธ์จึงเข้ามามีส่วนสำคัญในการแสดงผลงานสร้างสรรค์มากขึ้น ทั้งนี้จัดที่สามารถใช้ประชาสัมพันธ์ได้ภายในบล็อกนั้นมีอยู่มากมาย เช่น ส่วนหัวบล็อก side bar ด้านขวา การทำรูปภาพ banner เพื่อเพิ่มจุดสนใจ

4. ได้พื้นที่ที่ใช้แสดงและจัดเก็บผลงาน

นอกจากจะสามารถจัดเก็บข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบแล้ว ยังสามารถแนะนำให้ผู้อื่นได้เข้ามาดูบทความที่ตนได้ลงผลงานไว้ได้ และมีระบบ Archive หรือการจัดเก็บบทความย้อนหลังโดยมีการเรียงลำดับตามเวลาก่อน – หลัง

5. ได้พื้นที่ในการบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ส่วนตัว

นอกเหนือจากการนำทุนสร้างสรรค์ของตนมาแสดงออกผ่านบล็อกแล้วนั้น การนำเสนอตัวตนหรือเอกลักษณ์ของตนก็เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เราเป็นที่รู้จักมากขึ้น และทำให้คนเข้าใจความเป็นมาของเรามากขึ้นตามไปด้วย

6. ได้ใช้พื้นที่ส่วนตัวซึ่งพัฒนามาจากเว็บบอร์ด Pantip ที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้

สำหรับผู้ที่ใช้บล็อก Bloggang นั้นจะได้รับประโยชน์จากข้อนี้ เพราะ Bloggang เป็นพื้นที่ที่ต่อมาจากส่วนของเว็บบอร์ด Pantip ทำให้การติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ นั้นนอกจากจะสามารถทำได้ง่ายแล้ว ยังคงได้รับกลุ่มสังคมเดิมที่เราเคยได้รับจากการเล่นเว็บบอร์ดด้วยเช่นกัน

7. สามารถตรวจสอบความนิยมจากจำนวนผู้เข้าชมได้

ทั้ง Exteen และ Bloggang มีระบบในการรายงานจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละบทความ ซึ่งสามารถตรวจสอบได้คร่าว ๆ ว่าบทความนั้นมีผู้สนใจเข้าไปดูแล้วจำนวนกี่ครั้ง แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นจำนวนคนทั้งหมดเท่าใด นอกจากนี้ยังสามารถตรวจสอบได้จากจำนวนผู้เข้าไปแสดงความคิดเห็น และการพูดคุยผ่านทาง Chat box

5.8 ข้อได้เปรียบ - ข้อจำกัดของการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0

ข้อได้เปรียบและข้อจำกัดของการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 จากผลการวิจัยที่ได้สัมภาษณ์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 18 แสดงข้อได้เปรียบในการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0

ข้อได้เปรียบในการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0	ผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้	3
2. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้	2
3. ความสะดวกรวดเร็ว	1

ข้อได้เปรียบในการสื่อสารที่ผู้วิจัยให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเลือกเหตุผลที่ตนนำทุนสร้างสรรค์มาแสดงออกผ่านเว็บ 2.มากที่สุด ซึ่งมีทั้งหมด 7 ข้อด้วยกันคือ การเข้าถึงและการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ ความสะดวกรวดเร็ว ความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความทันต่อเหตุการณ์ การใช้ช่องทางเพื่อประชาสัมพันธ์และเรื่องของค่าใช้จ่ายนั้น จากตารางพบว่ามีเพียง 3 ข้อเท่านั้นที่เลือกให้เป็นข้อได้เปรียบที่มีความสำคัญมากที่สุด ส่วนอีก 3 ข้อที่เหลือไม่มีผู้ใดเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการนำเสนอผลงาน ซึ่งข้อได้เปรียบที่มีผู้เลือกมากที่สุดคือการเข้าถึงและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ จำนวน 3 คน รองลงมาคือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ จำนวน 2 คน และความสะดวกรวดเร็วจำนวน 1 คน

1. การเข้าถึงและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้

เป็นข้อได้เปรียบในการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 ข้อที่สำคัญที่สุดที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการแสดงผลงานของตนในบล็อก ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าบล็อกนั้นสามารถเข้าถึงและดูเป็นทางที่น้อยกว่าเว็บบอร์ด อีกทั้งยังมีกลุ่มชุมชนออนไลน์ขนาดย่อม ที่ทำให้ผู้ใช้นั้นได้มีทั้งสังคมอีกทั้งยังอยู่ในพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้จากคนที่มีความชอบเหมือนกัน ซึ่งต่างกับเว็บไซต์ที่เป็นเว็บไซต์แบบเดี่ยว ๆ การที่บล็อกมีลักษณะเป็นชุมชนออนไลน์นั้นยังเป็นการสร้างความผูกพันให้ทั้งตัวผู้ประกอบการสร้างสรรค์เองและผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ อีกด้วย ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเกือบทุกคนได้มีเพื่อน หรือคนรู้จักมากขึ้นจากการใช้บล็อก นอกจากนี้การที่บล็อกเป็นเหมือนชุมชนอยู่ภายในเว็บไซต์เดียวกัน การจะเข้าถึงนั้นทำได้ง่ายกว่าและมีการเอื้อประโยชน์ให้กับผู้ใช้จากการได้ใช้ Application ต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถเลือกเข้าชมบล็อกได้สะดวกและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ง่ายมากขึ้น

2. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้

การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

2.1 การปฏิสัมพันธ์แบบต่อเนื่อง (Synchronous)

เป็นการปฏิสัมพันธ์แบบที่สามารถมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับ หรือเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน หรือเกิดขึ้นทันทีทันใด เช่น การ Chat เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์นั้นสามารถมีการปฏิสัมพันธ์แบบต่อเนื่องได้ โดยผ่านทางโปรแกรมสนทนา หรือ Chat box หรืออาจเกิดขึ้นได้เมื่อผู้ใช้บล็อกเข้าบล็อกของผู้ประกอบการสร้างสรรค์เวลาเดียวกัน และมีการโต้ตอบกันผ่านทางแสดงความคิดเห็น

2.2 การปฏิสัมพันธ์ตามอสังคัย (Asynchronous)

เป็นการปฏิสัมพันธ์ที่สามารถหน่วงเวลาออกไปได้ ไม่สามารถมีการโต้ตอบกันได้อย่างทันทีทันใด เช่น การโต้ตอบกันผ่านเว็บบอร์ด อีเมลล์ หรือการแสดงความคิดเห็นภายในบล็อก

3. ความสะดวกรวดเร็ว

ผู้วิจัยพบว่า การสื่อสารผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นยอมให้ความรวดเร็วมากกว่าสื่อดั้งเดิม อย่าง นิติสาร โทรทัศน์ หรือวิทยุ เพราะไม่ต้องผ่านกระบวนการในการจัดทำ อีกทั้งใครก็สามารถเป็นผู้ให้ข่าวหรือข้อมูลนั้น ๆ ได้ แต่จะมีข้อเสียตรงที่ผู้เข้าถึงสารนั้นควรจะต้องตรวจสอบสารนั้นเสียก่อน เพราะอาจเกิดข้อผิดพลาดและอาจไม่เป็นกลางได้

สำหรับลักษณะของข้อจำกัดในการสื่อสารเพื่อสร้างทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 ผู้วิจัยพบว่า ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นพบข้อจำกัดของการใช้เว็บ 2.0 ดังนี้

ตารางที่ 19 แสดงข้อจำกัดในการสื่อสารเพื่อสร้างทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0

แสดงข้อจำกัดในการสื่อสารเพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. รูปแบบและระบบของบล็อก	4
2. การเข้าถึงสื่อของผู้ใช้	1
3. การประชาสัมพันธ์	1
4. เกิดการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้ง่าย	1

จากตารางพบว่า มีอยู่ 4 ข้อที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าเป็นข้อจำกัดของการนำผลงานไปลงผ่านเว็บ 2.0 ซึ่งสิ่งที่เป็นข้อจำกัดมากที่สุดคือรูปแบบและระบบของบล็อก โดยมีผู้เลือกถึง 4 คน สำหรับข้อจำกัดในการเข้าถึงสื่อของผู้ใช้ การประชาสัมพันธ์ แต่การเกิดปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญามีผู้เลือกไว้ข้อละ 1 คน

1. รูปแบบและระบบของบล็อก

ระบบการทำงานของบล็อกทั้งสองยังคงมีปัญหาทั้งในเรื่องของรูปแบบและหน้าตาของบล็อกที่ยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดีนัก การปรับแต่งยังต้องใช้ความสามารถในการทำเว็บไซต์และด้านกราฟิกมาช่วยเพื่อให้บล็อกมีความสวยงาม น่าดึงดูดใจ นอกจากนี้ระบบบางอย่างยังไม่สามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่องอย่างระบบการนับจำนวนผู้ชมภายในบล็อก เป็นต้น

2. การเข้าถึงสื่อของผู้ใช้

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าแม้เว็บ 2.0 จะเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมในการแสดงทุนสร้างสรรค์ของตน รวมทั้งผู้อื่นยังสามารถเข้าถึงได้ง่ายเพราะอินเทอร์เน็ตถือเป็นพื้นที่สาธารณะ แต่สำหรับคนที่ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ก็ย่อมจะไม่สามารถเข้าถึงทุนสร้างสรรค์ของตนได้เช่นกัน

3. การประชาสัมพันธ์

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าแม้ว่าการประชาสัมพันธ์ผลงานของตนผ่านทางบล็อกหรือเว็บ 2.0 นั้นจะช่วยเอื้อประโยชน์ให้กับตนเพราะไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ก็ยังเป็นเพียงการประชาสัมพันธ์ให้กับกลุ่มที่สนใจจริง ๆ เท่านั้น ไม่สามารถทำให้กลุ่มที่ไม่สนใจงานด้านนี้ หรือกลุ่มคนที่อาจสนใจแต่ไม่สามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต หรือไม่ทราบแหล่งที่สามารถเข้าใช้ได้ ทั้งนี้การประชาสัมพันธ์จึงยังเป็นข้อจำกัดเมื่อเทียบกับการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อหลักอย่าง โทรทัศน์ เป็นต้น

4. เกิดการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้ง่าย

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าการนำเสนอผลงานทางอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้ยาก เพราะการที่เป็นสื่อที่ใครก็สามารถเข้าถึงได้นั้นย่อมสามารถควบคุมและจัดการคนกระทำผิดและนำไปลงโทษได้ยาก แม้ว่าจะมีการใช้แนวทางการป้องกันต่าง ๆ แต่การละเมิดก็ยังสามารถเกิดขึ้นได้อยู่เช่นเดิม

5.9 ปัจจัยที่มีส่งผลต่อความสำเร็จในการลงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0

ตารางที่ 20 แสดงปัจจัยส่งผลต่อความสำเร็จการเลือกในการลงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0

ปัจจัยส่งผลต่อความสำเร็จการเลือกในการลงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี	3
2. ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์	3

ปัจจัยส่งผลต่อความสำเร็จการเลือกในการลงทุนสร้างสรรค์ ผ่านทางเว็บ 2.0 ซึ่งมีทั้งหมด 6 ปัจจัยด้วยกันคือ ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ ปัจจัยด้านบุคคล ปัจจัยด้านการเงิน ปัจจัยด้านการเข้าถึงข้อมูล และปัจจัยด้านการแบ่งปันข้อมูล ทั้งนี้จากตารางพบว่าปัจจัยที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเห็นว่าเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการเลือกใช้สื่อเพื่อช่วยส่งเสริมการลงทุนสร้างสรรค์ของตนในเว็บ 2.0 มีอยู่เพียง 2 ปัจจัยด้วยกัน ซึ่งปัจจัยด้านเทคโนโลยีและปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ นั้นมีผู้เห็นด้วยปัจจัยละ 3 คน

1. ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นได้ใช้ประโยชน์จากปัจจัยด้านนี้ โดยผู้วิจัยพบว่ามีการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0 โดยใช้ทั้งรูปภาพและตัวหนังสือ มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ประกอบการสร้างสรรค์และผู้ใช้งบลิคคนอื่น ๆ ผ่านทางการแสดงความคิดเห็น หรือจากโปรแกรมสื่อสารอื่น ๆ อย่าง Chat box เป็นต้น นอกจากนี้ยังเกิดความเป็นเครือข่ายที่มีความชอบในเรื่องเดียวกันจากการติดต่อกันมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างความผูกพันให้ทั้งตัวผู้ประกอบการสร้างสรรค์เองและผู้ใช้งบลิคคนอื่น ๆ อีกด้วย

2. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี

การแสดงทุนสร้างสรรค์ผ่านทางเว็บ 2.0 นั้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นมีการใช้และได้รับประโยชน์จากลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 เป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การแสดงทุนสร้างสรรค์ 2.0 มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้ใช้ประโยชน์ได้ดังนี้

ตารางที่ 21 แสดงคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 ที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงออกของทุนสร้างสรรค์

คุณลักษณะของเว็บ 2.0 ทางเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการแสดงออกของทุนทางสร้างสรรค์	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. การแสดงความคิดเห็น (Comment)	6
2. การเก็บบทความย้อนหลัง (Archive)	4
3. การแก้ไขบทความ (Edit)	4
4. การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น (Link)	3
5. Tag cloud	2
6. การค้นหา (Search)	2
7. RSS feed / VIP blog / Favorite blog	2
8. การแนะนำบทความที่น่าสนใจ (Recommend)	1

จากตารางพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คน ต่างก็ได้รับประโยชน์จากคุณลักษณะทางเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 อยู่หลายประเภท แต่ที่ทั้ง 6 คนเห็นว่าเป็นส่วนที่เอื้อประโยชน์ต่อการแสดงทุนของตนมากที่สุดก็คือ การแสดงความคิดเห็น ซึ่งมีผู้เลือกทั้งหมด 6 คน รองลงมาคือการเก็บบทความย้อนหลัง และการแก้ไขบทความ จำนวนข้อละ 4 คน คุณลักษณะที่มีผู้ได้รับประโยชน์ต่อมาก็คือการเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น โดยมีผู้เลือกจำนวน 3 คน สำหรับ

คุณลักษณะการค้นหา Tag cloud และโปรแกรมประเภท RSS feed มีผู้ได้รับประโยชน์ข้อละ 2 คน ส่วนการแนะนำบทความที่น่าสนใจ ซึ่งมีเฉพาะในบล็อก Exteen มีผู้ได้รับประโยชน์จำนวน 1 คน

1. การแสดงความคิดเห็น (Comment)

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทุกคนได้รับประโยชน์จากความสามารถในการแสดงความคิดเห็นภายในเว็บ 2.0 ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้รับทั้งความคิดเห็น มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน และได้รับคำแนะนำจากลักษณะทางเทคโนโลยีชนิดนี้ เพื่อช่วยในด้านของกำลังใจ และช่วยพัฒนาผลงานและทุนสร้างสรรค์ของตนให้มากขึ้น

2. การเก็บบทความย้อนหลัง (Archive)

ระบบ Archive ช่วยในเรื่องการเก็บข้อมูลข่าวสารและบทความให้เป็นระบบมากขึ้น โดยเรียงลำดับตามเวลาที่มีการเขียน ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาจึงสามารถจัดการระบบการเก็บข้อมูลของตนอีกทั้งยังสามารถเก็บรักษาข้อมูลนั้นไว้ได้นานและมีความจริงมากกว่าการเก็บข้อมูลไว้ในเว็บไซต์ประเภทเว็บบอร์ด เป็นต้น

3. การแก้ไขบทความ (Edit)

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถแก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลภายในบทความได้ โดยที่ไม่ต้องลบบทความนั้นทิ้งไป สามารถแก้ไขรูปแบบต่าง ๆ ภายในหน้าบล็อกได้ รวมถึงการเพิ่มโปรแกรมหรือ Application ต่าง ๆ เพื่อเสริมให้บล็อกของผู้ประกอบการมีความเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น

4. การเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่น (Link)

ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้มีการใส่ Link เพื่อเชื่อมต่อไปยังบล็อกของกลุ่มสังคมของตน หรือไปยังเว็บไซต์ที่ตนให้ความสนใจหรือกำลังติดตาม หรือไปยังเว็บไซต์ที่อ้างถึงภายในบทความ เป็นต้น การที่สามารถนำ link หรือการเชื่อมต่อมาใส่ในบล็อกได้นั้น จะช่วยให้ทั้งผู้ประกอบการสร้างสรรค์และผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ สามารถเข้าถึงแหล่งที่มา หรือแหล่งที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์สนใจได้สะดวกมากขึ้น

5. Tag cloud

ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้กำหนดคำค้นขึ้นมาเพื่อให้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอเพื่อให้ผู้ใช้บล็อกสามารถเข้าไปค้นหาจากคำนั้น ๆ ได้ซึ่งเป็นการเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร หรือทุนสร้างสรรค์ของตน

6. การค้นหา (Search)

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาบางคนนำระบบการสืบค้นมาใส่ภายในบล็อกของตน เพื่อให้ผู้ใช้บล็อกสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการภายในบล็อกของตนได้

7. RSS feed / VIP blog / Favorite blog

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถตรวจสอบความนิยมจากการที่มีผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ เพิ่มบล็อกของเราให้เป็น favorite blog หรือ VIP blog ได้ อีกทั้งผู้ประกอบการเองก็สามารถติดตามข่าวสารของบล็อกอื่นที่ตนสนใจได้เช่นกัน

8. การแนะนำบทความที่น่าสนใจ (Recommend)

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ใช้บล็อก Exteen สามารถเลือกบทความที่เห็นว่าเป็นจุดเด่นของเรามาแนะนำเสนอได้

5.10 การต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษามีเหตุผลในการต่อยอดผลงานทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์แตกต่างกันออกไป บางคนก็เพียงแต่ต้องการเผยแพร่ผลงานของตนลงในบล็อกเพียงอย่างเดียว บางคนไม่ได้ต้องการจะต่อยอดผลงานแต่มีผู้ชักชวนให้นำผลงานไปต่อยอดแล้วจึงลงเข้าร่วมด้วย บางคนก็ต้องการจะต่อยอดทุนสร้างสรรค์ทางบล็อกของตน

ตารางที่ 22 การเลือกต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0

การเลือกต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ผ่านเว็บ 2.0	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. การเผยแพร่ผลงาน	3
2. การมีแบรนด์หรือผลงานเป็นของตัวเอง	2
3. การขายผลงาน	2
4. มีผู้อื่นแนะนำให้ไปต่อยอด	2

จากตารางพบว่าเหตุผลของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาที่เลือกจะต่อยอดทุนสร้างสรรค์ของตนผ่านเว็บ 2.0 นั้นมีอยู่ไม่ต่างกันมากนัก โดยที่มีผู้เลือกมากที่สุดคือ ความต้องการที่จะเผยแพร่ผลงาน จำนวน 3 คน นอกจากปัจจัยด้านนี้แล้ว การที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเลือกที่จะต่อยอดผลงานทางเว็บ 2.0 นั้นมีทั้งการที่เลือกต่อยอดทางเว็บ 2.0 เพราะ ต้องการที่จะมีแบรนด์หรือมีผลงานเป็นของตนเอง ขายผลงาน และมีผู้อื่นแนะนำให้ลงนำผลงานไปต่อยอดโดยมีผู้เลือกจำนวนปัจจัยละ 2 คน

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษามีการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับที่แตกต่างกันออกไป โดยระดับนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของทุนสร้างสรรค์ เหตุผลของการนำผลงานไปต่อยอด โดยสามารถสรุประดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ตารางที่ 23 แสดงระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์

ระดับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์	ผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. เผยแพร่สู่สาธารณะ	2
2. เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน	2
3. ได้รับชื่อเสียงจากการนำผลงานไปต่อยอด	2

จากตารางพบว่าระดับการต่อยอดของผู้ประกอบการสร้างสรรค์อยู่ในระดับที่คละเคล้ากันไป โดยอยู่ในระดับของการเผยแพร่สู่สาธารณะเท่านั้น จำนวน 2 คน ระดับที่เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงาน จำนวน 2 คน และระดับที่สร้างชื่อเสียงจากการนำผลงานของตนไปต่อยอด จำนวน 2 คน โดยที่ยังไม่มีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาคนใดได้รับรางวัลจากการนำผลงานของตนไปต่อยอด

การต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านเว็บ 2.0 ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มี 4 ระดับ คือ

1. เผยแพร่สู่สาธารณะ

เป็นการนำผลงานของผู้ประกอบการสร้างสรรค์มานำเสนอผ่านทางเว็บ 2.0 เพื่อต้องการให้เกิดการเผยแพร่ไปสู่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหรือคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด โดยในระดับนี้ผู้ประกอบการจะยังไม่มี การพัฒนาผลงานของตนให้เป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ทั้งนี้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีการใช้เทคโนโลยีของเว็บ 2.0 เพื่อเอื้อต่อการนำเสนอผลงานของตนสู่สาธารณะ

2. เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน

หลังจากที่มีการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะแล้ว ผู้ประกอบการสร้างสรรค์เริ่มจะมีการต่อยอดผลงานของตนให้เป็นผลิตภัณฑ์หรือสินค้า หรือเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานของตน และเริ่มขายผลงานที่เกิดมาจากการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. ได้รับชื่อเสียงจากการต่อยอด

หลังจากที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้เพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ให้กับผลงานของตน เมื่อมีการวางขายผลงานแล้ว ผลงานดังกล่าวได้รับความสนใจและความนิยมและเกิดชื่อเสียงในสังคม มีผู้รู้จักผลงานของตนแม้ไม่ใช่กลุ่มคนเล่นบล็อกร และเริ่มมีการออกตามสื่อกระแสหลักอย่าง

โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร มากขึ้น ทั้งนี้หมายถึงผู้ที่ได้รับรางวัลจากสังคมซึ่งมิได้เป็นผลมาจากผลงานการสร้างสรรค์ของตน

4. ได้รับรางวัลจากการต่อยอด

เมื่อผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ได้รับชื่อเสียงมากขึ้นในสังคม รวมทั้งมีการออกสื่อกระแสหลักมากขึ้นจนทำให้ผลงานที่ผ่านการต่อยอดนั้นได้รับความนิยม ทำให้ได้รับรางวัลจากสังคม เนื่องจากเป็นผู้ที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาด้วยความสามารถของตน

ทั้งนี้นอกจากระดับของการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว ผู้วิจัยสามารถแบ่งระดับของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้ 4 ระดับ โดยสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 24 แสดงระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์

แสดงระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์	ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. ระดับต้น	2
2. ระดับกลาง	2
3. ระดับสูง	2

จากตารางข้างต้นมีจำนวนของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ระดับต้นจำนวน 2 คน มีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่อยู่ในระดับกลาง 2 คน และระดับสูง จำนวน 2 คน

ระดับของการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มี 3 ระดับ คือ

1. ระดับต้น

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีการนำผลงานเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ แต่ยังไม่มีการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างชัดเจน หรือเพิ่งจะเริ่มนำผลงานของตนไปต่อยอด

2. ระดับกลาง

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์นำผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของตนไปต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีการนำสินค้าวางขาย มีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับสินค้าของตนภายในบล็อก

3. ระดับสูง

เมื่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์นำผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของตนไปต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์แล้ว มีการนำสินค้าวางขาย ต่อมาได้รับความนิยมหรือได้รับรางวัลจากสังคม

5.11 ประเด็นเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ตารางที่ 25 แสดงการตระหนักถึงการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุนสร้างสรรค์

การตระหนักถึงการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ของทุนสร้างสรรค์	ผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ที่ศึกษา
1. กฎหมายลิขสิทธิ์	3
2. อนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์	3
3. เข้าใจว่ามีกฎหมายมารองรับแต่ไม่รู้ว่ามีวิธีการอย่างไร	1
4. กำลังดำเนินการหาความรู้เกี่ยวกับการป้องกัน	1

จากตารางพบว่า จากจำนวนผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา 6 คน มีเพียง 4 คนที่มีความเข้าใจและตระหนักว่ากฎหมายลิขสิทธิ์และอนุสัญญาครีเอทีฟ คอมมอนส์มีส่วนช่วยป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างไร โดยมีความตระหนักถึงการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ จำนวน 3 คน และอนุสัญญาครีเอทีฟ คอมมอนส์ จำนวน 3 คน ส่วนอีก 2 คนนั้น มีความเข้าใจว่ามีกฎหมายมารองรับแต่ไม่รู้ว่ามีวิธีการอย่างไร จำนวน 1 คน และอีก 1 คน กำลังดำเนินการหาความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ตารางที่ 26 แสดงแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุนสร้างสรรค์

แนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของทุน สร้างสรรค์	ผู้ประกอบการ สร้างสรรค์ที่ ศึกษา
1. อนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์	3
2. ใฝ่ลายนํ้าหรือเครดิตไว้ที่ผลงาน	1
3. ระบุไว้ว่าเป็นผลงานที่มีลิขสิทธิ์	2

จากตารางแนวทางการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้น จะเห็นว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาทั้ง 6 คน มีแนวทางเพื่อป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งแนวทางที่มีการใช้งานมากที่สุดคือ การใช้อนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์ โดยมีจำนวนผู้ใช้ 3 คน รองลงมาคือมีการระบุไว้ที่ผลงานว่าเป็นของที่มีลิขสิทธิ์เฉพาะตนเพียงผู้เดียว จำนวน 2 คน และอีก 1 คนมีการใฝ่ลายนํ้าหรือเครดิตไว้ที่รูปผลงานของตนเอง ส่วนการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์นั้น ไม่มีผู้ใดเลือกใช้

5.12 อภิปรายผล

เว็บ 2.0 กับการต่อยอดทุนสร้างสรรค์

การแสดงผลของทุนสร้างสรรค์ : สื่อดั้งเดิม VS สื่อใหม่

ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้เลือกใช้บริการซึ่งเป็นเว็บไซต์ประเภทหนึ่งของเว็บ 2.0 เพื่อการแสดงผลถึงทุนสร้างสรรค์ โดยมีปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีของเว็บ 2.0 และปัจจัยด้านการสื่อสารแบบเครือข่ายชุมชนออนไลน์ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 ผู้วิจัยพบว่าการนำผลงานลงเว็บ 2.0 ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์นั้น ส่วนใหญ่ก็เพราะต้องการนำเสนอผลงานของตนผ่านเว็บ 2.0 และเป็นช่องทางเพื่อสื่อสารกับชุมชนออนไลน์ของตน ทั้งนี้การเลือกใช้สื่อเพื่อแสดงผลงานของตนนั้น ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ได้เลือกใช้สื่อใหม่ หรือสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อลงผลงานและต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะสื่อใหม่มีข้อได้เปรียบสื่อดั้งเดิมในหลาย ๆ ลักษณะ โดยผู้วิจัยได้สรุปลักษณะต่าง ๆ ระหว่างสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ได้ดังนี้

ตารางที่ 27 เปรียบเทียบคุณลักษณะของสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่

คุณลักษณะ	สื่อดั้งเดิม (หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์...)	สื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต)
1. การเข้าถึงสื่อ และการเลือกประโยชน์ต่อผู้ใช้	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้เข้าถึงสื่อได้อย่างทั่วถึง - เข้าถึงได้ในระยะเวลาที่จำกัด - ไม่สามารถเลือกประเภทของสื่อและประเภทการรับข่าวสารได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้เข้าถึงสื่อได้โดยเฉพาะผู้ใช้ที่เข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้เท่านั้น - ไม่มีระยะเวลาในการเข้าถึง - เลือกรับข่าวสารจากแหล่งที่ต้องการได้
2. การแสดงความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างทันทีทันใด และต้องอยู่ในเวลาและเงื่อนไขที่มีข้อจำกัด 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี และทำได้อย่างทันทีทันใด
3. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นการสื่อสารแบบตามอัธยาศัย (Asynchronous) 	<ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งการสื่อสารแบบต่อเนื่อง (Synchronous) และการสื่อสารแบบตามอัธยาศัย (Asynchronous)
4. ความทันเหตุการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้สื่อต้องใช้เวลาในการรับรู้ข่าวสารที่ตนต้องการได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ใช้สื่อใหม่นั้นสามารถรับข่าวสารได้อย่างทันเหตุการณ์

คุณลักษณะ	สื่อดั้งเดิม (หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์...)	สื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต)
5. ลักษณะทางเทคโนโลยี	- เทคโนโลยีที่ใช้ยังมีข้อจำกัด - กำหนดข้อมูลข่าวสารตามที่ต้องการได้ในระดับหนึ่ง	- มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่เสมอ และสามารถเพิ่มโปรแกรมหรือระบบต่าง ๆ เข้าไปได้เพื่ออำนวยความสะดวกกับผู้ใช้
7. ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของทุนและประเภทของสื่อที่เลือกใช้	ไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้เว็บไซต์ประเภท 2.0
8. ความจริงของข้อมูล	- มีระยะเวลากำหนด - ไม่สามารถปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขข้อผิดพลาดได้หากมีการนำเสนอออกไปแล้ว	- ในรูปแบบการใช้เว็บ 2.0 สามารถใช้บล็อกโดยที่สามารถปรับเปลี่ยนข้อมูลของตนได้อย่างอิสระ

จากตารางที่ 27 จะเห็นว่าการใช้สื่อดั้งเดิมยังเกิดอุปสรรคกับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ เพราะด้วยความเป็นตัวบุคคล ดำเนินการอย่างอิสระ ไม่ได้เป็นผู้ที่มีชื่อเสียงมาก่อน ไม่ได้ทำงานร่วมกับกลุ่มบริษัท อีกทั้งไม่ได้เป็นคนที่มีชื่อเสียงหรือมีหน้ามีตาในสังคม ทำให้ความสำเร็จกับสื่อดั้งเดิมสามารถทำได้ยาก เพราะต้องใช้เงินทุนค่อนข้างสูง อีกทั้งการใช้สื่อใหม่อย่างเว็บ 2.0 นั้นนอกจากจะไม่มีปัญหาในเรื่องของเงินทุนที่ส่วนใหญ่จะไม่มีค่าใช้จ่ายในการเปิดใช้และการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายนั้นก็ยังสามารถทำได้ง่ายกว่า เพราะเป็นสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจเหมือนกันหรืออยู่ในชุมชนออนไลน์เดียวกัน แต่หากเทียบกันในเรื่องของการเข้าถึงและในด้านการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์แล้วนั้น สื่อใหม่ยังด้อยกว่าสื่อดั้งเดิม สื่อใหม่ยังมีข้อจำกัดตรงที่หากกลุ่มเป้าหมายหรือคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกับเรานั้นไม่สามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ เขาก็จะไม่สามารถเข้าถึงบล็อกของเราได้ หรือแม้จะเป็นคนที่สามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ แต่หากไม่รู้แหล่งที่จะให้เข้า ก็จะไม่ถึงผู้ประกอบการสร้างสรรค์เช่นกัน นอกจากนี้แม้ว่าสื่อใหม่จะช่วยคัดเลือกคนที่มีความสนใจในงานประเภทเดียวกันให้เข้ามาดูได้นั้น สำหรับกลุ่มคนอื่น ๆ เราอาจจะไม่สามารถดึงดูดให้เขาเข้ามาดูบล็อกหรือผลงานของตนได้เลย แม้ว่าสินค้าที่ตนได้นำไปต่อยอดนั้นจะเป็นสินค้าทั่วไปที่คนอื่น ๆ ก็สามารถใช้ได้ ทั้งนี้เป็นเพราะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อสาธารณะที่สามารถเลือกเข้าถึงและเลือกที่จะไม่เข้าถึงได้โดยไม่มีข้อบังคับใด ๆ ทำให้การประชาสัมพันธ์หรือการเข้าถึงสามารถทำได้เฉพาะกลุ่มเท่านั้น แต่สำหรับสื่อดั้งเดิมอย่างโทรทัศน์หรือป้ายโฆษณา นั้น แม้ว่าเราจะอยากเข้าถึงการประชาสัมพันธ์หรือเลือกที่จะไม่รับรู้การ

ประชาสัมพันธ์นั้น แต่ข่าวสารนั้นก็เข้ามาถึงเราเองโดยที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการรับรู้มัน ๆ ได้ เหมือนกับข่าวสารเป็นสิ่งที่เข้าถึงผู้บริโภคมากกว่าผู้บริโภคจะเป็นผู้เปิดรับข่าวสารนั้น ๆ

นอกเหนือจากประเด็นในเรื่องของการเข้าถึงข่าวสาร ประเด็นที่สำคัญที่สุดที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ให้ความสำคัญ โดยพิจารณาให้เป็นลักษณะที่สำคัญที่สุดในการใช้เว็บ 2.0 คือความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการแสดงความคิดเห็นในสื่อใหม่นั้นสามารถทำได้อย่างเสรี และนอกจากจะเป็นการแสดงความคิดเห็นแล้วยังเป็นการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันประสบการณ์ในเรื่องต่าง ๆ และเป็นส่วนของการสนทนากับกลุ่มเพื่อนในเครือข่ายชุมชนออนไลน์อีกด้วย ส่วนการแสดงความคิดเห็นในสื่อดั้งเดิมนั้น แม้ว่าปัจจุบันจะสามารถทำออกมาได้หลากหลายทางอย่างการส่ง SMS โทรศัพท์ หรือส่งจดหมาย แต่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์เองก็ไม่สามารถจะทราบว่าสิ่งที่ส่งไปนั้นจะได้รับความสนใจและได้ออกสื่อ อีกทั้งการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหน่วยงานรัฐบาลก็สามารถทำได้อย่างเสรี นอกจากนี้การแสดงความคิดเห็นไม่สามารถแสดงผลได้ทันที จะต้องใช้เวลาในการตรวจสอบ และเวลาที่แสดงผลนั้นก็มักจะจำกัดกว่าการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อใหม่

การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ที่สื่อสารผ่านสื่อใหม่ ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ประกอบการสร้างสรรค์หรือผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้ โดยมีรูปแบบการสื่อสารอยู่ 2 ประเภทคือ แบบต่อเนื่องกับแบบอสังขยาศัย แบบต่อเนื่องนั้นเป็นการปฏิสัมพันธ์ผ่านทาง Chat box หรือการสื่อสารกับผู้ให้บริการอื่น ๆ โดยทันทีทันใด สามารถโต้ตอบกันได้ในเวลาเดียวกัน ส่วนแบบอสังขยาศัยคือการที่ทิ้งข้อความหรือการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ เอาไว้ อาจจะมีคนมาตอบหรือมีการสื่อสารต่อได้ในภายหลัง เช่น รูปแบบของการแสดงความคิดเห็นภายในบล็อก เป็นต้น สำหรับสื่อดั้งเดิมนั้น การมีปฏิสัมพันธ์แบบต่อเนื่องนั้นทำได้ยาก และทำได้เฉพาะกับสื่อบางประเภทเท่านั้น เช่น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ ที่เป็นรายการถ่ายทอดสดเท่านั้น เป็นต้น นอกจากนั้นจะเป็นการปฏิสัมพันธ์แบบอสังขยาศัย หรือเป็นการสื่อสารแบบทางเดียวมากกว่า ทั้งนี้การเกิดขึ้นของการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้แบบอสังขยาศัยโดยใช้สื่อดั้งเดิมนั้น อาจเกิดขึ้นจากการส่งข้อความ SMS ไปออกตามรายการต่าง ๆ ซึ่งก็มักจะมีค่าใช้จ่ายในการส่งข้อความ อีกทั้งรายการส่วนใหญ่ที่มักเปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นแบบ SMS นั้นก็มักเป็นรายการข่าวหรือรายการเพลง ซึ่งไม่เหมาะกับสื่อที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์นำไปเลือกใช้เพื่อแสดงทุนสร้างสรรค์

สื่อใหม่มักมาพร้อมกับความทันสมัยและมีเรื่องราวต่าง ๆ มาอัปเดตอยู่ตลอดเวลา ความทันสมัยการเป็นอีกจุดหนึ่งที่สื่อใหม่ได้เปรียบสื่อดั้งเดิม กล่าวคือ การที่ทุกคนสามารถเป็นนักข่าว

ได้นั้นทำให้มีผู้ใช้ต่างอัปเดตเรื่องราวต่าง ๆ มากขึ้น แต่ข้อมูลที่เผยแพร่ภายในอินเทอร์เน็ตนั้นควรจะต้องใช้วิจารณญาณในการตรวจสอบข้อมูลอีกครั้ง เพราะการที่ใครก็สามารถนำข่าวสารต่าง ๆ มาลงได้เอง ทำให้อาจเกิดความคลาดเคลื่อนได้ ซึ่งในส่วนนี้สื่อดั้งเดิมนั้นจะมีความน่าเชื่อถือมากกว่า แต่ก็มีความทันเหตุการณ์น้อยกว่า

สื่อใหม่มีลักษณะการใช้เทคโนโลยีอย่างอิสระและไม่มีที่สิ้นสุด โดยผู้ประกอบการสร้างสรรค์สามารถนำไปปรับใช้กับบล็อกของตนได้เพื่อเป็นการเพิ่มความสนใจและเพิ่มช่องทางการเข้าถึงข่าวสารของตนมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองตามกรอบการใช้ของบล็อกต่าง ๆ ส่วนเทคโนโลยีในสื่อดั้งเดิมนั้นนอกจากจะมีข้อจำกัดในการใช้ การควบคุมหรือการเลือกใช้สื่อนั้นก็ทำได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น อย่างการนำทุนสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์ไปลงไว้ผ่านทางสื่อโทรทัศน์ แม้ว่าจะสามารถเข้าถึงคนได้มากและทั่วถึงกว่า แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการแสดงไฟล์ภาพที่ไม่สามารถแสดงทั้งระบบแสง สี เสียงหรือภาพต่าง ๆ ได้ทั้งหมด

ในส่วนของค่าใช้จ่ายที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์จะต้องใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์ของตนผ่านทางสื่อใหม่นั้น จะเห็นว่าไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในการเปิดใช้บล็อก แต่หากเป็นในสื่อดั้งเดิมจะต้องใช้เงินจำนวนมากในการใช้พื้นที่ของสื่อดั้งเดิม อย่างที่ได้กล่าวไปแล้วว่าแม้ว่าจะสามารถเข้าถึงคนดูได้ทั่วถึงแต่ก็ไม่ทราบว่าคุณเป้าหมายของเราที่ได้ดูเป็นใครบ้าง อีกทั้งการที่มีเวลาจำกัดทำให้บางคนที่อาจจะสนใจงานของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ แต่ไม่สามารถเข้าถึงได้ก็ไม่เกิดประโยชน์ใด ๆ กับการนำเอาทุนสร้างสรรค์มาแสดงออกผ่านทางสื่อดั้งเดิม

การสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์และต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ความต้องการหลัก ๆ ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาคือความต้องการในเรื่องของพื้นที่ในการจัดเก็บและแสดงผลงาน ความต้องการในด้านของการประชาสัมพันธ์ และพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนทัศนคติหรือความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งจะเห็นว่าในสื่อดั้งเดิมนั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการในส่วนที่กล่าวถึงไปได้ เพราะยังขาดในส่วนของเทคโนโลยีที่มารองรับและถึงแม้จะตอบสนองได้ ก็จะต้องมีข้อจำกัดต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของเงินทุน ซึ่งสำหรับการใช้บล็อกนั้นส่วนใหญ่แล้วยอมไม่มีค่าใช้จ่ายในการเปิดใช้ ในประเด็นเรื่องความต้องการพื้นที่ในการจัดเก็บและแสดงผลงานนั้น แม้ว่าสื่อดั้งเดิมจะสามารถเข้าถึงคนส่วนใหญ่ในประเทศได้ก็ตาม แต่การที่จะเข้าไปร่วมใช้พื้นที่ของสื่อดั้งเดิมนั้นมักจะมีข้อจำกัดในเรื่องของเงินทุน อีกทั้งก็ยังไม่ทราบว่าคุณเป้าหมายของเราจะได้รับสื่อที่ส่งไปหรือไม่ และยังไม่ทราบว่าหลังจากในรับสาร

ไปแล้ว มีความคิดเห็นอย่างไร เพราะไม่สามารถติดต่อกันได้แบบต่อเนื่อง นอกจากนี้หากคำนึงถึงการเผยแพร่ผลงานของตนออกไปมากกว่าระดับประเทศ สื่อดั้งเดิมจะไม่สามารถช่วยเผยแพร่ได้ไกล กลับกัน สื่อใหม่นั้นสามารถที่จะแพร่กระจายข่าวสารไปได้ไกลกว่าและรวดเร็วกว่า ในประเด็นเรื่องความสะดวกรวดเร็วก็เช่นกัน สื่อดั้งเดิมจะต้องมีกระบวนการต่าง ๆ ทั้งในการถ่ายทำ การพิมพ์ และการออกอากาศต่าง ๆ ทำให้การนำเสนอผลงานนั้นมีเวลาค่อนข้างจำกัด ส่วนสื่อใหม่นั้นไม่มีเวลาที่จำกัด ไม่มีเวลาเปิดหรือปิด นอกจากนี้สื่อใหม่นั้นสามารถเข้ามาแทนที่ในการมีปฏิสัมพันธ์หรือสามารถใช้งานร่วมกันได้ ซึ่งตรงกับที่ ธีรภัทร วรรณมล (2007) กล่าวไว้ว่าสื่อใหม่จะมุ่งเน้นใน 2 ส่วนที่สำคัญคือ การแพร่กระจายของข่าวสาร ซึ่งสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว และมีลักษณะที่สามารถใช้งานได้ร่วมกัน (Share) ระหว่างผู้เผยแพร่และผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

จากการกล่าวถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 ที่ว่า บล็อกนั้นเป็นเว็บไซต์ส่วนบุคคลที่มีการแบ่งปันหรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในด้านต่าง ๆ โดยมีการจัดเรียงตามลำดับเวลาของการลงเรื่องต่าง ๆ นั้น ดังนั้นเมื่อเรามีพื้นที่ส่วนตัวที่สามารถใช้ได้บนโลกออนไลน์แล้วการที่จะนำผลงานของเราไปเผยแพร่หรือเอาเป็นพื้นที่ในการจัดเก็บผลงานนั้นก็สามารทำได้ง่าย อีกทั้งความที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวของเราทำให้เราสามารถที่จะปรับเปลี่ยน แก้ไขรูปแบบให้ตรงตามที่เราต้องการได้ และจากการสื่อสารภายในบล็อกของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาที่กล่าวถึงในตารางที่ 13 นั้น ถือว่าการใช้พื้นที่ดังกล่าวนั้นครอบคลุมลักษณะเด่นของบล็อกเอาไว้ ซึ่งจากประเด็นที่ว่าบล็อกถือเป็นเว็บไซต์ส่วนตัว ก็สามารถใช้พื้นที่นั้นในการจัดเก็บ แสดงผลงาน หรือขายผลงานของตนได้ รวมทั้งใช้เป็นพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ให้กับคนที่เข้ามาติดตามบล็อก นอกจากนี้จากลักษณะเด่นที่ Darren Rowse กล่าวไว้ 2 ลักษณะคือ Archive หรือบทความย้อนหลัง กับ Comments หรือการแสดงความคิดเห็นนั้น ก็ถือรวมอยู่ในการสื่อสารของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาด้วยเช่นกัน สำหรับการใช้บทความย้อนหลังนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเรียกดูบทความเก่า ๆ ที่เจ้าของบล็อกเคยเขียนขึ้นมาได้ ทั้งนี้ก็หมายรวมถึงผลงานเก่า ๆ ที่ลงไว้ด้วยนั่นเอง สำหรับการแสดงความคิดเห็น นั้นจะเห็นจากการสื่อสารเพื่อใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติ สิ่งที่เพิ่มมาจากลักษณะของบล็อกดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งที่เข้ามาเป็นประเด็นเสริมจากการใช้บล็อก อย่างการใช้พื้นที่บล็อกในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารหรือผลงานของตนนั้น แม้ว่าบล็อกจะไม่มีส่วนของการประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจน แต่เจ้าของบล็อกก็สามารถทำ Banner ซึ่งเป็นรูปภาพมาลงไว้ในที่ที่สามารถมองเห็นได้ชัด และอาจใส่รายละเอียดเพื่อระบุถึงสิ่งที่ต้องการจะประชาสัมพันธ์ ประเด็นเรื่องการสร้างสังคมบนโลกออนไลน์นั้น ก็ถือเป็นอีกส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้บล็อกจะประสบความสำเร็จ เพราะถึงแม้เจ้าของบล็อกจะมีข้อมูลข่าวสารอยู่เต็มบล็อกซึ่งสามารถให้ประโยชน์กับคนอื่นได้มาก แต่หากไม่มีคนรู้จัก ไม่มีใครเข้ามาดู

ก็คงไม่เกิดประโยชน์ใด ๆ ดังนั้นการใช้บล็อกก็ยิ่งเปรียบเสมือนสังคมเล็ก ๆ ที่อาจจะทำความรู้จักกันจากการเข้ามารับรู้ข้อมูลข่าวสาร หรือ เข้ามาจากการแสดงความคิดเห็นจากผลงานของเรานั่นเอง นอกจากนี้เมื่อเราสามารถมีสังคมได้เพียงพอแล้วนั้น เราอาจใช้พื้นที่บล็อกเพื่อต่อยอดผลงานของตนและมีวางขายไว้บล็อกหรือที่อื่น ๆ ได้เพิ่มเติม

หากวิเคราะห์จากแนวคิดการสื่อสารบนชุมชนออนไลน์ หรือ Social media นั้นจะเห็นว่าการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 นั้นจะให้ความสำเร็จมากกว่าเว็บไซต์รูปแบบอื่น ๆ เช่น เว็บบอร์ด เป็นต้น ทั้งนี้เพราะรูปแบบของและการทำงานของเว็บ 2.0 นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องต่อการสื่อสาร ติดตาม และโต้ตอบกันภายในเว็บไซต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการปฏิสัมพันธ์กันภายในสังคมผ่านระบบเทคโนโลยีการส่งข้อมูลข่าวสารได้ทั้งแบบ one to many และ many to many โดยการสื่อสารประเภทนี้จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเท่าเทียมกัน และจะเปลี่ยนสถานะของผู้ใช้จากบริบทของผู้บริโภคสารมาเป็นผู้ผลิตสาร ซึ่งตรงกับที่ Andreas M. Kaplan (2009) ได้อธิบายความหมายของ Social media เอาไว้

ทั้งนี้การที่มีผู้เลือกใช้พื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ผลงานนั้นก็สอดคล้องกับการสื่อสารบนชุมชนออนไลน์เช่นเดียวกัน เพราะการที่จะให้ผู้ใช้สารนั้นได้รับรู้ถึงข่าวสาร หรือสารที่ต้องการจะส่งออกไปได้กว้างขวางและหลากหลาย ควรจะต้องมีการเชื่อมโยงและติดต่อกันอย่างเป็นเครือข่าย ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการสื่อสารแบบชุมชนออนไลน์ กล่าวคือ เป็นการสื่อสารที่สนองความต้องการของผู้ใช้สารในการมีปฏิสัมพันธ์กันภายในสังคมที่อยู่ในเครือข่ายชุมชนออนไลน์ของตน เพื่อเป็นการติดต่อสื่อสาร ให้เกิดการแสดงความคิดเห็น หรือนำไปส่งต่อไปยังกลุ่มสังคมอื่นต่อไป

การสื่อสารภายในบล็อกของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาในด้านของการใช้พื้นที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทัศนคติ การใช้พื้นที่ในการเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์รวมทั้งใช้เพื่อสร้างสังคมบนโลกออนไลน์นั้น สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารภายในชุมชนออนไลน์ ที่ถือว่าเป็นลักษณะที่สำคัญและเกี่ยวข้องประโยชน์กับผู้ใช้ที่สื่อสารภายในบล็อก และเป็นปัจจัยหลักของการนำทุนสร้างสรรค์มาแสดงออกผ่านทางบล็อก

ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะการสื่อสารผ่านเว็บ 2.0 เพื่อส่งเสริมทุนสร้างสรรค์และทำให้เกิดการต่อยอดทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

เว็บ 2.0 มีลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง กล่าวคือทั้งผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาหรือในที่นี้คือเจ้าของบล็อกนั้นนอกจากจะสามารถนำทุนสร้างสรรค์ของตนมาแสดงออกผ่านทางเว็บ 2.0 ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไม่มีค่าใช้จ่ายแล้วนั้น ยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์ มีการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ได้ ซึ่งแตกต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ หรือแม้แต่สื่ออินเทอร์เน็ตประเภทเว็บ 1.0 ที่เป็นการสื่อสารเพียงทางเดียว ผู้ใช้บล็อกไม่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือมีการโต้ตอบกันได้ แต่สำหรับเว็บ 2.0 นั้น ผู้ใช้บล็อกกับเจ้าของบล็อกสามารถโต้ตอบกันได้โดยอิสระ โดยเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้บล็อกมีส่วนร่วมทั้งในการแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันความรู้หรือประสบการณ์ ต่อกลุ่มชุมชนออนไลน์ของตน จนเกิดการพัฒนารับรู้ข้อมูลข่าวสารที่มีความอิสระมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มอำนาจให้กับผู้ใช้บล็อกหรือผู้รับสารมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกรณีผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา ผู้รับสารมีความสำคัญในการให้ความคิดเห็นกับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเพื่อนำความคิดเห็นนั้นไปพัฒนาต่อไป

ทั้งนี้การที่เว็บ 2.0 มีลักษณะการสื่อสารแบบ 2 ทาง ทำให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาที่มีการนำเสนอทุนสร้างสรรค์ผ่านบล็อกและมีการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นได้เปรียบผู้ประกอบการอื่น ๆ ที่ได้นำเสนอผลงานทางเว็บ 2.0 ตรงที่การเปิดโอกาสให้ผู้บล็อกคนอื่น ๆ มีส่วนร่วมในการแสดงทุนสร้างสรรค์ของตนในส่วนของ การแสดงความคิดเห็นเพื่อให้เกิดการพัฒนาผลงานของตนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การนำทุนสร้างสรรค์ไปต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ย่อมต้องผ่านการพิจารณาจากผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาแล้วว่าสินค้าที่ต่อยอดจากผลงานของเรานั้นย่อมเป็นสิ่งที่ดี สามารถติดตลาดได้ ซึ่งส่วนหนึ่งของการพิจารณานั้นก็อาจมาจากผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ที่ให้ความคิดเห็นในการต่อยอดได้ อาจบอกได้ว่าตนต้องการอะไร ราคาประมาณเท่าใด รูปแบบสินค้าอย่างไร เป็นต้น

2. ความสะดวกรวดเร็ว

การสื่อสารผ่านบล็อก 2.0 ย่อมเอื้อต่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาในด้านของความสะดวกรวดเร็ว ทั้งในส่วนของ การนำผลงานหรือบทความลงในบล็อก ก็สามารถทำได้ง่าย และมีความสะดวกรวดเร็วผ่านทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังสามารถตอบสนองได้รวดเร็วอีกด้วย การตอบสนองนั้นก็คือการแสดงความคิดเห็น การแบ่งปันประสบการณ์ รวมไปถึงการส่งต่อหรือบอกต่อเรื่องราวที่ผู้ใช้บล็อกนั้นสนใจให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายชุมชนออนไลน์เดียวกันนั่นเอง ทั้งนี้การที่มีการสื่อสารผ่านทางเว็บ 2.0 นั้นก็เอื้อต่อการส่งต่อข่าวสารเช่นเดียวกัน เพราะสามารถส่งต่อบทความนั้น ๆ ไปยังคนอื่น ได้ง่ายและรวดเร็วผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต เกิดเป็นการส่งต่อข่าวสารนั้นแบบปากต่อปาก ทั้งนี้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นสามารถได้รับทั้งการแสดง

ความคิดเห็น หรือการติดตามต่าง ๆ โดยเห็นผลได้อย่างรวดเร็วมากกว่าการใช้สื่อประเภทอื่น ๆ ทั้งนี้ทำให้ประหยัดเวลาทั้งในการต่อยอดทุนสร้างสรรค์ และเห็นแนวทางในการโปรโมตสินค้าได้มากขึ้น

3. การสื่อสารในชุมชนออนไลน์

ลักษณะพิเศษของเว็บ 2.0 ที่สำคัญต่อการมีส่วนร่วมในสังคมคือลักษณะของชุมชนออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่าการเกิดขึ้นของเครือข่ายนั้นทำให้เกิดลักษณะต่าง ๆ ตามมาด้วย ทั้งในส่วนของ การแสดงความคิดเห็นก็จะมีมากขึ้น การสื่อสารภายในกลุ่มโดยอาจเกิดการส่งผ่านข่าวสารแบบปากต่อปาก รวมทั้งเป็นชุมชนออนไลน์ที่มีการรวบรวมคนที่มีความชอบในแนวคิดหรือความสนใจเดียวกันมาไว้ด้วยกัน

การเกิดขึ้นของชุมชนออนไลน์นั้นมีส่วนช่วยให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้รับกลุ่มเป้าหมายที่แน่นอนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งหากมีความสนิทสนมกันมากขึ้นภายในเครือข่ายดังกล่าว กลุ่มเครือข่ายนั้นก็ย่อมเป็นคนที่ช่วยส่งต่อหรือประชาสัมพันธ์ผลงานของเราไปให้คนในเครือข่ายของแต่ละคนเช่นเดียวกัน ซึ่งอาจจะเรียกได้ว่าการส่งต่อข่าวสารจากผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาไปยังกลุ่มผู้ใช้บล็อกในชุมชนออนไลน์เป็นการสื่อสารแบบ One to many และการส่งผ่านข่าวสารจากกลุ่มผู้ใช้บล็อกในเครือข่ายไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ ภายในเครือข่ายของแต่ละคนนั้นเป็นแบบ Many to many ซึ่งการสื่อสารแบบ many to many นั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของแนวคิด Social media นั่นเอง

4. เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บ 2.0 ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นสามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสามารถแบ่งออกได้ 2 แบบคือ แบบที่ตัวผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาเป็นผู้ประชาสัมพันธ์ทุนสร้างสรรค์หรือสินค้าของตนเอง กับอีกทางหนึ่งคือได้รับการประชาสัมพันธ์หรือการเผยแพร่จากคนอื่นที่ชื่นชอบในผลงานของตน สำหรับการประชาสัมพันธ์ด้วยตนเองนั้น ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษามักมีการใช้ Banner เป็นส่วนใหญ่ เพราะการใช้รูปภาพนั้นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บล็อกคนอื่นได้มากกว่าตัวหนังสือธรรมดา นอกจากนี้ยังมีการประชาสัมพันธ์ความเป็นตัวตนหรือเอกลักษณ์ของตนผ่านทางกรบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ต่าง ๆ ของตน หรือการแนะนำตัวเองผ่านทางหน้า Profile เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาจะต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวเอง ซึ่งเอกลักษณ์ดังกล่าวนั้น จะทำให้คนที่เข้ามาติดตามเรานั้นจำเราได้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เอกลักษณ์ของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้นอาจแสดงผ่านทางผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ของตน อย่างทุนสร้างสรรค์ประเภทงานออกแบบ อาจแสดงออกมาในรูปของตัวการ์ตูนที่ใช้ ลายเส้น การใช้สี เป็นต้น งานเขียน มาจากสำนวนที่ใช้ แนวทางการเขียน เป็นต้น ส่วนงานประเภทภาพยนตร์และหนังสือสั้นนั้น ก็จะเป็นในรูปแบบของประเภทของภาพยนตร์ การใช้มุกตลก การถ่ายภาพต่าง ๆ เป็นต้น

สำหรับการประชาสัมพันธ์ที่เกิดมาจากผู้ที่ชื่นชอบในผลงานของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษานั้น มักอยู่ในรูปแบบของการแนะนำสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงการแนะนำให้ลองเข้าไปอ่านหรือดูผลงานของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษา ซึ่งการแนะนำดังกล่าวก็อาจเป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้รับกลุ่มเป้าหมายเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้น โดยที่ไม่ต้องเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่ออื่น ๆ

5. การเข้าถึงและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้

เว็บ 2.0 เป็นสื่อที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ซึ่งจะช่วยประหยัดต้นทุนในการดำเนินธุรกิจต่อไปของผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาได้ นอกจากนี้ยังสามารถใช้งานได้ง่ายกว่าเว็บไซต์ทั่วไป เพราะมีโปรแกรมสำเร็จรูปมารองรับการทำงาน นอกจากนี้ยังมีเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานและการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของตน อาทิ การใช้ Tag ที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาสามารถกำหนดคำสำคัญที่ใช้ในการค้นได้เอง ซึ่งจะทำให้คำค้นนั้นเป็นสิ่งที่ผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ จะใช้ค้นหามากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยีของการใช้ Tag cloud ที่เมื่อมีผู้ค้นหาจากคำนั้นมากเท่าไร การแสดงคำในหน้ารวม Tag นั้นก็จะมีการใช้ตัวอักษรที่ใหญ่ขึ้น และมีความชัดเจนมากขึ้นตามไปด้วย ทำให้เป็นการเพิ่มระดับความสนใจให้กับผู้ใช้บล็อกคนอื่น ๆ ที่ยังไม่เคยเห็นผลงานของเรา ให้เข้ามาดูบล็อกมากยิ่งขึ้น

นอกเหนือจากประเด็นดังกล่าวมาแล้วข้างต้น ยังมีอีกประเด็นหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับการนำผลงานหรือทุนสร้างสรรค์ไปต่อยอด ก็คือประเด็นในเรื่อง พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าแม้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์หลาย ๆ คนจะเห็นว่าเรื่องนี้มิใช่ส่วนประกอบสำคัญในการต่อยอดผลงานสร้างสรรค์ แต่หากขาดเรื่องนี้ไปก็อาจจะทำให้เกิดอุปสรรคในการต่อยอดได้ ทั้งนี้หากบล็อกมีระบบพาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ให้บริการอยู่ด้วย การสื่อสารผ่านบล็อกนั้นคงจะเน้นเพื่อค้าขายมากกว่าการประชาสัมพันธ์หรือการแสดงผลงาน เรียกได้ว่าเป็นบล็อกที่เน้นเพื่อขายของ

อย่างแท้จริง แต่เมื่อไม่มีระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ให้บริการ ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาที่ ต้องการเริ่มต้นขายสินค้านั้นก็อาจจะทำได้ไม่สะดวกเท่าที่ควร อีกทั้งการที่บล็อกมีให้บริการแบบ ไม่เสียค่าใช้จ่าย ทำให้การเพิ่มระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

การแสดงผลสร้างสรรค์กับการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ทุนสร้างสรรค์ทั้ง 3 ประเภทนั้น มีความยากและง่ายแตกต่างกันทั้งในด้านของ กระบวนการผลิต เวลาในการผลิตผลงานออกมาในแต่ละชิ้น ตลาดและกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้ง ความคุ้มค่าที่ได้ลงทุนไป สำหรับทุนสร้างสรรค์ประเภทงานออกแบบนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นทุน สร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการนำเสนอผ่านบล็อกมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับทุนสร้างสรรค์ 3 ประเภทที่ผู้วิจัยเลือกมาวิจัย เพราะงานออกแบบนั้นสามารถตีตลาดได้ง่ายกว่า เนื่องจากสามารถ ทำออกมาได้หลากหลายทั้งในส่วนของประเภทสินค้า สี และมีหลากหลายราคา ทำให้ กลุ่มเป้าหมายนั้นสามารถเข้าถึงสินค้าได้หลากหลายมากกว่าสินค้าเพียงประเภทเดียว ยกตัวอย่างสินค้างานออกแบบของน้องป๊ิง ที่มีทั้ง โปสการ์ด สมุด แม่เหล็กติดตู้เย็น เป็นต้น ซึ่ง สินค้าที่กล่าวมานั้น ผู้ซื้อสามารถเลือกสีและลายได้ เพราะผลงานของน้องป๊ิงส่วนใหญ่จะผลิตขึ้น เอง ทำให้ต้นทุนที่ใช้ไม่สูงมากนัก ส่วนสินค้าของพี่แต้ว หรือ Skin care home made ที่มี เอกสิทธิ์จากตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ นอกจากนี้ Skin care ของพี่แต้วยังมีหลายประเภท และมีการใช้งานที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน สามารถเลือกสี เลือกกลิ่นได้ ทั้งนี้ข้อดีก็คือเป็นงานที่ทำ แบบ Made to order กล่าวคือเมื่อเริ่มมี Order เข้ามา ถึงจะเริ่มทำ เพื่อคงความสดใหม่ของ ผลิตภัณฑ์เอาไว้ ผู้วิจัยเห็นว่าแม้จะเป็นทุนสร้างสรรค์ แต่หากทำออกมาให้มีความหลากหลายก็ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้บ้าง

สำหรับทุนสร้างสรรค์ประเภทงานเขียน แม้ว่าจะมีนักเขียนบางคน นำผลงานของตนไป ตีพิมพ์กับทางสำนักพิมพ์ด้วยตนเอง และมีขายหนังสือในบล็อกของตัวเองด้วย แต่ผู้วิจัยเห็นว่าการเลือกต่อยอดทุนสร้างสรรค์ด้วยตนเอง สำหรับงานเขียนนั้น กลุ่มเป้าหมายค่อนข้างจะมีจำกัด

จากการใช้พื้นที่เพื่อขายผลงานนั้น ทุนสร้างสรรค์ประเภทงานออกแบบและงานเขียนจะ ได้รับประโยชน์มากกว่าภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ เพราะผลงานดังกล่าวสามารถจับต้องได้ อย่างงาน ออกแบบของน้องป๊ิง ที่ทำสินค้าออกมาทั้งโปสการ์ด เข็มกลัด หรือสมุด คนที่สนใจก็สามารถซื้อได้ และมีลายให้เลือกมากมาย ส่วนงานเขียนนั้น หากมีการเลือกต่อยอดกับทางสำนักพิมพ์อย่างถูก อาจจะไม่มียอดขายตามบล็อก แต่หากเลือกต่อยอดด้วยตนเอง อาจมีการติดต่อกับทางโรง

พิมพ์เพื่อทำเป็นเล่มหนังสือมาขายได้ ซึ่งคนที่เลือกต่อยอดเองส่วนใหญ่มักจะมีสินค้างานเขียนของตนมาขายตามหน้าบล็อกเช่นกัน แต่อาจขายได้เฉพาะกลุ่ม เพราะผลงานดังกล่าวมักเป็นแนวเฉพาะกลุ่มเช่นกัน ส่วนงานภาพยนตร์หรือหนังสือสั้นนั้น การที่จะขายผลงานในหน้าบล็อกนั้นไม่สามารถทำได้ เพราะไม่ใช่สินค้าที่จับต้องหรือวางขายได้ทั่วไป บล็อกอาจเป็นพื้นที่ที่ช่วยโปรโมทหรือประชาสัมพันธ์ให้เห็นถึงผลงานของตนมากกว่า และอาจได้รับผลต่อเนื่องจากการที่มีคนสนใจในผลงานของเรา และได้งานทำอย่างตุนั่นเอง

ทั้งนี้ทุนสร้างสรรค์และประเภทนั้นมีทั้งข้อดีและข้อจำกัดแตกต่างกันออกไป ทุนสร้างสรรค์ประเภทงานออกแบบนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ง่ายกว่าทุนสร้างสรรค์ประเภทอื่น ๆ เพราะงานออกแบบสามารถทำออกมาได้หลายมุมมอง และสามารถมีผลงานได้หลายประเภท อีกทั้งยังมีความสวยงามที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคน งานออกแบบจึงมีจุดเด่นอยู่ที่ความหลากหลาย ส่วนข้อจำกัดของงานออกแบบนั้น จะอยู่ที่การที่ผู้ที่เข้ามาดูและสนใจงานของเราไม่ได้เห็น ไม่ได้สัมผัส และอาจเกิดความคลาดเคลื่อนในส่วนของการใช้สี ขนาด เป็นต้น อีกทั้งการนำผลงานของตนออกสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น จะสามารถควบคุมดูแลไม่ให้มีผู้อื่นนำผลงานของตนไปแอบอ้างหรือลอกเลียนแบบได้ยาก

ทุนสร้างสรรค์ประเภทงานเขียนนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการแสดงออกผ่านบล็อกนั้นสามารถทำได้และสามารถตีตลาดได้เฉพาะบางบล็อกที่น่าลงมากกว่า อย่างใน Exteen ที่มีเด็กวัยรุ่นใช้ค่อนข้างมาก หากมีการนำเสนองานเขียนแนวประชานิยม หรือแนวเด็กวัยรุ่นก็จะเหมาะสมกับบล็อกที่นำงานเขียนไปลง ส่วนใน Bloggang ที่มีผู้ใช้ที่ค่อนข้างหลากหลาย งานเขียนส่วนใหญ่ก็จะมีหลากหลายแตกต่างกันไป ทั้งงานเขียนที่ให้ข้อคิดสอนใจ นวนิยาย เป็นต้น ทั้งนี้ข้อจำกัดของการนำงานเขียนไปลงในบล็อกก็จะคล้ายกับงานออกแบบ กล่าวคือจะสามารถควบคุมดูแลไม่ให้มีผู้อื่นนำผลงานของตนไปแอบอ้างหรือลอกเลียนแบบได้ยาก โดยเฉพาะการเลียนแบบพล็อตเรื่อง ลักษณะของตัวละคร หรือการดำเนินเรื่องที่ใช้

ทุนสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์หรือหนังสือสั้น ผู้วิจัยเห็นว่าการนำมาแสดงออกผ่านบล็อกนั้นมีทั้งข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน กล่าวคือ การทำภาพยนตร์ออกมา 1 เรื่อง จะต้องมีการลงทุนซึ่งบางเรื่องอาจจะไม่ต้องใช้เงินทุนจำนวนมาก หนังสือสั้นที่ทำออกมาก็ประสบความสำเร็จได้ แต่บางเรื่องต้องมีการลงทุนเพื่อทำให้เกิดมูลค่าของหนังสือของตนมากขึ้น ทั้งนี้หากมีการนำเสนองานสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์หรือหนังสือสั้นผ่านบล็อกนั้น ผู้เข้าชมหรือกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่จะสามารถเข้าถึงได้ฟรี และไม่มีข้อจำกัด ทำให้ผู้เผยแพร่อาจไม่ได้รับค่าตอบแทนอย่างที่คาดว่าจะเป็น

ได้รับ ทั้งในส่วนของเงินหรือรางวัล แต่ทั้งนี้การที่บล็อกนั้นค่อนข้างเป็นพื้นที่สาธารณะ ทำให้การเข้าถึงสามารถทำได้ง่ายกว่าการนำผลงานของตนไปฉายตามงานเทศกาล อีกทั้งยังจำกัดผู้ที่เข้ามาชมผลงานของเราอีกด้วย นอกจากนี้ยังสามารถเข้าไปดูได้ไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาหรือสถานที่

การต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ : การประหยัดจากขอบเขต

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือระบบเศรษฐกิจที่เกิดจากการรวมตัวกันเป็นเครือข่ายของกลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ โดยมีการใช้สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมรวมกับการใช้เทคโนโลยี ทำให้เกิดเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ขึ้นมา ทั้งนี้จอห์น ฮาวกินส์ เห็นว่า ทุนสร้างสรรค์เป็นบทสรุปของการทำให้เกิดเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ โดยมีพรสวรรค์ของมนุษย์หรือทุนสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบนั่นเอง

ฮาวกินส์ยังกล่าวเพิ่มเติมว่าคนที่สร้างสรรค์ผลงานนั้นไม่จำเป็นต้องมีศูนย์กลางอยู่ที่บริษัทหรือองค์กร รวมทั้งมักมีการใช้ต้นทุนในการดำเนินธุรกิจอยู่ในระดับต่ำ

ผู้วิจัยพบว่าการดำเนินธุรกิจโดยเน้นการใช้ต้นทุนต่ำนั้น เป็นกลยุทธ์ทางธุรกิจที่สำคัญในการพิจารณาเลือกใช้สื่อเพื่อจะนำมาต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการนำผลงานของตนไปต่อยอดเช่นกัน โดยกลยุทธ์ทางธุรกิจในการลดต้นทุนนั้น ยุทธนา พูนพานิช ได้นำเสนอไว้ 3 วิธี ดังนี้

1. Economy of scale (การประหยัดต่อขนาด)

เป็นการประหยัดต้นทุนจากการผลิตสินค้าจำนวนมาก ๆ ทั้งนี้สินค้าดังกล่าวเหมาะกับสินค้าประเภทอุปโภคและบริโภค

2. Economy of scope (การประหยัดจากขอบเขต)

เป็นการประหยัดต้นทุนจากการดำเนินธุรกิจที่มีความหลากหลาย โดยใช้การลงทุนน้อย

3. Economy of speed (การประหยัดจากความเร็ว)

เป็นการประหยัดต้นทุนการผลิตจากการใช้ความเร็ว เพื่อให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจ

ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่สามารถดำเนินธุรกิจจากการต่อยอดทุนสร้างสรรค์โดยใช้ต้นทุนต่ำนั้น จัดอยู่ในการใช้กลยุทธ์แบบประหยัดจากขอบเขต ทั้งนี้สำหรับกลยุทธ์ประเภทอื่น ๆ อย่างการผลิตสินค้าจำนวนมาก หรือการเน้นที่ความเร็วนั้นเกิดจากการลดต้นทุนโดยเน้นที่

ตัวสินค้าและเทคโนโลยีที่ใช้ในกระบวนการผลิต การประหยัดต่อขนาดเป็นการเน้นที่ตัวสินค้า คือ ยิ่งมีการผลิตสินค้ามากขึ้นเท่าใด ต้นทุนก็ยิ่งถูกลงมากเท่านั้น ส่วนการประหยัดจากความเร็วนั้น จะเน้นในเรื่องของการแข่งขันทางด้านความเร็วโดยใช้เทคโนโลยีการผลิต หรือการบริการ สำหรับการประหยัดจากขอบเขตนั้น ผู้วิจัยพบว่าเป็นการประหยัดโดยใช้พื้นที่ที่ได้รับให้เกิดประโยชน์มากที่สุด อาจมีการขายสินค้าหลากหลายประเภทในบล็อก ซึ่งบล็อกนั้นก็พื้นที่ที่ไม่มีค่าใช้จ่าย ผู้ประกอบการสร้างสรรค์จึงสามารถใช้ประโยชน์จากบล็อกได้อย่างเต็มที่ ทั้งการแสดงผลงานสร้างสรรค์ การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ รวมถึงการขายสินค้าที่มาจากการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั่นเอง

จอห์น ฮาวกินส์กล่าวถึงการเกิดขึ้นของบล็อกหรือเว็บไซต์ประเภท Social media ต่าง ๆ ว่าเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์เกิดการแบ่งปันความคิด ข้อมูล รูปภาพ ฯลฯ และการลงตลาดในเชิงพาณิชย์ โดยมีมิติทางการเงินเพียงเล็กน้อยเท่านั้น และส่วนใหญ่จะไม่มีค่าใช้จ่าย ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญจากการเกิดขึ้นของบล็อกต่อการดำเนินธุรกิจสร้างสรรค์

การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญากับการแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านบล็อก : ภาวะเขาควายของผู้ประกอบการสร้างสรรค์?

อินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสื่อสาธารณะที่มีความอิสระในการติดต่อสื่อสารหรือนำเอาผลงานสร้างสรรค์ของตนไปแสดงหรือเผยแพร่ ถือได้ว่าเป็นสื่อที่เหมาะสมกับผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในการนำผลงานสร้างสรรค์มาเผยแพร่และต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากมีข้อได้เปรียบในด้านการเข้าถึงและเอื้อประโยชน์ต่อผู้ใช้ การมีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสารแบบชุมชนออนไลน์ โดยเฉพาะกับการใช้เว็บ 2.0 ที่มีลักษณะทางเทคโนโลยีที่เอื้อต่อผู้ประกอบการสร้างสรรค์ในการนำผลงานของตนมาแสดงออกและต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีข้อได้เปรียบสื่อประเภทอื่น ๆ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น อินเทอร์เน็ตก็ยังมีข้อจำกัดทั้งในเรื่องของการเข้าถึง ที่สามารถใช้ได้เฉพาะกลุ่มคนที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เท่านั้นเมื่อเทียบกับสื่อกระแสหลักที่สามารถเข้าถึงได้ทั่วประเทศ แต่อินเทอร์เน็ตก็ยังมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่ามากเพื่อเทียบกับการประชาสัมพันธ์หรือใช้พื้นที่บนสื่อกระแสหลัก ที่ถึงแม้ว่าจะเข้าถึงได้ครบทุกกลุ่มก็ตาม แต่เมื่อเทียบกับข้อจำกัดในด้านอื่น ๆ ทั้ง การเข้าถึงได้อย่างมีเวลาจำกัด การที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ตามอัธยาศัย โดยที่ไม่รู้ว่าจะมีผู้ที่รับสารของเราไปเมื่อใด หรือผู้ที่ได้รับสารของเราไปนั้นจะเป็นกลุ่มที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการจะส่งไปหรือไม่ ซึ่ง

เมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายในการลงทุนเพื่อขอใช้พื้นที่สื่อกระแสหลักนั้นคงไม่คุ้มกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงพบว่ากลุ่มผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาจึงเลือกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการเผยแพร่ผลงานประชาสัมพันธ์ รวมถึงการต่อยอดในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านทางบล็อก โดยมีการติดต่อกับกลุ่มเป้าหมายเป็นแบบชุมชนเครือข่ายที่มีการปฏิสัมพันธ์ได้ทั้งแบบต่อเนื่องและแบบอสังคัย

ทั้งนี้การใช้บล็อกเป็นพื้นที่ส่วนตัวในการแสดงผลงานและต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์น่าจะเป็นทางออกสำหรับผู้ประกอบการสร้างสรรค์แล้วก็ตาม แต่การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก็ยังคงมีความเสี่ยงต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งยังเป็นในสื่ออินเทอร์เน็ตก็ยังสามารถทำได้ง่าย เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตหรือดินแดนที่จะนำหลักของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาไปปรับใช้ได้ ทำให้ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ต้องเสี่ยงต่อภาวะการถูกละเมิด ซึ่งในขณะเดียวกัน การที่ผู้ประกอบการสร้างสรรค์ไม่เลือกเผยแพร่ทุนสร้างสรรค์และต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตแล้ว ก็จะต้องเจอกับการลงทุนก้อนใหญ่เพื่อที่จะใช้พื้นที่ในสื่อกระแสหลัก จึงทำให้เกิดภาวะกลืนไม่เข้า คายไม่ออก หรือเรียกว่าภาวะเขาควย (Dilemma) นั่นเอง เพราะไม่ว่าจะหันไปทางไหนก็ย่อมเกิดปัญหาตามมา

สำหรับการป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น แม้ว่าจะมีการใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาไปปรับใช้ อีกทั้งมีการนำเอาอนุสัญญาครีเอทีฟคอมมอนส์มาปรับให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย แต่ปัญหาหลักของสังคมไทยมิใช่แค่เรื่องการที่มีกฎหมายเข้ามาดูแลแต่ไม่ทั่วถึง แต่เป็นความตระหนักของประชาชนไทยต่อความสำคัญในการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาทั้งของตนและการไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น อีกทั้งยังมีอีกจำนวนมากที่ยังขาดความรู้ ทักษะทางด้านกฎหมาย เพราะอาจเห็นว่าเป็นเรื่องไกลตัว ทั้งนี้ตัวผู้ประกอบการสร้างสรรค์และผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตควรจะต้องทำความเข้าใจกับสิทธิของตนต่อการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ทางอินเทอร์เน็ตของตนให้มาก นอกจากนี้ควรจะต้องให้ภาครัฐเข้ามาร่วมตระหนักถึงปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาให้มากขึ้น สุดท้ายนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้ประกอบการสร้างสรรค์ที่ศึกษาบางคนได้มีการเริ่มสังคมแห่งการแบ่งปันภายในบล็อกหรือสื่ออินเทอร์เน็ตให้มากขึ้น และพบว่าปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้นเป็นปัญหาที่ต้องใช้เวลาในการแก้ไข ซึ่งควรจะต้องเริ่มจากการให้ความรู้และความเข้าใจต่อคนในสังคมให้มีความตระหนักถึงความสำคัญของการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาให้มากขึ้น

5.13 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยไม่ได้รับความสะดวกจากการสัมภาษณ์เว็บมาสเตอร์ของทั้งสองบล็อก ซึ่งอาจเกิดจากการที่เว็บมาสเตอร์ไม่สามารถเผยแพร่ข้อมูลทางการตลาดและเทคโนโลยีบางส่วนต่อผู้วิจัยได้ อีกทั้งเวลาการสัมภาษณ์ค่อนข้างจำกัด ทำให้ไม่สามารถได้รับข้อมูลที่จะทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ได้รับประโยชน์มากยิ่งขึ้น
2. ผู้วิจัยไม่สามารถนัดสัมภาษณ์ผู้ประกอบการสร้างสรรค์บางคนได้ เนื่องจากผู้ประกอบการสร้างสรรค์บางคนอาศัยอยู่ต่างจังหวัด โดยผู้วิจัยเลือกใช้การสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้เกิดความไม่สะดวกทั้งผู้วิจัยและตัวผู้ประกอบการสร้างสรรค์
3. การศึกษาเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการสื่อสารนั้นยังเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่ในสังคมไทย ทำให้ยังไม่มียานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อหาข้อมูลประกอบได้

5.14 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาการต่อยอดทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านทางเว็บไซต์ 2.0 ประเภทอื่น ๆ เช่นเว็บไซต์ประเภท Social networking เป็นต้น
2. การศึกษาครั้งต่อไปควรเพิ่มประเภทของทุนสร้างสรรค์ที่ใช้ในการวิจัยให้แตกต่างกัน เพื่อเป็นการเปรียบเทียบกับการวิจัยในครั้งนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงพาณิชย์. ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์และการแจ้งข้อมูล. [ออนไลน์]. [ม.ป.ป.]. แหล่งที่มา:
<http://www.moc.go.th/opscenter/cr/lic1.htm> [2553, ตุลาคม 10]

ก้าวสู่ยุคเว็บ 3.0. โพสต์ Today (21 มิถุนายน 2550): unpagued.

คุณวัฒน์ ธีรนิธิวัฒน์. มอง New media ผ่าน traditional media. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:
http://www.iwisdom.co.th/index.php?option=com_content&view=article&id=111%3Anew-media-traditional-media&catid=38%3Aebusiness-socialmedia&Itemid=183 [2552, ตุลาคม 1]

ครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย. ครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:
<http://cc.in.th/wiki/> [2552, ตุลาคม 1]

ครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย. รู้จักกับสัญญาอนุญาต. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:
<http://cc.in.th/wiki/meet-the-licenses> [2552, ตุลาคม 1]

ครีเอทีฟคอมมอนส์ประเทศไทย. รู้จักเรา. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://cc.in.th/about>
 [2552, ตุลาคม 1]

จอห์น ฮาวกินส์. เศรษฐกิจสร้างสรรค์ : เขามั่งคั่งจากความคิดกันอย่างไร. แปลโดย คุณภากร
 วาณิชยวิรุฬห์. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2552.

จินดาวรรณ สิ่งคงสิน. แพ็คเกจ Twitter Facebook ... บล็อกกำลังจะตาย?. [ออนไลน์]. 2553.
 แหล่งที่มา: <http://www.manager.co.th/Home/ViewNews.aspx?NewsID=9530000005759> [2553, มีนาคม 25]

ทวีศักดิ์ ตั้งปฐมวงศ์. โลกาภิวัตน์ : คำสั้น ๆ ที่ควรรู้จัก. มติชนสุดสัปดาห์ (ศุกร์ 22 –
 พุธที่ 28 พฤษภาคม 2552): unpagued.

ทีปกร วุฒิพิทยามงคล. ประวัติศาสตร์ exteen 101. [ออนไลน์]. 2547. แหล่งที่มา: <http://blog.tpson.com/20041108/exteen-101> [2553, มีนาคม 25]

- ธีรวัฒน์. ทูตทางปัญญา...วันนี้ยังมีที่ว่างสำหรับประเทศไทย. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://teerawat.wordpress.com/2007/10/30/hello-world/> [2552, ตุลาคม 1]
- นิตยสาร Brandage Essential. Creative economy : mapping ระบบเศรษฐกิจใหม่. Brandage Essential Subdivision 3 (2552): 13-26.
- นิตยสาร Brandage Essential. TCDC : the first mover. Brandage Essential Subdivision 3 (2552): 175-177.
- นิตยสาร Creative Thailand. ทำไมต้องเศรษฐกิจสร้างสรรค์. Creative Thailand 1 (ตุลาคม 2552): 16-18.
- นิตยสาร Position. พลั้งของ New media. [ออนไลน์]. 2549. แหล่งที่มา: <http://www.positioningmag.com/magazine/details.aspx?id=46426> [2552, ตุลาคม 1]
- บิสิเนสไทย. 10 เคล็ดลับแจ้งเกิดบล็อก. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.arip.co.th/businessnews.php?id=411408> [2552, ตุลาคม 1]
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social media. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2553.
- วัชชีราวุฒิ. สัมพลาด : มาสสะเด้อแซมปี. [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา: <http://watchi.exteen.com/20080723/entry> [2553, มีนาคม 20]
- เว็บไซต์โดนใจ.คอม. Generation of web : web 1.0, 2.0, 3.0 and the future. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://don-jai.com/generation-of-web-web-1-0-2-0-3-0-and-the-future/> [2552, ตุลาคม 1]
- เว็บไซต์ accasa.com. Blog power อนาคต. [ออนไลน์]. [2550?]. แหล่งที่มา: <http://accasa.com/business/bus9.html> [2552, ตุลาคม 1]
- เว็บไซต์ Bloggang.com. ข้อกำหนดเกี่ยวกับ Blog การค้าและโฆษณา. [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=webmaster&month=10-2007&date=03&group=1&gblog=22> [2553, มีนาคม 20]
- เว็บไซต์E-commerce-magazine.com. Exteen.com บล็อกแห่งแรกในไทยที่ใช้ RSS. [ออนไลน์]. [2550?]. แหล่งที่มา: <http://www.ecommerce-magazine.com/index.php?option=>

com_content&task=view&id=513&Itemid=58 [2553, มีนาคม 20]

เว็บไซต์ Marketing magic. ภาวะสิ้นยุคสื่อเก่า. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://marketingmagictips.blogspot.com/2009/10/is-it-end-of-traditional-media-gen-z.html> [2552, ตุลาคม 1]

เว็บไซต์ Siam intelligence unit. บล็อกเกอร์ดั้งเดิมสื่อเก่าต้องปรับตัว ในยุคทำทนายคนเฝ้าประตู-มืออาชีพ. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.siamintelligence.com/old-media-to-adjust-new-media-to-challenge/> [2552 ตุลาคม 1]

เว็บไซต์ wiseknow.com. “Top 5” เว็บไซต์นิยาม โภจรายได้ แต่กำไรหด. [ออนไลน์]. 2551. แหล่งที่มา: <http://www.wiseknow.com/blog/2008/12/07/1387/> [2553, มีนาคม 20]

ยศ สันตสมบัติ. โลกาภิวัตน์เชิงวัฒนธรรม. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.bangkokbiznews.com/home/details/politics/opinion/yossan/20090720/60750โลกาภิวัตน์เชิงวัฒนธรรม.html> [2552 ตุลาคม 1]

ยุทธนา พูนพานิช. Economy of scale, economy of speed, economy of scope. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.auditddc.org/images/1154329515/Economy%20of%20Scale.doc> [2553, ตุลาคม 6]

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. Creative Thailand = สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.creativethailand.org/2009/index.html> [2552 ตุลาคม 1]

สกุลศรี ศรีสารคาม. หลักการเบื้องต้นการสื่อสารมวลชนออนไลน์ ตอนที่ 1. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.oknation.net/blog/ajarnice/2009/06/09/entry-1> [2552, ตุลาคม 11]

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ The creative economy. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน, 2552.

หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจรายสัปดาห์. ธุรกิจดอทคอม “ตัวจริง” บนถนนออนไลน์. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.oknation.net/blog/bizblog/2007/04/08/entry-1>

[2552, ตุลาคม 11]

หนังสือพิมพ์คมชัดลึก. “เวบบล็อก” ตลาดใหม่บนโลกออนไลน์. [ออนไลน์]. 2549. แหล่งที่มา: <http://artsmen.net/content/show.php?Category=cyberboard&No=03573> [2552, ตุลาคม 11]

หนังสือพิมพ์มติชน. “บล็อก” สื่อแนวใหม่ติดลมบน “สินค้า-เอเยนซี” จับตาเจียดงบ. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: http://www.tlcthai.com/webboard/view_topic.php?cate_id=31&post_id=16449&table_id=1 [2552, ตุลาคม 11]

หนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ. สัมภาษณ์เว็บมาสเตอร์ Exteen บล็อกพันธุ้ไทย. [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://dream-box.exteen.com/20071214/exteen> [2553, มีนาคม 20]

อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. โลกาวัดน์ทางวัฒนธรรม. มติชนรายวัน 9614 (6 กรกฎาคม 2547): 6.

อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ. การชี้แจงแนวทางการระดมความเห็นกลุ่มย่อย จากพลังความคิด...สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.nesdb.go.th> [2552, ตุลาคม 1]

Rugby34. มาเขียน Bloggang กันเถอะ. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=rugby34&month=04-2009&date=29&group=2&gblog=3> [2553, มีนาคม 20]

ภาษาอังกฤษ

Creative Commons. Creative Commons international : Thailand. [online]. 2009. Available from: <http://creativecommons.org/international/th/> [2010, October 9]

Graham, Paul. Web 2.0. [Online]. 2005. Available from: <http://www.paulgraham.com/web20.html> [2009, October 1]

Kaplan, Andreas M. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. Business Horizons 53 (2010): unpagged.

McAfee, Andrew. Enterprise 2.0: The Dawn of Emergent Collaboration. MIT Sloan Management review 47 (2006): 21-28.

McGuinness, Mark. The 3 critical characteristics of the creative entrepreneur. [Online]. 2009. Available from: <http://lateralaction.com/articles/creative-entrepreneur/> 2009. [2009, October 1]

O'Reilly, Tim. What is web 2.0. [Online]. 2005. Available from: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [2009, October 1]

Safuto, Rob. My definition of social media. [Online]. 2009. Available from: <http://blog.awakenedvoice.com/2008/06/23/my-definition-of-social-media/comment-page-1/> 2009 [2009, October 1]

UNCTAD. Creative economy report 2008. Geneva: United Nations, 2008.



ศูนย์วิทยพัทพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๓๗

ภูมิพลอดุลยเดช ป.ร.

ให้ไว้ ณ วันที่ ๙ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๓๗

เป็นปีที่ ๔๙ ในรัชกาลปัจจุบัน

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้ โดยคำแนะนำและยินยอมของรัฐสภา ดังต่อไปนี้

มาตรา ๑ พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า "พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๓๗"

มาตรา ๒ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา ๓ ให้ยกเลิกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑

มาตรา ๔ ในพระราชบัญญัตินี้

"ผู้สร้างสรรค์" หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

"ลิขสิทธิ์" หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

"วรรณกรรม" หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย "โปรแกรมคอมพิวเตอร์" หมายความว่า คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะ เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

"นาฏกรรม" หมายความว่า งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใด ๆ

"ศิลปกรรม" หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

(๑) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วย เส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(๒) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(๓) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(๔) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(๕) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระดาษ และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือ วิธีการอย่างอื่น

(๖) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่างหรืองานสร้างสรรค์ รูปทรงสามมิติ อันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(๗) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (๑) ถึง (๖) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้ หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่าจะงานตาม (๑) ถึง (๗) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

"ดนตรีกรรม" หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลง หรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลง หรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

"โสตทัศนวัสดุ" หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไร อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี

"ภาพยนตร์" หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ นั้นด้วย ถ้ามี

"สิ่งบันทึกเสียง" หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของดนตรี เสียง การแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

"นักแสดง" หมายความว่า ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำ และผู้ซึ่ง แสดง ท่าทาง ร้อง กล่าว พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด

"งานแพร่เสียงแพร่ภาพ" หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีการอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

"ทำซ้ำ" หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำ แม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนาหรือจากการโฆษณา ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนของที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึงคัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วน อันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

"ดัดแปลง" หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(๑) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรมหรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่

(๒) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึง ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

(๓) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่ มิใช่ นาฏกรรม ให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มีใช้นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษากัน

(๔) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่ เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

(๕) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับ เรียบเรียงเสียงประสานหรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

"เผยแพร่ต่อสาธารณชน" หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดย การแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลงการทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

"การโฆษณา" หมายความว่า การนำสำเนาจำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือ ลักษณะอย่างใดที่สร้างขึ้นโดยความยินยอมของผู้สร้างสรรค์ออกจำหน่าย โดยสำเนาจำลองนั้นมีปรากฏต่อสาธารณชนเป็นจำนวนมากพอสมควรตามสภาพของงานนั้น แต่ทั้งนี้ไม่หมายความรวมถึง การแสดงหรือการทำให้ปรากฏซึ่งนาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือภาพยนตร์ การบรรยาย หรือการปาฐกถา ซึ่งวรรณกรรม การแพร่เสียงแพร่ภาพเกี่ยวกับงานใด การนำศิลปกรรมออกแสดงและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม

"พนักงานเจ้าหน้าที่" หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติการ ตามพระราชบัญญัตินี้

"อธิบดี" หมายความว่า อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา และให้หมายความ รวมถึงผู้ซึ่งอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญามอบหมายด้วย

"คณะกรรมการ" หมายความว่า คณะกรรมการลิขสิทธิ์

"รัฐมนตรี" หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา ๕ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

หมวด ๑ ลิขสิทธิ์

ส่วนที่ ๑ งานอันมีลิขสิทธิ์

มาตรา ๖ งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรือ งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใดการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือ ขั้นตอน กรรมวิธี หรือระบบ หรือวิธีใช้หรือ ทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือ ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

มาตรา ๗ สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

(๑) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

(๒) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย

(๓) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือตอบโต้ของ กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น

(๔) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ

(๕) คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม (๑) ถึง (๔) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

ส่วนที่ ๒

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

มาตรา ๘ ให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น ภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

(๑) ในกรณีที่ยังไม่ได้มีการโฆษณางานผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรืออยู่ในราชอาณาจักรหรือเป็นผู้มี สัญชาติหรือ อยู่ในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วยตลอดระยะเวลาหรือ เป็นส่วนใหญ่ ในการสร้างสรรค์งาน นั้น

(๒) ในกรณีที่ได้มีการโฆษณางานแล้ว การโฆษณางานนั้นในครั้งแรกได้กระทำขึ้นในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็น ภาคีแห่ง อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หรือในกรณีที่การโฆษณาครั้งแรกได้กระทำ นอกราชอาณาจักร หรือในประเทศอื่นที่ไม่เป็น ภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หากได้มีการโฆษณางาน ดังกล่าวในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่ง ประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วยภายใน สามสิบวันนับแต่วันที่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก หรือผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ มีลักษณะตามที่กำหนด ไว้ใน (๑) ในขณะที่มีการโฆษณางาน ครั้งแรก ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทย ถ้าผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล นิติบุคคลนั้นต้องเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตาม กฎหมายไทย

มาตรา ๙ งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง ถ้ามิได้ทำเป็นหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ให้ลิขสิทธิ์ใน งานนั้นเป็นของผู้สร้างสรรค์ แต่นายจ้างมีสิทธิในงานนั้น ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ตามที่เป็นวัตถุประสงค์ แห่งการจ้างแรงงานนั้น

มาตรา ๑๐ งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการรับจ้างบุคคลอื่น ให้ผู้ว่าจ้างเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ ในงานนั้น เว้นแต่ผู้สร้างสรรค์และ ผู้ว่าจ้างจะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น

มาตรา ๑๑ งานใดมีลักษณะเป็นการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยได้รับ อนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ให้ผู้ที่ใด ดัดแปลงนั้นมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลงตาม พระราชบัญญัตินี้แต่ทั้งนี้ไม่กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานของ ผู้สร้างสรรค์ เดิมที่ถูกดัดแปลง

มาตรา ๑๒ งานใดมีลักษณะเป็นการนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มารวบรวมหรือ ประกอบเข้ากันโดยได้รับ อนุญาต จากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือเป็นการนำเอาข้อมูลหรือสิ่งอื่นใดซึ่ง สามารถอ่านหรือถ่ายทอดได้โดยอาศัยเครื่องกลหรืออุปกรณ์อื่นใดมา รวบรวมหรือประกอบเข้ากัน หากผู้ที่ได้รวบรวมหรือประกอบเข้ากันได้รวบรวมหรือประกอบเข้ากันซึ่งงานดังกล่าวขึ้น โดยการ คัดเลือก หรือจัดลำดับในลักษณะซึ่งมิได้ลอกเลียนงานของบุคคลอื่นให้ผู้ที่ได้รวบรวมหรือประกอบ เข้ากันนั้น มีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รวบรวมหรือ ประกอบเข้ากันตามพระราชบัญญัตินี้แต่ทั้งนี้ไม่

กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ ที่มีอยู่ในงาน หรือข้อมูลหรือสิ่งอื่นใดของผู้สร้างสรรค์ เดิมที่ถูกลำเอียงรวบรวมหรือประกอบเข้ากัน

มาตรา ๑๓ ให้นำมาตรา ๘ มาตรา ๙ และมาตรา ๑๐ มาใช้บังคับแก่การมีลิขสิทธิ์ตามมาตรา ๑๑ หรือมาตรา ๑๒ โดยอนุโลม

มาตรา ๑๔ กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นย่อมมีลิขสิทธิ์ในงาน ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่ง หรือในความควบคุมของตน เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้ เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

ส่วนที่ ๓ การคุ้มครองลิขสิทธิ์

มาตรา ๑๕ ภายใต้บังคับมาตรา ๙ มาตรา ๑๐ และมาตรา ๑๔ เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิ แต่ผู้ เดียวดังต่อไปนี้ (๑) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่ง บันเทิงเสียง

(๔) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(๕) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (๑) (๒) หรือ (๓) โดยจะกำหนดเงื่อนไข อย่างไรก็ดี แต่ เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนด ในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรม ไม่ได้

การพิจารณาว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง (๕) จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่ เป็นธรรมหรือไม่ ให้ เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดใน กฎกระทรวง

มาตรา ๑๖ ในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้อนุญาตให้ผู้ใดใช้สิทธิตาม มาตรา ๑๕ (๕) ย่อมไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธินั้นได้ด้วย เว้นแต่ในหนังสือ อนุญาตได้ระบุเป็นข้อห้ามไว้

มาตรา ๑๗ ลิขสิทธิ์นั้นย่อมโอนให้แก่กันได้เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือ แต่บางส่วนให้แก่บุคคลอื่นได้ และจะโอนให้โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครอง ลิขสิทธิ์ก็ได้

การโอนลิขสิทธิ์ตามวรรคสองซึ่งมิใช่ทางมรดกต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อ ผู้โอนและผู้รับโอน ถ้าไม่ได้กำหนด ระยะเวลาไว้ในสัญญาโอน ให้ถือว่าเป็นการโอนที่กำหนดระยะเวลา สิบปี

มาตรา ๑๘ ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือ เกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น เป็นลายลักษณ์อักษร

ส่วนที่ ๔

อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์

มาตรา ๑๙ ภายใต้บังคับมาตรา ๒๑ และมาตรา ๒๒ ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ให้มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลา ห้าสิบปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายในกรณีที่มีผู้สร้างสรรค์ร่วม ลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวให้มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วม และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลาห้าสิบปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย

ถ้าผู้สร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนถึงแก่ความตายก่อนที่ได้มีการโฆษณาในงานนั้น ให้ลิขสิทธิ์ดังกล่าวมีอายุห้าสิบปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณาในงานนั้น ในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

มาตรา ๒๐ งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ใช้ นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ ห้าสิบปีนับแต่ได้สร้างงานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณาในงานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

ในกรณีที่รู้ตัวผู้สร้างสรรค์ให้นำมาตรา ๑๙ มาใช้บังคับโดยอนุโลม

มาตรา ๒๑ ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงหรืองาน แพร่เสียง แพร่ภาพให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่ได้ สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณาในงานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าวให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็น ครั้งแรก

มาตรา ๒๒ ลิขสิทธิ์ในงานศิลปะประยุกต์ให้มีอายุยี่สิบห้าปีนับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้นแต่ถ้าได้มีการโฆษณาในงานนั้นในระหว่าง ระยะเวลาดังกล่าวให้ลิขสิทธิ์มีอายุยี่สิบห้าปีนับแต่ได้มีการโฆษณามาเป็นครั้งแรก

มาตรา ๒๓ ลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่งหรือในความควบคุมตามมาตรา ๑๔ ให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่ ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้นแต่ถ้าได้มีการโฆษณาในงานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าวให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปีนับแต่ได้มีการโฆษณามาเป็น ครั้งแรก

มาตรา ๒๔ การโฆษณางานตามมาตรา ๑๙ มาตรา ๒๐ มาตรา ๒๑ มาตรา ๒๒ หรือมาตรา ๒๓ อันเป็นการเริ่มนับอายุ แห่งการ คุ่มครองลิขสิทธิ์ หมายความว่า การนำงานออกทำการโฆษณาโดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์

มาตรา ๒๕ เมื่ออายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ครบกำหนดในปีใด ถ้าวันครบกำหนด อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ตรงกับ วันสิ้นปีปฏิทิน หรือในกรณีที่ไม้อาจทราบวันครบกำหนดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่แน่นอนให้ลิขสิทธิ์ยังคงมีอยู่ต่อไปจนถึง วันสิ้นปีปฏิทินของปีนั้น

มาตรา ๒๖ การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกทำการโฆษณาภายหลังจากที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สิ้นสุดลงไม่ก่อให้เกิดลิขสิทธิ์ใน งานนั้น ๆ ขึ้นใหม่

ส่วนที่ ๕

การละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา ๒๗ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา ๑๕ (๕) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ดังต่อไปนี้

(๑) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

มาตรา ๒๘ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่สัตตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง อัน มีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาต ตามมาตรา ๑๕ (๕) ทั้งนี้ ไม่ว่าในส่วนที่เป็นเสียง และหรือภาพ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ดังต่อไปนี้

(๑) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

มาตรา ๒๙ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา ๑๕(๕) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

(๑) จัดทำโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(๒) แพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(๓) จัดให้ประชาชนฟังและหรือชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยเรียกเก็บเงินหรือผลประโยชน์อย่างอื่นในทางการค้า

มาตรา ๓๐ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา ๑๕(๕) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

(๑) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

มาตรา ๓๑ ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้อย่างใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(๑) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

(๒) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

(๔) นำหรือสิ่งเข้ามาในราชอาณาจักร

ส่วนที่ ๖

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา ๓๒ การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงาน อันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ดังต่อไปนี้

- (๑) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (๒) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัว หรือญาติสนิท
- (๓) ตีพิมพ์ วิจัยวิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (๔) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (๕) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (๖) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ โดยผู้สอนเพื่อประโยชน์ ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (๗) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร
- (๘) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

มาตรา ๓๓ การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึง ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง

มาตรา ๓๔ การทำซ้ำโดยบรรณาธิการของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมีไว้วัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตาม มาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

(๑) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

(๒) การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่น เพื่อประโยชน์ในการ วิจัยหรือ การศึกษา

มาตรา ๓๕ การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์ เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ใน กรณีดังต่อไปนี้

(๑) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์

(๒) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(๓) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์นั้น

(๔) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรม คอมพิวเตอร์นั้น

(๕) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควร โดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรม นั้นมาจาก บุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษา หรือป้องกันการสูญหาย

(๖) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือ เจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(๗) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

(๘) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่เป็นแก่การใช้

(๙) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิงหรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ ของสาธารณชน

มาตรา ๓๖ การนำงานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรม ออกแสดงเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชนตาม ความเหมาะสมโดยมิได้จัดทำขึ้น หรือดำเนินการ เพื่อหากำไรเนื่องจากการ จัดให้มีการเผยแพร่ต่อ

สาธารณชนนั้น และมีได้จัดเก็บค่าเข้าชมไม่ว่าโดยทางตรง หรือโดยทางอ้อม และนักแสดงไม่ได้รับค่าตอบแทนในการแสดงนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากเป็นการดำเนินการโดยสมาคม มูลนิธิ หรือองค์การอื่นที่มีวัตถุประสงค์ เพื่อการสาธารณกุศล การศึกษา การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์ และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง

มาตรา ๓๗ การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้าง การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การแพรวภาพ หรือการ กระทบาใด ๆ ทำนอง เดียวกันนี้ซึ่งศิลปกรรมใดอันตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะ นอกจากงานสถาปัตยกรรม มิให้ถือว่ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานศิลปกรรมนั้น

มาตรา ๓๘ การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์หรือ การแพรวภาพซึ่งงานสถาปัตยกรรมใด มิให้ถือว่ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสถาปัตยกรรมนั้น

มาตรา ๓๙ การถ่ายภาพหรือการถ่ายภาพยนตร์หรือการแพรวภาพซึ่งงานใด ๆ อันมีศิลปกรรมโดยรวมอยู่เป็นส่วนประกอบด้วย มิให้ถือว่ เป็นการ ละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

มาตรา ๔๐ ในกรณีที่ลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมใดมีบุคคลอื่นนอกจากผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของอยู่ด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์คนเดียวกันได้ทำ ศิลปกรรมนั้นอีกในภายหลังในลักษณะที่เป็นการทำซ้ำบางส่วนกับศิลปกรรมเดิม หรือใช้แบบพิมพ์ ภาพร่าง แผนผัง แบบจำลอง หรือข้อมูล ที่ได้จากการศึกษาที่ใช้ในการทำศิลปกรรมเดิม ถ้าปรากฏว่าผู้สร้างสรรค์มิได้ทำซ้ำหรือลอกแบบในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของศิลปกรรมเดิม มิให้ถือว่ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

มาตรา ๔๑ อาคารใดเป็นงานสถาปัตยกรรมอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ การบูรณะอาคารนั้นในรูปแบบเดิม มิให้ถือว่ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา ๔๒ ในกรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ใดสิ้นสุดลงแล้ว มิให้ถือว่ การนำภาพยนตร์นั้นเผยแพร่ต่อ สาธารณชนเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานที่ใช้จัดทำ ภาพยนตร์นั้น

มาตรา ๔๓ การทำซ้ำ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการโดยเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายหรือตามคำสั่งของเจ้าพนักงาน ดังกล่าวซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ และที่อยู่ในความครอบครองของทางราชการ มิให้ถือว่ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตาม มาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง

หมวด ๒ สิทธิของนักแสดง

มาตรา ๔๔ นักแสดงย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวในการกระทำอันเกี่ยวกับการแสดงของตน ดังต่อไปนี้

- (๑) แพร่เสียงแพร่ภาพ หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งการแสดง เว้นแต่จะเป็นการแพร่เสียงแพร่ภาพหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนจากสิ่งบันทึกการแสดงที่มีการบันทึกไว้แล้ว
- (๒) บันทึกการแสดงที่ยังไม่มีการบันทึกไว้แล้ว
- (๓) ทำซ้ำซึ่งสิ่งบันทึกการแสดงที่มีผู้บันทึกไว้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากนักแสดงหรือสิ่งบันทึกการแสดง ที่ได้รับอนุญาตเพื่อวัตถุประสงค์อื่น หรือสิ่งบันทึกการแสดงที่เข้าช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของนักแสดงตามมาตรา ๕๓

มาตรา ๔๕ ผู้ใดนำสิ่งบันทึกเสียงการแสดงซึ่งได้นำออกเผยแพร่เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าแล้ว หรือนำสำเนาของงานนั้นไปแพร่เสียงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยตรง ให้ผู้นั้นจ่ายค่าตอบแทนที่เป็นธรรมแก่นักแสดง ในกรณีที่ตกลงค่าตอบแทนไม่ได้ ให้อธิบดีเป็นผู้มีคำสั่งกำหนดค่าตอบแทน ทั้งนี้ โดยให้คำนึงถึงอัตราค่าตอบแทนปกติในธุรกิจประเภทนั้น

คำสั่งของอธิบดีตามวรรคหนึ่ง คู่กรณีอาจอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายใน เก้าสิบวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้งคำสั่งของอธิบดี คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

มาตรา ๔๖ ในกรณีที่การแสดงหรือการบันทึกเสียงการแสดงใดมีนักแสดงมากกว่าหนึ่งคน ขึ้นไป นักแสดงเหล่านั้นอาจแต่งตั้งตัวแทนร่วมเพื่อดูแลหรือบริหารเกี่ยวกับสิทธิของตนได้

มาตรา ๔๗ ให้นักแสดงมีสิทธิในการแสดงตามมาตรา ๔๔ หากเป็นไปตามเงื่อนไข ดังต่อไปนี้

- (๑) นักแสดงนั้นมีสัญชาติไทยหรือมีถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร หรือ
- (๒) การแสดงหรือส่วนใหญ่ของการแสดงนั้นเกิดขึ้นในราชอาณาจักร หรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองสิทธิของนักแสดงซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย

มาตรา ๔๘ ให้นักแสดงมีสิทธิได้รับค่าตอบแทนตามมาตรา ๔๕ หากเป็นไปตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

- (๑) นักแสดงมีสัญชาติไทยหรือมีถิ่นที่อยู่ในราชอาณาจักร ในขณะที่มีการบันทึกเสียงการแสดงนั้น หรือในขณะที่เรียกร้องสิทธิ หรือ
- (๒) การบันทึกเสียงการแสดงหรือส่วนใหญ่ของการบันทึกเสียงการแสดงนั้นเกิดขึ้นในราชอาณาจักร หรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครอง สิทธิของนักแสดงซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย

มาตรา ๔๙ สิทธิของนักแสดงตามมาตรา ๔๔ ให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่วันสิ้นปีปฏิทินของปีที่มีการแสดง ในกรณีที่มีการบันทึกการแสดง ให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่วันสิ้นปีปฏิทินของปีที่มีการบันทึกการแสดง

มาตรา ๕๐ สิทธิของนักแสดงตามมาตรา ๔๕ ให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่วันสิ้นปีปฏิทินของปีที่ได้มีการบันทึกการแสดง

มาตรา ๕๑ สิทธิของนักแสดงตามมาตรา ๔๔ และมาตรา ๔๕ ย่อมโอนให้แก่กันได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน และจะโอนให้โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครอง ก็ได้

ในกรณีที่มีนักแสดงมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป นักแสดงมีสิทธิโอนเฉพาะสิทธิส่วนที่เป็นของตนเท่านั้น การโอนโดยทางอื่นนอกจากทางมรดกต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและ ผู้รับโอน ถ้าไม่ได้กำหนดระยะเวลาไว้ในสัญญาโอน ให้ถือว่าเป็นการโอนมีกำหนดระยะเวลาสามปี

มาตรา ๕๒ ผู้ใดกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งตามมาตรา ๔๔ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากนักแสดง หรือไม่จ่ายค่าตอบแทนตามมาตรา ๔๕ ให้ถือว่าผู้นั้นละเมิดสิทธิของนักแสดง

มาตรา ๕๓ ให้นำมาตรา ๓๒ มาตรา ๓๓ มาตรา ๓๔ มาตรา ๓๖ มาตรา ๔๒ และมาตรา ๔๓ มาใช้บังคับแก่สิทธิของนักแสดงโดยอนุโลม

หมวด ๓

การใช้ลิขสิทธิ์ในพฤติกรรมพิเศษ

มาตรา ๕๔ ผู้มีสัญชาติไทยซึ่งประสงค์จะขออนุญาตใช้ลิขสิทธิ์ในงานที่มีการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ในรูปของสิ่งพิมพ์ หรืออย่างอื่นที่คล้ายคลึงกันตามพระราชบัญญัตินี้ เพื่อประโยชน์ในการเรียน การสอน หรือค้นคว้า ที่มีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร อาจยื่นคำขอต่ออธิบดี โดยแสดงหลักฐานว่าผู้ขอ ได้ขออนุญาตให้ลิขสิทธิ์ในการจัดทำคำแปลเป็นภาษาไทย หรือทำซ้ำสำเนางานที่ได้เคยจัดพิมพ์งานแปลเป็นภาษาไทยดังกล่าวจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ได้รับการปฏิเสธหรือเมื่อได้ใช้เวลาอันสมควรแล้วแต่ตกลงกันไม่ได้ ถ้าปรากฏว่าในขณะที่ยื่นคำขอดังกล่าว

(๑) เจ้าของลิขสิทธิ์มิได้จัดทำหรืออนุญาตให้ผู้อื่นจัดทำคำแปลเป็นภาษาไทยของงานดังกล่าว ออกทำการโฆษณาภายในสามปีหลังจากที่ได้มีการโฆษณางานเป็นครั้งแรก หรือ

(๒) เจ้าของลิขสิทธิ์ได้จัดพิมพ์คำแปลงานของตนเป็นภาษาไทย ออกทำการโฆษณา ซึ่งเมื่อพ้นกำหนดสามปีหลังจากที่ได้จัดพิมพ์คำแปลงานดังกล่าวครั้งสุดท้ายไม่มีการจัดพิมพ์ คำแปลงานนั้นอีก และไม่มีสำเนาคำแปลงานดังกล่าวในท้องตลาด

การขออนุญาตตามวรรคหนึ่ง ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(๑) การขออนุญาตตามวรรคหนึ่ง ห้ามมิให้อธิบดีมีคำสั่งอนุญาต หากระยะเวลาตามวรรคหนึ่ง (๑) หรือ (๒) สิ้นสุดลงไม่เกินหกเดือน

(๒) ในกรณีที่อธิบดีมีคำสั่งอนุญาต ให้ผู้ได้รับอนุญาตมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการจัดทำคำแปลหรือจัดพิมพ์คำแปลงานที่ได้รับอนุญาตดังกล่าว และในกรณีที่ระยะเวลาในหนังสืออนุญาตยังไม่สิ้นสุดลงหรือสิ้นสุดยังไม่เกินหกเดือน ห้ามมิให้อธิบดีอนุญาตให้บุคคลอื่นจัดทำคำแปลเป็นภาษาไทยในงานลิขสิทธิ์เดียวกันนั้นอีก

(๓) ห้ามมิให้ผู้ได้รับอนุญาตโอนสิทธิที่ได้รับอนุญาตให้แก่บุคคลอื่น

(๔) ถ้าเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์แสดงต่ออธิบดีว่าตนได้จัดทำคำแปลเป็นภาษาไทย หรือจัดพิมพ์คำแปลงานดังกล่าวเป็นภาษาไทย โดยมีเนื้อหาเหมือนกันกับสิ่งพิมพ์ที่ได้รับอนุญาตตามมาตรา ๕๕ และจำหน่ายสิ่งพิมพ์นั้นในราคาที่เหมาะสม โดยเปรียบเทียบกับงานอื่นในลักษณะเดียวกันที่จำหน่ายในประเทศไทย ให้อธิบดีมีคำสั่งว่าหนังสืออนุญาตที่ออกให้แก่ผู้ได้รับอนุญาตเป็นอันสิ้นสุดลง และแจ้งให้ผู้ได้รับอนุญาตทราบถึงคำสั่งดังกล่าวโดยไม่ชักช้า

สำเนาสิ่งพิมพ์ที่จัดทำหรือจัดพิมพ์ขึ้นก่อนที่อธิบดีมีคำสั่งให้หนังสืออนุญาต สิ้นสุดลง ผู้ได้รับอนุญาตมีสิทธิที่จะจำหน่ายสำเนาดังกล่าวจนกว่าจะหมดสิ้นไป

(๕) ห้ามมิให้ผู้ได้รับอนุญาตส่งออกไปนอกราชอาณาจักรซึ่งสำเนาสิ่งพิมพ์ที่ได้รับอนุญาตให้จัดแปล หรือจัดทำเป็นภาษาไทยดังกล่าว เว้นแต่จะเข้าเงื่อนไขดังต่อไปนี้

(ก) ผู้รับที่อยู่ต่างประเทศเป็นบุคคลสัญชาติไทย

(ข) สิ่งพิมพ์ดังกล่าวใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการเรียน การสอน หรือ ค้นคว้า

(ค) การส่งสิ่งพิมพ์ดังกล่าวจะต้องไม่เป็นไปเพื่อการค้า และ

(ง) ประเทศที่สิ่งพิมพ์ถูกส่งไปดังกล่าวจะต้องอนุญาตให้ประเทศไทย ส่งหรือแจกจ่ายสิ่งพิมพ์ดังกล่าวในประเทศนั้น

มาตรา ๕๕ เมื่อได้รับคำขอตามมาตรา ๕๔ ให้อธิบดีดำเนินการให้มีการตกลงกันระหว่างคู่กรณีในเรื่องค่าตอบแทนและเงื่อนไขการใช้ลิขสิทธิ์ ในกรณีที่ตกลงกันไม่ได้ ให้อธิบดีเป็นผู้พิจารณามี คำสั่งกำหนดค่าตอบแทนที่เป็นธรรม โดยให้คำนึงถึงอัตราค่าตอบแทนปกติในธุรกิจประเภทนั้น และอาจกำหนดเงื่อนไขการใช้ลิขสิทธิ์ตามที่เห็นสมควร

เมื่อได้มีการกำหนดค่าตอบแทนและเงื่อนไขการใช้ลิขสิทธิ์แล้ว ให้อธิบดีออกหนังสืออนุญาตให้แก่ผู้ขอใช้ลิขสิทธิ์คำสั่งของอธิบดีตามวรรคหนึ่ง คู่กรณีอาจอุทธรณ์ต่อคณะกรรมการได้ภายใน เก้าสิบวันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้งคำสั่งของอธิบดี คำวินิจฉัยของคณะกรรมการให้เป็นที่สุด

หมวด ๔

คณะกรรมการลิขสิทธิ์

มาตรา ๕๖ ให้มีคณะกรรมการคณะหนึ่งเรียกว่า "คณะกรรมการลิขสิทธิ์" ประกอบด้วย ปลัดกระทรวงพาณิชย์เป็นประธานกรรมการ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งคณะรัฐมนตรีแต่งตั้งอีกไม่เกินสิบสองคน ในจำนวนนี้จะต้องแต่งตั้งจากผู้แทนของสมาคมเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง และ ผู้แทนของสมาคมผู้ใช้งานลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงเป็นจำนวนไม่น้อยกว่าหกคนเป็นกรรมการ

คณะกรรมการจะแต่งตั้งบุคคลใดเป็นเลขานุการและผู้ช่วยเลขานุการก็ได้

มาตรา ๕๗ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิมีวาระอยู่ในตำแหน่งคราวละสองปี กรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้

ในกรณีที่กรรมการพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระ หรือในกรณีที่คณะรัฐมนตรีแต่งตั้งกรรมการเพิ่มขึ้นในระหว่างที่กรรมการซึ่งแต่งตั้งไว้แล้ว ยังมีวาระอยู่ในตำแหน่ง ให้ผู้ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งแทน หรือเป็นกรรมการเพิ่มขึ้นอยู่ในตำแหน่งเท่ากับวาระที่เหลืออยู่ของกรรมการซึ่งได้แต่งตั้งไว้แล้ว

มาตรา ๕๘ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพ้นจากตำแหน่งก่อนวาระเมื่อ

- (๑) ตาย
- (๒) ลาออก
- (๓) คณะรัฐมนตรีให้ออก
- (๔) เป็นบุคคลล้มละลาย
- (๕) เป็นคนไร้ความสามารถหรือเสมือนไร้ความสามารถ หรือ
- (๖) ได้รับโทษจำคุกโดยคำพิพากษาถึงที่สุดให้จำคุก เว้นแต่โทษสำหรับความผิดที่ได้

กระทำโดยประมาทหรือความผิดลหุโทษ

มาตรา ๕๙ การประชุมของคณะกรรมการต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่ากึ่งหนึ่งของจำนวนกรรมการทั้งหมดจึงเป็นองค์ประชุม ถ้าประธานกรรมการไม่มาประชุมหรือไม่สามารถ

ปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้กรรมการที่มาประชุมเลือกกรรมการคนหนึ่งเป็นประธานในที่ประชุม การวินิจฉัยชี้ขาดของที่ประชุมให้ถือเสียงข้างมาก กรรมการคนหนึ่งให้มีเสียงหนึ่งในการลงคะแนน ถ้าคะแนนเสียงเท่ากัน ให้ประธานในที่ประชุมออกเสียงเพิ่มขึ้นได้อีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงชี้ขาด

มาตรา ๖๐ คณะกรรมการมีอำนาจหน้าที่ดังนี้

- (๑) ให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาแก่รัฐมนตรีในการออกกฎกระทรวง ตาม พระราชบัญญัตินี้
- (๒) วินิจฉัยอุทธรณ์คำสั่งของอธิบดีตามมาตรา ๔๕ และมาตรา ๕๕
- (๓) ส่งเสริมหรือสนับสนุนสมาคม หรือองค์กรของผู้สร้างสรรค์หรือนักแสดงเกี่ยวกับการดำเนินการ เพื่อจัดเก็บค่าตอบแทนจากบุคคลอื่นที่ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง และการคุ้มครองหรือปกป้องสิทธิหรือประโยชน์อื่นใดตามพระราชบัญญัตินี้
- (๔) พิจารณาเรื่องอื่น ๆ ตามที่รัฐมนตรีมอบหมาย

ให้คณะกรรมการมีอำนาจแต่งตั้งคณะอนุกรรมการ เพื่อพิจารณาหรือปฏิบัติการอย่างหนึ่งอย่างใดตามที่คณะกรรมการมอบหมายก็ได้ และให้นำมาตรา ๕๙ มาใช้บังคับแก่การประชุมของคณะอนุกรรมการโดยอนุโลม

ในการปฏิบัติหน้าที่ ให้คณะกรรมการหรือคณะอนุกรรมการ มีอำนาจออกคำสั่งเป็นหนังสือเรียกบุคคลใดมาให้ถ้อยคำหรือให้ส่งเอกสารหรือวัตถุใด ๆ มาเพื่อประกอบการพิจารณาได้ตามความจำเป็น

หมวด ๕

ลิขสิทธิ์และสิทธิของนักแสดงระหว่างประเทศ

มาตรา ๖๑ งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์และสิทธิของนักแสดงของประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ หรืออนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองสิทธิของนักแสดงซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หรืองานอันมีลิขสิทธิ์ขององค์การระหว่างประเทศ ซึ่งประเทศไทยร่วมเป็นสมาชิก อยู่ด้วย ย่อมได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ ให้รัฐมนตรีมีอำนาจประกาศรายชื่อประเทศ ภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการ คุ้มครองลิขสิทธิ์ หรืออนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองสิทธิของนักแสดงในราชกิจจานุเบกษา

หมวด ๖

คดีเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และสิทธิของนักแสดง

มาตรา ๖๒ คดีเกี่ยวกับลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ไม่ว่าจะเป็นคดีแพ่งหรือคดีอาญา ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่างานที่มีการฟ้องร้องในคดีนั้น เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ และโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ในงานดังกล่าว เว้นแต่จำเลยจะได้แย้งว่าไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง หรือได้แย้งสิทธิของโจทก์

งานใดมีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อของบุคคลใดที่อ้างว่าตนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงแสดงไว้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า บุคคลซึ่งเป็นเจ้าของชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์หรือนักแสดง

งานใดไม่มีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อแสดงไว้ หรือมีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อแสดงไว้ แต่มีได้อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของนักแสดง และมีชื่อหรือสิ่งใดที่ใช้แทน ชื่อของบุคคลอื่นซึ่งอ้างว่า เป็นผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา หรือผู้พิมพ์และผู้โฆษณาแสดงไว้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่า บุคคลซึ่งเป็นผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา หรือผู้พิมพ์และผู้โฆษณานั้นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงในงานนั้น

มาตรา ๖๓ ห้ามมิให้ฟ้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงเมื่อพ้นกำหนดสามปีนับแต่วันที่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิ ของนักแสดงรู้ถึงการละเมิดและรู้ตัวผู้กระทำละเมิด แต่ทั้งนี้ต้องไม่เกินสิบปีนับแต่วันที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง

มาตรา ๖๔ ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดชดใช้ค่าเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของนักแสดงตามจำนวนที่ศาลเห็นสมควร โดยคำนึงถึงความร้ายแรงของความเสียหาย รวมทั้งการสูญเสียประโยชน์ และค่าใช้จ่ายอันจำเป็นในการบังคับตามสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงด้วย

มาตรา ๖๕ ในกรณีที่มีหลักฐานโดยชัดแจ้งว่าบุคคลใดกระทำการ หรือกำลังจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงอาจขอให้ศาลมีคำสั่งให้บุคคลดังกล่าวระงับ หรือละเว้นการกระทำดังกล่าวนี้ได้ คำสั่งของศาลตามวรรคหนึ่งไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ในการเรียกร้องค่าเสียหายตาม มาตรา ๖๔

มาตรา ๖๖ ความผิดตามพระราชบัญญัตินี้เป็นความผิดอันยอมความได้

หมวด ๗ พนักงานเจ้าหน้าที่

มาตรา ๖๗ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติการให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ให้พนักงานเจ้าหน้าที่เป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา และให้พนักงานเจ้าหน้าที่มีอำนาจและหน้าที่ดังต่อไปนี้

(๑) เข้าไปในอาคาร สถานที่ทำการ สถานที่ผลิต หรือสถานที่เก็บสินค้าของบุคคลใดในเวลาระหว่างพระอาทิตย์ขึ้น ถึงพระอาทิตย์ตก หรือในเวลาทำการของสถานที่นั้น หรือเข้าไปในยานพาหนะ เพื่อตรวจค้นสินค้า หรือตรวจสอบเมื่อมีเหตุอันควร สงสัยว่ามีการกระทำความผิด ตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) ยึดหรืออายัดเอกสารหรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับกระทำความผิด เพื่อประโยชน์ในการดำเนินคดีในกรณีมีเหตุอันควร สงสัยว่ามีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้

(๓) สั่งให้บุคคลใด ๆ มาให้ถ้อยคำหรือให้ส่งบัญชีเอกสาร หรือหลักฐานอื่นในกรณีมีเหตุอันควรเชื่อว่าถ้อยคำ สมุดบัญชี เอกสารหรือหลักฐานดังกล่าว มีประโยชน์แก่การค้นพบหรือใช้เป็นพยานหลักฐานในการพิสูจน์การกระทำความผิดตาม พระราชบัญญัตินี้ในการปฏิบัติหน้าที่ของพนักงานเจ้าหน้าที่ ให้ผู้ซึ่งเกี่ยวข้องกับอำนวยความสะดวกตามสมควร

มาตรา ๖๘ ในการปฏิบัติหน้าที่ พนักงานเจ้าหน้าที่ต้องแสดงบัตรประจำตัวแก่บุคคลซึ่งเกี่ยวข้อง

บัตรประจำตัวพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เป็นไปตามแบบที่รัฐมนตรีกำหนด

หมวด ๘

บทกำหนดโทษ

มาตรา ๖๙ ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามมาตรา ๒๗ มาตรา ๒๘ มาตรา ๒๙ มาตรา ๓๐ หรือมาตรา ๕๒ ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงสองแสนบาท ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งเป็น การกระทำเพื่อการค้า ผู้กระทำ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่หกเดือนถึงสี่ปี หรือปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงแปดแสนบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗๐ ผู้ใดกระทำการอันละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา ๓๑ ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท ถ้าการกระทำ ความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้า ผู้กระทำ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงสองปี หรือปรับตั้งแต่ ห้าหมื่นบาทถึงสี่แสนบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗๑ ผู้ใดไม่มาให้ถ้อยคำหรือไม่ส่งเอกสารหรือวัตถุใด ๆ ตามที่คณะกรรมการ หรือ คณะอนุกรรมการสั่งตามมาตรา ๖๐ วรรคสาม ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกิน ห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗๒ ผู้ใดขัดขวางหรือไม่อำนวยความสะดวกแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ตามมาตรา ๖๗ หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของพนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งสั่งตามมาตรา ๖๗ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือนหรือปรับไม่เกินห้าหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๗๓ ผู้ใดกระทำความผิดต้องระวางโทษตามพระราชบัญญัตินี้ เมื่อพ้นโทษแล้วยังไม่ครบกำหนดห้าปีกระทำความผิด ต่อพระราชบัญญัตินี้ อีก ต้องระวางโทษเป็นสองเท่า ของโทษที่กำหนดไว้สำหรับความผิดนั้น

มาตรา ๗๔ ในกรณีที่ดินบุคคลกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ถือว่ากรรมการหรือผู้จัดการทุกคนของนิติบุคคลนั้นเป็น ผู้ร่วมกระทำผิดกับนิติบุคคลนั้น เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่า การกระทำของนิติบุคคลนั้นได้กระทำโดยตนมิได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

มาตรา ๗๕ บรรดาสิ่งที่ได้ทำขึ้นหรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ และยังเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้กระทำความผิดตามมาตรา ๖๙ หรือมาตรา ๗๐ ให้ตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ส่วนสิ่งที่ได้ใช้ ในการกระทำความผิดให้ ไร้ประโยชน์

มาตรา ๗๖ ค่าปรับที่ได้ชำระตามคำพิพากษา ให้จ่ายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง เป็นจำนวนกึ่งหนึ่ง แต่ทั้งนี้ ไม่เป็นการกระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของนักแสดง ที่จะฟ้องเรียกค่าเสียหายในทางแพ่งสำหรับส่วนที่เกิน จำนวนเงินค่าปรับที่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของ นักแสดงได้รับแล้วนั้น

มาตรา ๗๗ ความผิดตามมาตรา ๖๙ วรรคหนึ่ง และมาตรา ๗๐ วรรคหนึ่ง ให้อธิบดีมีอำนาจเปรียบเทียบปรับได้

บทเฉพาะกาล

มาตรา ๗๘ งานอันมีลิขสิทธิ์อยู่แล้วตามพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พุทธศักราช ๒๔๗๔ หรือพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ ในวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ ให้ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

งานที่ได้จัดทำขึ้นก่อนวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ และไม่มีลิขสิทธิ์ตาม พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พุทธศักราช ๒๔๗๔ หรือพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ แต่เป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

ผู้รับสนองพระบรมราชโองการ

ชวน หลีกภัย

นายกรัฐมนตรี

หมายเหตุ :- เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ โดยที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ ได้ใช้บังคับมา เป็นเวลานานแล้ว บทบัญญัติต่าง ๆ จึงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกประเทศที่ได้เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะ การพัฒนาและการขยายตัวทางเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของประเทศและระหว่างประเทศ สมควรที่จะได้มีการปรับปรุงมาตรการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ให้มี ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง ดังกล่าวและเพื่อส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์งาน ในด้านวรรณกรรม ศิลปกรรม และงานด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมากยิ่งขึ้น จึง จำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๑๑๑ ตอนที่ ๕๙ ก วันที่ ๒๑ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๓๗

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวธฤตวัน ไชยวสุ เกิดเมื่อวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2527 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2548 และเข้าศึกษาต่อหลักสูตรปริญญาโทสาขาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2551 และเข้าศึกษาต่อหลักสูตรปริญญาโทสาขาสารสนเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2551 ปัจจุบันทำงานในตำแหน่งบรรณารักษ์ให้แก่ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย