



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง“การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมของญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในชุมชนเสมือนบนเว็บไซต์okwww.exteen.com”เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลตามปัญหานำวิจัยเป็น 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. การสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในชุมชนเว็บไซต์
2. การสะท้อนประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมตะวันออกของผู้ใช้เว็บไซต์
3. การรับรู้อัตลักษณ์การแสดงความคิดเห็นและการแสดงพฤติกรรมการบริโภควัฒนธรรม
4. การใช้ประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในชุมชนเว็บไซต์

สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในชุมชนเว็บไซต์

1.1 การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีเป็นการสร้างสัญลักษณ์ผ่านรูปแบบเว็บไซต์ โดยพบความแตกต่างกันในเรื่องความหมายของสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ผู้ใช้เว็บไซต์ที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นส่วนใหญ่มีการสื่อความหมายผ่านรูปภาพ ข้อความ ตัวอักษรถึงสัญลักษณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น อนิเมชั่น เกม นิยาย และการคอสมเพลย์ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมยามว่าง รองลงมาคือความนิยมในเรื่องบันเทิงญี่ปุ่นได้แก่ เพลง ศิลปินญี่ปุ่นและค่านิยมในการใช้ภาษาญี่ปุ่นตามลำดับ จากการสัมภาษณ์เจ้าของเว็บไซต์พบว่าการตกแต่งสัญลักษณ์ในเว็บไซต์ คือความต้องการนำเสนอตัวตน

เป็นการแสดงออกในสิ่งที่ตนชื่นชอบและยังช่วยให้ตนเองค้นพบเพื่อนใหม่ๆบนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น นอกจากนี้พฤติกรรมที่สืบเนื่องมาจากการบริโภคการ์ตูนญี่ปุ่น นิยาย อนิเมชั่น เกม ที่พบเห็นได้ในเว็บล็อกซึ่งเป็นที่นิยมมากก็คือ การแสดงพฤติกรรมแต่งกายเลียนแบบตัวละครการ์ตูน หรือ “คอสเพลย์” (cosplay) ซึ่งผู้ใช้เว็บล็อกส่วนใหญ่ต่างแสดงให้เห็นว่า ตนเองคือ “คอสเพลย์เยอร์” เขมทัต พิพิธธนาบรรพ์ (2551) กล่าวว่า คอสเพลย์เยอร์ส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ เว็บบอร์ด หรือเว็บล็อก ที่ได้ที่หนึ่งหรือหลายที่พร้อมกัน ส่วนใหญ่ก็มีไว้เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับคอสเพลย์อย่างเดียว เมื่อพิจารณาการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผู้วิจัยพบว่าผู้ใช้งานมักไม่นิยมใช้ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวบางส่วนในเว็บล็อก โดยสรุปได้จากตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ตารางสรุปการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในเว็บล็อก

ความหมาย เชิงวัฒนธรรม	รูปแบบสัญลักษณ์		
	ข้อความตัวอักษร	รูปภาพ	ภาพเคลื่อนไหว
รูปแบบเว็บล็อก	- คนตรีและศิลปินญี่ปุ่น	- คนตรีและศิลปินญี่ปุ่น	- ภาษาญี่ปุ่น
	- ภาษาญี่ปุ่น	- ภาษาญี่ปุ่น	- นิยายการ์ตูน-เกม
	- คอสเพลย์	- คอสเพลย์	
	- นิยายการ์ตูน-เกม	- นิยายการ์ตูน-เกม	
เฮดเดอร์	✓	✓	-
ข้อมูลผู้ใช้	✓	✓	-
เอนทรีแนะนำ	✓	-	-
รายการหมวดหมู่	✓	-	-
เว็บล็อกชื่นชอบ	✓	✓	✗
ลิงค์	✓	✓	✓

สำหรับผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมเกาหลี ส่วนใหญ่มีความชื่นชอบในเรื่องวัฒนธรรมบันเทิงโดยมีตัวแบบเป็นกลุ่มศิลปินเพลงเกาหลี และนักร้องเกาหลีแบบรายบุคคล นอกจากนี้พบพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความนิยมการใช้ภาษาเกาหลีโดยเมื่อพิจารณาการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมในเว็บล็อก พบรูปแบบสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมเกาหลีทุกรูปแบบ สรุปได้จากตารางดังต่อไปนี้

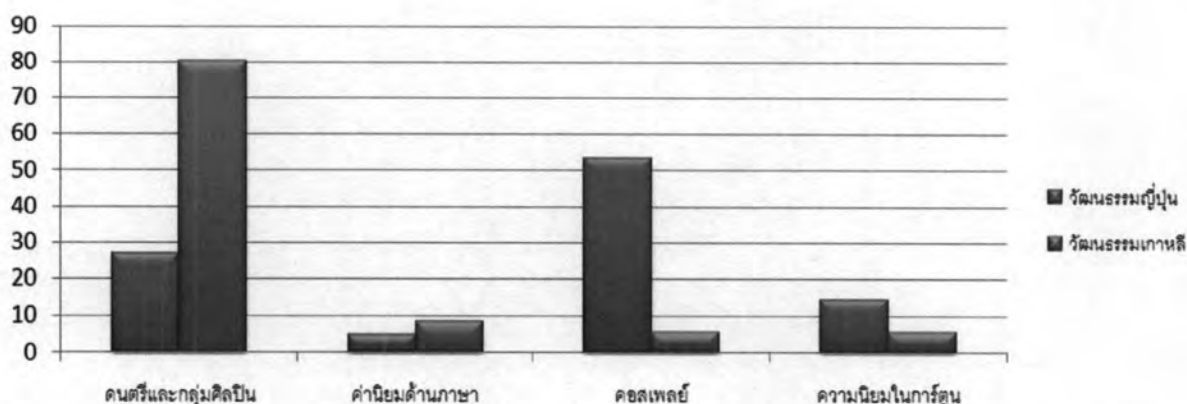
ตารางที่ 10 ตารางสรุปการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมเกาหลีผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในเว็บไซต์

รูปแบบเว็บไซต์	ความหมาย	รูปแบบสัญลักษณ์		
	เชิงวัฒนธรรม	ข้อความตัวอักษร	รูปภาพ	ภาพเคลื่อนไหว
		-ดนตรีและศิลปินเกาหลี -ค่านิยมการใช้ ภาษาเกาหลี	-ดนตรีและศิลปินเกาหลี -ค่านิยมการใช้ ภาษาเกาหลี	-ดนตรีและศิลปินเกาหลี -ค่านิยมการใช้ ภาษาเกาหลี
เสดเดอร์	✓	✓	-	-
ข้อมูลผู้ใช้	✓	✓	-	-
เอ็นพีแชนะนำ	✓	-	-	-
รายการหมวดหมู่	✓	-	-	-
เว็บไซต์ที่ชื่นชอบ	✓	✓	✓	✓
ลิงค์	✓	✓	✓	✓

การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ผลการวิจัย เมื่อวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมที่กลายเป็นสินค้าในยุคสมัยนิยม ซึ่งต่างมีความสัมพันธ์กับการเชื่อมโยงด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยอาศัยการชงชิงพื้นที่แสดงออกบนสื่อเว็บไซต์ ผู้วิจัยพบว่าเว็บไซต์ได้สะท้อนภาพความนิยมในการดูญี่ปุ่นที่ยังคงมีอยู่อย่างไม่ตกกระแส และจากการบริโภคการดูญี่ปุ่นที่มีตลอดมา รูปแบบของกิจกรรม “คอสเพลย์” (cosplay) ที่มีต้นกำเนิดจากกลุ่มแฟนผู้หลงใหลในตัวละครการ์ตูนซึ่งมีที่มาจากประเทศญี่ปุ่น ได้เป็นตัวเสริมให้เกิดกิจกรรมด้านคอสเพลย์มากขึ้น โดยผ่านการใช้พื้นที่เว็บไซต์นำเสนอตัวตน

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของความบันเทิงที่เกี่ยวกับญี่ปุ่น ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มศิลปินนักร้อง ภาพยนตร์ หรือสื่อมิวสิควิดีโอได้ถูกเข้าแทรกแซง โดยเมื่อไม่กี่ปีมานี้กระแสวัฒนธรรมบันเทิงเกาหลี ได้สะท้อนภาพสินค้าวัฒนธรรม เค-ป๊อป (K-pop) ที่ขับเคลือนคลื่นความบันเทิงเกาหลีเข้ามายังสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น นักร้อง ดารานักแสดง หรือละครชุดซีรีส์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, อ้างแล้ว) ปรากฏการณ์นี้จึงอาจวิเคราะห์ได้ถึงภาพความนิยมที่ส่งผ่านสื่อเว็บไซต์ได้ด้วยเช่นกัน ความแตกต่างระหว่างการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี ที่พบในเว็บไซต์นั้น จึงสรุปได้ว่าผู้ใช้เว็บไซต์ที่นิยมในวัฒนธรรมเกาหลี

มีความนิยมในดนตรีและกลุ่มศิลปินเกาหลีสูงที่สุด ส่วนผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความนิยมในกิจกรรมยามว่างที่เรียกว่า “คอสเพลย์” สูงสุด โดยสามารถอธิบายได้จากภาพประกอบ ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 76 แสดงแผนภูมิที่สื่อถึงความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในด้านต่างๆ

1.2 กระบวนการและความคิดเห็นโดยรวมของเจ้าของเว็บล็อกต่อการสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในชุมชนเว็บล็อก

ผลการวิจัยแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้งานที่มีต่อกระบวนการสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีพบว่า การสร้างสัญลักษณ์ในเว็บล็อกเป็นการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความคิด การนำเสนอตัวตนและสะท้อนถึงสิ่งที่ชื่นชอบของผู้ใช้งานโดยตรง กระบวนการสื่อสารมักมีการกำหนดเลือกสัญลักษณ์ที่ต้องสร้างขึ้นภายในจิตใจก่อน เป็นการสื่อความหมายผ่านกระบวนการความคิด มีการเรียนรู้รูปแบบลักษณะ รายละเอียด ความหมายเฉพาะตัว และวิธีการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์นั้นด้วยว่า สามารถใช้สัญลักษณ์อะไรในรูปแบบเว็บล็อกส่วนใดได้บ้าง หลังจากที่มีการเรียนรู้ในส่วนนี้แล้วจึงอาศัยการตีความจากสัญลักษณ์โดยเลือกรูปภาพสำหรับใช้ในการสื่อสารแทนตนเอง เมื่อพิจารณาในมุมมองของการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์พบว่าผู้ใช้

เว็บล็อกมีกระบวนการสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมเพื่อตอบสนองระหว่างผู้ใช้งานด้วยกันโดยมีพื้นฐานจาก 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้ คือ

1.2.1 การวาดภาพสัญลักษณ์ทางความคิด

1.2.2 การรับรู้ความชื่นชอบในตัวตน

1.2.3 ความต้องการสร้างสังคมบนชุมชนออนไลน์

1.2.1 การวาดภาพสัญลักษณ์ทางความคิด

จากการสัมภาษณ์เจ้าของเว็บล็อกพบว่ากระบวนการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรม ฎีปุ่นและเกาหลีในเว็บล็อกอันดับแรกคือการการวาดภาพทางความคิดและการวางแผนแนวทางไว้ใ้ใจอยู่ก่อนว่าต้องการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ผ่านเว็บล็อกในลักษณะใด สัญลักษณ์จึงเชื่อมภาพความคิดซึ่งเริ่มต้นจากจิตใจ เป็นการสร้างจินตนาการโดยผ่านกระบวนการจดจำและพิจารณาถึงเหตุการณ์ในอดีต เช่น การมีเจตนาตั้งชื่อหัวข้อเอนทรีให้ดูน่าติดตามโดย “คาดว่าชื่อนี้” น่าจะเป็นที่สนใจในกลุ่มซึ่ง “ครั้งหนึ่งเคยใช้งานในลักษณะนี้มาก่อน” หรือการออกแบบโทนสีภาพพื้นหลังเป็น “สีฟ้าอมเทา” เพื่อให้ “ดูแปลกตาไปจากครั้งก่อน” พฤติกรรมในลักษณะนี้กล่าวได้ว่าเป็นการจินตนาการภาพความคิดไว้ล่วงหน้าก่อนลงมือทำจริง เป็นการคาดการณ์โดยวาดภาพสัญลักษณ์ซึ่งการปฏิสัมพันธ์เป็นการโต้ตอบภายในตัวบุคคล อาจมีการหยิบยกสัญลักษณ์นั้นเข้ามาแทรกจริงๆ ภายหลังจากที่มีการยอมรับความคิดนั้นเกิดขึ้น การออกแบบหน้าตาเว็บล็อกจึงพบ รูปภาพ โทนสี การเลือกภาพพื้นหลังและองค์ประกอบต่างๆ โดยสะท้อนถึงแรงจูงใจในการสร้างเป็นกระบวนการหนึ่งในขั้นตอนปฏิสัมพันธ์กับตนเอง โดยโต้ตอบกับตนเองก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกไป

1.2.2 การรับรู้ความชื่นชอบในตัวตน

ในกระบวนการสร้างและสื่อสารความหมาย บัจจัยภายในตัวของผู้ใช้เว็บล็อกเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่สร้างให้เกิดการมอง และยอมรับตนเอง เพื่อการรับรู้ว่าตนเองชื่นชอบในสิ่งใด ผู้ใช้งานหลายคนมีการรับรู้ต่อตนเองเกิดขึ้นทั้งในด้านความรู้สึก และอารมณ์ โดยมีการ

แสดงออกถึงการรับรู้ความต่อเนื่องนั้นๆ ผ่านกระบวนการสร้างรูปแบบเว็บล็อกด้วย เช่น การออกแบบรูปภาพที่เน้นภาพเฉพาะของกลุ่มศิลปินเกาหลี หรือศิลปินเกาหลีแบบรายบุคคล และการสื่อสารกับคนอื่นๆ ในรูปแบบของการคอสมเพลย์ เป็นต้น สังเกตได้ว่าลักษณะที่เกิดขึ้นแสดงถึงความ เป็นเอกลักษณ์ของเว็บล็อก โดยสัญลักษณ์จะทำหน้าที่เป็นภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมในการสื่อ ความหมาย ยกตัวอย่างเช่น การรับรู้ตัวตนของผู้ที่มีความนิยมดนตรีเจ-ป๊อป การสร้างความหมาย ผ่านภาพตัวแทน ได้แก่ ภาพเฮดเดอร์ที่มีรูปของศิลปินแนวเพลงเจ-ป๊อป ข้อความตัวอักษร ขนาด ใหญ่ชัดเจน ได้ใจความบ่งบอกถึงชื่อกลุ่มศิลปินเจ-ป๊อป เช่น อาราชิ คัตตุน เจ จูเนียร์ ฯลฯ เห็นได้ว่าสัญลักษณ์ได้ทำหน้าที่ภาพตัวแทนที่สะท้อนถึงการรับรู้ความชื่นชอบในตัวตนซึ่งยังคง ดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง อาจเป็นระยะเวลา หรือช่วงใดหนึ่ง เป็นต้น

1.2.3 ความต้องการสร้างสังคมบนชุมชนออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้เว็บล็อกพบว่าการเข้ามาสร้างเว็บล็อกมีสาระสำคัญอีกประการ หนึ่งคือความต้องการหาเพื่อนใหม่ที่ชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน ความชอบที่เหมือนกันไม่ว่าในด้าน ของวัฒนธรรมบันเทิง กิจกรรมยามว่างด้านการคอสมเพลย์ การอ่านเขียนเรื่องสั้น นิยายการ์ตูน หรือคำนิยมทางด้านภาษา ได้ก่อให้เกิดบทสนทนาและการโต้ตอบโดยมีศูนย์กลางการกระทำอยู่ที่ “ระบบภาพตัวแทน” ผู้ใช้เว็บล็อกหลายคนได้ใช้สัญลักษณ์ในส่วนนี้ในการเชื่อมโยงความเป็น เครือข่ายของผู้คนที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยพบว่า ผ่านภาพตัวแทนที่มีอยู่ในเว็บล็อกนั้นได้แก่ รูปแบบของเว็บล็อก เช่น เฮดเดอร์ ภาพพื้นหลัง และในส่วนของเนื้อหาที่มีการสร้างความหมายใน ลักษณะการนำเสนอเรื่องราวที่อาจกระตุ้นความสนใจจากผู้อื่น ที่ชื่นชอบและอยากรับรู้ข่าวสาร เกี่ยวกับเรื่องนี้ ลักษณะการใช้งานของเว็บล็อก การสื่อความหมายจึงแสดงให้เห็นถึงความ เป็นไปของกระบวนการผลิตและปฏิสัมพันธ์ระหว่างความหมาย ภาพตัวแทนของผู้ใช้เว็บล็อกที่ได้ สร้างขึ้น โดยในตอนนี้จึงเป็นรูปแบบพื้นฐานของการพัฒนาเครือข่ายชุมชนออนไลน์ให้มีขนาด ใหญ่ต่อไป

2. การสะท้อนประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมตะวันออกของผู้ใช้เว็บล็อก

ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้เว็บล็อกบันทึกเรื่องราวเพื่อบอกเล่าสื่อสารถึงสิ่งที่ได้พบเจอจากประสบการณ์หลากหลายในชีวิตประจำวัน เรื่องที่เล่าเป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ประสบการณ์ที่ได้รับมานั้นส่วนใหญ่มักมีความหมายที่เชื่อมโยงอยู่กับ "จิตใจ" (mind) ที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีที่อยู่ในรูปแบบวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น ในมุมมองของการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ บ่งบอกถึงลักษณะเด่นของการความสามารถในการใช้ "จิต" หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นความรู้สึกนึกคิดที่สามารถใช้สัญลักษณ์เพื่อตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอได้ ประสบการณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกจึงถูกเก็บ และสามารถเรียกดึงออกมาใช้ได้ใหม่ในการถ่ายทอดความคิดให้ผู้อื่นฟัง การสะท้อนประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมตะวันออกของผู้ใช้เว็บล็อกมีรูปแบบที่เป็นองค์ประกอบของวัฒนธรรมย่อยดังต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ตารางสรุปการสะท้อนประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในองค์ประกอบหลักของรูปแบบวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น

2.1 รูปลักษณ์

2.1.2 รูปแบบการแต่งกาย

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	-แสดงถึงประสบการณ์ที่สะท้อนรูปแบบแฟชั่นวัฒนธรรมทางดนตรี เช่น ดนตรีแนว เจ-ป๊อป และเจ-ร็อก ผ่านลักษณะการแต่งกายของผู้ใช้งานในลักษณะประยุกต์ผสมผสาน กระโปรงยีนส์สั้น เสื้อยืดสไตลด์เจร็อก เครื่องประดับลักษณะเป็นเครื่องเงิน สร้อยคอทำจากหนัง รูปแบบทรงผม ซอยสั้น ทำสีผม เป็นต้น -ประสบการณ์การแต่งตัวในรูปแบบชาวญี่ปุ่น เช่น ชุดซามูไร ชุดยูคาตะ และการเลียนแบบรูปแบบทรงผมตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	-สะท้อนถึงการรับรู้เอกลักษณ์ของรูปแบบแฟชั่นศิลปินชายเกาหลี ที่มีรูปแบบทรงผมของดาราศิลปิน มีการทำสีผม ใช้เครื่องประดับ แหวน กำไล สร้อยเงินของศิลปินเกาหลี โดยไม่ผ่านลักษณะสะท้อนประสบการณ์การแต่งกายของผู้ใช้งาน

2.1.3 รูปแบบเครื่องใช้ประติมากรรมและเทคโนโลยี

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	-แสดงถึงภาพประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีความคุ้นเคยในอดีต โดยอาจเกิดจากความนิยมเป็นเวลานานของสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น เช่น เครื่องเล่นวิดีโอเกม เกมคอนโซล ตุ๊กตา กล้องถ่ายรูปดิจิทัล เป็นต้น
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	-แสดงถึงภาพประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่มีต่อของสะสมของศิลปินเกาหลี เช่น ซีดี เพลง แผ่นเสียง ตุ๊กตา พวงกุญแจ แท่งไฟ ผ้าพันคอ แฟนบุ๊ก (fan fiction book) ศิลปินเกาหลี เป็นต้น

2.2 รูปแบบความบันเทิง

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	- มักเป็นดนตรีประเภทป๊อปโดยนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น ข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ มิวสิควิดีโอ เนื้อเพลง เป็นต้น
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	- มักเป็นดนตรีประเภทป๊อปโดยนำเสนอข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น ข่าว บทความ บทสัมภาษณ์ มิวสิควิดีโอ เนื้อเพลง เป็นต้น

ตารางที่ 12 ตารางสรุปการสะท้อนประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีผ่านรูปแบบสัญลักษณ์ในองค์ประกอบหลักของรูปแบบวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น (ต่อ)

2.3 การประพัตต์ตัวที่แสดงออกต่อสังคม

2.3.1 ค่านิยมในการเรียนภาษา

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	- ถูกนำเสนอในรูปแบบของการสอนภาษาญี่ปุ่นผ่านเพลงญี่ปุ่น และการทักทายใน ลักษณะต่างๆ ตลอดจนสอนคำศัพท์ที่ต้องเจอในการดำเนินชีวิตประจำวัน
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	- ถูกนำเสนอในรูปแบบของการสอนภาษาเกาหลีผ่านเพลงเกาหลีและการสอนภาษา เกาหลีโดยตรง มีการสอนอ่าน สอนหลักการเขียน และคำศัพท์ที่จำเป็นต้องใช้

2.3.2 ค่านิยมในการรับประทานอาหาร

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	- นำเสนอภาพอาหารญี่ปุ่นในลักษณะต่างๆ แสดงถึงค่านิยมในการบริโภคอาหาร ญี่ปุ่น ขั้นตอนการทำอาหารของคนญี่ปุ่น โดยมีตัวแบบศิลปินเป็นผู้ดำเนินรายการ
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	- นำเสนอรูปภาพอาหารเกาหลี เมนูอาหารเกาหลีลักษณะต่างๆ และการสะท้อน ประสบการณ์การเป็นผู้บริโภคนิยม

2.4 การดำเนินชีวิตในรูปแบบของกิจกรรมยามว่าง

2.4.1 การใช้ภาษาของกลุ่ม

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	- นำเสนอภาษาที่มาจากภาษาญี่ปุ่นที่พบนั้นได้แก่ kawai (น่ารัก), ซาโยนาระ (ลา ก่อน), สุโจะอิ ซึ่งเป็นที่นิยมเรียกกันว่า สึโก้ย (เก่ง สามารถ)
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	นำเสนอ ซารางเฮโย คำทักทายอื่นๆ เช่น สวัสตี สุขสันต์วันเกิด ลาก่อน

2.4.2 การเขียนนิยายแฟนฟิคชั่น

ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น	-นำเสนอเรื่องราวการ์ตูนล้อภาพยนตร์การ์ตูน เช่น ศิลปินเพลงญี่ปุ่น หรือ เกาหลี เป็นต้น
ประสบการณ์ เชิงวัฒนธรรมเกาหลี	นำเสนอเรื่องราวการ์ตูนล้อภาพยนตร์การ์ตูน ชีวิตจริงของศิลปิน เป็นต้น

ด้วยรูปแบบความนิยมของผู้ที่ชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน บันทึกข้อความจึงโยนโยนภาพความเข้าใจในตนเองของผู้ใช้เว็บล็อกแต่ละคนที่ต่างมีกลุ่มที่ชื่นชอบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเจาะจง เช่น การมีกลุ่มเพื่อนเว็บล็อกที่คอสเพลย์ หรือกลุ่มของแฟนคลับนักร้องเกาหลีแบบรายบุคคล โดยภาพของเว็บล็อกไม่ว่าจะเป็น ภาพพื้นหลัง หรือภาพแทนตนเองก็แสดงให้เห็นถึงการสื่อสารความหมายดังกล่าวด้วยเช่นกัน จะเห็นได้ว่า การสะท้อนประสบการณ์ภายในตัวตนที่เชื่อมโยงผูกกับความเข้าใจในตนเองนั้น สามารถแสดงในบริบทเว็บล็อกได้ว่าตนเองเป็นผู้ที่นิยมในเรื่องใดเป็นพิเศษ และมีกลุ่มที่แสดงออกเหมือนกันอย่างไร ซึ่งการโต้ตอบกลับจากกลุ่มผู้ใช้คนอื่นๆ อาจเป็นสิ่งที่วิเคราะห์ได้ถึงการรับรู้ และความเข้าใจที่มีร่วมกันต่อเนื้อหาที่บันทึกไว้ด้วยเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าการสะท้อนประสบการณ์ที่สื่อผ่านตัวตนเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างให้เกิดความเป็นชุมชนได้ในระดับหนึ่ง ดังที่ Mead (อ้างแล้ว, 2548) สรุปว่า การพัฒนาสำนึกในตัวตน (consciousness of self) เป็นสิ่งสำคัญของความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นพื้นฐานของความคิดการกระทำ และการสร้างสังคม ถ้าปราศจากความคิดเกี่ยวกับตัวตน มนุษย์จะไม่สามารถตอบสนองและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้หรือการที่เมื่อมนุษย์สามารถรู้ว่าผู้อื่นคิดอย่างไรกับตนมนุษย์ก็สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างดี และสิ่งนี้ก็สร้างความร่วมมือทางสังคมได้อย่างดีด้วย

3. การรับรู้อัตลักษณ์การแสดงความคิดเห็นและพฤติกรรมการบริโภควัฒนธรรม

1. การรับรู้อัตลักษณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี
2. การแสดงความคิดเห็น พฤติกรรม และการใช้ประโยชน์จากการบริโภควัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี
3. การใช้ประโยชน์เว็บล็อกจากการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์

3.1 การรับรู้อัตลักษณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี

3.1.1 วัฒนธรรมญี่ปุ่น

- คอสเพลย์

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า ความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นในด้านการคอสเพลย์ผู้ใช้เว็บล็อกมีการรับรู้รูปแบบและลักษณะโดดเด่นของตนเอง มีการดำเนินชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับการคอสเพลย์ที่เป็นผู้เลือกกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองโดยมาจากความชื่นชอบภายใน ลักษณะพิเศษของผู้ใช้เว็บล็อกคือให้ความสนใจเกี่ยวกับการตุ๋นญี่ปุ่น และการเป็นคอสเพลย์เยอร์มาก มีการประดิษฐ์ และหาอุปกรณ์การคอสเพลย์ ที่เรียกว่า "ออพชั่นคอส" การทำกิจกรรมนอกชุมชนที่สามารถพบเห็นได้ จากงานต่างๆ เช่น งานการตุ๋น ได้แก่ MBK Mainichi J-Trends in Town, Comic Party 5th, Haru-Haru Party, Bangkok International Toys & Games Show เป็นต้น การแสดงการรับรู้อัตลักษณ์ของความนิยมในการคอสเพลย์ของตนเอง สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. การดำเนินชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับคอสเพลย์ เช่น เข้าเว็บบอร์ด หาข่าวคอสเพลย์ อัฟโหลดภาพคอสเพลย์ ข่าวกิจกรรม อ่านการ์ตูนในบอร์ด ตัดชุดคอส เย็บชุดเอง ประดิษฐ์อ็อปชั่นคอสเพลย์ขึ้นเอง
2. การทำกิจกรรมคอสเพลย์นอกชุมชนเว็บล็อก การนัดพบสังสรรค์ งานการตุ๋นเฟสติวล งาน J-Featival ไพรเวทคอสเพลย์
3. กิจกรรมคอสเพลย์ในชุมชนเว็บล็อก 1.การโพสต์ข้อความแลกเปลี่ยนความคิดเห็น 2.การแจ่งวันเวลาร่วมกิจกรรมด้วยกัน 3.มีข้าวอื่นๆ หรือ รูปภาพมาอัฟเดท

ตารางที่ 13 ตารางสรุปอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่โดดเด่นเป็นที่นิยมในเว็บล็อก

องค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อย	สัญลักษณ์ที่แสดงในเว็บล็อก
1 รูปลักษณ์	
- การแต่งกาย	ชุดยูคาตะ/เสื้อผ้าสไตล์ญี่ปุ่น
- แฟชั่นทรงผม	แฟชั่นทรงผม/ทำสีผมแบบญี่ปุ่น
- เครื่องใช้ประติมากรรม	คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก/กล้องถ่ายรูป ของเล่นจากญี่ปุ่น
2 ความบันเทิง	
- ดนตรี	J-Pop/J-Rock
- ศิลปิน	X-Japan, อาราชิ/คัตตุน/จิน/ทัคกี
3 การประเพณีตัวที่แสดงออกต่อสังคม	
- กิจกรรมที่แสดงออกต่อสังคม	รับประทานอาหารญี่ปุ่น
- ค่านิยมด้านการเรียน	เรียนภาษาญี่ปุ่น
4 รูปแบบการใช้ภาษาของกลุ่ม	
- คำศัพท์/วิธีการสื่อสาร	ภาษาญี่ปุ่น/Kawai คำทักทาย/ โมเอะ/ซาโยนาระ
5.การดำเนินชีวิตในรูปแบบของกิจกรรมยามว่าง	
	คอสเพลย์/ แต่งนิยาย/แฟนฟิคชั่น เล่นเกม /อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น

3.1.2 วัฒนธรรมเกาหลี

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้ใช้เว็บล็อกที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลี มีการรับรู้ข่าวคราวกิจกรรมจากการค้นหาข่าวในชีวิตประจำวัน เข้าเว็บบอร์ดแฟนคลับ คุยกับเพื่อนในกลุ่มตนเอง มีการหาข่าวอ่านข่าวเกี่ยวกับกลุ่มศิลปินที่ตนสนใจ เพื่อออกไปร่วมงานพิเศษของแฟนคลับ การรับรู้อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานแสดงการดำเนินชีวิตให้เห็นว่า กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันเป็นการสะท้อนตัวตนของตนเองจากความเข้าใจในตนเองว่าพฤติกรรมที่แสดงออกหมายถึงการเป็นผู้นิยมในเพลงและกลุ่มศิลปินเกาหลี การแสดงการรับรู้อัตลักษณ์ของตนเองสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมยามว่างในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับบันเทิงเกาหลี การค้นหาข่าวสารของกลุ่มนักร้องเกาหลี การเปิดรับฟังข่าวสารทั้งสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และทางอินเทอร์เน็ต

2. การไปร่วมงานกิจกรรม งานแสดงคอนเสิร์ตของศิลปินเกาหลี งานจัดกิจกรรมของกลุ่มแฟนคลับ และการนัดพบกันตามงานต่างๆ ฯลฯ

3. กิจกรรมคอสเพลย์ในชุมชนเว็บล็อก 1. มีการโพสต์ข้อความแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องดนตรีและนักร้องตลอดจนสินค้าที่ระลึกของศิลปินเกาหลี

2. การแจ้งวันเวลาร่วมกิจกรรมด้วยกัน

3. การนำภาพข่าวอื่นๆ หรือ รูปภาพมาอัปเดตให้เพื่อนในกลุ่มติดตามร่วมกัน

ตารางที่ 14 ตารางสรุปอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเกาหลีที่โดดเด่นเป็นที่นิยมในเว็บล็อก

องค์ประกอบหลักของวัฒนธรรมย่อย	สัญลักษณ์ที่แสดงในเว็บล็อก
1 รูปลักษณ์	
- การแต่งกาย	แฟชั่นเกาหลี /
- แฟชั่นทรงผม	ชอย/ ดัด
- เครื่องใช้ประดิษฐ์กรรม	แฟชั่นทรงผม/ทำสีผมแบบเกาหลี คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก/กล้องถ่ายรูป
2 ความบันเทิง	
- ดนตรี	K-Pop
- ศิลปิน	SUKU, TVXQ, SS501, แจจุง, มิกกี วันเดอร์เกิร์ล,
3 การประพฤติตัวที่แสดงออกต่อสังคม	
- กิจกรรมที่แสดงออกต่อสังคม	รับประทานอาหารเกาหลี
- ค่านิยมด้านการเรียน	เรียนภาษาเกาหลี
4 รูปแบบการใช้ภาษาของกลุ่ม	
- คำศัพท์/วิธีการสื่อสาร	ภาษาเกาหลี/ ชารางแฮโย คำทักทาย/
5 รูปแบบการดำเนินชีวิต	
- กิจกรรมยามว่าง	คอสเพลย์ศิลปินเกาหลี แต่งนิยาย/แฟนฟิคชั่นเกาหลี เล่นเกม /อ่านการ์ตูนเกาหลี

3.1.3 การรับรู้ความแตกต่างของอัตลักษณ์

- อัตลักษณ์ของความเป็นเรา

ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า เจ้าของเว็บไซต์รับรู้ได้ถึงอัตลักษณ์ของความเป็นตัวเองในสิ่งที่ตนเองเป็นหรือชื่นชอบ หลังจากนั้นจึงสร้างเว็บไซต์ขึ้นเพื่อถ่ายทอดความคิดความเป็นตัวเองลงไป ผ่านทางรูปภาพ คลิป เสียงเพลงและตัวหนังสือ นอกจากนี้ผู้ใช้งานรับรู้ด้วยตนเองว่าควรเลือกสีสรร และเลือกรูปภาพอย่างไรในเว็บไซต์ให้ดูเด่น เป็นที่สะดุดตา น่าสนใจ และแสดงถึงการเป็นเว็บไซต์ของเราได้ โดยผู้ใช้งานมีความคิดเห็นว่า รูปภาพ เป็นเครื่องหมายที่สะท้อนความเป็นเราที่โดดเด่นมากที่สุดและสื่อถึงเรื่องราวในเว็บไซต์ได้เป็นอย่างดี การศึกษาพบว่ารายละเอียดการรับรู้อัตลักษณ์ของความเป็นอื่นทางวัฒนธรรมระหว่างคนที่ชอบคอสมเพลย์ กับกลุ่มคนที่ชอบความบันเทิงเกาหลี ทั้งสองกลุ่มต่างเปิดรับซึ่งกันและกันแต่ไม่ได้นำสัญลักษณ์ใดเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อตกแต่งเว็บไซต์ของตน

อัตลักษณ์ที่สะท้อนถึงความเป็นเรา อูษา ศรีจินดารัตน์ (อ้างแล้ว) กล่าวว่า การมีอัตลักษณ์ของตนเกิดจากการที่คนคนนั้นดำรงความเหมือน (sameness) และความต่อเนื่อง (continuity) ภายในตนโดยสอดคล้องกับที่ผู้อื่นมอง องค์ประกอบของการพัฒนาการการมีอัตลักษณ์มี 3 ลักษณะ คือ

1. แต่ละคนยอมรับว่าตนเองมีความเหมือน และความต่อเนื่องอยู่ภายในตน
2. ผู้อื่นในสังคมมองอย่างเดียวกับที่เราของตนเอง
3. บุคคลจะมีความเชื่อมั่นและติดต่อสัมพันธ์ระหว่างโลกภายในและภายนอก รวมทั้งยอมรับผลสะท้อนกลับที่เกิดขึ้นได้

การสะท้อนถึงความเป็นเรา กลุ่มผู้ใช้เว็บไซต์สามารถรับรู้ว่าเป็นใคร และเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร โดยอัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นในตัวของคุณคณสามารถเกิดขึ้นได้หลายด้านจากการมองตนเองในหลายแง่มุมพฤติกรรมและการปฏิบัติการต่าง ๆ ของผู้ใช้เว็บไซต์สิ่งนี้จึงสัมพันธ์กับมิติ "ภายใน" ที่ต้องอาศัยตัวกลาง เช่นสังคม สภาวะแวดล้อมเป็นตัวเสริมหรือขัดเกลา การแสดงออกซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จึงต้องอาศัยความสัมพันธ์ของกระบวนการในระบบสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

3.1.4 การแลกเปลี่ยนความหมายในวัฒนธรรมกลุ่ม

การศึกษาพบว่าผู้ใช้เว็บล็อกมีวิถีในการแลกเปลี่ยนความหมายโดยการสร้างเครื่องหมายที่เริ่มต้นจากตัวตนเอง โดยมี การเข้าไปอ่าน หรือเยี่ยมชม และคอมเมนต์เว็บล็อกของคนอื่นเป็นประจำ เพื่อเป็นการทักทายและสร้างความเป็นเพื่อน โดยการแลกเปลี่ยนความหมายต่อไปในอนาคต การเข้าไปเยี่ยมชมคือการแลกเปลี่ยนความสนใจ โดยมักจะมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นผู้ส่งสารก่อนหลังจากนั้นจึงรอการแลกเปลี่ยนความหมายจากคู่สื่อสาร แนวความคิดการสื่อสารระหว่างบุคคลได้อธิบายถึงการสร้างเครื่องหมายดังกล่าวซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่าจำนวนของการสื่อสารที่เกิดขึ้นร่วมกันนั้นส่งผลถึงระดับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่สื่อสารร่วมกันกันด้วย

3.1.5 ผู้ใช้เว็บล็อกกับความแตกต่างในบริบทชุมชนออนไลน์กับสังคมแห่งความเป็นจริง

จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้ใช้เว็บล็อกมีการแสดงตัวตนที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม เมื่อได้เจอหรือสื่อสารกันในบริบทสังคมแห่งความเป็นจริงเป็นครั้งแรกจาก การติดต่อสื่อสารผ่านทางกิจกรรมการนัดพบ ต่างๆ ผู้วิจัยพบว่า เนื่องจากจุดประสงค์ของการเข้าใช้งานเว็บล็อก ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ต่างเข้ามาใช้เว็บล็อกเพื่อนำเสนอตัวตนในลักษณะถ่ายทอดและแสดงสิ่งที่ตนสนใจเพื่อสร้างการรับรู้ร่วมไปสู่คนอื่น ๆ ซึ่งการเป็นสื่อที่สะท้อนความบังเอิญของเว็บล็อกนั้น จากการสัมภาษณ์สามารถอธิบายได้ว่า การเข้ามาใช้งานในเว็บล็อกในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีเอ็น ซึ่งมีความเป็นชุมชนแต่ละชุมชนมารวมอยู่ในพื้นที่ที่จัดสรรลงตัวด้วยการบ่งชี้ถึงวัฒนธรรมกลุ่มได้ชัดเจน การสื่อความหมายดังกล่าวเป็นการใช้สื่อเว็บล็อกที่เผยถึงความชอบส่วนตัว การแสดงออก ซึ่งไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อการซ่อนหรืออำพรางตัวเองเหมือนในลักษณะของการใช้เว็บไซต์เพื่อหาคู่ออนไลน์หรือด้วยวัตถุประสงค์เพื่อการค้าขาย สินค้าหรืออื่นๆ การใช้งานที่เปิดเผย ส่งผลให้ตัวตนจริง ๆ ของผู้ใช้เมื่อเจอกันนอกชุมชนออนไลน์ มีบุคลิกลักษณะที่ส่วนใหญ่ไม่แตกต่างไปจากคนเดิมที่เคยคุยในเว็บล็อก และโดยรวมแล้วการแสดงอัตลักษณ์ที่พบเห็นได้ก็มีลักษณะการรับรู้ตัวเองที่แสดงออกมาลักษณะเหมือนเดิม เช่น การแสดงถึงความนิยมในการคอสมเพลย์ ฯลฯ

3.2 การแสดงความคิดเห็น และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่น

ผู้ใช้เว็บล็อกมีความคิดเห็นที่เป็นไปในเชิงบวกและค่อนข้างสนับสนุนการอาศัยเว็บล็อก เป็นสื่อสร้างความหมายเกี่ยวกับความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเกาหลี พบว่า ผู้ใช้มีความเห็น ด้วยกับสื่อเว็บล็อกที่สามารถนำไปใช้แสดงตัวตนได้โดยไม่ถูกปิดกั้นการแสดงออกทางความคิด เว็บล็อกเปรียบเสมือนบ้านเล็ก ๆ และเป็นพื้นที่ที่มีชุมชนแวดล้อมด้วยเพื่อนที่พูดคุยในเรื่องราว เดียวกัน ชอบอะไรเหมือนกัน และยังคงยอมรับฟังเวลาที่มีปัญหาได้ ซึ่งจากการใช้งานในเว็บล็อกก็ แสดงให้เห็นว่าเว็บล็อกเป็นตัวแทนการนำเสนอตัวตน และยังสะท้อนให้เห็นการบริโภคสินค้า วัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีของผู้ใช้เว็บล็อกเอง ตลอดจนการส่งเสริมให้มีการบริโภคสินค้า วัฒนธรรมเหล่านี้ด้วย ดังที่ ทีปกร วุฒิพิทยามงคล (อ้างแล้ว) กล่าวว่า "การที่วัยรุ่นมาทำบล็อก มีจุดเด่นตรงที่บางเรื่องเขาไม่ต้องการสื่อสารกับคนหมู่มาก ไม่ได้อยากจะออกสื่อใหญ่ๆ แต่เขา อยากรสื่อสารกันเองในกลุ่มคนที่สนใจเหมือนกัน บล็อกจะมีความโดดเด่นตรงที่เจ้าของบล็อกจะใส่ ความเห็นกับสถานการณ์ปัจจุบัน อาจพูดถึงเรื่องภาพยนตร์ การ์ตูน เกม ฯลฯ ตามแต่เจ้าตัวจะมี ประสบการณ์ด้านนั้นๆ"

3.2.1 สรุปความคิดเห็นของผู้ใช้เว็บล็อก

ผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น

- เว็บล็อกช่วยให้ได้แสดงออกในสิ่งที่ชอบสิ่งที่สนใจผ่านการแสดงความคิดเห็น และได้ตอบกันในเว็บล็อก
- เว็บล็อกที่มีการสอนภาษาทำให้ มีความรู้มากขึ้นเรื่องภาษาญี่ปุ่นโดยไม่ เสียค่าใช้จ่าย
- เว็บล็อกเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนของตนเองได้ดี
- เว็บล็อกสะท้อนภาพการรวมกลุ่มของคนที่ยื่นชอบในเรื่องเหมือนกัน ไปด้วยกัน
- เว็บล็อกช่วยสร้างเพื่อนใหม่บนโลกออนไลน์

ผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมเกาหลี

- ใช้เว็บล็อกแล้วทำให้ได้รู้จักเพื่อนๆ ที่สนใจในภาษาเกาหลี
- เว็บล็อกถ่ายทอดความคิดเห็น ความชื่นชอบของตนเองที่เป็นการส่งผ่านกำลังใจไปถึงศิลปินเกาหลีที่ตนเองชื่นชอบ
- เว็บล็อกเป็นสื่อที่ทำให้พูดคุย ติดตามผลงาน รับชม รับฟังเพลงมิสิกวิดีโอของนักร้องที่ชื่นชอบได้
- เว็บล็อกแสดงถึงสังคมของการแบ่งปันทั้งในเรื่องความบันเทิงและภาษาเกาหลี

3.2.2 พฤติกรรมการบริโภคสินค้าวัฒนธรรมในเว็บล็อก

- ❖ การติดตามรับชม รับฟัง และดาวน์โหลด คลิปวิดีโอ เพลง ของดารา นักร้อง
- ❖ การเชื่อมโยงไปยังลิงค์เว็บไซต์บันเทิง เว็บไซต์ขายสินค้าต่างประเทศ
- ❖ การเข้าไปอ่าน และติดตามบันทึกข้อมูลจากเว็บล็อกอื่นเพื่อความบันเทิง และความรู้ทางด้านภาษาที่อาจเพิ่มขึ้น
- ❖ การติดตามข่าวสารความบันเทิงเพื่อการตัดสินใจในการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เช่น ซีดีเพลง ดีวีดีคอนเสิร์ต หรือนิยายการ์ตูน ฯลฯ

4. การใช้ประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในชุมชนเว็บล็อก

การศึกษาพบว่าการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์โดยการเข้าไปอัพเดทข้อมูลในเว็บล็อกอย่างต่อเนื่อง จะช่วยสานความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เว็บล็อกและสะท้อนการรับรู้ต่ออัตลักษณ์ของกลุ่มให้ดำรงอยู่ได้ นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มสมาชิกในเว็บล็อกอีกทางหนึ่ง การใช้ประโยชน์จากเว็บล็อกจะช่วยในเรื่องของการดำรงอยู่ได้ด้วยการมีสมาชิกที่สนใจในเรื่องที่เกี่ยวกับญี่ปุ่นและเกาหลี เข้ามาสื่อสารพูดคุยกันในเว็บล็อก การโต้ตอบเหล่านี้มีความหมายมากกว่าการตอบรับเพื่อแสดงถึงการรับรู้ในข้อมูลเนื้อหา เพราะมีส่วนช่วยให้เกิดการขับเคลื่อนด้านการสื่อสารระหว่างเจ้าของเว็บล็อกกับผู้ใช้เว็บล็อกในครั้งต่อไป

จากรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ที่ต่างกัน ผลการวิจัยอาจวิเคราะห์ได้ว่าลักษณะของการตกแต่งเว็บล็อกซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายได้หลายอย่างในสายตาของผู้อื่น และจากรูปแบบพฤติกรรมกรเข้าไปใช้ประโยชน์ที่สถานะของการแสดงตนหรือรูปร่างหน้าตาเว็บล็อกบ่งชี้ว่าเป็นสถานะที่บุคคลอื่นกำลังบ่งบอกว่า ใครเป็นพวกเดียวกับเรา และใครที่แตกต่างจากเรา รูปแบบเว็บล็อกที่ขาดการตกแต่งจึงอาจเป็นการถูกมองว่า “เป็นคนอื่น” ที่อยู่ต่างวัฒนธรรมกลุ่มกันออกไป ไม่ได้มีความเหมือนซึ่งกันและกัน ในที่นี้รูปแบบต่างๆ ทั้งหมดที่มองเห็น และมองไม่เห็น นั่นคือ “ภาษา” ซึ่งเป็นตัวประสานเชื่อมโยงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างตัวเรากับกลุ่มใหม่ จึงอาจกล่าวได้ว่า รูปแบบของวัฒนธรรมใด ๆ ในกลุ่มใดก็ตาม ตำแหน่งของสัญลักษณ์นอกจากเป็นตัวบ่งชี้ความเป็นตัวเราให้เกิดสำนึกจากการมองตนเองและรับรู้ว่าเป็นใครแล้ว การกำหนดใช้สัญลักษณ์ที่เป็นการแลกเปลี่ยนความหมายในเชิงพฤติกรรม เกิดขึ้นได้โดยพึ่งพาแนวความคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ทั้งในแง่มุมของการสวมบทบาท (role-taking) ของผู้อื่น ดังที่ Mead (อ้างแล้ว) กล่าวว่า ตัวตน ค่อยๆ กำเนิดขึ้นมาจากการกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลคิดออกไปนอกตัวและมองสะท้อนกลับมาเหมือนผู้อื่นมองเรา การเรียนรู้ในการมองตัวตน ก่อให้เกิดความเข้าใจในตนเองซึ่งเมื่อเกิดความเข้าใจในตนเองแล้ว เราจะเห็นถึงตำแหน่งของตัวเราว่าเป็นใคร อยู่ตรงจุดไหนของสังคมหรือชุมชน เห็นถึงความต่างซึ่งจะทำให้เราเรียนรู้ในการเลือกที่จะปฏิบัติตนให้เข้าร่วมกับสังคมใหม่หรือกลุ่มใหม่นั้นต่อไปได้

อภิปรายผลการวิจัย

กระบวนการสร้างและสื่อสารความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี

การสื่อสารของผู้ใช้สื่อใหม่บนชุมชนออนไลน์ ต่างเป็นการอาศัยการกระทำระหว่างกันผ่านสัญลักษณ์ อันเป็นเครื่องหมายของรูปแบบการดำเนินชีวิตในบริบทของเว็บล็อก การสื่อความหมายถึงความนิยมในวัฒนธรรมตะวันออกอย่างเช่นญี่ปุ่นและเกาหลี เป็นการสร้างเครื่องหมายเฉพาะที่เน้นเอกลักษณ์ของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่ม ซึ่งสามารถแบ่งแยกลงได้อีกหลายส่วน วัฒนธรรมย่อย เช่น วัฒนธรรมการเรียนรู้ทางด้านภาษา วัฒนธรรมทางดนตรี เป็นต้น สำหรับกระแสความนิยมโดดเด่นซึ่งเห็นได้จากวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนคอตคอม คือ ความนิยมในสินค้าวัฒนธรรม “การ์ตูนญี่ปุ่น” นำไปสู่การแสดงออกถึงกิจกรรมยามว่างของผู้ชื่นชอบ “การคอสมเพลย์” สำหรับความนิยมในสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น ชญานุตม์ พัฒนสุวรรณ (อ้างแล้ว) กล่าวว่า สินค้าวัฒนธรรมที่กลายเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่น และเป็นที่นิยมของวัยรุ่นไทยสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ๆ หนึ่งในสินค้าวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นก็คือ “การ์ตูนญี่ปุ่น” ได้แก่ หนังสือการ์ตูน (manga) และภาพยนตร์การ์ตูน หรือ อนิเมชัน (animation) คนไทยเรารับวัฒนธรรมการ์ตูนเข้ามามากกว่า 20 ปีแล้ว เรียกได้ว่าคนหนุ่มสาวในปัจจุบันเติบโตขึ้นมาพร้อมการ์ตูนก็ว่าได้ และ “ดนตรี” ซึ่งได้แก่ ศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป (J-pop) และ เจ-ร็อก ทั้งนี้ความนิยมในวัฒนธรรมบันเทิงเกาหลีที่มี ตัวแบบเป็นดนตรีเพลงและกลุ่มศิลปิน นั้น อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (อ้างแล้ว) อธิบายว่า กระแสความนิยมในวัฒนธรรมเกาหลีส่งผลให้สินค้าวัฒนธรรมเกาหลีประสบความสำเร็จในการสร้างสรรคงานเพลง ละคร ภาพยนตร์ กระแสความนิยมของสินค้าทางวัฒนธรรมจากประเทศเกาหลีส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ทำให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ทางอินเทอร์เน็ต จะเห็นได้ว่าโลกในชุมชนออนไลน์ มีเว็บล็อกเป็นตัวสะท้อนภาพของความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีได้เป็นอย่างดี ที่มาของรูปแบบการสร้างเครื่องหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในเว็บล็อกนั้น แสดงถึงกระบวนการในการสื่อสารความหมายที่สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ โดยสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่าการกระทำของผู้ใช้งานต่อกระบวนการสร้างเว็บล็อกนั้นเป็นการอาศัยระบบของภาพตัวแทนถ่ายทอด โดยมีความรู้สึกนึกคิด หรือจิต (mind) เป็นตัวกำหนดให้เกิดปัจจัยดังกล่าว นักทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์สายชิคาโก (อ้างแล้ว) กล่าวว่า จุดเด่นของลักษณะการสร้างความรู้สึกรู้จักมี 3 ประการ ซึ่งโดยสรุปแล้วก็คือเป็นความสามารถของตัวบุคคลในการสร้างสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปเหตุการณ์ในอดีตแล้วสามารถถ่ายทอดประสบการณ์เหล่านั้นผ่านการใช้

เครื่องหมายซึ่งรวมถึงการรู้รายละเอียดของสัญลักษณ์ หลักการใช้ประโยชน์ เพื่อตอบสนองความต้องการสื่อสารของตนเองให้ได้อย่างประสบความสำเร็จ ซึ่งการศึกษาพบว่าผู้ใช้เว็บล็อกต่างมีกระบวนการความคิดที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ต่อภาพรวมเหล่านั้น ความรู้สึกนึกคิดของผู้ใช้งานแต่ละคนสะท้อนถึงการเรียนรู้ที่จะใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น วิธีการหาเพื่อนใหม่ที่ชื่นชอบในเรื่องบันเทิงเกาหลีโดยการแสดงตัวตนเองว่าชื่นชอบในศิลปินเกาหลีเพลงไปก่อน หรือความต้องการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ ในเรื่องบันเทิงญี่ปุ่น หรือการเพิ่มความเป็นเพื่อนลงในเครือข่ายเพราะด้วยความสนใจในกิจกรรมคอสมเพลย์เหมือนกัน กระบวนการสร้างเว็บล็อกถึงแม้ว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ได้เน้นให้ความสำคัญกับความชอบของตัวเองเป็นหลัก แต่โดยในทางสื่อสารความหมายได้แสดงว่าผู้ใช้งานมีความคิดเห็นว่าการผลิตสัญลักษณ์เป็นการตอบสนองความต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย พุดคุย การแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาที่บันทึก และการแนะนำตัวเอง ดังที่ วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ (อ้างแล้ว) กล่าวว่าวัฒนธรรมของสื่อใหม่เป็นเรื่องราวของความสัมพันธ์ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและเป็นยุคที่ไม่มีประตูปิดกั้นอิสรภาพเสรี เราจึงเห็นวัยรุ่นจำนวนหนึ่งกำลังสร้างสังคมของพวกเขาด้วยเรื่องราว ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มการสร้างตัวตนที่ไม่คงที่ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา และมีความสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนของเราแบบมีอิทธิพลต่อกัน

การสะท้อนประสบการณ์ของผู้ใช้เว็บล็อก

ด้วยรูปแบบของเว็บล็อกที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมในฐานะสื่อกระจายเสียงส่วนตัว การสื่อสารภายในเนื้อหาจึงสะท้อนถึงเรื่องราวต่างๆที่ผ่านมาทั้งที่เป็นความสนใจของตนเองที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมทางดนตรี การฟังเพลง ความนิยมในตัวศิลปิน การใช้ภาษา โดยเนื้อหาสะท้อนความรู้สึกของตัวเองเป็นหลัก การใช้งานเป็นไปตามลักษณะของสื่อเว็บล็อก ตามที่ เกรียงไกร วิชระอนนท์ (อ้างแล้ว) กล่าวว่า เว็บล็อกมีเป้าหมายในการถ่ายทอดประสบการณ์ เป็นการเล่าถึงสิ่งที่เจ้าของเว็บล็อกประสบมาส่วนใหญ่ ประสบการณ์เชิงวัฒนธรรมตะวันออกของผู้ใช้งานจึงแสดงให้เห็นว่าเรื่องที่เล่ามานั้น ส่วนใหญ่มีความหมายที่เชื่อมโยงอยู่กับประสบการณ์ ที่เกี่ยวกับความนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีในรูปแบบวัฒนธรรมย่อยในวัยรุ่น การสร้างรูปลักษณ์และค่านิยมในการดำเนินชีวิตตามแบบฉบับของตนเอง ตามแนวคิดของ Mead (อ้างแล้ว) กล่าวว่าความรู้สึกนึกคิด หรือจิตใจของคนเรา สามารถกำหนดสัญลักษณ์ หรือประสบการณ์ที่จะนำไปใช้อย่างพิถีพิถันหาก็ได้ถึงความสมเหตุสมผลในการใช้งาน การสะท้อนกระบวนการนี้ไม่ได้

เป็นไปในเชิงโครงสร้าง แต่หากเป็นเพราะว่าประสบการณ์ได้ทำให้การกลั่นกรองแนวทางเหล่านี้ เป็นระเบียบขึ้นด้วยการรับรู้ได้จากตัวเราเอง แนวคิดนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้เว็บล็อกส่วนใหญ่ได้ทำ ความเข้าใจกับภาพตัวแทนก่อนที่จะนำเสนอ มีการวิเคราะห์และคิดในลักษณะของการสวม บทบาท (role taking) คนอื่นก่อนที่จะลงมือบันทึกโดยใช้วิจารณญาณกลั่นกรองเรื่องราว เลือกเอา แต่เฉพาะหัวข้อที่เป็นความสนใจและสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของตนเองและของกลุ่มส่วนใหญ่ ภาพ สะท้อนของข้อมูลผู้ใช้งานทั้ง 60 เว็บล็อก จึงเป็นภาพตัวแทนของการเปิดรับความนิยมในสินค้า วัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลี และการให้ความสำคัญกับแก่นประเด็นในเรื่องตัวตนและอัตลักษณ์ซึ่ง เป็นส่วนสำคัญต่อการบันทึกเนื้อหาของเว็บล็อก ดังที่ ฉลาดชาย รมิตานนท์ (อ้างถึงใน ไฟล์ เอกสาร, 202.28.25.22/~wsc/data/Identity28_3_05.pdf, 2548) ได้กล่าวถึงการสร้างภาพ ตัวแทน กับระบบสัญลักษณ์ และความหมายไว้ว่า กระบวนการสร้างภาพตัวแทนทางวัฒนธรรม หรือ Cultural representation หมายถึงการ รวบรวมเอาระบบสัญลักษณ์ต่างๆ ของภาษาและ ภาพลักษณ์ต่างๆที่มองเห็นได้ ที่ผลิตความหมายว่า “คนแบบไหน” ที่จะใช้เครื่องใช้ทางวัฒนธรรม นั้น ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ใช้เว็บล็อกนิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น การสร้างภาพตัวแทนในเว็บล็อก จึงมี การกำหนดภาพตัวแทนทางวัฒนธรรมที่อาจพบความนิยมในวัฒนธรรมบันเทิงญี่ปุ่นและการ สะท้อนประสบการณ์ของผู้ใช้งาน จึงมักกล่าวถึงเรื่องราวของศิลปิน เพลงญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่

สำหรับรูปแบบเว็บล็อก พบเป็นไฮเปอร์ที่มีรูปภาพศิลปินญี่ปุ่น ข้อความตัวอักษร เป็น ต้น อีกตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการเป็น “ผู้ใช้เว็บล็อกแบบไหน” ที่เรียกตัวเองได้ว่าเป็นผู้นิยมใน กลุ่มศิลปินเพลงเกาหลี การศึกษาได้พบว่าการแสดงอัตลักษณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมใน วัฒนธรรมเกาหลี มักมีรูปแบบของไฮเปอร์เป็น ภาพของศิลปินเกาหลี เช่น วงซูเปอร์จูเนียร์ หรือ ดงบังชินกิ พร้อมข้อความตัวอักษรภาษาเกาหลี ชื่อเว็บล็อกที่เป็นภาษาเกาหลี ข้อมูลผู้ใช้งานที่ เป็นชื่อศิลปินเกาหลี และที่สำคัญคือ การบันทึกเนื้อหาข้อมูลส่วนใหญ่ที่เกี่ยวกับเรื่องบันเทิง เกาหลีเป็นสำคัญ ยกตัวอย่างเช่น เรื่องการออกคอนเสิร์ต การวางแผงอัลบั้มใหม่ การบันทึกข่าวที่ เกี่ยวกับศิลปิน การใช้งานเว็บล็อกเพื่อการพูดคุยกับเพื่อนๆ เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าการสะท้อน ภาพประสบการณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกที่ได้ทำการศึกษา แสดงถึงการใช้งานของคน 2 กลุ่มใหญ่ที่มี การแสดงตัวตนถึงความเป็นผู้นิยมในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และวัฒนธรรมเกาหลี โดยภาพตัวแทนที่ สร้างขึ้นที่เกี่ยวกับสินค้าวัฒนธรรมญี่ปุ่นจึงพบเห็นเป็นภาพของการ์ตูนญี่ปุ่น กิจกรรมคอสเพลย์ ดนตรี และศิลปินญี่ปุ่น สำหรับกลุ่มผู้ใช้งานเว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมเกาหลี สินค้าวัฒนธรรมที่ โดดเด่นจึงเป็นความบันเทิงเกาหลี ที่มีตัวแบบเป็น กลุ่มศิลปินเกาหลีและภาษาเกาหลี

กิจกรรมยามว่าง “คอสเพลย์” และวัฒนธรรมดนตรีเกาหลี กับการรับรู้อัตลักษณ์

แนวคิดอัตลักษณ์มีมุมมองในการอธิบายการสร้างรูปแบบในเว็บล็อกว่าเป็นกระบวนการหนึ่งที่เกิดจากการรับรู้ภายในตนเองของผู้ใช้งานที่กำลังให้ความหมายต่อเว็บล็อกของตน โดยเป็นการสร้างสังกัด กลุ่ม และตีตราให้กับสถานะและประเภทของเว็บล็อกว่ามีความหมายที่ผูกติดอยู่กับรูปแบบวัฒนธรรมใด โดยสังเกตได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ในเว็บล็อกนั้น ผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในการคอสเพลย์ การรับรู้อัตลักษณ์ที่แสดงออกในเว็บล็อกนั้นพบเห็นได้ทุกส่วนตั้งแต่การตกแต่งรูปแบบเว็บล็อก ตลอดจนเนื้อหาของเอนทรีที่มักมีแต่ข่าวและบทความ รูปภาพของกิจกรรมคอสเพลย์และการรับรู้ตัวตนขณะอยู่บนอสังค์คมออนไลน์ พบอัตลักษณ์จากการแต่งคอสเพลย์ให้เห็นดังที่ เขมทัต พิพิธนาบรพ (2551) กล่าวว่า กลุ่มคอสเพลย์เป็นกลุ่มที่มีการสร้างพื้นที่ในการแสดงออกของตนเองเป็นกลุ่มที่มีอัตลักษณ์ในการแสดงออกชัดเจนเมื่ออยู่ในบรรยากาศของงานคอสเพลย์ พื้นที่ในการแสดงออกเพื่อทำกิจกรรมนั้นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคอสเพลย์ ซึ่งประเทศต้นแบบอย่างญี่ปุ่น มีแหล่งวัยรุ่นอย่าง “ฮาราจูกุ” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดให้คอสเพลย์ได้อย่างเต็มที่ผู้ที่ชื่นชอบคอสเพลย์มักใส่ชุดไปรวมตัวกัน โดยไม่จำเป็นต้องมีการจัดงานหรืออีกนัยหนึ่งคือ คอสเพลย์คือการแต่งกายธรรมดาแบบหนึ่งของพวกเขา ซึ่งการมีพื้นที่ในลักษณะนี้ทำให้คอสเพลย์ของประเทศต้นแบบอย่างญี่ปุ่นนั้น สะท้อนการเป็นวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น เพราะสามารถแสดงอัตลักษณ์ของตัวเองได้ตลอดเวลา ซึ่งต่างจากประเทศไทยที่การคอสเพลย์เป็นได้แค่ภาพที่อยู่ในงานกิจกรรม หรืออาจเป็นการคอสเพลย์กันเองตามบ้าน หรือสวนสาธารณะต่างๆ เป็นต้น สำหรับการรับรู้อัตลักษณ์ของผู้ใช้เว็บล็อกที่นิยมในวัฒนธรรมเกาหลีเป็นการแสดงออกถึงการบริโภควัฒนธรรมทางดนตรีเกาหลี และกลุ่มศิลปินเกาหลี เป็นส่วนใหญ่ โดยการรับรู้อัตลักษณ์ที่เกิดขึ้นนอกบริบทชุมชนเว็บล็อก ภัทรมน ดิวานนท์ (2550) ได้กล่าวว่า อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่ชื่นชอบบันเทิงเกาหลี มีการแปรไปตามวัฒนธรรมกระแสนิยมแบบ K-pop ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปในลักษณะของการแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมตามกระแสความนิยมที่แสดงตนว่าชื่นชอบบันเทิงเกาหลี การรับรู้อัตลักษณ์ของความต่างในวัฒนธรรม 2 กระแสที่ปรากฏเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นบนเว็บล็อกนั้น แนวคิดของสื่อใหม่ เว็บล็อก อธิบายได้ว่าพื้นที่ในชุมชนเว็บล็อกช่วยให้ผู้คนนำเสนอตัวตนได้ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ การสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมทั้งสองรูปแบบเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการหาที่อยู่เพื่อแสดงวัฒนธรรมแห่งการเข้าร่วมการนำเสนอตัวตนที่ในบางครั้งพื้นที่ในสังคมปัจจุบันไม่มีพื้นที่ให้แสดงออกได้ อย่างในกรณีคอสเพลย์ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมได้ถูกหยิบยกขึ้นเป็นอีกมิติหนึ่ง ที่ช่วยให้คนที่ชื่นชอบ

คอสเพลย์แสดงตัวตนและอัตลักษณ์ตัวเขาได้ แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของกิจกรรมที่มีขอบเขต การแสดงตัวตนดังกล่าวจึงต้องเคลื่อนย้ายและเปลี่ยนพื้นที่ในการสร้างปฏิสัมพันธ์แบบใหม่ อัตลักษณ์จึงได้ ขึ้นไปโดดเด่นอยู่บนสื่อออนไลน์โดยใช้เว็บล็อกเป็นที่อยู่ในการแสดงตัวตน การปฏิสัมพันธ์ในลักษณะนี้ถึงแม้ว่าจะมีข้อจำกัดทางด้านมิติ เนื่องจากการปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ไม่สามารถสัมผัสกันได้จริง ๆ แต่เว็บล็อกก็ถือเป็นชุมชนหนึ่งที่มีสถานภาพเป็นชุมชนเสมือนจริง ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ มีเครื่องมือทันสมัยที่ช่วยให้สมาชิกติดต่อสื่อสารและหาคนที่ชอบอะไรเหมือนกัน เจอกันได้อย่างรวดเร็ว ดังที่ Hamman (อ้างแล้ว) กล่าวว่า ชุมชนบนอินเทอร์เน็ต (Internet community) มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) ซึ่งเป็นคำศัพท์เรียกชุมชนที่ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์ที่ปรากฏอยู่บนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ สุธาวัลย์ โพธิ์ศรี (อ้างแล้ว) กล่าวว่า ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ทางสังคมรูปแบบหนึ่งที่เปิดโอกาสให้คนสามารถแสดงความคิดเห็น และแสดงความเป็นพวกพ้องเดียวกันได้ ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตนี้อาจเป็นเครือข่ายที่โยงใยสร้างความแข็งแกร่งให้กับชุมชนในโลกแห่งความเป็นจริงด้วย ภาพความสัมพันธ์ของผู้คนทั้งสองกลุ่มจึงแสดงให้เห็นถึงการหาพื้นที่ว่าง การโยกย้าย และการทำความเข้าใจกับอัตลักษณ์ที่หลากหลายที่ปะปนกันอยู่ในทุก ๆ ที่เว็บล็อก ดังนั้นภาพการใช้งานสื่อเว็บล็อกซึ่งนอกจากจะเป็นการช่วยแสดงออกในเกี่ยวกับตัวตนแล้ว ผู้ใช้เว็บล็อกยังได้ใช้งานสื่อใหม่ในบริบทของการเป็นแหล่งข่าวสารข้อมูลเพื่อตอบสนองความต้องการของตนในด้านต่างๆ อีกด้วย

การใช้ประโยชน์จากการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์และการบริโภควัฒนธรรมในเว็บล็อก

พฤติกรรมการใช้ประโยชน์จากเว็บล็อก นอกจากผู้ใช้งานมีการใช้เว็บล็อกเพื่อแสดงตัวตนถึงความนิยมในวัฒนธรรมตะวันตกของตนเองแล้ว พฤติกรรมที่แสดงถึงการใช้เว็บล็อกเพื่อบริโภคข้อมูลในด้านต่างๆที่ตนเองสนใจซึ่งได้แก่ การหาข่าว ความคืบหน้าของศิลปิน เช่น ในเรื่องของศิลปินเกาหลีจากเว็บไซต์ทั้งในและต่างประเทศการเข้าไปในเว็บบอร์ดของแฟนคลับเพื่อหาข่าวสารเพิ่มเติมเกี่ยวกับนักร้องที่ตนเองสนใจ พฤติกรรมและลักษณะการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์นั้นนอกจากเป็นการสนองตอบความต้องการรับรู้ของตนเองแล้ว ยังพบว่า ผู้ใช้งานนิยมใช้ข้อมูลเหล่านี้เผยแพร่ต่อโดยเป็นการสื่อสารระหว่างตนเองกับบุคคลอื่นๆ ซึ่งถ่ายทอดผ่านเว็บล็อกโดยแนวคิดการสื่อสารระหว่างบุคคล อธิบายในเรื่องการค้นพบตัวเองและการค้นพบโลกภายนอก

ซึ่งเมื่อผู้ใช้งานทำการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยคอมเม้นท์ของผู้ที่เข้ามาใช้งานนั้นได้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและบุคคลอื่น

การใช้ประโยชน์จากการบริโภควัฒนธรรมกล่าวได้ว่าเป็นการกระทำผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ด้วย โดยเมื่อเข้าไปอัปเดตข้อมูลในเว็บล็อกอย่างต่อเนื่อง จะช่วยสานความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เว็บล็อกและสะท้อนการรับรู้ต่ออัตลักษณ์ของกลุ่มให้ดำรงอยู่ได้ การใช้ประโยชน์จากเว็บล็อกจะช่วยในเรื่องของการดำรงอยู่ได้ด้วยการมีสมาชิกที่สนใจในเรื่องที่เกี่ยวกับญี่ปุ่น และเกาหลี ผู้ใช้งานมักมีการพูดคุย ได้ตอบสื่อสารกันอยู่เป็นประจำเกี่ยวกับวัฒนธรรมในกลุ่มตน เช่น เรื่องของภาษา เรื่องศิลปะ และการคอสมเพลย์ เป็นต้น การใช้ประโยชน์จากเว็บล็อกในการถ่ายทอดแลกเปลี่ยน ความรู้ ความคิด ระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องราวของสัญลักษณ์ระหว่างกัน พฤติกรรมสะท้อนให้เห็นถึงยุคของการสื่อสาร ที่ไม่มีเส้นบางพรมแดน ผู้ใช้เว็บล็อกแต่ละคนสามารถก้าวผ่านประเทศต่างๆ เพื่อเข้าไปชม หาซื้อ หรือจับจ่ายสินค้าวัฒนธรรมต่างๆที่ตนเองชื่นชอบด้วยความสนใจ เนื่องจากมีความก้าวหน้าในการสื่อสารอย่างสูงจึงสามารถทำให้สื่อเว็บล็อกติดต่อสื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วทั่วถึงกันทั่วโลก

ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ผู้วิจัยประสบปัญหาด้านการเก็บข้อมูลเชิงลึกบางประการจากผู้ใช้เว็บล็อก เนื่องจากคำถามสัมภาษณ์ค่อนข้างเชิงลึกในเรื่องส่วนตัว บางคำถามผู้วิจัยจึงไม่อาจหาคำตอบได้จากผู้ใช้เว็บล็อกบางคน
2. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาผู้ใช้เว็บล็อก ที่ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นตอนต้นจึงประสบกับปัญหาในการอัปเดตข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างในบางเดือน เนื่องจากเป็นช่วงสอบของนักเรียน นักศึกษา ข้อมูลจึงขาดการต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1.งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการดำเนินการครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจทำงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ควบคู่ไปด้วยโดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก อาจทำให้เห็นภาพรวมของผู้ใช้เว็บล็อกที่กว้างมากยิ่งขึ้น

- 2.งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่วิเคราะห์เฉพาะเว็บล็อกในเว็บไซต์เอ็กซ์ทีนตอทคอมโดยเฉพาะในบริบทของการสร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเกาหลี โดยใช้วิธีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์และอัตลักษณ์ ในการดำเนินการครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ใช้เว็บล็อกในกระบวนการอื่นโดยศึกษาเปรียบเทียบและเชื่อมโยงผู้ใช้เว็บล็อกแต่ละคนในประเด็นของการสร้างสื่อใหม่ด้วยวิธีปัจเจกและวิเคราะห์การสร้างความหมาย ในลักษณะอื่นๆ เช่น การสร้างและใช้งานวัฒนธรรมที่บ่งบอกถึงการดำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ภายในกลุ่ม และระหว่างกลุ่ม เพื่อวิเคราะห์ด้านการรับรู้ตัวตน และวิธีการสร้างความหมาย

- 3.ประเด็นการผลิตสื่อเว็บล็อกเพื่อนำไปใช้ในการแพร่กระจายวัฒนธรรมย่อยของตนเอง หรือการสร้างความหมายผ่านการใช้สื่อใหม่เพื่อดำรงและสร้างสรรค์อัตลักษณ์ในเชิงการค้า ซึ่งทำให้เห็นภาพของผู้ใช้งานเว็บล็อกจากที่เคยเป็นผู้บริโภคได้กลายเป็นผู้ผลิตซึ่งอยู่บนพื้นที่ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย