

(ร่าง)รายงานสรุปการดำเนินงานของโครงการวิจัยฯ ในรอบ 18 เดือน

บทสังเคราะห์ผลการวิจัย

(1 ต.ค. 2553 – 31 มีนาคม 2555)

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ : รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง”

ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์

(หัวหน้าโครงการวิจัยฯ)

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” เป็นการทำงานต่อเนื่องในภาคที่ 4 ซึ่งต่อเนื่องมาจาก โครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังปัญญาของสังคมร่วมสมัย” (ภาค 1) (พ.ศ.2542 – 2545) ซึ่งได้ศึกษาวิจัยบทวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ ใน 4 สาขา (วรรณศิลป์ ทรรศนศิลป์ การละครและสื่อดิจิทัล) โดยมีเป้าหมายเพื่อที่จะแสวงหาตัวอย่างบทวิจารณ์ที่แสดงพลังทางปัญญาทางลายลักษณ์ และจัดพิมพ์เป็นสรณิพนธ์เพื่อเผยแพร่ ในโครงการวิจัยฯ ในภาค 2 นั้นเป็นการนำผลการวิจัยในภาค 1 ไปขยายผล โดยการจัดทำสัมมนาวิชาการและสัมมนาเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้องค์ความรู้ด้านการวิจารณ์ได้รับการถ่ายทอดในวงที่กว้างขึ้น และโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะปรากฏการณ์ของสังคมร่วมสมัยเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสังคมศาสตร์การวิจารณ์” (ภาค 3) เป็นการขยายผลต่อจากภาค 2 และศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวิจารณ์ลายลักษณ์ที่อยู่นอกเหนือสื่อสิ่งพิมพ์ และสาขาวรรณศิลป์พบว่า มีการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่อินเทอร์เน็ตอันเป็นปรากฏการณ์ร่วมสมัยที่ควรได้รับความสนใจจากคณะผู้วิจัย เพื่อที่จะหาข้อสรุปรวมกันว่าด้วยลักษณะของการวิจารณ์แบบลายลักษณ์และศึกษาโอกาสใหม่ๆ ในโลกเสมือนจริง ตลอดจนศึกษาลักษณะของผลงานจากนักวิจารณ์ที่ทำหน้าที่เป็น “แดนกลาง” ระหว่างโลกของสื่อสิ่งพิมพ์และโลกของสื่อเสมือนจริง จึงได้เกิดโครงการวิจัยในภาคที่ 4 นี้ ภายใต้ชื่อ โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ : รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ซึ่งมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัยรวม 3 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2553 ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2556 ซึ่งการวิจัยจะแบ่งตามสัญญาเป็น 2 ช่วง ดำเนินการช่วง

ละ 18 เดือน โดยในภาคที่ 4.1 นี้ มีการเพิ่มสาขาภาพยนตร์เข้ามาเมื่อ 12 เดือนที่แล้ว ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยจาก 5 สาขา (วรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปะการละครภาพยนตร์ และ สังคีตศิลป์) มีบทบาทหน้าที่ในการแสวงหา สืบค้น วิเคราะห์ข้อมูลการวิจารณ์ลายลักษณ์ที่อยู่ในสิ่งพิมพ์ต่อจากโครงการวิจัยในภาค 1 และ ศึกษาวิจัยการวิจารณ์ลายลักษณ์อยู่ในโลกเสมือนจริง (อินเทอร์เน็ต) สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง เข้าร่วมเสวนาทางวิชาการ จัดกิจกรรมวิชาการของแต่ละสาขาและยังมีการประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อการติดตามความคืบหน้าและการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นต่าง ๆ ประจำทุกเดือน(ยกเว้นช่วงที่เกิดอุทกภัยในปลายปี 2554) รวม 16 ครั้ง มีการจัดประชุมสัมมนา ระดมสมองสองครั้ง ครั้งที่ 1 เรื่อง “เมื่อการวิจารณ์เปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมลายลักษณ์ไปสู่วัฒนธรรมเสมือนจริง” (วันที่ 12 มีนาคม 2554) และครั้งที่ 2 ในเรื่อง “New Media รูปแบบใหม่ของการสื่อสาร” (วันที่ 31 มีนาคม 2555) นอกจากนี้ยังมีการจัดทำเว็บไซต์ (website) เฟซบุ๊ก (facebook) และ ยูทูบ (youtube) ของโครงการวิจัยฯ เพื่อเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลของโครงการสู่สาธารณชน โครงการการวิจัยฯ (ภาคที่ 4 ของโครงการวิจัย “การวิจารณ์”) นี้ ได้ดำเนินงานมาจนถึงช่วงสิ้นสุดระยะเวลา 18 เดือนแรกผ่านการระดมสมอง อภิปราย ถกเถียงทางความคิดในหลายมิติ จนกระทั่งสามารถที่จะสังเคราะห์มโนทัศน์ในเรื่องต่าง ๆ ร่วมกันและจัดทำเป็นอภิธานศัพท์ (โปรดดูภาคผนวก) โดยมีมโนทัศน์หลักคือการให้นิยามของคำสำคัญที่ใช้ในโครงการนี้ (โปรดดูภาคผนวก ในหมวดนิยามและอภิธานศัพท์) เช่น

การวิจารณ์ คือ การแสดงความเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ บริบทของศิลปกรรม และ/หรือปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายและความสำคัญในคุณค่าของตัวงาน ตลอดจนศิลปะโดยทั่วไป นอกจากนี้ ยังอาจรวมถึงการแสดงทัศนะที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับชีวิตและสังคมอีกด้วย¹

การวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ คือ การวิจารณ์ที่เกิดขึ้นผ่านตัวอักษรซึ่งอาจจะปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ หรือ ในสื่อเสมือนจริงก็ได้

การวิจารณ์เชิงมุขปาฐะ คือ การวิจารณ์ที่เกิดขึ้นโดยการพูดซึ่งอาจจะปรากฏในโลกจริงหรือในโลกเสมือนจริง (เช่น ผ่านคลิปวิดีโอหรือคลิปเสียง) ก็ได้

วัฒนธรรมมุขปาฐะ คือ กระบวนการบันทึก หรือ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจนความคิดเชิงวิจารณ์ไปจนถึงการสังเคราะห์ความคิดต่างๆ โดยการพูด

¹นิยามจาก โครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย”

วัฒนธรรมลายลักษณ์ คือ กระบวนการจารึก หรือ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจนความคิดเชิงวิจารณ์ไปจนถึงการสังเคราะห์ความคิดต่างๆเป็นลายลักษณ์อักษร และมีการเผยแพร่สิ่งพิมพ์ต่างๆไปสู่สาธารณชน เช่นหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ จุลสาร ฯลฯ วัฒนธรรมลายลักษณ์นั้น มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยีในการพิมพ์และกระบวนการสื่อสารผ่านตัวอักษร

แดกกลางมิได้หมายถึงเฉพาะบุคคลที่ทำงานการวิจารณ์ด้วยการใช้ทั้งสื่อในโลกจริงและสื่อในโลกเสมือนจริง หรือพื้นที่ที่เชื่อมโยงระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนจริงเท่านั้น แต่หมายรวมถึงทั้งกรอบคิดและกิจกรรมที่ผสมผสานแนวปฏิบัติของทั้งโลกจริงและโลกเสมือนจริงด้วย

เมื่อเปรียบเทียบการดำเนินงานตลอดช่วง 18 เดือนที่ผ่านมาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยฯและผลที่คาดว่าจะได้รับ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

การบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยฯ

วัตถุประสงค์ข้อ 1. ศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปที่ว่าด้วยลักษณะการวิจารณ์ลายลักษณ์ของไทย อันบ่งชี้ให้เห็นปัจจัยทั้งที่สนับสนุนและบั่นทอนความก้าวหน้าของการวิจารณ์

1.1) ผลการวิจัยชี้ว่าสำหรับวัฒนธรรมการวิจารณ์ลายลักษณ์ในสิ่งพิมพ์สำหรับสาขาที่มีรากฐานการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ในสิ่งพิมพ์(ทุกสาขายกเว้นดนตรีไทยหรือสังคีตศิลป์)นั้น มีการลดลงทั้งเรื่องของพื้นที่ ปริมาณ ความถี่ในสื่อสิ่งพิมพ์ ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หรือหนังสือ แม้ว่าเมื่อเทียบกับต่างประเทศ แม้ในต่างประเทศจะมีสื่อสิ่งพิมพ์จำนวนมากที่ให้พื้นที่กับการวิจารณ์ แต่พื้นที่เหล่านี้ก็กำลังลดลงเช่นกันการลดทอนพื้นที่ในสิ่งพิมพ์มีผลโดยตรงต่อปริมาณของบทวิจารณ์และวัฒนธรรมการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ นอกจากจะทำให้ลักษณะของการวิจารณ์สั้นลงและมีพื้นที่ในการเขียนที่ลุ่มลึกน้อยลงแล้ว ยังส่งผลให้เกิดการเขียนด้วยภาษาที่รวบรัด สั้น กระชับมากขึ้นทั้งในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเสมือนจริง

1.2) รูปแบบการวิจารณ์ในโลกสิ่งพิมพ์มีหลากหลาย เช่น บทวิจารณ์ บทความกึ่งวิชาการ บทความแนวประชาสัมพันธ์ จดหมาย เอกสารทางประวัติศาสตร์ สุจิตตร ข้อเขียนจากภัณฑารักษ์ (curator) ซึ่งรูปแบบของบทวิจารณ์เหล่านี้ได้มาจากข้อสรุปของผู้วิจัยในสาขาวรรณศิลป์ ทศนศิลป์ สังคีตศิลป์และศิลปะการละครได้ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลลายลักษณ์จากสิ่งพิมพ์ต่อจากโครงการวิจัยในภาค 2 (“การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” [พ.ศ.2542-2545])

1.3) ลักษณะการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ของไทยมีจุดร่วมระหว่างสาขาอยู่ที่ วัฒนธรรมความเกรงใจ และวัฒนธรรมเคารพผู้อาวุโสซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ลักษณะการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ของไทยอาจจะไม่มีความเป็นอิสระอย่างเต็มที่ ในขณะที่ศิลปินในสาขาวรรณศิลป์และการละครสามารถสลับบทบาทระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานกับการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ได้ระดับหนึ่ง แต่ปรากฏการณ์ทำนองนี้มักจะไม่เป็นที่ยอมรับในสาขาภาพยนตร์ ทศนศิลป์และสังคีตศิลป์ กล่าวคือ ศิลปินส่วนมากใน 3 สาขามักจะมีความตะขิดตะขวงใจหากจำเป็นต้องวิจารณ์ผลงานของผู้อื่นอย่างเป็นทางการ ดังนั้นการแบ่งแยกบทบาทอย่างชัดเจนระหว่างผู้สร้างงานกับผู้วิจารณ์จึงดูเหมือนว่าจะจะเป็นทางออกโดยประเพณีที่วงการภาพยนตร์และวงการทศนศิลป์ได้เลือก(กรณียกเว้นบางกรณีนั้นถือว่าเป็นส่วนน้อยมาก) ในเวลาเดียวกัน วงการดนตรีไทยนั้น ดูเหมือนว่าแทบจะไม่ให้ความสำคัญกับการวิจารณ์ที่เป็นกึ่งทางการหรือเป็นทางการในเชิงลายลักษณ์เลย ไม่ว่าจะเป็นการวิจารณ์ที่เป็นไปเพื่อพัฒนาผลงานการแสดงหรือเป็นไปเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ผลการวิจัยพบว่าเอกสารจากสิ่งพิมพ์ทั้งหมด 500 กว่ารายการที่เกี่ยวกับดนตรีไทยนั้น เกือบทั้งหมดเป็นการบรรยายเชิงประวัติและบรรยายเชิงปฏิบัติ โดยที่ยังขาดแคลนมิติของการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์วิจารณ์จึงกล่าวได้ว่า สาขาดนตรีไทยนั้นพบลักษณะของข้อมูลที่แตกต่างไปจากอีก 4 สาขาเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยสาขาสังคีตศิลป์จึงพยายามจะแสวงหาสาเหตุของการขาดแคลนนี้ ด้วยการวิเคราะห์จาก “ลักษณะการบรรยาย” ในเอกสารด้านดนตรีไทยเหล่านี้โดยใช้กรอบคิดทางทฤษฎีจากสาขาอื่นเข้ามาช่วยอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้อีกชั้นหนึ่ง (โปรดดูรายละเอียดในรายงานของสาขาสังคีตศิลป์) สาเหตุอีกประการหนึ่งของการขาดแคลนหลักฐานเกี่ยวกับการวิจารณ์ในดนตรีไทยคือ ความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ได้ฝังตัวอย่างแนบแน่นในกลุ่มผู้แสดงดนตรีไทย กล่าวคือนักแสดงดนตรีไทยมักจะถูกสอนให้ยึดถือขนบของการเคารพและบูชาครู ดังนั้นขนบในการ “ขาดการวิจารณ์” ที่ปรากฏในสาขาดนตรีไทยจึงมีความคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมยาเกรงที่แฝงอยู่ในขนบของการปฏิบัติตนในศิลปะไทยทุกแขนงไม่ว่าจะเป็นดนตรีไทย ทศนศิลป์หรือนาฏศิลป์ไทยดังนั้นศิลปะไทยทุกแขนงจึงอยู่ในสถานภาพที่สูงและศักดิ์สิทธิ์ จนกระทั่งยากที่จะถูกวิพากษ์วิจารณ์ได้เนื่องจากแม้แต่การวิพากษ์วิจารณ์การแสดงหรือวิพากษ์วิจารณ์ตัวงานมักจะถูกมองว่าเป็นการวิจารณ์ที่ตัวครูหรือตัวบุคคลไปสถานภาพ(อันศักดิ์สิทธิ์)ที่ว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการขาดแคลนการวิจารณ์อันไม่อาจมองข้ามไปได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสาขาสังคีตศิลป์ยังคงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาวิจัยถึงปัจจัยอื่นๆด้วยเพื่ออธิบายปรากฏการณ์เฉพาะตัวของสาขานี้ต่อไปอนึ่ง การพยายามอธิบายด้วยมุมมองใหม่ๆจากผู้วิจัยในโครงการนี้ซึ่งนอกเหนือจากการเข้าใจว่า “ดนตรีวิจารณ์ดนตรี” (อันเป็นข้อสรุปจากโครงการวิจัยฯ ในภาค 2 และ 3 อยู่แล้ว) นั้น นับว่าเป็นการวิเคราะห์ที่สามารถเปิดทางใหม่ๆให้กับข้อค้นพบเชิงวิชาการในสาขาดนตรีไทยต่อไปได้

1.4) ข้อค้นพบของคณะผู้วิจัยในแต่ละสาขา สะท้อนว่าวงการการวิจารณ์ในแต่ละสาขามีความแตกต่างกันในหลายๆทาง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ "ธรรมชาติ" ของแต่ละสาขา อาทิเช่น สาขาที่ใช้ลายลักษณ์เป็นเครื่องมือหลักอยู่แล้วเช่นสาขาวรรณศิลป์ มีแนวโน้มที่จะพบหลักฐานเชิงลายลักษณ์ในปริมาณที่มากกว่าสาขาที่ใช้เครื่องมือสื่อสารประเภทอื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาทันตศิลป์และสังคีตศิลป์ที่มักจะพบกับอุปสรรคในการแสวงหาข้อมูลเชิงลายลักษณ์มาโดยตลอด ยิ่งไปกว่านั้น จากการจัดเสวนาวิชาการของสาขาทันตศิลป์ และจากการทดลองเปิดหน้าเฟซบุ๊ก "ชุมชนคนดนตรีไทย" ของสาขาสังคีตศิลป์ และจากการจัดเสวนาของสาขาการละคร พบว่าทั้งสามสาขานี้ นิยมการวิจารณ์แบบมุขปาฐะมากกว่าการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ และนิยมความไม่เป็นทางการในการวิจารณ์มากกว่าความเป็นทางการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสาขาสังคีตศิลป์นั้นพบว่าการวิจารณ์ในแง่ลบนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะ"วงใน" และจะไม่มีการเผยแพร่ข้อวิจารณ์ประเภทนั้นแบบลายลักษณ์ ผู้วิจัยสาขาสังคีตศิลป์จึงพบข้อมูลเชิงลายลักษณ์ที่มีการแสดงทัศนะวิจารณ์บ้างในปริมาณค่อนข้างน้อยโดยเฉพาะเมื่อเทียบกับสาขาอื่นๆ ส่วนสาขาภาพยนตร์นั้นมีการพัฒนาการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ไม่แพ้สาขาวรรณศิลป์ เนื่องจากทั้งสองสาขามีสื่อเฉพาะทางของการวิจารณ์อยู่เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และเว็บไซต์ต่างๆ(เช่น วารสาร "อ่าน" "Underground" นิตยสาร "Bioscope" เป็นต้น) ลักษณะที่สังเกตเห็นได้ค่อนข้างชัดเจนของการวิจารณ์ลายลักษณ์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยคือลักษณะของการวิจารณ์แบบอัตวิสัย (อิงความรู้สึกหรือความคิดเห็นส่วนตัวโดยไม่สนใจในการใช้หลักการเชิงวิชาการแบบเห็นได้ชัด) กับการวิจารณ์แบบภววิสัย(อิงการแสดงเหตุผล หรือการใช้หลักวิชาหรือทฤษฎีบางอย่างมากกว่าใช้ความคิดเห็นส่วนตัวอย่างเห็นได้ชัด) แม้ว่าจะมีนักวิจารณ์บางคนที่มีผลงานในลักษณะผสมผสานระหว่างการใช้อัตวิสัยและภววิสัย

1.5)จากรายงานข้อค้นพบในทุกสาขา สามารถสรุปได้ว่า การวิจารณ์แบบภววิสัยนั้น สามารถจำแนกได้ 4 แนวทางดังนี้ การวิจารณ์ในแนวอิงประวัติ (เช่น ประวัติของศิลปิน หรือของสาขานั้นๆ)แนวอิงรูปแบบ(เช่นเทคนิคหรือลักษณะภายนอกที่สามารถสังเกตเห็นได้) แนวอิงทฤษฎี (เช่นการใช้กรอบคิดเชิงจิตวิทยา รัฐศาสตร์ ปรัชญา สังคมวิทยา หรือ มานุษยวิทยา) และแนวอิงบริบท (เช่นการอ้างอิงบริบททางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ)ในการวิจารณ์ ส่วนการวิจารณ์แบบมุขปาฐะนั้น โครงการวิจัยฯยังมิได้มีการศึกษาอย่างละเอียดเพียงพอที่จะนำไปสู่ข้อสรุปได้อย่างเช่นการตั้งข้อสังเกตกับการวิจารณ์แบบลายลักษณ์ อย่างไรก็ตาม ลักษณะของการวิจารณ์แบบมุขปาฐะนั้นก็ไม่น่าจะมีเนื้อหาที่ต่างไปจากลักษณะของการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์มากนัก

1.6) ปัจจัยหลักที่ทำให้การวิจารณ์ลายลักษณ์ในสิ่งพิมพ์ยังคงดำรงอยู่ คือนโยบายของสื่อ (ซึ่งสนับสนุนเรื่องการวิจารณ์ศิลปะหลายแขนง) ประโยชน์หรือคุณค่าเชิงปัญญา (เช่นการที่หน่วยงานอิสระเปิดหลักสูตรฝึกอบรมการวิจารณ์)ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ(เช่นนิตยสารภาพยนตร์ หรือศิลปะต่างๆ ซึ่งเน้นการขายข่าวสารและความรู้เฉพาะทาง)การมีคำตอบแทนให้กับผู้เขียนบทวิจารณ์ การที่ผู้อ่านยังเรียกร้องให้มีการวิจารณ์ ตลอดแนวโน้มที่มีการศึกษาด้านศิลปะมากขึ้นในสังคมไทย เป็นต้น

1.7) ปัจจัยสำคัญที่บั่นทอนความก้าวหน้าของการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ คือ

1.7.1) การที่สถาบันการศึกษาและสถาบันสื่อต่างๆของไทยไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องการสร้างองค์ความรู้ที่จะพัฒนาวิจารณ์ ตลอดจนการคิดเชิงวิพากษ์วิจารณ์เท่าที่ควร จึงไม่สามารถผลักดันเรื่องการวิจารณ์ให้เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในสังคม และเป็นการยากที่ระบบการศึกษาและสถาบันสื่อจะประสบความสำเร็จในการสร้างนักวิจารณ์ ส่วนนักวิจารณ์อาชีพนั้นยังต้องพบกับอุปสรรคในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม โดยเฉพาะนักวิจารณ์ของไทย บางส่วนอาจจะพบอุปสรรคด้านภาษาจึงไม่สามารถศึกษาตัวอย่างของการวิจารณ์ร่วมสมัยในต่างประเทศตลอดจนขาดแคลนหน่วยงานหรือองค์กร(เช่นสมาคมนักวิจารณ์) ที่จะช่วยพัฒนา ส่งเสริมนักวิจารณ์แม้ว่าจะมีหน่วยงานอิสระบางหน่วยงานที่พยายามทำงานด้านนี้ อยู่บ้างก็ตาม

1.7.2) การแย่งชิงพื้นที่ของสื่อประเภทอื่นๆที่ไม่ใช่สื่อลายลักษณ์ นับตั้งแต่สื่อบันเทิงต่างๆ สื่อทางอินเทอร์เน็ต เช่นสื่อสังคม หรือสื่อที่ผู้บริโภคสามารถเสพได้โดยตรงมากขึ้นทำให้ผู้คนส่วนใหญ่มีเวลาน้อยลงที่จะเสพบทความลายลักษณ์ที่มีความยาว เจกเช่นบทวิจารณ์หรือบทความต่างๆ

1.7.3) วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้คนในยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งเป็นยุคที่วิทยาการทางเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาทแทบจะทุกส่วนในชีวิตประจำวัน ทำให้มนุษย์เลือกที่จะใช้เวลาตามความสะดวกและความปรารถนาส่วนบุคคล ดังนั้นเทคโนโลยีที่ตอบสนองความต้องการของผู้คนได้ง่ายและรวดเร็วกว่าย่อมแย่งชิงเวลาจากผู้คนได้มากกว่า ผู้วิจัยทุกคนรายงานตรงกันว่า การสื่อสารผ่านสื่อสารในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นนิยมใช้ภาพ ข้อความที่สั้น กระชับ และประหยัดเวลามากกว่าการใช้ข้อความที่ยาว ดังนั้นการรับข่าวสารในวิถีแบบเดิมๆ ที่ใช้เวลาและพลังงานจากผู้เสพมากกว่าด้วยเหตุนี้ บทวิจารณ์ที่มีลักษณะเป็นงานลายลักษณ์ที่ใช้พื้นที่มาก เรียกร้องการใช้สมาธิและเวลาในการครุ่นคิดพิจารณา มาก ย่อมจะถูกลดทอนพื้นที่ไปด้วย ดังที่ปรากฏในรายงานของแต่ละสาขา

วัตถุประสงค์ข้อ2) ศึกษาโอกาสใหม่ซึ่งโลกเสมือนจริงเปิดให้แก่พัฒนาการของการวิจารณ์ รวมทั้งถึงและจุดอ่อนและจุดแข็งของโลกเสมือนจริง

2.1)นักวิจัยทุกสาขารายงานไปในทิศทางเดียวกันว่าโลกเสมือนจริงมีศักยภาพสูงมากที่จะพื้นที่ของการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์และเชิงมุขปาฐะที่มีคุณภาพ แต่ด้วยเหตุที่แต่ละสาขายังไม่สามารถพิสูจน์ได้อย่างชัดเจนว่าโลกเสมือนจริงเป็นโลกที่ให้ความเป็นอุดมคติต่อการสร้างผลงานวิจารณ์ จึงยังไม่อาจสรุปได้ว่าโลกเสมือนจริงได้ทำหน้าที่ทดแทนการวิจารณ์ในโลกจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากนักน้อยเพียงไร สาเหตุที่ไม่อาจสรุปได้อาจเป็นไปได้หลายทาง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะสังคมไทยเองก็ยังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนผ่านไปสู่สังคมดิจิทัล และสังคมไทยยังมิได้มีความรอบรู้และความตระหนักรู้ในวิธีการและจริยธรรมการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเหล่านี้อย่างทั่วถึงและเพียงพอ ผลการวิจัยในระยะ 18 เดือนที่ผ่านมา สามารถสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพอันมหาศาลของสื่ออินเทอร์เน็ตก็จริง แต่นักวิจารณ์ส่วนใหญ่กลับให้ความเห็นว่าผู้ใช้งานและผู้เสพสื่อทางอินเทอร์เน็ตยังคงมีทัศนคติที่ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อชั้นรองเพราะยังมิได้รับการยอมรับในการนำไปอ้างอิงจึงยังให้คุณค่ากับสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่า ทัศนคตินี้อาจเปลี่ยนแปลงไป เมื่อโลกเสมือนจริงสามารถสนองความต้องการของผู้เสพได้ทัดเทียมหรือใกล้เคียงกับโลกจริง ดังนั้นการพัฒนาคุณภาพของผลงานวิจารณ์ในสื่อเสมือนจริงจึงเป็นเรื่องจำเป็นและสำคัญ แม้ว่าการทำเช่นนั้นอาจทำให้ความนิยมในการเสพสื่อสิ่งพิมพ์น้อยลง ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนประการหนึ่งคือการที่สาขาภาพยนตร์สามารถยืนยันผลงานการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ที่มีคุณภาพสูงจากพื้นที่เสมือนจริงเป็นจำนวนมากจากเว็บไซต์ของต่างประเทศ กล่าวคือผู้วิจัยพบว่าทวิจารณ์จากต่างประเทศที่มีคุณภาพสูงนั้น มักจะเกิดในพื้นที่ของสื่อที่มีนโยบายสนับสนุนให้พื้นที่การวิจารณ์ นอกเหนือจากการวิจารณ์เชิงเทคนิคการถ่ายทำ เชิงสุนทรียศาสตร์ และ เชิงประพันธ์แล้ว ผู้วิจารณ์ยังสามารถใช้ทฤษฎีภาพยนตร์หรือปรัชญาชั้นสูงอย่างลุ่มลึกและหลากหลายอีกด้วย²

2.2)จากการที่การวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงทวีความสำคัญมากขึ้นและขยายปริมาณมากขึ้นโดยตลอด ดังนั้นแม้ว่าจะมีความพยายามในโลกสิ่งพิมพ์ที่จะรักษาพื้นที่ของตัวเองไว้ แต่ผลการวิจัยชี้ว่านอกจากพื้นที่สำหรับการวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆจะถูกกลดทอนลง(หรือถูกตัดทิ้งไปโดยสิ้นเชิง)แล้ว นักวิจารณ์รุ่นกลาง(หมายถึงนักวิจารณ์ที่ผลิตผลงานทั้งในสื่อสิ่งพิมพ์และในสื่อเสมือนจริง ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในวัย 35 – 45 ปี) จำนวนไม่น้อยเริ่มที่จะหันหลังให้กับการเขียนบทวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์และหันมาใช้พื้นที่เสมือน

²โปรดดูรายละเอียดเพิ่มเติมในรายงานการวิจัยของสาขาภาพยนตร์

จริงเช่น บล็อก (Weblog) หรือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการเผยแพร่ผลงานมากขึ้นเรื่อยๆ โดยนักวิจารณ์เหล่านี้บางคนก็ยุติการเขียนงานวิจารณ์ในลักษณะที่เป็นอาชีพแต่ยังคงผลิตผลงานในสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การมีผลงานในสื่อสิ่งพิมพ์ก็ยังคงเป็นเพียงช่องทางเดียวที่นักวิจารณ์จะได้คำตอบแทนบ้าง และจากการที่ค่านิยมที่ว่าบทวิจารณ์ที่ได้รับการตีพิมพ์จะได้รับการยอมรับในการอ้างอิงมากกว่าบทวิจารณ์ที่ปรากฏในเว็บไซต์ทั่วไป จึงทำให้ผู้ที่เอาใจจริงเอาใจกับการผลิตงานวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตส่วนหนึ่งไม่ว่าจะเป็นรุ่นอาวุโส รุ่นกลาง หรือรุ่นใหม่ก็ยังคงแสวงหาช่องทางในการได้รับการตีพิมพ์อยู่ดี สรุปแล้วคงมีนักวิจารณ์เพียงส่วนน้อยที่ยังมีพื้นที่ตีพิมพ์ผลงานวิจารณ์อย่างสม่ำเสมอในปัจจุบัน และไม่ว่านักวิจารณ์เหล่านี้จะอยู่ในสาขาใด ก็ไม่อาจจะยึดการวิจารณ์เป็นอาชีพได้ อย่างไรก็ตาม การวิจารณ์นั้น ก็ยังคงเป็นกิจกรรมทางปัญญาที่มีความสำคัญมาก สังเกตได้จากการที่มีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจารณ์โดยองค์กรอิสระต่างๆ ตลอดจนการโต้ตอบในกระทู้ต่างๆ ล้วนเกิดขึ้นอย่างค่อนข้างแพร่หลายในโลกเสมือนจริง

2.3) รูปแบบการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงในส่วนที่เป็น “คลังข้อมูลจากสื่อสิ่งพิมพ์” ย่อมมีความหลากหลายไม่ต่างไปจากสื่อต้นทาง แต่ในส่วนที่เป็นข้อมูลปฐมภูมิในโลกเสมือนจริงนั้น สามารถจำแนกเป็น 4 รูปแบบคือ 1) บทความต่างๆ (ที่ผู้เขียนเขียนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต) 2) กระทู้ (หมายถึงการพิมพ์ด้วยลายลักษณ์อักษรโดยเป็นข้อความที่ไม่ยาวมากนักและคอมเมนต์ comment) 3) การใช้สัญลักษณ์ (เช่น ให้คะแนนเป็นจำนวน “ดาว” การใช้ภาพ การกดปุ่มสัญลักษณ์ like การใช้สัญลักษณ์ผ่านตัว icon ต่างๆ ที่แสดงความชอบหรือไม่ชอบ หรือให้เกรด) 4) การใช้เสียงหรือคลิปภาพเคลื่อนไหว (video clip) (เป็นการใช้มุขปาฐะผ่านวิดีโอ) จึงอาจกล่าวได้ว่า โลกเสมือนจริงสามารถเชื่อมโลกจริงในอดีตที่เกิดขึ้นในสิ่งพิมพ์และโลกมุขปาฐะในโลกเสมือนจริงไว้ด้วยกันได้ แม้ว่าอาจจะไม่ได้ทั้งหมด แต่ความสามารถของเทคโนโลยีในการถ่ายทอดและบันทึกมุขปาฐะนั้นเป็นการลบข้อจำกัดของวัฒนธรรมมุขปาฐะในอดีต ด้วยการสลายข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่

2.4) เทคโนโลยีในโลกเสมือนจริงเอื้อต่อการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก เนื่องจากมีช่องทางให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารได้หลายแบบทั้งแบบลายลักษณ์อักษรและมุขปาฐะภายในเวลาที่รวดเร็ว อีกทั้งยังเอื้อต่อการเผยแพร่ต่อได้ในวงกว้างทั่วโลกภายในเวลาอันสั้น แต่ปัญหาที่โลกไซเบอร์โดยภาพรวมยังคงเผชิญอยู่นั้นคือการพัฒนาคุณภาพของการวิจารณ์ ไม่ว่าจะเป็นแบบลายลักษณ์อักษร หรือแบบมุขปาฐะก็ตาม

2.5) นอกจากนี้ การที่โลกเสมือนจริงเอื้อต่อการเก็บบันทึกและเผยแพร่ภาพวิถีทัศน์และเสียงนั้น ทำให้การวิจารณ์แบบมุขปาฐะที่เคยเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเก็บบันทึกไว้ได้สามารถถูกบันทึกและเผยแพร่ต่อได้ จึงเป็นโอกาสที่ดีในการแพร่กระจายความรู้หรือทัศนะใหม่ๆ ไปในวงกว้างกิจกรรมการแสดงทัศนะบางอย่างที่

อาจจะเคยเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ได้เฉพาะ “คนวงใน” ก็สามารถ “ถูกบันทึก” หรือ “ถูกถ่ายทอดสด” และกลายเป็นสิ่งที่ “คนวงนอก” (บุคคลทั่วไป) สามารถเข้าไปรับทราบได้โดยตรง จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ “คนวงนอก” ได้สัมผัสกับการวิจารณ์ของ “คนวงใน” เป็นอย่างมาก หากการวิจารณ์แบบมุขปาฐะนั้นเป็นการวิจารณ์ที่สร้างสรรค์ จุดแข็งของโลกเสมือนจริงในลักษณะนี้สามารถทำให้การเผยแพร่การวิจารณ์แบบมุขปาฐะได้รับความน่าเชื่อถือไม่น้อยไปกว่าการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ในสิ่งพิมพ์ อย่างไรก็ตามความสามารถเช่นนี้ในโลกเสมือนจริงก็อาจกลายเป็นจุดอ่อนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นที่เกี่ยวกับสิทธิส่วนบุคคลของผู้แสดงความคิดเห็นว่า อนุญาตหรือไม่อนุญาตให้เผยแพร่ต่อในโลกเสมือนจริงได้ ความรวดเร็วของเทคโนโลยี อาจจะทำให้กลายเป็นเรื่องของการรุกรานสิทธิขั้นพื้นฐานของผู้อื่นได้ หากไม่กระทำโดยระมัดระวัง

2.6) ผลพลอยได้สำคัญของการมีพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวิจารณ์ ผู้เขียน ผู้เสพ คือการเกิดชุมชนออนไลน์ ที่แม้ว่าอาจจะไม่รู้จักตัวจริงในชีวิตจริง แต่ก็สามารถแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึกได้ และในบางกรณีก็มีการพัฒนาความสัมพันธ์จนเป็นเพื่อนกันในชีวิตจริงขึ้นมาได้ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าการเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในโลกเสมือนจริงนั้น สามารถนำไปสู่การสร้างชุมชนหรือประชาคมที่มีความสนใจร่วมกันและเกิดความสนิทสนมกันขึ้นในระดับหนึ่งจุดนี้จึงเรียกได้ว่า การสื่อสารในโลกเสมือนจริงสามารถนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ในโลกจริงได้ ดังตัวอย่างที่พบได้ในสาขาสังคมศาสตร์ ที่มีกลุ่มผู้มีใจรักด้านดนตรีได้พบกันบนโลกเสมือนจริง การเกิดมิตรภาพในโลกเสมือนจริงนั้น ทำให้พวกเขาสามารถรวมตัวกันตั้งวงดนตรีไทยจนกระทั่งเป็นวงที่มีการเล่นหรือแสดงร่วมกันทุกอาทิตย์ในย่านบางลำพู ตัวอย่างที่พบในสาขาทัศนศิลป์คือปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจารณ์กับผู้อ่านทำให้ผู้จัดรายการโทรทัศน์กลุ่มหนึ่งสนใจจนกระทั่งมีการนำเอาผลงานศิลปะที่ถูกกล่าวถึงไปวิจารณ์ต่อในรายการของตน ตัวอย่างที่ยกมานี้สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพที่โลกเสมือนจริงได้ให้กับโลกจริง ส่วนสาขาวรรณศิลป์ก็มีข้อค้นพบใกล้เคียงกันว่าคนที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในเว็บไซต์โดยต่อเนื่องนั้นบางส่วนก็พัฒนาความสัมพันธ์ของมิตรภาพในโลกเสมือนจริงไปเป็นเพื่อนกันในชีวิตจริงเช่นเดียวกัน

2.7) การวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงนั้นมีบทบาทหลากหลายไม่ต่างจากการวิจารณ์ในโลกสิ่งพิมพ์ ซึ่งโดยหลักแล้วการวิจารณ์ศิลปะไม่ว่าจะเป็นแขนงใด ล้วนมีบทบาทในฐานะที่เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความคิด โลกทัศน์ ชีวทัศน์ ตลอดจนการวิเคราะห์ วิพากษ์ผลงานทางศิลปะ ผู้วิจัยสาขาภาพยนตร์พบว่า นักวิจารณ์ (เช่น itcccu) เขียนบทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง *Bride and Prejudice* โดยทับกับความรู้จากวรรณกรรมต้นฉบับที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำมาดัดแปลง จึงเป็นการใช้เว็บล็อกให้ทำหน้าที่เป็นแดนกลางของการนำเสนอประสบการณ์จากการศึกษาวรรณกรรมในโลกจริง แล้วนำมาถ่ายทอดลงในโลกเสมือนจริง

2.8) การที่โลกเสมือนจริงให้อิสระภาพสูงและสามารถใช้นามแฝงได้ ทำให้เกิดความหลากหลายในหมู่ผู้วิจารณ์ ซึ่งอาจจะมีความแตกต่างในเรื่องของวัย ประสบการณ์ชีวิต ระดับการศึกษา อาชีพ และความรอบรู้ต่างๆ ดังนั้น ในบางสาขาเช่นสาขาภาพยนตร์ จึงพบว่านักวิจารณ์ภาพยนตร์ในประเทศไทยนั้น นอกเหนือจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องภาพยนตร์โดยตรงแล้ว ยังมาจากหลากหลายอาชีพ เช่น จิตแพทย์ สถาปนิก เกษัตริ์กร เป็นต้น

2.9) ทุกสาขาสามารถแสวงหาทั้งข้อมูลลายลักษณ์จากสื่อสิ่งพิมพ์และข้อมูลใน 4 รูปแบบที่กล่าวมาแล้วข้างต้นในสื่อเสมือนจริง ซึ่งอาจจะมียุทธศาสตร์ย้อนหลังในระดับที่แตกต่างกัน (เช่นสาขาวรรณศิลป์ สาขาศิลปะและการละครและสาขาภาพยนตร์สามารถแสวงหาข้อมูลภาษาไทยและภาษาอังกฤษในส่วนนี้ได้เป็นจำนวนมากคือหลายร้อยเว็บไซต์ แต่เมื่อเทียบกันแล้ว ในขณะที่สาขาทัศนศิลป์และสังคมศิลป์พบข้อมูลเชิงลายลักษณ์ในสื่อทุกประเภทในปริมาณค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับสาขาวรรณศิลป์ ทั้งสองสาขากลับมีความหวังต่อการใช้สื่อเสมือนจริงที่จะสร้างวัฒนธรรมการวิจารณ์ใหม่ๆค่อนข้างชัดเจน ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะ “ธรรมชาติ” และ “ขนบธรรมเนียม” ในการวิจารณ์ของแต่ละสาขานั้นล้วนแตกต่างกัน ในขณะที่มีหลักฐานการวิจารณ์ลายลักษณ์ในสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏในสาขาวรรณศิลป์ การละคร และภาพยนตร์อย่างชัดเจน แต่สำหรับสาขาทัศนศิลป์และสังคมศิลป์นั้น ผู้คนในวงการทั้งสองสาขานี้ยังคงนิยมการวิจารณ์แบบมุขปาฐะมากกว่าลายลักษณ์ ดังนั้นการที่โลกเสมือนจริงเปิดโอกาสให้ใช้รูปแบบใหม่ๆในการวิจารณ์ (เช่นเขียนกระทู้ ตอบ หรือใช้สื่อวีดิทัศน์ต่างๆ) จึงกลายเป็นช่องทางใหม่ๆสำหรับวงการทัศนศิลป์และสังคมศิลป์อย่างชัดเจน

2.10การที่สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถที่จะบันทึกสิ่งที่เป็นมุขปาฐะได้นั้น ทำให้การวิจารณ์เชิงมุขปาฐะมีสถานะเทียบเท่าการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ ความสะดวกในข้อนี้ น่าจะส่งผลกระทบต่อวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดได้เกิดขึ้นแล้วกับกรณีของต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น การโพสต์รายการวิจารณ์ภาพยนตร์ (หรือศิลปะสาขาต่างๆ) ลงในยูทูบ โดยที่ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าไปชมคลิปและวิพากษ์วิจารณ์ต่อในส่วน “แสดงความคิดเห็น (comment)” ได้ ทำให้ลดทอนความจำเป็นของผู้วิจารณ์และผู้ชมที่ต้องใช้วัฒนธรรมลายลักษณ์ในรูปแบบเดิมๆ (ที่ต้องเขียนเป็นบทความขนาดยาว หรือต้องอ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์ขนาดยาว) ตัวอย่างคลิปของการวิจารณ์ในคลิปปูยูทูบเช่น Rotten Tomatoes and the New Online Film Criticism มีผู้เข้ามาชมคลิปประมาณ 6,000 กว่าคนและมีการเขียนความคิดเห็น 20 กว่าครั้ง และThe Irish Film Critic reviews The Rocketeer. นอกจากนี้การที่สาขาทัศนศิลป์ได้จัดสัมมนาวิชาการ “ปลูกฝี... การวิจารณ์” โดยเชิญนักวิชาการจากหลากหลายสาขามาร่วมกันวิจารณ์นิทรรศการ “ปลูกฝี” ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุลนั้น ปรากฏว่ามีผู้ให้ความสนใจเข้าร่วมฟังเป็นจำนวนมากถึงร้อยกว่าคน มีผู้เข้าฟัง

สัมมนาเขียนบทวิจารณ์ขนาดยาวหลังจากนั้น 2 ชั้น เมื่อโครงการฯ ได้นำคลิปวิดีโอจากการสัมมนาไปโพสต์ในยูทูป ปรากฏว่ามีผู้ให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก สถิติ ณ วันที่ 23 พ.ค. 2555 คือ 354 ครั้ง จึงอาจกล่าวได้ว่ามีสาธารณชนที่สนใจในการเป็นผู้รับฟังการวิจารณ์(ซึ่งในตัวอย่างนี้เป็นการวิจารณ์ที่เป็นวิชาการสูง)อยู่จำนวนหนึ่งอย่างแน่นอน อย่างไรก็ตาม การที่พื้นที่ลายลักษณ์ของการวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ลดลง อาจจะไม่ได้หมายความว่าวัฒนธรรมของการวิจารณ์นั้นแผ่วลง หากดูจากความสนใจของผู้รับทั้งในประเทศและในต่างประเทศแล้ว ก็พบว่าความสนใจของผู้รับในผลงานวิจารณ์แบบมุขปาฐะและผู้วิจารณ์ที่นิยมวิจารณ์แบบมุขปาฐะนั้น มีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้นไปเรื่อยๆ

วัตถุประสงค์ข้อ 3) ศึกษากรณีตัวอย่างของการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในแดนกลาง ณ จุดเชื่อม ต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง

3.1) ผู้วิจัยส่วนใหญ่พบว่า ในกรณีของต่างประเทศนั้น การวิจารณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเข้มข้นในโลกเสมือนจริงนั้น ส่วนใหญ่แล้วเป็นอันสืบเนื่องจากการมีรากฐานการวิจารณ์เชิงลายลักษณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์มาอย่างยาวนาน จนกระทั่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ประเภทใด ตั้งแต่การขายสินค้า ไปจนกระทั่งการเผยแพร่ความรู้และข่าวสาร ก็มักจะมีพื้นที่ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องมาแสดงความเห็นได้เสมอ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นแดนกลางนั้นจริงๆ แล้วก็คือกลุ่มคนที่นำความรู้และประสบการณ์จากชีวิตจริงมาใช้ในโลกเสมือนจริงและในทางกลับกันด้วยเช่นกันสิ่งที่พบเห็นโดยทั่วไปในเว็บไซต์ต่างประเทศ ซึ่งมีทั้งเว็บไซต์ที่เกิดจากสื่อสิ่งพิมพ์เดิม และเว็บไซต์ที่ถูกจัดทำขึ้นใหม่เพื่อเผยแพร่ผลงานทางศิลปะ พบว่ามีทั้งนักวิจารณ์อาชีพและนักวิจารณ์แบบ”ใจรักสมัครเล่น”จำนวนมากมีส่วนร่วมในการสนทนา วิพากษ์วิจารณ์ตามความพอใจ โดยเกิดขึ้นเกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและไร้พรมแดน อาจกล่าวได้ว่า ผู้คนส่วนใหญ่ที่เข้ามาร่วมสนทนาในโลกเสมือนจริงนั้น ต่างก็พกพาความเป็น “แดนกลาง” มาร่วมวงไม่มากนัก

3.2) การเกิดพื้นที่ของสื่อต่างๆ เช่นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือการถ่ายทอดภาพและเสียง ในโลกเสมือนจริงนั้น ไม่ได้ทำให้วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ลดลง เพียงแต่อาจจะเปลี่ยนรูปแบบไป กล่าวคือแทนที่การวิจารณ์จะอยู่ในมือของนักวิจารณ์อาชีพ ที่มีพื้นที่การตีพิมพ์โดยสม่ำเสมอ แต่แนวโน้มใหม่จากผลการวิจัยชี้ว่า นอกจากผู้คนทั่วไปจะสามารถมีส่วนร่วมในการวิจารณ์ด้วยรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายแล้ว ลักษณะของการวิจารณ์ก็จะเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของตัวสื่อ เช่น การโพสต์ความคิดเห็นในหน้าเฟซบุ๊กนั้นโดยมากจะไม่นิยมโพสต์ข้อความที่ยาวๆ และการใช้งานทวิตเตอร์นั้นจะมีข้อจำกัดของการส่งได้ไม่เกินครั้งละ 140 ตัวอักษร อย่างไรก็ตาม เฟซบุ๊กมีข้อได้เปรียบในหลายทางที่สนองความต้องการของ

ผู้ใช้งานได้หลากหลายช่องทางมากกว่า เช่นการโพสต์บทความ รูปภาพ คลิปวิดีโอและเสียง ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ลักษณะการโพสต์ที่เกิดขึ้นโดยทั่วไปในพื้นที่ประเภทนี้คือเรื่องของการใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ บางครั้งเป็นภาษาพูดที่มีการย่อหรือตัดแปลงคำให้สั้นลงเพื่อความคล่องตัวในการส่งข้อความ ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นแดนกลางจึงต้องทำหน้าที่ปรับวิธีการเขียนให้กระชับและเหมาะสมสำหรับสื่อในโลกเสมือนจริง โดยที่ยังพยายามรักษาความเข้มข้นทางความคิดเอาไว้ให้ได้

3.3) ผู้วิจัยทุกสาขาพบว่าใน “แดนกลาง” นั้น มีลักษณะของการวิจารณ์หลายลักษณะ ลักษณะแรกคือการวิจารณ์โดยการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะในเชิงสุนทรียศาสตร์ เชิงเทคนิค และเชิงประวัติผ่านลายลักษณ์และผ่านมุขปาฐะนอกจากนี้ทุกสาขาพบการวิจารณ์ที่เกิดจากนักวิจารณ์ต่างสาขาและใช้กรอบคิดที่การอิงผลงานนั้นกับบริบท และด้วยการมองผ่านกรอบคิดแบบมานุษยวิทยา สังคมวิทยา รัฐศาสตร์ หรือปรัชญา เพื่อพิจารณาว่าผลงานศิลปะนั้นๆได้สร้างปฏิสัมพันธ์อย่างไรกับบริบททางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม สังคม และการเมือง สำหรับการวิจารณ์เชิงบริบทที่ว่านี้ ผู้วิจัยสาขาทัศนศิลป์พบว่าในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมาวงการทัศนศิลป์มีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะบางส่วนที่สะท้อนมุมมองอันคาบเกี่ยวกับการเมืองและในวงการทัศนศิลป์เองก็มีศิลปินรุ่นใหม่และมีนักวิชาการจากสาขาต่างๆที่ทำงานวิจารณ์ที่ต่างก็มีความตื่นตัวทางการเมือง ดังนั้น การวิจารณ์ศิลปะในเชิงบริบทของวงการนี้ในช่วงที่ประเทศไทยกำลังเผชิญกับวิกฤตปัญหาทางการเมืองจึงเกิดความคาบเกี่ยวกับแนวความคิดทางการเมืองอยู่มากนอกจากนี้ ผู้วิจัยบางสาขา เช่นทัศนศิลป์ สังคีตศิลป์ ภาพยนตร์และการละครเริ่มพบว่า ท่ามกลางบรรยากาศของการเปลี่ยนแปลงทางวิธีคิดตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 มาถึงปัจจุบันซึ่งเน้นเรื่องการกระจายอำนาจในการตัดสินใจนั้นเริ่มมีการวิจารณ์แบบ “ไม่วิพากษ์” คือ ไม่ตัดสินคุณค่าเกิดขึ้น กล่าวคือนอกเหนือจากกรณีที่ผู้วิจารณ์อาจจะมีส่วนได้ส่วนเสียกับการแสดงผลงานของศิลปินในบางแง่(เช่นเป็นภัณฑารักษ์ หรือเป็นพรรคพวกเดียวกันแล้ว) ผู้วิจารณ์สามารถวางตัวในฐานะผู้สังเกตการณ์กลางที่คอยรายงานสภาวะบางอย่างในปรากฏการณ์ทางศิลปะโดยการพินิจหรือมองงานศิลปะนั้น เป็นไปเพื่ออธิบายความหมายหรือกระตุ้นให้คิดถึงเนื้อหาหรือประเด็นบางอย่าง มากกว่าที่จะเป็นการวิพากษ์เชิงคุณค่าทางศิลปะ มีข้อน่าสังเกตว่า การวิจารณ์เชิงบริบทแบบนี้โดยมากแล้วเกิดจากการ “สมัครเข้ามาเล่น” ของนักวิจารณ์ที่มีพื้นฐานมาจากวิชาการด้านอื่นที่ไม่ใช่ด้านศิลปะโดยตรง

3.4) ผู้วิจัยแทบทุกสาขา (ยกเว้นสาขาสังคีตศิลป์)พบว่า ในขณะที่นักวิจารณ์รุ่นอาวุโสในประเทศไทย (อายุตั้งแต่ 46 ปีขึ้นไป) จำนวนมากที่ไม่มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีของสื่อเสมือนจริง หรือมีเหตุผลประการอื่นๆ เช่นมีทัศนคติที่ต่อต้านการใช้เทคโนโลยี หรือเป็นเพราะการขาดปัจจัยเรื่องค่าตอบแทน(หากเขียนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต)เป็นต้น นักวิจารณ์อาวุโสเหล่านี้บางส่วนยังยึดติดในการผลิตงานวิจารณ์ต่อไป

บางส่วนมีพื้นที่ประจำในสิ่งพิมพ์ แต่บางส่วนก็ยุติการเขียนงานวิจารณ์โดยสิ้นเชิง(ดูตัวอย่างได้จากรายงานของสาขาทัศนศิลป์) แต่ไม่ว่านักวิจารณ์เหล่านี้จะให้ความสนใจเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตหรือไม่ก็ตาม ผลงานจำนวนหนึ่งของนักวิจารณ์อาวุโสก็ได้รับการนำไปถ่ายทอดหรือบันทึกต่อในสื่อเสมือนจริงเรียบร้อยแล้ว(ไม่ว่าเจ้าของผลงานจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม) โดยการบันทึกตอนนี้ อาจจะกระทำโดยสื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นเจ้าของผลงานนั้นๆเอง หรืออาจจะกระทำโดยผู้อื่นที่มีความสนใจในการจัดเก็บหรือบันทึกผลงานเหล่านี้ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น เว็บไซต์ บล็อก หรือ เฟซบุ๊ก เป็นต้น พื้นที่ในโลกเสมือนจริงได้จึงได้กลายเป็นเช่น “คลัง” ในการจัดเก็บเอกสารที่เคยปรากฏในสิ่งพิมพ์มาก่อนโดยปริยาย นอกเหนือจากนั้น ยังกลายเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ความรู้ที่กว้างขวางสำหรับศิลปะทุกสาขา(ซึ่งรวมทั้งสังคีตศิลป์ด้วย)

3.5) ผู้วิจัยสาขาภาพยนตร์ได้นำเสนอข้อค้นพบเกี่ยวกับ “แดนกลาง” ผ่านนักวิจารณ์ที่ทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” ในโลกสิ่งพิมพ์และโลกเสมือนจริง โดยใช้เกณฑ์ “ความอาวุโส” เป็นตัวชี้วัด กล่าวคือ ผู้วิจัยพบว่า นักวิจารณ์รุ่นอาวุโส เป็นกลุ่มที่ใช้พื้นที่เสมือนจริงในการ “จัดเก็บ” ข้อมูลเป็นหลัก ส่วนนักวิจารณ์รุ่นกลางคือผู้ที่เริ่มต้นมาจากการเป็นนักวิจารณ์ในสิ่งพิมพ์แต่สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในปัจจุบันได้ด้วยระดับหนึ่ง จึงใช้พื้นที่เสมือนจริงในการสื่อสารกับผู้อ่าน และนำเสนองานวิจารณ์ของตนโดยผ่านและไม่ผ่านพื้นที่อินเทอร์เน็ตนักวิจารณ์รุ่นใหม่คือคนรุ่นใหม่ที่ใช้พื้นที่ในอินเทอร์เน็ตในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเชี่ยวชาญและเริ่มต้นทักษะการเขียนวิจารณ์จากการใช้เครื่องมือดิจิทัลและยังคงผลิตงานโดยใช้สื่อเสมือนจริงเป็นหลัก จะเห็นได้ว่าลักษณะการใช้งานในพื้นที่เสมือนจริงของนักวิจารณ์แต่ละกลุ่มนั้นแตกต่างกัน ลักษณะเหล่านี้ก็คล้ายคลึงกับอีก 3 สาขา คือศิลปะการละคร วรรณศิลป์ ทัศนศิลป์ นอกจากนี้ผู้วิจัยทุกสาขามีข้อสังเกตว่า นักวิจารณ์ใหม่ๆในโลกเสมือนจริงนั้นมักจะเป็นคนรุ่นใหม่ที่ยาวน้อยลงไปเรื่อยๆ ในขณะที่นักวิจารณ์อาวุโสก็ไม่ได้มีแนวโน้มว่าจะเข้ามาใช้สื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลายมากขึ้น สิ่งที่ตามมาจากลักษณะทั้งหมดของพฤติกรรมตามความอาวุโสของผู้ใช้สื่อดิจิทัลดังที่กล่าวมานี้ ย่อมจะส่งผลกระทบต่อการเกิดช่องว่างระหว่าง รุ่นอาวุโส กับ รุ่นใหม่ ในเรื่องของรูปแบบ ภาษา เนื้อหาและคุณภาพของการเขียน ซึ่งนักวิจัยในสาขาวรรณศิลป์มองว่านักวิจารณ์รุ่นใหม่ยังค่อนข้างอ่อนด้อยในเชิงสาระและคุณภาพเมื่อเทียบกับนักวิจารณ์ที่มีประสบการณ์ ผลจากการวิจัยนี้จึงชี้ชัดว่านักวิจารณ์อาวุโสและรุ่นกลางควรจะหันมาใช้สื่อดิจิทัลให้มากขึ้นเพื่อปฏิสัมพันธ์และมีบทบาทในการให้ความรู้ สนับสนุน เยาวชนคนรุ่นใหม่ และ เรียนรู้จากนักวิจารณ์รุ่นใหม่ให้มากขึ้น

3.7)จากศึกษากรณีตัวอย่างของการวิจารณ์ที่เกิดขึ้น ณ รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริงนั้น พบว่าเกิดขึ้นจากนักวิจารณ์รุ่นกลางและนักวิจารณ์รุ่นใหม่เป็นกลไกสำคัญ โดย

ทุกสาขาพบว่า มีนักวิจารณ์รุ่นกลางบางส่วนที่ยินดีถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ผ่านพื้นที่เสมือนจริง โดยการสร้างเว็บล็อก(weblog) การโพสต์ข้อความ บทความ ผ่านสื่อสังคมเช่นเฟซบุ๊ก (facebook) หรือ การเข้าไปร่วมวงสนทนาในกลุ่มจัดตั้งต่างๆในสื่อสังคม เป็นต้น ตัวอย่างเช่น สาขาวรรณศิลป์พบนักเขียนเช่น ประภัสสร เสวิกุล เปิดพื้นที่ “คลินิกเรื่องสั้น” เพื่อวิจารณ์ผลงานให้กับนักเขียนรุ่นใหม่ การสื่อสารผ่านโลกเสมือนจริงเช่นนี้ ทำให้ ประภัสสร เสวิกุล ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมรอยต่อระหว่างโลกของสื่อสิ่งพิมพ์กับโลกเสมือนจริงกรณีศึกษา “แดนกลาง” ในส่วนของนักวิจารณ์รุ่นใหม่นั้น ในสาขาศิลปะการละคร และ ภาพยนตร์พบว่าหลายคนเริ่มต้นการวิจารณ์จากการทดลองเขียนงานวิจารณ์ลงในเว็บไซต์ เช่น pantip,thaidvd หรือ thaipoetsocietyหรือในเว็บล็อกก่อน จากนั้น เมื่อได้รับความนิยมก็จะส่งผลงานวิจารณ์ไปตีพิมพ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ตัวอย่างนักวิจารณ์ภาพยนตร์เช่น “ผมอยู่ข้างหลังคุณ” “คันฉัตร รัชชิกาน์สอง” “เอกราช มอญวัด” หรือ นักวิจารณ์ละครเวที เช่น King Lear(พงศ์พันธ์์ ประภาศิริลักษณ์) และ merveillesxx (คันฉัตร) ล้วนแต่เริ่มต้นการเขียนมาจากพื้นที่เสมือนจริงก่อนจะเป็นนักวิจารณ์ในสิ่งพิมพ์ การศึกษาการวิจารณ์จาก “แดนกลาง” ของสาขาทัศนศิลป์และสังคมศิลป์มีลักษณะที่แตกต่างจากสาขาอื่นๆอย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ ทั้งสองสาขาพบว่า แทบจะหานักวิจารณ์รุ่นใหม่ในสื่อสิ่งพิมพ์ไม่ได้เลย แต่ในพื้นที่เสมือนจริงนั้น กลับพบทั้งรุ่นกลางและรุ่นใหม่เข้าไปปะทะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงวิจารณ์อย่างคึกคัก ในขณะที่สาขานั้น นักวิจารณ์รุ่นกลางอาจจะใช้พื้นที่เสมือนจริงในการเผยแพร่วรรณกรรมลายลักษณ์อย่างชัดเจน(ดังที่ได้อธิบายมาแล้ว) แต่สำหรับสาขาทัศนศิลป์และสาขาสังคมศิลป์พบว่า กิจกรรมการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงนั้น เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มากกว่าที่จะเป็นการสร้างเว็บล็อกหรือการเขียนบทวิจารณ์โดยตรง การแลกเปลี่ยนระหว่างผู้รู้กับประชาชนบนสื่อเสมือนจริงในสองสาขานี้ สามารถเกิดขึ้นได้ ภายใต้บรรยากาศใกล้เคียงกับวัฒนธรรมมุขปาฐะ และภายใต้สภาวะของการใช้นามแฝงเป็นกลไกสำคัญ จึงกล่าวได้ว่า สภาวะ “รอยต่อ” สำหรับสาขาทัศนศิลป์และสาขาสังคมศิลป์นั้น สะท้อนให้เห็นว่าทั้งสองสาขามีได้ขาดแคลนการวิจารณ์ในแบบมุขปาฐะ แต่อาจจะไม่ได้แสดงหลักฐานในสื่อลายลักษณ์ต่างๆ มากพอ จนทำให้วัฒนธรรมการวิจารณ์แบบลายลักษณ์ในสองสาขานี้ ไม่ได้เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมหรือการยอมรับจากวงการของตนมากนัก โดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับสาขาอื่นๆ

3.8) นอกจากการค้นพบบทบาทของ “แดนกลาง” รุ่นต่างๆที่ทำหน้าที่ในส่วน “รอยต่อ” ระหว่างโลกของสิ่งพิมพ์และโลกเสมือนจริงแล้ว สาขาภาพยนตร์ได้เลือกที่จะสำรวจ “รอยต่อ” นี้ผ่านบทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง “ลุงบุญมีระลึกชาติ” ในสื่อเสมือนจริงซึ่งเขียนโดยนักวิจารณ์อาชีพจาก 7 ประเทศ(ไม่ได้ระบุรุ่น) พบว่า คุณภาพของการวิจารณ์ในสื่อเสมือนจริงของต่างประเทศนั้นไม่มีความแตกต่างจากสื่อลาย

ลักษณะของสิ่งพิมพ์ประเภทเดียวกัน อีกทั้งยังพบการวิจารณ์ลายลักษณ์ที่มีความลุ่มลึกและบางครั้งก็เป็นถึงขั้นบทความกึ่งวิชาการ โดยมีการวิเคราะห์ด้วยกรอบคิดเชิงทฤษฎีอีกด้วย

3.9) จากการสัมภาษณ์นักวิจารณ์ที่เป็น “แดนกลาง” ทุกท่านในประเทศไทย ผู้วิจัยจากสาขาภาพยนตร์พบว่า ลักษณะของความเป็น “สื่อสิ่งพิมพ์” ยังคงมีสถานภาพที่สูงมากในสังคมไทย เนื่องมาจากลักษณะของการเป็นถาวรวัตถุที่มีอยู่ในโลกจริงในขณะที่สื่อเสมือนจริงนั้นยังคงมีความอ่อนไหวต่อการเปลี่ยนแปลงสูง กล่าวคือนอกจากการที่ข้อมูลบนหน้าเว็บไซต์อาจจะถูกลบทิ้งไปโดยผู้จัดการเว็บไซต์เมื่อไหร่ก็ได้แล้ว สื่อเสมือนจริงเองก็ยังคงมีความเปลี่ยนแปลงสูงในแง่ของความนิยมจากผู้ใช้และผู้เสพ (อาทิเช่นการที่คนไทยเคยนิยมใช้เว็บบอร์ดและบล็อกเป็นอย่างมากในอดีต แต่ปัจจุบันเพิ่มความนิยมใช้เฟซบุ๊กมากจนเป็นประเทศที่ใช้เฟซบุ๊กมากเป็นอันดับที่ 16 ของโลกและมีอัตราการเติบโตเร็วที่สุดในเอเชีย)³ ดังนั้นสถานภาพผลงานลายลักษณ์บนสื่อเสมือนจริงจึงต้องพบกับความไม่แน่นอนเหล่านี้เป็นอย่างมาก

3.10) ผู้วิจัยทุกสาขาพบว่า “แดนกลาง” ที่เกิดขึ้นจริงนั้น เกิดจากการประสานประโยชน์จากทั้งโลกจริงและโลกเสมือนจริงที่เป็นลักษณะที่สามารถเดินทางกลับไปกลับมาได้ กล่าวคือในขณะที่ผู้ใช้งานอาจจะผลิต เขียน หรือเสกข่าวสารหรือข้อความจากโลกเสมือนจริงเป็นหลัก แต่ก็สามารถดึงภูมิปัญญา ความรู้จากโลกสิ่งพิมพ์มาเอื้อประโยชน์ต่อโลกเสมือนจริงได้เสมอ ในเวลาเดียวกันการดึงประโยชน์แบบนี้อาจจะเกิดในทิศทางจากโลกเสมือนจริงไปยังโลกจริงได้เช่นกัน ดังกรณีตัวอย่างที่เกิดกับการวิจารณ์ผลงาน “(DisX continuity)” ของสาขาทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์ข้อ 4) ให้คำปรึกษาแก่ศิลปินและนักวิจารณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต ในกรอบของ “คลินิกการวิจารณ์”

การประชุมคณะผู้วิจัยในเดือน ธ.ค. 2553 นั้น มีการอภิปรายถึงลักษณะของการทำกิจกรรม “คลินิกการวิจารณ์” ซึ่งสาขาวรรณศิลป์ได้ริเริ่มไว้ตั้งแต่โครงการวิจัยในภาคที่ 3 โดยที่ผู้วิจัยสาขาวรรณศิลป์และผู้ช่วยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในเว็บไซต์ต่างๆ ในฐานะที่เป็นทั้ง “นักวิจารณ์” และเป็น “ผู้สังเกตการณ์” ในเวลาเดียวกัน ดังนั้น สาขาวรรณศิลป์เป็นสาขาที่มีความพร้อมมากที่สุด มีฐานข้อมูลและประสบการณ์ในการทำวิจัยในส่วนนี้มากกว่าสาขาอื่นๆ แต่สาขาอื่นนั้นมีความพร้อมในการใช้อินเทอร์เน็ตในการเปิด “คลินิกการวิจารณ์” ไม่เท่ากัน และยังต้องการใช้เวลาจนจบช่วง 18 เดือนในการรวบรวมศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลลายลักษณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์และในโลกเสมือนจริงก่อนที่จะสามารถสร้าง “คลินิกการวิจารณ์”

³ดูสถิติล่าสุดจาก <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/>

ของสาขาตนเองขึ้นมาได้ ดังนั้น สำหรับช่วง 18 เดือนนี้ คลินิกของสาขาเหล่านี้ จึงหมายถึงการทำการทดลองขั้นพื้นฐานในโลกเสมือนจริง เพื่อเป็นการทำความเข้าใจกับเทคโนโลยีและธรรมชาติของผู้ใช้และผู้เสพงานในพื้นที่เหล่านี้ และเพื่อที่จะหาแนวทางในการสร้าง “ห้องทดลอง” ที่เหมาะสมในโครงการวิจัยในอนาคต

ดังนั้น คณะผู้วิจัยสาขาทัศนศิลป์จึงทดลองเข้าไปเป็นสมาชิกของแฟนเพจที่น่าสนใจหลายแฟนเพจ เพื่อที่จะสังเกตลักษณะของการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่เสมือนจริงเหล่านี้ และเข้าไปศึกษาพฤติกรรมการอภิปรายเนื้อหาสาระของชุมชนทัศนศิลป์เหล่านี้ จนสามารถตั้งข้อสังเกตที่น่าสนใจหลายประการ เช่น การที่หน้าแฟนเพจของกลุ่มเฉพาะเหล่านี้บางหน้าก็เป็นกลุ่ม “ปิด” ซึ่งหมายความว่า จะต้อนรับเฉพาะคนที่ได้รับความไว้วางใจจากกลุ่มผู้เป็นสมาชิกในหน้าแฟนเพจนี้อยู่แล้วเท่านั้น ทำให้คณะผู้วิจัยมีโอกาสดูแลศึกษาโลกของการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในกลุ่มเหล่านี้อย่างเต็มที่ และพบว่าสื่อสังคมเช่นเฟซบุ๊ก หรือบล็อกนั้นเป็นพื้นที่ที่สะดวกต่อการปฏิสัมพันธ์ในเนื้อหาที่ลุ่มลึกและเข้มข้นได้ โดยขึ้นอยู่กับความไว้วางใจของสมาชิกในการแสดงความคิดเห็น ข้อค้นพบนี้ตรงกันข้ามกับ “ความเชื่อ” หรือ “สมมติฐาน” ทั่วไปที่คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่าพื้นที่สื่อสังคมนั้นค่อนข้างฉาบฉวยและขาดการสื่อสารที่ลุ่มลึก ดังนั้นเมื่อเทียบกับสาขาวรรณศิลป์แล้ว แม้ว่าสาขาทัศนศิลป์อาจจะไม่พบข้อมูลบทวิจารณ์ทางสิ่งพิมพ์ในปริมาณมากนักแต่ชุมชนเสมือนจริงก็ได้เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยค้นพบลักษณะบางอย่างที่น่าสนใจ เช่น การที่เฟซบุ๊กนั้นมีกลไกให้คนที่สนใจในเรื่องเดียวกันจัดตั้งกลุ่ม “ปิด” เพื่อเสวนาแบบเข้มข้นและลุ่มลึกได้ นอกจากนี้ การจัดเวทีเสวนาวิชาการ “ปลุกผี...การวิจารณ์” ของสาขาทัศนศิลป์นั้น ก็เป็นการทดลองจัดเสวนาที่จะนำพาผู้คนมาพบปะกันเพื่อนำไปสู่การเขียนบทวิจารณ์ในโลกจริงด้วย

ส่วนสาขาสังกัดศิลป์นั้น ได้ทดลองเปิดหน้าแฟนเพจภายใต้ชื่อ “ชุมชนดนตรีไทย” เพื่อสำรวจลักษณะของการแสดงความคิดเห็นต่างๆในพื้นที่ของเฟซบุ๊ก ปรากฏว่ามีผู้สนใจสมัครเข้ามาเป็นเพื่อนกับหน้าแฟนเพจนี้มากถึงพันกว่าคน กลายเป็นชุมชนที่คนดนตรีไทยได้เข้ามาทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลกันอย่างคึกคัก แต่การแสดงทัศนะวิจารณ์นั้นก็ยังคงมีแบบประปรายเมื่อเทียบกับกระดานกระทุ้ในเว็บบอร์ดดนตรีไทยของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม ผู้วิจัยสาขาสังกัดศิลป์พบว่าชุมชนคนดนตรีไทยนั้นมีพฤติกรรมของการอยากแสดงความคิดเห็นอย่างเด่นชัด แต่ปัญหาคือการวิพากษ์วิจารณ์หรือถกเถียงกันทางความคิดนั้นกลับเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นน้อยมากคือแทบไม่มีเลยในพื้นที่ทดลองของสาขาสังกัดศิลป์ส่วน

สาขาศิลปะการละครนั้นได้จัดเสวนาหลังการชมละครเรื่อง Flu...Fool และมีผู้เขียนบทวิจารณ์จำนวน 4 ชิ้น สำหรับสาขาภาพยนตร์นั้น ยังมีได้ทำพื้นที่ “คลินิกการวิจารณ์” ส่วนหนึ่งเป็นเพราะว่าผู้วิจัยสาขาภาพยนตร์ จำเป็นต้องใช้เวลาในการสำรวจข้อมูลต่างๆก่อน อย่างไรก็ดี

การที่สาขาวรรณศิลป์สามารถที่จะมีส่วนร่วมในหน้าไรท์เตอร์ของเว็บไซต์เด็กดีดอทคอมในฐานะ นักวิจารณ์อาชีพในส่วน “คลินิกวรรณกรรม” นั้น ทำให้ผู้วิจัยสาขาวรรณศิลป์มีโอกาสสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานต้นฉบับของเยาวชนที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การเป็นนักเขียน เมื่อพิจารณาจากผลงานการเขียนบทวิจารณ์ไว้มากถึง 69 บทในจำนวนนวนิยายและเรื่องสั้น 81 เรื่อง โดยมีผู้เข้ามาอ่านมากถึงเกือบ 5,000 ครั้ง และจากการตอบรับของนักเขียนที่แสดงความสนใจและขอบคุณผู้วิจารณ์จำนวนมากและจริงใจแล้ว จึงกล่าวได้ว่าคณะผู้วิจัยสาขาวรรณศิลป์นั้นประสบความสำเร็จในขั้นดีมากในส่วนของ “คลินิกการวิจารณ์” เพราะนอกจากจะช่วยเป็นเช่น “ครู” หรือ “บรรณาธิการ” ผู้ขัดเกลาและสนับสนุนการสร้างงานให้กับ สนามต้นฉบับแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังให้นักเขียนเข้าใจบทบาทสำคัญของ “การวิจารณ์” ว่ามีส่วนช่วยในการ พัฒนานักเขียนและชุมชนผู้สนใจวรรณกรรมได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ข้อที่ 5) ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการวิจารณ์ในอนาคต

5.1) เนื่องจากการมีความรอบรู้ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รู้ในสิ่งเหล่านี้เกิดความได้เปรียบอย่างมหาศาลในโลกทุนนิยมและในสังคมแบบโลกาภิวัตน์ ดังนั้นการวิ่งตามเทคโนโลยีให้ทัน จึงเป็นเรื่องที่ปกติสำหรับผู้ที่อยู่ในสนามการใช้ชีวิตในโลกยุคปัจจุบันนี้ผู้สร้างและผู้รับงานวิจารณ์ที่ไม่สนใจในเรื่องเทคโนโลยี อาจจะถูกปล่อยทิ้งไว้และมีช่องว่างกับผู้ที่ใช้เทคโนโลยีไปโดยปริยาย ดังนั้นการส่งเสริมให้ผู้คนมีทัศนคติในเชิงบวกและหันมาสร้างทักษะในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้จึงแลดูเป็นเรื่องจำเป็น

5.2) การที่เทคโนโลยีมีการถูกพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วมากนั้น ย่อมมีผลต่อวิธีการอ่าน การคิด วิเคราะห์และรสนิยมของผู้ที่ใช้เทคโนโลยีของสื่อใหม่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นที่น่าศึกษาวิจัยต่อไป ประเด็นที่ว่าด้วยคุณภาพของการสร้างงานวิจารณ์และความตื่นตัวทางปัญญาของผู้รับอันเป็นผลมาจากการวิจารณ์ยังเป็นประเด็นที่จะต้องศึกษาต่อไป

5.3) การเกิดช่องทางใหม่ๆในโลกเสมือนจริงในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา (อาทิเช่น Facebook, Twitter, Youtube, Google+, Strify) ทำให้รูปแบบการเสพ “ความคิด” และ “การสื่อสาร” และ “การปฏิสัมพันธ์” ระหว่างบุคคล หรือระหว่างกลุ่มบุคคลมีความเปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาลในแง่ของความรวดเร็ว อาทิเช่น ในการรับชมการแสดงผลงานทางศิลปะแห่งหนึ่ง ผู้สังเกตการณ์อาจจะ live-tweet (ผ่าน Twitter) เหตุการณ์หรือใจความสำคัญออกไปยังสังคมภายนอก จากนั้นจึงรวบรวมข้อความ Tweet เหล่านี้ไปเก็บลง

ใน Blog เพื่อที่จะเรียบเรียงเป็นบทความส่งเข้าไปในหน้าเอกสารของ Facebook เป็นต้น ระหว่างการสื่อสารผ่านสื่อสังคมเหล่านี้ ก็สามารถเปิดหรือปิดกลไกในการให้ผู้ติดตามโต้ตอบพูดคุยด้วยได้ตลอดเวลา นอกจากความสะดวกสบายในการปฏิสัมพันธ์ข้ามพรมแดนของสถานที่และเวลาแล้ว โลกเสมือนจริงยังเป็นที่ที่บ่มเพาะความสัมพันธ์แบบไม่เป็นทางการได้ง่าย ในบางกรณีก็เกิดเป็นความสัมพันธ์ระดับหนึ่งขึ้นมา ดังนั้น การเสพหรือสร้างการสื่อสารในโลกเสมือนจริง จึงเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่ไม่จำเป็นต้องผูกติดอยู่กับเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ ซึ่งหมายความว่าสังคมแห่งสติปัญญาน่าจะเกิดขึ้นได้ หากการเชื่อมโยงเหล่านี้ เป็นไปอย่างมีความเป็นประชาธิปไตย และความรับผิดชอบ การวิจัยในอนาคตจึงสามารถแสวงหาคำตอบให้กับคำถามที่ว่าผลของการใช้สื่อใหม่เหล่านี้ ทำให้ผู้คนเรียนรู้มากขึ้น เกิดสติปัญญามากขึ้นจริงหรือไม่ อย่างไร

5.4) ผู้วิจัยสาขาศิลปะการละครและภาพยนตร์ยืนยันว่า การมีรางวัลหม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณอย่างต่อเนื่อง สม่าเสมอนั้น มีส่วนช่วยในการส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยในแต่ละสาขาเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นการยืนยันคุณค่าของงานวิจัยดังนั้นในภาคต่อไปของการดำเนินการวิจัย น่าจะนำเรื่องของการให้รางวัลบทวิจารณ์ในการช่วยส่งเสริมการวิจัยได้

5.5) เนื่องจากธรรมชาติของการติดต่อสื่อสารในโลกเสมือนจริงนั้น เป็นธรรมชาติแบบกลุ่มหรือฝูงชน ซึ่งพร้อมที่จะให้ความร่วมมือ เพิกเฉยหรือต่อต้านปฏิบัติการใดๆที่เกิดขึ้นในชุมชนนั้น แนวโน้มของการทำงานวิชาการ หรืองานที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข่าวสารและความรู้ต่างๆในอนาคตนั้นจะเปลี่ยนจากการมี “ผู้รู้” เป็นศูนย์กลาง ไปเป็นการใช้พลังทางปัญญาอันเกิดจากการร่วมกันคิดและตัดสินใจของสมาชิกในชุมชนเสมือนจริงนั้นๆ ดังนั้น ผู้วิจัยอาจจะต้องทำความเข้าใจกับวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงในการระดมความคิด แสวงหา ตรวจสอบ วิเคราะห์ และเผยแพร่ข้อมูล การทำความเข้าใจกับกลไกเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบ “ห้องทดลอง” ของแต่ละสาขาเป็นไปได้ในหลายรูปแบบมากกว่าแบบ “คลินิกการวิจารณ์” ในโครงการวิจัยที่ผ่านมา

5.6) เนื่องจากผู้วิจัยสาขาสังคมศาสตร์ (ดนตรีไทย) พบว่า ผู้ที่ต้องการจะวิจารณ์ดนตรีไทย ไม่ว่าจะในแง่ใด มักจะต้องเผชิญกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับระบบความคิดที่ยึดชนบตั้งเดิม วิธีการผลิตซ้ำวัฒนธรรมบางส่วนที่ทำให้ผู้แสดงดนตรีไทยต้องผูกติดคุณค่าของดนตรีไทยกับความเชื่อทางวัฒนธรรม ทำให้การวิจารณ์แบบวิพากษ์หรือประเมิณเกิดขึ้นได้ยากมาก ดังนั้น สำหรับการวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยสาขาสังคมศาสตร์อาจจะจำเป็นต้องแสวงหาตัวอย่างที่เกี่ยวกับการวิจารณ์ดนตรีแนวชนบนิยมจากประเทศอื่น แล้วทำการศึกษา เปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ในประเทศไทย เพื่อให้ผู้คนในวงการดนตรีไทย แลเห็นประโยชน์ของการวิจารณ์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยอาจจะหาช่องทางในการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงในเรื่องของทัศนคติ

ที่ว่าด้วยเรื่องการวิจารณ์ ด้วยการสังเกตการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้สภาวะการใช้นามแฝงในโลกเสมือนจริงให้มากขึ้น

5.7) เนื่องจากแนวโน้มของวัฒนธรรมของการวิจารณ์แบบมุษปาฐะผ่านโลกเสมือนจริงจะได้รับความสนใจและความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ โครงการวิจัยฯ ในภาคถัดไปจึงควรให้ความสำคัญต่อการวิจัยการวิจารณ์ในลักษณะนี้ให้มากขึ้น

รายงานการจัดกิจกรรมทางวิชาการของโครงการวิจัยฯ

โครงการวิจัยฯ ได้จัดกิจกรรมทางวิชาการในช่วง 18 เดือน รวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง ดังนี้

- 1) ประชุมระดมสมองครั้งที่ 1 ในหัวข้อ “เมื่อการวิจารณ์เปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมลายลักษณ์ไปสู่วัฒนธรรมเสมือนจริง” วันเสาร์ที่ 12 มีนาคม 2554 เวลา 9.00 -16.30 น. ณ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ตลิ่งชัน กรุงเทพฯ (โปรดดูรายงานสรุปในภาคผนวก) โดยมีกรอบในการประชุมเพื่อหารือในหัวข้อที่สอดคล้องกับทิศทางและวัตถุประสงค์ในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ตัวอย่างประเด็นคำถามสืบเนื่อง อาทิ
1.	ศึกษาความหลากหลายของรูปแบบของการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริง (cyber) [อันนี้เป็นการศึกษาต่อจากโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ซึ่งศึกษาลายลักษณ์ไว้แล้ว]	1. ปัจจุบันนี้การวิจารณ์มีรูปแบบใดบ้าง 2. การเปลี่ยนแปลงในแง่รูปแบบเหล่านี้มีผลอย่างไร - ต่อการวิจารณ์ศิลปะ - ต่อผู้รับงานศิลปะ - ต่อนักวิจารณ์
2.	ศึกษาการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริง (cyber) ว่ามีบทบาทอย่างไรบ้าง (ในเชิงศิลปะ, สังคม, การศึกษา, วัฒนธรรม, การเมือง ฯลฯ)	
3.	ศึกษาการส่งผ่านระหว่างการวิจารณ์ลายลักษณ์ไปสู่การวิจารณ์ในวัฒนธรรมเสมือนจริง(และในทางกลับกัน)	- สภาพจริง - ปัญหา อุปสรรค

- 2) เสวนาการวิจารณ์ละคร ในหัวข้อ “เสพศิลป์เสวนา จากละครเวที เรื่อง Flu...Fool” โดยร่วมจัดกับ กลุ่มละคร B-Floor กำกับการแสดงโดย ชีรวัฒน์ มุลวิไล วันที่ 20 กรกฎาคม 2554 ณ สถาบันปรีดี พนมยงค์ กรุงเทพฯ
- 3) เสวนาการวิจารณ์ศิลปะ ในหัวข้อ “ปลุกผี...การวิจารณ์: ทำไม อย่างไร”วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2555 โดยร่วมจัดกับการแสดงนิทรรศการผลงานของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ณ Jim Thompson Art Center กรุงเทพฯ (โปรดดูในรายงานสาขาทัศนศิลป์)
- 4) เสวนาวิชาการ "งานวิจารณ์บนโลกไซเบอร์: พื้นที่ทางเลือกแห่งการวิจารณ์ละคร" โดยร่วมกับ เทศกาลละครกรุงเทพ วันเสาร์ที่ 25 กุมภาพันธ์ 2555 ณ ร้านสังคมนิยม บางลำภู กรุงเทพฯ (โปรดดูในรายงานสาขาศิลปะการละคร)
- 5) เสวนา "มุมมองนักวิจารณ์ละครกับ ๑๐ ปี เทศกาลละครกรุงเทพ"โดยร่วมกับเทศกาลละคร กรุงเทพฯวันอาทิตย์ที่ 26 กุมภาพันธ์ 2555 ณ สวนสันติชัยปราการกรุงเทพฯ (โปรดดูในรายงานสาขาศิลปะการละคร)
- 6) ประชุมระดมสมองครั้งที่ 2 ในหัวข้อ“New Media รูปแบบใหม่ของการสื่อสาร” วันที่ 31 มีนาคม 2555 เวลา 9.00 -16.30 น. ณ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ดลิ่งชัน กรุงเทพฯ (โปรดดูรายงานสรุป ในภาคผนวก)

รายงานกิจกรรมการเผยแพร่โครงการวิจัยผ่านการจัดทำเว็บไซต์ (website) เฟซบุ๊ก (facebook) และ ยูทูบ (Youtube)ของโครงการวิจัยฯ

1) เว็บไซต์ www.thaicritic.com

โครงการวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะขยายพื้นที่ของการวิจัยเข้าสู่สื่อต่างๆในโลกเสมือนจริง ดังนั้นการใช้พื้นที่เสมือนจริงของโครงการในการเป็นพื้นที่กลางของการเผยแพร่ข้อมูล ความรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆจากผู้สนใจจึงเป็นกิจกรรมหลักที่เพิ่มเข้ามานอกเหนือไปจากแนวคิดของการจัดทำ”คลีนิกการวิจารณ์” ก่อนเริ่มโครงการวิจัยในภาคนี้ การที่คณะทำงานมีการจัดประชุมค่อนข้างสม่ำเสมอประจำทุกเดือนทำให้ทุกสาขามีความตื่นตัวในการแสวงหาข้อมูล การศึกษาสภาวะต่างๆของ “สื่อใหม่” (New Media ในโลกเสมือนจริง) ตลอดจนการหันมาทดลองใช้พื้นที่เหล่านี้ในการสร้างชุมชนของผู้มีความสนใจในเรื่องของศิลปะและการวิจารณ์ การประชุมคณะทำงานช่วยให้โครงการวิจัยมองเห็นทิศทางการปรับปรุงแก้ไข

หน้าเว็บไซต์ thaicritic.com ซึ่งแต่เดิมในโครงการวิจัยภาค 1-3 นั้น ใช้เป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานของโครงการที่ได้รับการตีพิมพ์เป็นหลัก จึงไม่ค่อยมีการปรับปรุงลักษณะและเนื้อหาบ่อยนัก แต่โครงการในภาคที่ 3 นี้ คณะทำงานเล็งเห็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่โครงการวิจัยควรใช้ศักยภาพของพื้นที่เสมือนจริงในการเผยแพร่ เรียนรู้และปฏิบัติการเชิงทดลองในโครงการฯ ดังนั้น ในช่วงเวลา 18 เดือนที่ผ่านมา โครงการฯ ได้ให้ความสำคัญต่อศิลปะของการออกแบบพื้นที่หน้าเว็บไซต์ การออกแบบตัวอักษร การสร้างความเคลื่อนไหวบนจอภาพด้วยกระดานข่าวที่เคลื่อนได้ การใส่รูปภาพประกอบบทความข่าวสารตลอดจนการปรับให้มีพื้นที่สำหรับเผยแพร่คลิปวิดีโอที่มาจากการเสวนาของโครงการฯ นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญต่อการปรับปรุงด้านเนื้อหา ให้มีบทความใหม่ๆ และเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับการ สรุปลัทธิวิชาการที่โครงการฯ จัดขึ้น ผลจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์ thaicritic นี้ ทำให้มีจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากจากที่เคยมีเป็นจำนวนเพียง 2 –10 คนต่อวันก่อนเริ่มโครงการฯ ในภาค 3 เป็นจำนวนโดยเฉลี่ยวันละ 57 คนจากช่วง 14 เดือนที่ผ่านมา โดยมีการเปิดชมหน้าเว็บไซต์ทั้งหมด 10,800 กว่าครั้งในช่วงเวลา 4 เดือนที่ผ่านมา (สถิติจากวันที่ 10 พ.ค. 2555) และในช่วง วันที่ 14 ธ.ค. 2554 ถึงวันที่ 9 เม.ย. 2555 นั้น มีผู้เข้าชมเว็บไซต์ของโครงการฯ มากถึง 8,400 กว่าคน โดยเป็นผู้เข้าชมใหม่มากถึง 77 เปอร์เซนต์ ซึ่งโดยมากค้นพบเว็บไซต์นี้จากการเชื่อมมาทางเฟซบุ๊ก (Facebook) ของโครงการฯ (โปรดดูรายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก จากรายงานเชิงสถิติจาก webmaster ของโครงการวิจัยคือจักรนาท นาคทอง) มีข้อน่าสังเกตว่า ในเว็บไซต์ของโครงการวิจัยนั้น แม้จะมีผู้เข้าเยี่ยมชมมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ยังไม่เห็นมีผู้เข้าไปแสดงความคิดเห็นตอบบทความทั้งหลายเลย ซึ่งเป็นความท้าทายโครงการวิจัยนี้ในอนาคตว่าจะแสวงหาวิธีสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อย่างไร

2) เฟซบุ๊ก/แฟนเพจ Fanpage TRF Criticism (<http://www.facebook.com/thaicritic>)

โครงการวิจัยฯ ได้เริ่มก่อตั้งหน้าเฟซบุ๊กแบบแฟนเพจตั้งแต่วันที่ 4 ม.ค. 2554 ภายใต้ชื่อของ TRF Criticism ในระยะเริ่มต้นมีผู้เข้ามาเยี่ยมชมไม่เกินวันละ 10 คน ตั้งแต่เริ่มต้นโครงการวิจัยในภาคนี้จวบจนปัจจุบัน คณะทำงานมีการทดลองปรับปรุง พัฒนาทั้งเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ มาโดยตลอด ปัจจุบันนี้หน้าเฟซบุ๊ก เป็นพื้นที่หลักสำคัญในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารสำคัญๆ ทั่วไปของศิลปะทั้ง 5 สาขา และเป็นช่องทางหลักในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของโครงการฯ นอกจากนี้ยังทำหน้าที่เผยแพร่หนังสือและบทความหลากหลายจากหน้าเว็บไซต์ thaicritic ด้วย จึงทำให้อัตราการเข้าใช้หน้าแฟนเพจนี้เพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยเป็น 10 - 50 คนต่อวัน (บางวันก็อยู่ในระหว่าง 80 -100 คน) มีผู้เข้ามากดถูกใจ (like) 410 คน (ยอดรวมจากวันที่ 23 พ.ค. 2555) โดยส่วนใหญ่จะมีอายุ 18 -34 ปี มีข้อน่าสังเกตว่า ผู้ที่เข้าเยี่ยมชมแฟนเพจของ

โครงการฯ แม้จะมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นมาก (เป็น 40 เท่าจากเดือนมกราคม 2554) แต่ก็ไม่นิยมเขียนแสดงความคิดเห็นใดๆมากนัก ยกเว้นการแสดงปฏิกิริยาด้วยการกด like หรือกด share ข้อมูลให้กับการโพสต์แต่ละครั้ง นอกจากนี้ ความนิยมในหน้าแฟนเพจนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความถี่และลีลาในการเขียนบนหน้ากำแพงวอลล์ (wall) หรือที่เรียกกันว่า status รายวัน ให้ความเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา เป็นที่น่าสังเกตว่าทุกครั้งที่มีการโพสต์ผลงานที่เป็นบทความวิจารณ์ของอาจารย์เจตนา นาควัชระ หรือมีการโพสต์รายงานสรุปจากการเสวนา ตลอดจนคลิปวิดีโอต่างๆที่เป็นกิจกรรมของโครงการวิจัยฯ ก็จะมีผู้เข้าชมมากเป็นพิเศษ

3) ยูทูบ Youtube (<http://www.youtube.com/user/thaicritic>)

โครงการวิจัยฯ เริ่มเผยแพร่คลิปวิดีโอกิจกรรมของโครงการผ่าน Youtube channel ในวันที่ 11 มี.ค. 2555 จนกระทั่งปัจจุบัน โดยมีคลิปวิดีโอที่ปรากฏอยู่บน Youtube channel นี้ ทั้งหมด 7 คลิป ซึ่งมาจากการจัดเสวนาวิชาการของโครงการฯ มีผู้เข้าชมโครงการฯ ทั้งหมด 524 ครั้ง (สถิติวันที่ 7 พ.ค. 2555) แต่ก็ไม่มีผู้ใดเขียนแสดงความคิดเห็นใดๆ

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้พื้นที่เสมือนจริงในการเผยแพร่ผลงานของโครงการฯ

การใช้สื่อเสมือนจริงในการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่กิจกรรม และเนื้อหาวิชาการต่างๆของโครงการวิจัยฯ นั้น ทำให้เกิดการก่อตัวของชุมชนที่ติดตามข่าวสารจากโครงการฯ การมีช่องทางติดต่อสื่อสารกับผู้สนใจในเรื่องของศิลปะ 5 สาขาและการวิจารณ์นั้นทำให้การเผยแพร่ผลงานของโครงการฯ เป็นประโยชน์ในวงกว้าง โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ ดังนั้น โครงการวิจัยฯ ในอนาคต ควรจะศึกษาและใช้ประโยชน์จากศักยภาพของสื่อเสมือนจริงในการสร้างชุมชนแห่งสติปัญญาให้มากขึ้น และโครงการวิจัยฯ ควรพัฒนาและปรับปรุงทักษะบางประการในการกระตุ้นให้ผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ มีปฏิสัมพันธ์กับโครงการฯ มากขึ้น

ภาคผนวก 1

นิยามและอภิธานศัพท์

นิยามและอภิธานศัพท์

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ : รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง”

ภาษาอังกฤษ	ภาษาไทย	ความหมาย	ที่มา (อ้างอิง)
Bitnet	บิตเน็ต	ย่อมาจาก Because it's Time Network เป็นเครือข่ายที่เชื่อมต่อเครื่องไอบีเอ็มเมนเฟรมของมหาวิทยาลัยและศูนย์วิจัยกว่า 2,500 แห่งในสหรัฐอเมริกา แคนาดา ยุโรป และญี่ปุ่น เป็นเครือข่ายรุ่นแรกที่มีขึ้นในยุค 80 ปัจจุบันความนิยมลดลงจนเกือบไม่มีผู้ใช้แล้ว ผู้ใช้บิตเน็ตจะรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้เช่นเดียวกับสมาชิกของออนไลน์เซอร์วิสที่ใหญ่โตกว่า บริการสำคัญในบิตเน็ตคือ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์และบริการจดหมายข่าวซึ่งเรียกว่า LISTSERV	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 47)
Bittorrent	บิตทอร์เรนต์	เป็นวิธีการอย่างหนึ่งในการแลกเปลี่ยน หรือแบ่งปันไฟล์ผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเน็ตเวิร์ค ทำให้สามารถ download ไฟล์ที่มีขนาดใหญ่มากๆ ด้วยความเร็วที่สูงมากกว่าปกติ แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าเราใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงประเภท ADSL ก็ทำให้การ download ไฟล์ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การ download ไฟล์ในรูปแบบ torrent นี้จะใช้เทคนิคในการแบ่งไฟล์ออกเป็นไฟล์ย่อยๆ และ download มาต่อกันอีกที สำหรับไฟล์ที่มีการแบ่งปันมากได้แก่ MP3, video, PDF, โปรแกรมไฟล์และไฟล์รูปภาพประเภทต่างๆ เป็นต้น	http://www.it-guides.com/index.php/tips-a-techniques/internet-email-tips/1053-what-is-bittorrent
blog	บล็อก	หรืออาจเรียกว่า weblog (เว็บล็อก) แต่คำว่า “บล็อก” จะได้รับความนิยมมากกว่า เป็นพื้นที่ส่วนตัวของผู้คนเหมือนเว็บไซต์เครือข่ายสังคม แต่มีความแตกต่างกันตรงที่บล็อกจะมีลักษณะเหมือนบ้านที่เปิดให้คนอื่น ๆ เข้ามาเยี่ยมชมมากกว่าที่จะเหมือนสโมสร บล็อกมีแนวโน้มที่ต้องการสื่อสารกับมวลชนมากกว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่ต้องการสื่อสารกันเฉพาะในกลุ่มคนรู้จัก (แต่ด้วยสาเหตุนี้	คุณจักรนาท นาคทอง

		ทำให้บางครั้งผู้ที่ต้องการสื่อสารกับมวลชนใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเพราะจะทำให้มวลชนรู้สึกใกล้ชิดกับตนมากกว่าบล็อก) จะเน้นการเขียนบทความยาวๆ ที่ต้องใช้เวลาอ่าน หรือบอกเล่าเรื่องราวเฉพาะตัวที่ต้องการให้มวลชนได้รับรู้ บล็อกในไทยจะแตกต่างจากบล็อกต่างประเทศตรงที่ บล็อกในไทยจะอยู่กันเป็นชุมชน มีการไปมาหาสู่ระหว่างบล็อก เป็น “โลกเสมือน” เล็กๆ ที่ “ชาวบ้านบล็อก” จะรู้สึกเป็นกันเองมากกว่า การสร้างบล็อกในประเทศที่ค่อนข้างจะอ้างว้างเดียวดายเนื่องจากไม่รู้จักกันและสื่อสารกันคนละภาษา	
criticism	การวิจารณ์	การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับงานศิลปะ บริบทของศิลปกรรม และ/หรือปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายและความสำคัญในคุณค่าของตัวงาน ตลอดจนศิลปะโดยทั่วไป นอกจากนี้ ยังอาจรวมถึงการแสดงทัศนะที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับชีวิตและสังคมอีกด้วย	อาจารย์เจตนา นาควัชระ
CRM	การบริหารลูกค้าสัมพันธ์	เครื่องมือการสร้างเครือข่ายสังคมแบบทางเดียวที่อนุญาตให้พนักงานขายเข้าสู่ “ข้อมูลส่วนตัว” ของลูกค้า รวบรวมข้อมูลการขาย ติดตามสมรรถภาพ สื่อสารกับผู้ติดต่อ และแบ่งปันข้อมูลภายในบริษัทกับผู้จัดการฝ่ายขายและสมาชิกคนอื่นๆ ในทีมขายอีกด้วย	ยุคแห่งเฟชบุค (หน้า 158)
CSR	บรรษัทภิบาล	ย่อมาจาก Corporate Social Responsibility หมายถึงการดำเนินการภายในและภายนอกองค์กรที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมทั้งในระดับใกล้และไกล ด้วยการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในองค์กรหรือทรัพยากรจากภายนอกองค์กร ในอันที่จะทำให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข	http://thaicsr.blogspot.com/2006/03/blog-post_20.html
Cyber-	ไซเบอร์	คำนำหน้าที่ใช้บ่งบอกลักษณะบางอย่างที่เกิดมาจากอิเล็กทรอนิกส์ เช่น Cyberpunk คือดนตรีฟังค์ที่เล่นด้วยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์, Cybersex คือ กิจกรรมทางเพศที่เกิดขึ้นทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งไม่ได้มีการแตะเนื้อต้องตัวกัน และสตีฟ ออสติน (มนุษย์ราคา 6 ล้านเหรียญ) คือ Cyborg ที่หมายถึงอวัยวะอิเล็กทรอนิกส์	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 101)

cyber culture	วัฒนธรรมเสมือนจริง	กระบวนการจารึก หรือ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจนความคิดเชิงวิจารณ์ ไปจนถึงการสังเคราะห์ความคิดต่างๆ เป็นลายลักษณ์อักษร และ/หรือเป็นเสียง ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง โดยใช้เครื่องมือต่างๆที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีในอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถทำให้การถ่ายทอดความคิดของผู้ส่งสารมีรูปแบบและลักษณะเฉพาะที่แตกต่างหลากหลายในโลกที่ปรากฏผ่านจอคอมพิวเตอร์	อาจารย์ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์
e-book [หรือ ebook]	อีบุ๊ก	ย่อมาจากคำว่า electronic book คำนี้ตรงกับศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถานว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงสิ่งพิมพ์ซึ่งเก็บอยู่ในรูปแบบที่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สามารถนำไปใช้งานได้ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คือผู้ใช้จะเข้าไปอ่านได้โดยไม่ต้องเดินทางไปห้องสมุดหรือซื้อหนังสือจากร้าน ในบางกรณีการอ่านอีบุ๊กอาจต้องเสียค่าใช้จ่าย ปัจจุบันมีการนำสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ไปเผยแพร่ในแบบอีบุ๊กมากขึ้น ทั้งยังมีการผลิตอีบุ๊กโดยตรง โดยไม่เคยมีฉบับพิมพ์มาก่อน	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 7.00-7.30 น.
Internet users in China	ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในจีน	จีนมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 384 ล้านคน (ข้อมูลวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2553 จาก http://news.sanook.com/) ซึ่งเป็นจำนวนที่เป็นอันดับสองรองจากสหรัฐอเมริกา แต่เสรีภาพในการใช้อินเทอร์เน็ตของจีนอาจมีไม่มากนัก เพราะรัฐบาลจีนปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์บางเว็บไซต์ โดยอ้างว่าปิดกั้นเว็บไซต์ลามกและเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชน แต่ก็มีผู้มองว่าเป็นการปิดกั้นสื่อที่มีความคิดเห็นไม่ตรงกับรัฐบาลที่ผ่านมารัฐบาลจีนมีความเข้มงวดในการปิดกั้นเว็บไซต์มาก จนบางเว็บไซต์ที่เราอาจเห็นว่าเป็นเว็บไซต์ธรรมดาอย่างกูเกิล ก็โดนปิดกั้นไปด้วย เพราะอาจจะเป็นทางเข้าที่นำไปสู่เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมได้ ทำให้กูเกิลไม่พอใจและประกาศจะปิดบริการกูเกิลจีนไปเลย	คุณจักรนาท นาคทอง
Exclusiveness	สงวนสิทธิ์เฉพาะ	การใช้งานที่สงวนสิทธิ์เฉพาะกลุ่ม อย่างเช่นในกรณีเฟซบุ๊ก ในตอนแรก เฟซบุ๊กมีใช้เฉพาะในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดเท่านั้น ต่อมาก็แพร่ไปยังมหาวิทยาลัยชั้นนำแล้วก็แพร่หลายอย่างรวดเร็วไปยังมหาวิทยาลัยอื่นๆ และในที่สุดก็แพร่สู่สาธารณะ	ยุคแห่งเฟซบุ๊ก (หน้า 55)

facebook	เฟซบุ๊ก	เป็นเสมือนสังคมฯ หนึ่งในลักษณะของสังคมออนไลน์หรือที่เรียกกันติดปากว่า Social Network ซึ่งสังคมออนไลน์นี้เป็นสังคมที่รวมกลุ่มคนที่มีความชอบความสนใจในสิ่งเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งกลุ่มที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกันหรืออยู่คนละเว็บไซต์.. แต่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ สามารถสื่อสาร ส่งต่อหรือแบ่งปันให้กันได้ จากจุดเริ่มต้นที่คนหนึ่งคนส่งหาเพื่อนอีกคนแล้วมีการส่งต่อกระจายกันออกไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นเครือข่ายสังคมขนาดใหญ่โดยที่คนในสังคมจะคอยอัปเดตแบ่งปันข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันจนทำให้สังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่กว้างขวาง และเข้มแข็งมาก เฟซบุ๊กก็เป็นสังคมออนไลน์แห่งหนึ่งที่มีคนใช้งานมากที่สุดเว็บไซต์หนึ่งของโลก ในการสมัครเข้าใช้งานก็สามารถทำได้ง่ายเพราะใครๆ ก็สามารถจะลงทะเบียนเข้าใช้งาน เฟซบุ๊กและใช้งานโต้ตอบกับกลุ่มคนในสังคมออนไลน์ที่พวกเขารู้จักได้ ภายในเว็บไซต์เฟซบุ๊กได้ถูกออกแบบมาให้ช่วยต่อการใช้งานประโยชน์ของเฟซบุ๊ก อย่างแรกคือเฟซบุ๊กจะเป็นแหล่งรวมกลุ่มเพื่อนของเรา และเพื่อนของเพื่อนนั้นจะทำให้เราได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ และอาจจะได้พบกับเพื่อนเก่าสมัยเรียน เพื่อนที่ทำงาน เพื่อนมหาวิทยาลัย เฟซบุ๊กในการติดตามอ่านข่าวสารของบุคคลที่เราสนใจ หรือดารานักร้องคนดังที่เราชื่นชอบ ซึ่งนิยมอัปเดตความเป็นไปผ่านทางเฟซบุ๊กนอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้งานด้านการเรียนการสอน การศึกษารวมถึงสามารถใช้งานในทางธุรกิจการค้า อย่าง eBay Auction ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันหนึ่งที่ให้บริการบนเฟซบุ๊ก หรือจะใช้การโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าให้กับองค์กร หรือบริษัท	คุณจักรนาท นาคทอง
Facebook friend list	รายชื่อเพื่อนในเฟซบุ๊ก	เป็นการจัดกลุ่มผู้ติดต่อในระบบเครือข่ายทางสังคมและปฏิบัติกับแต่ละกลุ่มในแบบที่แตกต่าง ซึ่งสามารถสร้างการดูข้อมูลส่วนตัวเฉพาะสำหรับกลุ่มเพื่อนแต่ละกลุ่ม โดยใช้รายชื่อ (Friend List) ในเฟซบุ๊ก รายชื่อเพื่อนช่วยให้คุณจัดโครงสร้างและจัดความสัมพันธ์ใน 3 วิธี วิธีแรก ให้รับทราบว่า คุณรู้จักแต่ละคนได้อย่างไร วิธีนี้เป็นประโยชน์สำหรับความสัมพันธ์แบบผิวเผินเพราะจะเป็นการเตือนว่า คุณพบคนเหล่านี้ได้อย่างไร วิธีที่ 2 รายชื่อเพื่อนทำให้คุณสามารถกำหนดข้อมูลที่คุณต้องการแบ่งปัน กับเพื่อนในแต่ละกลุ่ม ดังนั้นคุณอาจจะอยากแบ่งปันประวัติการทำงาน บล็อกที่โพสต์ แต่สงวนภาพงานเลี้ยงสละสลวย เป็นต้น วิธีที่ 3 คุณสามารถใช้รายชื่อเพื่อนเป็นรายชื่อสำหรับส่ง	ยุคแห่งเฟซบุค (หน้า 156, 329)

		เฟซบุ๊กแมสเสจ หรือเชิญเพื่อนทั้งหมดมาร่วมกิจกรรมที่เชิญผ่าน เฟซบุ๊ก	
face recognition	เทคโนโลยีการจดจำใบหน้า	เทคโนโลยีการจดจำใบหน้า สามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ เช่น ใช้แทนคีย์การ์ดในการเปิดปิดประตู หรือใช้แทนการกรอกรหัสผ่านเข้าเว็บไซต์หรือคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันข้อมูลรั่วไหล ในคอมพิวเตอร์อาจจะใช้ผ่านอุปกรณ์อย่างเว็บแคม (Webcam) ที่ปัจจุบันมีติดมากับ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ตก็ได้	คุณจักรนาท นาคทอง
gateway	เกตเวย์	อุปกรณ์เชื่อมต่อที่ใช้ร่วมกันระหว่างเครือข่ายต่างชนิดกันหรือเครือข่าย LAN กับระบบที่ใหญ่กว่า เช่น เครื่องเมนเฟรมหรือเครือข่ายแพคเกจสวิตชิงที่ใหญ่โต มักทำงานได้ช้ากว่าบริดจ์หรือเราเตอร์ ตามปกติเกตเวย์จะมีโปรเซสเซอร์และหน่วยความจำของตัวเอง รวมทั้งยังทำการแปลงโปรโตคอล การแปลงโปรโตคอลนี้ทำให้เกตเวย์เชื่อมต่อเครือข่ายที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง 2 เครือข่ายด้วยกัน ข้อมูลจะมีการแปลงและเปลี่ยนแบบก่อนที่จะส่งต่อไปให้อีกเครือข่าย	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 176)
geo-tagging	การระบุพิกัด GPS ในภาพถ่าย	ตัวอย่างเช่น เราถ่ายภาพองค์พระปฐมเจดีย์ที่นครปฐมมา อัปโหลดขึ้นไปบนเว็บไซต์ที่มีบริการ Geo-tagging เช่น google maps หรือ twitter แล้วติด tag ว่าภาพนี้อยู่ที่นครปฐม (ใส่พิกัด GPS) ข้อมูลนี้ก็จะเข้าไปรวมอยู่ในแผนที่โลกที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต มีประโยชน์ในการค้นหาตำแหน่งสถานที่ต่างๆ	คุณจักรนาท นาคทอง
Google	กูเกิล	หมายถึงเว็บไซต์ซึ่งบริษัทอเมริกันที่ชื่อว่า Google เป็นผู้ให้บริการสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์นี้เกิดจากการคิดวิธีการค้นหาข้อมูลที่ต้องการจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ใน อินเทอร์เน็ตของ นักศึกษาปริญญาเอก มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (อ่านว่า สะ-แตน-ฟอด) ๒ คน ชื่อ Larry Page (อ่านว่า แลร์-รี่ เพจ/เผจ) และ Sergey Brin (อ่านว่า เซอร์-จี บริน) ใน พ.ศ.๒๕๔๑ และเริ่มให้บริการใน พ.ศ. ๒๕๔๗ คำว่า Google ซึ่งเป็นชื่อเว็บไซต์นี้ ดัดแปลงมาจากคำว่า Googol ซึ่งเป็นศัพท์ทางคณิตศาสตร์ หมายถึง จำนวนที่แทนด้วยเลขหนึ่งตามด้วยศูนย์ ๑๐๐ ตัวใช้เพื่อสื่อความหมายถึงการจัดระเบียบและค้นหาข้อมูลจำนวนมหาศาลซึ่งดูเหมือนจะไม่มีที่สิ้นสุดในอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันกูเกิลมีแม่ข่ายอยู่ทั่วโลก และมีผู้ใช้บริการสืบค้นวันละมากกว่าหนึ่งพันล้านครั้ง การค้นหาข้อมูลต้องเข้าไปที่เว็บไซต์ของกูเกิลแล้วพิมพ์คำที่ต้องการค้น คำที่พิมพ์อาจจะเป็นชื่อ วลี หรือคำสำคัญก็ได้ เมื่อพิมพ์แล้วบนหน้าจอก็จะปรากฏเป็นรายการที่ต้องการ เมื่อผู้ค้นกดเมาส์	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 7.00-7.30 น.

		ขณะที่ตัวที่อยู่ตรงคำที่ต้องการ ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ วลี หรือคำที่ผู้ใช้ต้องการก็จะปรากฏให้อ่านได้	
Google Buzz	กูเกิลบัซ	เป็นบริการใหม่ด้านสังคมสำหรับผู้ใช้จีเมล (ซึ่งมีผู้ใช้ประมาณ 176 ล้านคนทั่วโลก ขณะที่ เฟซบุ๊กมี 500 ล้านคน) ผู้ใช้กูเกิลบัซสามารถโอนข้อมูลรายชื่อผู้ติดต่อในจีเมลมาที่เครือข่ายสังคมได้ และสามารถโพสต์สถานะล่าสุด แสดงรูป และลิงก์ (คล้ายเฟซบุ๊ก) แต่ว่ามีรูปแบบการติดตามทางเดียว (คล้ายทวิตเตอร์) กูเกิลบัซเป็นเทคโนโลยีที่ยังใหม่แต่ก็มีศักยภาพ กูเกิลมีพนักงานที่ฉลาด มีทรัพยากร และมีข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้จำนวนมากและมีช่องทางที่จะเข้าถึงผู้ใช้เป็นพันล้านคนผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันของตัวเอง บัซมีโอกาสใหญ่ๆ 3 ประการ ประการแรก กูเกิลสามารถใช้รายชื่อผู้ติดต่อจากอีเมลเป็นดังข้อมูลที่แฝงอยู่ในกราฟสังคม (implicit social graph) ที่มีความถูกต้องและเป็นปัจจุบันมากกว่า ในขณะที่กราฟสังคมของเฟซบุ๊ก/ทวิตเตอร์/ลิงก์อิน ต้องชัดเจน ประการที่สอง กูเกิลสามารถใช้ประสบการณ์ทางสังคมเข้าไปมาระหว่างแอปพลิเคชันมากมายอย่าง โมบาย (mobile) แมป (map) เซิร์ช (search) อีเมล (email) เป็นต้น จนบัดนี้สภาพแวดล้อมของระบบเครือข่ายสังคมอื่นๆ ก็ยังไม่เสถียร ประการที่สาม กูเกิลสามารถสร้างช่วยการสื่อสารจากการรวมตัวกันของเสียง (voice) การสนทนา (chat) อีเมล (email) การอัปเดตสถานะ (status update) และเอกสาร (document) หรือตาราง (spreadsheet) ได้อีกด้วย	ยุคแห่งเฟซบุค (หน้า 56)
GPRS	จีพีอาร์เอส	ย่อมาจาก General Packet Radio Service การเพิ่มมาตรฐานระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ GSM ให้มีความสามารถส่งข้อมูลผ่านดาต้าแพคเกจได้อย่างต่อเนื่อง เช่น การดูข้อมูลอินเทอร์เน็ต และการรับส่งอีเมล เป็นต้น	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 180)
Home page	โฮมเพจ	เว็บเพจหน้าแรก การเริ่มต้นหน้าแรกบน Internet WWW โฮมเพจอาจจะเกี่ยวข้องกับบุคคลเดียว หัวข้อเฉพาะ หรือร่วมกันและยังเป็นจุดที่วิ่งไปยังหน้าอื่นๆ หรือทรัพยากรอื่นๆ ในระบบได้อย่างสะดวกสบาย	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 194)
html	เอชทีเอ็มแอล	ย่อมาจาก hypertext markup language ภาษาหนึ่งที่ใช้สร้างเว็บเพจ (Web pages) บน WWW และเอกสารแบบไฮเปอร์เท็กซ์อื่นๆ เมื่อคุณเข้าไปยังเอกสาร HTML บนอินเทอร์เน็ต WWW	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 196)

		browser คุณจะเห็นตัวหนังสือ ภาพกราฟิกและส่วนเชื่อมโยงไปยังเอกสารอื่นๆ รวมอยู่ด้วยกัน เมื่อคุณคลิกที่ตัวเชื่อม เอกสารที่มีความสัมพันธ์กับการเชื่อมโยงนั้นจะเปิดขึ้นมาอัตโนมัติ โดยไม่สนใจว่าเอกสารนั้นจะอยู่ที่ใด ตามปกติคุณจะไม่เห็นส่วนประกอบต่างๆ ของ HTML เมื่อคุณดูเอกสาร แม้ว่าเบราว์เซอร์ (browser) ตัวนั้นจะมีภาวะพิเศษที่แสดงทั้งตัวหนังสือและ HTML ในเอกสารนั้นก็ ตาม เอกสารไฮเปอร์เท็กซ์มักจะเป็นชื่อแฟ้มที่มีนามสกุล .HTML	
http	เอชทีทีพี	ย่อมาจาก hypertext transfer protocol โพรโตคอลที่ใช้จัดการเชื่อมโยงระหว่างเอกสาร ไฮเปอร์เท็กซ์ฉบับหนึ่งกับฉบับอื่น http เป็นกลไกของ WWW ซึ่งใช้เปิดเอกสารที่เกี่ยวข้องเมื่อคุณคลิกตัวเชื่อมโยงในไฮเปอร์เท็กซ์ โดยไม่สนใจว่าเอกสารนั้นอยู่ที่ใด	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 196)
hyperlink	ไฮเปอร์ลิงก์	การเชื่อมต่อกับเอกสารอื่นๆ ผ่านทางภาพ ปุ่ม หรือข้อความอื่นๆ ซึ่งเชื่อมโยงถึงกันได้	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 197)
hypertext	ไฮเปอร์เท็กซ์	การแสดงผลและการดึงข้อมูลที่ผู้ใช้นำมาได้โดยไม่ต้องเรียงตามลำดับ และไม่ต้องสนใจว่าเดิมจะจัดเรียงมาอย่างไร ไฮเปอร์เท็กซ์ประกอบไปด้วย ข้อความ กราฟ วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว ไฮเปอร์เท็กซ์ได้รับการออกแบบขึ้นมาทำให้คอมพิวเตอร์ไม่ต้องโต้ตอบกลับมาแบบเรียงลำดับ ซึ่งเป็นแบบที่มนุษย์คิดและใช้ข้อมูลจริงๆ แทนที่จะเป็นแบบภาพยนตร์ หนังสือ และคำพูด ในระบบไฮเปอร์เท็กซ์ คุณจะดูข้อมูลได้อย่างคล่องตัว โดยเลือกตามเส้นทางใหม่ทุกครั้งที่คุณเข้าไปใช้งาน เมื่อคลิกคำที่เน้นไว้จะมีการเชื่อมโยงไปยังเอกสารไฮเปอร์เท็กซ์อีกฉบับหนึ่งที่อาจจะอยู่บนเครื่องเดียวกันหรือต่างเครื่องที่อยู่ห่างไกลออกไปก็ได้ขึ้นอยู่กับผู้สร้างเอกสารว่าจะสร้างขึ้นมาอย่างไร	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 198)
Internet	อินเทอร์เน็ต	ย่อมาจาก internetwork การเชื่อมต่อเครือข่าย ตั้งแต่ 2 เครือข่ายเข้าด้วยกัน ชุดของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มาจากเครือข่ายเล็กๆ มากมายต่อเข้าด้วยกัน โดยใช้โปรโตคอลที่ต่างกัน	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 214)
LISTSERV	ลิสต์เซิร์ฟ	เป็นระบบบริการจดหมายข่าวที่ใหญ่ที่สุดในเครือข่ายบิตเน็ต การสมัครเป็นสมาชิกใช้การส่ง	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า

		ข้อความบอกรับเป็นสมาชิกไปทางอีเมล	242)
Metcalfe's Law	กฎของเม็ทคาล์ฟ	ให้คำอธิบายเกี่ยวกับอำนาจและมูลค่าของกราฟสังคมออนไลน์ ซึ่งในตอนแรกใช้อธิบายเครือข่ายการสื่อสารโทรคมนาคม คำอธิบายนี้บ่งชี้ว่า มูลค่าของเครือข่ายเพิ่มขึ้นทวีคูณตามจำนวนของสมาชิก นั่นคือ เมื่อมีสมาชิกจำนวน "n" คน จำนวนเครือข่ายที่เกิดขึ้นคือ n^2 การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่ม n^2 นี้จะสร้างเศรษฐกิจทางสังคมของความไว้วางใจระหว่างกัน การช่วยเหลือ และการสนับสนุน เวลาผ่านไปเมื่อได้สมาชิกใหม่ มูลค่าของเครือข่ายของแต่ละคนจะเพิ่มขึ้นเหมือนกับมูลค่าของเศรษฐกิจทางสังคมโดยรวม	ยุคแห่งเฟซบุ๊ก (หน้า 177)
News feed	นิวส์ฟีดหรือข่าวใหม่	เป็นการกระจายข่าวล่าสุด เช่น มีรูปใหม่ ลิงก์ที่โพสต์ การถูกใจ การแสดงความคิดเห็นและการตอบรับเข้าร่วมกิจกรรม (even RSVPs) ข่าวใหม่ของแต่ละคนจะปรากฏที่หน้าข้อมูลส่วนตัวและสรุปข่าวใหม่ของเพื่อนๆ จะปรากฏในหน้าแรกเมื่อคุณเข้าสู่ระบบในเฟซบุ๊ก	ยุคแห่งเฟซบุ๊ก (หน้า 56)
online	ออนไลน์	เป็นคำที่ยืมมาจากคำภาษาอังกฤษ online ภาษาอังกฤษใช้เป็นคำขยายแต่ภาษาไทยใช้เป็นคำขยายหรือคำกริยาก็ได้ เมื่อใช้เป็นคำกริยา หมายถึง เชื่อมคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น ตอนนี้คุณออนไลน์อยู่หรือเปล่า จะส่งไฟล์เอกสารไปให้ เมื่อใช้เป็นคำขยายนาม หมายถึง ที่เชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ต เช่น เด็กบางคนติดเกมออนไลน์มากจนไม่ทำการบ้าน ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่มีระบบออนไลน์เราจึงสามารถค้นข้อมูลได้ ไม่ว่าจะอยู่ ณ ที่ใด สมัยนี้ หน่วยงานต่าง ๆ ใช้วิธีออนไลน์ ทำให้บริการประชาชนได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น คำว่า ออนไลน์ อาจใช้เป็นคำขยายกริยาก็ได้ เช่น หนังสือพิมพ์ส่วนใหญ่อ่านออนไลน์ได้เร็วทันใจ เพลงสมัยนี้ฟังออนไลน์ได้ฟรีๆ แต่ถ้าจะดาวน์โหลดอาจต้องจ่ายเงิน คำว่า ออนไลน์ เมื่อใช้เป็นคำนาม หมายถึง สภาวะที่มีการเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายระหว่างคอมพิวเตอร์หลายเครื่องหรือระหว่างคอมพิวเตอร์กับเครื่องมืออื่น ๆ เช่น ปัจจุบันนี้เราสามารถดูรายการโทรทัศน์ทุกช่องในแบบออนไลน์ได้	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2553 เวลา 7.00-7.30 น.
Opt -In Fan Base	ฐานสมาชิกแบบสมัคร	ช่องทางการตลาดแบบสมัครใจ ทุกคนที่ "ถูกใจ" หรือติดตามธุรกิจ โดยเลือกที่จะรับการอัปเดตเกี่ยวกับบริษัทและการสื่อสารของบริษัทอย่างชัดเจน	ยุคแห่งเฟซบุ๊ก (หน้า 358)

	ใจ		
oral culture	วัฒนธรรมมุขปาฐะ	กระบวนการจารึก หรือถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจนความคิดเชิงวิจารณ์ ไปจนถึงการสังเคราะห์ความคิดต่างๆ ด้วยการพูด	อาจารย์ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์
platform	แพลตฟอร์ม	ฮาร์ดแวร์ที่มีระบบปฏิบัติการอยู่ หรือระบบปฏิบัติการที่มีซอฟต์แวร์อยู่ เช่น โปรเซสเซอร์ X86 ของอินเทลประกอบเป็นแพลตฟอร์มซึ่งมีระบบปฏิบัติการติดตามาด้วย ดอส/วินโดวส์เป็นแพลตฟอร์มที่มีซอฟต์แวร์ระบบงานมาด้วย	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 344)
prosumer	การมีส่วนร่วม ของลูกค้าในการผลิต	เป็นศัพท์ที่เขียนขึ้นครั้งแรกในหนังสือ “The third wave” ปี 1979 ของ Alvin Toffler กล่าวถึงการมีส่วนร่วมของลูกค้าในการผลิต เช่น ช่วยออกแบบผลิตภัณฑ์ รหัสชาติ หรืออาจจะเป็นการ “ร่วมผลิต” เช่น ทำอัลบั้มเพลงของตนเอง ทำภาพยนตร์ไว้ดูเอง เป็นต้น ในปัจจุบัน Prosumer ที่มีเช่น การที่นักเขียนโพสต์ปกรหนังสือหลายๆ แบบในบล็อกหรือเว็บไซต์ของตนแล้วให้นักอ่านช่วยเลือกปก ให้นักอ่านมีส่วนร่วมแตงนียายเช่นออกแบบตัวละครหรือช่วยคิดว่าเหตุการณ์ควรจะเป็นไปอย่างไร หรือรายการ Reality Show ต่างๆ ที่ผู้ชมมีส่วนกำหนดความเป็นไปของรายการได้ เป็นต้น	คุณจักรนาท นาคทอง
protocol	โปรโตคอล	ระเบียบพิธีการ ขั้นตอนการปฏิบัติในการรับส่งข้อมูลระหว่างกัน โดยทั้งตัวรับและตัวส่งต้องเข้าใจกัน และใช้มาตรฐานโปรโตคอลเดียวกัน ชุดมาตรฐานที่กำหนดขึ้นมาเพื่อให้ติดต่อสื่อสาร หรือโอนย้ายแฟ้มกันได้ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่อง เกิดเมื่อมีการรับส่งข้อมูลขึ้น ในเรื่องการสื่อสารนั้นต้องมีการกำหนดพารามิเตอร์ เช่น อัตราบอด (baud rate) พาริตี (parity) จำนวนข้อมูลในหน่วยบิต บิตหยุดมีหรือไม่ สื่อสารสองทาง (duplex) แบบใด เป็นต้น หากไม่มีข้อตกลงเช่นนี้แล้ว คอมพิวเตอร์ 2 เครื่องอาจจะคุยกันไม่ได้	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 362)
Quick Time	ควิกไทม์	มาตรฐานที่ใช้ในเครื่องแมคอินทอช เพื่อเก็บและแสดงภาพดิจิทัลบนคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังเก็บเสียงที่ตรงกับภาพได้ด้วย ใช้หน่วยความจำและที่ว่างบนฮาร์ดดิสก์มากมาย จนคุณดูเรื่องย่อ	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 370)

		ของภาพยนตร์ได้บนจอคอมพิวเตอร์ของคุณภายในเวลา 5 วินาที เครื่องแมคอินทอชที่ใช้ควรมีโปรเซสเซอร์ 68020 ขึ้นไป Quick Time นี้ใช้วิธีการย่อขนาดภาพแบบ JPEG ที่มีมาด้วยเพื่อประหยัดพื้นที่เก็บภาพนิ่งในแบบ PICT	
RealPlayer	รีลเพลเยอร์	เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับดูหนัง ฟังเพลง มีลติมีเดียต่างๆ จากการแพร่ภาพทางเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีนามสกุลเป็น .ram ถ้าคอมพิวเตอร์ของใครยังไม่มี RealPlayer ก็ให้จัดหาติดตั้งไว้ให้เรียบร้อยเสียก่อน แต่ส่วนใหญ่ทางเว็บไซต์นั้นได้จัดเตรียมลิงก์สำหรับดาวน์โหลดไว้ให้แล้ว	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 376)
SEO	เอสอีโอ	เป็นการจัดทำ ปรับปรุง หรือปรับแต่งหน้าเว็บไซต์เพื่อให้ติดอันดับต้น ๆ ในหน้าผลการค้นหาของ เสิร์ชเอนจิน	ยุคแห่งเฟซบุค (หน้า 171,356)
Social CRM	การ บริหาร ลูก ค้า สัมพันธ์ทางสังคม	การค้นหาตัวแปรและพิจารณาว่าอะไรคือสิ่งที่ลูกค้าต้องการจากการเข้ามามีส่วนร่วมทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ เครื่องมือ และประสบการณ์ โดย Social CRM จะหาช่องทางที่ลูกค้าใช้ติดต่อสื่อสารกัน ติดตามดูการติดต่อสื่อสาร ระบุกลุ่มลูกค้าที่สื่อสารกัน และเก็บข้อมูลจากการสนทนาเหล่านั้น	ยุคแห่งเฟซบุค (หน้า 158)
Social Network Platforms	แพลตฟอร์มของเครือข่ายสังคม	การสร้างแอปพลิเคชันใหม่ เพื่อขยายความสามารถของเฟซบุ๊กซึ่งจะให้ข้อมูลและเครื่องมือ รวมถึงยังสามารถคัดกรองพื้นที่ให้กับผู้พัฒนา ซึ่งสามารถเห็นปรากฏการณ์คล้ายๆ กันในช่วงยุคซีพี เมื่อไมโครซอฟต์เปิดตัวแพลตฟอร์มของวินโดวส์เพื่อทำให้ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์อื่นๆ อย่าง อโดบี (Adobe) โลตัส (Lotus) และเฟรมเทคโนโลยี (Frame Technology) สามารถสร้างแอปพลิเคชันอย่างเช่น โฟโตชอป (Photoshop) โลตัส 1-2-3 (Lotus 1-2-3) และเฟรมเมกเกอร์ (Framemaker) ขึ้นมาเป็นต้น	ยุคแห่งเฟซบุค (หน้า 60)
Social Media	สื่อสังคม	หรืออาจเรียกได้ว่า Social Network หรือเว็บไซต์ “เครือข่ายสังคม” เป็นประเภทหนึ่งของเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้คนเข้าไปสมัครสมาชิกและ “add friends” กันเป็น	คุณจักรนาท นาคทอง

		เครือข่าย ซึ่งจะสามารถโยงใยความสัมพันธ์กันได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด สามารถนำเอาคลิป รูปภาพ คลิปเสียง บทความ ฯลฯ มาใส่ใน profile ของแต่ละคนเพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคนได้ และต้องเขียน status ที่เป็นการตอบคำถามว่า “คุณกำลังคิดอะไรอยู่?” เพื่อให้เพื่อนๆ ได้ทราบว่าขณะนี้สมาชิกเว็บไซต์คนไหนกำลังคิดหรือทำอะไรอยู่ มีลักษณะคล้าย “สโมสร” ที่ผู้คนแวะเวียนมาพูดคุยสังสรรค์เรื่องราวต่างๆ อยู่ตลอดเวลา และสามารถติดต่อความตั้งใจเพื่อให้อีกคนอื่นๆ ได้เข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นในภายหลัง เว็บไซต์ประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากชาวไทยคือ facebook	
The flattening effect	ผลของการทำให้ระดับชั้นของอำนาจน้อยลง	การทำให้โครงสร้างลำดับชั้นของคนในสังคมลดลง โดยอินเทอร์เน็ตทำให้การมีสิทธิในข้อมูลเท่าเทียมกัน เช่นในกรณีพนักงานที่ใช้เครือข่ายสังคมอาจจะเลยโครงสร้างสายบังคับบัญชาขององค์กรและขอบเขตต่างๆ แล้วติดต่อโดยตรงกับผู้จัดการอาวุโสหรือเพื่อนร่วมงานต่างฝ่ายหน่วยงานอื่นๆ และพื้นที่อื่นๆ เหมือนกับที่ผู้สร้างบล็อกให้สิทธิที่เท่าเทียมกันกับคนในอินเทอร์เน็ตในการโพสต์สิ่งหรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ	ยุคแห่งเฟชบุค (หน้า 116)
The reciprocity ring	วงแหวนแห่งการแลกเปลี่ยน	การสร้างเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่ใช้สายสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง และเชื่อมเข้ากับระบบที่สามารถเรียกใช้ในเวลาที่ต้องการ และขยายความเชื่อเรื่องวงแหวนแห่งการแลกเปลี่ยนข้ามเวลา พื้นที่ และเครือข่าย และสามารถสร้างต้นทุนทางสังคมที่มหาศาลให้กับสมาชิก	ยุคแห่งเฟชบุ๊ก (อ่านเพิ่มเติม หน้า 118-123)
Twitter	ทวิตเตอร์	เป็นเว็บไซต์ของบริษัทอเมริกันที่ชื่อว่า Twitter ทวิตเตอร์เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการสื่อสารสังคมเว็บไซต์หนึ่ง เริ่มให้บริการผ่านอินเทอร์เน็ตในเดือนมีนาคม พ.ศ. 2549 บุคคลทั่วไปสามารถอ่านข้อความที่เขียนไว้ในทวิตเตอร์ได้ แต่ถ้าจะเขียนหรือส่งข้อความใด ๆ ต้องสมัครเป็นสมาชิก โดยกรอกชื่อผู้ใช้ อีเมล และรหัสผ่าน ผู้ส่งข้อความสามารถจำกัดให้ผู้อ่านอยู่ในกลุ่มของตนได้ ข้อความที่ส่งในทวิตเตอร์เป็นข้อความสั้น ๆ ที่มีความยาวไม่เกิน ๑๔๐ ตัวอักษรข้อความดังกล่าวจะปรากฏอยู่ในหน้าประวัติของผู้ลงทะเบียนใช้บริการเว็บไซต์ทวิตเตอร์ สมาชิกทวิตเตอร์สามารถลงทะเบียนเป็นผู้ตามอ่านข้อความของผู้อื่นได้ ผู้ตามอ่านและแสดงความคิดเห็นตอบข้อความของผู้อื่นเรียกว่า "follower" หรือ "ผู้ติดตาม"	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 7.00-7.30 น.

WAP	เว็บ	ย่อมาจาก Wireless Application Protocol เป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดในการรวมการสื่อสารโทรคมนาคม (Telecommunication) กับการสื่อสารข้อมูล (Data Communication) ให้เป็นแพลตฟอร์มเดียวกัน เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ ไม่ว่าจะเป็นการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตไร้สาย หรือการสื่อสารโทรคมนาคม WAP เป็นมาตรฐานเปิด และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป ที่สำคัญยังเป็นอิสระกับตัวพาไร้สายที่อยู่ในชั้นต่ำกว่าด้วย แต่อย่างไรก็ตาม อุปกรณ์ที่จะสามารถใช้เทคโนโลยี WAP นี้ได้คือ อุปกรณ์ไร้สายมือถือแบบดิจิทัล เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพจเจอร์ วิทยุสองทาง สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์ จากระดับต่ำจนถึงระดับสูง WAP ถูกออกแบบให้มีโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมเป็นชั้นๆ หรือที่เรียกว่า เลเยอร์ (Layer) เพื่อความสะดวกในการปรับแต่งรวมทั้งการแก้ไขด้วย	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 487)
WAP Forum	เว็บ ฟอรัม	องค์กรที่ตั้งขึ้นมาเพื่อพัฒนาและกำหนดมาตรฐานของ WAP ซึ่งสามารถเข้าไปเยี่ยมชมโฮมเพจของ WAP Forum ได้ที่ http://www.wapforum.org เป้าหมายหลักของ WAP Forum มุ่งไปที่การกำหนดและสร้างมาตรฐานเปิดสำหรับอุปกรณ์ไร้สายในการเข้าถึงข้อมูลและใช้ประโยชน์ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและ WWW ที่มีอยู่แล้ว	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 487)
Web based	เว็บเบส	ซอฟต์แวร์ที่ทำงานอยู่บนเว็บไซต์ ซึ่งอาจเป็นเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ตก็ได้	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 489)
Webboard	เว็บบอร์ด	คำนี้มีศัพท์บัญญัติว่า กระดานสนทนา หมายถึง ส่วนหนึ่งของเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถพิมพ์ข้อความแจ้งข่าวสาร ข้อมูล หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ที่ใช้เว็บบอร์ดด้วยกันได้ทุกคนสามารถอ่านข้อความต่าง ๆ ในเว็บบอร์ดได้ แต่ถ้าต้องการแสดงความคิดเห็น อาจต้องสมัครเป็นสมาชิกของเว็บบอร์ดนั้น ๆ เว็บบอร์ดอาจจะแยกเป็นหัวข้อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้สนใจเข้าไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น การเมือง ภาพยนตร์ ดนตรี งานอดิเรก สมาชิกของเว็บบอร์ดสามารถตั้งหัวข้อเรื่องต่าง ๆ ที่เรียกว่า กระดาน เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามาอ่านหรือแสดงความคิดเห็นได้ นอกจากนี้ผู้ที่สนใจก็สามารถแจ้งให้ผู้ดูแลเว็บลบกระดานนั้นทิ้งได้ ถ้าเห็นว่าไม่เหมาะสม	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 7.00-7.30 น.
Web browser	เว็บเบราว์เซอร์	เว็บเบราว์เซอร์ หมายถึง ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมที่ใช้สำหรับดูเว็บเพจซึ่งซอฟต์แวร์ตัวนี้จะมีหน้าที่แปลภาษา HTML (ที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ) มาเป็นเว็บเพจที่มีความสวยงามให้เราเห็นเว็บเบราว์เซอร์ ที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน เช่น Netscape Navigator และ Microsoft Internet Explorer	http://www.internetsolutions.purethailand.com/knowledge/glossary_w.htm#webpage
Webmaster	เว็บมาสเตอร์	บุคคลหรือกลุ่มคนซึ่งรับผิดชอบเกี่ยวกับการดูแลและปรับปรุงเว็บไซต์บนเวิลด์ไวด์เว็บ	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 489)

			490)
Web page	เว็บเพจ	เว็บเพจ หมายถึง หน้าเอกสารหนึ่งหน้าซึ่งอาจประกอบด้วยข้อความ ภาพ (ภาพนิ่ง หรือ ภาพเคลื่อนไหว) เสียง วิดีโอและลิงก์หรือการเชื่อมโยงกันระหว่างหน้าเว็บเพจ ซึ่งเอกสารประเภทนี้ มักจะถูกเขียนด้วยภาษา HTML และจัดเก็บอยู่ในรูปแบบไฟล์ HTML ถ้าเปรียบเทียบกับหนังสือ เว็บเพจก็เปรียบเหมือนหน้า 1 หน้าในหนังสือ	http://www.internetsolutions.purethailand.com/knowledge/glossary_w.htm#webpage
Web Service	เว็บเซอร์วิส	เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่มีแนวความคิดในการให้บริการทุกอย่างผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการซอฟต์แวร์ ข้อมูลข่าวสารหรือการซื้อขายออนไลน์ โดยที่จะมี XML มาลดช่องว่างในอดีตที่มีปัญหาเรื่องการสื่อสารข้ามระบบหรือข้ามแพลตฟอร์มหรืออุปกรณ์ต่างชนิดกันไม่สามารถสื่อสารกันได้ ซึ่งบริษัทไมโครซอฟท์ก็ได้พัฒนาเทคโนโลยี .net (ดอตเน็ต) มาสนับสนุน Web Service นี้ด้วย เพราะเชื่อว่าในอนาคตจะเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น	พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (หน้า 489)
Web server	เว็บเซิร์ฟเวอร์	เว็บเซิร์ฟเวอร์ หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการ www หรือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เก็บข้อมูลของเว็บไซต์เอาไว้ซึ่งในเว็บเซิร์ฟเวอร์หนึ่งเครื่องอาจจะเป็นที่เก็บข้อมูลเว็บไซต์หลายๆเว็บไซต์ก็ได้ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่นำมาทำเป็นเว็บเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูง	http://www.internetsolutions.purethailand.com/knowledge/glossary_w.htm#webpage
Web site	เว็บไซต์	เว็บไซต์ หมายถึง กลุ่มของเว็บเพจที่มีการเชื่อมโยงกันด้วยลิงก์โดยกลุ่มของเว็บเพจนี้มักจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกันเช่น เว็บไซต์ของบริษัทรถเช่า ก็จะมีหน้าเว็บเพจต่างๆที่เกี่ยวข้องกับบริการนั้นเช่น หน้าประเภทรถ หน้าการจองรถ หน้าเงื่อนไขในการเช่า เป็นต้นถ้าเปรียบกับหนังสือ เว็บไซต์หนึ่งเว็บไซต์ก็เปรียบได้กับหนังสือหนึ่งเล่ม	http://www.internetsolutions.purethailand.com/knowledge/glossary_w.htm#webpage
written culture	วัฒนธรรมลายลักษณ์	กระบวนการจารึก หรือ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต ความรู้ ความรู้สึก ความคิดเห็น ตลอดจนความคิดเชิงวิจารณ์ ไปจนถึงการสังเคราะห์ความคิดต่างๆเป็นลายลักษณ์อักษรและมีการเผยแพร่ผ่านสิ่งพิมพ์ต่างๆไปสู่สาธารณชน เช่น หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ จุลสาร ฯลฯ วัฒนธรรมลายลักษณ์นั้น มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับวิวัฒนาการของเทคโนโลยีในการพิมพ์ และกระบวนการสื่อสารผ่านตัวอักษรของมนุษย์	อาจารย์ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาการณ์
WWW	เวิลด์ไวด์เว็บ	มาจากคำภาษาอังกฤษว่า W-o-r-l-d W-i-d-e W-e-b เขียนย่อว่า WWW (อ่านว่า ดับเบิลยู-ดับเบิลยู-ดับเบิลยู) และมักเรียกกันสั้น ๆ ว่า เว็บ หมายถึงระบบเชื่อมต่อเว็บไซต์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน	บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อ

		ผ่านอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์แต่ละเว็บก็มีชื่อของเว็บ เช่นเว็บไซต์ของราชบัณฑิตยสถาน มีชื่อว่า royin (อ่านว่า รอย-อิน) หมายถึง The Royal Institute ชื่อที่ตั้งนี้จะต้องไม่ซ้ำกับชื่อที่ได้มีการจดทะเบียนไว้แล้ว หลังชื่อก็จะมีส่วนที่เรียกว่านามสกุล ซึ่งบอกชื่อประเภทของเว็บไซต์หรือชื่อประเทศ เช่น เว็บไซต์ที่เป็นหน่วยงานรัฐบาล ใช้ว่า go (อ่านว่า จี-โอ) ย่อมาจาก government, เว็บไซต์ที่เป็นสถาบันการศึกษา ใช้ว่า ac (อ่านว่า เอ-ซี) ย่อมาจาก academic. ต่อจากนั้นเป็นรหัสของประเทศ เช่นประเทศไทยใช้ว่า th (อ่านว่า ที-เอช), ประเทศจีนใช้ว่า cn (อ่านว่า ซี-เอ็น) ระหว่างชื่อเหล่านี้ มีเครื่องหมายจุด เรียกว่า ด็อต คั่นอยู่ ชื่อของเว็บไซต์ราชบัณฑิตยสถานจึงเรียงลำดับดังนี้ www.royin.go.th (อ่านว่า เวล-ไว-เว็บ ด็อต อาร์-โอ-วาย-ไอ-เอ็น ด็อต จี-โอ ด็อต ที-เอช) หมายความว่า แหล่งข้อมูลของราชบัณฑิตยสถาน ซึ่งเป็นหน่วยราชการของประเทศไทย และเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์ไวด์เว็บ	วันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2554 เวลา 7.00-7.30 น.
--	--	--	---

http://www.internetsolutions.purethailand.com/knowledge/glossary_w.htm - top

อ้างอิง

ซีห์, คลาร่า. ยุคแห่งเฟซบุค. กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาสน์, 2553.

บทวิทยุรายการ "รู้ รัก ภาษาไทย" ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.royin.go.th/th/knowledge/content-list.php?ID=43> (วันที่ค้นข้อมูล 26 สิงหาคม 2554).

พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2545.

ภาคผนวก 2

รายงานสรุปการประชุมระดมสมอง

รายงานการประชุมระดมสมอง

ในหัวข้อ “เมื่อการวิจารณ์เปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมลายลักษณ์ไปสู่วัฒนธรรมเสมือนจริง”

ในวันเสาร์ที่ 12 มีนาคม 2554 ระหว่างเวลา 9.00-17.00 น.

ณ ห้อง 307 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ตลิ่งชัน กรุงเทพฯ

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง”

ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

ผู้เข้าร่วมประชุม

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ จีงวัฒนาภรณ์ | หัวหน้าโครงการ |
| 2. ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. เจตนา นาควัชระ | ที่ปรึกษาอาวุโส |
| 3. อาจารย์สุชาติ ทองสีมา | ที่ปรึกษาโครงการ |
| 4. คุณอรพินท์ คำสอน | ผู้วิจัยสาขาวรรณศิลป์ (ทำหน้าที่แทนประธาน) |
| 5. คุณไอยเรศ บุญฤทธิ์ | ผู้วิจัยสาขาสังคมศิลป์ |
| 6. อาจารย์วันทนี ศรีพัฒนานันทกุล | ผู้วิจัยสาขาทัศนศิลป์ |
| 7. คุณจักรนาท นาคทอง | ผู้ช่วยวิจัย (ทำหน้าที่ผู้วิจัยสาขาศิลปะการละคร) |
| 8. ศาสตราจารย์ ดร. สุภาภรณ์ จันทวานิช | อดีตประธานกรรมการกำกับทิศทาง |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร | ผู้อำนวยการศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร |
| 10. ศาสตราจารย์ ดร. รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ | คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 11. อาจารย์จักรพันธ์ วิลานีนกุล | อาจารย์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและ |
| ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร | |
| 12. อาจารย์ชัมภกร แสงกระจ่าง | นักเขียน |
| 13. ดร. รังสิพันธุ์ แข็งขัน | อาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 14. อาจารย์ธนศ อ่ำสินธุ์ศิริ | อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |
| 15. อาจารย์อัศดรภาค เล้าจินตนาศรี | อาจารย์คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 16. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิรดี เกษมสุข | อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย |
| ศิลปากร | |

- | | |
|---|--|
| 17. อาจารย์ชนก สาคกริก
(ศร ศิลปบรรเลง) | ชมรมดนตรีไทยมูลนิธิหลวงประดิษฐไพเราะ |
| 18. อาจารย์กิตติ คงตุก | อาจารย์สอนดนตรีไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ |
| 19. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกช อัดตวิริยะนุภาพ | อาจารย์คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 20. คุณเชาวน์มนัสประภักดี | นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 21. อาจารย์ภัทร ต่านอุตรา | นักวิจารณ์ละคร และอดีตอาจารย์คณะ
ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 22. คุณณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง | นักวิจารณ์ภาพยนตร์และละครเวที |

เริ่มประชุมเวลา 9.00 น.

1. การแนะนำโครงการ โดย ศ.ดร. เจตนา นาควัชระ

ศาสตราจารย์ ดร. เจตนา นาควัชระ กล่าวเปิดการประชุม และแนะนำ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์ หัวหน้าโครงการคนใหม่ และชี้แจงประเด็นที่ประชุมดังนี้

อาจารย์เจตนากล่าวว่าความสนใจที่มีต่อการวิจารณ์มีมาอย่างต่อเนื่อง แต่อาจจะไม่เป็นระบบนัก ถ้าย้อนกลับไปดูหลักสูตรในมหาวิทยาลัยประมาณ 40 ปี จะมีวิชาที่ว่าด้วยการวิจารณ์อยู่เสมอ และสิ่งที่นักศึกษาไทยต้องลำบากมากคือไม่มีตำรา มีตำราอยู่เล่มเดียวคือของ ดร. วิทย์ ศิวะศรียานนท์ ซึ่งอ่านยากมาก เพราะตัวอย่างที่ใช้เป็นของตะวันตกทั้งหมด อาจารย์เจตนาอ่านหนังสือเล่มนั้นขณะอายุ 13 ปี แต่เพิ่งเข้าใจเมื่ออ่านอีกครั้งเมื่ออายุ 30 ปี อาจารย์เจตนาจึงเขียนบทความขนาดยาวในหนังสือวรรณไวยากรณ์ ซึ่งเป็นหนังสือฉลอง 80 ปี ของพระองค์เจ้าวรรณไวยากรณ์ หรือกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ แต่หนังสือเล่มนั้นยังเป็นเรื่องของตะวันตกอยู่มาก นอกจากนี้ ในหนังสือเล่มนี้ยังรวบรวมอีกบทความหนึ่งของหม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ ชื่อ “หัวใจของวรรณคดีไทย” อาจารย์เจตนารู้สึกผิด เพราะหนังสือนี้กลายเป็นหนังสือบังคับให้เรียนในระดับของ ปกส. ในวิทยาลัยครู ซึ่งยากเกินไปสำหรับนักเรียนในระดับนั้นเช่นเดียวกับหนังสือบางเล่มที่ให้อ่านนอกเวลาในระดับมัธยมปลาย เช่นหนังสือ *หลักฐานประวัติศาสตร์* ของอาจารย์นิธิ เอียวศรีวงศ์ ที่ให้มัธยมเรียน ในขณะที่นักประวัติศาสตร์ทั้งหลายกล่าวว่าหนังสือเล่มนี้เหมาะอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ยื่นปริญญาโท

ปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้พวกเราเริ่มคิด เมื่อตอนเริ่มต้นโครงการนี้เมื่อสิบกว่าปีที่แล้ว เราอยากจะทำอะไรบางอย่างออกมาให้เห็นว่าการวิจารณ์มีความสำคัญ และมีฐานรองรับในส่วนที่เป็นงานวิจารณ์อยู่แล้วทั้งของไทยและต่างประเทศ เราจึงเริ่มโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ซึ่งทำต่อเนื่องกันหกปี สิ่งแรกที่ทำก็คือรวบรวมตัวอย่างงานวิจารณ์ที่เป็นมรดกตกทอดมาในระดับนานาชาติมาแปลเป็นไทย ซึ่งเป็นหนังสือเล่มใหญ่ มีบทวิเคราะห์ละเอียดมาก และที่โครงการฯ ทบทวนอาจารย์ปาริชาติมาเป็นหัวหน้าโครงการฯ เพราะประทับใจเป็นอย่างยิ่งกับบทความบทหนึ่งซึ่งเป็นคำแปลบทวิจารณ์ละครของเชคสเปียร์ คือ *Titus Andronicus* ซึ่งไม่ค่อยมีผู้นิยมนำมาแสดงนัก เพราะมีเนื้อเรื่องที่ทารุณมาก ซึ่งมีการนำเนื้อคนมาให้กิน ซึ่งเชิงอรรถของอาจารย์ปาริชาติใช้พื้นที่มากกว่าตัวบทวิเคราะห์เสียอีก เพราะถ้าไม่มีเชิงอรรถก็จะอ่านไม่เข้าใจเลย

เราตั้งใจมากที่จะทำหนังสือวิชาการที่ให้นำไปใช้ และที่สำคัญต้องการจะเน้นว่ามีผลงานวิจารณ์ที่น่าจะนำมาวิเคราะห์ แล้วเรียกได้ว่าเป็นหลักฐานของสิ่งที่โครงการฯ ตั้งชื่อว่า “พลังทางปัญญา” ในขณะเดียวกันก็พยายามศึกษาภาวะปัจจุบันที่เกี่ยวกับการวิจารณ์ ซึ่งทำได้ 2 ลักษณะ ลักษณะแรกคือการวิเคราะห์สภาวะเหล่านั้น โดยพิจารณาจากงานร่วมสมัย จากกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะเป็นการเข้าไปร่วมกิจกรรมกับเขา ในขณะเดียวกันก็ทำวิจัยเชิงปฏิบัติด้วยการวิจารณ์ตัวงานซึ่งสร้างขึ้นใหม่ ในบางกรณีก็เชิญศิลปินให้สร้างงานขึ้นใหม่ เพื่อที่จะเป็นตัวอย่างในการวิจารณ์ อย่างไรก็ตาม การวิจัยไม่ค่อยประสบความสำเร็จเป็นรูปแบบของวิชาการเท่าใดนัก แต่ความสำเร็จที่คิดว่าจะไปสร้างแรงกระเพื่อม สร้างผลกระทบเป็นวงกว้างต่อสังคมนั้น ทำได้ยากมาก ทั้งนี้ด้วยเหตุผลหลายประการ ประการที่หนึ่ง เราจะต้องต่อสู้กับนิสัยของคนไทยที่ไม่ชอบแสดงออกเป็นกิจจะสาธารณะ แต่ถ้าเสนาเป็นส่วนตัวได้ แม้แต่คนที่ได้รับการศึกษาจากตะวันตกในสาขาการละครเคยบอกว่า “อยากจะวิจารณ์อะไรมาบอกกับฉันเป็นการส่วนตัวสิ แต่อย่าไปเขียน” แม้แต่ผู้ที่ได้รับการศึกษาจากตะวันตกยังพูดอย่างนั้นทั้งๆ ที่ตะวันตกมีงานวิจารณ์ที่เป็นลายลักษณ์อยู่มาก เพราะฉะนั้นการวิจารณ์ที่มีลักษณะของปากต่อปากหรือมุขปาฐะก็ยังดำเนินต่อไป

ประการที่สอง คือ การทำให้เป็นลายลักษณ์นั้น พื้นที่ก็จำกัดลงไปทุกที โดยเฉพาะในสื่อสิ่งพิมพ์ เมื่อตอนเริ่มโครงการเมื่อสิบปีที่แล้ว สื่อสิ่งพิมพ์เข้ามาโอบอุ้มอย่างดี แต่ต่อมาก็ค่อยๆ หายไป ในที่สุดก็ไม่มีใครเขียนงานวิจารณ์ แต่เขียนสิ่งที่เรียกเป็นภาษาต่างประเทศว่า “review” หมายความว่าได้เห็นแล้วและนำมาคิดใหม่หลังจากที่ได้แสดงผลงานแล้ว สิ่งที่ยืนยันกันอยู่ในปัจจุบันนี้คือ “preview” หรือการโฆษณาอย่างหนึ่ง อาจารย์เจตนาบอกว่าบางครั้งอ่านไปแล้วนึกว่าการแสดงนั้นได้ดำเนินการไปแล้ว และได้ไปดูมาแล้วและมาเขียน แต่ความจริงไม่ใช่ เพราะเป็นการเขียนล่วงหน้า ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่ฟังไม่ได้ และอีกสถาบันหนึ่งซึ่งนับว่าจะเป็นที่พักให้แก่โครงการฯ ได้คือสถาบันการศึกษา ในปัจจุบันการเรียนการสอนเรื่องการวิจารณ์ถดถอยไปมาก และอาจารย์ที่สนใจด้านนี้ก็มีน้อย ดังนั้นงานของโครงการฯ ที่ออกมาจึงดูเหมือนว่าจะไม่ได้ส่งผลโดยตรงต่อการเรียนการสอนในระดับต่างๆ รวมถึงปริญญาโทด้วย ผู้ที่ทำงานของโครงการฯ ไปใช้ ส่วนหนึ่งคือผู้ที่เคยมาร่วมกิจกรรมของโครงการฯ

อาจารย์เจตนาเห็นว่าเมื่อมาถึงจุดนี้ และมีโอกาสใหม่ที่เรารู้คำว่า “โลกเสมือนจริง” เปิดทางให้คนจำนวนมากแสดงความเห็นเชิงวิจารณ์ได้อย่างไม่เป็นทางการ และไม่เป็นรูปแบบที่จะต้องกลัวว่าใครจะมาตำหนิว่าผิดหรือถูก โลกของไซเบอร์นี้เป็นโอกาสอันมหาศาล โครงการฯ จึงคิดว่าน่าจะผลักดันเรื่องการศึกษาด้านการวิจารณ์เข้าไปอยู่ในโลกใหม่ หมายความว่าดูจากผลงานวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงนี้ จะเป็นรูปแบบอะไรก็ตาม ก่อนหน้านี้ได้ทดลองกับสาขาวรรณศิลป์และค่อนข้างตกใจว่ามีข้อมูลมหาศาลที่ไม่มีวันวิเคราะห์ได้จบสิ้น และเยาวชนจำนวนหนึ่งต้องการการวิจารณ์ ในเมื่อพวกเขาเริ่มเขียนงานวรรณกรรมตั้งแต่อายุน้อย แล้วก็ยากให้คนที่มีความรู้ทางนี้เข้าไปช่วยวิจารณ์ว่าเขาเขียนไปนี้มันดีหรือไม่ดี เขาจะได้ปรับตัวใหม่ เมื่อทดลองไปได้สักพัก เราเลยกลายเป็นคลินิกการวิจารณ์ไปโดยปริยาย โดยที่มีรุ่นน้องเหล่านี้เข้ามาและผู้วิจัยของเราเข้าไปวิจารณ์ให้ บางทีก็มีโจทย์เข้ามาจำนวนมากจนตอบไม่ทัน คิดว่าตรงนี้เป็นโลกที่จะเปิดทางได้อีกมากโดยที่เราอาจจะไม่จำเป็นจะต้องไปฟังสองสถาบันที่ไม่ให้เราฟังหนึ่งคือ สื่อในรูปแบบเดิม และ สองคือสถาบันการศึกษาโดยเฉพาะสถาบันอุดมศึกษา ด้วยเหตุนี้จึงสนใจเรื่องของการเปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมการวิจารณ์ดั้งเดิมที่เป็นมุขปาฐะ แล้วก็มาปรับตัวให้แข็งแกร่งมากในรูปของลายลักษณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมตะวันตกที่เราได้เรียนรู้จากเขามาก สำหรับในบ้านเรา โอกาสที่วัฒนธรรมลายลักษณ์จะเติบโตนั้นมีแน่นอน แต่ในด้านการวิจารณ์นั้นอาจจะไม่เท่ากับสาขาอื่นๆ ในขณะเดียวกัน จุดเปลี่ยนผ่านจากวัฒนธรรมลายลักษณ์สู่วัฒนธรรมเสมือนจริงเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก และก็น่าจะทำให้ได้ทั้งการเรียนรู้ การวิเคราะห์ และการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการวิจารณ์ที่เป็นแก่นสาร

การประชุมในวันนี้เป็นเรื่องการวิจารณ์ ไม่ได้ประชุมเรื่องการสร้างสรรค์ เพราะฉะนั้นน้ำหนักจะไปทางนั้น วัตถุประสงค์ในเอกสารที่แจกให้จะเน้นในด้านของโลกไซเบอร์ เพราะเป็นเรื่องที่เราอยากจะขอเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมประชุม ซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าท่านจะช่วยให้เราได้

2. การประชุมระดมสมอง

อาจารย์ปาริชาติแนะนำโครงการฯ ว่า เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่เดือนตุลาคม 2554 แต่วันนี้จะเป็นครั้งแรกที่จะร่วมเสวนาเพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากวัตถุประสงค์ของโครงการที่ตั้งไว้นั้นกว้างมาก ในขณะที่มีเวลาสำหรับระยะแรกของโครงการนี้เหลือเพียงหนึ่งปีเท่านั้นเอง จึงพยายามหาทิศทางว่าภายในหนึ่งปีที่เหลืออยู่ จะทำอะไรที่เป็นรูปธรรมได้บ้าง หลังจากนั้นถ้าทำได้ดีและมีความหวังก็จะต่อโครงการอีกปีครึ่ง

การเสวนาในวันนี้จะดำเนินการตามวัตถุประสงค์ที่แจกให้ ซึ่งเอกสารที่แจกประกอบด้วยกำหนดการ และหัวข้อการเสวนา ซึ่งจะอิงวัตถุประสงค์เป็นหลัก และมีนิยาม “การวิจารณ์” ทั้งนี้เอกสารที่แจกให้ก็ยังเป็นเพียงร่างสำหรับเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเสวนาเท่านั้น หากมีข้อเสนอแนะ ข้อปรับปรุง โครงการฯ ก็จะรับไปพิจารณาแก้ไขต่อไป

การดำเนินงานในช่วงหกเดือนแรกที่ผ่านมาเป็นสำรวจข้อมูลเบื้องต้น และรวบรวมเว็บไซต์ต่างๆ ของแต่ละสาขาไว้มากมาย แต่ยังไม่ครบ ซึ่งยังต้องการคำแนะนำที่เกี่ยวกับเว็บไซต์การวิจารณ์ หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับสาขาต่างๆ ซึ่งสามารถแนะนำผ่านเฟสบุ๊คของโครงการฯ ที่ <http://www.facebook.com/thaicritic> หรืออีเมล thaicritic@hotmail.com

สำหรับวัตถุประสงค์ในการเสวนาในวันนี้มีดังนี้ คือ วัตถุประสงค์ข้อแรก ความหลากหลายของรูปแบบการวิจารณ์ ซึ่งเรื่องลายลักษณ์อักษรจะไม่ใช่ว่าจุดเน้นของการเสวนาครั้งนี้เนื่องจากโครงการที่ผ่านมาก็นำเสนอประเด็นนี้ไว้มากแล้ว ดังนั้น เมื่อโครงการฯ จะขยายขอบเขตการวิจัยไปสู่โลกเสมือนจริง จึงต้องการรู้มากขึ้นว่ารูปแบบที่นอกเหนือจากลายลักษณ์อักษรที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว ยังมีวิธีการวิจารณ์แบบอื่นหรือไม่ เพราะโครงการฯ นี้เป็นการศึกษาต่อเนื่องจากโครงการวิจัยที่อาจารย์เจตนาเริ่มและดำเนินการต่อเนื่องมาหลายปีแล้ว และในเอกสารมีตัวอย่างประเด็นคำถามอย่างคร่าวๆ ไว้เป็นแนวทางซึ่งไม่จำเป็นว่าจะต้องเสวนาแต่เฉพาะประเด็นเหล่านี้เท่านั้น หากมีประเด็นอื่นๆ ก็สามารถแนะนำได้ทันที

วัตถุประสงค์ข้อสอง คือ การศึกษาการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงว่ามีบทบาทอย่างไรในสังคมการศึกษา ศิลปะ สังคม วัฒนธรรม การเมือง และวัตถุประสงค์ข้อสาม คือ การศึกษาการส่งผ่านตรงรอยต่อหรือแดนกลางระหว่างการวิจารณ์ลายลักษณ์อักษรไปสู่การวิจารณ์ในวัฒนธรรมเสมือนจริง รอยต่อนี้มีทางกลับกัน (reverse effect) จากวัฒนธรรมเสมือนจริงย้อนกลับไปยังวัฒนธรรมลายลักษณ์อักษรหรือไม่ อย่างไร และสภาพที่เป็นจริงในตอนนี้เป็นอย่างไร และมีอุปสรรคปัญหาอะไรบ้าง เป็นต้น

2.1 ความหลากหลายของรูปแบบการวิจารณ์

อาจารย์ชนก สาคริกกล่าวว่าโลกเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วมาก และวัฒนธรรมเสมือนจริงก็มีอิทธิพลมากในปัจจุบัน สมัยก่อนการที่เด็กๆ จะได้รับรู้โลกภายนอกจะต้องผ่านการกรองอย่างน้อยสองชั้น คือจากคุณพ่อคุณแม่ ผู้ปกครอง และจากโรงเรียนคือครู เพราะฉะนั้นสาระต่างๆ ที่ได้รับรู้จากโลกจะผ่านเครื่องกรองอย่างน้อยสองชั้น แต่ปัจจุบันนี้ไม่มีแล้ว เพราะสื่อนี้(โลกเสมือนจริง)เข้าถึงเด็กได้โดยตรง เข้ามาเพียงขยับนิ้วเท่านั้นก็รู้โลกทั้งโลกได้ ไม่มีแนวกัน ไม่มีการกรองให้สะอาดเหมือนเมื่อก่อน ซึ่งนับเป็นอันตรายที่อาจจะเป็นการเสียกรุงครั้งที่สาม คือเสียวิญญาณ

ความเป็นไทย เพราะเด็ก ๆ ในปัจจุบันเท่าที่สังเกต จะมีลักษณะของวัฒนธรรมเชิงผสมอยู่มาก เพราะเขาได้สัมผัสจากโลกเสมือนจริง ในที่สุดส่วนที่ดีของความเป็นไทยดั้งเดิมจะหายไป เพราะฉะนั้นการประชุมในวันนี้จึงจะเป็นการสร้างแนวขึ้นมาใหม่ แต่จะทำได้ดีเพียงใดก็ต้องดูกันต่อไป อาจารย์ชนกเล่าว่าเคยไปประชุมระดมสมองที่ TK park ในประเด็นคล้ายกันนี้ แต่ที่ TK park นั้น ถึงแม้ว่าจะมีรูปแบบการนำเสนอที่ทันสมัยมาก แต่เนื้อหาที่อยู่ข้างในกลับมีน้อย และความเห็นของอาจารย์ชนกก็ไม่ได้รับการยอมรับ

อาจารย์ชนกกล่าวว่าได้ทำเว็บไซต์ www.thaikids.com ซึ่งมีการวิจารณ์ดนตรีไทยในเว็บไซต์มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 คำว่า thaikids.com มีที่มาจากซอฟต์แวร์ฝึกตีขิมระบบวินโดวส์ ซึ่งได้รางวัลที่หนึ่งสาขาปรัชญาจากสภาวิจัยแห่งชาติ แล้วได้ทุนมาสองแสน จึงนำมาทำเว็บไซต์ และส่วนของเว็บบอร์ดห้อง “เวทีดนตรีไทย” จำนวนผู้ที่เข้าไปเกือบแสน ทุกคนจะวิจารณ์ดนตรีไทยทั้งสิ้น และมีเป็นพันๆ กระทั่ง เช่นกระพุทที่อาจารย์ชนกใช้นามแฝงในเว็บบอร์ดว่า “krutuck” ตามชื่อเล่นของตนเองที่เข้าไปเขียนกระพุทชื่อ “สนใจตีขิม ดัดพิณ เป็นยังงัย” มีคนตอบเป็นหมื่นหัวข้อแล้ว นอกจากนี้ยังมีผู้ตั้งกระพุทวิจารณ์ตีขิมและให้ความเห็นจำนวนมาก นี่คือการวิจารณ์ในวัฒนธรรมเสมือนจริง ตอนหลังๆ ในกระพุทนี้ อาจารย์ชนกได้เพิ่มภาพวิธีตีขิมเป็นการดูเข้าไปเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากนี้อาจารย์ชนกยังได้เผยแพร่เอกสาร “คัมภีร์ฝึกตีขิม” ที่วาดเองเขียนเองไว้ในกระพุทด้วย (อาจารย์ชนกเปิดภาพตัวอย่างให้ดู เป็นภาพระดับการตีขิมที่ถูกต้อง ซึ่งจะต้องไม่เกินระดับเชือกที่ขึงไว้) นอกจากนี้ยังมีภาพวิธีพันไม้ตีจะเข้แบบโบราณที่มีชื่อเรียกต่างๆ เช่น “คานหาม” “ตะเบงมาน” “นาคชนดหาง” ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ก็จะกลับคืนมาเป็นความรู้สำหรับนักดนตรี เป็นต้น

อาจารย์ชนกกล่าวว่าตนเองเป็นภาคีสมาชิกราชบัณฑิตยสถานฯ และได้บรรยายหัวข้อเกี่ยวกับว่าทำอย่างไรจึงจะแก้ที่ราก(เด็ก) ได้ ซึ่งอาจต้องใช้สิ่งที่เด็กสนใจ เช่น การเรียนดนตรีด้วยการดู ซึ่งอาจารย์ชนกวาดรูปการ์ตูนด้วยโปรแกรม Macromedia Flash ไว้ให้เด็กได้เรียนรู้ เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวสามารถสร้างภาพแบบ vector ซึ่งเป็นภาพที่คมชัด อาจารย์ชนกเล่าว่าครั้งหนึ่งไปร้านหนังสือแล้วพบว่าสมุดระบายสีของเด็กมีแต่ภาพโดราเอมอน มิกกีเมาส์ ฯลฯ ซึ่งล้วนเป็นของต่างชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ทำตัวการ์ตูนไทยใส่ในสมุดระบายสีเพื่อให้เด็กได้จดจำชื่อของเครื่องดนตรีในขณะที่ระบายสีไปด้วย เช่นตัวการ์ตูน ระนาดทุ้ม ระนาดเอก เป็นต้น นอกจากสมุดระบายสีแล้วยังมีเสื้อยืดสกรีนลายตัวการ์ตูนดนตรีไทยจำหน่ายด้วย ซึ่งขายดีมาก เพราะเสื้อยืดทั่วไปจะไม่มีลายการ์ตูนดนตรีไทย

อาจารย์ชนกอธิบายยกตัวอย่างเนื้อหาหนังสือการ์ตูนว่า ถ้าจะอธิบายเรื่อง ม้องวงเลียนเสียงเป็นอย่างไร ลูกม้องเป็นอย่างไร จะมีตัวการ์ตูนคือ “ครูฉิ่ง” มาเป็นผู้อธิบายม้อง รวมทั้งเครื่องดนตรีต่างๆ ครูฉิ่งจะเป็นผู้อธิบายทั้งหมด หนังสือเล่มนี้นับเป็นการนำเสนอความเป็นไทยในแบบหนึ่ง คือเล่าเรื่องดนตรีไทย ทั้งประวัติระนาด ไปลงขลุ่ย จะเข้ส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องดนตรี ฯลฯ และได้เผยแพร่หนังสือเล่มนี้ในเว็บไซต์ด้วย สิ่งต่างๆ ที่กล่าวมานี้คือการเปิดโอกาสให้เกิดการวิจารณ์บนพื้นที่เว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตที่อาจารย์ชนกสร้างไว้

อาจารย์ชนกกล่าวสรุปว่าวัฒนธรรมเสมือนจริงเปรียบเสมือนน้ำที่กำลังท่วมบ้าน ถ้าเราทำตัวเป็นเม็ดน้ำมันที่ไม่เข้ากับน้ำก็就会被ดันหายไปเพราะสู้แรงดันน้ำจำนวนมากไม่ได้ แต่ถ้าเราเป็นเกลือ เกลือจะซึมกับน้ำที่ไหลบามาโดยไม่ถูกพัดหายไป และยังรักษาความเค็มอยู่เหมือนเดิม ทั้งยังสามารถตกผลึกกลับมาเป็นเม็ดเกลือเมื่อไรก็ได้ ไม่แน่ว่าความเค็มอาจจะแพร่กลับออกไปในโลกอินเทอร์เน็ตก็เป็นได้

นอกจากนี้ อาจารย์ชนกกล่าวถึงเว็บไซต์ www.chanoktuck.com ซึ่งเป็นห้องสมุดดนตรีไทยที่มีความรู้เกี่ยวกับดนตรีไทยจำนวนมาก รวมถึงวิดีโอคลิป โน้ตดนตรีไทย และบทความธรรมะ โดยเฉพาะในส่วนของโน้ตดนตรีไทยที่จะมีการบรรเลงเป็นตัวอย่างในเว็บไซต์พร้อมทั้งซอฟต์แวร์ให้ดาวน์โหลด ซึ่งผู้สนใจสามารถสืบหรือเช่าขลุ่ยตามไปได้ และมีชาวต่างประเทศเข้ามาดาวน์โหลดโน้ตดนตรีไทยเป็นจำนวนมาก เพราะเขาอยากรู้ทำนองดนตรีไทย รวมถึงเด็กไทยที่อยู่ต่างประเทศ ดนตรีไทยจึงสามารถเรียนได้จากทั่วโลก นอกจากนี้ เด็ก ๆ ที่มีความสามารถทาง

ดนตรีจะส่งคลิปเข้ามาในเว็บไซต์ด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในวัฒนธรรมเสมือนจริงสามารถแสดงได้ทั้งภาพ เสียง และ อักษร ส่วนในวัฒนธรรมลายลักษณ์แสดงได้เพียงตัวอักษร และเป็นการสื่อสารทางเดียว คืออ่านได้อย่างเดียว จะเข้าไป แสดงความเห็นก็ไม่ได้ อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมเสมือนจริงก็มีข้อเสียคือเป็นดาบสองคม ส่วนที่ดีก็มีมาก ส่วนที่ไม่ดี คือจะบาดตัวถ้าใช้ไม่ถูก วัฒนธรรมเสมือนจริงเปรียบเสมือนการนำรั้วออกไปจากเยาวชน เด็กๆ อาจจะเข้าไปสัมผัส ข้อมูลซึ่งอาจจะไม่ถูกต้อง ไม่ดี หรือไม่จริงได้โดยตรง กว่าจะแก้ไขได้ก็อาจจะสายเกินไป หน้าที่ของรัฐบาลก็ต้องเข้ามาป้องกันในส่วนนี้ให้ได้ อีกประเด็นหนึ่งคือจารีตที่ติงามของไทย อาจารย์ชนกเห็นว่าที่ต้องพูดว่า “ติงาม” เพราะจารีต ประเพณีของไทยไม่ได้ดีทุกอย่าง เช่น “ทำอะไรได้ตามใจคือไทยแท้” ทำอะไรตามใจหมดก็ไม่ใช่ว่าสิ่งที่ดี วัฒนธรรมที่ไม่ ดีก็ไม่ควรส่งเสริม วัฒนธรรมที่ดีก็ควรส่งเสริม แต่วัฒนธรรมไทยจะหายไปเพราะเราไม่มีรั้วบ้าน เด็กไทยสมัยใหม่จะไม่ มีวัฒนธรรมไทย ไหวไม่เป็น ไม่มีสัมมาคารวะ เป็น “ฝรั่ง” ไปหมด แต่เรียนหนังสือเก่ง อาจารย์ชนกเห็นว่าที่เป็นเช่นนั้น เพราะวิชาหน้าที่และศีลธรรมได้ถูกถอดถอนออกไปแล้วจากการศึกษาไทย ทั้งๆ ที่เป็นภูมิคุ้มกันที่ดีมากที่จะทำให้ เด็กๆ เติบโตขึ้นมาเป็นคนดีของสังคม เมื่อวิชานี้ไม่มีการศึกษาไทยแล้วก็เปรียบเสมือนเครื่องยนต์ที่รอบจัดแต่ทาง เสื่อไม่ดี ถ้าเรืออาจจะใหญ่โต คือมีความรู้ดี แต่เมื่อไม่มีหางเสือที่ดีก็ไม่ใช่เรือที่ดี เรือที่ดีจะต้องมีครบองค์สามคือ เครื่องยนต์พาเรือวิ่งไปได้ ลำเรือไม่รั่วน้ำ แข็งแรง และมีหางเสือ คือมีเจตนาที่ดี เรือที่ดีคือเรือที่นำคนข้ามฟากโดย ปลอดภัย แต่ปัจจุบันเรามีเรือที่ไม่ดีจำนวนมาก วิ่งเร็วจนชาวบ้านริมคลองเดือดร้อนไปหมด เช่นเดียวกับพระราชดำรัส ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวว่าต้องให้คนดีปกครองบ้านเมือง อาจารย์ชนกจึงคิดว่าการเพิ่มคนดีในสังคมคือสิ่งที่ สำคัญที่สุด ในโลกเสมือนจริงจึงต้องสอดแทรกจริยธรรม คุณธรรม หรือธรรมะเข้าไปด้วย

คุณณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทองกล่าวว่าอินเทอร์เน็ตทำให้สื่อสังคมหรือ social media เกิดขึ้น และทำให้เกิด ความตื่นตัวว่าสื่อดังกล่าวจะทำให้สื่อสิ่งพิมพ์เข้าสู่ภาวะวิกฤต เนื่องจากยอดขายลดลงมาก เพราะผู้คนเริ่มไม่คิดที่จะ เสพสิ่งพิมพ์แต่หันไปเสพสื่ออินเทอร์เน็ต ด้วยเหตุผลคือหนึ่ง อินเทอร์เน็ตเร็วกว่า สอง เข้าถึงได้มากกว่า และสาม อินเทอร์เน็ตมีความสดใหม่และไม่เสียค่าใช้จ่าย ยกเว้นค่าอินเทอร์เน็ต

คุณณัฐพัชญ์ยกตัวอย่างความเร็วของอินเทอร์เน็ตจากเหตุการณ์สึนามิที่ญี่ปุ่นที่ทำให้ตนเองได้รับทราบข่าวนี้ จากทวีตเตอร์ทันที โดยไม่ต้องรออ่านข่าวในตอนเช้า และสามารถดูข่าว NHK ผ่าน iPhone โดยที่ในประเทศไทยยังไม่ ออกอากาศ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าคนส่วนหนึ่งในสังคมกำลังเสพสื่อในรูปแบบใหม่ เช่นการฟังเพลงก็ไม่ได้ฟังจาก cd อีกต่อไป แต่เป็นการฟังจากไฟล์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต การรับฟังข่าวก็ไม่ได้รับจากโทรทัศน์หรือวิทยุอีก ต่อไป แต่เป็นการรับจากเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ ดังนั้น คนส่วนหนึ่งจึงไม่อ่านสื่อสิ่งพิมพ์อีกต่อไป ตราบใดที่ ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมีคุณค่าเท่ากัน

สำหรับวัฒนธรรมการวิจารณ์นั้น คุณณัฐพัชญ์เห็นว่าในอดีตเคยถูกจำกัดพื้นที่จากคนกลุ่มหนึ่งที่มีอำนาจใน การตีพิมพ์และพื้นที่สื่อ หมายความว่าถ้าไม่ใช่คอลัมนิสต์ของหนังสือพิมพ์ก็จะมีโอกาสได้รับพื้นที่เขียนงานวิจารณ์ได้ น้อยมาก แต่เมื่อมีพื้นที่อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมทำให้ทุกคนมีอำนาจที่จะครอบครองสื่อของตนเอง และสามารถ เผยแพร่สื่อของตนเองได้อย่างไม่มีขีดจำกัด คุณณัฐพัชญ์เขียนบทวิจารณ์ลงในนิตยสาร *a day* ได้ฉบับละสี่เรื่อง เขียน แบบเต็มรูปได้หนึ่งเรื่อง อีกสามเรื่องต้องเขียนอย่างย่อ นั่นคือพื้นที่ที่ถูกจำกัด ยังไม่นับรวมถึงการต้องรอคอยนิตยสาร วางจำหน่ายอีกหนึ่งเดือนหลังจากที่เขียนไปแล้ว ในขณะที่พื้นที่อินเทอร์เน็ตสามารถอัปเดตเว็บไซต์ส่วนตัวได้ทุกวัน โดยไม่ต้องรอใคร และมีเครือข่ายผู้ติดตามในเว็บไซต์ประมาณวันละหนึ่งร้อยคน ในทวีตเตอร์มีผู้ติดตามสองพันเจ็ด ร้อยคน เฟสบุ๊คมีสมาชิกอีกพันกว่าคน โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพราะฉะนั้นวิธีคิดแบบนี้คือสิ่งที่คนรุ่นใหม่ต้องเจอ ในยุคสมัยต่อไปแน่นอนว่ามีการวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงว่าการเสพสื่อและการใช้สื่อของคนรุ่นใหม่มีปัญหาด้านวุฒิ ภาวะ เป็นเพราะเมื่อทุกคนเข้ามาอยู่ในอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะพูดหรือทำอะไรก็ได้ จึงทำให้เกิดความขัดแย้งกันได้

ง่าย ถึงแม้จะมีพระราชบัญญัติเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตออกมาควบคุม แต่ในความเป็นจริงก็ไม่มีใครใส่ใจว่าสิ่งที่พูดจะขัดกับกฎหมายหรือไม่

ส่วนการวิจารณ์ศิลปะในอินเทอร์เน็ตนั้น เกิดคำถามขึ้นว่านักวิจารณ์กำลังจะตายหรือไม่ คุณณัฐพัชญ์เห็นว่านักวิจารณ์อาจจะไม่ใช่สิ่งจำเป็นต่อสังคมอีกต่อไป เพราะทุกวันนี้ทุกคนเป็นนักวิจารณ์ได้โดยไม่ต้องมีสังกัด สามารถเป็นนักวิจารณ์ได้ด้วยการบอกว่าตนเองเขียนอยู่ที่เว็บไซต์นี้ๆ เช่น นักวิจารณ์ภาพยนตร์ในบล็อกที่มีชื่อแฝงว่า “ผมอยู่ข้างหลังคุณ” นั้นมีชื่อเสียงโด่งดังมากจนกระทั่งมีนิตยสารทาบทามให้เขียนคอลัมน์ ตัวอย่างนี้จึงแสดงให้เห็นโอกาสที่เกิดจากการเปิดพื้นที่ให้ผู้คนได้แสดงฝีมือ เกิดการแบ่งปันและขัดเกลาซึ่งกันและกัน แต่ในขณะเดียวกันอินเทอร์เน็ตก็เปราะบางมากเพราะไม่มีการควบคุม จึงมีการวิจารณ์ที่ไม่ตรงกับชนบทที่เคยเป็นในอดีต เช่น การบอกว่า “หนังเรื่องนี้แย่มาก ห่วยแตก ไม่ชอบเลย” เพียงเท่านั้นก็บอกว่าคืองานวิจารณ์แล้ว คนในอินเทอร์เน็ตกำลังนิยามว่าสิ่งนี้คือบทวิจารณ์ภาพยนตร์ อีกตัวอย่างหนึ่งคือเพื่อนของคุณณัฐพัชญ์ที่เขียนงานวิจารณ์ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ได้ชมไว้ในเฟซบุ๊ก ปริมาณบทวิจารณ์ที่เขียนมากกว่าคอลัมน์ในหนังสือพิมพ์บางฉบับ และมีการติดตามอย่างต่อเนื่อง คำถามคือเส้นแบ่งของคำวาทวิจารณ์มืออาชีพ (professional) อยู่ที่ใด สิ่งนี้นักวิจารณ์ทั่วโลกกำลังถกเถียงกันอยู่ว่าคำวาทวิจารณ์มืออาชีพเกิดจากการมีสังกัดใช่หรือไม่ ถ้าไม่คำวาทวิจารณ์มืออาชีพหมายถึงอะไร

หนังสือพิมพ์และนิตยสารหลายฉบับในประเทศไทยตั้งคำถามว่านี่คือวิกฤตของสื่อสิ่งพิมพ์ใช่หรือไม่ คุณณัฐพัชญ์คิดว่าไม่ใช่ แต่อินเทอร์เน็ตคือโอกาสที่เข้ามาอย่างรวดเร็วจนหลายฝ่ายตั้งรับไม่ทัน และไม่ทราบว่าจะใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้อย่างไร แต่เมื่อคุณณัฐพัชญ์ลองกลับไปศึกษาประเทศที่มีวัฒนธรรมเสมือนจริงที่เข้มแข็งเช่นญี่ปุ่น ในญี่ปุ่นมีเครือข่ายนักเขียนนิยายออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือขนาดใหญ่ที่มีผู้อ่านประมาณสามล้านคน และมีการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มด้วย คุณณัฐพัชญ์จึงมองว่าหากมีการบ่มเพาะลักษณะนิสัยในอินเทอร์เน็ตก็จะทำให้เกิดสังคมที่มีประสิทธิภาพได้ เมื่อนักเขียนนิยายออนไลน์ของญี่ปุ่นโพสต์นิยายลงในอินเทอร์เน็ต ก็จะมีการวิจารณ์ขึ้นว่างานชิ้นนั้นมีข้อดีหรือข้อด้อยอย่างไร และเกิดการขัดเกลาตัวเองขึ้นได้ แต่สังคมอินเทอร์เน็ตของไทยยังพัฒนาไม่เท่าญี่ปุ่น ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังสำนึกเพียงเสรีภาพในการพูด แต่ยังไม่มีการวิจารณ์ หรือมีการวิจารณ์ที่ไม่มีวุฒิภาวะและใช้อารมณ์เป็นที่ตั้ง โดยที่ไม่มีผู้เข้ามาบอกว่าสิ่งนี้ไม่เหมาะสม หากปล่อยให้เป็นอย่างนี้ต่อไป คุณณัฐพัชญ์เกรงว่าสิ่งนี้จะกลายเป็นรากวัฒนธรรมของสังคมโซเชียล ซึ่งเป็นประเด็นที่น่ากลัวมาก

นอกจากนี้ คุณณัฐพัชญ์ยังแสดงความเห็นว่าเมื่อผู้คนเข้าไปอยู่ในสังคมอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน จะทำให้เกิดความสับสนว่าอะไรคือความเป็นจริง (reality) เนื่องจากการอยู่ในโลกเสมือนจริง สามารถพูดอะไรก็ได้ และสามารถพูดในสิ่งที่ตนเองคิดจริงๆ บางคนจะรู้สึกว่าการโลกเสมือนจริงคือความเป็นจริง ส่วนโลกแห่งความเป็นจริงไม่ใช่ชีวิตจริง เพราะถูกบดบังด้วยกฎเกณฑ์และจารีตของสังคม

คุณณัฐพัชญ์แสดงความเห็นถึงเว็บบอร์ดของอาจารย์ชนกว่าคือวัฒนธรรมการวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตยุคต้นๆ และในปัจจุบันก็ยังคงมีผู้ใช้เป็นจำนวนมากเช่นเว็บไซต์พันทิป แต่แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตของโลกกำลังจะเปลี่ยนไปเป็นสื่ออื่นๆ เช่นเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์แล้ว ท้ายที่สุดโลกอินเทอร์เน็ตก็จะเกิดการเปลี่ยนแปลงต่อไปอีกอยู่ตลอดเวลา

อาจารย์ปาริชาติแสดงความเห็นว่าสาขาทัศนศิลป์อาจจะมีความเห็นด้านรูปแบบการวิจารณ์ จึงขอความเห็นจากสาขาทัศนศิลป์อาจารย์เรนศ อ่านสินธุ์สิริ กล่าวว่าในสาขาทัศนศิลป์มีงานวิจารณ์น้อยเมื่อเทียบกับสาขาวรรณศิลป์และสาขาศิลปะการแสดงที่มีพื้นฐานจากวัฒนธรรมลายลักษณ์ เพราะอย่างนี้จึงเกิดสภาวะของความขาดองค์ความรู้ที่เพียงพอที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ส่วนโลกโซเชียลก็เป็นพื้นที่ซึ่งยังไม่ทราบว่าพื้นที่นี้มีลักษณะปฏิกิริยาอย่างไร แต่พื้นที่นี้ก็เปิดโอกาสให้ข้อมูลทั้งหมดสามารถมาอยู่ในที่เดียวกันได้

อาจารย์อัศศภาค เล้าจินตนาศรีกล่าวว่าได้รับข้อมูลที่เกี่ยวกับโลกโซเชียลมากขึ้นจึงรู้สึกดีขึ้น เพราะจากประสบการณ์การสอน นักศึกษาในปัจจุบันไม่ค้นคว้าจากสื่อสิ่งพิมพ์หรือห้องสมุดอีกต่อไปแล้ว แต่จะอ้างอิงเอกสารจากอินเทอร์เน็ตรวมถึงลอก (copy) งานจากอินเทอร์เน็ตมาส่งแทน เหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นหลายปีแล้ว

อาจารย์อัศศภาคกล่าวว่าตั้งแต่ตนเองเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตในปี พ.ศ. 2542 นั้น ยังไม่พบข้อมูลไทยศึกษาหรือ Thai studies ในอินเทอร์เน็ตเท่าที่ควร และได้เสนอแนะตามที่ประชุมต่างๆ ว่าให้พยายามทำฐานข้อมูลไทยในอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสังคมโลกรู้จักประเทศไทยน้อยมาก ส่วนมากที่รู้จักก็เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยว ในปัจจุบันรัฐบาลกำลังเสนอให้แปล Wikipedia เป็นภาษาไทย ซึ่งอาจารย์อัศศภาคคิดว่าไม่จำเป็น แต่สิ่งที่จะเป็นคือควรจะทำฐานข้อมูลไทยมากกว่า เพราะเว็บไซต์ไทยที่มีอยู่เกือบทั้งหมดเป็นเว็บไซต์รายละเอียดปลีกย่อยและกระจัดกระจาย และไม่เคยมีการจัดการความรู้ไทยเป็นระบบฐานข้อมูลในโลกโซเชียล สิ่งนี้คือเรื่องใหญ่ของชาติ ในเมื่อยังไม่มีฐานข้อมูล แต่การวิจารณ์จะต้องอาศัยฐานข้อมูลเป็นหลัก ซึ่งเราสามารถโยกกลับเข้ามาสู่ฐานข้อมูลที่เป็นลายลักษณ์หรือโลกจริงได้ ทุกวันนี้โลกโซเชียลไม่ได้แยกขาดจากโลกจริง และอาจารย์อัศศภาคคิดว่าหากเราเปรียบเทียบโลกโซเชียลกับพื้นที่จริง โลกโซเชียลถือได้ว่าเป็นโลกใหม่ที่ยังไม่มีผู้ใดในโลกนี้รู้จักโลกโซเชียลดีพอ เพราะเทคโนโลยียังไม่สุดหรือยังไม่อึดตัว และสิ่งที่เราไม่รู้จักเกิดขึ้นเรื่อยๆ เช่น ipad หรือโทรศัพท์ที่จากเดิมใช้ต่อสายมาสู่ iphone ที่เป็นสื่อแบบ multimedia digital ซึ่งสามารถทำได้หลายอย่างทั้งการเสนา ดูภาพยนตร์ ฟังเพลง รวมถึงอย่างที่คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่ารับข่าวทาง iphone ได้ก่อนที่โทรทัศน์ ดังนั้น อาจารย์อัศศภาคจึงมองว่าโลกโซเชียลเป็นโลกที่ใหม่มาก จนมนุษย์ชาติยังไม่รู้จัก และยังพัฒนาต่อไปได้อีกมหาศาล

จากการที่คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าใครๆ ก็เป็นนักวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตได้ อาจารย์อัศศภาคนึกถึงคำกล่าวของอาจารย์เจตนาเกี่ยวกับอติวิสัยและภาวิสัย ปัจจุบันในอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นอติวิสัย แต่หลักการหรือวิชาการที่เป็นภาวิสัยสำหรับอธิบายสรรพสิ่งในอินเทอร์เน็ตนั้นยังไม่ค่อยปรากฏการใช้ภาวิสัยมากนัก ใครจะเข้าไป “ตีหัวหมา ต่ำแม่เจ๊ก” ในอินเทอร์เน็ต ก็เข้าใจกันว่าสิ่งนี้คือการวิจารณ์ ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้คล้ายกับวัฒนธรรมตะวันตกในช่วงก่อนที่วัฒนธรรมการวิจารณ์แบบภาวิสัยจะเข้ามา เว็บไซต์พันทิปในยุคแรกๆ ก็เกิดปัญหาจากการ “ตีหัวหมา ต่ำแม่เจ๊ก” เช่นกัน รวมถึงเว็บไซต์นักเขียนเช่น thaiwriter หรือ thaipoet ที่มีความขัดแย้งกันจนหลายครั้งเกือบจะลามไปสู่โลกแห่งความเป็นจริง ในปัจจุบันก็ยังเกิดปัญหาเช่นนี้เป็นบางครั้ง เว็บไซต์พันทิปแก้ปัญหาด้วยการให้ลงทะเบียนโดยใช้เลขประจำตัวประชาชนเป็นหลักฐาน ซึ่งถือว่าเป็นการกระทำที่เป็นอันตรายมากจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าโลกอินเทอร์เน็ตยังต้องการมาตรการที่จะเข้ามาปกป้องอยู่ นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องของเส้นแบ่งระหว่างความเป็นปัจเจกบุคคลกับสาธารณะในอินเทอร์เน็ตที่ไม่ชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรพิจารณาด้วย

นอกจากนี้ อาจารย์อัศศภาคกล่าวว่ามุขปาฐะแบบเก่า คือการพูดคุยแบบเห็นหน้ากัน กับมุขปาฐะแบบใหม่คือการสื่อสารกันในอินเทอร์เน็ต ไม่ได้เป็นสิ่งที่อยู่คนละยุคสมัย เพราะท้ายที่สุดแล้วมนุษย์ก็ยังต้องสื่อสารแบบ “มนุษย์สัมผัสมนุษย์”

อาจารย์ชนกกล่าวว่าเพิ่งพบว่าผู้แสดงความเห็นในเว็บไซต์ไทยคิดส์ว่า “การแสดงความคิดเห็นในดนตรีไทยผิดด้วยหรือ” เป็นหนึ่งในกระแสรุนแรงมากที่มีผู้ใช้นามแฝงมาตั้งไว้ การใช้นามแฝงในอินเทอร์เน็ตมีข้อดีที่ว่าเนื่องจากผู้ใช้นามแฝงคิดว่าไม่มีใครรู้ตัวตนเองเป็นใครจึงพูดความจริง ถ้าผู้อื่นทราบว่าเขาเป็นใครคงไม่พูดอย่างนี้ เพราะฉะนั้นข้อดีของวัฒนธรรมโซเชียลคือทำให้ได้ทราบความคิดจริงๆ ของผู้คน เพราะถ้าอยู่ต่อหน้ากันจะมีความเกรงใจจึงพูดไม่จริง อย่างไรก็ตาม อาจารย์ชนกเห็นว่าทุกอย่างมีทั้งข้อดีข้อเสีย อยู่ที่เรานำข้อดีมาใช้อย่างไร หากเรามองในส่วนของประเทศไทยก็น่าจะนำหลักของชุมชนในประเทศไทยมาใช้ แต่เชื่อว่าจะไม่มองใครเลย มีสุภาษิตโบราณว่า “นกไม่เห็นฟ้า ปลาไม่เห็นน้ำ” หรือไม่รู้จักเอาใจเขาใส่ใจเรา ทำให้เกิดความเสียหายมาากแล้ว คือเมื่อไม่เห็นตนเอง ก็ไม่รู้ว่าคุณอื่นคิดอย่างไร สุภาษิตที่ยกตัวอย่างมานี้เป็นคำสอนของคนโบราณที่ทำให้เยาวชนได้คิด ซึ่งปัจจุบันได้สูญหายไปจาก

การศึกษาของไทย อาจารย์ชนกจึงมีความคิดที่จะนำกลับมาเป็นข้อมูลในเว็บไซต์ให้ผู้คนได้ศึกษา คือการนำเสนอสิ่งๆ ใส่งบไปในอินเทอร์เน็ต เปรียบเสมือนกังหันน้ำที่ปั่นออกซิเจนใส่งบไปในน้ำเน่า ทำให้ผู้คนมีคุณภาพดีขึ้น

อาจารย์ปาริชาติกล่าวว่าผู้ใช้นามแฝงมีอยู่ในทุกเว็บไซต์ โดยเฉพาะเว็บไซต์ที่มีการวิจารณ์ จึงอยากทราบว่าเว็บไซต์ต่างประเทศที่มีการวิจารณ์จะมีการใช้นามแฝงเหมือนกันหรือไม่ อาจารย์อัศศภาดตั้งข้อสังเกตว่าเดิมนามแฝงคือสิ่งที่นักเขียนใช้เป็นประจำ แต่ปัจจุบันนามแฝงจำนวนหนึ่งในอินเทอร์เน็ตคือนามแฝงที่ใช้ครั้งเดียว คุณณัฐพัชญ์แสดงความคิดเห็นว่าในอินเทอร์เน็ตนอกจากจะมีนามแฝงแล้วยังมีตัวตนแฝง (avatar) ด้วย ในอดีตสื่อสารกันด้วยตัวหนังสือ แต่ปัจจุบันสามารถมีตัวตนเป็นมนุษย์อยู่ในโลกไซเบอร์ได้ เช่นที่ RS Promotion มีโครงการสร้างโลกเสมือนจริงสำหรับวัยรุ่น โดยให้วัยรุ่นที่เข้าไปสามารถสร้างตัวละครที่มีหน้าตาและการแต่งตัวแบบต่างๆ กัน ตามที่ตนเองชอบได้ สิ่งนี้มีลักษณะเหมือนในเกมออนไลน์ที่จะมีตัวละครในเกม ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้ใช้ ซึ่งมีผู้เล่นเกมออนไลน์จำนวนมาก บางคนก็ใช้ตัวละครที่เป็นคนละเพศกับตนเองด้วย สำหรับการที่มีผู้ใช้ตัวตนแฝงเพียงครั้งเดียวนั้นคุณณัฐพัชญ์มีความเห็นว่าเป็นเพราะไม่ต้องการให้มีใครทราบว่าตนเองเป็นใคร มีนักวิจัยบางคนตั้งคำถามว่าการมีกลไกควบคุมการใช้นามแฝงในอินเทอร์เน็ตเพื่อป้องกันอาชญากรรมหรือไม่

นอกจากนี้ คุณณัฐพัชญ์กล่าวถึงงานวิจัยของอเมริกาที่ได้ผลวิจัยว่าเด็กที่เกิดหลังปี พ.ศ. 2530 หรือช่วง generation z จะมี IQ สูงมาก เชื่อมั่นในตัวเอง และใช้อินเทอร์เน็ตได้เก่ง แต่ไม่มี EQ และทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในชีวิตจริง แต่จะเชื่อสิ่งที่เกิดขึ้นในคอมพิวเตอร์ และสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเท่านั้น เด็กกลุ่มนี้ถูกตั้งฉายาว่า “เด็กนรกแตก” ในบริษัทที่คุณณัฐพัชญ์ทำงานอยู่ ได้เห็นเด็กกลุ่มนี้นั่งข้างกันแต่ไม่พูดคุยกันโดยตรง กลับพูดคุยผ่านโทรศัพท์ Blackberry (BB) คุณณัฐพัชญ์ถามว่าเหตุใดจึงไม่พูดคุยกันโดยตรง พวกเขาตอบว่าการสื่อสารผ่าน BB จะมีสีสันและดูเป็นจริงมากกว่าชีวิตจริง นอกจากนี้พวกเขายังรู้สึกว่าการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตปลอดภัยและมีอิสระกว่าในชีวิตจริง จึงน่าสนใจมากกว่าเยาวชนรุ่นนี้เมื่อเติบโตขึ้นจะเป็นอย่างไร และโลกของเราจะเป็นอย่างไรต่อไป เพราะพฤติกรรมเช่นนี้จะเชื่อมโยงไปถึงวัฒนธรรมของสื่อรวมถึงวัฒนธรรมการเรียนการสอนทั้งหมด คุณณัฐพัชญ์เชื่อว่าวิธีการเรียนการสอนในปัจจุบันยังไม่สามารถสื่อถึงคนในยุคปัจจุบันได้ เช่น เด็กในยุคปัจจุบันอาจจะไม่ชอบการท่อง ก-ฮ จากหนังสือ แต่เมื่อมีผู้ทำ animation ก-ฮ ที่น่าสนใจเข้าไปอยู่ในยูทูบ ก็มีผู้สนใจจำนวนมาก หากนำสารหรือ message ไปอยู่ในสื่อที่ถูกต้อง ผู้คนก็จะได้รับสารที่เราต้องการ ณ วันนี้ อาจจะต้องมองข้ามการปรับตัวให้ทันโลก แต่ต้องมองล่วงหน้าว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต แล้วหันกลับมารับมือกับปัจจุบัน

อาจารย์สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร กล่าวว่าเมื่อได้ทราบว่าเว็บไซต์ thaikids.com และ chanoktuck.com แล้วก็รู้สึกว่าการดนตรีไทยมีเว็บไซต์ที่มีความจริงจังและน่าสนใจมาก ทั้งในแง่ของการให้องค์ความรู้ การติดต่อสื่อสาร และการวิจารณ์ ส่วนการที่คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าจะไม่มีการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์อีกต่อไปถ้าในอินเทอร์เน็ตมีสิ่งเดียวกันที่มีคุณภาพพอ ซึ่งยังไม่ทราบว่าสิ่งที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพเพียงพอหรือไม่ สิ่งหนึ่งที่สื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างจากอินเทอร์เน็ตคือการที่ต้องรับผิดชอบสิ่งที่ตีพิมพ์ออกไป มีเจ้าของหนังสือพิมพ์และกองบรรณาธิการที่ชัดเจน มีการป้องกันละลายนางเศรษฐกิจได้ แต่อินเทอร์เน็ตไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบสิ่งที่พูดออกไป นอกจากนี้ตัวตน “นิรนาม” ในอินเทอร์เน็ต ก็ไม่ได้นิรนามอย่างแท้จริง เพราะสามารถตามตัวได้ และเมื่อถึงระดับหนึ่ง เจ้าของตัวตนนิรนามก็ต้องการมีชื่อเสียง และส่วนหนึ่งที่อาจารย์อัศศภาดกล่าวถึงคือ “ตีหัวหมา ต่ำแม่เจ๊ก” เกิดขึ้นได้เพราะไม่มีใครรับผิดชอบในตัว “หมา” และ “แม่เจ๊ก” เพราะหมาส่วนมากที่กล่าวถึงคือหมาวัดที่ในอดีตไม่มีใครรับผิดชอบชีวิต ส่วน “แม่เจ๊ก” ก็อยู่ที่ประเทศจีน มีแต่ตัว “เจ๊ก” ที่เข้ามาในไทย เช่นเดียวกับการพูดด้วยอัตวิสัยในโลกไซเบอร์ที่ไม่ต้องรับผิดชอบต่อชีวิต ส่วนการให้องค์ความรู้ที่เป็นกาววิสัยที่อาจารย์อัศศภาดกล่าวถึงนั้น ผู้ที่โพสต์ความรู้เหล่านั้นต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนนำมาโพสต์ว่ามีความถูกต้อง สิ่งเหล่านี้สามารถมองย้อนกลับไปในโลกแห่งความเป็นจริงได้ อาจารย์สุวรรณาเห็นว่าโลกไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องทาบเท้ากับโลกแห่งความเป็นจริงทั้งหมด แต่มีส่วนที่ควรต้องนำวัฒนธรรมจากโลก

แห่งความเป็นจริงเข้าไปปรับใช้ เช่นการไตร่ตรองก่อนที่จะโพสต์ข้อความ หรือความรับผิดชอบสิ่งที่ตนเองโพสต์ เป็นต้น นอกจากนี้ การกระโดดไปข้างหน้าแล้วหันกลับมาปรับตัวนั้นทำได้จริงหรือไม่ หากทำได้จริงแล้วจะเกิดผลอะไร อาจารย์สุวรรณกล่าวถึงรายการวิทยุรายการหนึ่งที่ได้ฟังในช่วงเย็นว่าเป็นรายการที่ว่าด้วยการติดตามโลกในปัจจุบัน และในรายการจะมีการกล่าวถึง 3G ในประเทศไทยว่าล้าหลังกว่าประเทศอื่นมาก จนกระทั่งเมื่อวานนี้พิธีกรรายการเดิมกล่าวว่า “รู้ไหมครับ ถ้าคุณมีโทรศัพท์มือถือถึงไม่ว่าจะทันสมัยแค่ไหน คุณก็อาจจะเสียชีวิตได้ถ้าติดถล่มเพราะโทรศัพท์จะใช้งานไม่ได้ เพราะฉะนั้น คุณต้องพกพาวิทยุสื่อสารไว้ด้วย” แสดงให้เห็นว่าบางครั้งโลกก็หมุนย้อนกลับ จึงต้องตั้งหลักให้ดี

อาจารย์สุวรรณเข้าใจว่าวัตถุประสงค์ของโครงการที่ว่าต้องการศึกษารอยต่อระหว่างโลกเสมือนจริงกับโลก ลายลักษณ์ คือการสร้างฐานเพื่อให้โลกเสมือนจริงที่จะย้อนกลับมาสู่โลกแห่งความเป็นจริงในอนาคตมีความเข้มแข็ง เพราะคงไม่มีใครอยู่ในโลกเสมือนจริงได้ตลอดไป โครงการฯ ต้องการทำความเข้าใจทั้งโลกเดิมที่อาจเชื่อมซ้ำ กับโลกใหม่ ให้มีฐานที่เป็นจุดเริ่มที่จะก้าวกระโดดไป ขณะนี้ญี่ปุ่นต้องถอยไปอีกมากหลังเกิดเหตุการณ์สึนามิและแผ่นดินไหว ถึงแม้จะเกิดเหตุเพียงบางเขตของญี่ปุ่นก็ตาม แต่กำลังใจของคนญี่ปุ่นก็คงจะลดลงไปมาก เช่นเดียวกับประเทศไทยที่มี ผู้ร่ำรวยออกอยู่ตลอดเวลาว่าล้าหลัง ไม่ได้ก้าวไปไหนเลย สำหรับเด็ก “นรกแตก” ที่คุณณัฐพัชญ์กล่าวถึง อาจารย์สุวรรณก็ยังมีความว่าคนในรุ่นเดียวกับคนที่ถูกเรียกว่าเด็กรุ่น “baby boom” จะมีจุดเชื่อมโยงกับเด็กรุ่นใหม่ได้อย่างไร

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าในประเทศสหรัฐอเมริกา กลุ่มผู้ใช้ social media ที่มีจำนวนมากที่สุดคือวัยทำงานขึ้นไป สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างคนต่างชาติดกับคนไทย ขณะที่ในประเทศไทยพยายามขีดเส้นว่าผู้ใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ คือเยาวชน โดยมองข้ามผู้ที่มีอายุมากกว่า แต่ในต่างประเทศกลับต้องการให้คนวัยทำงานตลอดจน ผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยีมากขึ้น เพื่อให้สามารถสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ได้ ipad มียอดขายสูงมากจากการซื้อให้ผู้ใหญ่ เพราะเป็นเครื่องมือที่เรียนรู้การใช้งานได้ง่าย นอกจากนี้อัตราการเติบโตของผู้ใช้เฟสบุ๊คและทวิตเตอร์ที่เป็นผู้สูงอายุก็ สูงมาก อาจจะมากกว่าวัยรุ่นและวัยทำงานด้วยซ้ำ การที่ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายทำให้สังคม อินเทอร์เน็ตในต่างประเทศมีฐานที่แข็งแรงเพราะไม่เกิดช่องว่างในสังคม

อาจารย์ชัชมิตร แสงกระจ่างกล่าวว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการศึกษาระดับต่างๆ กัน เมื่อผู้มีการศึกษาน้อยเข้ามา ใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่รู้เท่าทันจึงเป็นสิ่งที่น่ากลัว อาจารย์ชัชมิตรยกตัวอย่างที่คนขับแท็กซี่คนหนึ่งเคยเล่าให้ฟังว่า ผู้โดยสารคนหนึ่งถามเขาว่า “คุณทราบไหมว่าสมัยอยุธยาจะมีพระมหากษัตริย์สรี้อยสิบเจ็ดองค์” คนขับแท็กซี่จึงแย้งว่า “ไม่ใช่ครับ กรุงศรีอยุธยามีอายุได้สรี้อยสิบเจ็ดปีต่างหาก ไม่ใช่จำนวนพระมหากษัตริย์” แต่ผู้โดยสารก็ไม่เชื่อ ยังคงยืนยันอยู่อย่างนั้นและบอกชื่อเว็บไซต์ที่เขาได้ทราบข้อมูลนี้มาและแสดงความเห็นด้านลบเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ ตัวอย่างที่เล่ามานี้แสดงให้เห็นถึงความตื่นความรู้ที่น่ากลัว

นอกจากนี้ อาจารย์ชัชมิตรเห็นว่ายังมีกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ต้องการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ไม่อยากใช้ คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก ดังนั้นผู้ที่ยังรับสื่อสิ่งพิมพ์ยังมีอยู่ และจากที่คุณณัฐพัชญ์ กล่าวว่ามีสื่อสิ่งพิมพ์ต้องปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย อาจารย์ชัชมิตรนึกถึงละครโทรทัศน์ที่ยังคงมีเนื้อหาเหมือนเมื่อร้อยปีที่แล้ว เป็นเหมือนคนละโลกกับอินเทอร์เน็ต แต่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกับผู้ชมละครโทรทัศน์กลับอยู่บ้านเดียวกันซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกมาก

ขณะเดียวกันก็เห็นด้วยกับอาจารย์อัศศภาคเกี่ยวกับการสร้างฐานข้อมูลไทยในอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์บางแห่ง ก็ให้ความรู้ได้ดี แต่ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและการอ้างอิง อาจารย์ชัชมิตรเคยเข้าไปใน Wikipedia เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับพระอภัยมณี แต่ก็ต้องตกใจมากเมื่อเรื่องย่อของพระอภัยมณีใน Wikipedia เป็นข้อมูลที่ผิด เพราะเขียนจากความทรงจำของผู้เขียนบทความ แม้ว่าจะมีข้อมูลจำนวนมากที่ถูกต้องจึงทำให้อินเทอร์เน็ตมีคุณค่า

และควรที่จะเพิ่มข้อมูลที่ถูกต้องลงในอินเทอร์เน็ตให้มากขึ้น อาจารย์ชัยมัยภรได้เข้าโครงการของสำนักศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย คือโครงการนักเขียนเป็นพี่เลี้ยงน้องใหม่ที่อยากเป็นนักเขียนชื่อโครงการ “บ่มเพาะนักเขียนหน้าใหม่” ซึ่งให้ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการโพสต์นิยายลงในเว็บไซต์ แล้วให้นักวิจารณ์หรือพี่เลี้ยงเข้าไปวิจารณ์ และคนทั่วไปก็สามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ด้วย ซึ่งหลักการของโครงการนี้ดีมาก แต่มีปัญหาอยู่ที่โปรแกรมกรองคำหยาบ เช่น ถ้าโพสต์ลงไปว่า “เหี้ยวแห้ง” ก็จะมีแค่ “วแห้ง” ทำให้อ่านไม่รู้เรื่อง นอกจากนี้ อาจารย์ชัยมัยภรเคยแนะนำนักเขียนคนหนึ่งในโครงการนี้ว่า “งานของคุณมีประเด็นเดียวที่เป็นปัญหา คือการที่ให้คุณคิดฆ่าตัวตาย” เพราะสุนัขในเรื่องนี้คิดว่าเจ้าของไม่ต้องการแล้ว จึงกระโดดให้รถชนตาย โดยไม่เคยมีบริบทในเรื่องให้สุนัขคิดแบบมนุษย์มาก่อนเลยและเมื่อนักเขียนผู้นั้นอ่านข้อวิจารณ์นี้จึงตกใจมากเพราะไม่เคยมีใครบอกเขาเลย อาจารย์ชัยมัยภรคิดว่าอันที่จริงการวิจารณ์ในปัจจุบันสามารถทำได้ง่ายมาก โดยอาจวิจารณ์ผ่านเว็บไซต์หรือเข้าไปวิจารณ์ที่เฟสบุคของนักเขียนโดยตรง สังเกตว่าในเฟสบุคของนักเขียนมีแต่ผู้มากตถูกใจ ทั้งๆ ที่สิ่งที่เขียนนั้นยังมีข้อผิดพลาดอยู่ อาจารย์ชัยมัยภรมักจะเข้าไปวิจารณ์นักเขียนในเฟสบุคตามความเป็นจริงเสมอ ซึ่งผู้ที่เข้ามาอ่านก็เห็นด้วยจำนวนมาก ดังนั้นจึงเห็นว่าทุกคนน่าจะช่วยกันเข้าไปวิจารณ์นักเขียนด้วย ขณะเดียวกัน โครงการฯ น่าจะสร้างฐานการวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตที่สมบูรณ์ได้

อาจารย์สุวรรณกล่าวว่ามีผู้ขอให้เข้าไปดูบทกลอน “ถึงบางพุดพุดดีเป็นศรีศักดิ์” ของสุนทรภู่ในอินเทอร์เน็ตว่าถูกต้องหรือไม่ ปรากฏว่าหลายเว็บไซต์มีข้อผิดพลาดที่เหมือนกัน เพราะคัดลอกกันมา ซึ่งปรากฏว่าบทกลอนที่ผิดอยู่ในเว็บไซต์วิชาเกี่ยวกับการเป็นพิธีกรของอาจารย์หลายคน และเป็นการผิดที่เหมือนในเว็บไซต์อื่น จึงเห็นว่าควรตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนโพสต์ในเน็ต นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องการใช้ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตประเด็นหนึ่งว่าเป็นข้อมูลของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องระวัง อาจารย์สุวรรณเคยได้รับคำแนะนำให้เข้าไปดูเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนบันทึกและจดหมายเพื่อใช้ในการบรรยาย ปรากฏว่าเมื่อเข้าไปแล้วข้อมูลเหล่านั้นเป็นของตนเองทั้งหมดโดยที่เจ้าของเว็บไซต์ไม่ได้ขออนุญาตก่อนนำไปโพสต์

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าเคยนำบทละครที่เขียนโพสต์ขึ้นอินเทอร์เน็ตเพราะอยากทราบความเห็นของผู้อ่าน มีนักศึกษาคณะหนึ่งเข้ามาบอกว่า “พี่คะ พอดีต้องส่งงานอาจารย์พรุ่งนี้แล้วคะ ขอนางานทั้งหมดไปส่งเลยนะคะ” เพราะฉะนั้นข้อมูลที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตจึงไม่มีความเป็นส่วนตัวและลิขสิทธิ์ (copy right) เพราะข้อมูลเหล่านั้นสามารถรู้ไหลได้เสมอ ผู้สร้างเนื้อหาหรือ Content Generator เช่นนักเขียนนิยายหรือนักแต่งเพลงจึงต้องมีความเท่าทันสื่อหมายความว่าต้องสามารถป้องกันการลอกข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้ เพื่อป้องกันการสูญเสียสิทธิของตนเอง

อาจารย์อัศศภาคกล่าวว่าหากเข้าไปค้นเรื่องพระอภัยมณีหรือวรรณกรรมไทยในกูเกิล กูเกิลก็จะแนะนำให้เข้าเว็บไซต์ Wikipedia ซึ่งถือว่าการดีมากที่มีหมวดหมู่วรรณกรรมไทยใน Wikipedia ภาษาไทย แต่ข้อมูลที่มีอยู่ก็ยังไม่ชดเชยมาก เช่นบทความ “100 หนังสือดี” ที่ยังมีรายชื่อหนังสือไม่ครบถ้วน ถึงแม้ว่าบุคคลทั่วไปจะสามารถเข้าไปเพิ่มข้อมูลได้แต่ก็ยังมิใช่เรื่องความผิดพลาดของข้อมูลและการลอกข้อมูลจากที่อื่น ถ้าเปรียบเทียบกับหัวข้อ Literature ใน Wikipedia ภาษาอังกฤษ จะเห็นได้ว่าในภาษาอังกฤษมีข้อมูลและรูปภาพมากกว่าอย่างเห็นได้ชัด

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่า Wikipedia แตกต่างจากสารานุกรมในอดีตเช่น Encarta คือไม่ได้เขียนโดยผู้เชี่ยวชาญหรือ Specialist จำนวนไม่กี่คน แต่เจ้าของ Wikipedia มีแนวคิดว่าองค์ความรู้ของทั้งโลกไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแต่ความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ แต่คนทั้งโลกสามารถช่วยกันเขียนสารานุกรมได้ จึงเกิดศัพท์ทางวิชาการว่า Crowd Sourcing สำหรับใช้เรียกข้อมูลที่มาจากประชาชนจำนวนมาก สิ่งนี้เกิดมาเพื่ออินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตทำให้คนเชื่อมต่อกันได้ ในปัจจุบัน Wikipedia ได้รับการยอมรับให้เป็นแหล่งอ้างอิงที่มีความน่าเชื่อถือสำหรับงานวิชาการในต่างประเทศแล้ว เนื่องจากมีการตรวจสอบและแก้ไขจากผู้ใช้งาน Wikipedia นับล้านคนอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม เคยมีงานวิจัยของฝรั่งเศสที่ผู้วิจัยทดลองนำข้อมูลเท็จขึ้นไปไว้ใน Wikipedia ปรากฏว่าสื่อสิ่งพิมพ์นำไปอ้างอิงในบทความ

ของตน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อมูลใน Wikipedia ก็ยังคงต้องได้รับการตรวจสอบอยู่ สำหรับ Wikipedia ภาษาไทยนั้น คุณณัฐพัชญ์เห็นว่าควรจะไปช่วยกันทำ เนื่องจากเป็นแหล่งข้อมูลที่คนไทยเข้าไปค้นหากันมาก ในปัจจุบัน Wikipedia ภาษาไทยมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดูจำนวนมาก เนื่องจากคนที่มีความรู้เข้าไปเขียน แต่ข้อมูลที่เป็นวิชาการยังมีไม่มากนัก เมื่อค้นหาข้อมูลวิชาการ ภูเก็ลก็จะแนะนำให้ไปที่เว็บไซต์อื่นซึ่งอาจมีความผิดพลาดของข้อมูลมากกว่า Wikipedia เสียอีก ดังนั้นการนำข้อมูลที่ถูกต้องมารวมกันไว้ที่เว็บไซต์กลางจึงน่าจะเป็นวิธีที่ถูกต้อง

อาจารย์อัศศภาคทดลองค้นหาคำว่า Thai Literature ใน Wikipedia พบว่ามีข้อมูลน้อยมากเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์ และรูปภาพหุ่นขี้ผึ้งที่เว็บไซต์เชื่อมโยงไปถึงก็ไม่ใช่หุ่นขี้ผึ้งแบบไทย ที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้เขียนบทความไม่ใช่คนไทย ด้วยเหตุนี้จึงตั้งคำถามกับรัฐบาลที่ต้องการแปล Wikipedia ภาษาอังกฤษให้เป็นภาษาไทยว่าแทนที่จะพยายามทำความเข้าใจต่างประเทศจนไม่รู้จักตนเอง ก็น่าจะแปลข้อมูลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษให้ชาวต่างประเทศได้รู้จักคนไทยมากกว่า

อาจารย์ภัทร ด่านอุตรา กล่าวว่าวารสารวิชาการต่างประเทศส่วนใหญ่ยังไม่ยอมรับการอ้างอิงจาก Wikipedia เพราะถือว่าผู้ที่เข้ามาโพสต์ข้อมูลนั้นนิรนาม (anonymous) แต่ถ้ามองอีกแง่หนึ่งการเป็นนิรนามก็ถือเป็นเสน่ห์ประการหนึ่ง และเสน่ห์อีกประการหนึ่งของ Wikipedia คือการตรวจสอบความถูกต้องแบบ peer checking ซึ่งสามารถเข้าไปดูได้ว่าการแก้ไขไปแล้วกี่ครั้ง และสมาชิกคนใดเป็นผู้แก้ไข นอกจากนี้ Wikipedia ยังเพิ่มความน่าเชื่อถือด้วยการอ้างอิงเอกสารจากภายนอกด้วย เพื่อป้องกันการถูกวิพากษ์กลับ อย่างไรก็ตามในต่างประเทศยังมองว่า Wikipedia เป็นเพียง springboard เบื้องต้นสำหรับการค้นหาข้อมูลเท่านั้น และผู้ค้นคว้าข้อมูลก็ยังคงจะกลับไปหาวารสารที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ด้วย คุณณัฐพัชญ์เสริมว่าได้อ่านบทความที่มีนักวิชาการมาถกเถียงกันว่า Encarta หรือ Britannica กับ Wikipedia อะไรร่าเชื่อถือกว่ากัน ข้อสรุปของบทความดังกล่าวคือหากเป็นเรื่องธรรมดาหรือ ordinary Wikipedia จะน่าเชื่อถือมาก เพราะเป็นเรื่องที่คนหมู่มากเข้ามาช่วยกันตรวจสอบและช่วยกันเขียน แต่ถ้าเป็นเรื่องเฉพาะทางเช่นบทความทางการแพทย์ Britannica จะมีความน่าเชื่อถือมากกว่า เพราะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้เขียนบทความ

อาจารย์อัศศภาคกล่าวว่าพยายามให้นักศึกษาใช้แหล่งอ้างอิงที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก เพราะมีความน่าเชื่อถือมากกว่า และให้ใช้ข้อมูลที่ค้นหาได้จากอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนประกอบ แต่ไม่ค่อยได้ผล คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าหากอ้างอิงบทความในเว็บไซต์ก็ควรจะเลือกเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือด้วย ไม่ใช่ทุกบทความที่มาจากอินเทอร์เน็ตจะนำมาอ้างอิงได้ อาจารย์เชาว์มนัส ประภักดิ์ กล่าวว่า การนำข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมาใช้จำเป็นต้องมีวิจารณญาณและต้องมีการตรวจสอบก่อนนำมาใช้งาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิรดี เกษมสุข แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้โดยพิจารณาจากมุมมองของสถาบัน ซึ่งจะกล่าวถึงใน 3 ประเด็น ดังนี้

1. รูปแบบของการวิจารณ์

ในฐานะของผู้ออกแบบ สถาบันหรือดีไซเนอร์เป็นผู้สร้างโครงสร้างของเว็บไซต์เป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับเทคโนโลยีที่วิศวกรเป็นผู้สร้างขึ้น ดังนั้น โลกอินเทอร์เน็ตจึงเป็นพื้นที่ในระบบหรือโครงสร้างที่ได้รับการออกแบบไว้แล้ว ตัวอย่างเช่นในเว็บไซต์ Wikipedia ก็จะมีส่วนของข้อมูลที่ผู้สร้างตั้งใจจะให้ผู้ใช้มองเห็น แต่ส่วนที่น่าสนใจคือส่วนที่ผู้สร้างไม่ได้ตั้งใจหรือ unintentional content เช่น hyper link ที่สามารถคลิกออกไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2. พื้นที่ของการวิจารณ์

ก่อนหน้านี้ข้อมูลในอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นแบบทางเดียวหรือ one way direction ต่อจากนั้นจึงพัฒนามาเป็นเว็บบอร์ด เป็นสังคมที่มีการสื่อสารมากขึ้น ในที่สุดจึงพัฒนามาเป็นเว็บไซต์อย่างเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ที่มีความเป็น two way communication โลกอินเทอร์เน็ตจึงเริ่มเปลี่ยนจากโลกที่

สื่อสารระหว่างคนสองคนเป็นโลกของคนกลุ่มใหญ่ นอกจากนี้ยังมีระบบของการแบ่งปันหรือ share และการชวนเชิญหรือ invite ให้เข้ามาทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งระบบเหล่านี้อาจเกิดจากการออกแบบล่วงหน้าหรือไม่ใช้ก็ได้ คืออาจเป็นที่ว่างที่ผู้ออกแบบเว็บไซต์ทิ้งเอาไว้ สิ่งนี้คือ “พื้นที่” ในเว็บไซต์ ซึ่งผู้ออกแบบต้องคำนึงว่าพื้นที่เหล่านี้จะอยู่ส่วนใดของเว็บ และอยู่ลำดับใดของการเข้าถึงด้วย

3. บทบาทของการวิจารณ์

โลกอินเทอร์เน็ตสามารถลดขั้นตอน เช่น การรับสมัครผู้คนให้ช่วยเข้ามาทำงาน จะเป็นช่องทางที่สะดวกที่สุด ขณะนี้อาจารย์อภิสิทธิ์รับสมัครนักศึกษาช่วยงานทั้งหมดทางเฟสบุ๊ค นอกจากนี้ยังสามารถลดระยะทาง และลดเวลาได้ด้วย เมื่อมองไปถึงการวิจารณ์ก็จะเห็นได้ว่าในโลกอินเทอร์เน็ตทำได้มากกว่าการเขียนบทวิจารณ์ให้อ่านอย่างเดียว แต่อาจมีกิจกรรมอื่นๆ ให้ผู้ใช้เข้ามาร่วมได้อีกด้วย

อาจารย์เจตนา กล่าวกับผู้ที่เป็นอาจารย์ต้องระวังตัวว่าจะต้องไม่กำหนดว่าจะรับหรือไม่รับแหล่งอ้างอิงแบบใด โดยเฉพาะเรื่องของไทยซึ่งข้อมูลบางส่วนก็ไม่ได้โดยเฉพาะในวารสารวิชาการเท่านั้น เช่นในกรณีที่หม่อมเจ้าสุภัทรดิศดกุลเคยถกเถียงกับ ดร. อดุลย์ วิเชียรเจริญ ในเรื่องนี้ ดร. อดุลย์ กล่าวว่าแหล่งอ้างอิงควรจะเป็นวารสารที่ได้รับการตีพิมพ์เท่านั้น แต่ หม่อมเจ้าสุภัทรดิศดกุล กล่าวว่า “บทความที่ดีที่สุดของผมลงพิมพ์ในหนังสือ *น้องใหม่ มหาวิทยาลัยศิลปากร* เพราะเมื่อลูกศิษย์มาขอ ผมก็ให้สิ่งที่ดีที่สุดกับเขา” เพราะฉะนั้นถ้านักศึกษาอ้างบทความของหม่อมเจ้าสุภัทรดิศดกุลที่ตีพิมพ์ในหนังสือ *น้องใหม่ ศิลปากร* ปี พ.ศ. 2514 ก็ไม่อาจกล่าวว่าเป็นบทความที่ไม่ใช่บทความวิชาการ ส่วนบทความที่อยู่ในวารสารวิชาการก็ไม่ได้หมายความว่าถูกต้องทั้งหมด เช่นบทความของพระยาอนุมานราชธนบางบทก็เป็นการเดินตามนักวิชาการตะวันตกบางคน เช่นในวารสาร *ศิลปะสงเคราะห์* พระยาอนุมานราชธนตำหนิศิลปะแบบ “บารอค” ว่า “ละอะทะอะ เป็นศิลปะที่เหมือนตุ๊กแก” เนื่องจากเข้าใจผิดเพราะไม่เคยเห็นของจริง ดังนั้น การตรวจสอบความถูกต้องจึงต้องพิสูจน์จากหลักฐานเท่านั้น ไม่ใช่แหล่งที่มาของข้อมูล บางครั้งบทความที่ดีที่สุดก็อยู่ในหนังสือพิมพ์รายวัน

อาจารย์สุภางค์ จันทวานิช กล่าวว่ายากให้มองโลกไซเบอร์ว่าเป็นโอกาสที่จะได้เผยแพร่วัฒนธรรม เหมือนในอดีตที่การพิมพ์หนังสือทำให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรมของกระฎุมพี โลกไซเบอร์อาจเป็นโอกาสให้วัฒนธรรมของไพร่ได้เผยแพร่ไปไกลกว่าวัฒนธรรมของกระฎุมพีก็เป็นได้ แน่นอนว่าข้อมูลที่เผยแพร่ออกไปอาจเป็นข้อมูลเท็จหรือข้อมูลขยะ แต่ก็ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลใดดีหรือไม่ดี ตัวอย่างที่อาจารย์ชัยมัยภกรกล่าวถึงผู้โดยสารแท็กซี่ที่ได้ข้อมูลจากเว็บไซต์ว่าสมัยอยุธยาจะมีภัตตาคารที่อร่อยสิบเจ็ดองค์ ในอนาคตผู้คนก็จะเชื่อว่าเป็นความจริง เพราะเมื่อพูดเข้าไปเรื่อยๆ ความเท็จก็จะกลายเป็นความจริง เช่นเดียวกับที่กลุ่มคนเสื้อแดงกล่าวว่า มีผู้เสียชีวิต 90 กว่าศพ จากฝีมือของทหารและรัฐบาล เพราะการเลือกรับความจริงใดๆ เป็นเพราะผู้รับต้องการเชื่อว่าเป็นเช่นนั้น เป็นจริง ผู้โดยสารคนนั้นก็ต้องการเชื่อว่ามีภัตตาคารที่อร่อยกว่าองค์จริง ๆ หรือข่าวลือที่เพิ่งผ่านมาไม่นานเรื่องเขาพระวิหารถูกยึดไปแล้ว ก็มีผู้เลือกเชื่อข่าวลือนี้ เพราะเขาอยากจะได้ยินอย่างนั้นอยู่แล้ว หากเปรียบเทียบกับวิชาการสายโพสต์โมเดิร์นแล้วคือคำว่า “เสมือนจริง” หรือ virtual reality ซึ่งในโลกไซเบอร์มีภาวะเสมือนจริงเกิดมากขึ้นเรื่อยๆ และในที่สุดภาวะเสมือนจริงจะกลายเป็นความจริง หรือ “ความจริงสร้างได้” ดังนั้น อาจารย์สุภางค์จึงเห็นว่าไม่น่าจะบอกได้ว่าอะไรดีหรือไม่ดี สิ่งที่ทำได้อคือ 1) ทำความรู้จักโลกไซเบอร์ให้มากขึ้น โดยการศึกษาคุณลักษณะของการสื่อสารในโลกไซเบอร์โดยรวม 2) ลดขอบเขตลงเป็นการศึกษาการวิจารณ์ศิลปะในโลกไซเบอร์ ซึ่งก็ยังไม่ทราบว่าเป็นโลกไซเบอร์จะแบ่งศิลปะเป็นสี่สาขาเหมือนที่โครงการฯ แบ่งหรือไม่ ศิลปะบางสาขาอาจไม่ได้รับการพูดถึงในอินเทอร์เน็ต เช่นสาขาสงคีตศิลป์ ก่อนหน้าที่จะทราบว่ามีเว็บไซต์คิดส์ อาจารย์สุภางค์ก็ไม่เคยพบเว็บไซต์ที่วิจารณ์ดนตรีไทยมาก่อน สาขาวรรณศิลป์อาจจะมีการวิจารณ์มากกว่าสาขาอื่น และสาขาทัศนศิลป์ก็ไม่ค่อยมีการวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ต เพราะไม่ค่อยมีผู้มีความรู้พอจะวิจารณ์ทัศนศิลป์อยู่ในอินเทอร์เน็ต เป็นต้น 3) ศึกษาปัจจัยที่ทำให้การวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตแข็งแกร่งหรืออ่อนด้อย

และ 4)การสร้าง cyber salon ที่ผู้มีวิจรรย์ญาณและมีทุนเข้ามาแสดงความเห็น แต่ไม่ทราบเวลาหนึ่งปีหกเดือนของโครงการฯ จะเพียงพอหรือไม่ อาจารย์สุภาภรณ์เห็นว่าน่าจะทำได้เพียงการศึกษาโลกไซเบอร์เท่านั้น แต่ยังไม่เพียงพอที่จะสร้าง salon

อาจารย์ธเนศกล่าวว่าในสาขาทัศนศิลป์นั้น ผู้ที่ชอบเขียนมีน้อยแต่ผู้ที่ชอบสนทนามีมาก ถ้ามีการจัดเวทีวิจารณ์ศิลปะ แล้วบันทึกเป็นคลิปวิดีโอ จากนั้นก็นำไปเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต หากมองอินเทอร์เน็ตว่าเป็นพื้นที่ ก็ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้พื้นที่นี้อย่างไร อาจารย์ธเนศมองว่ายากมากหากจะให้เขียนบทวิจารณ์ทัศนศิลป์ แต่ถ้ามีวงเสวนาสักสี่ห้าคนแล้วบันทึกเทปไว้ ผู้คนก็จะชอบดูคลิปประเภทนี้มาก โดยเฉพาะคลิปสั้นๆ ประมาณ 4-5 นาที อาจารย์อภิรดีกล่าวเสริมว่าการวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตอาจวิจารณ์ด้วยสื่อหลากหลายประเภท กรณีของทัศนศิลป์อาจจะใช้วิดีโอจะเหมาะสมกว่าสื่ออื่น ส่วนสาขาอื่นๆ ก็อาจใช้สื่อที่เหมาะสมกับสาขาของตน คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าอินเทอร์เน็ตมีมากกว่าตัวอักษร ปัจจุบันหลายคนอาจอัปเดตวิดีโอขึ้นไปทำช่องรายการโทรทัศน์หรือรายการวิทยุของตนเองในอินเทอร์เน็ตได้ ในอดีตคุณณัฐพัชญ์กับเพื่อนเคยทำบทความวิจารณ์เศรษฐกิจเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต แต่ต่อมาต้องการประหยัดเวลาจึงนำกล้องมาถ่ายคลิป แล้วนำไปเผยแพร่แทน ซึ่งผู้ที่เข้ามาดูก็บอกว่าเข้าใจง่ายขึ้นเพราะไม่ต้องอ่าน เทคโนโลยีทำให้สื่อที่หลากหลายขึ้น คุณณัฐพัชญ์เห็นว่าในอนาคตอินเทอร์เน็ตจะครอบคลุมสื่อทั้งหมดและอาจจะสร้างสื่อใหม่ขึ้นมาด้วย

อาจารย์อัศนาศกล่าวว่าการรับสารในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป คำว่า multimedia เข้ามาสู่วิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่จำนวนมาก ทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด จะไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ กระบวนการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงไม่ได้มาจากการอ่านเพียงอย่างเดียว และอาจารย์อรุณภาคย์เชื่อว่าหากเรียนรู้ด้วยทักษะอื่นๆ ด้วย จะมีศักยภาพสูงกว่า ดังนั้นจึงเห็นว่าในอนาคตสื่อลายลักษณ์จะปรับตัวให้เข้ากับสื่อ multimedia เหล่านี้ คุณณัฐพัชญ์เห็นด้วยว่าสื่อลายลักษณ์จะเกิดการปรับตัว และกล่าวว่าในอนาคตคนจะมีสองประเภทคือ digital tourist และ digital citizen digital tourist คือผู้ที่เติบโตมาจากโลก analog คือโลกยุคก่อน digital แต่เมื่อเติบโตขึ้น เทคโนโลยี digital พัฒนาสู่โลก digital คนเหล่านี้จึงอยู่กึ่งกลางระหว่างสองโลก และต้องเลือกว่าจะใช้เทคโนโลยีหรือไม่ digital tourist บางส่วนจึงปรับตัวไปเป็น digital citizen ที่ใช้เทคโนโลยีใหม่เป็นหลัก ส่วนที่เหลือเลือกที่จะไม่เข้ามาสู่โลกใบใหม่ ซึ่งก็ต้องแลกด้วยการไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เช่น ไม่ได้รับเข้าทำงาน ส่วน digital citizen คือผู้ที่เติบโตขึ้นมาในเวลาที่เทคโนโลยีพัฒนาแล้ว คนเหล่านี้จะมีทักษะและความเชี่ยวชาญในการเข้าถึงข้อมูลแบบ digital ตัวอย่างเช่น คนยุค analog จะค้นหาข้อมูลจากหนังสือในห้องสมุด แต่คนรุ่นใหม่จะค้นหาข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ ขณะนี้ใน ipad หนึ่งเครื่อง สามารถจุหนังสือได้ปริมาณเท่ากับห้องสมุด ดังนั้น เทคโนโลยีใหม่นี้สามารถทำให้เข้าถึงข้อมูลจำนวนมากได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้คุณณัฐพัชญ์เห็นว่าลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของสื่ออินเทอร์เน็ตคือการส่งต่อ น่าสนใจว่าข้อมูลประเภทใดที่ผู้คนเลือกจะเผยแพร่ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือข้อมูลที่เป็นที่ชื่นชอบ หรือข้อมูลประเภทอื่น ขณะนี้สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทยก็กำลังสนใจประเด็นความน่าเชื่อถือของสื่อสมัยใหม่ ต้องมีการระบุที่มาหรือไม่ และวิจรรย์ญาณของการส่งต่อข้อมูลคืออะไร หากเราตระหนักว่าการวิจารณ์คือข้อมูลที่มีคุณภาพและควรเผยแพร่ ทำอย่างไรจึงจะเกิดการเผยแพร่งานวิจารณ์บนสื่อสมัยใหม่ ซึ่งประเด็นนี้เป็นสิ่งที่สำคัญมาก

อาจารย์สุวรรณถามว่าการที่เพื่อนของคุณณัฐพัชญ์วิจารณ์ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ได้ชมแล้วเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตนั้น งานวิจารณ์เช่นนั้นในทัศนะของคุณณัฐพัชญ์ถือว่าการวิจารณ์หรือไม่ และที่กล่าวว่าวิจารณ์มากกว่านักวิจารณ์นั้น คุณณัฐพัชญ์เห็นว่านักวิจารณ์เขียนงานรูปแบบใด เพราะเหตุใดนักวิจารณ์เหล่านี้จึงเขียนได้ชัดและคุณณัฐพัชญ์คิดอย่างไรกับการวิจารณ์ของเพื่อนคนนี้

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่า การวิจารณ์ในโลกเสมือนจริงคือความต้องการแบ่งปันความเห็นที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งความเห็นเหล่านี้ก็คือจุดเริ่มต้นของการวิจารณ์ แต่บางคนก็ต้องการสร้างงานวิจารณ์ที่มากกว่าการแสดงความเห็น โดยไม่ต้องการรอฟื้นที่สิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ผลงาน จึงเข้ามาเขียนงานวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ต เพราะฉะนั้น “การวิจารณ์” ในอินเทอร์เน็ต จึงมีทั้งการแสดงความเห็นสั้นๆ ว่าชอบหรือไม่ชอบ และการเขียนบทวิจารณ์เต็มรูปแบบเหมือนกับเพื่อนของคุณณัฐพัชญ์ ซึ่งไม่ต่างจากบทวิจารณ์ในนิตยสาร Roger Ebert นักวิจารณ์ภาพยนตร์ใน Chicago Suntime นั้น เขียนบล็อกมากกว่าบทความในสิ่งพิมพ์เสียอีก และสามารถหารายได้จากการขายพื้นที่โฆษณาบนบล็อกของตนเอง ทุกวันนี้ค่าใช้จ่ายในการเปิดเว็บไซต์ลดลงมาก และเมื่อเปิดแล้วก็กลายเป็นพื้นที่ที่สามารถบริหารจัดการอย่างไรก็ได้

อาจารย์สุวรรณากล่าวว่าสิ่งที่คุณณัฐพัชญ์กล่าวถึงคือเรื่องของตลาดที่เกี่ยวกับการวิจารณ์ในพื้นที่อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสิ่งที่โครงการฯ ให้ความสนใจเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีอีกประเด็นหนึ่งที่คุณณัฐพัชญ์ยังไม่ได้ตอบคือเมื่อมีผู้อ่านบทวิจารณ์ในเว็บไซต์แล้ว พวกเขาตอบสนองอย่างไร และนักวิจารณ์ตอบสนองต่อความเห็นของผู้อ่านอย่างไร เนื่องจากนักวิจารณ์ในสื่อลายลักษณ์ บางครั้งก็ต้องการให้มีผลไปถึงตัวผู้สร้างงานหรือผู้อ่านอื่นๆ ด้วย แต่สื่อลายลักษณ์มีความล่าช้า เนื่องจากต้องรอการตีพิมพ์และการตอบโต้ของผู้อ่านบทวิจารณ์ คุณณัฐพัชญ์ตอบว่าการวิจารณ์บนอินเทอร์เน็ตก็เพื่อต้องการให้มีผู้รับรู้ นักวิจารณ์บางคนอาจต้องการโพสต์บทวิจารณ์เพียงอย่างเดียวโดยไม่กลับมาโต้ตอบกับผู้อ่านอีกเลย แต่บางคนกลับมามีผู้โต้ตอบกับงานวิจารณ์ของตนอย่างไร เช่นนักวิจารณ์ภาพยนตร์บางคนที่มีการติดแบบสอบถามไว้ท้ายบทวิจารณ์ของตน ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าไปโหวตได้ว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับบทวิจารณ์ หรือมีความเห็นกับภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไร ดังนั้น การเปิดรับความเห็นต่างๆ จึงขึ้นอยู่กับนักวิจารณ์ว่าต้องการหรือไม่

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าในอดีตการสื่อสารเป็นรูปแบบหนึ่งต่อหนึ่งหรือ one to one เมื่อเกิดสื่อสารมวลชนจึงเปลี่ยนเป็น one to many ยุคนี้พัฒนาไปเป็น many to many การส่งต่อข้อมูลเกิดขึ้นได้เร็วมาก

อาจารย์ชนกกล่าวว่าวัฒนธรรมเสมือนจริงเปรียบเสมือนต้นไม้ที่มีลำต้นใหญ่โต แต่มีฐานแคบ เมื่อครั้งเกิดไฟดับที่แคนาดา เพียงลมสุริยะพัดมาเบาๆ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ก็ใช้งานไม่ได้ ถ้าพึ่งเทคโนโลยีมากเกินไปโดยไม่มีฐานวัฒนธรรมลายลักษณ์รองรับ ซึ่งหากใช้เทคโนโลยีไม่ได้ก็เปล่าประโยชน์ เปรียบได้กับการข้ามเหวโดยใช้เพียงตะขอนขนาดเล็ก เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมลายลักษณ์จึงยังคงมีความสำคัญอยู่ อาจารย์ชนกทำงานทั้งในวัฒนธรรมลายลักษณ์และเสมือนจริง เมื่อใช้เทคโนโลยีไม่ได้ก็ยังมีส่วนสิ่งพิมพ์รองรับ อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์คือมีความรวดเร็วและหลากหลาย แต่ก็เปราะบางมากเช่นกัน

อาจารย์เจตนา กล่าวว่าอาจจะเป็นการสรุปเร็วเกินไปหากจะบอกว่าพฤติกรรมของคนเปลี่ยนไปเพราะตัวสื่อ เพราะอาจมีพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่ว่าสื่อจะเปลี่ยนไปหรือไม่ก็ยังคงเหมือนเดิมอยู่ เช่นเมื่อเกิดสึนามิและแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่ญี่ปุ่น สื่อไทยไปสัมภาษณ์ผู้แทนบริษัทท่องเที่ยวของไทย เขาแสดงความคิดเห็นว่าประเทศไทยจะสูญเสียนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นไป และชาวไทยที่ต้องการไปประเทศญี่ปุ่นก็จะไปไม่ได้ จะเกิดการยกเลิกการเดินทางและทำให้ธุรกิจท่องเที่ยวระหว่างไทยและญี่ปุ่นเกิดความเสียหายอย่างหนัก ในขณะที่ภาพความเสียหายที่เกิดขึ้นจริงคือการเสียชีวิตของผู้คน ซึ่งควรเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสนใจมากกว่าความเสียหายด้านธุรกิจ เหตุการณ์นี้ทำให้อาจารย์เจตนานึกถึงเมื่อครั้งเกิดแผ่นดินไหวที่เมืองโกเบ ครั้งนั้นประเทศไทยส่งข้าวหลามไปช่วยเหลือ ซึ่งเป็นความคิดที่ดีมาก เพราะข้าวหลามเป็นอาหารที่สามารถเก็บไว้ได้นานและนำมารับประทานได้ทุกสถานการณ์ ความคิดสร้างสรรค์เช่นนี้คือสิ่งที่จำเป็นจะต้องดำรงอยู่ ความคิดทั้งบวกและลบเหล่านี้เกี่ยวข้องกับรูปแบบของสื่อ

อาจารย์เจตนาเห็นว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ญี่ปุ่น ก็พยายามติดต่อคนรู้จักที่ญี่ปุ่นทางโทรศัพท์ ซึ่งไม่สามารถติดต่อได้ ทำได้เพียงส่งอีเมลไป แต่ก็ไม่ทราบว่าจะไปถึงผู้รับหรือไม่ อย่างไรก็ตามมนุษย์มีทั้งส่วนที่น่าชื่นชมและชิงชัง ซึ่งนักวิชาการสายมนุษยศาสตร์ไม่สามารถจะมองข้ามไปได้

นอกจากนี้ อาจารย์เจตนาถกเถียงถึงการโพสต์บทวิจารณ์เกี่ยวกับละครเวที “สุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล” ในเฟซบุ๊กและเว็บไซต์พันทิปว่าไม่มีผู้ชมละครเข้ามาโต้ตอบเลย นอกจากทีมงานที่มาโต้ประเด็นเรื่องดนตรีว่า “ที่มีดนตรีสดไม่ได้เพราะเวทีไม่มีพื้นที่เพียงพอและมีทุนน้อย” ซึ่งประเด็นนี้ไม่ใช่ประเด็นหลักของบทวิจารณ์ ประเด็นหลักที่บทวิจารณ์นี้ต้องการจะบอกคือละครเวทีเรื่องนี้ประเมินความสามารถของนักแสดงต่ำเกินไป เพราะนักแสดงเหล่านั้นสามารถแสดงสามฉากจากละครเรื่อง “จุฬาทริศูณ” ได้ดี แต่กลับไม่ได้รับโอกาสให้ใช้ฝีมือในการแสดง เพราะบริษัทต้นสังกัดต้องการเพียงรายได้จากค่าชมละครเท่านั้น นอกจากนี้ยังเคยไปชมการประชันปีพาทย์ครั้งหนึ่ง ซึ่งนักดนตรีเป็นวัยรุ่นที่แต่งตัวเหมือนวัยรุ่นตามสยามสแควร์ แต่สามารถเล่นดนตรีได้ดีมาก

อาจารย์เจตนาเห็นว่าหากนำเนื้อสารที่ดีใส่เข้าไปในสื่ออินเทอร์เน็ต อาจจะสร้างโอกาสได้มากกว่าวัฒนธรรมลายลักษณ์ เพราะไม่ต้องรอเวลาที่โต๊ะตอบกัน อาจารย์เจตนาเคยเขียนบทความลงในวารสารวิชาการต่างประเทศ แล้วมีผู้วิจารณ์บทความนั้นในด้านลบ แต่ไม่อาจตอบโต้บทวิจารณ์นั้นได้เพราะบทวิจารณ์ดังกล่าวตีพิมพ์ใน Year book นอกจากนี้ยังมีการตั้งกระทู้ใน Year book ของสมาคมซิลเลอร์แห่งชาติ แล้วจะบอกผลในปีหน้า สิ่งเหล่านี้ควรจะหมดยุคสมัยไปได้แล้ว เวลาหนึ่งปีควรจะใช้ในการทบทวน หาข้อมูลมาตอบโต้กันอย่างลึกซึ้งมากกว่าการตั้งกระทู้

อาจารย์สุวรรณเห็นว่าหน้าที่บริษัทท่องเที่ยวแสดงความเห็นเช่นนั้นอาจไม่ใช่พฤติกรรมของคนทั่วไป แต่อาจเป็นพฤติกรรมของรัฐ เพราะกฎบัตรของอาเซียนระบุว่าหากไทยต้องการเป็นผู้นำในกลุ่มประเทศอาเซียนก็ต้องเป็นผู้นำด้านวัฒนธรรมเพราะเป็นด้านที่เหนือกว่าประเทศอื่น แต่อีกสองด้านคือความมั่นคงและเศรษฐกิจนั้นยังต้องพัฒนาอยู่ และกลุ่มประเทศอาเซียนก็ต้องหนุนเสริมกันและกันในด้านเศรษฐกิจด้วย เพื่อพัฒนาให้เทียบเท่ายุโรป และแต่ละประเทศต้องเป็นตัวแทนเศรษฐกิจในด้านต่างๆ เช่น มาเลเซียเป็นตัวแทนการค้าทางฟิลิปปินส์เป็นตัวแทนด้านไม้ เป็นต้น ส่วนประเทศไทยได้รับหัวข้อการท่องเที่ยวและการขนส่งทางอากาศ อาจารย์สุวรรณเห็นว่าบางครั้งพฤติกรรมของคนในชาติก็มาจากความคิดของคนระดับผู้นำที่จะชี้แนะให้คนในชาติเรียงลำดับความสำคัญของสิ่งต่างๆ เมื่อการท่องเที่ยวได้รับการให้ความสำคัญอย่างมากมาตั้งแต่อาเซียน ประชาชนจึงถูกกำหนดให้คิดเรื่องนี้เป็นสำคัญด้วย เช่น ชาวบ้านก็ต้องมาเปิดบ้านให้เป็นโฮมสเตย์

2.2 ผลกระทบของโลกเสมือนจริงต่อวงการศิลปะ และวงการการวิจารณ์ศิลปะทั้งต่อผู้วิจารณ์ และผู้รับงานศิลปะ

อาจารย์ปรีชาดิกล่าวกว่าในการเสวนาช่วงเช้าที่ผ่านมา มีประเด็นจำนวนมาก ซึ่งทำให้พอมองเห็นทิศทางการวิจัยได้ชัดเจนขึ้น ในช่วงปลายจะอภิปรายในประเด็น “ผลกระทบของโลกเสมือนจริงต่อวงการศิลปะ วงการการวิจารณ์ศิลปะ” ที่แต่ละคนประสบจริงๆ เพราะผู้ที่มาประชุมในครั้งนี้ บางคนก็อาจจะเคยเป็นนักวิจารณ์ลายลักษณ์มีอาชีพด้วย และบางคนอาจจะมีคอลัมน์ประจำด้วย และเมื่อเกิดโลกโซเชียลขึ้นมาแล้วมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้างต่อการวิจารณ์ศิลปะ หรือกระทบตัวท่านในฐานะนักวิจารณ์อย่างไรบ้าง หรือถ้าท่านเป็นเพียงผู้รับ การเกิดวัฒนธรรมโซเชียลส่งผลกระทบอย่างไรต่อผู้รับงานศิลปะ เนื่องจากการเกิดขึ้นของโลกโซเชียลทำให้เกิดมหาชนจำนวนมากที่เข้ามาสร้างพื้นที่ของตัวเอง ซึ่งน่าจะส่งผลกระทบต่อการวิจารณ์ศิลปะ เช่นเดียวกับการอภิปรายช่วงเช้าที่มีผู้ห่วงในแง่คุณภาพของบทวิจารณ์ การใช้ภาษา และความถูกต้องของข้อมูล จึงอยากทราบว่าการเกิดขึ้นของโซเชียลส่งผลให้

เกิดอะไรอีกไหม เช่น ทำให้การวิจารณ์เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ เพราะแต่เดิมจะมีการวิจารณ์เฉพาะตัวเนื้อศิลปะ แต่เมื่ออยู่ในโลกโซเชียลกลับส่งผลให้การวิจารณ์เปลี่ยนไปอย่าง “พลิกหน้ามือ”

อาจารย์อัศศภาคเล่าประสบการณ์การทำงานที่ก่อนจะเข้ามาเขียนงานในเว็บไซต์ของสำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์นนั้นก็ได้เริ่มต้นการวิจารณ์หนังสือมาแล้วจากสื่อสิ่งพิมพ์ โดยเริ่มจากการเขียนจดหมายถึงอาจารย์ชัยมฤต แสงกระจ่าง (ซึ่งในสมัยนั้นคุมหน้าวิจารณ์วรรณกรรมใน *สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์*) ตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นนักเรียน และในช่วงหลังก็ใช้เวลาในการพัฒนาการเขียนวิจารณ์วรรณกรรม จนกระทั่งพอจะเข้าที่เข้าทางและคิดว่าตนเองเข้าใจและรู้เกี่ยวกับหลักการวิจารณ์ใช้เวลาเป็นสิบปี จากนั้นก็เริ่มมีคอลัมน์การวิจารณ์หนังสือในสื่อสิ่งพิมพ์ แต่พอมาทำให้เว็บไซต์ประพันธ์สาส์น ในที่นี้จะไม่กล่าวถึงความแตกต่างในเรื่องของพื้นที่ระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์กับพื้นที่ออนไลน์ แต่จะกล่าวถึงเฉพาะความแตกต่างของตัวบทวิจารณ์เท่านั้น

อาจารย์อัศศภาคเล่าว่าจุดมุ่งหมายของเว็บไซต์ประพันธ์สาส์นที่ให้ไปทำนั้น แต่เดิมใช้คำว่า “Book Doctor” ซึ่งคุณปองพล อติเรกสาร เป็นผู้นำมาใช้ก่อนในงานเขียนเล่มแรกๆ เพราะท่านจะให้ชาวต่างชาติเป็น Book Doctor คือเป็นผู้อ่านและแก้ไขต้นฉบับให้ ด้วยเหตุนี้ สำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์นจึงให้อาจารย์อัศศภาคทดลองทำ Book Doctor ซึ่งในช่วงแรก อาจารย์อัศศภาคยอมรับว่าต้องใช้เวลาพอสมควรในตอนแรก เพราะต้องเข้าไปสืบค้นดูว่าความหมายที่แท้จริงของคำว่า “Book Doctor” คืออะไร และจริงๆ แล้ว Book Doctor ในโลกตะวันตกมีการทำงานแบบใด ก็พบว่าเว็บไซต์ที่กล่าวถึงเรื่องนี้เป็นจำนวนมาก แต่ปรากฏว่าการทำ Book Doctor ไม่ใช่การทำงานในลักษณะวรรณกรรมวิจารณ์ที่เราศึกษากันอยู่ เนื่องจากว่ามีเชิงการแนะนำ และมีการลำเลียงไปยังแดนนักเขียนด้วย กล่าวคือต้องมีการแนะนำนักเขียนด้วย จึงเป็นเสมือนการทำงานบรรณาธิการไปพร้อมกันด้วย

อาจารย์อัศศภาคยอมรับว่าในช่วงเวลานั้นมีปัญหาในการทำงานเช่นนี้ เพราะว่าในช่วงที่เขียนงานวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ขณะที่ยังอายุน้อยอยู่นั้น ในบทวิจารณ์จะมีน้ำเสียงและอารมณ์ปรากฏในงานอยู่มาก แต่เมื่อต้องมาแนะนำนักเขียน อาจารย์อัศศภาคเห็นว่าถ้ายังคงใช้น้ำเสียง ท่าที ถ้อยคำ รวมถึงอารมณ์ดังเช่นที่เขียนในสมัยที่ยังอายุน้อย และมีวุฒิภาวะน้อยกว่านี้ก็จะไม่เกิดประโยชน์อย่างที่เราต้องการ ขณะเดียวกันวิธีการเขียน วิธีการมองงานที่เป็นต้นฉบับงานเขียนก็จะต่างกันโดยสิ้นเชิง เพราะไม่ได้มองเพียงแค่รูปแบบ เนื้อหา คุณค่า กลวิธี รวมไปถึงสิ่งที่พื้นฐานทางด้านวรรณกรรมวิจารณ์เท่านั้น แต่ต้องมองโดยเอาใจส่วนหนึ่งเป็นนักเขียนเข้าไปทาบด้วย ซึ่งบังเอิญว่าอาจารย์อัศศภาคสามารถเขียนงานได้หลากหลายรูปแบบ เพราะฉะนั้นเมื่อเอาใจของความเป็นนักเขียนเข้าไปทาบก็จะเห็นร่องรอยอะไรบางอย่างที่พอจะแนะนำเขาได้ นอกเหนือจากข้อมูลบางเรื่อง ซึ่งข้อมูลเหล่านี้บางครั้งก็ไม่ได้รู้ทุกเรื่อง กล่าวคืออาจจะรู้มาก แต่ไม่ต้องรู้หมด หมายถึงว่าถ้าเขาเขียนเรื่องไซไฟมา เราจะจำเป็นต้องรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ทั้งหมด แต่ถ้าเราเห็นว่าข้อมูลบางจุดที่น่าจะไม่ถูกต้อง เราอาจจะต้องตรวจสอบก่อน

การทำงานในระยะแรกจะเป็นการให้ความเห็นและแนะนำเฉยๆ จึงไม่เห็นผลว่านักเขียนเขาได้ปรับปรุงแก้ไขต้นฉบับอย่างไรหรือไม่ จนกระทั่งในช่วงประมาณสองปีที่ผ่านมา บังเอิญว่ามีวรรณกรรมเยาวชนชุดหนึ่งที่ลงในเว็บไซต์ประพันธ์สาส์นก็ได้เข้าไปอ่านเพื่อจะแนะนำ ก็พบว่ามีความยากที่สามารนำมาแก้ไขและตีพิมพ์ได้เลย 3 เรื่อง ซึ่งมีอยู่เรื่องหนึ่งที่อ่านและพบว่าโครงสร้างของเรื่องน่าจะเป็นเรื่องชุดได้อย่างน้อยที่สุดคือ 4-8 เล่ม ในที่สุดสำนักพิมพ์ก็เห็นด้วย และมอบหมายให้อาจารย์อัศศภาคดูแลงานชุดนี้ ซึ่งชื่อชุดว่า *จ้าวจตุรทิศ* ซึ่งผ่านมา 2 ปี ก็ออกมาแล้ว 2 เล่ม คือปีละเล่ม เนื่องจากได้คุยกับนักเขียนไว้ว่าจะพิมพ์ปีละ 1 เล่ม ทั้งหมด 4 ปี ซึ่งอาจารย์อัศศภาคจะดูทีละเล่ม และเมื่อออกครบ 4 เล่มแล้วจะกลับมาดูทั้งหมดอีกครั้งหนึ่ง หมายความว่า จะเป็นชุดที่สมบูรณ์ที่สุด

เพราะว่าขณะนี้นักเขียนเขียนปิลละเล่ม จึงทำให้ไม่ทราบว่าจะเรื่องราวในช่วงหลังอาจจำเป็นต้องมีการแก้ไขข้อมูลของเล่มแรกๆก็ว่าได้ ซึ่งขณะนี้พบว่าอาจจำเป็นต้องเปลี่ยนคำบางคำใหม่ทั้งหมด

อาจารย์อัศศภาคยอมรับว่าไม่เคยทำงานในลักษณะนี้มาก่อน เพราะในการทำงานก็จะเห็นกระบวนการทำงานระหว่างอาจารย์อัศศภาคกับนักเขียนผู้นี้ ในการทำงานบรรณาธิการนั้น อาจารย์อัศศภาคเคยทำมาก่อน ทั้งกับสำนักพิมพ์เคล็ดไทย และสำนักพิมพ์สยาม ก่อนที่จะทำงานเป็นอาจารย์ประจำที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขณะนี้ก็ยังรับเป็นบรรณาธิการให้สำนักพิมพ์ดังกล่าวอยู่ จึงทำให้ทราบกระบวนการทำงานบรรณาธิการด้วย ดังนั้น ในการทำงานเป็น Book Doctor จึงนำการทำงานสองอย่างมาผสมผสานกัน จึงทำให้หนังสือที่เสนอไปว่าน่าจะตีพิมพ์เป็นเล่มได้นั้น สามารถพิมพ์ออกมาเป็นเล่มได้จริง ซึ่งเล่มแรกที่เดิมชื่อ “การเดินทางของรามิต” นั้นได้ส่งเข้าประกวดและรางวัลชมเชยปีที่แล้ว และปีนี้ออกเล่มสอง สำนักพิมพ์ก็ใส่กล่องขายเป็นหนังสือชุด

จากประสบการณ์ตรงนี้เห็นว่าในเว็บไซต์มีเด็กอายุน้อยประมาณ 15-16 ปี ก็มีเรื่องโพสต์ลงเว็บแล้ว เช่นในเว็บเด็กดี เว็บแจ่มใส เว็บพิมพ์คำ (ซึ่งเป็นของสถาพรบุ๊ค) ซึ่งการวิจารณ์ในลักษณะนี้จะเป็นประโยชน์กับพวกเขา เพราะเด็กเหล่านี้อายุน้อย ประสบการณ์น้อย ความรู้ก็น้อย ถ้าเราสามารถพัฒนาเขาได้ตั้งแต่ตรงนี้ และยกขึ้นมาได้ “เป็นแผง” ก็คิดว่าต่อไปในอนาคต เราจะมีคนเขียนหนังสือที่พัฒนาคุณภาพ และแตกสายไปได้ แม้ว่าในขณะนี้เขาอาจจะเขียนเฉพาะเรื่องรักวัยรุ่นของเขาเท่านั้น แต่อนาคตที่เขาจะเติบโต มีความรู้เฉพาะทาง มีประสบการณ์ชีวิตเฉพาะตัว ซึ่งในส่วนนี้จะมีประโยชน์มาก

ในส่วนที่เป็นแต่เฉพาะการวิจารณ์วรรณกรรมที่เรามีความรู้สมบูรณ์อยู่แล้ว และกำลังพัฒนามาอยู่เรื่อยๆ และมีทฤษฎีต่างๆ เกิดขึ้นเรื่อยๆ อาจารย์อัศศภาคคิดว่านี่คือการเปลี่ยนพื้นที่นำเสนอ เปลี่ยนที่ตีพิมพ์ เปลี่ยนที่เผยแพร่ จากสื่อสิ่งพิมพ์ไปยังสื่อออนไลน์เท่านั้นเอง ตรงนั้นไม่ใช่ปัญหา เพราะทฤษฎีก็ยังเป็นทฤษฎีเช่นเดียวกับโลกลายลักษณ์อยู่ แต่จะมีอีกอย่างหนึ่งที่น่าสนใจ คือการทำงานหลายๆ อย่าง จนกระทั่งการสนทนากันธรรมดา ที่เป็นการทวิตไปมา การโพสต์ไปมาในเฟซบุ๊ก หรือการทำงานในเอ็มเอสเอ็น ที่เป็นการเสวนากันไปมานั้น ถ้ามีความต่อเนื่องแล้วก็จะกลายเป็นกระบวนการวิจารณ์เชิงบรรณาธิการอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจะเก็บเป็นลายลักษณ์ไม่ได้ เพราะไม่เชื่อว่าผู้ใดที่สนทนาบนเอ็มเอสเอ็นแล้วจะบันทึกการสนทนาบนเอ็มเอสเอ็นเก็บไว้ทุกหน้า แต่ตรงนั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแผนภูมิที่โครงการฯ นำเสนอไว้ นั่นก็คือ วัฒนธรรมมุขปาฐะใหม่ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตรงนี้ก็คือการสนทนาผ่านเครื่องมือที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ แต่จริงๆ แล้วตรงนี้ที่อยู่ข้างบนสุด อาจารย์อัศศภาคต้องการให้ดึงลงมาข้างล่าง เพราะว่าวงทั้งสี่นี้ควรจะเป็นเหมือนเซตเดียวกันที่ตรงกลางเหลื่อมซ้อนกันทั้งหมดเลย เนื่องจากจะมีคนกลุ่มหนึ่งที่รู้ทั้งหมดเลย ซึ่งอาจจะเป็นคนกลุ่มน้อยมาก และคนตรงนี้คือคนที่กระจายส่วนต่างๆ ที่จะกระจายส่วนต่างๆ ออกไปในแดนที่เชื่อมกัน สองแดน สามแดน สี่แดน และอาจารย์อัศศภาคก็เชื่อว่ามุขปาฐะระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ต้องอยู่เป็นฐานอยู่แล้ว และต้องไม่ลืมว่าโลกลายลักษณ์ไม่สามารถที่จะอยู่ด้วยตัวเองได้

อาจารย์ภัทรเล่าประสบการณ์ที่ได้คุยกับน้องๆ ว่าไซเบอร์ช่วยเปิดพื้นที่มากขึ้น ขณะเดียวกันก็เกิดอำนาจการต่อรองของนักเขียนกับตัวบรรณาธิการมากขึ้น ดังกรณีนักเขียนคนหนึ่งเริ่มตั้งตัวได้ เขาก็เกิดปัญหาเกี่ยวกับบรรณาธิการ คือ ถูกทางกองบรรณาธิการจับให้เซ็นว่าผลงานที่เขียนให้หัตถ์สารเล่มนั้น สำนักพิมพ์มีสิทธิ์ที่จะนำมาพิมพ์ซ้ำได้ แต่เขาไม่ยอม และเขาสามารถที่จะต่อสู้กับบรรณาธิการได้เพราะเขามีชื่อเสียงพอ และเขาก็มี blogspot เป็นของตัวเอง แต่ที่น่าสนใจก็คือนักเขียนคนนั้นค่อนข้างที่จะสนใจว่าผลงานของเขาได้รวมออกมาเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเขาก็ได้ใช้ทั้งสองช่องทาง คือทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อไซเบอร์ให้เป็นประโยชน์กับตัวเขา

อาจารย์อัศศภาคเสริมในประเด็นนี้ว่าการยอมรับในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่อโซเชียลมีเดียในขณะนี้ สำหรับสังคมไทยนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ยังเป็นหลักอยู่ ดังเช่นตอนต้นที่เล่าถึงการชี้แจงกับนักศึกษาว่าอย่าใช้ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลหลัก ในกรณีนี้ไม่ได้มองในแง่ร้ายว่าใช้ไม่ได้ แต่มองว่าข้อมูลที่เด็กนำมาใช้ เท่าที่พบนั้นก็คือ เด็กไม่รู้จักข้อมูลที่จะใช้ ในขณะเดียวกันก็ใช้ข้อมูลไม่เป็นด้วย แม้ว่าในโลกของสื่อสิ่งพิมพ์ในประเทศไทยอาจจะยังมีปัญหาหลายประการอยู่ก็จริง แต่ถือว่าสื่อสิ่งพิมพ์ยังมีโอกาสเข้าถึงคนส่วนมากหรือประชาชนส่วนใหญ่ได้มากกว่า อาจารย์อัศศภาคคาดว่า ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในสังคมในอนาคตอันใกล้ก็คือ โอกาสในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งต้องมีการลงทุนไม่ว่าจะทุกสูงหรือทุนน้อยก็ตาม ตัวอย่างง่ายๆที่เห็นอยู่ก็คือโรงเรียนชาวเขา ทำอย่างไรเขาถึงจะมีอินเทอร์เน็ต wifi ใช้ อย่างเรา ในขณะที่เมืองใหญ่มีโอกาสดังนี้สูงมาก และคนที่มีโอกาสตรงนี้พัฒนาตนเองได้รวดเร็วมาก แต่คนที่ไม่มีโอกาสเข้าถึง นี่คือช่องว่าง และนับเป็นช่องว่างใหญ่สุดของโลกด้วย เมื่อก่อนเรามีโลกที่พัฒนาแล้ว โลกที่กำลังพัฒนา ปัจจุบันโลกที่กำลังพัฒนาคือโลกที่มีโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้น้อย

คุณณัฐพัชญ์เล่าถึงประสบการณ์ส่วนตัวที่เป็นนักวิจารณ์ที่ใช้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลด้วย ซึ่งโดยส่วนตัวเห็นว่าสื่อสิ่งพิมพ์ถือเป็นหนึ่งในผลงานที่เป็นฐานของตน แต่ผลงานทั้งหมดก็คือการรวมผลงานที่เผยแพร่ทั้งในสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน เพราะมองว่าตนเองได้สร้างงานศิลปะคืองานเขียนเหมือนกัน แต่สื่อโซเชียลมีเดียหรือพื้นที่ต่างๆ คือโอกาสในการที่จะให้คนเข้าถึงผลงานของ**คุณณัฐพัชญ์**ได้มากขึ้น เข้าถึงได้ในโอกาสที่เขาอาจจะไม่ได้ซื้อหนังสือ เนื่องจากหนังสือเข้าไม่ถึง บางทีคนที่อยู่ลำปางไม่มีโอกาสซื้อหนังสือ *a day* เพราะไม่มีขายที่นั่น หรือว่าคนอยู่อเมริกาอยากอ่านงานมากแต่ไม่มี *a day* ให้อ่าน ก็ไม่รู้จะอ่านอย่างไร แต่นี่คือช่องทางที่เขามีโอกาสเข้าถึง และโดยส่วนตัวไม่ได้มองที่ลิขสิทธิ์ แต่มองว่านี่คืองานศิลปะ ซึ่งในที่นี้คืองานเขียนสามารถเข้าถึงคนได้ และข้อดีอีกประการหนึ่งของโซเชียลคือการเปิดโอกาสให้มีการปฏิสัมพันธ์ (interaction) และผลตอบรับที่ได้จากการอ่านบทวิจารณ์ จากที่เดิมที่เขียนในสื่อสิ่งพิมพ์คือ *a day* ไม่มีโอกาสที่จะได้ทราบว่าผู้อ่านชอบหรือไม่ชอบบทวิจารณ์ที่นำเสนอไปอย่างไร เพราะว่าไม่มีผู้อ่านคนใดที่เขียนจดหมายมาถึงกองบรรณาธิการเพื่อติดต่อ**คุณณัฐพัชญ์** แต่เมื่อใดก็ตามที่นำเสนอบทวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตกลับพบว่ามีคนเข้ามาโต้ตอบว่างานเขียนของคุณดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ ปฏิเสธ สรรเสริญ มีหมดทุกรูปแบบ จึงทำให้มองเห็นทุกมิติว่างานศิลปะของเรามีปฏิสัมพันธ์กับคนอ่านอย่างไร เหมือนครั้งหนึ่งที่เคยอยากทราบถึงปฏิกิริยาตอบกลับของคนที่อ่านนิยายที่ว่าอ่านแล้วครั้นคร้ามเป็นอย่างไร แต่เราไม่ได้มีโอกาสได้เห็น แต่ในขณะนี้เรามีโอกาสได้เห็นผ่านทางตัวอักษรที่ตอบกลับมา ซึ่งค่อนข้างที่จะสดและใหม่ นี่คือโอกาสที่ทำให้นักพัฒนาศิลปะ หรือนักวิจารณ์ได้มีโอกาสได้รู้และขัดเกลาตัวเองว่าจะแก้ไข หรือปรับปรุงงานของตนเองหรือไม่ เนื่องจากนักวิจารณ์ก็ต้องมีวิจารณญาณในการพิจารณาและวิเคราะห์ปฏิกิริยาตอบกลับที่ได้รับว่าควรเชื่อถือหรือไม่ อย่างไร เพราะอาจมีบางคนเข้ามาชมงานของเรา โดยที่เขาไม่ได้อ่านงานของเราก็มี หรือบางคนอาจจะตำหนิโดยที่ไม่อ่านงานก็มีเช่นกัน

คุณณัฐพัชญ์ยอมรับว่าได้คำแนะนำที่ดีทั้งจากครูและเพื่อนที่อ่านงานวิจารณ์และบอกว่า “ตรงนี้เขียนและเข้าใจยาก” หรือว่าที่จำได้ตัวอย่างหนึ่งคือ อาจารย์ท่านหนึ่งทราบว่า**คุณณัฐพัชญ์**เป็นนักวิจารณ์ แต่ไม่เคยมีโอกาสดูผลงานของ**คุณณัฐพัชญ์**มาก่อน เพราะไม่เคยซื้อหนังสือ *a day* จึงวันหนึ่ง**คุณณัฐพัชญ์**ได้เขียนลงบล็อกและขอให้ครูช่วยอ่านงานที่นำเสนอไว้ในบล็อกให้ ซึ่งครูก็ให้คำแนะนำมาว่า “ใช้คำว่า ที่ ซึ่ง อัน มากเกินไป”ซึ่งหลักจากนั้นเวลาที่เขียนงานขึ้นต้องจึงทำให้ต้องระมัดระวังในประเด็นนี้มากขึ้น จะเห็นได้ว่าการเขียนบทวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผ่านมาไม่เคยทราบข้อบกพร่องเหล่านี้เลย และในชีวิตจริงโอกาสที่จะได้พบอาจารย์และนำบทวิจารณ์ไปให้อาจารย์อ่านก็ยาก แต่ทุกวันนี้เมื่อสื่อสารกันทางอินเทอร์เน็ตก็ได้มีโอกาสส่งผลงานต่างๆ ที่เขียนไป

ให้อาจารย์ช่วยอ่านให้ หำนาที่ต่อมาก็จะได้รับความคิดเห็นกลับมากว่า “ประโยคนี้น่าสนใจนะ” ดังนั้น **คุณณัฐพัชญ์** จึงมองในแง่ที่ว่านี่คือโอกาสในการขัดเกลา และยังเป็นโอกาสที่ดีมาก ถ้าผู้ใช้เข้าใจว่าธรรมชาติของสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร ก็สามารถนำมาเป็นข้อดีได้ ส่วนที่ตามมาคือ เรื่องของการปรับปรุงและพัฒนาตนเอง ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นช่องทางที่ให้เห็นได้

นอกจากนี้ เมื่อมีรุ่นน้องมาถามว่าอยากเป็นนักวิจารณ์ควรทำอย่างไร **คุณณัฐพัชญ์**ก็จะแนะนำว่าให้เขียน ซึ่งจะมีรุ่นน้องบางคนบอกว่าเขาไม่มีหนังสือพิมพ์เล่มใดเปิดพื้นที่ให้ จึงแนะนำต่อไปว่าให้เขียนลงในอินเทอร์เน็ต เพราะ**คุณณัฐพัชญ์**เห็นว่าการเขียนเช่นนี้ เมื่อมีคนเข้ามาอ่าน เขาก็จะบอกเองว่างานของคุณดีหรือไม่ดี แต่ถ้าวรอให้หนังสือเล่มหนึ่งมารับงานก็คงจะยาก เพราะว่าหนังสือในประเทศไทยที่รับผลงานวิจารณ์มีน้อยกว่าผู้ที่อยากเขียนงานวิจารณ์ และกว่าที่จะเบียดเสียดไปถึงจุดนั้นก็ไม่ว่าจะไม่ได้ และยังไม่ทราบว่าจะต้องรออีกนานเท่าใด แต่วันนี้ทุกคนมีพื้นที่สาธารณะที่เปิดให้เข้าทดลองและพัฒนาฝีมือ

ในช่วงที่สื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาใหม่ ๆ นั้น **คุณณัฐพัชญ์**กล่าวว่าเว็บพันทิปเป็นเว็บที่ได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในเรื่องของการเขียนนิยายออนไลน์ คนจะชอบมาก เพราะคนที่อยากเขียนส่วนใหญ่ก็คิดว่างานที่ตนเขียนนั้นสำนักพิมพ์จะรับหรือไม่ แต่ในการเขียนออนไลน์ คนเหล่านั้นส่วนใหญ่ไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องได้เงิน หรือบางครั้งก็ไม่ได้คิดว่าว่าจะได้มีชื่อเสียงจากการเขียนด้วย เพียงแต่อยากฝึกให้ตัวเองมีฝีมือที่ดีขึ้นเท่านั้น เขาเหล่านั้นจึงใช้พื้นที่นี้ในการพัฒนาฝีมือ

หากจะโยงไปถึงหนังสือธุรกิจเล่มหนึ่งที่กล่าวถึงสื่อออนไลน์ ซึ่งกล่าวถึงวงการสิ่งพิมพ์ว่ามีคนจำนวนมากที่ยอมที่จะเขียนหนังสือโดยไม่ต้องการยอขาย แต่เพื่อให้ได้ชื่อว่า “ฉันได้เขียนหนังสือแล้ว” จึงมีบริษัทหนึ่งที่รับพิมพ์หนังสือในจำนวนจำกัดเล่ม เช่นพิมพ์แค่ 10 เล่ม และก็เอา 10 เล่มนี้ไปขายใน Amazon เพื่อที่จะสามารถบอกได้ว่า “ฉันเขียนหนังสือแล้ว และมีขายใน Amazon ด้วย” ทั้งที่ในความเป็นจริงมีขายแค่เพียง 10 เล่มเท่านั้น เมื่อย้อนกลับมา ก็จะพบว่ามีคนจำนวนมากที่เฝ้ารอโอกาสเช่นนี้อยู่ และขณะนี้พวกเขามีโอกาสนั้นแล้วในโลกโซเชียล และ**คุณณัฐพัชญ์**ก็ยอมรับว่าเขาเป็นคนหนึ่งที่ใช้โอกาสนั้นเพื่อเขียนวิจารณ์ละครเวที และเป็นที่ทราบกันอยู่แล้วว่า ละครเวทีในปัจจุบันจะมีระยะเวลาในการแสดงเรื่องหนึ่งประมาณ 2 สัปดาห์ - 1 เดือน ถ้าเขียนวิจารณ์ลงในสื่อสิ่งพิมพ์กว่าที่จะตีพิมพ์บทวิจารณ์ละครเรื่องนี้ ละครก็เลิกแสดงไปแล้ว จึงเกิดคำถามขึ้นในใจว่า “ทำอย่างไรจึงจะทำให้คนที่ได้อ่านบทวิจารณ์แล้วยังมีโอกาสได้ไปดูละครเรื่องนั้นด้วย” จึงเขียนลงในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้คนที่มาอ่านสามารถจะไปดูละครเวทีเรื่องนั้นได้ทันที ซึ่งนับว่าเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของละครเวทีด้วย **คุณณัฐพัชญ์**มักจะกล่าวว่าวิจารณ์ภาพยนตร์กับวิจารณ์ละครเวทีจะต่างกัน วิจารณ์ภาพยนตร์นั้น บทวิจารณ์ยังอยู่ ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็ยังอยู่ เพราะเป็นแผ่นฟิล์ม และไปทำใหม่เป็นดีวีดี แต่ละครเวทีจบแล้วก็จบเลย จึงเขียนงานวิจารณ์เวทีเพื่อช่วยให้ศิลปินทำงานต่อไปได้ ในแง่นี้คือมุมมองของผู้วิจารณ์

ในมุมมองของผู้เสพสื่อ **คุณณัฐพัชญ์**ยอมรับว่าตนเองก็ชอบอ่านงานวิจารณ์ในอินเทอร์เน็ตด้วย เพราะอยากทราบว่าคนอื่นคิดอย่างไร และการมีพื้นที่อินเทอร์เน็ตจึงทำให้ได้อ่านงานที่คนอื่นเขียนด้วย ได้เห็นมุมมองของคนอื่นมากขึ้น และได้มีโอกาสอ่านงานของนักวิจารณ์ต่างประเทศได้มากขึ้น ทั้งที่ในสมัยก่อนไม่เคยมีโอกาสดูได้อ่านเลย แต่ทุกวันนี้สามารถเข้าถึงข้อมูลพวกนี้ได้แค่ปลายนิ้ว ข้อดีคือได้มีโอกาสทราบว่าข้อที่เห็นต่างหรือเห็นพ้องในภาพยนตร์กับนักวิจารณ์ต่างประเทศคืออะไร **คุณณัฐพัชญ์**เชื่อว่าการเป็นนักศิลปะ หรือเป็นนักวิจารณ์ที่ดีก็ต้องรู้ด้วยว่าคนอื่นคิดอะไร และมุมมองของคนทั่วไปคิดอย่างไร ไม่ได้บอกว่าเราเสียตัวตนของตัวเอง แต่เราต้องมี

จุดยืนของตัวเองด้วย ดังนั้นนี่คือโอกาสที่ได้เสพงานวิจารณ์ที่มีทางเลือกที่หลากหลายมากขึ้น ได้มีทางเลือกที่จะจับต้องหลายๆ อย่างได้มากขึ้น

ทฤษฎีของโลกอินเทอร์เน็ตบอกว่ากลุ่มคนจะเกิดสิ่งที่เรียกว่า niche market คือตลาดเฉพาะอย่างชัดเจน เช่น เกิดเว็บบอร์ดของคนรักดนตรีไทย เกิดเว็บบอร์ดของคนรักพระอภัยมณี ทั้งที่ในสมัยก่อนการตั้งชมรมพวกนี้เป็นสิ่งที่เกิดได้ยาก เพราะการที่จะไปหาคนๆ หนึ่งที่ชอบดนตรีไทยอยู่ในโรงเรียนก็ยากอยู่แล้ว แต่ทุกวันนี้สามารถตั้งชมรมดนตรีไทยในอินเทอร์เน็ตที่มีคนทั้งประเทศไทยเข้าถึงได้พร้อมกัน ก็เลยกลายเป็นโอกาสที่ทำให้เราสามารถหาคนที่มีความสนใจเดียวกัน หรือแบบเดียวกับเรา เข้าถึงกันได้ นี่คือช่องทางที่ทำให้คนสามารถจับกลุ่มกับคนที่คิดแบบเดียวกัน เสนอแบบเดียวกัน และแลกเปลี่ยนงานกันด้วย นี่คือนวัตกรรมที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต ดังนั้นบทวิจารณ์ของนักเขียนไซเบอร์จะเกิดสิ่งที่เรียกว่าแฟนคลับ โดยความรู้สึกส่วนตัวคิดว่า อาจจะมีคนที่อยากจะหางานวิจารณ์ที่ถูกต้อง เขามาก แต่ไม่พบในขณะที่อ่านหนังสือพิมพ์ หรือในนิตยสาร แต่ไปเจอในอินเทอร์เน็ต และคิดว่าคนนี่คือนักวิจารณ์ในฝันที่ชอบมาก ถ้านักวิจารณ์ผู้นี้บอกว่าภาพยนตร์เรื่องใดดีก็จะไป ซึ่งจะเกิดความเชื่อและอิทธิพล ดังนั้นอันนี้คือโอกาส

อาจารย์สุวรรณาเห็นว่าเมื่อสักครู่นี้ที่**คุณณัฐพัชร์**กล่าวถึงนั้นเชื่อมโยงกับประเด็นที่อาจารย์สุภางค์เสนอไว้ในแง่ที่ว่า ในงานวรรณศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงานหรือการวิจารณ์งานก็ใช้ภาษา ที่คนทั้งหลายอ่านออกเขียนได้ (ในแง่ก็ยังขอไม่กล่าวถึงคุณภาพว่าดีหรือไม่) แต่ก็สามารถครอบครองคนนั้นได้ ถ้ามองรูปนี้ ด้วยเหตุนี้กระมังที่ในช่วงที่ผ่านมาจะพบว่าการศึกษาในโลกของไซเบอร์จึงไปรวมอยู่ที่วรรณศิลป์ แต่พอกล่าวถึงในทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ก็จะบอกว่ามี แต่ยังไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นในรูปแบบใด หรือมาช่วยอะไร หรือทำให้เกิดอะไรก็ไม่ค่อยรู้ เพราะว่าคนทั้งหลายไม่อาจทำในสิ่งเดียวกับคนที่อยากเป็นนักเขียนหรือคนที่อยากเป็นนักวิจารณ์ เมื่อไม่ได้ใช้ปากพูดก็ใช้เขียน ในกรณีนี้ก็เช่นเดียวกับที่**คุณณัฐพัชร์**กล่าวถึงเมื่อสักครู่นี้สมมุติว่าเป็นศิลปะการละคร เวลานี้ก็ช่วยได้เหมือนกัน เพราะมี youtube ที่ส่งเข้ามาเป็นจำนวนมาก แต่ก็ยังไม่ใช่ว่าสิ่งที่สมบูรณ์ หรือก่อให้เกิดการที่จะกลับไปดูอีกครั้งหนึ่ง หรือว่าวิจารณ์ต่อได้ ในขณะที่คนที่ฟังดนตรีมาแล้วมาเขียนบรรยาย คนที่อยากจะโต้ ถ้าไม่ได้ไปดูมาด้วยกัน หรือว่าโต้กันอยู่สองคน คนอื่นที่ไม่ได้ฟังด้วยก็อาจจะไม่สามารถตอบโต้ได้ ด้วยเหตุนี้ ในสาขาอื่นจะทำอย่างไร เช่นในกรณีที่เป็นวิจารณ์ละคร และเขียนบอกว่าอยากให้คนอื่นไปดูละครด้วย หรือว่านักเขียนที่เขียนวิจารณ์วรรณศิลป์ เขียนแล้วทำให้คนอื่นอยากเขียนบ้าง เพราะเห็นอย่างนั้นฉันก็เขียนได้ แล้วคนอื่นที่วิจารณ์ดนตรีหรือผู้สร้างดนตรี หรือทัศนศิลป์ การที่จะนำรูปมาวิจารณ์กันอยู่ในพื้นที่นี้จะทำอย่างไร เนื่องจากในขณะนี้ยังนึกภาพไม่ออกว่า โครงการที่อาจารย์สุภางค์กล่าวถึงนั้น เราจะทำกันได้อย่างไร เพราะในความเป็นจริงก็มีการวิจารณ์ในรูปแบบต่างๆ ในลักษณะต่างๆ หรือการแสดงความคิดเห็นในลักษณะต่างๆ ที่ออกมาตรงนี้ และขณะที่มีพื้นที่เปิดให้แบบนี้ หรือมีโอกาสที่จะเผยแพร่ความคิดเห็นได้อย่างนี้ มีผลต่อการวิจารณ์ศิลปะบ้างจริงหรือไม่ และกลับไปให้ผู้สร้างหรือไม่ เพราะงานเขียนนวนิยายหรือเขียนออนไลน์ก็มีคนตำหนิเรื่องนั้น ก็ทำให้นักเขียนเรื่องนั้นๆ เลิกเขียนไปทั้งๆ ที่เราเองก็กำลังจะวิจารณ์เขาเช่นกัน จึงหมดโอกาสที่จะวิจารณ์ หรือว่าขณะที่จะวิจารณ์ก็พบว่านักเขียนบอกว่าปรับปรุงแล้วตามที่ผู้แก้ไขมาให้ เพราะว่าช่วงที่ผ่านมาช่วยผู้ที่ทำงานวิจารณ์งานวรรณกรรมออนไลน์อยู่ โดยที่มีเด็กเขียนมา 3-5 ตอนก็วิจารณ์ให้ แม้ว่าอ่านไม่รู้เรื่องเลย แต่บางเรื่องก็วิจารณ์ให้อยู่ดี อีกทั้งยังมีบางเรื่องที่เขียนใหม่หมดเลย หรือว่าเขียนมาให้ไปอ่านเรื่องใหม่ เพราะว่าเรื่องนี้เลิกเขียนแล้ว จึงอยากทราบว่ามีสาขาอื่นนั้นเกิดอะไร และอย่างไรบ้าง

อาจารย์อภิรดี เกษมสุข กล่าวว่าในสาขาสถาปัตยกรรมนั้น คิดว่าเทคโนโลยียังไม่ถึง แต่กำลังจะมา เช่น 3D movie ที่ดูกันอยู่นั้นเริ่มจะได้แล้ว แต่ยังไม่สามารถใส่ลงไปในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ปัจจุบันอย่างแท้จริงได้ จึงขอพูดใน 3 ประเด็นเลยทั้งผู้สร้าง ผู้วิจารณ์ และผู้รับงานว่า เวลาที่เราวิจารณ์งานทัศนศิลป์ ซึ่งสถาปัตยกรรมเป็นส่วนหนึ่งในนั้น เราจะใช้ถ่ายรูป และก็เขียนวิจารณ์ว่าดีหรือไม่ดีอย่างไรดีกว่ากันไป ประเด็นสำคัญก็คือการรับ การรับจะต้องเป็นประสบการณ์ที่เรียกว่า รับในสภาพที่เกือบจะเหมือนจริงในโลกแห่งความเป็นจริง ที่นี้ในสาขาของสถาปัตยกรรมและทัศนศิลป์ การรับที่มองผ่านสองมิตินั้น มันหลอกลวงสายตา มุมในการมองก็หลอก แสงในการมองก็หลอก สีในการมองก็หลอก ขณะนี้ก็ขอให้ 3D มาแล้วใส่ลงไปให้ได้ นักวิจารณ์ก็ต้องระวังตัวว่าผู้รับก็จะเห็นของจริงที่เกิดขึ้นในสภาวะเกือบเหมือนจริง ผ่านโลกไม่เหมือนจริง แล้วนักวิจารณ์ก็สามารถที่จะพัฒนาตัวเองได้อย่างอัตโนมัติเลย เมื่อมี 3D มา แต่ตอนนี้ยังไม่ถึง

อาจารย์ภัทรมองว่าไซเบอร์มีข้อจำกัด โดยเฉพาะในสายศิลปะ ศิลปะการละคร และดนตรีบ้าง แม้ว่าจะมีสื่อที่สามารถถ่ายทอดศิลปะเป็น 3D ออกมาได้ แต่ก็แน่นอนว่ายังไม่เหมือนกับที่เราได้ไปดูการแสดงในสถานที่จริง แต่อย่างน้อยตอนที่สอนหนังสืออาจารย์ภัทรก็ใช้เป็นตัวช่วยอย่างมาก (แต่ไม่ทราบว่าเป็นเพราะเหตุใดเด็กจึงไม่สนใจ) คือ download งานจาก youtube เป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นงานของ Ibsan, Brecht, Shakespeare เพราะในสมัยที่เป็นนักเรียน ขณะที่เรียนการละครกรีก อาจารย์ก็ให้ดูรูปในหนังสือเพียง 3-4 รูปแต่ขณะนี้เมื่อไปสอนหนังสือ ก็ไป download อะไรมาจำนวนมาก ซึ่งมีแม้กระทั่งคลิปของมายาคอฟสกี (Vladimir Mayakovsky) และงานของนักการละครรัสเซีย ก็เอามาเป็นตัวช่วยให้นักศึกษาได้ และรวมถึงเรื่องดนตรีด้วย เท่าที่ทราบตอนนี้ทางกลุ่มของคลาสสิกและแจ๊สก็ตั้งกลุ่ม และมีการนัดมาเจอกันนอกรอบ เชิญคุณอนันต์ ลือประดิษฐ์มาคุย ซึ่งคิดว่าก็น่าจะมีส่วนช่วยในฐานะที่อยู่ตรงกลาง

อาจารย์กิตติ คงตุก แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในฐานะนักดนตรีและอาจารย์สอนดนตรีไทยว่า ถ้ามองในแง่ของนักวิจารณ์ การสร้างหรือถ่ายทอดงานศิลปะ ผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอด และผู้รับจะมีการวิจารณ์ที่ซ้อนๆ กันอยู่ ตัวอย่างจากวัฒนธรรมการแต่งเพลงในดนตรีไทย หรือการถ่ายทอดเพลงจะมีเพลงอยู่กลุ่มหนึ่ง ซึ่งอาจารย์กิตติเห็นว่าเพลงกลุ่มใหญ่มากที่ศิลปินจะนำงานชิ้นหนึ่งมาสร้างเป็นงานชิ้นใหม่ เช่น ถ้ามีเพลงอยู่หนึ่งเพลงและนำเพลงนั้นมาทำเป็นเพลงใหม่ โดยผูกสัญลักษณ์อะไรไว้หลายๆ อย่าง เพื่อให้เห็นว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร ทั้งในแง่ความหมาย อารมณ์ ความรู้สึก เพราะฉะนั้นศิลปินผู้สร้างเองก็ต้องตีความตั้งแต่การคิดว่าจะถ่ายทอดออกมาอย่างไร ใ้งามที่สุด ตัวนักดนตรีที่อาจจะเป็นผู้สร้างเอง หรือเป็นศิลปินที่บรรเลง แต่ไม่ได้แต่งเอง ก็ต้องตีความเพลงนั้นเพื่อถ่ายทอด ผู้รับเองก็ต้องเข้าใจสัญลักษณ์อะไรบางอย่างเพื่อจะได้เข้าใจความหมายโดยตรงว่า เพลงนี้ถูกสร้างขึ้นมาในลักษณะใด เพื่ออะไร อย่างไร กล่าวอย่างง่าย ๆ ก็คือดนตรีไทยเป็นองค์ความรู้ที่สัมพันธ์กันอยู่ของคนทั้งสามกลุ่ม เพราะฉะนั้นในการวิจารณ์ และด้วยธรรมชาติของดนตรีไทยที่มักจะไม่มีบทจดบันทึกแบบลายลักษณ์ ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายทอดกันด้วยมุขปาฐะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนการสอน ดังนั้น การทำวิจัยหรือการเขียนตำราในปัจจุบันก็จะพบว่าเอกสารในด้านนี้มีไม่มากนัก เพราะฉะนั้นอาจารย์กิตติจึงมองว่าการวิจารณ์ในดนตรี การนำเพลงเพลงหนึ่งมาทำเป็นอีกเพลงหนึ่ง ซึ่งเป็นวัฒนธรรมการแต่งเพลง ซึ่งเพลงใดที่รู้สึกกว่าดี ศิลปินหรือนักแต่งเพลงที่นำเพลงนั้นมาแต่งใหม่ก็จะมีลักษณะการวิจารณ์อยู่ด้วย เช่น สมมุติว่ามีศิลปินที่แต่งเพลงทยอยไปแล้วได้รับการยอมรับว่าเป็นเพลงที่ดีมาก แล้วอีกคนหนึ่งแต่งทยอยนอกเพื่อแกล้งกัน ในตัวเพลงนั้นจะมีสัญลักษณ์ที่สะท้อนว่า “นี่ได้นำวรรณทองของในเพลงๆ นั้นมาขยายใหม่” ด้วยเหตุนี้ ผู้ฟังที่มีความรู้ หรือ “ฟังถึง” ชิ้นหนึ่งก็จะเข้าใจว่าขโมยตรงนี้มาเพื่อจะฉวยใหม่ หรือเพื่อแสดงให้เห็นว่า ดีกว่า หรือ “เจ๋ง” กว่านะ หรือแสดงให้เห็นว่า “ของคุณเจ๋งมาก ผมขอขยืมมาใช้”

หรือมองอีกมุมหนึ่งก็อาจจะเป็นวัฒนธรรมของการให้เครดิต กตัญญูรู้คุณกันว่าเอาตรงนี้มาใช้เป็นเพลงใหม่ ในแง่นี้อาจารย์กิตติมองว่านี่คือการวิจารณ์ของผู้ประพันธ์

ส่วนการวิจารณ์ของนักดนตรี ถ้าหากผู้ใดมีโอกาสได้ดูภาพยนตร์เรื่อง “โหมโรง” ก็จะเห็นว่า ทุกครั้งที่ขึ้นเวทีที่เขาเรียกว่า “ประชัน” หรือ “ประกวด” หรือ “ประลอง” นั้น การที่นักดนตรีไปนั่งคู่กัน หรือวงสองวงมานั่งคู่กันก็เป็นการวิจารณ์กันอยู่ในที่ว่า ถ้าคนหนึ่งตีระนาดเอกเพลงนี้ อีกคนก็ต้องคิดแล้วว่าเราจะแก้เขาอย่างไร ลักษณะการแก้ตรงนี้ คือ การจะแก้ด้วยเทคนิค หรือว่าจะแก้ด้วยเพลง คือเมื่อคุณเล่นเพลงชิ้นนี้มา ก็ไม่สามารถเล่นเพลงชิ้นต่ำกว่านี้ได้ แต่ต้องให้เหนือกว่าหรือเท่ากัน หรือในบางตอนของภาพยนตร์ พระเอกของเรื่อง หรือนายศรีถึงคิดวิธีการบรรเลงขึ้นมาใหม่ นั่นก็เป็นภูมิปัญญาของการวิจารณ์อย่างหนึ่งว่า ในเมื่อขุนอินตีมาขนาดนั้น ตัวเองสู้ไม่ได้ แล้วคนที่นั่งดูอยู่ก็อาจจะวิจารณ์ว่าตัวเองกำลังจะแย่ จะตี หรือว่าจะนำเสนออะไรใหม่ๆ ปัญญาตรงนี้ก็เกิดเพราะว่าเดี๋ยวจะต้องถูกวิจารณ์ หรือตัวเองจะต้องวิจารณ์คนที่ตั้งมาแบบนี้อย่างไร จึงคิดวิธีการตีแบบใหม่ ซึ่ง ณ ขณะนั้นอาจจะมียกยอรับ บางคนไม่ยกยอรับ แต่ก็ทำให้เกิดภูมิปัญญาจนกระทั่งบัดนี้ก็ยังใช้กันอยู่ นั่นก็หมายความว่าในศิลปนิพนธ์ก็มีการวิจารณ์

ขณะเดียวกันผู้ดูก็จะมีการวิจารณ์ด้วย ถ้าถูกใจก็ปรบมือ ให้เงิน ให้พวงมาลัย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เข้าถึงง่าย และในวัฒนธรรมสมัยก่อนนั้น ผู้ฟังเองก็ต้องเป็นผู้ที่จะต้องเข้าใจส่วนหนึ่งว่าเพลงที่ดีคืออะไร วิธีการของใหม่มาทำเก่า ของเก่ามาทำใหม่ ของฉันไปเธอ ของเธอไปฉัน ซึ่งหมุนเวียนกันไปก็ต้องอาศัยผู้ที่เข้าใจด้วยถึงจะเลือกปรบมือให้ใครดังกว่ากัน เพราะฉะนั้นในแง่ความสัมพันธ์ผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอด และผู้รับ ก็จะมีการวิจารณ์กันอยู่ในที่อย่างนี้ตลอด

แต่ถ้ามองในแง่ลายลักษณ์ อาจารย์กิตติมองว่าในแง่ความหมายแฝงบางประการของการวิจารณ์ เช่น อาจจะมีการเขียนที่ยกย่องว่าคนนี้เล่นดีอย่างไร หรือมีข้อเด่นตรงไหน ซึ่งมีค่อนข้างน้อยในดนตรีไทย แต่อีกวิธีการอีกอันหนึ่ง คือ เมื่อเห็นชื่อ เช่น พระสรเพลงสรวง พระยาเสนาะดุริยางค์ หรือ หลวงประดิษฐไพเราะ บางทีราชทินนามที่ถูกบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์ก็ถือว่าการวิจารณ์นักดนตรีด้วยส่วนหนึ่ง กล่าวคือการทำเป็นศิลปนิพนธ์ที่มีฝีมือก็ต้องมีคนดังไปเข้าสังกัด อาจเป็นการสะสมนักดนตรีเพื่อแสดงสถานภาพทางสังคมของตนเองว่าเหนือกว่าอย่างไร เวลามาเจอกัน วงนี้ชนะ วงนี้แพ้ แพ้ นักดนตรีโดนไล่ออก เพราะฉะนั้น คนที่เก่ง ชนะบ่อยๆ จากหลวงก็ขึ้นมาเป็นพระจากพระก็ขึ้นมาเป็นพระยา ถ้าแค่มองชื่อก็พอที่จะนึกภาพออกว่า ศิลปินก็ถูกวิจารณ์ผ่านยศฐาบรรดาศักดิ์ด้วยเหมือนกันว่าคุณคนเก่งนะ คุณเป็นถึงพระยาด้วยส่วนหนึ่ง

ถ้ามองถึงเรื่องวัฒนธรรมการวิจารณ์ตามแผนภูมิที่ส่งให้ ที่มี “แดนกลาง” ซึ่งอาจารย์บอกว่าเป็นการสร้างพื้นที่อีกระบบที่ถูกออกแบบไว้แล้ว อาจารย์กิตติมองว่าในช่วงต้นของแดนกลาง แน่นนอนว่า ผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอด ผู้รับ ต้องมีส่วน และต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในระดับหนึ่ง ทำงานกับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี สามารถออกแบบ สร้างพื้นที่ อาจารย์กิตติมองว่ามีน้อยมากที่คนที่เป็นสุดยอดนักดนตรีไทยจะมีความรู้ในการสร้างพื้นที่ เพราะฉะนั้นการทำงานโลกไซเบอร์จึงเป็นการทำงานร่วมกันของคนสองกลุ่ม ในเบื้องต้นเมื่อสร้างแดนกลางขึ้นก็จะขยายไปสู่วัฒนธรรมเสมือนจริง คือวงใหญ่ เริ่มแรกอาจจะมีผู้ทั้งสองด้านทำงานร่วมกัน แต่พอขยายออกไป ซึ่งข้อดีก็คือรวดเร็ว สะดวก ตอบสนองความต้องการได้ง่าย พอขยายออกไป แน่นนอนว่าผู้ไม่รู้และอยากรู้ก็จะเข้ามา ผู้ไม่รู้แสดงว่าตนรู้ก็เข้ามา และผู้ที่รู้จริงๆ ก็เข้ามา เพราะฉะนั้นจะมีกลุ่มที่กว้างขึ้น แต่ลักษณะการวิจารณ์ที่สะท้อนไปมาทั้งสามกลุ่มระหว่างผู้สร้าง ผู้ถ่ายทอด และผู้รับ อาจารย์กิตติมองว่านี่เป็นการสื่อสารที่จำกัดลง ความละเอียดจะ

น้อยลง เพราะการนั่งดูดนตรีจริงๆ ก็ไม่เหมือนกันการดูผ่าน youtube บรรยากาศการวิจารณ์ วิพากษ์ ก็จะแห้งลงไป ความละเอียดลออก็จะลดลงไป เพราะฉะนั้นสังคมโซเชียลดีในแง่ของการเผยแพร่อย่างรวดเร็ว แต่ถ้าจะให้วิจารณ์กันจริงๆ นั้นก็มีข้อเสียซ่อนอยู่ เพราะว่ามีลักษณะคล้ายกับ fast food คือเขียนสั้นๆ ซึ่งการเขียนสั้นๆ ก็ได้อะไรสั้นๆ ดูวิดีโอก็ได้อะไรแห้งๆ และเอามาแลกเปลี่ยนกันไปมา เข้าใจนิดๆ วิจารณ์ก็เหมือนกับว่าดูจากเปลือก หรือดูจากการวิจารณ์ขั้นที่สอง ขั้นที่สามแล้ว โลกเสมือนจริงจึงนำไปสู่วัฒนธรรมมุขปาฐะที่ความละเอียดลออลดน้อยลง แต่ข้อดีก็คือดนตรีไทยเป็นที่รู้จักมากขึ้น แต่รู้จักผิดหรือถูกอีกเรื่องหนึ่ง อาจารย์กิตติเห็นว่า ถ้าจะศึกษาเรื่องการวิจารณ์จริงๆ ในฐานะที่นักดนตรี และจากการสอบถามเพื่อนที่เป็นนักดนตรีว่า นักดนตรีชอบที่จะถูกวิจารณ์หรือไม่ ทุกคนต่างบอกว่าชอบ แต่อยากถูกวิจารณ์จากผู้ที่เป็นนักวิจารณ์ เพราะว่าบางครั้งก็จะมีบางกลุ่มแปลกๆ ที่เข้าไปกล่าวถึงอย่างไม่ดี ซึ่งทำให้เสียกำลังใจ หรือเมื่อขึ้นไปเล่นบนเวทีก็จะคิดมากก็มี หากเป็นไปได้ที่จะสร้างคลินิกหรือสร้าง salon ขึ้นมา ก็จะมีสักเว็บหรือสักพื้นที่หนึ่งที่เข้ามาอ่านแล้วมีข้อมูลที่เชื่อถือได้ และแข็งแกร่งจริงๆ

อาจารย์อัศศภาคกล่าวถึงความรู้สึกส่วนตัวเพิ่มเติมว่า เมื่อกล่าวถึงสื่อโซเชียลหรือสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น ไม่สามารถที่จะอธิบายได้ครบถ้วนในทุกแง่มุมของโลกโซเชียล เพราะว่าโดยลักษณะสื่อมีช่องทางหลายอย่าง เช่น แชนแนล เว็บไซต์ บล็อก youtube ซึ่งต่างก็มีลักษณะเฉพาะของตน ด้วยเหตุนี้ โดยส่วนตัวเมื่ออธิบายถึงโซเชียลออกไป ก็รู้สึกว่าการพูดอย่างก็ขาดอีกอย่าง หรือขาดไปหลายอย่าง และไม่สามารถมองเห็นในทุกมิติพร้อมกันได้

ในขณะนี้เรากำลังกล่าวถึงการวิจารณ์ ซึ่งเป็นงานลำดับที่สอง คือต้องมีต้นแบบก่อน และพบว่าต้นแบบหลายอย่างเป็นanalog ไม่สามารถเป็นดิจิทัลหรือโซเชียลได้ เช่น งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม เช่น ดินสอแท่งนี้เพื่อถ่ายคลิปปิดโอออกไปก็จะเห็นแค่ภาพดินสอที่วางอยู่เฉยๆ โดยที่เราไม่สามารถเห็นดินสอด้วยประสาทสัมผัส ซึ่งในแง่นี้ อาจารย์อัศศภาคคิดว่าโลกโซเชียลไม่อาจตอบสนองได้ แม้กระทั่งว่าในอนาคตจะมี VR หรือ virtual reality ที่ใช้วิธีสวมหัว ซึ่งทุกวันนี้มีไว้เพื่อรักษาผู้ป่วยโรคจิต อย่างไรก็ตาม โลกโซเชียลจึงเป็นโลกเสมือนจริงที่ไม่ใช่โลกจริง งานในพรหมแดนของศิลปะที่เป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม ละครเวที เมื่อนำมาสื่อผ่านคลิปในโลกโซเชียลก็ไม่เหมือนกับการต้นแบบแล้ว เนื่องจากว่ามีมิติบางอย่างหายไป นี่คือปัญหาและข้อจำกัดของโลกเสมือนจริง ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่อย่างไรก็แก้ไม่ได้ เพราะว่าเป็นโดยธรรมชาติของงานศิลปะ ฉะนั้นการวิจารณ์งานศิลปะที่ต้องอาศัยประสาทสัมผัสของมนุษย์ในโลกความเป็นจริง อย่างเช่นงานจิตรกรรม บางครั้งเราอาจจะต้องดูงานจิตรกรรม แม้กระทั่งผีแปลง หรือว่าองค์ประกอบบางอย่างที่พอถ่ายภาพ หรือทำเป็นคลิปแล้วได้ลดทอนศักยภาพทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ไป ซึ่งในแง่นี้ก็สำคัญ และอีกประเด็นหนึ่งคือ หากไม่มีประสบการณ์ร่วมกันในเรื่องงานต้นแบบ บางครั้งก็อาจจะพูดกันยากด้วยเช่นกัน

อาจารย์ธนศแสดงความคิดเห็นว่ามีอยู่ 2 ระดับ ระดับแรกก็คือ ทางศิลปะต่างๆ ซึ่งต้องมีประสบการณ์ตรงกับตัวงานศิลปะนั้นๆ จริง โซเชียลเป็นแค่พื้นที่เท่านั้นเอง ซึ่งเราจำลองมาอีกทีหนึ่ง ก็จะมีข้อด้อยอยู่แล้ว และตามที่กล่าวถึงดนตรีไทยนั้นก็เป็นการวิจารณ์ในทางหนึ่งกว้างมาก โดยส่วนตัว อาจารย์ธนศคิดว่าการวิจารณ์ที่จะเป็นประโยชน์อย่างมหาศาลก็คือ วิธีคิดแบบตะวันตกที่มีการวิเคราะห์ แยก และการประเมินต่างๆ ซึ่งอาจไม่เฉพาะแต่การประเมินในแง่การประเมินคุณค่าเท่านั้น และจากการที่ได้ร่วมกับโครงการนี้ก็พบว่าเปิดความหมายของคำว่าวิจารณ์ไว้มาก แต่ว่าการวิจารณ์ที่มีการแยกหมวดหมู่ วิเคราะห์ และบอกว่าอันนี้คืออะไร ซึ่งเมื่ออ่านแล้ว บางครั้งก็พบว่าได้เปิดมุมมองให้กับตัวเองให้ไปรู้เรื่องหนึ่งๆ ดังเช่นในกรณีของพวกหลักโครงสร้างที่ไม่สนใจเรื่องคุณค่า แต่สนใจเรื่องสื่อสารอะไร แล้วใช้วิธีอย่างไร ซึ่งก็มีประโยชน์ อาจารย์ธนศคิดว่าสิ่งที่ขาดคือแบบนี้ และใน

โลกเสมือนจริงก็เป็นเพียงแค่ชุมชนที่แสดงความเห็นกันแบบ “บ้านๆ” แบบเราคุยกันที่อยู๋ “ริมถนน” ซึ่งเป็นพื้นที่แต่เป็นพื้นที่อีกแบบหนึ่ง ซึ่งยังไม่เกิดการวิจารณ์ลักษณะที่จะทำให้เกิดความก้าวหน้าในทางความรู้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รังสิพันธุ์ แข็งขัน กล่าวว่าเมื่อย้อนกลับไปดูโจทย์เก่า และจากการอภิปรายที่ผ่านมา พบว่าบริบทของศิลปะบางประเภทซึ่งอาจจะรวมถึงคนที่ไม่คิดว่าจะเข้าไปอยู่ในโลกไซเบอร์ด้วย เพราะว่าเราไม่เคยถามว่าคนกลุ่มหนึ่งที่ไม่คิดจะเข้าไปอยู่ในโลกไซเบอร์นั้นเขามีเหตุผลอะไร นอกจากนี้ยังคิดว่าในกรณีของศิลปะบางประเภทที่เป็นเรื่องของทักษะ ประสบการณ์ที่อยู่กับตัวบุคคล คนกลุ่มหนึ่ง คนช่วงอายุหนึ่ง ซึ่งไม่คิดว่าจะเข้าไปอยู่ในโลกไซเบอร์แล้ว แต่เขามองบางอย่างออก ถ้าเราไม่คิดว่ามีคนกลุ่มนี้อยู่ก็จะมีพื้นที่แดนกลางในความหมายหนึ่ง ซึ่งในโครงการนี้ถ้าพิจารณาจากแผนภูมิที่เป็นรูปวงกลมซ้อนกันนั้น อาจารย์รังสิพันธุ์คิดว่าแดนกลางที่ว่าอาจจะต้องมีแดนกลาง 2 อย่าง แดนกลางที่หนึ่งคือ แดนกลางที่อยู่ในโลกไซเบอร์เอง ซึ่งข้อมูลหลายๆ อย่างที่อยู่ในโลกไซเบอร์เองก็เถียงกันไปมา และยังหาคำตอบไม่ได้ ก็ต้องถือว่านี่คือแดนกลางอย่างหนึ่ง และแดนกลางอีกอย่างหนึ่ง คือแดนกลางระหว่างโลกไซเบอร์ กับโลกที่อยู่ข้างนอก ในกรณีนี้สิ่งที่น่าห่วงก็คือ หากว่าเราลืมคิดถึงคนที่ไม่ได้อยู่ในโลกไซเบอร์ แล้วเขามีความจริงของเขายู่ ก็จะไม่มีความข้อมูลที่ไปสร้างเป็นแดนกลางระหว่างโลกสองโลกนี้

อาจารย์ชัชฌิมาภรณ์กล่าวว่าในประเด็นที่เกี่ยวกับผลกระทบของโลกไซเบอร์ที่มีต่อการวิจารณ์ ก่อนหน้านั้นขณะที่ทำโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ที่ยังเปิดหน้าวิจารณ์ในขั้วเรืออยู่ ณ ขณะนั้นสามารถเขียนบทวิจารณ์เป็นลายลักษณ์และก็สามารถเขียนวิจารณ์ได้ยาวถึง 5 หน้า A4 ที่ลงพิมพ์ทุก 15 วัน และชั้ววินาทีเดียวที่ตัดสินใจปิด เพราะว่าคนส่งงานวิจารณ์มาไม่ทัน และขณะนั้นอาจารย์ชัชฌิมาภรณ์รับตำแหน่งนายกสมาคมนักเขียนฯ แล้ว และงานก็มาก ตอนนั้นเมื่อบรรณาธิการทวงต้นฉบับและไม่คืนฉบับอยู่ในมือเลย และคิดว่าต้องไปเขียนเอง ณ วินาทีนั้นคิดว่าเมื่อไม่มีคนเขียนแล้ว งานก็มาก ก็เลยบอกบรรณาธิการไปว่าขอปิดหน้าวิจารณ์ชั่วคราว พอบอกเสร็จ วันรุ่งขึ้นมีผู้ส่งบทวิจารณ์มาให้ 3 ฉบับ แต่บรรณาธิการเขาบอกว่าเขาปิดไปแล้ว เพราะว่าตอนนั้นเขากำลังปิดต้นฉบับ จึงทำให้หน้าวิจารณ์หายไป และปรากฏว่าหลังจากนั้นหน้าวิจารณ์ก็หายไปหมดเลย ซึ่งประหลาดมากในแง่ที่ไม่ใช่ขั้วเรือเป็นตัวนำ แต่หมายความว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน คือโลกวิจารณ์ที่เป็นลายลักษณ์มีอยู่เป็นประจำ ไม่ว่าจะในกรุงเทพฯ หรือเล่มอื่นๆ ก็ปิดตามกันไป จนทำให้คิดว่าหน้าวิจารณ์ในสื่อสิ่งพิมพ์อวสานจริงๆ จนคิดว่าน่าจะถึงเวลาจริงๆ ขณะเดียวกันในหน้าไซเบอร์จะปรากฏเป็นบล็อก และคุณภาพไม่ได้เกิดจากลักษณะที่เราแช็ต หรือไม่ได้เกิดจาก facebook แต่เกิดจากคนที่อยากจะทำงานวิจารณ์จริงๆ และก็เขียนลงไปทุกวันๆ ก็จะมีคนทำบล็อกแบบนี้ ดังเช่นครั้งหนึ่งที่โครงการตามหาคุณภาพ ดริยเวช ซึ่งเป็นเจ้าของบล็อกวิจารณ์วรรณกรรมและเขียนวิจารณ์ถึงหนังสือประมาณ 200 เล่ม ซึ่งลักษณะแบบนี้ปรากฏว่าเราไม่ได้เจออีก

พอถึงปีนี้ก็ผ่านมา 3 ปี หลังจากที่เราปิดหน้าวิจารณ์ไป สกุลไทยก็อยากจะเปิดหน้าวิจารณ์ขึ้นมา เนื่องจากว่าคุณณริภาพ สวัสดิรักษ์ เป็นเลขาธิการสมาคมนักเขียนฯ เนื่องจากว่าสมาคมนักเขียนฯ ทำเรื่องการอ่าน การเขียน การวิจารณ์ เพราะฉะนั้นการวิจารณ์ต้องมาแล้วปีนี้ คุณณริภาพก็เตรียมที่จะเปิดหน้าวิจารณ์ให้ที่สกุลไทยครั้งแรกบอกว่าให้หน้าครึ่ง ก็คือ 5 หน้า A4 เป็นอย่างน้อย อาจารย์ชัชฌิมาภรณ์ก็บอกนักวิจารณ์ไว้ประมาณ 15 คน นักวิจารณ์คนแรกก็ส่งมาเลยทันทีประมาณ 7 หน้า A4 พอคุณณริภาพได้ต้นฉบับไปก็สารภาพว่าไม่สามารถลงให้ได้ เพราะว่าไม่มีหน้าแล้ว หน้าที่เหลืออยู่คือประมาณหนึ่งหน้าครึ่งของ A4 นี่คือนักเขียนใหญ่ๆ ที่จะเขียนให้เป็นเรื่องเป็นราวอย่างที่อาจารย์ชัชฌิมาภรณ์ต้องการ เพราะว่าพื้นที่ขนาดหน้าครึ่งที่ได้รับนี้ไม่สามารถวิจารณ์ได้ ขณะนี้จึงเป็นปัญหาเราว่าทางสกุลไทยก็รอต้นฉบับ ซึ่งเขาจะรอให้ได้ 5 ฉบับเพื่อจะเตรียมให้พร้อมก่อนที่จะเริ่มลง แต่ปรากฏว่าต้นฉบับก็ไม่มาแล้ว เช่นในกรณีของอาจารย์ชฎารัตน์ สุนทรธรรม ก็ส่งมาแล้วก็ร่ำพันว่าเขียนยากกว่า 3 หน้าอีก ตอนนี้เลย

กลายเป็นว่าผลกระทบที่ไม่ทราบว่าเป็นผลกระทบจากอะไร ไม่ว่าจะเป็นคนที่อยากจะเสพงานสั้นๆ หรือว่าอยากจะวิจารณ์ให้สบายๆ ก็กลายเป็นว่าทำให้หน้าวิจารณ์ปิดไปเองโดยอัตโนมัติ และพอจะเปิดใหม่ก็เกิดปัญหาซ้อนขึ้นมา เพราะฉะนั้นคงต้องช่วยกันคิดว่าถ้าเมื่อไรที่มีหน้าน้อยลง เราจะวิจารณ์อย่างไรให้มีคุณภาพ โดยส่วนตัวก็พยายามช่วยคิด ไม่ว่าจะเป็นการตัดประเด็น เปลี่ยนชื่อคอลัมน์จากเดิมที่คิดชื่อไว้ใหญ่มาเลย คือ “เวทีวิจารณ์” ก็เปลี่ยนเป็น “ระเบียงวิจารณ์” เพราะว่าได้แค่ระเบียงที่เป็นส่วนหนึ่งของบ้านเท่านั้นเอง เพื่อให้สอดคล้อง และก็ทำประเด็นให้เล็กลง เพื่อให้ได้ประเด็นที่มีเนื้อหาสาระเพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันต้องขึ้นอยู่กับผู้ที่ควบคุมด้วย หากบรรณาธิการมองเห็นความสำคัญของการวิจารณ์ ซึ่งบรรณาธิการไม่ได้มองเห็นด้วยตัวเองอย่างเดียว แต่เขาเห็นจากการผลักดันด้วย ในขณะเดียวกันเขาเองก็ต้องไปต่อสู้กับนายทุน ซึ่งหน้าวิจารณ์นี้ก็ยังมีที่ยกกันอยู่ในสกุลไทยว่า นายทุนจะยอมหรือไม่ที่หน้านี้จะกลายเป็นหน้าวิจารณ์ เพราะสิ่งที่เขาต้องการคือโฆษณาหนังสือตัวเองที่เขาพิมพ์เอง โดยที่ไม่ต้องไปยุ่งกับใคร ซึ่งบรรณาธิการก็ยืนยันว่ามีหนังสือคนอื่นอีก และมีหนังสือในโลกนี้อีก ซึ่งต้องใส่ตรงนี้ให้ได้ และขวัญเรือนก็ไม่มีหน้าให้เปิดแล้ว ดังนั้น ลักษณะของการวิจารณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ ซึ่งเราต้องการมากหลังจากภาวะความขัดแย้งทางการเมือง ซึ่งคิดว่าต้องแก้ด้วยการวิจารณ์ เพื่อให้คนอื่นยอมรับความเห็นที่เป็นความเห็นทั่วไป ไม่ใช่รับแต่ของตัวเอง เราจึงต้องทำให้โลกการวิจารณ์เข้มแข็งขึ้น ก็ประสบปัญหาเกี่ยวกับหนังสือสิ่งพิมพ์ และก็ประสบปัญหาว่าบล็อกที่มีคุณภาพทั้งหลายไม่ค่อยจะได้ทำกัน เพราะฉะนั้นคิดว่าโครงการฯ น่าจะไปสร้างจุดนี้ให้มากขึ้น อาจจะมีการจัดประกวดบล็อกการวิจารณ์ที่มีคุณภาพ

คุณณัฐพัชญ์ กล่าวเสริมว่าเรื่องการประกวดบล็อกนั้นทางพันทิปทำอยู่ ซึ่งเขาประกวดบล็อกประเภทบันเทิง และคนที่ชนะคือบล็อกของคนทีวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งมีคนไปอ่านจำนวนมาก จนได้รับการโหวตให้เป็น popular vote และก็นับว่ามีคุณภาพด้วยส่วนหนึ่ง เพราะว่าคนที่ไปโหวตก็มีการวิจารณ์กันด้วย แต่ก็ไม่ได้เป็นการตัดสินด้วยคนอาจารย์ที่ทรงคุณวุฒิ แต่เป็นการตัดสินของมหาชน ซึ่งมหาชนอาจเป็นทั้งกลุ่มที่เป็น mass และกลุ่มที่เป็น cream

ในกรณีที่อาจารย์ชัยภกรกล่าวถึงพื้นที่จำกัดและไม่จำกัดนั้น ซึ่งดูเหมือนว่าตอนนี้เราต้องการพื้นที่ในสื่อสิ่งพิมพ์ เพราะมองว่าพื้นที่ดังกล่าวจำเป็น แต่ก็ถูกจำกัด ในขณะที่พื้นที่ไซเบอร์ไม่ถูกจำกัด แต่อาจจะไม่ถูกยอมรับ **คุณณัฐพัชญ์** มองการข้ามไปมานี้ และคิดรูปแบบได้อย่างหนึ่ง ซึ่งตัวเองก็ได้ทำอยู่ เพราะถ้าเขียนวิจารณ์ละครเวทีจริง ๆ ก็เขียนประมาณ 3-4 หน้ากระดาษ A4 แต่ขณะที่เขียนให้ a day บรรณาธิการจะโทรมาอย่าให้พื้นที่แค่หน้าครึ่งเท่านั้น และงานเขียนที่ส่งไปก็ถูกตัดออกทุกครั้งเพราะจะส่งไป 2 หน้าเสมอ บางครั้งเมื่อเขียนงานวิจารณ์เรื่องหนึ่งก็เกิดความคิดว่าอยากชวนคนไปดูด้วย ขณะเดียวกันก็อยากเขียนลง a day ด้วย แต่การที่จะเอางานที่เขียนลงในบล็อกแล้วไปส่ง a day ก็เป็นสิ่งที่ไม่สมควรทำ จึงคิดรูปแบบการเขียนใหม่ขึ้นมา โดยเขียนเป็นบทวิจารณ์สั้นๆ ในบล็อก และเขียนต่อว่าอ่านต่อใน a day ฉบับนี้ๆ ขณะเดียวกันเมื่อเขียนใน a day ก็เขียนว่าอ่านฉบับเต็มได้ที่บล็อกนี้ ในกรณีนี้ถือเป็นการข้ามกลับไปกลับมาระหว่างการที่เราต้องการพื้นที่ แต่ในโลกความจริงไม่มีพื้นที่ แต่ในโลกไซเบอร์เรามีพื้นที่ แต่เราบอกว่าพื้นที่นี้ไม่มีคนเข้าถึง เหตุใดเราจึงไม่หาทางเชื่อมสองโลกนี้เข้าด้วยกัน

อาจารย์ชัยภกรอยากทราบว่าการที่เขียนว่าให้ไปอ่านฉบับเต็มได้ที่บล็อกนั้น a day จะยอมหรือไม่ เพราะว่าหนังสือเล่มอื่นอาจจะไม่ยอม **คุณณัฐพัชญ์** กล่าวว่า a day สนับสนุนให้นักเขียนลงอีเมล บล็อกหรือเว็บไซต์ในการติดต่อของตนให้ผู้อ่านทราบด้วย ด้วยเหตุนี้จึงนำเว็บไซต์ของตนไปใส่ไว้ และแจ้งว่าหากอยากอ่านเพิ่มเติมก็สามารถเข้าไปอ่านได้ **คุณณัฐพัชญ์** เห็นว่าบรรณาธิการ a day เห็นข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่ว่ามีไม่เพียงพอ เพราะเคยมีการหารือกันหลายครั้งว่าจำนวนหนึ่งหน้าครึ่งไม่เพียงพอต่อการวิจารณ์ ขณะเดียวกันบรรณาธิการก็ต้อง

ตอบโจทย์ของนายทุกด้วย แต่อย่างไรก็ดี บรรณาธิการก็ช่วยพูดกับนายทุนให้ ในแง่นี้ คุณณัฐพัชญ์เห็นว่า เราควรที่จะต้องพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส โดยการถ่ายคล่ายภาพยนตร์ตัวอย่าง หรือว่าทำในลักษณะที่เป็นการเชิญชวนคนให้เข้าไปใช้พื้นที่สาธารณะให้มีการพูดถึงกันมากขึ้นและเพื่อให้เข้าถึงได้มากขึ้นด้วย การทำเช่นนี้ทำให้เราไม่ได้ละทิ้งข้างใดข้างหนึ่ง แต่เป็นการที่เราใช้ประโยชน์ทั้งสองข้างไปพร้อมๆ กัน

คุณณัฐพัชญ์เห็นว่าวัฒนธรรมโซเชียลมีเดียมีลักษณะอย่างหนึ่งที่น่าสนใจมาก คือเมื่ออ่านงานวิจารณ์จบแล้วอยากจะมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับงานศิลปะชิ้นนั้น ดังเช่นกรณีที่เกิดละครเวทีของ 2 ค่ายที่จัดแสดงในเวลาไล่เลี่ยกัน ในช่วงเวลานั้นเกิดบทวิจารณ์เป็นจำนวนมาก และเมื่อมีผู้อ่านบทวิจารณ์แล้วก็เกิดการโต้เถียงกัน และมีบางคนแสดงความเห็นว่า “ไม่เป็นไร เดี่ยวฉันจะไปดู แล้วพุงนี้จะมาเขียนชน” จึงทำให้ละครเวทีทั้งสองปลุกกระแสให้เกิดบทวิจารณ์ในเว็บพันทิปเป็นจำนวนมาก เพราะคนรู้สึกว่ายากมาวิจารณ์เช่นกัน ในเบื้องต้นเกิดจากความไม่พอใจบทวิจารณ์บางบทที่เขียนวิจารณ์ละครในแง่ลบ จึงเกิดความรู้สึกว่าอยากจะเขียนบทวิจารณ์มาแข่งบ้าง แต่ต่อมาก็มีทั้งผู้ที่มาเขียนชม และผู้ที่เขียนโต้แย้ง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ นอกจากจะเป็นกระตุ้นให้ผู้อ่านบทวิจารณ์ไปชมละครเวทีเรื่องดังกล่าวแล้ว ยังกระตุ้นให้ผู้อ่านบางคนไปดูก็เพื่อต้องการเขียนบทวิจารณ์แข่ง หรือเขียนบทวิจารณ์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นบ้าง ซึ่งความคิดเห็นดังกล่าวเกินเลยไปจากการเขียนแค่ชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยแล้ว แต่เป็นความต้องการที่จะเขียนเพื่อบรรยายความรู้สึกที่มีต่อละครเรื่องนี้ออกมาบ้าง จึงก่อให้เกิดปรากฏการณ์การเขียนบทวิจารณ์โต้ตอบกันอย่างน่าประหลาด แต่น่าเสียดายว่าเกิดขึ้นเพียงแค่ครั้งเดียว และไม่เกิดปรากฏการณ์เช่นนี้กับละครเวทีเรื่องอื่นๆ อีก **คุณณัฐพัชญ์**คิดว่าละครเวทีทั้งสองก่อให้เกิดปรากฏการณ์การวิจารณ์เช่นนี้ เนื่องจากทั้งสองเป็นละครที่แสดงในช่วงเวลาเดียวกัน ชื่อเรื่องเหมือนกัน เรื่องคล้ายกัน แต่แสดงกันคนสไตล์ และทั้งสองฝั่งก็มีแฟนคลับที่คนละแบบกัน จึงก่อให้เกิดการปะทะกันโดยตรง ในส่วนหนึ่งที่มีการเขียนบทวิจารณ์ชนกันก็เป็นลักษณะของแฟนคลับทะเลาะกันด้วยบทวิจารณ์

ปรากฏการณ์ครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าคนโซเชียลมีเดียอยากมีส่วนร่วมกับการวิจารณ์ การมีส่วนร่วมของเขาคือการพยายามไปเสาะหา เช่นเมื่ออ่านบทวิจารณ์ภาพยนตร์มีผู้วิจารณ์ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดีมาก และก่อนที่จะแสดงความเห็นด้วยว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดีมาก ก็ขอไปดูภาพยนตร์เรื่องนั้นก่อน หรือว่ามีแฟนคลับมาแสดงความเห็นต่อการแสดงคอนเสิร์ตของศิลปินบางคนว่าสุดยอดมาก ก็จะมีผู้ตั้งข้อสงสัยว่าจริงหรือ ซึ่งกระตุ้นให้ไปดูคอนเสิร์ตนั้นก่อนที่จะมาแสดงความเห็น และพบว่าจะมีเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้งมากในเว็บพันทิป ที่จะมีผู้เขียนว่า “เดี๋ยวฉันไปดูแล้วจะมาตอบว่าจริงหรือไม่จริง” ซึ่ง**คุณณัฐพัชญ์**ไม่แน่ใจว่าในวัฒนธรรมลายลักษณ์เกิดปรากฏการณ์แบบนี้บ้างหรือไม่

อาจารย์อัศศภาคกล่าวว่าไม่แน่ใจว่าปรากฏการณ์เช่นนี้จะเรียกว่า “วิจารณ์ซ้อนวิจารณ์” หรือ “วิจารณ์ประชันวิจารณ์” เพราะว่าถ้าเป็นวิจารณ์ซ้อนวิจารณ์ก็ต้องมีพื้นฐานอยู่บนบทวิจารณ์ชิ้นแรกส่วนหนึ่ง ดังนั้นเมื่อไม่มีการวางฐานข้อมูลบนงานวิจารณ์ชิ้นแรก แล้วไปวิจารณ์ซ้อน อาจจะเป็นบทวิจารณ์ที่มาประชันกัน นอกจากนี้ในวัฒนธรรมการวิจารณ์ลายลักษณ์ที่เป็นหนังสือเงื่อนไขประการสำคัญคือต้องเขียนให้จบก่อนถึงจะได้รับการพิจารณาหมายความว่าบทวิจารณ์ชิ้นนั้นจะต้องเขียนจบครบถ้วน แต่ในอินเทอร์เน็ตไม่จำเป็น โดยอาจจะเริ่มต้นเขียน 4-5 บรรทัดไว้ก่อน แล้วค้างไว้ พอดีสองคิดออกอีกก็ค่อยมาเขียนต่ออีก 10-15 บรรทัด หรือดีห้าอาจมาเขียนต่อก็ได้ ดังนั้น ลักษณะการทำงานกับลักษณะผลงานที่ออกมา ในอินเทอร์เน็ตจะเขียนได้ตลอดเวลา และก็มีวิธีการเขียนที่ไม่ใช่บทความหรือเรียงความที่เรียนกันมาแต่เดิม แม้ว่าบทวิจารณ์ชิ้นนั้นจะมีประเด็นคมชัด แต่บางทีการเขียนก็มี

ลักษณะเป็นการเขียนแค่ย่อหน้าเดียวเท่านั้นเอง หรือบางครั้งก็เขียน 3-5 บรรทัด แต่ก็ม่ประเด็น มีคำคมๆ อยู่ในนั้นครบถ้วน เพราะฉะนั้นวิธีการแสดงออกของสื่อโซเชียลก็จะมีอีกลักษณะหนึ่งเชิงวิจารณ์ด้วย

อาจารย์ธเนศเห็นว่าในโลกโซเชียลมีช่องต่างๆ ที่จะให้พื้นที่การเขียนบทวิจารณ์ยาวเท่าใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าเราจะเอาไปใช้อย่างไร ในส่วนสั้นๆ นั้นเป็นการตอบโต้กันในพื้นที่ที่มีความจำกัด เช่นใน status ของ facebook ต้องไม่เกินกี่คำ แต่ก็สามารถที่จะเชื่อมโยงไปยังพื้นที่สำหรับการลงบทวิจารณ์ขนาดยาวเลยก็ได้ ทั้งนี้จะเป็นเรื่องทางเทคนิค ไม่ใช่ลักษณะทั่วไป

อาจารย์ภัทรกล่าวเสริมในกรณีที่**คุณณัฐพัชญ์**ยกมาก็**น่าใจว่า** คนจำนวนหนึ่งอยากจะวิจารณ์เพราะว่า**อยากจะเอาชนะนักวิจารณ์** มากกว่าที่จะอยากวิจารณ์เพราะว่าสนใจในตัวงานใช่หรือไม่ และในกรณีที่อาจารย์ชัยภกรกล่าวว่าบรรณาธิการหนังสือจะยอมให้นักเขียนอ้างถึงบล็อกของตน โดยให้ผู้สนใจไปอ่านบทวิจารณ์ฉบับเต็มเพิ่มเติมในบล็อกของตนได้นั้น ทางค่ายเนชั่นก็ทำมาอย่างเป็นเรื่องเป็นราวเลย ไม่ว่าจะเป็นคุณสุทธิชัย หยุ่น ที่ว่า จะเขียนให้อ่านแค่นี้ในสื่อสิ่งพิมพ์และให้ไปอ่านต่อในรูปแบบโซเชียล ขณะเดียวกันก็สนับสนุนให้นักข่าวและนักเขียนของเขามี blogspot เป็นของตนเองและก็ขยายมาสู่คนอ่านในที่สุด ซึ่งขณะนี้ก็เป็นชุมชนอีกชุมชนหนึ่งที่ใหญ่มาก อาจารย์ภัทรกล่าวว่าในเรื่องของความยาวของการเขียนก็ประสบกับตนเองด้วย และโดยความเป็นจริงก็เป็นมาหลายปีแล้วที่ต้องสั้นลงๆ แต่กลับไปเพิ่มพื้นที่ให้รูปภาพ ซึ่งขณะนี้คำตัวนักเขียนจะถูกกว่าช่างภาพแล้ว สิ่งนี้ก็กลายมาเป็นแบบฝึกหัดให้กับตัวเองด้วยว่าจะเขียนอย่างไรให้สั้นลง และดึงคนอ่านได้ ถ้ามองในแง่หนึ่งก็เป็นเรื่องที่ทำขายและอย่างน้อยก็ต้องมีคลังคำจำนวนมาก และโดยส่วนตัวก็เขียนภาษาอังกฤษบ้าง ซึ่งในภาษาอังกฤษก็มีคลังคำ มี treasures จำนวนมาก และในบางกรณี ยิ่งสั้นก็ยิ่งทำให้คนอ่านสามารถจำวรรคทอง หรือความคิดเด็ดๆ ได้ มากกว่าที่เขียนอะไรยาวๆ เสียอีก

อาจารย์ภัทรขอย้อนกลับไปกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างโซเชียลกับงานต้นแบบของงานศิลปะ ซึ่งโซเชียลยังมีข้อจำกัดทั้งการสัมผัสกับงานต้นแบบ และบรรยากาศในการชมด้วย เพราะนี่ก็ย้อนกลับไปถึงตนเองที่กว่าจะได้อ่าน *The Gradient* ที่ British Council ที่สยามสแควร์ กล่าวจะได้อ่านเล่มหนึ่งก็ใช้เวลาเป็นสัปดาห์ เพราะต้องรอการส่งขึ้นเรือมา ก็ทำให้เกิดความรู้สึกในระหว่างที่รอ และขณะที่อ่านก็เกิดความชื่นชมที่จะเสพ ซึ่งบรรยากาศเช่นนั้นทำให้เราเห็นความตั้งใจของเราที่มีความอุตสาหะในการอ่านสิ่งที่ยาก รวมถึงการไปดูงานในแกลอรีด้วย เพราะว่าขณะที่ไปดูงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์ก็จะได้รับความรู้สึกหลายๆ อย่างที่มาพร้อมกับบรรยากาศที่รายล้อม หรือขณะช่วงพักกลางวันมีโอกาสได้สนทนากับอาจารย์เจตนาเกี่ยวกับร้าน Barn and Noble ที่อยู่ได้เพราะว่าคนอยากที่จะคุยกับเซลล์ที่ขายหนังสือคนนี้ เพราะว่าคบกันมาเป็นสิบปีแล้ว และคนขายหนังสือคนนี้แนะนำหนังสือที่เขาชอบให้เขาได้ และในช่วงปีใหม่นี้ก็เห็นภาพของการเอาของขวัญไปฝากคนขายหนังสือคนนี้ หรือคนที่ขายหนังสือที่คิโนเนียที่ สยามพารากอน ก็มีแฟนคลับของเขาเหมือนกัน ขณะเดียวกันก็ได้ปฏิเสธว่าโซเชียลไม่ดี

คุณณัฐพัชญ์เล่าว่าเคยคุยกับนักเขียนคนหนึ่งซึ่งไปออก คม ชัด ลึก ด้วยกัน เขาตั้งข้อสังเกตว่าสุนทรียศาสตร์ของงานวรรณกรรมเปลี่ยนไปหรือไม่ เมื่อเปลี่ยนจาก printing เป็นดิจิทัล ในตอนนั้น **คุณณัฐพัชญ์**แสดง**ความเห็นในรายการว่าอาจจะเปลี่ยนไป** เพราะว่าบางคนมองว่าวรรณกรรมคือตัวบท (text) เพียงอย่างเดียวหรือเป็นเพียงตัวหนังสือไม่ว่าจะอยู่ในสื่อใดก็ตาม แต่ในความเป็นจริงแล้วกลับมีสุนทรียศาสตร์ที่ซ่อนอยู่ เช่น ชื่อ *Harry Potter* เล่มที่ออกใหม่ต้องไปต่อคิวเพื่อรอลายเซ็นของ J.K. Rowling บรรยากาศเช่นนี้ไม่เกิดขึ้นในโลกโซเชียลอย่างแน่นอน และไม่มีทางเป็นไปได้ด้วย สุนทรียศาสตร์ตรงนี้หายไปหรือเปลี่ยนไปหรือไม่ แต่ถ้าเกิดว่าคนไปมองว่า

หนังสือคือตัวบทหรือเป็นตัวหนังสือเฉยๆ สุนทรียศาสตร์ในส่วนนี้จะไม่เปลี่ยน เพียงแค่เปลี่ยนที่ แต่สุนทรียศาสตร์ของบรรยากาศของกระบวนการในการเสพต่างหากที่หายและเปลี่ยนไป การเสวนากันในประเด็นนี้ท้ายที่สุดแล้วก็ยังไม่ได้คำตอบที่ชัดเจน ซึ่งคุณณัฐพัชญ์ก็ยังขบคิดอยู่ว่าท้ายที่สุดแล้วคุณค่าของศิลปะ หรือคุณค่าของงานวรรณกรรมต่างๆ นี้อยู่ที่ใดกันแน่ และการสร้างใหม่ของเทคโนโลยีที่เรียกว่า creative disruption ซึ่งก็คือเทคโนโลยีทำให้ทุกอย่างทันสมัยขึ้น สิ่งเหล่านี้แอบทำลายคุณค่าเหล่านั้นไปหรือไม่ ก็ยังเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันอยู่

อาจารย์สุภาวศักดิ์ตั้งคำถามใน 2 ประเด็น ประการแรกคือบทบาทของผู้ที่เป็นเว็บมาสเตอร์ หรือบล็อกมาสเตอร์ในเรื่องของการวิจารณ์ เนื่องจากเรบอกว่ันคือเวทีเปิด แต่เรามีบรรณาธิการ ซึ่งบรรณาธิการมีหน้าที่ที่จะควบคุมสิ่งที่เข้ามาและออกไป ตรงนี้ก็อาจจะมียบทบาทในเรื่องของการวิจารณ์ ดังนั้น ถ้าโครงการที่ต้องการที่จะทำ cyber salon ที่มีคุณภาพ เราทำได้ เพราะว่าเว็บนี้เป็นเว็บที่มีมาสเตอร์ดูแล และจะเซ็นเซอร์อะไรที่เป็นขยะไม่ให้ปรากฏ ซึ่งคำถามที่หนึ่ง คือ โครงการที่ต้องการทำอย่างนี้ใช่หรือไม่ เพราะว่าการทำงานบล็อก บล็อกมาสเตอร์ก็คือเจ้าของบล็อก เพราะฉะนั้นก็ต้องขึ้นอยู่กับว่าต้องการระดับใด

คำถามที่สองก็คือ จากการเสวนาที่ผ่านมาพบว่าการตอบโต้กันอย่างฉับไวทั้งในการวิจารณ์และการแสดงความคิดเห็น เมื่อนำเรื่องนี้มาโยงกับการ “ตัน” (improvisation) ที่มีอยู่ทั้งในวรรณศิลป์และดนตรีของเราในชนบทแต่เดิมนั้น จะเห็นได้ว่านักดนตรีไทยก็ตัน กวีไทยก็ตัน เมื่อมาใช้กับดิจิทัล พบว่าดิจิทัลส่งเสริมให้ตันง่ายขึ้น หรือว่าดิจิทัลทำให้การตันของเรามีคุณภาพด้อยลง เพราะบางครั้งเป็นการตันแบบ “จนตรอก” ด้วยข้อจำกัดที่ว่าจะต้องตอบเขาให้ได้ หรือว่าจะทำให้เกิดทักษะในการตันที่หลากหลายมากขึ้น ในประเด็นนี้ก็อยากชวนให้ค่อยๆ คิดต่อ

อาจารย์สุวรรณากล่าวว่าสงสัยว่าละครเวทีเรื่อง “แม่นาค” ที่มีการโต้ตอบกันมากไม่น่าจะเกิดจากอิทธิพลบทวิจารณ์ของคุณณัฐพัชญ์ แต่เป็นอิทธิพลของแม่นาคโดยตรง เพราะว่าเรื่องแม่นาคเป็นเรื่องที่อยู่ในกระแสโลหิตของคนไทย เป็นเรื่องที่ไม่ว่าใครจะมีสเน่ห์หรือทักษะอย่างไร แต่เมื่อเป็นเรื่องแม่นาคแล้ว ทุกคนสามารถที่จะแสดงความคิดเห็นได้หมด เพราะฉะนั้นอิทธิพลในแง่ที่มีประเด็นที่เกี่ยวกับสาระของต้นฉบับเดิมหรือแก่นเดิมว่าสัมผัสหรือสัมพันธ์กับผู้คนเพียงใด ซึ่งก็ส่งผลมาถึงการวิจารณ์ด้วย แม้ว่าจะไม่มีโอกาสได้อ่านบทวิจารณ์ที่วิจารณ์โต้กันไปมา แต่ก็เห็นว่าน่าสนใจที่ว่าการโต้ตอบกันไปมานั้น เขาโต้ตอบกันในประเด็นใด เช่นประเด็นของตัวเรื่องที่ใครๆ ก็รู้ หรือประเด็นด้านเทคนิค หากมองย้อนกลับไปถึงสาขาทัศนศิลป์เห็นว่าการวิจารณ์หรือวิเคราะห์ในการวิจัยที่ผ่านมา พบว่าผู้ที่วิจารณ์แทนที่จะวิจารณ์ในประเด็นของเทคนิค กลวิธี หรือฝีมือ ก็กลับไปอยู่ที่เรื่องอื่น เช่น ประเด็นทางสังคม อาทิ การวิจารณ์ว่าเนื้อหาใดมาเขียนเป็นรูป หรือว่าการโต้กันไปโต้กันมาด้วยประเด็นที่ว่านี่ไม่ควรนำมาเขียน เนื่องจากว่าไปล่วงล้ำหรือล่วงเกินสถาบันต่างๆ ด้วยเหตุนี้ ในประเด็นเรื่องแม่นาคจึงจงใจคิดว่า ตัวต้นฉบับเดิมใครๆ ก็รู้ แต่ไม่รู้ว่ารู้แค่นั้น รู้จากตำนาน รู้จากอะไร แต่มันอาจจะชวนใจให้คนอยากจะได้ เพราะว่าตนเองมีความรู้มีส่วนหนึ่ง

ในกรณีของดนตรีไทยที่ว่าการผลิตซ้ำอยู่เสมอ ประเด็นนี้น่าสนใจมาก เพราะเวอร์ชันในการผลิตซ้ำแต่ละครั้งก็ต่างกันไป หากเป็นหนังสือแล้วมาทำซ้ำ โดยเปลี่ยนหน้าตาหรือเปลี่ยนอะไรไปก็คงจะถูกฟ้องแน่นอนว่าเอาเรื่องของเขามาแปลง แต่ถ้าเป็นดนตรีไทย สมมุติว่าทำไว้เป็นดนตรีสามชั้น แต่เมื่อเอามาทำเป็นดนตรีสองชั้นก็ไม่เป็นไร เพราะถือว่าเป็นการเคารพครูด้วย หรือลักษณะของการผลิตซ้ำที่ต่างกันไปในแต่ละสาขาของศิลปะแล้วส่งผลอย่างไรที่การวิจารณ์

อาจารย์สุวรรณาเล่าว่าจากเดิมที่เคยบ่นกับเพื่อนที่อยู่ใกล้กันว่าฟังเพลงของเด็กสมัยนี้ไม่รู้เรื่อง ไม่มี ความไพเราะ ไม่มีความสุนทรีย์ ไม่เลือกคำร้อง หรือว่าทั้งเพลงมีอยู่ 2 บรรทัดที่ร้องกันไปมา แต่ว่ามนุษย์มีสิ่งที่ เรียกว่าความเคยชิน หรือความคุ้นชิน ตอนนี้เริ่มฟังเพลงสมัยใหม่ออก และก็รู้สึกว่าการฟังเพลงเหล่านี้ก็ไม่เลว แต่ไม่ถึงกับ ว่าดี แต่ก็เข้าใจแล้วว่านี่เป็นบริบทบางอย่างของเขา เมื่อก่อนที่ฟังก็เคยบ่นว่าผู้ชายไทยในสมัยนี้ทำไมถึงได้ เหยาะเหยาะจัง เพราะว่ามาราพณะอะไรก็ไม่รู้ตั้งมากมาย แต่เมื่อฟังไปฟังมาก็คิดว่าน่าจะมีความจริงบางอย่างของเวลา ปัจจุบันอยู่ในนั้น เพราะว่าผู้ชายไทยในสมัยนี้ก็เหยาะเหยาะจริงๆ ด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่าศิลปะก็สื่อความเป็น จริงในตัวสังคม หรือบริบทสังคมออกมา

เมื่อกลับมามองที่ประเด็นการวิจารณ์ ก็ไม่ทราบว่าลักษณะเหล่านี้เกิดขึ้นจริงหรือไม่ เนื่องจากโครงการที่ ผ่านมาพยายามทำเรื่องสังคมศาสตร์แห่งการวิจารณ์ คือดูความเป็นไปของสังคมด้วย ซึ่งเมื่อวิจัยมาถึงจุดนี้เรายังจะ นึกถึงอยู่หรือไม่ว่าการวิจารณ์ต้นแบบ หรือสิ่งที่เรานำมาว่าวิจารณ์นั้น มีความสัมพันธ์กับสังคม หรือบริบทของสังคม ทั้งในแง่ของตัวบุคคลที่เป็นผู้รับ ผู้เสพ หรือผู้สร้าง กับสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น และปฏิกิริยาของมนุษย์ธรรมดาที่มีกับ ความเปลี่ยนแปลง ซึ่งยังไม่รู้ว่าจะนำไปสู่อะไร จะเหมือนกับที่เราเคยคุ้นกันมาอยู่หรือไม่ หลายอย่างพวกนี้น่าจะเป็น สิ่งที่เราจะนึกถึงด้วยในแง่ที่เราพูดถึงการวิเคราะห์ หรือว่าการที่เราจะมาศึกษาการวิจารณ์ในรูปแบบต่างๆ และใน พื้นที่ต่างๆ ก็คงจะมีองค์ประกอบหลายอย่างในนั้น

อาจารย์ปาริชาติเล่าว่าในช่วงพักที่ผ่านมาคุณณัฐพัชญ์ได้กล่าวถึงทฤษฎีหนึ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากว่า อาจารย์เจตนาให้ข้อสงสัยว่าการมีเว็บไซต์ที่ขายหนังสือจะทำให้โลกanalog สั่นคลอนหรือไม่ หรือจะทำให้ คนอ่านหนังสือไม่เข้าร้านหนังสือหรือไม่ อย่างไร คุณณัฐพัชญ์จึงได้กล่าวถึงปรากฏการณ์ของ Amazon.com จึงอยากให้คุณณัฐพัชญ์เล่าให้ฟัง

คุณณัฐพัชญ์อธิบายว่า “long tail strategy” เป็นทฤษฎีที่สร้างขึ้นใหม่โดย Christ Anderson เขาเป็นนัก กลยุทธ์ที่ตัวมากในโลกออนไลน์ และเขาคิดทฤษฎีขึ้นมา ที่ตอบโจทย์ของ social media มาก วิธีคิดของเขาก็คือใน สมัยก่อนร้านหนังสือถูกจำกัดด้วยจำนวนชั้นหนังสือ เช่น ร้านหนังสือมีชั้นหนังสือ 100 ชั้น เพราะฉะนั้นหนังสือที่วาง จำหน่ายได้มีแค่ 100 ที่เท่านั้น หนังสือเล่มใหม่มาก็ต้องแย่งชิงกับหนังสือเล่มเก่า ใครออกใครเข้าก็มีแค่นี้ ซึ่งใน ซูเปอร์มาร์เก็ตก็เกิดปัญหานี้เช่นเดียวกัน จึงเกิดการจ่ายเงินซื้อชั้นขายของในร้านต่างๆ ซึ่งใครมีเงินน้อยก็ต้อง ออกไป หนังสือเล่มนี้ขายไม่ได้ก็ต้องออกไป และเมื่อหนังสือออกจากชั้นไปก็เกิดปัญหาว่าคนหาซื้อหนังสือเล่มนั้น ไม่ได้ คนเข้าถึงไม่ได้ก็หายไปจากตลาด ซึ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามาตอบตรงนี้ และเข้ามาเปลี่ยนวิธีคิดใหม่ว่า เมื่อไม่จำเป็นต้องมีชั้นหนังสือ ทุกอย่างอยู่ในอินเทอร์เน็ตหมดก็จะเกิดสิ่งที่เรียกว่า “long tail” คือหางจะยาวต่อไปเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

นอกจากนี้ ในทฤษฎีธุรกิจจะบอกว่า “long tail” คือสินค้า 20% ของทั้งร้าน หรือของร้านหนังสือ เป็น สินค้ามีค่า 20% ที่สร้างรายได้ทั้งหมด 80% เขาเรียกว่ากฎ 20 : 80 (หรือ twenty : eighty) คือสินค้าที่เป็น bestseller จะทำรายได้ทั้งหมด 80% ของยอดขายของธุรกิจ ซึ่ง long tail เกิดขึ้นหลังจากช่วงการเกิดของ อินเทอร์เน็ต ทำให้ความคิดเปลี่ยนไปว่าเมื่อสินค้าไม่จำเป็นต้องมีชั้นวางจำกัด ก็สามารถที่จะขายสินค้ายาวแค่ไหนก็ได้ อย่างไม่จำกัด เพราะว่าขายทางอินเทอร์เน็ต และ Amazon ก็เปิดร้านขายทางอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว จึงทำให้หาง ยาวมาก และเมื่อเอาหางทั้งหมดมารวมกันก็พบว่ามากกว่า 20% และอาจจะมีค่ามากพอๆกับตัว “head tail” ด้วย ตัวอย่างง่ายๆ เขابอกว่าร้านขายเพลง I-Tune Store ของ Apple มีเพลงประมาณกว่าล้านเพลง มีเพลงฮิตๆ

ประมาณพันหรือหมื่นกว่าเพลงที่คน download เป็นจำนวนมากประมาณล้านคน ถ้าเป็นนักธุรกิจโน้มน้าวก่อนก็จะบอกว่าเอาเฉพาะเพลงฮิตๆ เหล่านี้วางขายก็พอแล้ว เพลงอื่นๆ ไม่จำเป็นต้องขายและไม่จำเป็นต้องวางอยู่ในชั้นในร้านก็ได้ แต่เมื่อเปลี่ยนมาเป็นดิจิทัลจะพบว่าสามารถขายได้อย่างไม่จำกัด ต่อมาเมื่อมีคนไปศึกษาจริงๆ ก็พบว่าต่อไปให้เป็นเพลงที่ไม่มีคนรู้จักเลยหรือโน้มน้าวก่อนอาจจะเรียกว่าเพลง “หน้าบี” ที่ไม่มีใครฟัง ก็ยังมีคนซื้อ ดังนั้นคำว่า long tail ที่ว่านี่ที่ทางดูเหมือนว่าจะวิ่งเข้าใกล้เลขศูนย์ แต่ไม่มีทางเป็นศูนย์ คือต่อไปหนังสือที่ไม่มีคนรู้จักเลย ก็ยังมียอดขายไม่ 1 ก็ 2 หรือ 3 เล่ม เพราะฉะนั้นการเกิดของ long tail หากเปรียบเทียบกับสื่อ ก็หมายความว่าสื่อหลักก็ยังมียูว์ เว็บไซต์ดังๆ ก็ยังมีอยู่ ขณะเดียวกันก็เกิดเว็บไซต์ย่อยๆ อีกอย่างไม่จำกัดและไม่ถึงที่สุด และแต่ละเว็บก็จะมีคนที่ชอบแตกต่างกัน ต่อให้เว็บที่เราแทบจะไม่เคยคิดเลยว่าจะมีเว็บนี้อยู่เลยก็มีคนอ่าน ซึ่งอาจจะมีคนอ่าน 1 คน 2 คน หรือ 20 คนก็ได้ จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญอย่างหนึ่งของอินเทอร์เน็ตเลยทีเดียว และลักษณะเช่นนี้คือโมเดลของระบบนิเวศน์ในอนาคตที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ Amazon ไม่มีร้านขายหนังสือเป็นของตัวเอง เขามีเพียงแค่ออนไลน์อินเทอร์เน็ต และหน้าที่ของเขาไม่ได้เป็นเจ้าของร้านหนังสือ แต่เป็นเพียงชั้นวางขายเสมือนจริง (virtual shelves) ที่มีรายชื่อหนังสือจำนวนหนึ่งมาวางต่อไปเรื่อยๆ อยากได้หนังสือเล่มใดก็ค้นหาและเมื่อเจอก็สั่งซื้อ เมื่อมีการสั่งมาที่ Amazon เขาก็ทำหน้าที่เพียงแค่ออกร้านหนังสือให้จัดส่งหนังสือให้ลูกค้าที่สั่งซื้อ ซึ่ง Amazon จะทำรวมมือกับร้านหนังสือทั่วประเทศ เพื่อให้ร้านเหล่านั้นจัดส่งหนังสือให้ลูกค้าที่สั่งซื้อผ่าน Amazon ทั้งลูกค้าจากอเมริกา และในปัจจุบันก็จากลูกค้าทั่วโลก จนทำให้ปัจจุบันนี้ Amazon กลายเป็นผู้ที่มีอำนาจต่อรองกับสำนักพิมพ์ทุกสำนักพิมพ์ ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่เรียกว่า “long tail strategy” แบบคร่าวๆ ในแง่นี้อาจนำมาโยงกับวัฒนธรรมการวิจารณ์ได้ในประเด็นการเกิดนักวิจารณ์หรือการเกิดการวิจารณ์ย่อยๆ ซึ่งอาจจะเกิดในลักษณะของกลุ่มผู้วิจารณ์ที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ แต่อาจจะมิใช่นักวิจารณ์ที่เจเนจัด แต่เกิดนักวิจารณ์ในปริมาณที่เพิ่มขึ้น

อาจารย์เจตนา กล่าวว่าตอนนี้กำลังตั้งคำถามกับตัวเองว่า เมื่อประมาณสิบปีก่อนที่เราเริ่มโครงการฯ ที่หนึ่งเรายังมีความเชื่อว่าเราสามารถที่จะแยกแยะว่าผลงานที่มีคุณภาพกับผลงานที่ไม่มีคุณภาพมีความแตกต่างกันอย่างไร ส่วนหนึ่งเป็นอัตวิสัย แต่อีกส่วนหนึ่งเป็นการหาทิศทางอะไรที่พอจับได้ แล้วในที่สุดเราก็สรรหาตัวอย่างจากพื้นฐานเท่าที่เรารู้หาได้ หรือเท่าที่กำลังของมนุษย์ที่อ่านหนังสือออกจะหามาได้ ขณะนี้ภาพที่เห็นก็คือว่ามันเป็น infinity ไปหมดทั้งระดับแนวนอนและแนวตั้ง เรื่องของคุณภาพไม่ต้องพูดถึงกันกระนั้นหรือ ในเรื่องคุณภาพนั้นจะเป็นไปในสองระดับ ระดับที่หนึ่ง คือ งานวิจารณ์เหล่านั้นชวนให้เราเชื่อเขาว่าเขาได้สัมผัสกับงานที่มีคุณค่า ระดับที่สอง คือ ความสามารถที่จะชักชวนเราให้เชื่อตามเขาด้วยเหตุผลนานับประการ ทำให้งานวิจารณ์ของเขาเองถูกเราประเมินว่ามีคุณค่า เพราะฉะนั้นจึงเป็นการประเมินคุณค่าในสองระดับ ซึ่งถ้าไม่มีคุณค่าของต้นแบบ การวิจารณ์ที่มีคุณค่าก็อาจจะอ่อนแอเต็มที แต่อาจจะไม่แน่นอนไป เพราะงานวิจารณ์ที่ “อัด” งานต้นแบบที่เขาคิดว่าไร้คุณค่า ก็อาจจะเป็งานที่มีคุณค่าก็ได้ ขณะนี้ถ้าทฤษฎี “long tail” เป็นจริงก็จะเลิกพูดถึงเรื่องคุณค่าเลย และทราบได้ที่เราเลิกพูดถึงเรื่องคุณค่า เวลานั้นเราก็ไม่ได้พูดถึงในเรื่องการวิจารณ์แล้ว

กลุ่มนักวิจัยวิจารณ์นี้ได้นิยามคำนิยามการวิจารณ์ออกมาใหม่ว่า “การวิจารณ์คือ การประเมินคุณค่าประสบการณ์จากการสัมผัสกับงานศิลปะ ด้วยวิธีการที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ไม่ได้ทำตามนี้ แต่คล้ายๆ กับว่าเสียงเขาเองว่าจะอะไรจะอยู่ อะไรจะไป และจากที่เห็นว่าปลายทางที่ยังทอดต่อไปอย่างไม่วันหยุดนั้น ถ้าคุณอยู่ในโลกโบราณและเดินเข้าไปในร้านหนังสือโบราณ แล้วไปถามว่ามีหนังสือเล่มนั้นเล่มนี้หรือไม่ คุณจะพบคนแก่คนหนึ่งที่กำลังอ่านหนังสือได้หมด และอ่านหนังสือส่วนหนึ่งด้วยตัวเอง เมืองไทยก็มีที่เวียงนครเขมร และเขาก็จะเข้ามาคุยกับคุณเลย อาจารย์เจตนาเล่าว่าครั้งหนึ่งเคยไปหาหนังสือวิชาการเล่มหนึ่งที่มีความสำคัญมาก และไม่มีขายอีกแล้ว เขาจะบอก

ว่ายังขายให้คุณไม่ได้ เพราะว่ามีสองเล่ม เล่มหนึ่งเขาได้มาแล้ว แต่อีกเล่มหนึ่งยังไม่ได้ แล้วถ้าเล่มที่สองมาแล้วจะทราบได้อย่างไร เขาก็บอกว่าเขาไม่บอกหรอก ถ้าอยากได้ก็เดินแะมาอีกแล้วกัน แต่ร้านที่ว่ามันอยู่ที่กลางเมืองปารีส และอีกครั้งที่อาจารย์เจตนาได้ไปเจอคนแบบนี้อีกคนหนึ่งเป็นชายหนุ่มอายุประมาณ 35 ปี ซึ่งถามเขาว่าเขาสามารถจำทั้งหมดได้อย่างไร เขาก็ตอบว่าเขามีวิธีฝึก (“I cultivate my memory”) ถามอะไรตอบได้หมด และหนังสือเล่มหนึ่งที่เคยมีอยู่ ซึ่งซื้อมาตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นเด็ก มีรูปภาพสวยงาม เป็นต้นแบบของทฤษฎีที่นำมาใช้ คือ “ศิลปะสองทางให้แก่นัก” หนังสือเล่มนั้นถูกปลวกกินที่บ้าน ก็เลยตั้งปณิธานว่าจะต้องหาหนังสือเล่มนี้ให้ได้ และวันหนึ่งก็ได้กลับไปมหาวิทยาลัยเก่า คือ Tübingen และร้านนี้ก็อยู่แถวๆนั้น เมื่อเอ่ยชื่อหนังสือเล่มนี้ออกมา เขาก็บอกว่ามี และก็บอกว่าหนังสือเล่มนี้ออกมาตั้งแต่ปี 1923 ไปหยิบมาให้ทันที โดยขายให้ราคา 15 เหรียญ ซึ่งถูกมาก และคิดว่าถ้าเขาขาย 100 เหรียญก็จะซื้อ เพราะว่าหนังสือเล่มนี้มีค่าต่อตัวเองในฐานะที่เป็นนักอ่าน มีความสำคัญในแง่ที่อาจารย์ “เล่น” เรื่องวรรณคดี ทฤษฎี และเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะแขนงต่างๆ ขณะเดียวกันอาจารย์เจตนา ก็ยอมรับว่าพยายามที่จะนำความคิดดังกล่าวมาครอบงำเพื่อนร่วมงานมาเป็นเวลา 15 ปีแล้ว อาจารย์กล่าวว่าเรื่องที่เล่ามาทั้งหมดนี้เป็นเรื่องคุณค่า แต่เรื่องที่แสดงมาทั้งหมดนั้นสามารถตอบได้หรือไม่ว่าคุณค่าอยู่ตรงไหน หรือว่าคุณค่าไม่สำคัญ ถ้าเช่นนั้นนิยามที่เสนอมานี้ใช้ไม่ได้

อาจารย์เสนอคิดว่าถ้ามองในกรอบทุนนิยมและปรัชญาทางการตลาดอันนี้มีคุณค่าอย่างแน่นอน เนื่องจากโดยส่วนตัวคิดว่าในโลกนี้มีกรอบคิดต่างๆ และในทางธุรกิจก็ต้องหาคุณค่าบางอย่างสำหรับนักธุรกิจที่เข้าใจปรากฏการณ์ของโลกไซเบอร์ และเขาก็สร้างคุณค่าทางการเงิน แต่ว่าไม่ใช่คุณค่าทางด้านศิลปะ แต่นิยามเรื่องการประเมินคุณค่า นั้น สำหรับคำนิยามที่ให้ไว้ในที่นี้อาจจำเป็นต้องขยายความในเรื่องคุณค่า เพราะว่าในโครงการวิจัยก่อนหน้านี้เน้นเรื่องสุนทรียศาสตร์ แต่ในที่นี้อาจต้องขยายให้เห็นชัดเจนมากขึ้นในแง่ของคุณค่าว่าจะครอบคลุมในแง่ใดบ้าง

อาจารย์เจตนาถามว่าพ่อค้าที่จำชื่อหนังสือได้ก็มีความสามารถอะไรบางอย่าง ซึ่งเป็นความสามารถที่เหมือนกับไปหาซื้อหนังสือที่ไม่มีคนอ่าน แต่ก็ยังมีคนอ่านอยู่ หรือว่าซิดีที่ไม่เป็นที่นิยมมากนักก็ยังมียอดขายอยู่ต่อไป ซึ่งก็เหมือนกับหนังสือที่ไม่มีคนอ่าน แต่มีคนมาซื้ออยู่

อาจารย์เสนอกล่าวว่าในฐานะที่เป็นคนชอบฟังดนตรีมาก และดนตรีที่ฟังก็หลากหลายมากและมักจะหาซื้อไม่ได้ แต่ร้านที่ “หางยาวๆ” นี้เองที่ทำให้หาซื้อได้ คุณค่าในที่นี้หมายความว่า “ไม่ว่าคุณจะทำอะไร ฉันมี” แต่ไม่ได้หมายความว่า “คุณซื้อชุดนี้ ชุดนี้ดีที่สุด” แต่จะมองคุณในฐานะลูกค้า ซึ่งคุณค่าทางดนตรีของคุณนั้นอันไหนก็ได้ก็มีความหลากหลายและมีครบ

คุณณัฐพัชญ์คิดว่าสิ่งนี้คล้ายๆ กับที่อาจารย์กล่าวคือเป็นการเปิดความหลากหลายทางด้านรสนิยมอย่างมาก คือทุกอย่างเป็นสิ่งที่ไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้น “long tail” จึงเกิดจากความคิดที่ว่าต่อให้หนังสือที่แย่มาก จนแทบจะไม่มีใครอ่านเลย ก็ยังมีสักคน สองคนที่ยากอ่านหรือที่ถูกใจ ก็มีการเปิดพื้นที่ให้ เช่นเดียวกับที่กล่าวไว้ในช่วงต้นว่าการตีพิมพ์งานในวารสารก็ถูกจำกัดด้วยยอดพิมพ์ในแต่ละครั้ง แต่การเกิดของ “long tail” ในโลกไซเบอร์ทำให้ข้อจำกัดในประเด็นนี้หายไป ทำให้คนเข้าถึงได้อย่างไม่สิ้นสุด จึงสามารถมองได้ว่าในแง่นี้เป็นได้ทั้งโอกาส ขณะเดียวกันก็อาจจะลดคุณค่าบางอย่างลงไปด้วยเหมือนกัน เพราะว่าเป็น “creative reception”

อาจารย์อัศศภาคเสริมว่าในส่วนที่เป็นไซเบอร์นั้น ครั้งหนึ่งได้นำเรื่องสั้นเรื่อง “กระดิ่งจางลง” ของ ประยงค์ เวฬุลักษณ์ไปสอน ในเรื่องนั้นอ้างถึงเจเน็ต ลีห์ (Janet Leigh) ในเรื่องไซโค (Psycho) ของอัลเฟร็ด ฮิตช์

ค็อก (Alfred Hitchcock) ซึ่งอ้างถึงอยู่นิดหนึ่ง ในขณะที่สอนก็บอกว่านักศึกษาว่าในเรื่องนี้อ้างถึงภาพยนตร์อยู่ 2 เรื่อง เรื่องที่หนึ่งคือครีโอลพัตรา และอ้างถึงชื่อผู้หญิงที่แสดงในเรื่องไซโค ที่ถูกฆ่าในห้องน้ำ แล้วก็ไปหาข้อมูลมาให้ นักศึกษาดูว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคลาสสิกอย่างไร มีประวัติความเป็นมาอย่างไร และล่าสุดเมื่อเข้าไปใน youtube ก็พบว่ามีคนเขาเฉพาะจากนั้นมาโพสต์ไว้เลย จึงคิดว่าโลกไซเบอร์มีอะไรบางอย่างที่เราอาจจะหาไม่ค่อยได้ ในโลกanalog เมื่อเข้าไปในอินเทอร์เน็ตที่จะไปเจอโดยไม่ตั้งใจก็มี และล่าสุดที่พบข้อมูลที่เป็นฉากรณีศึกษานี้ ก็ เพราะว่าต้องการจะเข้าไปหาข้อมูลล่าสุดที่กล่าวถึงเรื่องนี้ว่ามีอย่างไรบ้าง ก็ปรากฏว่ามีฉากรณีขึ้นมาและมีฉากต่างๆในเรื่องนี้ขึ้นมา นอกจากนี้คิดว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นก็ยังมีอันเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ไม่มีขายในร้านซีดี ในร้านดีวีดี ก็อาจจะหาได้ในอินเทอร์เน็ตเหมือนกัน เพราะว่าเรามีเว็บไซต์ให้ดูภาพยนตร์จำนวนมาก ด้วยเหตุนี้ ในทางหนึ่งโลกของอินเทอร์เน็ตก็มีการแปลงข้อมูลของanalog หลายๆ ตัวเป็นข้อมูลดิจิทัล และสามารถสืบค้นได้ในลักษณะที่เป็นสื่อผสมและในลักษณะมัลติมีเดีย

อาจารย์ปาริชาติอธิบายว่านักวิจัยสี่สาขาได้พบปะกันเมื่อไม่นานมานี้ สำหรับวัตถุประสงค์และเอกสารประกอบการประชุมที่แจกในวันนี้ก็เป็นเพียงร่างอย่างที่เราเรียนไว้ตั้งแต่ตอนต้นแล้ว ซึ่งยังอยู่ในช่วงที่มีการปรับแก้โดยตลอด แม้แต่นิยามที่นำเสนอในครั้งนี้ก็เปิดกว้างๆ เพราะว่าเป็นสิ่งที่น่าจะต้องนำมาถกเถียงกันพอสมควรด้วย แม้แต่เรื่องของการประเมินคุณค่า เพราะว่าเท่าที่หารือกันในกลุ่มนักวิจัยทั้งสี่สาขาเห็นพ้องกันว่า เราอยากจะทำงานกับข้อมูลที่เกิดขึ้นในโลกนี้จริง และเมื่ออ้างไปแล้วก็มีข้อมูลยืนยันว่าสิ่งที่กล่าวไปนั้นเป็นความจริง หรือที่พูดอย่างนี้ได้ เพราะว่าข้อมูลพ้องแบบนี้ และเท่าที่พบในข้อมูลเบื้องต้นทั้งจากโลกไซเบอร์และโลกลายลักษณ์นั้นก็คือ การวิจารณ์คือการประเมินคุณค่าอย่างหนึ่ง ซึ่งถ้าไม่มีการประเมินคุณค่าแล้วก็คงไม่ใช่การวิจารณ์ วันนั้นคุณไอยเรศ บุญฤทธิ์ เสนอความเห็นว่าคุณค่าหากไม่มีการประเมินคุณค่าการวิจารณ์ก็จะไม่ต่างจากการวิเคราะห์ หรือการให้ข้อมูลธรรมดา ดังนั้น คำว่า “วิจารณ์” จึงเป็นคำเฉพาะ ดังนั้นจึงต้องนิยามคำนี้ขึ้นมา ไม่เช่นนั้นการวิจัยจะดำเนินไปอย่างสะเปะสะปะและไม่สามารถดำเนินการได้ เนื่องจากในขณะนี้เวลาการทำวิจัยเหลือเพียงหนึ่งปี จึงต้องกำหนดขอบเขตการวิจัยเฉพาะที่ทำไหว และมีทิศทางที่จะเดินต่อไปได้

ในที่นี้ที่เขียนว่าการวิจารณ์คือการประเมินคุณค่านั้น ไม่ได้หมายความว่าเมื่อประเมินคุณค่าแล้วจบ แต่เป็นการประเมินคุณค่าประสบการณ์ของการสัมผัสกับงานศิลปะด้วย ไม่ใช่ประสบการณ์อะไรก็ได้ ในที่นี้ เราไม่ได้เขียนจำกัดว่าเชิงสุนทรียศาสตร์ เพราะว่าเราค้นพบแล้วว่าในโลกไซเบอร์ แม้ผู้เสพจะไปปะทะกับงานศิลปะ เขาก็วิจารณ์ไปในทางอื่น โดยใช้งานศิลปะเป็นตัวสะท้อนความคิดของเขา แต่เขาก็วิจารณ์ เช่น “เขาไปดูงานทัศนศิลป์เรื่องนี้ ทำให้เขาคิดถึงเรื่องอื่นๆ” และสะท้อนตรงนี้ได้สำเร็จเพราะอะไร แม้ว่าเขาจะไม่ใช้ศิลปิน ไม่สามารถบอกองค์ประกอบของงานศิลปะได้เลย เขาก็วิจารณ์ อย่างนี้เรียกว่าการประเมินคุณค่าหรือไม่ อย่างนี้เรียกว่าการวิจารณ์หรือไม่ ถ้ามองย้อนกลับไปทีโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ก็ถือว่าใช่เพราะว่าเป็นการวิจารณ์บริบท แต่เมื่อมาถึงโครงการวิจัยนี้ นักวิจัยไม่อยากจะระบุอย่างชัดเจนลงไป เพราะการวิจัยในโครงการฯ ที่ผ่านมามีถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากว่าเราตั้งตนเป็นผู้ตัดสินคนอื่นมากเกินไป เราใช้มาตรฐานของเราไปตัดสินคนอื่นในเชิงคุณค่ามากเกินไป เพราะทุกวันนี้คำว่าคุณค่านี้ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้กำหนด และกำหนดโดยใช้กรอบอะไร และกรอบนั้นมาจากไหน ที่นี้มหาชนที่เข้าไปในโลกไซเบอร์ไม่ยอมรับกติกาที่ข่มขู่ได้ เขาไม่ยอมรับกติกาของผู้เชี่ยวชาญก็ยอมรับได้ เพราะว่าเขามีเสรีภาพที่จะตั้งกฎของตนเอง และกำหนดคุณค่าของเขาเองก็ยอมรับได้ และในฐานะผู้วิจัย ในเมื่อเราจะทำวิจัยเกี่ยวกับโลกไซเบอร์ เราจะตัดเขาออกไปก็ไม่ได้เช่นกัน เราก็ต้องรวมเขาเข้ามาด้วย เพราะว่าเรามีหน้าที่เป็นผู้วิจัย และไม่ได้มีหน้าที่เป็นผู้กำหนดคุณค่าในสังคม

อาจารย์เจตนาเล่าประสบการณ์ที่เคยอ่านกระแสดูแสดงความคิดเห็นว่า จุดเริ่มต้นจะน่าสนใจด้วยการที่ว่าคนที่ตั้งกระทู้จะเป็นคนที่ได้สัมผัสกับตัวงานศิลปะจริงๆ แต่พอเดินไปสักพักก็จะมีคนที่ไม่ได้ไปสัมผัสกับงานศิลปะเลยเข้ามาแสดงความคิดเห็นด้วย โดยถกเถียงด้วยเหตุผลบางอย่าง ซึ่งตรงนี้คือสิ่งที่ต้องแยกแยะให้ได้ว่า ส่วนใดคือส่วนที่จะจรรโลงศิลปะด้วยการไปสัมผัสกับงานศิลปะจริงๆ แต่บางครั้งก็เป็นความคิดเห็นทั่วไป ดังกรณีที่เคยวิจารณ์ละครเพลงเรื่อง “สุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล iva” ดนตรีจริงไม่มา และดนตรีที่อัดมานั้นยังไม่ได้มาตรฐาน และผู้ที่โต้แย้งมาบางคนก็เป็นคนที่ไม่ได้ไปดูละครเรื่องนี้มาก่อนเลย ก็แสดงความคิดเห็นว่าเป็นไปไม่ได้เพราะว่าสับสน ไกรยรเสนามาตรฐานดี เพราะฉะนั้นผลงานที่ออกมาก็ต้องมีมาตรฐานดี ในประเด็นนี้ไม่เกี่ยวกับว่างานวิจารณ์สื่ออะไร หรือในกรณีของบทวิจารณ์ลายลักษณ์ก็เคยมีคนลอกบทวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง *แฮมเลต* ที่เป็นมิวสิคัล ซึ่งอาจารย์เจตนาเขียนเป็นบทวิจารณ์ขนาดยาว ก็มีคนหนึ่งเขียนบ้าง เขาเขียนโดยที่เขาไม่เคยไปดูเลย แต่ว่าคนอื่นจะรู้ว่าเขาไม่เคยไปดูมาก่อนเลย เพราะว่าก่อนที่จะเขียนจากการอ่านบทวิจารณ์ของอาจารย์เจตนา และนำไปเขียนต่อ ในประเด็นนี้ไม่เกี่ยวกับว่าเป็นสื่อโซเชียลหรือเป็นสื่อลายลักษณ์ แต่กลับมายู่ที่คนแล้ว ซึ่งในท้ายที่สุดมีมาตรฐานบางอย่างที่เรียกว่า จริยธรรมทางอาชีพ หรือ “professional ethic” ที่คนเคารพกัน ซึ่งทั้งสองโลกต่างก็มีทั้งนั้น

อาจารย์จักรพันธ์ วิลานีกุล อยากจะให้ถกย้อนกลับไปสักหน่อยว่าเหตุใดจำเป็นต้องถกกันในประเด็นเรื่องคุณค่า เนื่องจากมีพื้นที่ที่อยู่ด้านนอก และพื้นที่ที่อยู่ภายในโลกเสมือน และสิ่งที่โครงการวิจัยนี้จะไปศึกษาไม่อาจตัดได้จากโลกที่เป็นจริง เพราะฉะนั้นจึงต้องไม่ลืมว่ายังมีโลกข้างนอกอยู่ ขณะเดียวกันก็กำลังสนใจมากกว่านักวิจัยในโครงการนี้จะกำลังจะทำอะไรที่จะเข้าไปศึกษาเรื่องนี้ เนื่องจากเรากำลังเสวนากันอย่างมากเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในนั้น ซึ่งไปจนถึงขั้นที่จะมองคุณค่าของมัน แต่สิ่งที่สนใจคือ นักวิจัยทำหน้าที่ประเมินคุณค่าว่าในการทำวิจัยในเรื่องนี้ เราทำหน้าที่แค่เพียงอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น และเพียงแค่อธิบายปรากฏการณ์นี้ก็ถือว่านักวิจัยทำหน้าที่หนักมาก เพราะในอีกหนึ่งถึงสองปีข้างหน้า เทคโนโลยีตัวนี้หรือว่าปรากฏการณ์นี้จะดำเนินไปในทิศทางใด ดังเช่นที่อาจารย์อภิศักดิ์กล่าวว่าขณะนี้เทคโนโลยีในสื่ออินเทอร์เน็ตยังไม่รองรับ แต่ไม่ว่าในอีกหนึ่งหรือสองปีข้างหน้า ความเป็นสามมิติของมันที่ไม่เคยตอบสนองได้อย่างร้อยเปอร์เซ็นต์นั้นอาจจะพัฒนาไปถึงขั้นที่ใกล้เคียงว่าเพื่อไม่ให้ นักวิจัยสับสน อาจารย์จักรพันธ์เห็นว่านักวิจัยอาจจะต้องจำกัดตัวเองเหมือนกันว่าจะตอบปรากฏการณ์ข้างหน้าในโลกเสมือนแค่ไหน จากการเสวนากันในหลายๆ ประเด็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นของอาจารย์อภิศักดิ์และของดนตรีไทย จึงอยากเสนอความคิดเห็นว่า ในกรณีของอาจารย์อภิศักดิ์ที่เป็นดีไซเนอร์ อาจารย์ให้ความสนใจในเรื่องของพื้นที่และกล่าวถึงการออกแบบพื้นที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเช้าซึ่งทำให้มองเห็นภาพถนน และถนนเส้นนี้เชื่อมต่อไปได้เรื่อยๆ จากเมื่อก่อนที่ถนนวิ่งทางเดียว ต่อมาก็วิ่งสองทาง และก็กลายเป็นถนนที่เป็นโครงข่ายจำนวนมาก และอาจารย์อภิศักดิ์ยังกล่าวอีกว่ามีสื่อหลายตัววิ่งอยู่บนนี้ ตั้งแต่ลายลักษณ์ youtube และ ภาพ จึงทำให้มองเห็นว่ามีวดยานหลายๆ ชนิดอยู่บนถนนเส้นนี้ ดังเช่นที่อาจารย์เสนอเสนอว่าเหตุใดจึงไม่นำภาพใส่เข้าไป แทนที่จะเป็นวิจารณ์ลายลักษณ์ อาจารย์จักรพันธ์จึงอยากมองว่าเครื่องมือที่เราใช้กันอยู่ตอนนี้ และมีอยู่ด้วยนั้น ถ้าเป็นนักวิจารณ์จะอธิบายมันว่าอย่างไร จะอธิบายเพียงแค่ว่ามันมีชนิดต่างๆ อยู่ หรือตรงไหนที่ถูกอธิบายว่าเป็นการวิจารณ์ โดยส่วนตัวเป็นว่าน่าจะมองโลกที่เป็นจริงก่อน แล้วค่อยกลับไปอธิบายโลกเสมือนได้ อย่างเช่นในกรณีของดนตรีไทย ซึ่งเห็นว่าเป็นทางออกอย่างหนึ่ง เนื่องจากทางผ่านดนตรีไทยให้ภาพที่ชัดเจนว่า อย่างไรก็ตามโลกเสมือนก็ไม่สามารถให้ความเป็นจริงของศิลปะกับผู้ชมผ่านโลกโซเชียลนี้ได้ ในแง่นี้ทำให้คิดว่าได้ว่า ถ้าจะอธิบายดนตรีไทยในเชิงวิจารณ์ซึ่งที่ต้องทำคือการถอดรหัส (decode) คือทำให้สิ่งที่เรียกว่าการวิจารณ์ซ้อนวิจารณ์ผ่านดนตรีไทยที่อยู่ในโลกข้างนอกซึ่งไม่มีคำอธิบายเข้าไปอยู่ในโลกโซเชียล ถ้าตรงนี้เป็นการวิจารณ์จริงอย่างที่คนดนตรีไทยรู้สึกและเข้าใจกันแบบนั้นเนื่องจากในแง่นี้ ผู้ที่ไม่ได้อยู่ในวงการดนตรีไทยก็จะไม่รู้ว่าเขา “หยิบไปเนียน” กันแบบไหน เพราะเราไม่รู้หรือว่า

เขาหยิบอะไรมา เพราะฉะนั้นในแง่นี้เป็นไปได้หรือไม่ว่า แทนที่เราจะอธิบายปรากฏการณ์นี้เฉยๆ แต่ใช้พื้นที่ของไซเบอร์นี้เป็นตัวช่วยอธิบายสิ่งที่เรียกว่าการวิจารณ์ที่อยู่ในโลกข้างนอกแล้วไม่มีที่ คือการนำผู้รู้มาถอดรหัสและเอาสิ่งเหล่านี้เข้าไปใส่ไว้ในโลกไซเบอร์ เพื่อที่จะให้คนนำความรู้ตรงนี้ไปใช้ได้

ในขณะเดียวกัน อาจารย์ธเนศก็กล่าวว่าสิ่งที่ไม่มีในการวิจารณ์ในทัศนศิลป์ก็เพราะไม่มีฐานความรู้พอ เพราะกรอบคิดของการวิจารณ์ที่สอนกันในมหาวิทยาลัยนั้นมุ่งไปในทิศทางเดียว แต่ว่าในปัจจุบันกรอบคิดเป็นได้หลากหลาย ด้วยเหตุนี้จึงตั้งนิยามคำว่า “การวิจารณ์” ที่โครงการเสนอว่าที่ว่า คุณค่าประสบการณ์ที่ได้สัมผัสกับงานศิลปะ ซึ่งคำว่า “สัมผัส” ในภาษาของสายทางศิลปะนั้น คำว่า “สัมผัส” จะไปสรุปอยู่ตรงที่เราใช้ประสาทสัมผัส (sense) แต่ว่าโลกในยุคปัจจุบันการใช้เพียงประสาทสัมผัสแต่เพียงอย่างเดียวจะไม่พอในเชิงศิลปะร่วมสมัย เนื่องจากอาจจะต้องใช้ส่วนที่เป็นการเชื่อมโยงกับทฤษฎีความเข้าใจทางสังคม และทางมนุษย์เข้ามาร่วมด้วยในงานหลายๆ แบบ จึงอยากเสนอว่าในธรรมชาติของคนสายศิลปะอาจจะไม่มีนิสัยชอบเขียน เพราะถือว่าตัวเองเป็นนักปฏิบัติ เป็นผู้ผลิต เป็นผู้สร้างสรรค์ แม้ว่าจะเป็นอาจารย์สอนหนังสือก็ตาม แต่ถามว่าถ้าเมื่อใดที่จะให้เขาแสดงความคิดเห็นอย่างมีตรรกะที่เป็นหลักการต่อผลงานศิลปะชิ้นต่างๆ เขาทำได้และก็ทำกันบ่อยในการเสวนา แต่ว่าอันนี้ทำแล้วก็หายไป จึงมองว่าโลกเสมือนเป็นพื้นที่และโอกาส ทั้งยังเป็นวิถีชีวิตของคนหนุ่มสาวในยุคปัจจุบัน และยังยอมรับว่าแม้กระทั่งคนรุ่นตัวเองยังต้องเข้ามายุ่งเกี่ยวกับมัน เพราะฉะนั้นจึงพื้นที่ที่ mass เข้าไปอีก คือ mass อย่างไม่มีข้อจำกัดด้วย เพราะฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นแวดวงงานชนิดก็ต้องใช้มันหมด

อาจารย์ธเนศยอมรับว่าเมื่อเห็นหัวข้อทั้งหมด ก็ประเมินว่าการวิจัยในโครงการนี้จะอยู่ในระดับที่ว่าจะทำอย่างไรที่จะใช้พื้นที่ตรงนี้ และก็สร้างวัฒนธรรมของการพูดถึงผลงานศิลปะ และวัฒนธรรมอย่างมีเหตุผล หรือว่าเป็นการวิจารณ์ที่มีพื้นฐานทางทฤษฎี ซึ่งจะเป็นตัวทฤษฎีใดก็ได้แล้วแต่ เพราะว่าโดยส่วนตัวเห็นว่าการวิจารณ์คือการแสดงความเห็น ซึ่งอาจจะไม่ต้องประเมินคุณค่าเลยก็ได้ เพราะว่าคำว่า “คุณค่า” เป็นคำที่ไม่ตายตัว และมีความหมายหลายนัย ในที่นี้ เราไม่ได้ประเมินคุณค่าว่าดีหรือไม่ดี แต่ทำเพียงแคแยกแยะ และผ่าให้เห็นว่ามันมีคุณค่าอย่างไร ก็มีคุณค่าแล้ว ดังนั้น มุมมองที่มองต่อการวิจัยในรอบนี้ก็เห็นเพียงว่าจะทำอย่างไรที่จะใช้ชีวิตจริงในโลกเสมือนจริงเท่านั้นเอง ซึ่งเป็นเรื่องวิธีการ โดยที่วิธีการนี้อาจจะค่อยๆ ก่อนรูปและค่อยๆ ไปสร้างการเรียนรู้ของคน ซึ่งเราอาจจะต้องค่อยๆ เรียนรู้กันไป

อาจารย์จักรพันธ์เห็นว่าในกรณีที่อาจารย์อภิศักดิ์กล่าวถึงเรื่องสามมิตินั้น สำหรับพวกสถาปนิกเวลาดีไซน์จะให้โปรแกรมแบบนี้ แต่เมื่องานอยู่ในคอมพิวเตอร์แล้วก็ไม่สามารถอธิบายตัวงานได้อย่างถูกต้องร้อยเปอร์เซ็นต์อยู่แล้ว เนื่องจากว่าผู้ที่ออกแบบมีภาพสามมิติอยู่ในหัว รู้อยู่ด้วยตัวเอง และใช้คอมพิวเตอร์เพียงแค่ช่วยในการออกแบบเท่านั้น ซึ่งช่วยให้คนพอจะมองเห็น แต่ไม่ใช่ตัวที่จะนำมาเป็นตัวตั้ง ไม่ใช่สิ่งที่เป็นความจริง เมื่อถามว่าจะนำตัวนี้มาเป็นต้นแบบในการวิจารณ์ก็ย่อมจะใช้งานไม่ได้ ประเด็นสุดท้ายที่อยากนำเสนอคือ ในขั้นตอนของการวิจัยในโครงการนี้ สาขาอื่นนอกเหนือจากวรรณกรรมก็คงอาจไม่สามารถวิจารณ์สิ่งที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต หรือในไซเบอร์ในฐานะที่เป็นงานต้นแบบ นอกจากนี้อาจจะอยู่ในฐานะที่ต้องมองด้วยว่าพาหนะตัวไหน ของเส้นทางการสื่อสารที่อยู่ในโลกเสมือนนี้สามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่องานวิจัยได้

อาจารย์จักรพันธ์เห็นด้วยกับกรณีของอาจารย์ธเนศนำเสนอในระดับหนึ่ง นั่นคือ ในระดับที่เป็นการเติมข้อมูลที่ยังขาดอยู่ในแง่ของความรู้ ขณะเดียวกันก็ยังติดในคำถามว่าในตอนเช้าที่ว่า “คนไทยชอบเสพ แต่ไม่ชอบสร้าง” ซึ่งการใส่ข้อมูลลงไปนั้นก็ยังเป็นในระดับผู้ใช้ (user) อยู่เช่นกัน นั่นคือผู้ใช้ในระดับให้ข้อมูล แต่ยังไม่ได้สร้าง

อะไรขึ้นมาใหม่ เพราะฉะนั้น ในประเด็นนี้จึงเกิดคำถามว่า ทำอย่างไรถึงจะสร้างได้ ในกรณีดนตรีไทยที่เมื่อสักครู่นี้เสนอความเห็นไปนั้น เพราะคิดว่าน่าจะทำให้เกิดการสร้างขึ้นมาได้ โดนเอาปรากฏการณ์ข้างนอกไปอธิบายว่า นี่คือการวิจารณ์ซ้อนวิจารณ์ที่อยู่ในโลกภายนอก แล้วนำมาใส่ไว้ในโลกเสมือนจริง ในวงการทัศนศิลป์ ในกรณีที่อาจารย์ธนศกล่าวถึงเรื่องการนำผู้รู้มาพูดหรือวิจารณ์งานศิลปะแล้วจบอยู่แค่นั้นไม่ได้ (ในกรณีที่เจ้านักศิลปการสนทนาจะไปเผยแพร่ใน youtube) แต่อาจจะต้องเพิ่มในประเด็นที่ว่า คนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อทัศนคติที่ผู้พูดกล่าวถึง เพราะนี่อาจจะเป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นของสิ่งที่เรียกว่าการสร้าง เป็นเพียงแค่การเติมข้อมูล หรือว่าเป็นในลักษณะของผู้ใช้ถนนร่วมกันเท่านั้น แต่ยังไม่ได้สร้างอะไรใหม่ เพราะฉะนั้นนี่อาจจะเป็นโจทย์ที่ยากสักหน่อยสำหรับนักวิจัยที่จะอธิบายปรากฏการณ์นี้ไปสู่การสร้างอย่างไร ทั้งนี้ อาจารย์จักรพันธ์เห็นว่าถ้าอาจารย์เจตนาตั้งโจทย์ในเรื่องของคุณค่าไว้ด้วยก็จะยากขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง ทั้งนี้ทั้งนั้นไม่ได้หมายความว่าไม่จำเป็นต้องอธิบายในเรื่องของคุณค่า

ในประเด็นเรื่องคุณค่านั้น อาจารย์จักรพันธ์เล่าประสบการณ์ที่เคยจัดจรรไปกับเพื่อนชาวต่างประเทศคนหนึ่ง ซึ่งเขาพูดว่า “จักรพันธ์ของมันเป็นเยอะมากเลย” ซึ่งอาจารย์จักรพันธ์ก็เห็นด้วยเพราะไม่ว่าจะมาก็ครั้ง ของเหล่านี้ก็ขายได้ ซึ่งเพื่อนคนนั้นยังพูดต่อไปว่า “คงต้องมีคนโง่สักคนหนึ่งที่จะซื้ออะไรจากที่นี่ไปบ้าง จึงขายได้เรื่อยๆ ซึ่งทำให้มีการขายกันได้อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะดีไซ์ออกมาแล้วเกลียดขนาดไหนก็ขายได้” ถามว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องของคุณค่าหรือไม่ คำตอบคือเป็น ขณะเดียวกันก็แยกออกจากคุณค่าและสุนทรีย์ในทางศิลปะในระดับหนึ่งอยู่เหมือนกัน เพราะฉะนั้นหากจะนำเรื่องคุณค่าไปอธิบายปรากฏการณ์ทั้งหมดและประเมินคุณค่าของทุกสิ่งทุกอย่างและทุกปรากฏการณ์ก็จะเหนื่อยมาก

อาจารย์ปาริชาติขอข้อเสนอจากที่ประชุมเกี่ยวกับนิยามคำว่า “การวิจารณ์” เนื่องจากคณะผู้วิจัยก็ได้ถกเถียงกันในประเด็นนี้หลายชั่วโมงกว่าที่จะได้นิยามนี้ เพราะว่าหลายสาขาก็ยึดติดกับคำ จึงทำให้เกิดความยากลำบากในการเขียนนิยาม ในครั้งนี้จึงขอคำแนะนำจากที่ประชุมเพื่อปรับนิยามคำนี้

อาจารย์ภัทรเห็นว่าน่าจะช่วยให้ถ้าใช้ศาสตร์ทางด้านมานุษยวิทยาและสังคมวิทยามาช่วยเพราะที่ผ่านมาอาจจะยากเกินเนื่องจากว่าเราใช้กรอบทางด้านสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่เราถนัด ทั้งนี้ยังไม่แน่ใจว่าเราจะถนัดพอที่จะขอยืมศาสตร์ของเขามาใช้หรือไม่ และวิธีถนัดไปก็อาจจะต้องไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญสื่อทางด้านอินเทอร์เน็ตหรือทางด้านนิเทศศาสตร์เพื่อสร้างมุมมองที่กว้างขึ้น

อาจารย์จักรพันธ์เสนอว่าอาจจะออกแบบโครงการวิจัยและวิธีวิจัย ซึ่งคาดว่าโครงการก็น่าจะมีแนวทางอยู่บ้างแล้ว ก็อยากให้ย้อนกับนึกถึงแนวทางที่อาจารย์อภิศักดิ์กล่าวถึงเรื่องการออกแบบ และคิดว่าน่าจะยังพูดค้างอยู่นั้น อาจจะเป็นการเสนอให้โครงการวิจัยควรออกแบบพื้นที่ของตนเอง ว่าช่องทางที่จะเข้ามายังพื้นที่นี้ที่เหมือนเป็นสังคมขนาดเล็กอันหนึ่งใช้เป็นห้องทดลองหรือไม่ เพราะว่าอาจารย์อภิศักดิ์กล่าวถึง facebook ที่ใช้เป็นการรวมคน หมายถึงเลือกกลุ่มศิษย์ของเธอ วิธีการนี้น่าจะใช้สร้างเป็นโครงการนำร่อง (project test) ได้ว่า เราอาจจะสร้างห้องทดลองวิจารณ์ในพื้นที่เสมือน เราจะทำอย่างไร ทำแล้วมันจะ “ติด” หรือไม่ ซึ่งนักวิจารณ์ก็จะสามารถตรวจสอบได้อยู่ตลอดเวลาว่าใครเข้ามาติด ไม่เช่นนั้น นักวิจัยก็ต้องมองโครงข่ายของถนนเส้นใหญ่ ซึ่งไม่รู้ว่าจะสุ่มเอาจากตรงไหน เพราะอย่างที่เราทำสิ่งนี้เพื่อที่จะช่วยพื้นที่ที่เป็นจริงที่อยู่ด้านนอกเพื่อให้เข้าใจโลกที่อยู่ด้านใน ถ้าไม่รู้จักโลกที่อยู่ข้างนอกเสียก่อน ฐานของแต่ละสาขาก็ไม่ทราบว่าจะเอามาช่วยตรงนี้อย่างไร จึงอยากเสนอให้เริ่มต้นด้วยธรรมชาติของแต่ละสาขาว่าจะเข้ามามีส่วนร่วมในโลกไซเบอร์ตรงนี้แบบไหน อย่างไร แล้วก็ค่อยออกแบบพื้นที่ห้อง หรือพื้นที่ของ

ชุมชน (community) ของตนเองอย่างไร ในแต่ละแบบเพื่อให้เหมาะและให้สนับสนุนกับคำตอบที่โครงการมองโลกเสมือนกับโลกข้างนอกที่เชื่อมกัน

ดังเช่นในกรณีของทัศนศิลป์ที่ไม่ค่อยมีปรากฏการณ์มากนักเมื่อเทียบกับสาขาอื่นๆ แล้ว และตัวอย่างที่อาจารย์ธเนศให้นั้นก็อาจจะลองใช้เป็นแนวทางในการวิจัยได้คร่าวๆ อันหนึ่งว่า เมื่อโยนก้อนหินถามทางไปแล้วจะ “ติด” หรือไม่ จะมีคนมาคอมเมนต์หรือไม่ หรือจะมีคนเข้ามาร่วมวิพากษ์วิจารณ์ด้วยหรือไม่ หรืออาจจะไม่มีเลยก็ได้ ในทางตรงข้าม โดยส่วนตัวทราบว่าชุมชน facebook ที่มีการแสดงความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม หรือคอมเมนต์กันนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก จะทำอย่างไรให้ “ติด” แล้วก็เลือกโจทย์อันใด ก็คงต้องฝากนักวิจัยไปพิจารณาดู

อาจารย์เจตนาขอให้อาจารย์จักรพันธ์ขยายความในประเด็นที่ว่าเห็นตัวอย่างจากดนตรีแล้วเกิดความคิดอย่างไร ในประเด็นของความเชื่อมโยงกันของโลกทั้งสอง อาจารย์จักรพันธ์อธิบายว่าในกรณีของดนตรีจะเทียบกับศิลปะนั้น มีคำอธิบายอันหนึ่งเพื่อนร่วมงานที่คณะจิตรกรรมฯ อธิบายด้วยทฤษฎีว่าเป็น appropriation หรือ “หยิบเขามาเนียน” หรือ “หยิบเขามาใช้จนเนียน” อาจารย์จักรพันธ์อธิบายว่าถ้าคุณหยิบเขามาใช้แล้วไม่เนียนก็หมายความว่ามันกระด้าง มันไม่เข้ากัน คุณก็วิจารณ์ข้อวิจารณ์ไม่ได้ แต่ควรนี่คนจะเข้าใจว่าการหยิบมาใช้จนเนียนได้ ก็ต่อเมื่อต้องเข้าใจเสียก่อนว่าที่หยิบมานั้นคุณหยิบใครมา เพราะฉะนั้นในแง่นี้เป็นเรื่องของคนที่เข้าใจซึ่งกันและกันคืออยู่แล้ว

อาจารย์ธเนศกล่าวเสริมว่าตอนที่อาจารย์กิตติพัฒน์นั้นทำให้นึกถึงโครงการวิจัยในช่วงแรกๆ อันนี้เป็นความรู้ใหม่ เพราะคนดนตรีไทยเขาเข้าใจว่าการตอบโต้กันแล้วไปข้างหน้าเรื่อยๆ เป็นการวิจารณ์ ซึ่งไม่ตรงกับนิยามที่เคยรู้จักมาตั้งแต่ในอดีต ตรงนี้เราต้องการคนที่สามมาอธิบาย ซึ่งทำให้คนวงอื่นสามารถที่จะเข้าใจได้ว่าเป็นการวิจารณ์รูปแบบหนึ่ง

อาจารย์จักรพันธ์กล่าวต่อว่าในกรณีของศิลปะสาขาอื่น ซึ่งสมมุติว่าทำงานขึ้นมาสักชิ้น แล้วหยิบเก้าอี้ของ Joseph Beuys มาทำ ก็จะมีคนเพียงไม่กี่คนที่จะรู้ ถ้าไม่อธิบายขยายความต่อก็จะไม่เข้าใจ ดังนั้นถ้าคนที่อยู่ในสายดนตรีเข้าใจว่าอธิบายว่านี่คือการวิจารณ์ข้อวิจารณ์ ซึ่งจะทำอย่างไรให้เป็นประเด็นที่เข้าใจกันได้ในมหานวงกว้างก็ต้องเอาคนที่รู้อย่างอาจารย์ธเนศบอกมาถอดรหัสว่าปฏิกิริยาแบบนี้ในทางดนตรีเขาเรียกว่า “ดนตรีวิจารณ์ดนตรี” การทำเช่นนี้ถามว่าเรากำลังทำการวิจารณ์หรือไม่ ซึ่งไม่ใช่ แต่เราช่วยให้การวิจารณ์ในโลกภายนอกดำเนินต่อไปได้ และเป็นที่เข้าใจได้ในวงกว้าง โดยที่เราใช้พื้นที่เสมือนเป็นที่เผยแพร่ ในกรณีนี้เรายังเป็นผู้ใช้ ซึ่งทำหน้าที่เพียงแค่เติมเต็มข้อมูล เนื่องจากข้อมูลส่วนนี้ขาดไปในโลกความจริง โลกโซเชียลก็มีหน้าที่ไปเติมเต็ม อาจารย์จักรพันธ์เห็นว่าในกรณีอย่างนี้ นักวิจัยสามารถที่จะทำหน้าที่เบื้องต้นได้ส่วนหนึ่ง เพราะในความเป็นจริงของโลกภายนอกนั้น เรายังไปไม่ถึงขั้นที่จะวิจารณ์ได้จริงๆ โลกภายนอกไม่เปิดรับ

อาจารย์เจตนาเห็นว่าคำว่า “ดนตรีวิจารณ์ดนตรี” นั้นเป็นคำที่มาจากกลุ่มวิจัยของเรา ไม่ใช่มาจากกลุ่มนักดนตรีที่เขาทำกันเอง แต่เป็นการที่เรามองการปฏิบัติของเขา และเราพยายามที่จะอธิบาย ซึ่งพวกเขาเองเขาไม่ได้คิดว่าเป็นการวิจารณ์ แต่นั่นมาสิ่งที่มาจากชนบทการประชัน

อาจารย์รังสิพันธุ์อธิบายว่าลักษณะเช่นนี้มาจากการประชัน และการสร้างสรรค์โดยปกติของเขาอยู่แล้ว และจากที่เสวนากันมานั้นมีการใช้คำอยู่ 2 คำที่บางทีสื่อความคนละอย่าง ที่เรารู้อยู่ในโครงการที่ผ่านมา เราใช้คำว่า “ดนตรีวิจารณ์ดนตรี” ในกรณีที่อาจารย์จักรพันธ์กล่าวถึงนั้น นักวิจารณ์ทำหน้าที่วิจารณ์การที่เอาดนตรีมาวิจารณ์ดนตรี คือไม่ใช่ไปวิจารณ์ข้อเขา แต่วิจารณ์ว่าการที่เขาเอาดนตรีวิจารณ์กันนั้นมันเกิดอะไรขึ้น หรือมีลักษณะ

อย่างไร อาจารย์รังสิพันธุ์เกรงว่าอาจเกิดปัญหาจากความไม่ชัดเจนในประเด็นนี้ เนื่องจากคำที่ใช้ซ้ำกันใกล้กัน ลักษณะของการสร้างสรรค์คือ “ดนตรีวิจารณ์ดนตรี” แต่หน้าที่ของนักวิจารณ์คือ วิจารณ์การที่ดนตรีวิจารณ์กัน แต่ปัญหาที่ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ก่อนพักทานข้าวก็คือว่า การที่เราจะถอดรหัสอย่างที่อาจารย์รังสิพันธุ์นำเสนอ นั้น สิ่งหนึ่งที่เป็นจริงในวงการดนตรีไทย คือ มีคนกลุ่มหนึ่งที่มีความสามารถในการถอดรหัส แต่บังเอิญว่าเขาไม่ได้อยู่ในโลกไซเบอร์ ดังนั้น ถ้าเราไปถามเขา ถ้าถามได้ก็ได้อะไรมา แล้วก็สามารถนำมาเสนอในโลกไซเบอร์ ก็จะเป็นการถ่ายทอดข้อมูลออกไป แต่ถ้าเราไม่สามารถจะไปหาได้ และเขาเป็นคนที่รู้ ก็จะมีข้อมูลอยู่ส่วนหนึ่งที่เรากุ้ยกันเองอยู่ในโลกไซเบอร์ ซึ่งในกรณีนี้ อาจารย์รังสิพันธุ์ยังย้ำในประเด็นที่อาจารย์สนใจในพื้นที่แดนกลางว่า เป็นแดนกลางในสองแบบ แดนกลางอันที่หนึ่งคือแดนกลางที่กุ้ยกันเองในโลกไซเบอร์ แดนกลางอันที่สองคือ แดนกลางระหว่างโลกไซเบอร์กับโลกที่อยู่ข้างนอก ซึ่งนับวันข้อมูลที่อยู่ในโลกข้างนอกมีโอกาสที่จะเข้าไปทวิวจน์ (dialogue) กับข้อมูลที่อยู่ในโลกไซเบอร์น้อยลง ในกรณีนี้ อาจารย์รังสิพันธุ์คิดว่าบางเรื่องกลายเป็นข้อมูล หรือความจริงบางอย่างที่เป็นข้อตกลงกันเองในโลกไซเบอร์ โดยไม่ได้สนใจว่ามีความจริงอีกชุดหนึ่งที่อยู่ข้างนอก ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งการกุ้ยกันเองโดยไม่สนใจว่ามีข้อมูลน้อยอยู่ หรือเพราะไม่มีข้างนอก ไม่มีคนที่ให้ข้อมูลข้างนอกแล้ว จึงต้องกุ้ยกันเอง ในที่นี้ ปัญหาก็คือว่า ถ้ายังมีข้อมูลข้างนอกอยู่แล้วเราไม่สนใจ เราสนใจแต่ข้อมูลที่อยู่ข้างใน

ในแง่นี้อาจจะไม่ถือว่าเป็นปัญหามาก เพราะว่ายังมีวิชาที่เรียกว่า “วงศ์ชาติวิทยา” (genealogy) เขาทำเรื่องเพลงๆ หนึ่งที่ชื่อว่าเพลงลาวแพน มีชุดความรู้เกี่ยวกับเพลงลาวแพนสารพัดเลย และก็จริงในแบบของมัน และก็มีการอธิบายที่แตกต่างกัน ซึ่งก็ไม่ต่างกับการที่เรายอมรับข้อมูลอะไรบางอย่างที่อยู่ในโลกไซเบอร์ เพราะเราก็ไม่ทราบว่าถูกหรือผิด แต่ว่าก็มีวิธีการที่เราจะยอมรับ อาจารย์รังสิพันธุ์เห็นว่า วิธีการอันหนึ่งที่เราจะทำวิจัยในครั้งนี้ คือ ความหลากหลายของข้อมูลและการยอมรับอาจจะใช้วิธีการของวิชาวงศ์ชาติวิทยาเข้ามาอธิบายในระดับหนึ่งก็ได้

อาจารย์รังสิพันธุ์เล่าเกร็ดที่น่าสนใจให้ฟังว่า เมื่อสองเดือนที่แล้วมีเพื่อนกลับมาจากต่างประเทศ ซึ่งเขาไม่รู้เรื่องดนตรีเลย ซึ่งในความเป็นจริงนั้น ครู ก. มีลูกชายชื่อครู ข. และลูกสาวชื่อครู ค. แต่เพื่อนคนนี้มาถามว่า ครู ก. มีน้องชายชื่อครู ข. ใช่หรือไม่ และครู ข. มีภรรยาชื่อครู ค. ใช่หรือไม่ จะเห็นได้ว่าจากลูกกลายเป็นน้อง และจากน้องกลายเป็นภรรยา ก็สอบถามเขาว่าเอาข้อมูลนี้มาจากไหน เขาก็บอกว่าข้อมูลนี้อยู่ในอินเทอร์เน็ต จึงถามว่าต่อไปแล้วคุณเชื่อหรือ เขาก็บอกว่าเขาโพสต์ถามไป ก็มีคนตอบมา และก็มีคนมาอธิบายยืนยันว่าใช่และให้ข้อมูลเพิ่มเติม อาจารย์รังสิพันธุ์เห็นว่าตนเองกลายเป็นผู้ที่ให้ข้อมูลภายนอกเขาไป โดยยืนยันว่าข้อมูลที่ให้นั้นเป็นความจริง เพราะโดยส่วนตัวรู้จักกันดีกับครู ข. ซึ่งเพื่อนคนนั้นก็สรวลว่า ถ้าไม่ได้มาถามอาจารย์รังสิพันธุ์ เขาก็เชื่อข้อมูลในอินเทอร์เน็ตไปแล้ว ในกรณีเช่นนี้ ทำให้อาจารย์รังสิพันธุ์คิดว่าศาสตร์บางศาสตร์ ศิลปะบางสาขาคงต้องอาศัยบริบทที่เป็นข้อมูลภายนอกส่วนหนึ่ง คงจะให้ข้อมูลภายในโลกไซเบอร์กุ้ยกันเองแล้วบอกว่าในพื้นที่แดนกลางที่มีการตรวจสอบกันเอง ซึ่งเห็นว่าถ้าเราเชื่อการตรวจสอบภายใน โดยที่ไม่เอาข้อมูลภายนอกเข้าไปเลย ก็อาจจะมีปัญหาเหมือนกัน แต่ปัญหาของวงการดนตรีไทยส่วนหนึ่งที่เห็น หรือแม้แต่วงการดนตรีตะวันตกส่วนหนึ่งก็คล้ายๆ กันก็คือ คนรู้อาจจะเลวร้ายที่จะเข้าไปในโลกเสมือนเหล่านี้แล้ว

ในกรณีนี้อาจารย์เจตนาเห็นว่าพื้นที่แดนกลางที่โลกทั้งสองมาเฉือนกันนั้นเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญ คือเราต้องดูทั้งสองทางแล้วเอามาตรวจสอบซึ่งกันและกัน และถ้าเป็นว่าข้อมูลใดผิดและเรารู้ เราก็ต้องแก้ไข ในแง่นี้อาจจะไม่ใช่วิธีการวิจารณ์เพียงอย่างเดียว เพราะถ้าข้อมูลผิด การวิจารณ์ก็ผิดเพี้ยนไปเลย อาจารย์รังสิพันธุ์เห็นว่าในการทำงานของโครงการนี้ที่เหลื่อมเวลาประมาณปีกว่าๆ นั้น การที่เราจะไปนั่งแก้ความเข้าใจผิดหรือให้ข้อมูลอะไรน่าจะไม่ทัน และอาจจะไม่ใช่หน้าที่ของโครงการนี้ด้วยซ้ำไป เพราะว่าเรากำลังศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น และประเด็น

หนึ่งที่ได้ปรึกษากับคุณไอเยเรคก็คือ ในโครงการที่ผ่านมา คุณไอเยเรคได้สำรวจเว็บไซต์ไทยคิด ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่มีคนโพสต์ข้อมูลเป็นจำนวนมาก ดังนั้น ถ้าเรานำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ในแง่ของพื้นที่แดนกลาง ประเด็นที่โพสต์กันเป็นจำนวนมาก หรือประเด็นที่ถกเถียงกันมาก สุดท้ายแล้วสิ่งเหล่านี้อยู่บนข้อมูลจริงอย่างไร อาจารย์รังสิพันธุ์เชื่อว่าอย่างน้อยจะสามารถมองเห็นความเชื่อมต่อระหว่างวัฒนธรรม ซึ่งพอจะมองเห็นว่าการเชื่อมต่อวัฒนธรรมนั้นอาจจะเป็นการเชื่อมต่อจากวัฒนธรรมมุขปาฐะไปสู่ลายลักษณ์ และลายลักษณ์ไปสู่โลกไซเบอร์ ในแง่ของการเชื่อมต่อตรงนี้มีการเชื่อมต่อเรื่องข้อเท็จจริงด้วยหรือไม่ หรือว่าเป็นการเชื่อมต่อหรือเปลี่ยนวิธีการเท่านั้น ในขณะที่ข้อเท็จจริงก็ถูกสร้างขึ้นมาใหม่ด้วย หรือว่าเป็นการนำข้อเท็จจริงเดิมแล้วเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ อาจารย์รังสิพันธุ์คิดว่าในวงการดนตรีไทยมีเป็นจำนวนมากที่เมื่อเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนนี้แล้ว ก็จะตัดคนที่ไม่เข้าออกไป หรือตัดข้อมูลของเขาทิ้งไปเลยก็มี ขณะเดียวกันก็มีการสร้างข้อมูลใหม่

อาจารย์ธเนศเห็นว่าสิ่งที่อาจารย์จักรพันธ์เสนอมานั้นเป็นภาพที่ชัดเจนว่าในเวลาจำกัด เราต้องทำให้เป็นสิ่งที่เราสามารถจับต้องได้จริงๆ ในเงื่อนไขที่เป็นจริง ขณะเดียวกันก็สามารถประเมินได้ และสรุปที่ปลายทางได้ จึงคิดว่าโครงการทดลองที่ให้นาศิลปะสาขาต่างๆ แล้วไปนำคนในและคนนอกที่เรียกว่ารอยต่อนั้นมาทดลองทำจริงได้ แล้วเราก็ประเมินจากตรงนั้น ซึ่งเราอาจจะสรุปแล้วก็จบ

อาจารย์จักรพันธ์เสริมว่ามีความคิดไกลไปถึงขั้นที่ว่า การวิจัยในโครงการ “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ที่ทำสรณิพนธ์นั้น หากเรามั่นใจในงานวิจารณ์บางชิ้น อย่างเช่นในกรณีแม่นาค ก็น่าจะสามารถตีขึ้นห้องขึ้นใหม่หนึ่งห้องแล้วลองบอกว่า ปรากฏการณ์ที่เพิ่งผ่านไปเมื่อประมาณ 3-4 ปี ได้เกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น ลองกลับมาดูใหม่ เพราะคิดว่าพื้นที่ไซเบอร์รองรับปรากฏการณ์ในแบบนี้ด้วยเหมือนกัน ในแง่ nàyยังไม่มั่นใจในละคร แต่ในสาขาทัศนศิลป์นั้น อาจารย์จักรพันธ์มั่นใจว่าหากงานวิจารณ์ที่เราคิดว่ามันเป็นกรณีศึกษา แล้วลองโยนเข้าไปในพื้นที่นี้ได้ เพราะว่ามันจะเป็นกรณีศึกษาที่น่าจะทดลองดูได้ว่าคนจะกลับมาอ่านงานชิ้นนี้หรือไม่ หรือที่เราเชื่อว่ามันขึ้นก็ดี และสามารถข้ามยุคข้ามสมัยได้ เมื่อนำกลับมาแล้ว คนในพื้นที่ไซเบอร์หรือคนร่วมสมัยอาจจะบอกว่ามันไม่ข้ามยุคข้ามสมัย เพราะว่าเขาไม่เห็น แต่ไม่ใช่ว่างานชิ้นนั้นไม่มีคุณค่า ด้วยเหตุนี้ เราอาจจะสามารถอธิบายปรากฏการณ์ในสิ่งที่อาจารย์ต้องการทราบว่า อะไรเป็นเงื่อนไข และอะไรเป็นปัจจัย เราอาจจะตั้งคำถามอยู่ในนั้นได้ เพราะว่าพื้นที่ตรงนี้แทนที่ผู้วิจัยจะต้องไปวิ่งแจกแบบสอบถามคน โดยส่วนตัวเห็นว่าพื้นที่แบบนี้สามารถที่จะใช้งานได้เลย ในการที่เราจะได้ตรวจสอบว่าคนอ่านงานวิจารณ์นั้นย้อนกลับไปอ่านงานเก่าหรือไม่ แล้วมีปัจจัยเงื่อนไขอะไร การตีขึ้นห้องแบบนี้อาจจะต้องอาศัยผู้รู้

อาจารย์เจตนาเห็นว่าเนื้อหาเราสามารถหาได้ เนื่องจากว่าเว็บส่วนใหญ่มีส่วนหนึ่งที่เรียกว่า archive ย้อนหลังกลับไปได้ แม้แต่กระทั่งหนังสือพิมพ์ก็ย้อนหลังกลับไปได้เป็นหลายสิบปี หรือว่าจะตั้งโจทย์ สมมุติว่าในขณะนี้มีคนจะทำละครเวทีเรื่อง *เมคเบธ* เราเฝ้าสังเกตปฏิกิริยาที่จะมีต่อเมคเบธที่จะจัดแสดงใหม่ แล้วเราย้อนกลับไปหามอง *ปามหาบุรุษ* ที่อาจารย์มัทนี รัตนิน แสดง เรื่องนั้นการเป็นการเอาเมคเบธมาแปลงเช่นเดียวกัน แต่การแสดงครั้งนั้นผ่านมาแล้ว 20 ปีก็ไม่ทราบว่าจะเหลือข้อมูลในส่วนนี้บ้างหรือไม่ อาจารย์เจตนาคิดว่าประเด็นหลักตรงนี้คือการวิจัยจากกรณีศึกษา (case study) แทนที่จะไปค้นหาข้อมูลจำนวนมากมหาศาล และท้ายที่สุดก็จะจับอะไรไม่ได้ เพราะข้อมูลมากเกินไป

อาจารย์จักรพันธ์เห็นว่าละครเวทีเรื่อง *ฝันอันยิ่งใหญ่* ในกรณีเช่นนี้ถ้าทราบว่า “ผู้ฝันอันยิ่งใหญ่” จะแสดงอีก 6 เดือนข้างหน้า ก็จะสร้างห้องขึ้นมาก่อน แล้วเอาละครเวทีเรื่อง “ผู้ฝันอันยิ่งใหญ่” ที่เคยแสดงไปแล้ว หรือเอา

งานวิจารณ์ที่เคยกล่าวถึงการแสดงคราวที่แล้วมานำเสนอไว้ด้วย ก็เพื่อกระตุ้นให้คนวิจารณ์ เพื่อให้คนไปดูงานศิลปะ โดยส่วนตัวคิดว่ากรณีเช่นนี้ พื้นที่โซเชียลช่วยสะท้อนปรากฏการณ์ที่อยู่ภายนอกได้ ไม่เช่นนั้นหากเราเป็นผู้ไปวิ่งตามปรากฏการณ์และตามไปแก้ไขความถูกต้องในโซเชียลจะเป็นเรื่องที่เหนื่อยมาก

คุณณัฐพัชญ์เห็นว่ากรณีนี้เกิดขึ้นแล้ว เนื่องจากคณะละครคณะเล็กจะมีระยะเวลาในการจัดแสดงประมาณ 2 สัปดาห์ และเขารอแสดงซ้ำ (rerun) อีกรอบหนึ่ง ซึ่งมักจะรอดูเสียงตอบรับก่อนถึงจะแสดงซ้ำ หลังจากนั้นประมาณ 2 เดือนหรือครึ่งปีจึงกลับมาเล่นใหม่อีกครั้ง ซึ่งระหว่างทางก็จะมีมีการเขียนวิจารณ์โดยกลุ่มโซเชียล แล้วกลุ่มละครก็จะเก็บไว้ และก่อนที่จะกลับมาเล่น เขาก็จะนำเอาบทวิจารณ์เหล่านี้มาโปรย โดยจะบอกว่าเป็นบทวิจารณ์งานละครจากโปรดักชั่นที่แล้ว หรือจากโปรดักชั่นก่อนหน้านี้ นี่ก็หนึ่งในกระบวนการที่แสดงให้เห็นว่าบทวิจารณ์ต่างๆ เมื่อเข้าไปอยู่ในพื้นที่โซเชียล ถูกนำกลับมาอ้างอิง อ้างถึง เพื่อใช้ในการพูดถึงงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นศิลปะชิ้นใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นงานที่ทำซ้ำหรืองานที่ทำใหม่เลยก็ได้ ซึ่งจะมีการอ้างถึงว่าคณะละครนี้ได้เคยทำงานละครเรื่องนี้มาก่อน บทวิจารณ์ของคณะละครนี้มืออย่างนี้ จึงพอที่จะอนุมานได้ว่าละครเรื่องใหม่น่าจะเป็นแบบนี้ **คุณณัฐพัชญ์เห็นว่านี่อาจจะเป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่น่าสนใจว่า เมื่อเรามองกรณีศึกษานี้แล้วเรานำมาพิจารณาหรือไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป หรือเกิดปฏิกิริยาตอบรับอย่างไรกับการทำใหม่ (re-production) ที่เกิดขึ้น**

อาจารย์ภัทรกล่าวว่า ขณะนี้มี facebook เมคเบธแล้ว โดยกลุ่มที่ทำละคร ก็จะเริ่มนำคลิป youtube โปรดักชั่นเก่า และมีการให้ข้อมูลพื้นฐานว่าเมคเบธคืออะไร ซึ่งส่วนใหญ่ก็เป็นเด็กอักษรศาสตร์ จุฬาฯ ที่เข้า นอกจากนี้ยังมีคำถามข้อหนึ่งที่อยากนำเสนอไว้คือ เมื่อใช้โซเชียลแบบนี้แล้ว จะใช้อะไรเป็นบรรทัดฐานหรือตัวชี้วัดที่ใช้ร่วมกันของแต่ละสาขามากน้อยเพียงใด

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกช อุตตวิริยะนุภาพ เห็นว่ารูปแบบที่กำลังนำเสนอกันอยู่อย่างนี้อาจจะจักรพันธ์เสนอนั้น ทำให้ย้อนกลับไปนึกถึงว่ารูปแบบที่เสนอนั้นก็คล้ายกับรูปแบบที่เคยทำมาแล้วในโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” เพียงแต่ว่าในครั้งนั้นเราดึงคนเข้ามาเพื่อให้ได้สัมผัสกับตัวงานศิลปะที่แท้จริง เพราะในครั้งนั้นมีทั้งการดูนิทรรศการ ดูละคร ฟังดนตรี แต่ในครั้งนี้ เราน่าจะใช้เนื้อที่ในโซเชียลให้เป็นประโยชน์สำหรับเรา โดยการที่เราโยนตัวอย่างงานศิลปะเข้าไปในนั้น โดยเปิดห้องแล้วเชิญชวนกันให้มาตรงนั้น ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องไว้ก่อน ซึ่งยังไม่แสดงแล้วก็เชิญชวนไปดู ซึ่งน่าทำเพราะว่าวิธีการนี้น่าจะเป็นการช่วยจำกัดขอบเขตการวิจัยให้อยู่ในทิศทางของโครงการเดิมด้วย ขณะเดียวกันก็ขยายขอบเขตให้มากขึ้น

ส่วนในกรณีของแดนกลางที่ได้สนทนากันมานั้น เห็นว่าพื้นที่ของแดนกลางเองก็ค่อนข้างจะมีหลายความหมาย ในความหมายหนึ่งที่อ่านจากเอกสารโครงการฯ ก็หมายถึงคนที่ทำงานทั้งสองทาง ซึ่งจริงๆ ในขณะนี้โครงการที่กำลังทำอยู่ คือว่าไม่ได้มองเพียงแค่ออกไปภายนอก แต่ว่าลงไปมองในพื้นที่โซเชียลด้วย ส่วนที่สองที่อาจารย์รังสิพันธุ์ก็ได้กล่าวถึงไปแล้วว่า อาจจะมีบางคนที่ไม่ได้เข้ามาอยู่กับโลกโซเชียลเลย แต่จริงๆ เขาก็เป็นแหล่งความรู้ หรือเป็นแหล่งที่อยู่ในวงการสร้างสรรค์งานศิลปะด้านต่างๆ เราก็อาจจะต้องดูว่าเราจะมีวิธีการชักชวนหรือว่าดึงเขาเข้ามาร่วมอยู่ในนี้ได้อย่างไร เช่น อาจจะเชิญชวนเขามาร่วมคอมเมนต์ใน facebook บ้าง

อาจารย์ปาริชาติขอเสริมในประเด็นอาจารย์รังสิพันธุ์เสนอ ซึ่งเห็นด้วยว่าบุคคลเหล่านั้นมีอยู่จริง และเห็นด้วยกับอาจารย์กรกช แต่ไม่ว่าคนเหล่านั้นจะเข้ามาในโลกโซเชียลหรือไม่ โลกโซเชียลก็จะหมุนไปของมันเอง และก็จะหมุนเร็วมาก ขณะเดียวกันก็จะมีมหาชนเพิ่มขึ้นๆ ไปเรื่อยๆ นอกจากนี้ยังมีบันทึกความคิดเห็นที่อาจารย์บัญชา

สุวรรณนันทน์ฝากไว้ให้กับโครงการฯ เมื่อสองสามวันก่อนว่า “เนื่องจากเงื่อนไขเป็นเช่นนี้ ท่านผู้รู้ทั้งหลายโปรดกรุณาให้โอกาสไซเบอร์ด้วย เข้ามาเล่น เข้ามาสอนลูกสอนหลาน โดยเฉพาะท่านผู้เก่งกาจ ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญทั้งหลายขอให้หัดเล่นคอมพิวเตอร์เถิด”

อาจารย์จักรพันธ์เล่าว่าหลังจากที่สมาคมประติมากรไทยก่อตั้งมา 30 ปี ก็มีความคิดว่าอยากจะมีเว็บไซต์ของตัวเอง เมื่อคิดไปคิดคิดมาแล้ว น้องๆ ที่ช่วยทำก็แนะนำให้เลิกทำเว็บไซต์ โดยเสนอให้เริ่มทำ facebook ก่อน เพราะถ้า facebook “ติด” แล้ว การทำเว็บไซต์ก็ไม่ยาก แต่ถ้าทำเว็บไซต์ก่อนแล้วไม่ติดก็จะเหนื่อยเปล่า ซึ่งทุกคนเห็นด้วย เพราะว่ามันง่าย และคำตอบที่ได้รับจากทุกคนเห็นตรงกันว่าอะไรก็หรือวิธีการอย่างไรก็ตาม สุดท้ายแล้วก็ต้องตอบใจที่ว่าเรานัดกับมันหรือไม่ เราใช้มันได้คล่องแคล่วหรือไม่ เพราะฉะนั้นไปเอาหมดไม่ได้ ก็คงต้องเลือกแล้ว ส่วนในกรณีเรื่องตัวชีวิตนั้นคงจะไม่มีรูปแบบเดียวกัน เพราะธรรมชาติข้างนอกก็ไม่เหมือนกัน แต่คงต้องอธิบายสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ตอนนี้ที่เราได้ทดสอบในแล็บของเรา ก็ให้ออกมาเพื่อที่จะมาอธิบายปรากฏการณ์การวิจารณ์ที่เราพบว่ายู่อย่างไร และมีปัจจัยเงื่อนไขอย่างไร และคิดว่าถ้าเราเน้นไปที่ว่ามีปัจจัยหรือเงื่อนไขอะไรบ้างที่ทำให้เกิดสิ่งนี้ คิดว่าถ้าเราเน้นที่จุดนี้ก็คิดว่าน่าจะเป็นแก่นกลางของทุกสาขาได้

อาจารย์ปาริชาติคิดว่าทุกสาขามีส่วนร่วมเรื่องหนึ่งคือการวิจารณ์ เพราะฉะนั้นก็เห็นด้วยในสิ่งที่ทุกท่านแนะนำว่าคำนิยามต้องชัด แต่เนื่องจากคำนิยามเป็นไปอย่างกว้างมาก หรือเป็นไปได้แคบมาก ในกรณีนี้น่าจะมีพื้นที่แดนกลางของการวิจารณ์หรือไม่ ว่าเรามีข้อตกลงร่วมกันว่าเป็นศัพท์เฉพาะของโครงการนี้ ไม่ใช่ของทั้งโลก เพื่อชี้ให้เห็นว่านิยามของเราว่าการวิจารณ์คืออะไรแน่ และท้ายที่สุดแล้วนิยามของการวิจารณ์นั้นจะมีรวมการประเมินคุณค่าหรือไม่ หรือว่าจะไม่ประเมินคุณค่า เอาแค่ระดับการแสดงความคิดเห็นเท่านั้นใช่หรือไม่ ซึ่งนิยามที่คิดไว้คือการประเมินคุณค่าประสบการณ์การสัมผัสกับงานศิลปะ เท่าที่เราศึกษาจะเห็นว่าคนที่เข้ามาคอมเมนต์ใน facebook ถึงแม้ว่าเขาจะได้งานต้นแบบ แต่บางครั้งเขาไม่ได้วิจารณ์งานต้นแบบโดยตรง แต่เขาพูดถึงประสบการณ์ของเขาที่ไปที่นั่นแล้วไปสัมผัสกับงานต้นแบบ ซึ่งทำให้เขาคิดอะไรต่อได้ ตรงนี้คืองานที่อาจารย์เจตนาทำมาทั้งชีวิต แต่ว่าเขาอาจจะไม่ได้เขียนแบบอาจารย์เจตนา แต่เขาคิด ลักษณะเช่นนี้เรียกว่าการวิจารณ์หรือไม่ เรานับไหม ถ้าไม่นับ เราจะต้องออกไปเลยหรือไม่ และเอาเฉพาะที่มีตรรกะเหตุผลเท่านั้นก็พอใช่หรือไม่ เนื่องจากหากนิยามไม่ชัดจะทำให้นักวิจัยทำงานได้ยากมาก และจะทำให้สับสนมาก และหากทำงานไปแล้ว ไม่สอดคล้องกับความคิดของนักวิชาการส่วนใหญ่ก็อาจทำให้การทำงานลำบากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เราจะมีปัญหาเอง ดังนั้นเราจะเอาอะไร ยกตัวอย่างเช่น การวิจารณ์คือการแสดงความคิดเห็นที่ยืนอยู่บนพื้นฐานที่มีตรรกะเห็นเหตุผล (ในทางศิลปะ สุนทรียศาสตร์ ปรัชญา ชีวิต และการเมือง) ก็เขียนละเอียดเช่นนี้จะเป็นการมัดตัวเองมากเกินไป ถ้าไม่เป็นแบบนี้จะเรียกว่าเป็นการวิจารณ์หรือไม่ หรือว่าจะเลือกว่าการวิจารณ์คือการประเมินคุณค่า (ในเชิงศิลปะ เชิง) หรือจะเปิดไว้กว้างๆ ไปเลยว่าการวิจารณ์เป็นการประเมินคุณค่าประสบการณ์ที่เราไปสัมผัสงานศิลปะ โดยส่วนตัวเห็นว่ายังคงใช้คำว่าสัมผัสอยู่ เพราะไม่รู้ว่าอะไรจะเปลี่ยนเป็นคำว่าอะไร ปะทะ เห็น รับรู้ เสพ ได้ยิน ที่ประชุมเห็นว่าน่าจะเปลี่ยนเป็นคำว่าอะไร ถ้าไม่ใช่คำว่าสัมผัส โดยส่วนตัวคำว่าสัมผัส หมายถึงการไปรับรู้หรือไปเห็นงานศิลปะ ซึ่งใช้ความหมายกว้างๆ ที่คนอื่นเขาพูดกัน ด้วยเหตุนี้ จึงอยากจะให้มีข้อตกลงร่วมกันในประเด็นนี้ ไม่เช่นนั้นนักวิจัยก็จะทำงานลำบากมาก เพราะถ้าเรามีข้อตกลงตรงกันไม่ได้ว่าการวิจารณ์คืออะไร ก็จะลำบากที่จะออกแบบห้องทดลองให้เป็นที่ยอมรับกันได้ และอาจจะมีปัญหากันมาก

อาจารย์เจตนาเห็นว่าที่เรามาประชุมกันวันนี้เป็นการโต้เถียงที่เกิดขึ้นในปี 2523 ซึ่งเป็นการสัมมนาที่มหาวิทยาลัยศิลปากร จัดขึ้นที่พระราชวังสนามจันทร์ แล้วก็เกิดการโต้แย้งกันอย่างเผ็ดร้อนว่าการวิจารณ์ควรจะ

ประเมินคุณค่าหรือไม่ ในที่สุดก็กลายเป็นศึกระหว่างอาจารย์เจตนา กับ หม่อมเจ้าสุภัททิศ ดิศกุล ซึ่งนำแปลกมาก จึงแสดงให้เห็นว่าท่านเป็นผู้ใหญ่ที่น่านับถือมาก คือเถียงกันแล้วไม่โกรธ ในที่สุดท่านถอยว่าสิ่งที่ท่านทำไม่เรียกว่า เป็นการวิจารณ์ แต่เป็นประวัติศาสตร์ศิลป์ และประวัติศาสตร์ศิลป์จะไม่ประเมินคุณค่า ในที่สุดก็ตกลงกันว่าการวิจารณ์ต้องมีการประเมินคุณค่า และในกระบวนการนั้นไม่ใช้การประเมินคุณค่าเพียงอย่างเดียว แต่มีการอธิบาย มีการตีความ และส่วนหนึ่งเป็นการประเมินคุณค่า ทั้งนี้ อาจารย์เจตนาเห็นว่า ในวันนี้คงไม่มีใครว่าการวิจารณ์ไม่มีการประเมินคุณค่า เพียงแต่ว่าเขียนนิยามให้ชัดกว่านี้ ถ้าจะบอกว่าการวิจารณ์ไม่มีคุณค่านั้น ตอนนั้นการประเมินคุณค่ากลับมาแล้ว ทั้งนี้อาจารย์เขียนหนังสือเล่มหนึ่งเรื่องการประเมินคุณค่าในการวิจารณ์ตะวันตก เพราะมีการเข้าใจผิดว่าการวิจารณ์ไม่มีการประเมินคุณค่า และหนังสือเล่มนั้นทั้งเล่มเป็นการพิสูจน์ว่าไม่ประเมินคุณค่านั้น แต่หนังสือเล่มนั้นไม่ได้แปลเป็นภาษาอังกฤษ เพราะแปลไปได้เพียงแค่ 3 บท ก็เลยเป็นหนังสือภาษาไทย และขณะนั้นการประเมินคุณค่าในตะวันตกกลับมาเต็มรูปแล้ว ทั้งในแง่ปฏิบัติและทฤษฎีว่า การวิจารณ์นั้นรวมการประเมินคุณค่าด้วย แต่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบ ไม่ได้เป็นองค์ประกอบเดียว

อาจารย์ธเนศกล่าวว่าในโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” นั้น มีการนิยามคำว่า “การวิจารณ์” ไว้แล้ว จึงเห็นว่าน่าจะใช้นิยามเดิมก็น่าจะได้ อาจารย์ปาริชาติชี้แจงว่านิยามชุดนั้นมีปัญหา เพราะว่าเป็นนิยามภายใต้กรอบของพลังทางปัญญา ซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์จากสังคมวิชาการวงนอกอย่างมาก โดยบอกว่าเราทำตัวเป็นผู้กำหนดหรือทำตัวเป็น “พระเจ้า” ไปกำหนดว่างานของเขามีพลังทางปัญญาหรือไม่มีพลังทางปัญญาจากนิยามของเรา ในการวิจัยครั้งนี้จึงเปลี่ยนคำว่าพลังทางปัญญา แต่อย่างไรก็ดี ก็รับว่าทางผู้วิจัยจะกลับไปพิจารณานิยามนี้อีกครั้ง และจะแก้ไขและเสนอมาให้พิจารณาต่อไป

คุณณัฐพัชญ์สงสัยว่าจำเป็นหรือไม่ที่นิยามของคำว่าวิจารณ์ระหว่างโลกในและโลกนอก หรือสองโลกนี้เป็นนิยามเดียวกันหรือไม่ ทั้งนี้เพราะรู้สึกว่า “ระบบนิเวศน์” ระหว่างโลกที่เป็นจริงกับโลกโซเชียลคล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน กฎระเบียบและจารีตต่างๆ ก็คล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน ก็เลยไม่ทราบว่าจะนิยามที่เกิดขึ้นที่เราจะนำไปใช้ตัดสินการวิจารณ์ในโลกโซเชียลกับโลกคล้ายลักษณะนั้นเป็นในความหมายเดียวกันหรือไม่ เนื่องจากผู้วิจารณ์ในโลกโซเชียลอาจจะมองอีกแบบหนึ่งก็ได้ อาจารย์เจตนาเห็นว่าคนบางคนเขียนทั้งสองโลกและถ่ายโอนกันไปมาได้ ดังที่มีการอภิปรายในช่วงที่ผ่านมา เพราะฉะนั้นจึงไม่จำเป็นเสมอไปว่าจะต้องแยกกันอย่างเด็ดขาด แม้แต่เนื้อหาอันเดียวกันอาจจะไปอยู่ในสองโลกก็เป็นได้ แต่เมื่อไปอยู่ในสองโลกแล้ว การเสพหรือปฏิบัติที่มีต่องานชิ้นเดียวกันอาจจะไม่เหมือนกัน ดังเช่นการสร้างเทพปรณัมที่กระทำกันมากและทำได้เร็วกว่าในโลกโซเชียล

อาจารย์จักรพันธ์เห็นด้วยว่ามีนิยามหลายๆ อัน ซึ่งแม้แต่โลกที่เป็นจริงก็คงไม่มีนิยามเดียว แต่นักวิจัยต้องมีแวนด้าอันเดียว ไม่เช่นนั้นคงปรับสายตาไม่ทันแน่ อาจารย์ปาริชาติเสริมว่าไม่ว่าเราจะให้นิยามว่าอย่างไร ก็คงจะให้ถูกใจทุกคนคงเป็นไปได้ ดังนั้นจึงต้องใช้คำว่านิยามที่ใช้สำหรับโครงการวิจัยนี้ เพื่อให้เข้าใจว่าโครงการวิจัยนี้จะใช้นิยามนี้ ไม่เช่นนั้นนักวิจัยทำงานไม่ได้

ศาสตราจารย์ ดร. รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ กล่าวว่า ในการทำวิจัยมาตั้งแต่โครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” จนถึงโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะปรากฏการณ์ร่วมสมัยเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสังคมศาสตร์การวิจารณ์” ก็มีการปรับเปลี่ยนนิยามบ้างเพื่อให้ทันที่เข้าไปในพื้นที่ของโลกโซเชียล และคราวนี้เมื่อต้องการที่จะมาทำเรื่องโลกอินเทอร์เน็ตโดยตรง คำว่าวิจารณ์ก็อาจจะต้องหลวมกว่าเดิม แต่น่าจะคงแก่นของการวิจารณ์อยู่ เพราะในโลกของการวิจารณ์เราก็จะเห็นว่า เด็กรุ่นใหม่เขียนวิจารณ์ ความหมายของเขาคือ “สับ” ซึ่งจะ

พบว่าเมื่ออยู่ในโลกลายลักษณ์ เรามาเจอว่าวิจารณ์ของเขาคือ “สับ หรือตี” เราก็จะรู้สึกประหลาดใจมากกว่า ทำไมเขาคิดว่าวิจารณ์คือตีอย่างเดียว ดังนั้น การตั้งคำถามของเราจึงเป็นส่วนจำเป็นเพื่อให้คนในโลกไซเบอร์ได้เข้าใจว่าวิจารณ์จริงๆ นั้นคืออะไร ความจริงก็เห็นว่าคำถามที่คิดมาแล้วหลายชั่วโมงนั้นก็อาจจะใช้ได้เหมือนกัน

อาจารย์สุวรรณเห็นว่าคำถามนี้อาจจะใช้เฉพาะโครงการนี้ด้วยซ้ำไป เพราะวณิยามของโครงการวิจัยที่ผ่านมาก็มีการปรับเปลี่ยน และที่อาจารย์ปรีชาติงวลว่าถ้าไม่มีนิยามตรงนี้ออกมาจะทำให้ไม่เห็นทิศทางว่าจะทำงานต่อไปได้อย่างไรนั้น ก็ต้องยอมรับว่าการทำงานในโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะปรากฏการณ์ร่วมสมัยเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสังคมศาสตร์การวิจารณ์” ซึ่งทำจนจบแล้วก็ยังไม่ทราบว่าจะ “สังคมศาสตร์การวิจารณ์” นั้นเป็นอย่างไร ทั้งๆ ที่พยายามนิยาม พยายามสร้างกรอบ และตอนหลังเราก็ได้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น แต่เราก็ไม่สามารถจะบอกได้ว่าคำว่า “สังคมศาสตร์การวิจารณ์” ที่เราใช้ขึ้นมา นั้น คนอื่นเข้าใจ รับรู้ ตรงนี้หรือไม่ และจะนำไปใช้ในความหมายอย่างที่เรา กำลังศึกษา หรือศึกษามาหรือไม่ ในกรณีนี้ไม่ใช่ว่าต้องการบอกว่าเราทำอะไรก็ได้ แต่ก็หมายความว่าบางครั้ง จุดหมายปลายทางที่เราจะไปถึงนั้น สิ่งที่สำคัญบางครั้งก็อยู่ที่ปลายทางด้วยว่าเราได้พบอะไร ซึ่งเป็นแนวคิดที่อาจารย์เจตนาจะยกเน้นย้ำอยู่เสมอ อาจารย์เจตนาชี้แจงว่าคำว่า “ปลายทาง” นี้ เป็นของอาจารย์สุทิวรพงศ์ พงศ์ไพบูลย์ ซึ่งมักนำมาอ้างอยู่เสมอว่า “อย่าลืมว่าในกิจทั้งหลาย ปลายทางสำคัญมากๆ เพราะมันจะไปมองต้นทางกับปลายทางไม่พอ

อาจารย์จักรพันธ์อยากจะฝากว่าที่เสนอให้ทำแบบนี้ เพราะตระหนักดีว่านี่คือขอบเขตที่เล็กมาก ซึ่งอาจจะไม่เป็นปรากฏการณ์ที่พูดถึงความจริงทั้งหมดของโลกเสมือนในภาพใหญ่ทั้งหมดได้ เป็นแต่เพียงวิธีการเล็กๆ อันหนึ่งให้นักวิจัยที่สามารถทำอันนี้ได้ แต่ถ้าไม่ทำอันนี้ก็จะไม่มีทางมองปรากฏการณ์อันใหญ่ได้ เพราะฉะนั้นสิ่งที่อาจารย์รัตนฤทัยเสนอในเรื่องคำถามว่าปรากฏการณ์ตรงนี้ อาจารย์ปรีชาตินาที่จะสบายใจได้อย่างไรก็ไม่มีใครที่จะมีตาที่จะมองปรากฏการณ์ขนาดใหญ่นี้ได้ทั้งหมด เพราะฉะนั้นก็มีความจำเป็นที่จะต้องสร้างโลกเล็กๆ ในโลกเสมือนอีกทีหนึ่ง แล้วสิ่งที่เรียกว่าปรากฏการณ์อันนี้ และอธิบายว่าอะไรบางอย่างที่ทำให้ปรากฏการณ์อันนี้มีปัจจัยที่จะเปลี่ยนแปลงไป หรือว่าคนพัฒนาตัวเองได้ในการวิจารณ์เป็นขั้นเป็นตอน หรือใครเข้ามาในนี้บ้าง ในแง่นี้เห็นว่านักวิจัยจะต้องจับไว้ว่านี่คือโลกเล็กในโลกเสมือนอีกทีหนึ่ง เพราะเห็นว่าเราไม่สามารถทำโลกใหญ่ทั้งหมด หรือดูแลโลกใหญ่ทั้งหมดไม่ได้ อาจารย์เจตนาเสริมว่า เราเสียเปรียบพวกวิทยาศาสตร์ เพราะว่าสิ่งที่นักวิทยาศาสตร์ทดลองนั้น เมื่อเขาได้ผลแล้ว จึงสามารถนำไปอธิบายปรากฏการณ์ที่เหมือนๆ กันนั้นได้ทุกทีในโลกนี้ แต่ของเรานั้น เราต้องรู้จักข้อจำกัดของเราว่า ปรากฏการณ์อันนี้ที่เรานำมาอธิบายนั้น อาจจะใช้ไม่ได้ในทุกกรณี แต่กลับใช้ได้ ในบางเหตุการณ์เท่านั้น จึงทำให้เห็นภาพรวมทั้งหมดไม่ได้ ไม่เช่นนั้น การเลือกเนื้อหาที่จะมาเป็นเนื้อหาของ การทดลอง ต้องเลือกเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของคนเกินเลยไปจากกลุ่มนักวิจัย เราต้องทำอันนี้แล้ว เพราะว่าเรากำลังเล่นกับโลกเสมือน และอย่างที่บอกว่ามี social network มา ซึ่ง social network เป็นตัวช่วยเชื่อมให้กับคนที่อยู่นอกเหนือจากกลุ่มวิจัยของเรา แรกๆ เราถูกกล่าวหาว่าเป็นพวก elite ซึ่งมาตั้งกฎเกณฑ์อะไร ทั้งๆ ที่ความจริงเราไม่ได้เก่งกาจอะไร อีกทั้ง โลกเปลี่ยนไปมากแล้ว จากประสบการณ์ในการวิจัยในโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะพลังทางปัญญาของสังคมร่วมสมัย” ที่อาจารย์ธนศวาดรูปให้ใหม่และนำไปร่วมเป็นตัวอย่างในกิจกรรมการด้วย ในครั้งนั้นมีผู้สนใจ 150 คน ที่ยอมเดินทางไปที่พระราชวังสนามจันทร์ ระยะเวลาการจัดประชุมนั้นมีผู้เข้าร่วมการประชุมอยู่เพียงแค่หลักสิบเท่านั้น ในครั้งนี้เป็นวิธีการที่เรียกว่า “มนุษย์สัมผัสมนุษย์อย่างแท้จริง” และได้สัมผัสกับงานต้นแบบของจริง มีทั้งการแสดงละครเวที เรื่องนั้นไม่เป็นไร เพราะว่าในขณะนี้เราชัดเจนแล้วว่าข้อจำกัดของเราอยู่ที่ใด และเราทำอะไรได้บ้าง สำหรับการประชุมวันนี้ชัดขึ้นมาก เพราะว่าได้ประสบการณ์ของคนที่ได้เล่นไซเบอร์ด้วย

แต่อย่างไรก็ดี ผู้ที่เข้าร่วมการประชุมในครั้งนี้ แม้ว่าจะ “เล่น” อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตแล้ว แต่ก็ยังเป็นผู้ไม่ทิ้งขนบดั้งเดิมเลย ดังนั้น หากจะกล่าวถึงในเรื่องแดนกลาง ตัวแทนของแดนกลางก็นั่งอยู่ในห้องนี้ ส่วนเรื่องคำนิยามก็อาจจะต้องกลับไปพิจารณาอีกครั้ง

3. สรุปการประชุม โดยหัวหน้าโครงการ

อาจารย์ปาริชาติพบว่าการประชุมในวันนี้มีประเด็นเป็นจำนวนมาก และขอขอบคุณอาจารย์จักรพันธ์ที่นำเสนอความเห็นเรื่องการสร้างห้องทดลองของโครงการ เนื่องจากว่าเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ และน่าที่จะตอบวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อของโครงการที่ตั้งไว้ได้บ้าง ซึ่งวัตถุประสงค์ที่นำเสนอไว้คือ 1) ศึกษาความหลากหลายของรูปแบบของการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริง (cyber) ว่ามีอะไรบ้าง การอัดเทปศิลปะสนทนากัน ซึ่งอาจารย์ธเนศนำเสนอก็สามารถที่จะเข้ามาในส่วนนี้ได้ด้วย และการวิจารณ์แบบลายลักษณ์ รวมทั้งดนตรีวิจารณ์ดนตรีก็อาจจะเข้ามาในส่วนนี้ได้ 2) ศึกษาการวิจารณ์ในโลกเสมือนจริง (cyber) ว่ามีบทบาทอย่างไรบ้าง ซึ่งมีทั้งในเชิงศิลปะ สังคม การศึกษา วัฒนธรรม การเมือง ฯลฯ จึงนับเป็นการศึกษาในเชิงบริบท ในการวิจัยครั้งนี้อาจจะได้ประสบการณ์การเกิดกลุ่ม “แฟนคลับ” บ้างก็เป็นได้ และ 3) ศึกษาการส่งผ่านระหว่างวิจารณ์ลายลักษณ์ไปสู่การวิจารณ์ในวัฒนธรรมเสมือนจริงและในทางกลับกันนั้น ห้องทดลองก็อาจจะทำได้ ถ้าเราตั้งโจทย์อย่างที่อาจารย์เจตนาแนะนำไว้นับเป็นโจทย์ที่ดี เพราะจะได้ผู้สนใจกว้าง และจะทำให้คนที่เข้ามาปฏิสัมพันธ์ ปะทะสังสรรค์ในหน้าไซเบอร์มากขึ้น ซึ่งอาจจะทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “cyber salon” โดยอัตโนมัติก็เป็นได้

ในเรื่องรูปแบบการวิจารณ์ที่เสวนากันในวันนี้ก็มีรูปแบบไม่จำกัด มีหลากหลาย ทั้งที่เป็นลายลักษณ์และไม่เป็นลายลักษณ์ ซึ่งทุกสาขาจะมีคล้ายๆ กัน ยกเว้นสาขาดนตรีไทยที่มุ่งเพื่อประโยชน์ของการสร้างงานมากกว่า ในขณะที่สาขาศิลปะการแสดงและภาพยนตร์ ผู้รับจะเข้ามา “เล่น” ด้วยเป็นจำนวนมาก เข้ามาวิพากษ์วิจารณ์นักวิจารณ์โดยตรงเป็นจำนวนมาก ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวอยู่ ในขณะที่สาขาทัศนศิลป์ การเขียนวิจารณ์กันตรงๆ ยังมีจำนวนน้อย แต่ถ้าเข้าไปค้นหาในอินเทอร์เน็ตจริงๆ จะพบว่าบทความซึ่งเป็นผลงานลายลักษณ์ที่เคยลงเผยแพร่ในหนังสือพิมพ์และนิตยสารต่างๆ ก็ถูกนำมาแพร่หลายซ้ำอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น *Bangkok Post* หรือ *The Nation* ก็มีการนำผลงานเก่าๆ ของตนมาเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตด้วย ในขณะที่การวิจารณ์ของสาขาวรรณศิลป์มีแพร่หลายและมีข้อมูลมากกว่าสาขาอื่นๆ ขณะเดียวกันผู้รับก็ดูเหมือนว่าจะเข้าไปมีบทบาทกับผู้สร้างงาน จนบางครั้งก็ดูประหนึ่งว่าจะเข้าไปเสนอความคิดได้ด้วยว่าอยากให้ตอนกลางเรื่อง และจบเรื่องเป็นอย่างไร และบางครั้งก็ถึงขั้นว่าบรรณาธิการเข้าไปมีบทบาทในการสร้างงานเสียด้วยซ้ำ จึงเห็นว่าแต่ละสาขามีความเฉพาะตัวมาก

แม้ว่าจะมีพื้นที่ไซเบอร์ ขณะเดียวกันผู้วิจัยก็ไม่ได้ลืมโลก analog และเห็นพ้องต้องกันว่าต้องมีฐาน analog เพราะเป็นรากแก้วที่สำคัญมาก เพื่อที่จะทำให้การต่อยอดไปสู่ดิจิทัลมีเนื้อหาสาระ ขณะเดียวกันก็มองเห็นพลังของไซเบอร์ในแง่ของการเปิดพื้นที่ เพราะฉะนั้นจึงนำไปสู่ทฤษฎีอันหลากหลายที่มีการนำเสนอในวันนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประสบการณ์ของคุณณัฐพัชญ์ แต่อย่างไรก็ดีเราก็ก็นึกว่าประสบการณ์จากโลกไซเบอร์ไม่อาจทดแทนประสบการณ์จากโลกจริงได้ ซึ่งเรายังต้องการโลกจริงที่ผู้คนเข้าไปสัมผัสได้

จากการเสวนาในวันนี้ทำให้เห็นว่าการวิจารณ์ในโลกโซเชียลมีเดียมีหลายระดับ ทั้งในแง่ของการแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ สังเคราะห์ มุมมองเชิงลึก มุมมองวิพากษ์วิจารณ์ ไปจนถึง “รวน ๆ” และสร้างวาทกรรมใหม่ หรือสร้างมายาคติใหม่ก็มี เพราะฉะนั้นการวิจารณ์ในที่นี้จึงกว้างขวางและหลากหลายมาก ในส่วนของรูปแบบ เรามีการพยายามที่จะไปชักจูงผู้ที่อยู่ในโลกความจริงเข้ามามีบทบาทในโลกโซเชียลมากขึ้น หรือไม่ก็เป็นการไปสรุปความรู้ของท่านเหล่านั้นมาไว้ตรงนี้

นอกจากนี้ยังมีการเสวนาถึงข้อจำกัดของโลกลายลักษณ์และโลกโซเชียล ซึ่งมีหลายลักษณะ และบางครั้งข้อจำกัดที่กล่าวถึงก็ไปเกี่ยวข้องกับระบบการตีพิมพ์ และระบบธุรกิจด้วย ไม่ว่าจะเป็นการลดพื้นที่ในการเขียน จำกัดพื้นที่ในการเขียน หรือลดค่าตอบแทนในการเขียนลง ในขณะที่พื้นที่โซเชียลต้นทุนต่ำมาก ลงทุนซื้อเว็บไซต์ในราคาที่ต่ำ ก็สามารถที่จะผลิตงาน และสร้างพื้นที่ธุรกิจให้กับปัจเจกบุคคลที่ทำงานโซเชียลได้

ประเด็นต่อไปเป็นการวิเคราะห์บทบาทของโลกโซเชียล ซึ่งเป็นการรวบวัตถุประสงค์ข้อ 2 และ 3 ไว้ด้วยกัน สำหรับบทบาทของการวิจารณ์โลกโซเชียลนั้น รู้สึกว่าบทบาทจะมาอยู่ที่อำนาจของปัจเจกชนมาก แต่อีกส่วนหนึ่งที่เรายังไม่ได้เสวนากันมากนักคือ บทบาทของทุนนิยม หรือระบบธุรกิจที่**คุณณัฐพัชญ์**ได้เกริ่นเอาไว้ว่ามีบทบาทสูงมาก ๆ เช่นเดียวกัน วันนี้จึงเป็นการเน้นที่ปัจเจกบุคคลที่มา “เล่น” ในโลกโซเชียล ซึ่งมีทั้งการวิจารณ์ วิจารณ์ซ้อนวิจารณ์ จึงทำให้เกิดกลุ่มเฉพาะขึ้นมา จากนั้นก็ร่วมกันพิจารณาในประเด็นว่าบทบาทของโลกโซเชียลและการวิจารณ์เหล่านี้มีผลกระทบอย่างไรต่อสังคมก็ต้องเป็นเรื่องที่ต้องไปศึกษาต่อไป แต่อย่างน้อยเราก็ทราบว่ามีบทบาทแน่นอน สิ่งสำคัญมากในเชิงบทบาทที่กล่าวถึงกันในวันนี้คือ เรื่องของการขัดเกลา จึงนับได้ว่าเป็นกระบวนการที่สร้างการขัดเกลาขึ้นมาเอง ถึงแม้ว่าจะลุ่ม ๆ ดอน ๆ ในบางครั้งคอมเม้นท์อาจจะใช้ได้บ้าง ไม่ได้บ้าง แต่เท่าที่เสวนากันมาก็ดูเหมือนว่าหากเราเปิดพื้นที่อย่างใจกว้างอย่างแท้จริง กลุ่มเล็กๆ ที่เกิดขึ้นจะขัดเกลากันเอง จะเกิดกระบวนการเกิดขึ้นมาตอบโต้กันเอง จนกระทั่งเกิดการขัดเกลาตนเอง จนกลายเป็นผลงานที่รับได้ ขณะเดียวกันก็มีผู้ยกตัวอย่างของญี่ปุ่น ทำให้เห็นว่าในเรื่องในแง่บวกเกิดขึ้น ในการปะทะสังสรรค์กันแม้จะไม่ได้รู้จักกันจริงๆ ก็ตาม

ในครั้งนี้อาจารย์ปาริชาติสรุปออกมาเป็นวงกลม 2 วง ว่าก็คือประเด็นกว้างๆ ในการเสวนาในวันนี้ ซึ่ง 2 ประเด็นนี้เป็นเรื่องที่สำคัญมากที่เสวนากันในช่วงเช้า คือ 1) ข้อจำกัดในสังคมนอกโลกเสมือนจริง ซึ่งกล่าวถึงในประเด็นการให้พื้นที่การวิจารณ์ในโลกจริง ซึ่งในอดีตเป็นโลกของผู้ที่มีโอกาสหรืออำนาจในเรื่องของสิ่งพิมพ์ พื้นที่ที่เป็นอำนาจในทางเศรษฐกิจ เป็นอำนาจทางชนชั้น เป็นอำนาจทางสังคม ถ้ามองในแง่ลบจะเป็นการอยู่ในโลกของความกลัว เพราะว่าจะไม่มีผู้ใดที่จะกล้าวิจารณ์อย่างตรงไปตรงมาเหมือนอย่างในโลกโซเชียล ความกลัวนี้เป็นความกลัวที่เกิดจากความกลัวที่จะถูกภาคทัณฑ์ทางสังคม หรือทางวัฒนธรรม หรือบางกรณีเป็นความกลัวการถูกภาคทัณฑ์ทางกฎหมาย ซึ่งในแง่หนึ่งจะมีการถูกคานกันเองในเรื่องของความล่อแหลมในเรื่องของการใช้นามแฝง เพราะบางครั้งการใช้นามแฝงก่อให้เกิดความไม่รับผิดชอบ เพราะว่าเสรีเกินไป

2) คุณลักษณะพิเศษของโลกเสมือนจริง ซึ่งวันนี้กล่าวถึงในแง่บวกเป็นจำนวนมาก แม้จะมีแง่ลบเพื่อเตือนสติบ้าง แต่ก็เป็นการเตือนสติที่ดีมาก ไม่จะเป็นการลดการผูกขาดอำนาจ ซึ่งในสมัยก่อนมีการผูกขาดอำนาจของการวิจารณ์อยู่ในมือของกลุ่มคนบางกลุ่ม หรืออยู่ในมือของผู้ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจที่จะสร้างสื่อได้ แต่ทุกวันนี้ไม่ได้มีการผูกขาดเบ็ดเสร็จอย่างนั้นอีกต่อไปแล้ว ถึงแม้ว่าจะยังมีอยู่ เพราะยังมีบริษัทยักษ์ใหญ่ที่มีอำนาจมากในการผูกขาดความคิดเห็น ซึ่งตัวอย่างของบริษัทภาพยนตร์น่าจะชัดเจนที่สุด ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าคุณสมบัติของโลกโซเชียลลดการผูกขาดอำนาจในเรื่องของพื้นที่ในการวิจารณ์ ทำให้เกิดการกระจายออกไปสู่มนุษยชาติ (popularize) ไป

ถึงคนที่อ่านออก เขียนได้ ถ้าเข้าถึงสื่อนี้ได้ก็สามารถเข้าร่วมได้ ในเชิงนี้อาจจะมาขัดกันในแง่คิดเรื่องการประเมินคุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ต้องใช้องค์ความรู้ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ไปเปิดพื้นที่ใหม่ คือพื้นที่แห่งเสรีภาพไปสู่คนทุกชนชั้นด้วย ขณะเดียวกันก็เกิดการขยายตัวของวัฒนธรรมโพรว์แ่งชนกันกับวัฒนธรรมกรรมพี แต่ก็สร้างความกังวลใจในกลุ่มผู้ที่มีความห่วงใยเรื่องคุณภาพ โดยเฉพาะในเรื่องของการประเมินคุณค่า ทำให้กังวลใจว่าจะมีความล่อแหลมในการให้ข้อมูลที่ผิดพลาด หรือสร้างความเข้าใจผิด หรือสร้างมายาคติอะไรบางอย่างขึ้นมา เกิดโลกของมหาชนที่มีใจรักสมัครเล่นขึ้นมาเป็นจำนวนมาก ซึ่งอาจจะมึนงงบ้าง ไม่ดีบ้าง ปะปนกันหมด ขณะเดียวกันก็ผูกโยงกับพื้นที่เชิงเศรษฐกิจอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น Amazon.com หรือ long tail theory ก็เป็นเรื่องที่ชัดเจนอย่างหนึ่ง

นอกจากนี้ก็ยังมีการพูดถึง “แดนกลาง” ซึ่งแดนกลางในที่นี้ไม่ได้จำเพาะว่าจะต้องอยู่หรือไม่อยู่ในโลกไซเบอร์ แต่เป็นการพูดถึงรวมๆ ไปว่า แดนกลางที่จะช่วยลดปัญหาเหล่านี้ หรือข้อจำกัด หรือเพื่อให้ความกังวลใจลดลงได้บ้างนั้นจะอยู่ที่ใด แดนกลางในที่นี้เกิดเนื่องจากว่าเกิด niche market ขึ้นมา ทำให้เกิด peer checking ได้ จึงมีการตรวจสอบกันเองได้ ขณะเดียวกันการตรวจสอบกันเองเช่นนี้ก็จะค่อยๆ สร้างความน่าเชื่อถือขึ้นมา ในช่วงต้นอาจจะมีการใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องนัก แต่นานๆ เข้า เมื่อมีการให้ความรู้กันเอง มีการสื่อกลับไปกลับมา ก็อาจจะสร้างความน่าเชื่อถือได้ ถ้าผู้รู้เข้าไป “เล่น” ด้วย ไม่ปล่อยทอดทิ้งพวกเขาไว้อย่างเดียวดาย เพราะเห็นว่าเขาไม่สร้างอะไรที่เป็นสาระเท่าใดนัก ความน่าเชื่อถือจะเกิดขึ้น เมื่อการส่งต่อระหว่างลายลักษณ์และไซเบอร์เป็นการร่วมมือกันระหว่างคนทุกช่วงอายุ ทั้งหมดนี้เป็นการสรุปการเสวนาโดยย่อ

อาจารย์สุวรรณาเห็นว่า การเสวนาในวันนี้ทำให้เห็นประเด็นชัดเจนขึ้น จนดูเหมือนว่าการวิจัยนี้เสร็จแล้ว แต่ในบางประเด็นเมื่อฟังแล้วยากเตือนว่าอย่าให้ข้อสรุปที่เสวนากันในวันนี้กลายเป็นข้อจำกัดในการวิจัย เพราะจะมีหลายประเด็นที่ใกล้เคียงกับการที่จะนำไปสู่ข้อจำกัดตัวเอง หรือจำกัดวิธีที่จะมองต่างๆ เพราะการวิจัยหลายๆ ครั้งเป็นการวิจัยหรือการทำงานที่เราอยากหาคำตอบ หรือว่าหาอะไรบางอย่างที่เรายังไม่รู้ ถ้าเราไปรู้ตั้งแต่เริ่มต้นว่าจะเป็นอย่างไร เสน่ห์หรือรสชาติของการวิจัยก็จะหายไป จึงอาจจะไม่เหมือนกับการที่เราดูรามเกียรติ์ ที่คนไทยยังดูรามเกียรติ์อยู่ได้เรื่อยๆ ในสภาพ ลักษณะ ในคุณสมบัติ รูปสมบัติต่างๆ กัน ทั้งๆ ที่ทุกคนก็รู้ว่าอะไรเป็นอะไร การประจักษ์ระหว่างทางตรงนั้น หรือคนที่ดูร่วมกับเราก็มักทำให้รสชาติตรงนี้เกิดขึ้นได้มาก ความต่างกันก็ไม่ได้แปลว่าจะมีคุณภาพเพิ่มขึ้น หรือลดลงเสมอไป แต่มีลักษณะต่างๆ ได้หลายอย่าง เพราะฉะนั้นก็อยากจะให้การวิจัยเป็นการอยากรู้อะไรบางอย่างร่วมกัน และกำลังดำเนินอยู่อย่างมีชีวิตชีวา เพราะกลัวว่าเราจะไปจำกัดตัวเอง จนทำให้สูญเสียโอกาสที่จะพบอะไรแปลกๆ ที่เรานึกไม่ถึง อย่างที่วันนี้เราได้รู้อะไรแปลกๆ ตั้งหลายอย่าง คนรุ่นใหม่ก็อาจจะรู้แปลกๆ ที่คนรุ่นเก่าอาจมองว่าไม่แปลก ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือความชวนใจอย่างหนึ่งของการทำงานร่วมกันอย่างนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีคนจำนวนมาก ก็อยากให้ตรงนี้อยู่ด้วย และเกรงว่าเมื่อรู้กรอบหรือแนวทางที่จะตอบชัดเจนเกินไปก็อาจจะไม่มีโอกาสที่จะได้รับรู้อะไรอย่างนี้

อาจารย์เจตนา กล่าวว่า คำว่า “แดนกลาง” นั้น นำมาจากคุณอรพินท์ คำสอน เพราะว่าการทำวิจัยในโครงการวิจัย “การวิจารณ์ในฐานะปรากฏการณ์ร่วมสมัยเพื่อพัฒนาความรู้ด้านสังคมศาสตร์การวิจารณ์ภาค 2” ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับวรรณกรรมออนไลน์ ทั้งเรื่องการสร้างสรรค์และการวิจารณ์ ชี้ให้เห็นว่าคนที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดคือคนที่มีพื้นที่ของวรรณกรรมที่เป็นคนที่อ่านหนังสือในระบบลายลักษณ์เดิม เมื่อปรับตัวเข้ามาอยู่ในโลกออนไลน์ จึงมองในทางบวกว่าการสมานสองวัฒนธรรมเข้าด้วยกันคือความแข็งแกร่ง มากกว่าที่จะเป็นวิภาษวิธีในเชิงอำนาจ ในเชิงคตินิยม และในทางการเมือง นั่นคือตัวอย่างที่มาจากวรรณกรรม ทั้งนี้เห็นว่าข้อสรุปที่ได้ในครั้งนี้นี้ยังไม่ใช่ฉบับสุดท้าย อาจจะต้องไปเกลือกอีกมาก เพราะคำว่าโพรว์กับคำว่ากรรมพีคือความเข้าใจผิดของอาจารย์นิธิ เอียวศรีวงศ์ ที่ไม่

เข้าใจว่าชนชั้นกลางในเมืองไทย กับชนชั้นกลางในตะวันตกคนละเรื่องกัน และคำว่า bourgeoisie ที่มาจากตะวันตก พอเอามาพบกับสังคมไทยแล้ว ทาบไม่ได้ อาจารย์เจตนาชี้แจงว่าได้เขียนอธิบายในประเด็นนี้ไว้หลายครั้งแล้ว และหากต้องการเข้าใจในประเด็นนี้ดีขึ้นต้องกลับไปย้อนดูตั้งแต่สมัย (Middle Ages) ว่าชนชั้นกลางก่อตัวขึ้นมาได้อย่างไร จนเขามีวัฒนธรรมของตัวเอง และเขาแข่งแกร่งจนกระทั่งพระจักรพรรดิต้องมาขอยืมเงินเขา เพราะหน้าที่ของพระจักรพรรดิมีอย่างเดียวคือ การทำสงคราม อาจารย์เจตนาเห็นว่าศัพท์ที่ทางสังคมศาสตร์นำเข้ามาใช้ในเมืองไทยเป็นการนำเข้ามาใช้โดยไม่ดูรากตะวันตก จึงต้องระวังในการใช้คำเหล่านี้ และเห็นด้วยในประเด็นที่อาจารย์สุวรรณาเตือนไว้

คุณณัฐพัชญ์กล่าวว่าจากที่ฟังสรุปนั้นทำให้นึกถึงเว็บไซต์ภาพยนตร์ที่ดังมากชื่ออเมริกา คือ rottentomatos.com ซึ่งจุดที่น่าสนใจซึ่งเป็นหัวใจของเว็บแห่งนี้คือ เขาแบ่งนักวิจารณ์เป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่เป็นครีม (cream) กับกลุ่มที่เป็นประชาชนทั่วไป (people) กลุ่มครีม คือนักวิจารณ์จริงจัง ที่นำมาวิจารณ์และตัดสินเกรดซึ่งนักวิจารณ์เหล่านี้จะไปเขียนงานวิจารณ์ในเว็บไซต์ของตนเอง แล้วจะเชื่อมงานวิจารณ์ของทุกคนมาที่เว็บไซต์แห่งนี้ ขณะเดียวกันนักวิจารณ์กลุ่มนี้ก็จะให้คะแนนภาพยนตร์ ซึ่งจะคะแนนจะมีบวกและลบ คือชอบหรือไม่ชอบง่าย ๆ ซึ่งเรียกว่า cream score เช่น fresh หมายถึงว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดี ควรจะไปดู หรือถ้าเป็น rotten คือภาพยนตร์เรื่องนี้แย่มาก ไม่ควรไปดู แต่สิ่งที่น่าสนใจมากคือ ภาพยนตร์หลายเรื่องมากที่ cream score กับ popular score สวนทางกัน อย่างชัดเจน แต่สิ่งที่คุณณัฐพัชญ์ไม่ทราบก็คือ บทวิจารณ์ของ cream critic กับ people critic เป็นการประชันกันระหว่างคนธรรมดา กับนักวิจารณ์ โดยคนธรรมดาก็จะเขียนบทวิจารณ์มาประชันกับนักวิจารณ์ โดยอธิบายให้เห็นว่าเขาคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดีอย่างไร หรือคนธรรมดาให้บวกเพราะคิดอย่างนี้ ซึ่งต่างจากนักวิจารณ์ที่ให้ลบ ก็เพราะนักวิจารณ์คิดอย่างนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์เรื่อง Twilight ที่นักวิจารณ์อเมริกาวิจารณ์แบบ “สับ” ไม่เหลือชิ้นดี ในขณะที่ความเห็นของคนทั่วไปชื่นชอบกว่า 80% และเมื่อไปอ่านบทวิจารณ์จากทั้งสองกลุ่มก็พบว่า ทั้งสองกลุ่มต่างก็มีการประเมินคุณค่าเหมือนกัน จนทำให้รู้สึกเว็บไซต์แห่งนี้มีวัฒนธรรมบางอย่าง ที่เป็นการเผชิญหน้ากันระหว่างคนที่ประเมินคุณค่าอยู่คนละมาตรฐาน แต่อยู่บนกฎเกณฑ์เดียวกัน เพราะว่าเจ้าของเว็บไซต์ตั้งกฎไว้ร่วมกันว่าแต่ละคนให้คะแนนได้แค่คนละ 1 แต้ม บวก หรือ ลบ เท่านั้นเอง

อาจารย์ปาริชาติกล่าวว่าผู้เข้าร่วมเสวนาท่านใดมีประเด็นที่จะแนะนำผู้วิจัยก็สามารถส่งมาได้ทางอีเมลของโครงการฯ และขอขอบคุณผู้เข้าร่วมประชุมทุกท่านที่มาร่วมเสวนาในครั้งนี้ เพราะการเสวนาในวันนี้ช่วยให้โครงการได้รับความคิดที่เป็นประโยชน์จำนวนมาก สุดท้ายก็คาดหวังว่าหากโครงการเชิญประชุมในครั้งต่อไป ทุกท่านก็จะยินดีเข้าร่วมอีก

เลิกประชุมเวลา 17.00 น.

นางสาวอรพินท์ คำสอน

นายจักรนาท นาคทอง

ผู้ถอดเทปการประชุม

ภาคผนวก 3

รายงานสรุปการประชุม “New Media

เสวนา New Media รูปแบบใหม่ของการสื่อสาร

วันที่ 31 มีนาคม 2555 เวลา 9.00 น.-16.00 น.,

ห้องประชุม 307 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

โครงการวิจัยการวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง ในช่วง 18 เดือนที่ผ่านมาผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการวิจารณ์ศิลปะ 5 สาขา คือ ทัศนศิลป์ สังคีตศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดงและภาพยนตร์ทั้งในส่วนลายลักษณ์และโลกเสมือนจริงหรือไซเบอร์ และในการดำเนินการวิจัยอีก 18 เดือนข้างหน้า ผู้วิจัยต้องใช้สื่อออนไลน์ หรือที่ในปัจจุบันใช้คำว่า New Media เป็นพื้นที่ในการทำวิจัยการวิจารณ์ศิลปะบนโลกไซเบอร์ และศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงจากการที่โลกลายลักษณ์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของโลกออนไลน์ การที่ผู้วิจัยจะเข้าไปสู่การวิจัยบนโลกออนไลน์ต้องมีความเข้าใจโลกออนไลน์ในมุมมอง มิติ ที่กว้างขวางขึ้น แม้ว่าผู้วิจัยจะใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวัน แต่ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ การใช้สื่อออนไลน์ให้เกิดศักยภาพและถูกต้อง โดยเฉพาะด้านกฎหมาย ดังนั้นโครงการฯ จึงจัดให้มีการเสวนาเรื่องนี้ขึ้นมา โดยการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสื่อสารออนไลน์ นักกฎหมายที่สนใจเรื่องสิทธิในการใช้สื่อออนไลน์ ผู้ที่ใช้สื่อออนไลน์ในการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ สารต่าง ๆ โดยที่การเสวนาแบ่งออกเป็นสองช่วงคือในช่วงเช้าและบ่าย ช่วงเช้าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีออนไลน์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ส่วนในช่วงบ่ายเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้ประสบการณ์ในการใช้สื่อ New Media

ช่วงเช้า

ในปัจจุบันสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราเพิ่มขึ้น จากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้มีคนจำนวนมากสามารถเข้าถึงโลกออนไลน์ได้มากกว่าเดิม และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้เข้ามาตอบสนองความต้องการในด้านการหาข้อมูล ข่าวสาร การศึกษา บันเทิง การติดต่อสื่อสาร การแสดงความคิดเห็น การประกอบธุรกิจ ในปัจจุบันประเทศไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากและมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี ดังนั้นการทำความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ใช้อย่างยิ่ง วิทยากรสองท่านที่โครงการฯ เชิญมาให้ความรู้สองท่านแรกในช่วงเช้า อาจารย์ทศพล ทรรศนกุลพันธ์ อาจารย์ประจำคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คุณวโรส โรจนะ เว็บมาสเตอร์และผู้ก่อตั้งเว็บไซต์เด็กดี

ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับออนไลน์ New Media

วิทยากรที่โครงการฯ เชิญมาร่วมเสวนาช่วงเช้าสองท่าน แม้ว่าจะมีความสนใจเรื่องอินเทอร์เน็ตออนไลน์เหมือนกันแต่มีมุมมอง ประสบการณ์ทางอินเทอร์เน็ตออนไลน์ที่แตกต่างกันโดยที่ คุณวโรส โรจนะ webmaster และผู้ร่วมก่อตั้งเว็บไซต์เด็กดีตอบคอมเม้น 13 ปีที่แล้ว ปัจจุบันเว็บไซต์เด็กดีตอบคอมเม้นมีผู้ใช้บริการมากเป็นอันดับสี่ของประเทศไทย อาจารย์ทศพล ทรรศนกุลพันธ์ นักวิชาการด้านกฎหมายที่สนใจในเรื่องสิทธิมนุษยชน ศึกษาในเรื่องการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการแสดงออกและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของประชาชน การละเมิดสิทธิของประชาชนในการ

แสดงออกและรับรู้ข้อมูลข่าวสารในสื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์จากรัฐ และกลุ่มทุน ซึ่งก็จะเป็นประเด็นที่อาจารย์จะไปศึกษาต่อในระดับปริญญาเอกที่ต่างประเทศด้วย

สื่อออนไลน์ New Media

คุณวโรสมองว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเช่นเดียวกับสื่อเดิม โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ และจะเป็นสื่อที่มีอำนาจที่เข้าถึงคนได้ในจำนวนมาก อินเทอร์เน็ตแบ่งออกเป็นสามยุคคือ 1.0 คือเจ้าของเว็บไซต์เป็นผู้สร้างเนื้อหา (content) เพื่อที่จะสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้เข้าชมเว็บไซต์ และยังสามารถมีติดต่อกับปฏิสัมพันธ์ในเว็บบอร์ด ยุค 2.0 ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วมกับเจ้าของเว็บไซต์ในการสร้างเนื้อหา (User Contributed Contents) เนื้อหาจึงเพิ่มขึ้นหลากหลายอย่างมากมายมหาศาล กรณีเว็บไซต์เด็กดีมีส่วนที่เว็บไซต์เป็นผู้สร้างบทความ 5000 เรื่อง แต่หากผู้ใช้เข้ามาสร้างเนื้อหาโดยเฉพาะหน้านิยายมีเนื้อหาหลายแสนเรื่อง ยุค 3.0 ยุคปัจจุบันมีการสร้างระบบที่เปิดให้มีการเชื่อมโยงข้อมูลที่มีรูปแบบที่แตกต่างกันได้ ซึ่งเป็นการรองรับความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้

อาจารย์ทศพลมองทิศทางอินเทอร์เน็ตในมุมมองนักกฎหมายสิทธิมนุษยชนว่า การที่รัฐมองการพัฒนาอินเทอร์เน็ตมีความเสี่ยงต่อความมั่นคงของรัฐ จึงต้องออกกฎหมายมาเพื่อควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พรบ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มีเจตนารมณ์ในการออกกฎหมายเพื่อป้องกันการแสกเกอร์ข้อมูล ปลอมไวรัส ขโมยข้อมูล การสร้างความเสียหายให้กับข้อมูลและระบบคอมพิวเตอร์ รวมถึงการดำเนินการตรวจสอบ สืบค้นหลักฐานที่แตกต่างจากการดำเนินคดีอื่น ๆ ที่ต้องมีเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ ทางเทคนิควิธีการ โดยเฉพาะในการสืบค้นหาหลักฐาน โครงสร้างของ พรบ.ฉบับนี้แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นฐานความผิดและโทษ ส่วนที่สองคือการกำหนดอำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน และผู้ให้บริการ

- ฐานความผิดตามพรบ. ฉบับนี้แยกเป็นสองส่วน
 - 1) การกระทำผิดต่อข้อมูลและระบบคอมพิวเตอร์ คือ การแสกเกอร์ ปลอมไวรัส ดักจับข้อมูล ทำลายข้อมูล หรือระบบคอมพิวเตอร์
 - 2) การกระทำผิดที่เกิดจากการสร้างเนื้อหา (contents) ที่ผิดกฎหมาย
- การกำหนดอำนาจ หน้าที่ของเจ้าพนักงานและผู้ให้บริการ พรบ.ฉบับนี้กำหนดเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงกลาโหม ตำรวจสันติบาล (ฝ่ายความมั่นคง) กระทรวง ICT กระทรวงวัฒนธรรม และยังกำหนดให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตต้องเก็บข้อมูลของผู้ใช้บริการ เพื่อเป็นหลักฐานในการตรวจสอบ

แม้ว่า พรบ.ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 จะเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตโดยตรง แต่หากการกระทำผิดที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นการกระทำผิดกฎหมายอื่น อาญา พ่วง พระราชบัญญัติฉบับอื่นๆ ก็ถือว่าเป็นความผิดตามฐานความผิดของกฎหมายนั้นๆ ด้วย

ความชัดเจนของกฎหมายและการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่รัฐ

อาจารย์ทศพล กล่าวว่า พรบ.ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ออกมาเพื่อแบ่งเส้นการกระทำผิด และกำหนดอำนาจ บทบาทเจ้าหน้าที่รัฐที่ชัดเจน แต่ในมุมมองนักวิชาการด้านกฎหมายสิทธิมนุษยชน การใช้กฎหมาย

ฉบับนี้ไม่ได้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของการออกกฎหมาย เนื่องจากสถิติคดีที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นคดีที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงของประเทศ และมองว่ารัฐใช้กฎหมายนี้ในการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของประชาชนในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและการแสดงความคิดเห็นบนสื่อออนไลน์ อินเทอร์เน็ต เนื่องมาจากกฎหมายฉบับนี้เขียนเพื่อเชื่อมโยงไปยังกฎหมายอื่นๆ ด้วย หากเป็นการกระทำผิดในกฎหมายอาญาให้ใช้กฎหมายอาญาในการดำเนินคดี หากเป็นคดีที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงก็ต้องใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคง สิ่งนี้ทำให้เกิดความไม่ชัดเจนว่าจะใช้กฎหมายใดเป็นหลักในการพิจารณาความผิด และที่สำคัญการดำเนินการของเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจเลือกที่จะใช้กฎหมายที่เป็นประโยชน์และเป็นไปตามความต้องการของรัฐ อันเนื่องมาจากความไม่ชัดเจนในข้อกฎหมาย และที่สำคัญการปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามที่ พรบ.กำหนดไว้ยังไม่มีแนวทางการปฏิบัติร่วมกัน เนื่องจากมีหลายหน่วยงานที่ควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต แต่ละหน่วยงานใช้แนวทางของตนเองในการควบคุมการใช้กฎหมาย ดังนั้นความไม่เจนของกฎหมายและขอบเขตอำนาจของเจ้าหน้าที่ ความไม่ชัดเจนนี้ส่งผลกระทบต่อการใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตของประชาชน โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

ความไม่ชัดเจนของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนี้ยังส่งผลต่อการดำเนินธุรกิจ คุณวโรสแสดงความคิดเห็นว่า สื่อทุกสื่อรวมถึงสื่อออนไลน์อินเทอร์เน็ตต้องมีการควบคุมอย่างเหมาะสม สมาคมผู้ดูแลเว็บไทยที่ตนเองเป็นกรรมการอยู่มีความเห็นว่า พรบ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันยังมีความชัดเจน ซึ่งผู้ดำเนินธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตต้องการความชัดเจนในข้อกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมที่เหมาะสม ในกรณีปัญหาที่ปัจจุบันเจ้าของเว็บไซต์จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบร่วมหากเกิดการโพสต์เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย หรือการที่เจ้าของเว็บไซต์สามารถระงับการกระทำผิดได้ในเวลาที่เหมาะสม และยังมีข้อเรียกร้องในการดำเนินการทางคดีที่ให้เจ้าของเว็บไซต์สามารถดำเนินธุรกิจได้ในขณะที่ถูกดำเนินคดี (เนื่องจากเมื่อถูกดำเนินคดีเจ้าของเว็บไซต์จะถูกยึด URL ด้วย) และจากการบังคับใช้กฎหมายของภาครัฐที่ยังไม่มีความชัดเจนซึ่งจะเป็นปัญหาให้กับผู้ประกอบการธุรกิจในการตัดสินใจลงทุนหรือทำการใดๆ

อาจารย์ทศพลให้ความเห็นในกรณีนี้ที่เว็บมาสเตอร์มีหน้าที่เหมือนกับบรรณาธิการหนังสือ ซึ่งในกฎหมายที่ว่าด้วยการพิมพ์ บรรณาธิการไม่ต้องมีส่วนรับผิดชอบต่อเนื้อหาในหนังสือ ซึ่งแตกต่างจากเว็บมาสเตอร์ที่ต้องรับผิดชอบร่วมด้วยหากเกิดการกระทำผิดกฎหมายบนเว็บไซต์ที่ดูแล การทำให้เกิดความชัดเจนของกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ ในปัจจุบันการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตคือการใช้ดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ ซึ่งมีหน่วยงานหลายหน่วยที่เกี่ยวข้อง และแต่ละหน่วยงานตีความกฎหมายไปในแนวทางที่ตนเองรับผิดชอบ ซึ่งทำให้แนวทางการปฏิบัติไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การแก้ปัญหาดังกล่าวจึงควรให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งผู้ใช้ ผู้ให้บริการเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางในการตีความทางกฎหมายการการบังคับใช้กฎหมาย หากปล่อยให้รัฐเป็นผู้กำหนดเอง รัฐย่อมที่จะมีแนวโน้มให้ความสำคัญในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคง ความสงบสุขและศีลธรรมมากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับผู้ที่ได้รับความเสียหายจากการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ดังจะเห็นว่าหากเกิดความเสียหายกับประชาชนจากการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตรัฐจะให้ผู้เสียหายเป็นผู้ดำเนินคดีเอง โดยใช้กฎหมายที่มีอยู่เป็นช่องทางในการฟ้องร้องดำเนินคดี ซึ่งการดำเนินคดีความเองนั้นเป็นเรื่องที่ยากลำบากต้องใช้เวลาและมีขั้นตอนในดำเนินการที่มาก และเจ้าหน้าที่รัฐที่ดูแลรับผิดชอบยังขาดความรู้ความเข้าใจกฎหมายหรือมีแนวทางที่จะรักษาผลประโยชน์ของรัฐมากกว่าฝ่ายประชาชน

คุณวโรสในกรณีการเข้าไปมีส่วนร่วมนั้น ในการร่างกฎหมายนั้นทางสมาคมส่งตัวแทนเข้าร่วมแสดงความคิดเห็น แต่เมื่อกฎหมายออกมาไม่ได้เป็นอย่างที่ทางสมาคมตั้งไว้ และมองว่ากฎหมายแม้จะออกมาให้ครอบคลุมอย่างไร แต่หากการบังคับใช้กฎหมายที่ยังไม่มีแนวทางที่แน่นอนนั้นเป็นปัญหาที่สำคัญ ซึ่งในทางปฏิบัติในแต่ละเว็บไซต์หารูปแบบในการดูแลและจัดระบบภายในของตนเองซึ่งจะใช้เกณฑ์ใดเป็นมาตรฐานขึ้นอยู่กับนโยบายของเว็บไซต์นั้นๆ

กรณีการละเมิดลิขสิทธิ์บนออนไลน์

อาจารย์ทศพลกล่าวว่า ในกรณีการละเมิดลิขสิทธิ์ กฎหมายเปิดให้ฟ้องร้องเองได้ และมีเจ้าหน้าที่ที่ดูแลในเรื่องนี้ มีศาลทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นศาลเฉพาะ และกฎหมายเอื้อที่จะให้ผู้ถูกละเมิดฟ้องร้องได้ ในส่วนทางกฎหมายมีส่วนที่ป้องกันการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งการบล็อกเว็บไซต์ที่มีการบิทยอเรนธ์ และมีบริษัทกฎหมายที่ดูแลในเรื่องลิขสิทธิ์โดยเฉพาะ การละเมิดลิขสิทธิ์ในอินเทอร์เน็ตไม่ค่อยมีปัญหาเท่าไร เนื่องจากมีหลักฐานชัดเจนทั้งข้อมูล ระยะเวลา ผู้ที่เข้ามาชม และพรบ. เองออกแบบมาเพื่อให้เจ้าของสิทธิ์สามารถฟ้องได้เอง

กรณีความเป็นส่วนตัวและสาธารณะบนพื้นที่อินเทอร์เน็ต

อาจารย์ทศพลอธิบายถึงความเป็นสาธารณะบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตว่า การสร้างข้อมูลต่างๆ ที่ผิดกฎหมายแล้วมีการเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตเป็นประเด็นที่มีการตีความตั้งแต่การใช้อินเทอร์เน็ตในยุค 1.0 ที่ยังสื่อสารโดยการส่งอีเมล การกระทำความผิดนั้นใช้หลักกฎหมายอาญาในการพิจารณาว่าผู้ที่จะกระทำความผิดนั้นต้องกระทำหรือไม่กระทำใดๆ นั้นต้องมีเจตนา เจตนาแบ่งออกเป็นสองลักษณะคือเจตนาว่ากระทำ/ไม่กระทำ จะเกิดผลร้าย ความเสียหายและเป็นผลอย่างใดเจตนา ดังนั้นการที่ผู้ได้รับอีเมลซึ่งเป็นอีเมลที่มีข้อมูลที่ผิดกฎหมายแล้วเปิดอ่านถือว่ามีความผิด แต่หากส่งต่ออีเมลที่ตนเองรู้ว่ามีความผิดกฎหมายให้กับผู้อื่นถือว่าเป็นการกระทำความผิดกฎหมาย ในปัจจุบันที่มีการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คในการติดต่อส่งข้อมูลต่างๆ การแยกพื้นที่สาธารณะกับส่วนตัวเป็นประเด็นที่มีความสำคัญ ในกรณีการใช้เฟซบุ๊ก หน้าแรกของเฟซบุ๊กเป็นพื้นที่สาธารณะ เนื่องจากเป็นหน้าที่มีผู้อื่นที่เป็นเพื่อนสามารถเห็นข้อมูลต่างๆ ได้ การกระทำความผิดที่เกิดขึ้นบนหน้าแรกของเฟซบุ๊กเจ้าของเฟซบุ๊กต้องเป็นผู้รับผิดชอบ ส่วนในการแสดงความคิดเห็นที่เกิดขึ้นในประเด็นต่างๆ นั้นเจ้าของเฟซบุ๊กไม่ต้องรับผิดชอบแต่เป็นความรับผิดชอบของผู้แสดงความคิดเห็น แต่สิ่งที่เป็นประเด็นคือการกดไลค์ในหัวข้อที่ผิดกฎหมายนั้นมีความผิดร่วมด้วย เนื่องจากแสดงเจตนาว่าเห็นด้วยในสิ่งนั้น

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต นิยมเดียในปัจจุบัน

คุณวโรส มองว่านิมเดียเป็นสื่อเช่นเดียวกับสื่อเก่า แต่หากนิมเดียมีความรวดเร็วกว่าสื่อเก่าและจะเข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย 20 ล้านคน ซึ่งในอนาคตจะมีผู้ใช้เพิ่มขึ้น 20-40 ล้านคน ซึ่ง และนอกจากนี้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตย่อมที่จะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมด้วย

อาจารย์ทศพลมองว่าการการใช้อินเทอร์เน็ต นิมเดียเป็นสื่อที่จะทำให้เรื่องที่เคยเป็นเรื่องภายในกลุ่มคนที่รับรู้เพียงไม่กี่คนให้เป็นที่รับรู้ของผู้อื่นๆ ด้วย จากประสบการณ์ในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนข้ามชาติ Fair Contact Free Farming ปลดแอกจากพันธนาการ Contact Farming ให้ข้อมูลในอีกด้านของ Contact Farming ที่ไม่ใช่ด้านความมั่นคงทางด้านอาหาร การเกษตร รายได้ เมื่อตนเองได้ทำวิจัยพบว่าเกษตรกรไม่ได้มีรายได้ดีตามที่ได้กล่าวไว้

ซึ่งการที่จะนำเสนอผลวิจัยในสื่อเก่า การที่จะลงพิมพ์เป็นเรื่องที่ยากมาก และเมื่อมีสื่อใหม่เข้ามาทำให้ตนเองได้เสนองานวิจัยของตนเองออกสู่สาธารณะ ประเด็นที่จริงจังเช่นนี้เมื่อมีผู้เข้ามาอ่านเป็นร้อยคนต่อสัปดาห์เป็นสิ่งที่ตนเองดีใจ และยังมีนักศึกษานำไปเป็นข้อมูลในการทำรายงานและวิทยานิพนธ์ อาจารย์ทศพลเห็นด้วยที่จะให้มีการประกันสิทธิของประชาชนทุกคนที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยคนละ 1 เม็กกะไบต์เป็นอย่างต่ำ

เปรียบเทียบระหว่างสื่อเก่าและนิวมีเดีย

คุณวโรสมองว่านิวมีเดียกับสื่อเก่าเป็นมีเดียเหมือนกัน นิวมีเดียอาจจะเปรียบเหมือนรถยนต์แต่สื่อเก่านั้นเหมือนกับการจักรยาน ซึ่งหากขับขี่ไม่ดีรถยนต์จะเกิดความเสียหายได้มากกว่า แต่ในอนาคตนิวมีเดียจะเข้ามาบดบังมากขึ้น ซึ่งยังไม่สามารถระบุว่าดีหรือไม่ดี อัตราผู้ที่ใช้นิวมีเดียเพิ่มขึ้นอย่างแน่นอน จากปัจจุบันที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย 20 ล้านคน ต่อไปในอนาคตจะมีผู้เข้าใช้ 30-40 ล้านคน รวมถึงพฤติกรรมการใช้ถึงนิวมีเดียที่ต้องเปลี่ยนจากเดิมที่เข้าใช้วันละไม่กี่ครั้งเป็นวันละหลายครั้ง การใช้เวลาดูออนไลน์เพิ่มขึ้น และจากเดิมที่ใช้ออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ มาเป็นการใช้ผ่านมือถือ อุปกรณ์ไร้สายต่างๆ ในประโยชน์ในด้านการติดต่อสื่อสาร การเก็บรักษางานวรรณกรรม การเกิดขึ้นของงานวรรณกรรมบนโลกออนไลน์ การสืบค้นข้อมูลที่เปลี่ยนไป สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ประจักษ์ในปัจจุบัน เมื่อก่อนการค้นคว้าข้อมูลต้องค้นใน Index Card บัตรแสดงดัชนี ในห้องสมุด ในช่วงต้นที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลใช้การสืบค้นจาก Yahoo ในการหาหัวข้อต่างๆ ปัจจุบันการค้นหาเพียงแค่ปลายนิ้วโดยการค้นจาก Google หรือความพยายามสืบค้นจากสถานที่ รูปภาพ ซึ่งปัจจุบันทุกคนถูกปลูกฝังมาว่าอยากได้อะไรต้องได้ทันที ซึ่งอาจทำให้พฤติกรรมของคนในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงที่ไม่มีความอดทนได้เหมือนเมื่อก่อน ซึ่งทำให้พฤติกรรมการใช้สื่อเปลี่ยนไป แต่หากใช้ในทางไม่ดีจะมีโทษที่รุนแรงกว่าสื่อเดิม แต่สิ่งที่จะทำให้การใช้นิวมีเดียมีทิศทางที่แน่นอนต้องมีกรอบ กฎหมายเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นและเร่งด่วนมาก

อาจารย์ทศพลมองในมุมที่กลับกันว่า เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่จะทำให้เรื่องที่เคยเป็นเรื่องภายในกลุ่มคนที่รับรู้เพียงไม่กี่คนได้เผยแพร่เป็นที่รับรู้ของคนอื่นๆ ด้วย และในบางเรื่องมีผู้ที่สนใจเข้ามาอ่าน จากประสบการณ์ของตนเองในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนข้ามชาติ Fair Contact Farming ปลดแอกจากพันธนาการ Contact Farming ให้ข้อมูลในอีกด้านของ Contact Farming ที่ไม่ใช่ด้านความมั่นคงทางด้านอาหาร การเกษตร รายได้ เมื่อไปทำวิจัยพบว่าเกษตรกรไม่ได้มีรายได้ดีตามที่ได้อ้างไว้ ซึ่งการที่จะนำเสนอผลวิจัยในสื่อเก่า การที่จะลงพิมพ์เป็นเรื่องที่ยากมาก และเมื่อมีสื่อใหม่เข้ามาทำให้ตนเองได้เสนองานวิจัยของตนเองออกสู่สาธารณะ แม้ว่าจะมีผู้กดไลค์เพียงสิริร้อยกว่าคน แต่ในแต่ละสัปดาห์มีผู้เข้ามาอ่านเป็นร้อยคน ซึ่งประเด็นที่จริงจังเช่นนี้เมื่อมีผู้เข้ามาอ่านเป็นร้อยคนต่อสัปดาห์เป็นสิ่งที่ตนเองดีใจ และยังมีนักศึกษานำไปเป็นข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

การนำเสนอความรู้ผ่านสื่อออนไลน์

อาจารย์ทศพลมองว่า งานของโครงการวิจัยฯ เป็นประเด็นที่น่าสนใจ เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียะ รสนิยม แม้ผู้ที่เข้ามาอาจจะไม่ได้สนใจในบทความต่างๆ ข้อมูลความรู้ แต่การที่เข้ามากดไลค์จะทำให้ภาพลักษณ์ของผู้ที่กดไลค์ได้ โดยธรรมชาติของผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตนั้นไม่ชอบอ่านข้อความยาวๆ ดังนั้นข้อมูลที่ยาวๆ จึงต้องมีการย่อเสียก่อน และหากเป็นคำคมที่สามารถนำไปโพสต์ต่อๆ กันได้ จะสามารถแพร่หลายไปได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งข้อมูลของโครงการมีมาก และละเอียดจึงต้องคัดสรรเพื่อการเผยแพร่อย่างเหมาะสม

คุณวโรสแสดงความเห็นว่า ปัจจัยที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในการนำเสนอความรู้นั้น นอกจากเนื้อหา และสื่อที่นำเสนอแล้ว สภาพของสังคมในเวลานั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ สิ่งที่เรานำเสนอสามารถที่จะเชื่อมต่อกับสิ่งที่ผู้คนสนใจในขณะนั้น และจะช่องทางที่สามารถแบ่งปันไปได้อีกมากมาย ในกรณีเรื่องที่เลวร้ายต่อสังคม จะทำให้ผู้ที่รู้สึก ร่วมและจะนำไปเผยแพร่ต่อกัน ซึ่งกระแสที่สนใจในปีที่ผ่านมาคือ Kony 2012 หนังสือเกี่ยวกับนาย Joseph Kony อาชญากรชาวอุกานดา ที่มีแนวคิดในการใช้เด็กเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทำสงคราม ซึ่งทำให้เลาดาราฮอลลีวูด รวมทั้ง บุคคลที่มีชื่อเสียงทางสังคมเข้าร่วมรณรงค์หยุดการกระทำความรุนแรงและใช้เด็กเป็นเครื่องมือในการทำสงครามใน แอฟริกา การนำเสนอหนังสือเรื่องนี้ผ่านเครือข่ายสังคมเป็นเรื่องที่กระทบต่อจิตใจของผู้ที่ชม ทำให้คนที่ได้รับรู้ยากมี ส่วนร่วมในการยับยั้งในเหตุการณ์นั้น โดยเชื่อว่าทุกคนแม้จะมีความเห็นที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนก็มีความคิดที่จะทำสิ่ง ดีๆ ให้กับโลก โดยที่ความพยายามของแต่ละคนไม่เท่ากัน ในโลกออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ง่ายมากทำให้โลก นี้ดีขึ้นก็จะทำ (สิ่งที่ง่ายที่สุดคือการแชร์ข้อมูลต่าง ๆ) สิ่งที่สำคัญจึงอยู่ที่เนื้อหา การนำเสนอ และเป็นประเด็นที่จะ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และเทรนของในเวลานั้น

การรับรู้ผ่านโลกเสมือนจริงกับโลกแห่งความเป็นจริง

คุณวโรสแสดงความคิดเห็นว่าการรับรู้ผ่านโลกเสมือนจริงทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป คือต้องการสิ่งที่ สั้น เร็ว ไม่ต้องการรายละเอียดมาก ความนิยมสื่อที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ใช่เพียงเป็นการรับในสิ่งที่สั้นแต่ต้องมีภาพ วิดี โอเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจด้วย แต่ยังมีคนกลุ่มหนึ่งที่ยังคงต้องการสิ่งที่เรียกว่า Core Value ซึ่งมีความสนใจที่จะสัมผัสกับสิ่ง นั้นจริงๆ ไม่ใช่เป็นเพียงผ่านโลกเสมือนจริง ในทางกลับกันหากมีผู้เข้าพินิจภักธน์น้อยลง ก็ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่จะทำ ให้คนมาเข้าพินิจภักธน์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งต้องหาข้อดีข้อเสียและพยายามที่จะแก้ไขต่อไป

อาจารย์ทศพล มองว่าอินเทอร์เน็ตมีข้อดีเป็นจำนวนมาก แม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะทำให้มีทางเลือกเพิ่มมากขึ้น แต่จะมีการเลือกในสิ่งที่ตัวเองชอบ ดูในสิ่งที่ตนเองชอบซ้ำๆ ในแบบเดิมๆ ซึ่งทำให้ข้อมูลที่ได้รับมีเพียงด้านเดียวและ เป็นส่วนน้อย รวมถึงกระบวนการทำซ้ำ สิ่งนี้ทำให้ปัจเจกที่เข้าไปทำให้ข้อมูลหมุนเวียนและคิดว่าตนเองคิดไม่ผิดเพราะ มีคนอื่นที่คิดเหมือนตนเอง แต่เมื่อมาดูความเป็นจริงในสังคมไม่ได้เป็นเช่นนั้น ซึ่งประเด็นนี้เป็นเรื่องที่น่ากลัว

การดูแลและควบคุมละความป้องกันของเจ้าของผู้ใช้ออนไลน์

คุณวโรสในฐานะที่เป็นเว็บมาสเตอร์ผู้ควบคุมเว็บไซต์เด็กดี นโยบายของเว็บไซต์เด็กดีเชื่อมั่นในความดี ทัศนคติให้เกิดสิ่งที่ดี โดยเนื้อหามีการตรวจสอบมากกว่าระดับกฎหมาย เพราะเนื้อหาต้องเป็นสิ่งที่เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมายหลักคือนักเรียนมัธยมปลาย ต้องมีการจัดตั้งระบบที่จะตรวจสอบอย่างเป็นกระบวนการ และทำให้ ทีมงานที่ต้องเข้าเวรต่อเนื่องทำงานโดยใช้มาตรฐานที่ไม่แตกต่างกัน โดยต้องมีเกณฑ์กลางไว้ และทีมงานต้องมีการ ประชุมกันทุกสัปดาห์ เมื่อเสร็จจากช่วงการดูแลทีมงานจะต้องมีการรายงานสิ่งที่เกิดขึ้น แม้ว่าบางเรื่องจะยังไม่เกิน เกณฑ์ที่ทางเว็บไซต์กำหนด แต่หากหมิ่นเหม่ต่อการทำผิดกฎหมายก็ต้องรายงาน เกณฑ์ที่ทางเด็กดีตั้งไว้ไม่ใช่แค่ กฎหมาย แต่รวมถึงจริยธรรมด้วย ในทุกเว็บไซต์ของประเทศไทยในช่วงที่มีปัญหาเรื่องการเมืองจะขอความร่วมมือ ไม่ให้มีการพูดคุยเรื่องการเมือง ผู้ให้บริการต้องตั้งระบบเพื่อให้ไม่มีการทำสิ่งที่ผิดกฎหมาย และสามารถทำให้สังคม ซึ่งมีปัญหาในขณะนั้นอยู่ได้โดยไม่เกิดความขัดแย้งกัน ส่วนในกรณีที่นำเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์มาโพสต์ซึ่งทางเว็บไซต์เด็ก ดีมีนโยบายที่จะลบออกโดยทันที นโยบายของเว็บไซต์เด็กดีที่เป็นเวทีของนักเขียน ทางเว็บไซต์จะต้องพัฒนานักเขียน เพื่อให้มีผลงานการเขียนที่มากขึ้นและเว็บไซต์สามารถที่แข่งขันกับเว็บไซต์อื่นที่ลงนิยายออนไลน์ได้ ซึ่งหากมีปัญหา การถูกลอกเลียนผลงานและทางเว็บไซต์ไม่มีระบบการป้องกัน การเขียนงานออนไลน์บนเว็บไซต์เด็กดีจะไม่พัฒนา

งานวรรณกรรมที่อยู่บนเว็บไซต์จะด้อยคุณภาพลงส่งผลกระทบต่อเว็บไซต์ เว็บไซต์เด็กดีมีนโยบายไม่สนับสนุนการลอกเลียนผลงานของผู้อื่น ในส่วนกรณีที่เว็บไซต์ต่างๆ เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นนั้นอยู่ที่นโยบายของแต่ละเว็บไซต์ว่าจะสร้างมาเพื่ออะไร เช่นในกรณีไทยรัฐที่สร้างมาเพื่อเสนอข่าวและขายโฆษณาจึงไม่เปิดโอกาสให้มีการแสดงความคิดเห็นที่ได้ข่าว ส่วนเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นนั้นต้องรับผิดชอบโดยการมีผู้ทำหน้าที่ในการดูแลในการการโพสต์ข้อความต่างๆ ซึ่งแน่นอนว่าต้องมีค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ที่ค่อนข้างสูง

อาจารย์ทศพลกล่าวว่า เนื่องจากการทำเพชบุรีเพื่อให้ความรู้ของตนเองเป็นประเด็นที่ขัดต่อผลประโยชน์ของคนหลายกลุ่มดังนั้นในหน้าเพชบุรีของตนเองไม่เปิดโอกาสให้มีการโพสต์บนหน้าแรกเนื่องจากส่วนนี้ผู้ที่เป็นเจ้าของหน้าต้องรับผิดชอบหากเกิดการกระทำผิด ส่วนในการแสดงความคิดเห็นนั้นเปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นได้เนื่องจากผู้ที่แสดงความคิดเห็นจะเป็นผู้รับผิดชอบในความผิดนั้นเองกรณีที่เว็บไซต์ที่จะเปิดให้มีการกิจกรรมแสดงความคิดเห็นต้องดูที่ความพร้อมของตนเองและแนวทางเนื้อหาจะสร้างปัญหาได้หรือไม่

การแข่งขันในด้านธุรกิจออนไลน์

คุณวโรส กล่าวว่าในแต่ละปีมีการเปิดเว็บไซต์เป็นจำนวนมากในประเทศไทย โลกออนไลน์เปิดโอกาสให้เว็บไซต์เกิดใหม่สามารถขึ้นมามีอันดับหนึ่งใน 50 และอันดับ 20 แต่การแข่งขันในอันดับต้นๆ 5 อันดับยังคงเป็นของเว็บไซต์ใหญ่ๆ การที่เว็บไซต์เด็กดีติดอันดับหนึ่งใน 5 เพราะเป็นเว็บไซต์ที่ก่อตั้งมานานและมีกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะคือ นักเรียน นักศึกษา ในปัจจุบันเว็บไซต์ต่างประเทศเป็นคู่แข่งที่สำคัญ ดังนั้นในการแข่งขันเว็บไซต์ใหญ่ๆ ข้ามชาติต้องใช้แนวทางการดำเนินธุรกิจ unfair advantage ซึ่งไม่ใช่เป็นการเอาเปรียบ แต่เป็นการหาข้อได้เปรียบของเราที่คนอื่นไม่มี เช่นหากเราอยู่ใกล้สวนกล้วยน้ำว้ามาขายออนไลน์มีต้นทุนที่ต่ำมาก ส่วนอีกคนที่อยู่ไกลต้องขับรถมาซื้อกล้วยไปขายต้องมีต้นทุนที่สูงกว่า ในการดำเนินธุรกิจต้องหาจุดที่แตกต่าง เช่นข้อแตกต่างเว็บไซต์เด็กดีกับเพชบุรี หรือกับเว็บไซต์ในประเทศไทย ผู้ดำเนินธุรกิจต้องหาสิ่งที่เรียกว่า unfair advantage เว็บไซต์เด็กดีมีข้อแตกต่างที่เป็นเว็บไซต์สำหรับเด็กเว็บไซต์เด็กดีมีกลุ่มเป้าหมายนักเรียนนักศึกษา เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องและเป็นที่สนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนนักศึกษา แม้ว่าในปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นมาโดยมีเป้าหมายสำหรับเด็ก นักเรียน นักศึกษาโดยเฉพาะจากค่ายใหญ่ๆ ทางทีมงานเว็บไซต์เด็กดีต้องมีการปรับตัวและมีการศึกษาวิจัยว่าสิ่งใดที่ตรงใจเด็กมากกว่า แม้ว่าเว็บไซต์เด็กดีจะมีประสบการณ์เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเด็กมานานแต่ยังคงต้องปรับตัวตลอดเวลา

แนวโน้มการเข้าใช้เว็บไซต์และเว็บบอร์ดลดลง

คุณวโรส กล่าวว่าแนวโน้มการเข้าใช้เว็บไซต์ในประเทศไทยมีแนวโน้มผู้เข้ามาใช้จำนวนที่มากขึ้น แต่ที่เวลาในแต่ละเว็บไซต์น้อยลง เพราะไปใช้เวลาอยู่ในโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่นๆ เว็บไซต์ไทยอาจจะต้องมีส่วนที่ดึงดูดในส่วนอื่นๆ มีวิดีโอคลิป mobile application บนมือถือ เพื่อสู้กับเว็บไซต์ต่างประเทศในส่วนเว็บบอร์ดมีแนวโน้มการเข้าใช้ที่ลดลง ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งต่างประเทศและในประเทศ เว็บบอร์ดเป็นที่สนใจในเรื่องที่ผู้มีความสนใจเฉพาะด้าน ซึ่งเป็นยุคที่เปลี่ยนจากการเป็นผู้อ่านข้อมูลในเว็บไซต์ มาเป็นการตั้งคำถามเว็บบอร์ด และมาสร้างกล่องข้อความสั้น และใช้เฟสบุ๊ค นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างด้านเทคโนโลยีที่ประเทศไทยไม่ได้มีระบบอินเทอร์เน็ตที่จะใช้กับอุปกรณ์ไร้สายต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว พฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจึงย่อมแตกต่างกับต่างประเทศ เราซึ่งเป็นคนที่อยู่ในประเทศจึงต้องเรียนรู้ในสิ่งนี้ได้เร็วกว่าคนต่างประเทศ ยกตัวอย่างหน้าแรกของเว็บไซต์ในประเทศไทยที่หน้าแรกจะยาวมาก ซึ่งแตกต่างจากต่างประเทศ เว็บไซต์เด็กดีมองว่าการที่เด็กๆ เข้ามาในเว็บไซต์ยังไม่มีความต้องการเฉพาะเจาะจงมากเท่า

ผู้ใหญ่ จึงต้องนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไว้ที่หน้าแรกให้มากที่สุดเพื่อให้เด็กได้มีตัวเลือกมากที่สุด ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ที่มีประเด็นเฉพาะเจาะจงที่จะเข้ามาค้นหาจึงไม่จำเป็นต้องใส่เรื่องราวต่าง ๆ ที่หน้าแรกเป็นจำนวนมาก

การให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ในประเทศไทย cyber literacy

อาจารย์ทศพลกล่าวว่า ในปัจจุบันมีการรวมตัวของกลุ่มคนที่ใช้สื่อออนไลน์เช่น กลุ่ม I-Law กับ Netizen ซึ่งเป็นคนกลุ่มเล็กๆ ที่รวมตัวกันเพื่อให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์รวมถึงด้านกฎหมาย อาจารย์ทศพลมองว่าสิ่งที่สำคัญคือการเสนอตนเอง ซึ่งหมายถึงประชาชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และการให้ความรู้กับเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน สิ่งที่สำคัญคือการที่รัฐสร้างระบบพื้นฐานในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น ปัญหาที่สำคัญอีกประการของประเทศไทยคือทุนสื่อสารที่เข้ามาผูกขาดซึ่ง เราต้องให้ความสนใจกับการจัดการในด้านการสื่อสารของรัฐ โดยวิธีที่ดีที่สุดคือการเข้าไปมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ส่วนปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ประเทศไทยยังไม่มีหน่วยงานที่ดูแลเรื่องปัญหาในการใช้ออนไลน์โดยตรง แม้แต่กระทรวง ICT เองเจ้าหน้าที่เชี่ยวชาญยังมีน้อยมาก ส่วนใหญ่จะทำงานด้านการจับผู้กระทำความผิดมากกว่า ส่วนหน่วยงานอื่นๆ ตำรวจ ด้านศาล อัยการก็ยังไม่มีการตั้งศาลมาเพื่อดูแลด้านนี้โดยเฉพาะ ยังคงใช้ศาลที่มีอยู่ในปัจจุบันตัดสินไปตามตัวกฎหมายที่ใช้อยู่

ช่วงบ่าย

วิทยากรสามท่านที่จะมาแลกเปลี่ยนความรู้ในช่วงบ่าย เป็นผู้มีประสบการณ์ในการใช้สื่อนิวมีเดียในการทำงาน คุณนราวัลลภ ปฐมวัฒน์ ภัณฑารักษ์นานาชาติ เป็นที่รู้จักในการทำห้องสมุด Reading Room ซึ่งเป็นห้องสมุดที่เกี่ยวข้องกับหนังสือด้านศิลปะ และยังเป็นอาจารย์สอนพิเศษสอนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร คุณณัฐพัชญ์ วงศ์เหรียญทอง นักวิจารณ์ภาพยนตร์ละครเวที เจ้าของเว็บบล็อก survivox และเจ้าของเว็บไซต์วิจารณ์ภาพยนตร์/ละครเวที barkandbite.net และคุณยิ่งชีพ อัชฌานนท์ พิธีกรรายการโทรทัศน์ที่วิสาธารณะ และทีมงานประจำเป็นอาสาสมัครนักกฎหมายสิทธิมนุษยชน ในโครงการอินเทอร์เน็ตเพื่อกฎหมายประชาชน

การแนะนำตัวเองและงานที่ทำ

คุณนราวัลลภ ปฐมวัฒน์ หรือที่รู้จักว่าคุณเกี้ยวเจ้าของห้องสมุด Reading Room ห้องสมุดรวบรวมหนังสือทางด้านศิลปะ คุณนราวัลลภต้องการให้ห้องสมุดแห่งนี้เป็นชุมชนทางวัฒนธรรม และเป็นพื้นที่ทางเลือกในการจัดกิจกรรมต่างๆ หนังสือในห้องสมุดแห่งนี้ส่วนใหญ่เป็นหนังสือส่วนตัวของคุณนราวัลลภ ในการสร้างห้องสมุดขึ้นมาเพื่อที่จะการเป็นการแบ่งปันหนังสือให้ผู้อื่นอ่าน เนื่องจากที่คุณนราวัลลภโตมากับการอ่านหนังสือและต้องการที่จะให้หนังสือเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายและไม่มีค่าใช้จ่าย นอกจากการให้ความรู้จากหนังสือแล้ว Reading Room ยังมีกิจกรรมต่างๆ เช่นการจัดเสวนา การฉายภาพยนตร์ให้ความรู้ทั้งด้านศิลปะและสาขาอื่นๆ ด้วย สิ่งที่ทำ Reading Room ให้ความสำคัญคือ การจัดเก็บข้อมูลจดหมายเหตุและเอกสาร โดยการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันมาช่วยในการเก็บข้อมูลการจัดระบบหนังสือข้อมูล การจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อที่จะเชื่อมต่อข้อมูลที่มีอยู่และนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์หรือสื่อโซเชียลมีเดีย ช่องยูทูบ เพื่อให้ผู้สนใจเข้าชมกิจกรรมของห้องสมุดได้ ในอนาคตมีแผนการที่จะทำส่งข้อมูลออนไลน์และจัดกิจกรรมโดยผ่านทางการใช้โซเชียลมีเดีย

นอกจากนี้ห้องสมุด Reading Room ยังร่วมจัดกิจกรรมกับกลุ่มอื่นๆ เพื่อเป็นการขยายฐานความรู้ออกไปให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ในปัจจุบันได้จัดกิจกรรมร่วมกับกลุ่มพลเมืองเน็ต (Netizen) ส่งกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ Movie Culture กิจกรรมจัดขึ้นทุกเดือนเพื่อเป็นการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในแบบกันเองมีการใช้สื่อในการพบปะ และที่สำคัญไม่คิดค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรม สิ่งที่จะทำในอนาคตคือ Book Pool เป็นการแบ่งปันหนังสือ โดยให้ผู้ที่เป็นเจ้าของหนังสือผู้อื่นได้เข้าร่วมด้วย เพราะคุณนราวัลลภมีความเชื่อในเรื่องความรู้นั้นไม่จำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายและสามารถที่จะแบ่งปันกันได้ โครงการนี้เป็นการ ยืมหนังสือ นิตยสารต่าง ๆ ที่เจ้าของยังไม่มีเวลาจำเป็นต้องใช้ เช่น เดินทางไปต่างประเทศ หรือมีหนังสือหลายเล่ม โดยที่ทางห้องสมุดจะเป็นผู้จัดการหนังสือเหล่านี้เพื่อมาแบ่งปันให้ ความรู้กับผู้อื่น โดยอาจทำสัญญาการยืมหนังสือแบบปีต่อปี สิ่งที่คุณนราวัลลภให้ความสนใจคือการสร้างเครือข่ายที่เป็นทั้งบุคคล กลุ่มองค์กรในประเทศและต่างประเทศ เพื่อการสร้างเครือข่ายกับผู้ที่จดหมายเหตุ หน่วยงานที่เก็บข้อมูล ซึ่งเป็นการสร้างเครือข่ายบนออนไลน์ในรูปแบบหนึ่ง เนื่องจากการทำงานของห้องสมุด Reading Room เป็นการทำงานที่โดดเดี่ยว และคนส่วนใหญ่ยังไม่รู้ว่ายังมี Reading Room ซึ่งเป็นห้องสมุดที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ในส่วนนี้ตนเองจึงอยากให้เกิดความร่วมมือกับเครือข่ายอื่นๆ ห้องสมุด Reading Room ได้ร่วมมือกับโครงการ Art 21 เพื่อที่เผยแพร่ความรู้และข่าวที่เกี่ยวข้องกับศิลปะให้กับผู้ที่สนใจ และจะเข้าร่วมกับโครงการกรุงเทพเมืองหนังสือโลก ทั้งนี้เพื่อที่จะสร้างพื้นที่ในการนำศิลปะเข้าไปไว้ในห้องสมุด ห้องสมุด Reading Room ได้นำหนังสือศิลปะไปไว้ในห้องสมุดริพลับลิคที่เชียงใหม่ เพื่อเป็นการเปิดพื้นที่ศิลปะในห้องสมุดและยังเป็นการสร้างเครือข่ายห้องสมุดอีกด้วย พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่สำคัญในการเชื่อมต่อสื่อสารให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ โดยผู้ใช้ที่ต้องเข้าใจและเลือกใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม เช่น เฟซบุ๊กเป็นสื่อที่สามารถให้ข้อมูลต่างๆ ได้ดี แต่เว็บไซต์สามารถเก็บฐานข้อมูลได้มากและง่ายต่อการค้นหามากกว่า สิ่งที่สำคัญคือการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เราจะให้ความรู้และเลือกความรู้ต่างๆ ที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ห้องสมุด Reading Room ให้ความสำคัญกับการทำให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างง่าย โดยที่คิดต่างจากเดิมที่ว่าหากมีดีแล้วจะมีคนเข้ามาค้นหาความรู้เอง แต่การทำงานของห้องสมุด Reading Room เป็นการให้ความสำคัญกับผู้เข้ามาใช้ว่าต้องการอะไรและจะให้อะไรในสิ่งที่เป้าหมายต้องการให้ดีที่สุด โดยที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อ ในการทำงานนั้นต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การทำงานสามารถที่จะเปลี่ยนไปตามสภาวะ โดยให้ความสำคัญกับการให้ความรู้ ในการทำงานจึงไม่ยึดติดรูปแบบภายนอก แนวคิดของตนเองสามารถที่จะเข้ากับโลกไซเบอร์ ดิจิตอลมีเดียได้ดี โดยมองว่าสิ่งที่สำคัญคือการรวมการใช้สื่อเก่าและสื่อใหม่เข้าด้วยกัน โดยการให้ทางเลือกกับทุกคนที่จะใช้งาน สื่อใหม่ไม่ได้เข้ามาแทนที่สื่อเก่า แต่เป็นการทำให้สื่อเก่ามีชีวิตที่ยืนยาว โดยที่สื่อใหม่จะสร้างความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลได้มากขึ้น แต่สิ่งที่สื่อเก่าช่วยสื่อใหม่ได้คือการสร้างความคุ้นเคย สิ่งที่ดี

คุณยิ่งชีพ อัชฌานนท์ ปัจจุบันทำงานกับกลุ่ม I-law รับผิดชอบกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่ม I-Law จัดตั้งเมื่อ 3-4 ปีที่ผ่านมา เนื่องจากพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่แพร่หลาย I-Law ทำงานภายใต้ฐานความคิดว่าอินเทอร์เน็ตทำให้คนเท่าเทียมกัน และมีอำนาจเท่าเทียมกันที่จะส่งสารออกไปและรับสาร และมีอำนาจเท่าเทียมกันที่จะแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้ พลังและอำนาจในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่เป็นไปอย่างรวดเร็วทำให้มีผู้เข้าร่วมจัดตั้งกลุ่ม I-Law เพื่อชักชวนให้ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามาพูดคุยเรื่องกฎหมายที่เกี่ยวข้องใกล้ตัวและมีผลกระทบต่อนตนเองอย่างไร หรือสนทนากฎหมายที่ใช้อยู่มีข้อดีข้อเสียอย่างไร ซึ่งเป้าหมายสูงสุดคือการให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามาคุยผ่านทางเว็บไซต์เพื่อเข้ายื่นแก้กฎหมายต่างๆ ที่ไม่เป็นธรรม ซึ่งเป็นความหวังอันสูงสุดของกลุ่มเมื่อเริ่มทำ I-law ช่วงสองปีแรกไม่ค่อยมีผู้สนใจมากนัก แต่เมื่อมีกระแสต่อต้านการทารุณกรรมสัตว์และให้มีการออกกฎหมายเพื่อป้องกันการทารุณกรรมสัตว์ ซึ่ง I-law ใช้แบบฟอร์มการของกลุ่มดังกล่าวเป็นรูปแบบในการเข้าชื่อเพื่อที่จะขอแก้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต และเมื่อมีผู้เข้ามาอ่านและเข้าร่วมในการที่จะแก้กฎหมาย มี

การสร้างการโหวตในประเด็นกฎหมายต่างๆ การสร้างประเด็นให้เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตจากประสบการณ์ของตนเอง ต้องเป็นประเด็นที่สื่อกระแสหลักให้ความสนใจ และเป็นประเด็นที่เป็นที่สนใจในสังคมด้วย ภาพรวมของเว็บไซต์ I-Law คือการให้คนเข้ามามีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นทางด้านกฎหมายให้มากขึ้น การโหวตเป็นวิธีการที่มีผู้เข้ามาแสดงความเห็นมาก และการเสนอความคิดเห็นใหม่ๆ โดยส่งรายชื่อเข้ามา I-Law เฟซบุ๊กของกลุ่มมีคนเข้ามาดไลค์สี่พันกว่าคน ข้อมูลของเฟซบุ๊กเป็นข้อมูลเดียวกับที่ขึ้นบนหน้าเว็บไซต์ I-Law และมีทวิตเตอร์ซึ่งมีบทบาทเป็นอย่างมาก เพราะมีผู้ที่ติดตามทวิตข้อมูล และรีทวีทข้อมูลอีกเป็นจำนวนมาก การใช้โซเชียลมีเดียอย่างกว้างขวางทำให้เว็บไซต์หลักมีความสำคัญลดลง เนื่องจากการรับรู้ข้อมูล ข่าวสารต่างๆ ส่วนใหญ่ผ่านทางโซเชียลเน็ตเวิร์ค สิ่งที่สำคัญของการใช้เฟซบุ๊กคือรูป และคำโปรยเข้าเฟซบุ๊กเป็นสิ่งที่ทำให้มีคนสนใจเข้ามาอ่านและแชร์ข้อมูล การที่ทำให้มีคนสนใจอ่านเฟซบุ๊กนั้น บทบาทต้องมีความเฉียบคมเป็นอย่างมาก ส่วนบทบาทแสดงความคิดเห็นธรรมดาจะไม่ได้ได้รับความสนใจ และถ้ามีการรวบรวมข้อมูลและจัดระบบให้ง่ายต่อการค้นหาจะทำให้มีคนเข้ามาอ่านเป็นจำนวนมาก ในอนาคตการเปิดเว็บไซต์ต้องทำควบคู่กับเฟซบุ๊ก โดยใช้เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่ใช้ในการสื่อสารมากกว่า ส่วนเว็บไซต์เป็นที่เก็บข้อมูลสำหรับผู้ที่สนใจจะสืบค้นจริงๆ งานอีกส่วนหนึ่งของ I-Law ศึกษาในเรื่องผลกระทบของผู้ที่ได้รับผลกระทบจากกฎหมายคอมพิวเตอร์

คุณณัฐพัชญ์ วงศ์เหรียญทอง เป็นผู้ที่ทำงานในหลายด้านทั้ง นักจัดการวัฒนธรรม นักวิจารณ์ภาพยนตร์และละครเวที พิธีกรรายการช่องดาวเทียม นักการตลาดทำงานด้าน Social Content Test ให้กับบริษัทโฆษณาออนไลน์ และมีความชำนาญทั้งสื่อเก่าและสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะโลกออนไลน์คุณณัฐพัชญ์ให้ความสนใจเป็นการส่วนตัว และมีหลาย platform ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เว็บไซต์ เว็บบล็อก เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ยูทูบ คุณณัฐพัชญ์แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ นิยมเดียวจะเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคน ใน social media เช่น เฟซบุ๊กได้ทำวิจัยกับบริษัททางการตลาดและได้ข้อสรุปที่น่าสนใจว่า social media is the new way that people connected เราต้องมองข้ามเทคโนโลยี เครื่องคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต แต่เป็นเรื่องของวิถี วิวัฒนาการของการสื่อสารของคนกับองค์กรที่เปลี่ยนไป การสื่อสารระหว่างองค์กรกับองค์กร คนกับคน องค์กรกับคน หรือคนกับสิ่งของ จากประสบการณ์ทำงานด้าน digital media marketing พบว่า การโฆษณาบนสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถที่จะกำหนดให้โฆษณาให้ไปปรากฏอยู่ที่หน้าเพจตามเวลาที่กำหนดไว้ ดังนั้นต้องรู้กลไกการทำงานของโซเชียลมีเดียทั้งหมด และต้องตอบคำถามของลูกค้าว่าทำอะไรให้คนชอบ จะต้องโพสต์เนื้อหาอย่างไรให้คนชอบ และทำอะไรให้หน้าโฆษณาของลูกค้าขึ้นมาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์ที่ต้องการได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคเกือบทั้งหมด การทำให้ข้อมูลทั้งหมดเป็นระบบดิจิทัลซึ่งสามารถนำมาประเมินเป็นสูตรทางคณิตศาสตร์ได้ และสามารถที่จะเลือกข้อมูลต่างๆ ที่จะลงโพสต์โดยการผ่านการควบคุมเพื่อให้ค่าค้นของลูกค้าเป็นค่าค้นที่ขึ้นมาก่อนค่าค้นอื่นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้ผ่านกระบวนการทางเทคนิคและการควบคุมมาแล้ว ในอนาคตทุกอย่างจะเป็นข้อมูลทั้งหมด โดยที่คนจะเป็นเพียงผู้กรอกข้อมูลเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์ และคอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ดำเนินการประเมินผลเอง ในเฟซบุ๊กเช่นเดียวกันสามารถที่จะกำหนดว่าจะให้มีการโพสต์เรื่องอะไรได้ในเวลาที่ต้องการได้ โดยที่ไม่ต้องนั่งดำเนินการที่หน้าคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา และสามารถที่จะคำนวณได้ว่าจะมีคนเข้ามาชมกี่คน ดังนั้นสิ่งที่คุณณัฐพัชญ์เรียนรู้จากการใช้โซเชียลมีเดียมีอยู่สองด้านคือโอกาสและมหัศจรรย์ที่มาพร้อมกัน แม้ว่าเราได้รับเทคโนโลยีที่ดีแต่ไม่มีสอนให้คนไทยใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

พฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและการรับมือในการใช้อินเทอร์เน็ต

คุณณัฐพัชญ์ แสดงความเห็นว่าคุณตนที่เกิดขึ้นมาบนโลกออนไลน์เกิดจากการสร้างบัญชีรายชื่อของอีเมล (e-mail account) ซึ่งการออกแบบตัวตนขึ้นมาบนบัญชีรายชื่ออีเมลนี้ไม่สามารถยืนยันความมีตัวตนจริงได้ในโลกจริงได้ จึงมีหนังสือที่ทำการวิจัยว่าตัวตนที่สร้างขึ้นมานบนโลกไซเบอร์มักจะดีกว่าตัวตนที่เป็นอยู่ในโลกจริง ซึ่งมักจะทดแทนสิ่งที่ตนเองทำไม่ได้ ส่วนหนึ่งเพราะโลกไซเบอร์เป็นตัวตนอีกคนหนึ่งที่สามารถออกแบบได้ด้วยตัวเองได้ จึงมักสร้างตัวตนที่มีลักษณะแตกต่างจากที่เป็นอยู่จริง และเกิดภาวะหลงตัวเองว่ามีอำนาจในการติดต่อคนและปฏิเสธผู้คนมากมาย และพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ morales สามารถที่จะแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดได้อย่างเต็มที่และคิดว่าตนเองมีอำนาจที่จะทำได้ด้วย การสร้างตัวตนบนโลกไซเบอร์เพื่อที่จะติดต่อคนอื่นบนโลกไซเบอร์ Grouped หนังสือทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับโลกไซเบอร์พบว่า คนที่เราจะคุยด้วยจริงๆ บนโลกไซเบอร์เป็น strong friends มีไม่ถึงสิบคนจากนั้นจะแบ่งออกเป็นชั้นๆ ซึ่งแต่ละชั้นก็จะมีการเชื่อมต่อกันโดยการสร้างเครือข่ายคือการแบ่งบันที่เรียกว่า common interest ร่วมกัน

คุณนราวัลลภมองว่า การสร้างตัวตนที่มีความแตกต่างกันออกไปนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานานแล้ว ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับชั้นความสัมพันธ์ของบุคคล โดยที่การสร้างตัวตนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายกว่าด้านอื่นๆ การสร้างตัวตนก็มีทั้งด้านดีและด้านมืด ดังนั้นการเข้ามาของสื่อออนไลน์จึงไม่ได้ทำให้เกิดการสร้างตัวตนในรูปแบบเฉพาะนี้

การวิจารณ์บนพื้นที่ออนไลน์ที่สั้นและคุณภาพที่ลดลง และการที่คนส่วนใหญ่กดไลค์แทนการแสดงความคิดเห็น

คุณนราวัลลภมองประเด็นนี้ว่า การแสดงความคิดเห็นและการกดไลค์บนพื้นที่ออนไลน์เป็นทางเลือกหนึ่งในการแสดงการวิจารณ์ ผู้ที่ให้ความสนใจการอ่านงานวิจารณ์แต่เดิมจนถึงปัจจุบันมีจำนวนน้อยอยู่แล้ว ดังนั้นจึงควรมองว่าสื่อใหม่เข้ามาช่วยในการสนับสนุนในการวิจารณ์ การเขียนงานที่มีขนาดยาวบนโลกออนไลน์ยังคงมีอยู่ ซึ่งต้องเป็นประเด็นเป็นที่สนใจ นอกจากนี้โลกออนไลน์ยังช่วยให้เข้าถึงข้อมูลที่มีขนาดยาวๆ และหาได้สับสนยาก ข้อมูลเหล่านี้สามารถที่จะหาบบนออนไลน์ คุณนราวัลลภยังเชื่อมั่นว่ายังมีคนที่อ่านงานที่มีขนาดยาวบนออนไลน์ และยังมีคนที่อ่านทั้งในส่วนที่เป็นลายลักษณ์อักษรและออนไลน์ สิ่งที่คุณเองให้ความสำคัญและทำอยู่คือการส่งต่อความรู้โดยชี้ให้เห็นคุณค่าของสื่อต่างๆ ในการส่งต่อความรู้ โดยมีประเด็นที่ว่าสื่อใดควรใช้ในการนำเสนอเรื่องใด และในการเก็บข้อมูลต่างๆ ตนเองมองว่าการที่สื่อใหม่เข้ามาไม่ได้ทำให้สื่อเก่าหมดไป แต่อยู่ที่การเลือกที่จะใช้สื่อต่างๆ และทำอย่างไรให้การใช้สื่อเก่าและสื่อใหม่ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดสิ่งที่สำคัญมากกว่าประเด็นเรื่องความสั้นยาวของบทวิจารณ์คือ การเขียนให้น่าอ่าน มีประเด็นที่น่าสนใจ เป็นเรื่องที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับผู้อ่านและเข้าถึงเรื่องที่สามารถได้อ่านได้ โดยที่เรื่องราวนั้นจะต้องเป็นทั้งความเป็นสากลทั่วไปและมีความเป็นเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้อ่านได้

คุณณัฐพัชญ์มองในมุมมองด้านการตลาดว่า ในการทำการตลาดให้สินค้าชนิดหนึ่ง ซึ่งตัวสินค้ามีข้อมูลเป็นจำนวนมาก จึงต้องคัดเลือกข้อมูลของสินค้าและเลือกสื่อที่จะส่งไปยังกลุ่มลูกค้าแต่ละกลุ่มอย่างเหมาะสม ในการนำเสนอข้อมูลจะตรงกับพฤติกรรมการใช้งานของแต่ละสื่อแต่ละชนิด ในปัจจุบันการนำเสนอข้อมูลจะต้องเป็นไปอย่างรวดเร็ว และสั้นตามพฤติกรรมของผู้ใช้ ดังนั้น ข้อมูลต่างๆ ที่มีเป็นจำนวนมากนั้นให้เก็บเป็นฐานข้อมูล และจะต้องดึงในส่วนที่น่าสนใจออกมาเพื่อดึงดูดความสนใจและเหมาะสมกับการนำเสนอบนสื่อดิจิทัลออนไลน์ซึ่งส่วนใหญ่เป็นข้อความขนาดสั้นๆ เพื่อลงในเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ โดยที่ตนเองเชื่อว่าเว็บไซต์ที่เป็นทางการกำลังจะไม่ได้ได้รับความนิยม และมีผลการวิจัยการตลาดจากต่างประเทศกล่าวตรงกันว่าเว็บไซต์กำลังจะตาย และสิ่งที่เข้ามาทดแทนคือแอป

ริเคชั่น หรือชุดข้อมูลต่างๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลของตนเอง โซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทที่สำคัญไม่ใช่เพียงเฉพาะในบุคคลทั่วไป แต่ในองค์กรระดับใหญ่จำเป็นต้องใช้โซเชียลมีเดียเข้ามาเป็นพื้นฐานที่สำคัญ เพราะมีความเชื่อว่าโซเชียลมีเดียเป็นโลกใหม่ของการสื่อสาร ดังจะเห็นว่าเด็กๆ ในปัจจุบันที่ไม่ได้โตมากับการอ่านหนังสือเข้าใจว่าการอ่าน การค้นหาข้อมูล การอ่านรับรู้เรื่องราวต่างๆ มาจากคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตโดยตรง ซึ่งเป็นวัฒนธรรม วิถีของคนในรุ่นปัจจุบันไปแล้ว

การนำเสนอข้อมูลออกไปยังออนไลน์ให้มีเดียให้ประสบความสำเร็จ

คุณรัฐพัชญ์มองประเด็นนี้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อโดยเฉพาะ ผู้ที่จะเข้ามาจัดการเรื่องนี้จะต้องเป็นผู้ที่รู้ในเรื่องที่ต้องการนำเสนอเป็นอย่างดี เพื่อที่จะนำเสนอข้อมูลออกไปสู่คนจำนวนมากได้ สิ่งที่สำคัญคือระบบการสืบค้นข้อมูลออนไลน์ ผู้ที่ออกแบบระบบจะต้องสามารถทำให้ข้อมูลนั้นสามารถหาข้อมูลได้สะดวกและใช้ง่ายที่สุด แต่ในท้ายที่สุดโลกออนไลน์ไม่สามารถตอบโจทย์ได้ทั้งหมด ยังมีพื้นที่โลกจริงที่มนุษย์ต้องการที่จะดำเนินอยู่ เช่นนักเขียนที่เขียนงานออนไลน์ต้องการที่จะให้งานของตัวเองได้รับการตีพิมพ์ ออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ทำให้เกิดความสนใจการค้นหาข้อมูลและเกิดปฏิสัมพันธ์ สร้างแรงบันดาลใจที่จะทำให้เกิดการกระทำบนโลกจริง

คุณนราวัลล์ ในการทำงานของตนเองให้ความสำคัญกับผู้ใช้เป็นสำคัญ ประเด็นที่ง่ายที่สุดคือ การรู้ว่าผู้ที่เข้ามานั้นต้องการอะไร และมีการสนับสนุนให้สะดวกที่สุด การทำงานที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การศึกษาและจากประสบการณ์ในต่างประเทศพบว่าผู้ให้บริการนั้นยินดีที่จะสนับสนุนการใช้บริการทุกอย่าง ผู้ใช้เป็นบุคคลสำคัญ การที่จะเชิญชวนให้ผู้อื่นเข้ามาใช้บริการให้มากที่สุด ต้องเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ที่ตรงจุด และมีความจริงใจให้ผู้ใช้บริการ การใช้คำในการค้นหาเป็นเรื่องที่สำคัญ ดังนั้นการใช้ผู้ที่เชี่ยวชาญจึงมีความสำคัญ ตนเองเห็นด้วยกับการทำฐานข้อมูลของโครงการ แต่จะต้องมีคำค้นที่สามารถหาเราได้ และมีการเชื่อมโยงไปยังฐานข้อมูลอื่นๆ และการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ

คุณยิ่งชีพ ในการทำงานด้านกฎหมายเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเผยแพร่ออนไลน์ทั้งหมด และให้ทันกับความเปลี่ยนแปลง ที่สำคัญต้องค้นหาง่าย ซึ่งในปัจจุบันมีความพยายามที่จะทำให้กฎหมายเป็นข้อมูลดิจิทัล แม้จะยังไม่ดีนักแต่เป็นสิ่งที่ต้องทำต่อไปตนเองมองว่าด้านศิลปะการเปลี่ยนผ่านจากสื่อเก่ามายังสื่อใหม่อาจจะยังมีข้อจำกัด แต่สิ่งที่สำคัญคือการมีฐานข้อมูลที่ดี เพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาค้นหาข้อมูลเพื่อที่จะเข้าหางานต้นแบบ เนื่องจากการเสพผ่านออนไลน์นั้นขาดด้านสุนทรีย์ แต่ออนไลน์นั้นจะช่วยให้ผู้ที่สนใจสามารถไปสู่งานจริงต้นแบบได้ง่ายขึ้น

การที่คนหนึ่งคนมีหลายตัวตนอยู่บนโลกไซเบอร์

คุณนราวัลล์ ในส่วนของเกี้ยว The Reading Room จะมีความเป็นส่วนตัวมากกว่า The Reading Room เพราะเพชฌิเกี้ยว The Reading Room ตนเองจะเป็นคนดูแลทั้งหมด ส่วน The Reading Room จะมีทีมงานทำงานอีก 2 คน มีการให้ข้อมูลประชาสัมพันธ์เป็นหลัก แต่ปัจจุบันก็แทบจะแยกไม่ออกในตัวตนระหว่าง เกี้ยว The Reading Room กับ The Reading Room แต่ตนเองต้องการที่จะถอยห่างออกจากการเป็นเกี้ยว The Reading Room

คุณรัฐพัชญ์ ตนเองมีตัวตนในโลกไซเบอร์หลายตัวตน เพื่อที่จะเข้าไปคุยติดต่อกับคนกลุ่มต่างๆ ที่มีลักษณะแตกต่างกันไป ซึ่งการมีหลายตัวตนนั้นจะเกิดได้บนโลกออนไลน์ เนื่องจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์อยู่กับการแสดง อีเมล แอดเดรส เท่านั้น และการที่คนหนึ่งคนมีหลายตัวตนบนโลกไซเบอร์อาจทำให้เกิดกระบวนการที่เรียกว่า

การกระแสนี้เอง เป็นกลไกการสร้างกระแส เป็นเหมือนกระบวนการหน้าม้า ซึ่งหากเป็นการวิจารณ์จะทำให้เกิดการวิจารณ์ที่ซ้ำซ้อนหรือมีการจัดวางเอาไว้ได้

นางสาวกรรณิการ์ ถนอมปัญญรักษ์

ผู้บันทึกรายงานการประชุม

ภาคผนวก 4
รายงานสรุปเนื้อหาและสถิติในเว็บไซต์
และแฟนเพจของโครงการฯ

รายงานสรุปเนื้อหาในเว็บไซต์และแฟนเพจของโครงการฯ

จักรนาท นาคทอง

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” ได้ดำเนินการทดลองสร้างแฟนเพจและเว็บไซต์สำหรับเผยแพร่บทวิจารณ์ และเป็นพื้นที่สำหรับพูดคุยในด้านการวิจารณ์และศิลปะแขนงต่างๆ โดยแฟนเพจของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.facebook.com/thaicritic> และเว็บไซต์ของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.thaicritic.com>

เนื้อหาภายในแฟนเพจ(โปรดัคข้อมูลเกี่ยวกับสถิติของแฟนเพจและเว็บไซต์ได้ใน “ประเมินสถิติต่างๆ ในแฟนเพจและเว็บไซต์ของ TRF Criticism”)

แฟนเพจของโครงการฯ มีหน้าที่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะ และเผยแพร่บทความและบทวิจารณ์ของโครงการ แฟนเพจนี้เริ่มก่อตั้งเมื่อวันที่ 4 มกราคม พ.ศ. 2554 ปัจจุบัน (วันที่ 15 พฤษภาคม พ.ศ. 2555) มีสมาชิกของแฟนเพจทั้งหมด 396 คน



ภาพที่ 1 แฟนเพจของโครงการฯ

เนื้อหาของแฟนเพจ มีดังนี้

1. เผยแพร่บทความและบทวิจารณ์ของโครงการฯ ซึ่งตลอดทั้งปี พ.ศ. 2554 ได้เผยแพร่ด้วยบทวิจารณ์ในแฟนเพจทั้งหมด แต่ในระยะหลังเห็นว่า การเผยแพร่บทความและบทวิจารณ์ให้อ่านในหน้าแฟนเพจโดยตรง จะทำให้ตัวอักษรเล็ก ไม่สะดวกต่อการอ่าน และไม่ทำให้มีผู้ติดตามเข้าไปในเว็บไซต์ จึงได้เปลี่ยนวิธีการเผยแพร่บทความและบทวิจารณ์ในแฟนเพจ เป็นการเผยแพร่ลิงก์จากเว็บไซต์ thaicritic.com ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2555 ปัจจุบันแฟนเพจได้เผยแพร่บทความและบทวิจารณ์ไปแล้วทั้งหมด 20 บทนอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่เปิดรับให้ผู้อื่นสามารถนำบทวิจารณ์ของตนเองหรือบทวิจารณ์ที่เห็นว่าน่าสนใจมาเผยแพร่ได้อีกด้วย ซึ่งมีผู้นำบทวิจารณ์มาเผยแพร่ในแฟนเพจทั้งหมด 26 บท
2. แนะนำหนังสือของโครงการฯ ในปี พ.ศ. 2554 ได้แนะนำหนังสือที่ออกใหม่ของโครงการฯ ได้แก่ และโดยเป็นการโพสต์ภาพปกหนังสือต่อมาตั้งแต่เดือนเมษายน พ.ศ. 2555 ได้เริ่มแนะนำหนังสือของโครงการฯ ทีละเล่ม ทุกวันอังคาร โดยใช้คำแนะนำหนังสือจากแผ่นพับแนะนำหนังสือของโครงการฯ ปัจจุบันได้แนะนำหนังสือไปแล้วทั้งหมด 5 เล่ม
3. ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการเสวนาของโครงการฯ ตั้งแต่การเชิญชวนให้เข้าร่วมกิจกรรม และเผยแพร่ภาพถ่าย คลิปวิดีโอที่บันทึกจากการเสวนาทุกครั้งของโครงการฯ ตลอดจนรายงานสรุปการเสวนา ปัจจุบันได้เผยแพร่คลิปวิดีโอและรายงานการเสวนา จากการเสวนาทั้งหมด 4 ครั้ง
4. เผยแพร่ข่าวสาร บทความ หรือบทวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทั้ง 5 สาขา ที่น่าสนใจ ได้แก่ วรรณศิลป์ สังคีตศิลป์ ทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง และภาพยนตร์ โดยจะเป็นการแบ่งปัน (share) จากหน้าแฟนเพจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือทางแฟนเพจอื่นๆ หรือบุคคลในเฟซบุ๊กอาจนำข่าวสารที่เกี่ยวข้องมาประชาสัมพันธ์ได้โดยตรง อีกทั้งทางแฟนเพจของโครงการฯ ยังได้เสาะหาและสมัครสมาชิกแฟนเพจอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อสะดวกต่อการสร้างเครือข่ายต่อไปในอนาคต

เนื้อหาภายในเว็บไซต์

เว็บไซต์ www.thaicritic.com มีมาตั้งแต่โครงการฯ ภาคแรก แต่เนื่องจากการปรับปรุงเว็บไซต์เพื่อให้สามารถอัปเดตข้อมูลได้สะดวก เชื่อมโยงกับแฟนเพจ เพิ่มพื้นที่ในเว็บไซต์ให้รองรับคลิปวิดีโอขนาดใหญ่ และมีความสวยงามมากขึ้น ทำให้ข้อมูลในเว็บไซต์ที่มีมาตั้งแต่ดั้งเดิมสูญหายไป จึงสามารถสืบข้อมูลในเว็บไซต์ย้อนหลังได้ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2554 เท่านั้น

[illegible]

ภาพที่ 2 เว็บไซต์ thaicritic.com

เนื้อหาของเว็บไซต์ แบ่งออกได้เป็น 9 หัวข้อ ดังนี้

1. **เกี่ยวกับ** มีเนื้อหาเป็นรายละเอียดของโครงการฯ ประกอบด้วยประวัติโครงการฯ และประวัติผู้วิจัย
2. **บทความ/บทวิจารณ์** เป็นพื้นที่ในการรวบรวมบทความและบทวิจารณ์ของโครงการฯ ปัจจุบันในเว็บไซต์มีบทความ 7 บท และบทวิจารณ์ 22 บท (บทวิจารณ์รวมถึง บทวิจารณ์ที่ได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสารของนักวิจัยด้วย)
3. **กิจกรรมโครงการ** ประกอบด้วย คลิปวิดีโอบันทึกการเสวนา 7 คลิป ความยาวคลิปละประมาณ 1 ชั่วโมง และรายงานการเสวนา 4 ครั้ง

4. รอบรู้ *Thaicritic* ประกอบด้วย รายงานเสวนา “ขึ้นเขียง” 4 ครั้ง และ เวทีการวิจารณ์ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดให้บุคคลภายนอกส่งบทวิจารณ์มาเผยแพร่ในเว็บไซต์ของโครงการฯ ได้ ปัจจุบันมีบทวิจารณ์ในพื้นที่นี้ 5 บท
5. *สรรค์พันธ์บทวิจารณ์* เป็นการเผยแพร่ตัวอย่างบทวิจารณ์ศิลปะทั้ง 5 สาขา สาขาละ 10 บท
6. *บรรณานุกรมบทวิจารณ์* 4 สาขา ยกเว้นสาขาภาพยนตร์
7. *RECENT PAPERS BY CHETANA NAGAVAJARA* รวบรวมบทความภาษาอังกฤษล่าสุดของอาจารย์เจตนา นาควัชระ ปัจจุบันมีทั้งหมด 4 บทความ
8. *Forums* กระดานสนทนาของเว็บไซต์
9. ติดต่อเรา ประกอบด้วยแบบฟอร์มส่งอีเมลถึงโครงการฯ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และแผนที่ที่จะมาถึงโครงการฯ

นอกจากนี้ ในเว็บไซต์ยังมีส่วนที่เชื่อมโยงกับแฟนเพจ อยู่ทางด้านขวาของเว็บไซต์ และในแต่ละบทความจะมีปุ่มไลค์ (like) ให้ผู้อ่านบทความกดได้ มีส่วนของ gallery หรือห้องแสดงภาพ และส่วนแนะนำหนังสือของโครงการฯ อยู่ทางด้านขวาของเว็บไซต์

ประเมินสถิติต่าง ๆ ในแฟนเพจและเว็บไซต์ของ TRF Criticism

จักรนาท นาคทอง

โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” ได้ดำเนินการทดลองสร้างแฟนเพจและเว็บไซต์สำหรับเผยแพร่บทวิจารณ์ และเป็นพื้นที่สำหรับพูดคุยในด้านการวิจารณ์และศิลปะแขนงต่าง ๆ โดยแฟนเพจของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.facebook.com/thaicritic> และเว็บไซต์ของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.thaicritic.com>

แฟนเพจของโครงการฯ

แฟนเพจของโครงการฯ มีหน้าที่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับศิลปะ และเผยแพร่บทวิจารณ์ของโครงการ แฟนเพจนี้เริ่มก่อตั้งเมื่อวันที่ 4 มกราคม 2554 และเมื่อผู้เข้ามาใช้แฟนเพจนี้ไม่มากนัก คือประมาณวันละ 10 คน แต่เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน จำนวนผู้เข้าใช้แฟนเพจนี้ก็มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดคือ 102 คน และหลังจากวันนั้นปริมาณผู้เข้าชมแฟนเพจเฉลี่ยก็จะอยู่ที่ประมาณ 50 คน โดยจะมีบางครั้งที่ตัวเลขไปถึง 80-100 คน ในวันที่มีการโพสต์บทความต่าง ๆ

ส่วนจำนวนผู้สมัครสมาชิกแฟนเพจ หรือผู้กด “ถูกใจ” จนถึงวันที่ 12 ธันวาคม 2554 มีทั้งหมด 256 คน (ผู้เข้าใช้ไม่จำเป็นต้องสมัครเป็นสมาชิกของแฟนเพจ)



ภาพที่ 1 สถิติผู้เข้าใช้แฟนเพจ thaicritic รายวัน⁴ตั้งแต่วันที่ 4 มกราคม จนถึงวันที่ 12 ธันวาคม 2554

⁴(ที่มา : <http://www.nonprofitfacebookguy.com/the-difference-between-monthly-weekly-and-daily-active-users/>) active users (สมาชิกที่เข้าใช้) คือ ผู้ที่เข้ามาในแฟนเพจที่ไม่ซ้ำกัน ไม่ว่าจะดูเพียงอย่างเดียวหรือมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ

daily active users หมายถึง ผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกันในวันนั้นๆ

weekly active users หมายถึง ผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกันใน 7 วันก่อนหน้า

monthly active users หมายถึง ผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกันใน 30 วันก่อนหน้า

เช่น วันที่ 1/17/2011 daily 22 คน weekly 24 คน monthly 37 คน ก็คือคนที่เข้ามาไม่ซ้ำกัน วันที่ 17 มีคนเข้ามาไม่ซ้ำกัน 22 คน ส่วน 7 วันก่อนหน้านั้น คนที่เข้ามาไม่ซ้ำกันรวม 24 คน

วันที่ 21 มิถุนายน คือวันที่เผยแพร่บทความ fin : ความย้อนแย้งของศิลปินแนวทดลอง ของคุณอภิรักษ์ ชัย
ปัญหาที่ [http://www.facebook.com/notes/trf-criticism/fin-](http://www.facebook.com/notes/trf-criticism/fin-ความย้อนแย้งของศิลปินแนวทดลอง/232432626767593) ความย้อนแย้งของศิลปินแนวทดลอง /232432626767593
และภาพปกของหนังสือเล่มใหม่ที่เพิ่งตีพิมพ์ของโครงการฯ



ภาพที่ 2 ภาพปกหนังสือที่เพิ่งตีพิมพ์ของโครงการฯ

นอกจากนี้ ในวันที่ 7 กันยายน 2554 ที่มีผู้เข้าชมสูงสุดคือ 106 คนนั้น ไม่มีการโพสต์บทความ แต่ในวันที่ 6 กันยายน คุณ Kamol B Joyce ได้เข้ามาประชาสัมพันธ์ ปาฐกถาศิลป์ พระศรี ครั้งที่ ๑๖ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๕๔ ในหัวข้อเรื่อง “การก่อเกิดเพลงไทยสากล : แนวคิดด้านดนตรีวิทยา” และนำบทวิจารณ์เรื่อง “พบรัก... พบภาพรัก” ที่ <http://www.facebook.com/notes/kamol-b-joyce/พบรักพบภาพรัก/250202285012470> ของตนเองมาเผยแพร่

การแสดงความเห็นและการ “กดไลค์” บทความต่างๆ

ส่วนมากเมื่อโพสต์บทความต่างๆ ลงในหน้าแฟนเพจ จะไม่ค่อยมีการแสดงความเห็น แต่จะเป็นการ “กดไลค์” เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเองมีความชื่นชอบบทความหรือข่าวสารที่ได้นำมาเผยแพร่ ส่วนการแสดงความเห็นส่วนมากจะไม่มีเลย หรือมีการแสดงความเห็นเพียง 1-2 ครั้ง โพสต์ที่มีผู้แสดงความเห็นมากที่สุดคือโพสต์ที่คุณ Yokee Apirak

เข้ามาถามว่า “วรรณกรรม canon คืออะไร” เมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2554 โดยมีผู้เข้ามาแสดงความเห็นทั้งหมด 11 ครั้ง ดังภาพ


Yokee Apirak

ขอถามประดับความรู้หน่อยครับ ว่าการศึกษาวรรณกรรม canon คืออะไรครับ แตกต่างจากการวิจารณ์ที่เน้นการศึกษาทฤษฎีวรรณคดีอย่างไรครับ ขอบคุณมากครับ

ถูกใจ · แสดงความคิดเห็น · 12 พฤษภาคมเวลา 10:01 น. · 


Jakranat Naktong

เท่าที่ผมเข้าใจคือหมายถึงวรรณกรรมต้นแบบนะครับ เช่นของเชคสเปียร์ คือให้ไปอ่านงานที่เป็นต้นแบบ ครับ (ผมอาจอธิบายได้ไม่ครบถ้วนนะครับ คงต้องรอผู้รู้มาอธิบายอีกครั้ง)

12 พฤษภาคมเวลา 10:02 น. · ถูกใจ ·  1


Yokee Apirak

ขอบคุณครับ แต่ว่าเพงนี้ ทำทางเขาจะมาอ่าน ๆ กันเลย ๑ นะครับ จะมีคนมาช่วยอธิบายไหมเนี่ย 555

12 พฤษภาคมเวลา 10:35 น. · ถูกใจ


Bancha Suvannanonda

The term "literary canon" refers to a classification of literature. It is a term used widely to refer to a group of literary works that are considered the most important of a particular time period or place. For example, there can be a literary canon comprised of works from a particular country, or works written within a specific set of years, or even a collection of works that were all written during a certain time period and within a certain region. In this way, a literary canon establishes a collection of similar or related literary works.

Of course, there are many ways in which literary works can be classified, but the literary canon seems to apply a certain validity or authority to a work of literature. When a work is entered into the canon, thus canonized, it gains status as an official inclusion into a group of literary works that are widely studied and respected. Those who decide whether a work will be canonized include influential literary critics, scholars, teachers, and anyone whose opinions and judgments regarding a literary work are also widely respected. For this reason, there are no rigid qualifications for canonization, and whether a work will be canonized remains a subjective decision.

<http://www.wisageek.com/what-is-a-literary-canon.htm>

12 พฤษภาคมเวลา 16:31 น. · ถูกใจ ·  1


Yokee Apirak

ขอบคุณครับพี่เดีย ยอดสำหไปค้นมาให้ครับ

12 พฤษภาคมเวลา 21:08 น. · ถูกใจ


Yokee Apirak

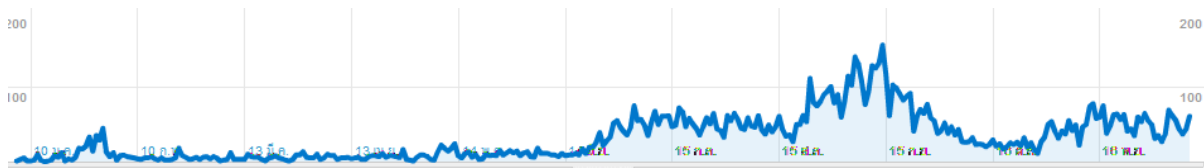
โดยรวมหมายถึง เป็นงานเด่น ของยุคสมัย ที่ได้รับการยอมรับในหมู่ผู้รู้ใช้ใหม่ครับ แต่ก็จริงว่า แล้วใครบอกว่าเรื่องไหนเด่นกว่าเรื่องไหน แล้วบทความที่ได้ก็สืบค้น ได้มีการยอมรับจากนักวิจัยทั้งใจ

ภาพที่ 3 ตัวอย่างการแสดงความเห็นในแฟนเพจ

เว็บไซต์ www.thaicritic.com

เว็บไซต์ของโครงการฯ คือ www.thaicritic.com เป็นเว็บไซต์เก่าที่มีมาตั้งแต่โครงการภาคแรก แต่สถิติที่จะกล่าวถึงคือสถิติที่ได้ใช้ google analytics (เครื่องมือเก็บสถิติของกูเกิล) ในการเก็บสถิติเว็บไซต์ของโครงการภาค 4 ที่ได้มีการติดตั้ง google analytics ตั้งแต่วันที่ 6 มกราคม 2554

เนื้อหาของเว็บไซต์โครงการฯ ในปัจจุบัน เป็นการรวบรวมบทวิจารณ์และบทความต่างๆ ของโครงการฯ และบทวิจารณ์ของอาจารย์เจตนา นาควัชระ ในเว็บไซต์ได้เปิดให้มีการแสดงความเห็นได้ในส่วนท้ายของทุกบทความ และมีกระดานเสวนาสำหรับให้เข้ามาแสดงความเห็น แต่ไม่เคยมีผู้แสดงความเห็น อย่างไรก็ตามมีผู้เข้ามาที่เว็บไซต์อย่างสม่ำเสมอ และเพิ่มสูงขึ้นตามปริมาณบทความที่เพิ่มเข้าไปในเว็บไซต์ ดังสถิติที่ได้เก็บมาตั้งแต่วันที่ 6 มกราคม จนถึงวันที่ 12 ธันวาคม 2554 ดังนี้



ภาพที่ 4 สถิติผู้เข้าใช้เว็บไซต์ thaicritic รายวัน ตั้งแต่วันที่ 6 มกราคม จนถึงวันที่ 12 ธันวาคม 2554

จากภาพ ผู้เข้าชมเว็บไซต์ thaicritic.com ตั้งแต่วันที่ 6 มกราคม จนถึงวันที่ 24 มิถุนายน จะมีเฉลี่ยวันละประมาณ 2-10 คน ยกเว้นในช่วงปลายเดือนมกราคมที่มีผู้เข้าชม 20-45 คน เนื่องจากมีการโพสต์บทความ *สุนทรภรณ์ เดอะมิวสิคัล : ความปรารถนาดีของคนขาดรักและรักขาด* ของอาจารย์เจตนา นาควัชระ เมื่อวันที่ 24 มกราคม หลังจากนั้น จำนวนผู้เข้าชมก็ลดลงเหลือประมาณวันละ 2-10 คน มาโดยตลอด จนกระทั่งวันที่ 23 มิถุนายน ได้มีการโพสต์ตัวอย่างบทวิจารณ์จำนวน 10 บท ในแต่ละสาขา ทำให้จำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นวันละ 60-100 คน และจากการโพสต์บทวิจารณ์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทำให้จำนวนผู้เข้าชมต่อวันเพิ่มขึ้นอีกจนมีจำนวนมากที่สุดคือ 375 คน ในวันที่ 14 กันยายน หลังจากที่ได้โพสต์บทวิจารณ์ *สุพันธ์อันยิ่งใหญ่ : บทวิจารณ์โดย เจตนา นาควัชระ และ คำอธิบายตอบกลับโดยผู้กำกับ ยุทธนา มุกดาสนิท* แต่หลังจากนั้นจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ต่อวันก็ลดลงเหลือประมาณวันละ 20-40 คน จนกระทั่งเดือนพฤศจิกายนที่มีผู้ชมเฉลี่ยต่อวันเพิ่มขึ้นเป็นประมาณวันละ 90 คน จากการโพสต์บทความภาษาอังกฤษของอาจารย์เจตนา นาควัชระ สะสมมาตั้งแต่เดือนตุลาคม

ผู้เข้าชมเว็บไซต์ thaicritic.com รู้จักเว็บไซต์นี้ได้จากเครื่องมือค้นหาเช่นกูเกิลมากที่สุดคือ 76.68% รองลงมาคือ link มาจากเว็บไซต์อื่น (ไซต์ที่อ้างอิง) 14.16% ส่วนการเข้าเว็บไซต์โดยตรงน้อยที่สุดคือ 9.15% คำที่ผู้เข้าชมใช้ค้นหาสามอันดับแรกคือ ตัวอย่างบทความวิจารณ์ ลูกอีสาน และ ตัวอย่างบทวิจารณ์ ส่วนผู้ชมที่มาจากเว็บไซต์ที่อ้างอิง thaicritic.com สามอันดับแรกได้แก่ facebook.com, google.co.th และ websuntaraporn.com หน้าเว็บไซต์ที่ได้รับการเปิดดูมากที่สุดสามอันดับแรกได้แก่ หน้าแรก thaicritic.com, บทวิจารณ์เรื่อง “มีอะไรในลูกอีสาน” ที่ <http://www.thaicritic.com/?p=197> และ หมวดหมู่ “ตัวอย่างบทวิจารณ์” ที่ <http://www.thaicritic.com/?cat=46>

ข้อเสนอแนะ

แฟนเพจ

ควรมีการโพสต์ข่าวสารหรือทัศนคติเชิงวิจารณ์เกี่ยวกับศิลปะแขนงต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อชักจูงให้มีผู้เข้ามาในหน้าแฟนเพจ อาจเป็นข้อความประกอบภาพสั้นๆ แต่มีความถี่มากกว่าการโพสต์บทวิจารณ์ขนาดยาว แต่เมื่อโพสต์บทวิจารณ์ขนาดยาวก็อาจจะมีนักวิจัยในโครงการฯ เข้าไปพูดคุยกันเกี่ยวกับบทวิจารณ์นั้นๆ ก็ได้ อื่นๆ เมื่อมีการโพสต์ข่าวสารหรือบทวิจารณ์ที่น่าสนใจ นักวิจัยของโครงการฯ อาจใช้เฟสบุ๊คของตนเอง “แชร์” บทความนั้นๆ เพื่อเพิ่มผู้เข้ามาในแฟนเพจอีกทางหนึ่ง

เว็บไซต์

ถึงแม้ในปัจจุบันเว็บไซต์ thaicritic.com จะยังไม่มีผู้เข้ามาแสดงความเห็น แต่ก็มีผู้สนใจเข้ามาอ่านบทความต่างๆ เป็นจำนวนพอสมควร เว็บไซต์ thaicritic.com น่าจะทำหน้าที่เป็นฐานข้อมูลหรือแหล่งความรู้ด้านการวิจารณ์ได้ น่าจะเป็นการดีหากมีการเพิ่มบทความหรือบทวิจารณ์ที่น่าสนใจต่อไปเรื่อยๆ แต่หากต้องการให้มีผู้เข้าไปแสดงความเห็นในเว็บไซต์ ก็อาจจะต้องชักชวนจากหน้าแฟนเพจ รวมไปถึงเฟสบุ๊คส่วนตัวของนักวิจัยในโครงการฯ หรือการสร้าง event ในเฟสบุ๊ค แล้วชักชวนผู้คนเข้าไปร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้นในเว็บไซต์

ประเมินสถิติต่าง ๆ ในแฟนเพจและเว็บไซต์ของ TRF Criticism

ระหว่างวันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2554 ถึง วันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2555

จักรนาท นาคทอง

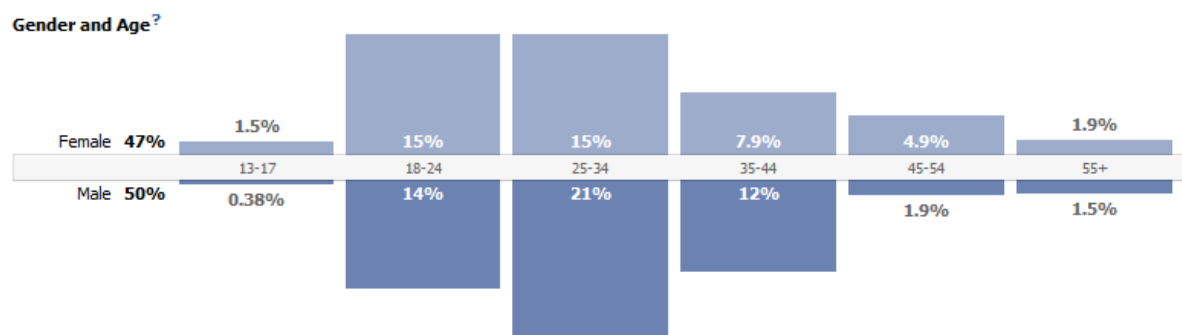
โครงการวิจัย “การวิจารณ์ศิลปะ: รอยต่อระหว่างวัฒนธรรมลายลักษณ์กับวัฒนธรรมเสมือนจริง” ได้ดำเนินการทดลองสร้างแฟนเพจและเว็บไซต์สำหรับเผยแพร่บทวิจารณ์ และเป็นพื้นที่สำหรับพูดคุยในด้านการวิจารณ์และศิลปะแขนงต่าง ๆ โดยแฟนเพจของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.facebook.com/thaicritic> และเว็บไซต์ของโครงการฯ อยู่ที่ <http://www.thaicritic.com>

แฟนเพจของโครงการฯ

เนื่องจากทางเฟซบุ๊คได้เปลี่ยนรูปแบบการเก็บสถิติของแฟนเพจใหม่ โดยรูปแบบเดิมจะเก็บข้อมูลถึงวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2554 ดังนั้น การเก็บข้อมูลสถิติในแฟนเพจจนถึงปัจจุบัน จึงเป็นการเก็บสถิติรูปแบบใหม่ ที่มีรายละเอียดแตกต่างไปจากเดิม

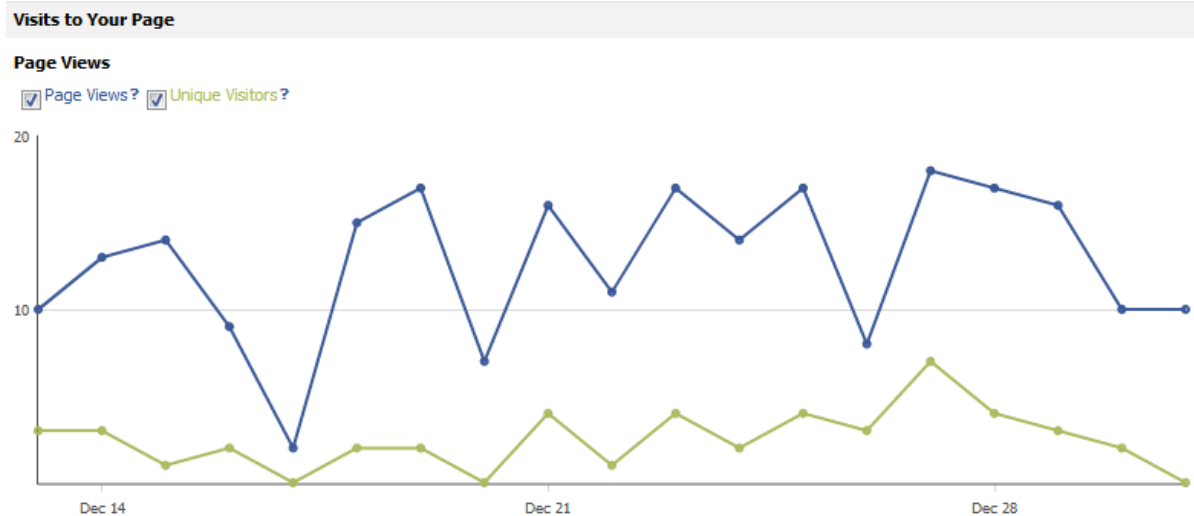
เนื่องจากการดูสถิติจะทำได้เพียงช่วงเวลา 89 วัน ดังนั้น จึงขอแบ่งการสรุปสถิติเป็น 2 ช่วง ได้แก่ เดือนธันวาคม พ.ศ. 2554 ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม จนถึงวันที่ 31 ธันวาคมและ เดือน มกราคม ถึง มีนาคม พ.ศ. 2555

เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2554 มีสมาชิกของแฟนเพจทั้งสิ้น 266 คน เพิ่มจากก่อนหน้านี้ 10 คน โดยส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 18-34 ปี ดังกราฟด้านล่าง



ภาพที่ 1 กราฟแสดงอายุและเพศของสมาชิกแฟนเพจ เดือนธันวาคม

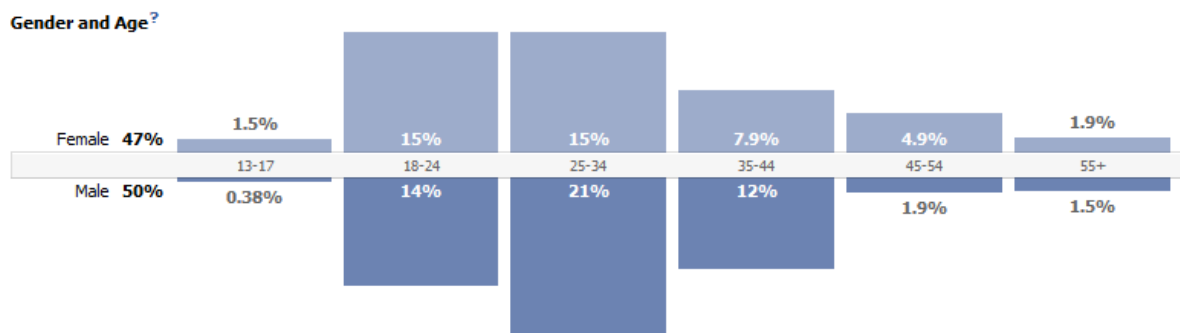
ส่วนการเข้าถึงแฟนเพจ จะมีเฉลี่ยวันละ 10-15 ครั้ง โดยวันที่มีการเปิดหน้าแฟนเพจน้อยที่สุดคือวันที่ 17 ธันวาคม มี 2 ครั้ง ส่วนวันที่มีผู้เปิดหน้าแฟนเพจมากที่สุดคือวันที่ 27 ธันวาคม ทั้งหมด 18 ครั้ง อย่างไรก็ตาม การเปิดหน้าเพจที่ไม่ซ้ำ จะมีเพียงวันละ 2-4 คน



ภาพที่ 2 กราฟแสดงการเปิดหน้าแฟนเพจเดือนธันวาคม

สำหรับข้อมูล talking about this⁵ ประจำเดือนธันวาคม ตั้งแต่วันที่ 13-21 มีวันละ 1-2 คน ต่อมาจึงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนวันที่ 24 มี 8 คน และวันที่ 27 มีมากที่สุดคือ 11 คน จากนั้นจำนวนก็ค่อยๆ ลดลงมาจนวันที่ 31 ธันวาคม มี 7 คน

เดือน มกราคม ถึง มีนาคม พ.ศ. 2555 มีสมาชิกแฟนเพจทั้งสิ้น 359 คน เพิ่มจากเดิม 93 คน โดยส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 18-34 ปี ดังกราฟด้านล่าง

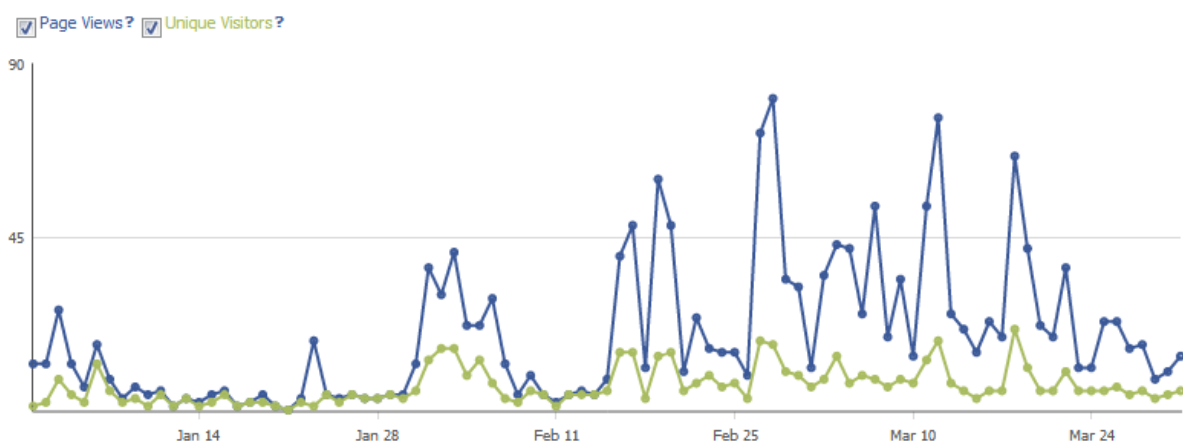


⁵ Talking about this เป็นสถิติแบบใหม่ที่เฟซบุ๊กเพิ่มเข้ามา ประกอบด้วย จำนวนการ Like การ Share การคอมเมนต์ การมีส่วนร่วมกับ Post ของเราโดยตัวเลขในหนึ่งวันที่ดูใน talking about this คือตัวเลขที่สะสมเป็นเวลา 7 วัน จนถึงวันที่ดูเป็นวันสุดท้าย เช่น talking about this ของวันที่ 7 คือตัวเลขสะสมตั้งแต่วันที่ 1-7 เป็นต้น(ที่มา :<http://faceblog.in.th/2011/10/facebook-pages-insights-people-talking-about-this/>)

ภาพที่ 3 กราฟแสดงอายุและเพศของสมาชิกแฟนเพจ เดือนมกราคม ถึง มีนาคม พ.ศ. 2555

ส่วนการเข้าถึงแฟนเพจ ในช่วงเดือนมกราคมถึงกลางเดือนกุมภาพันธ์ จะมีเฉลี่ยประมาณ 5-6 ครั้งต่อวัน นอกจากวันที่มีการโพสต์เนื้อหาลงไปในแฟนเพจ จะมีสูงขึ้นมาก โดยวันที่มีการเปิดแฟนเพจน้อยที่สุดคือ 2 ครั้ง ในวันที่ 14 มกราคม และ 11 กุมภาพันธ์ ส่วนวันที่มีผู้เปิดแฟนเพจมากที่สุดคือ 3 กุมภาพันธ์ มีทั้งหมด 41 ครั้ง

ต่อมาตั้งแต่วันที่ 16 กุมภาพันธ์ ซึ่งเป็นวันที่โพสต์บทวิจารณ์ “ถึงอย่างไรๆ ก็ไม่เหมือนเดิม : หนึ่งในดวงใจ สุทธราภรณ์ เดอะมิวสิคัล”ของอาจารย์เจตนา นาควัชระ ในเว็บไซต์ แล้วนำไปประชาสัมพันธ์ในแฟนเพจ ปรากฏว่ามีผู้เข้าชมในวันนั้น 40 คน และวันที่ 17 กุมภาพันธ์ ก็เพิ่มขึ้นเป็น 48 คน จากนั้นเมื่อมีการโพสต์รายงานการเสนาต่างๆ ตลอดจนคลิปการเสนา ก็ปรากฏว่ามีผู้เปิดแฟนเพจของโครงการนี้ มากขึ้นเรื่อยๆ จนมากที่สุด 81 คน ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ ส่วนการเปิดหน้าเพจที่ไม่ซ้ำก็เพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน คือเฉลี่ยวันละ 10 คน



ภาพที่ 4 กราฟแสดงการเปิดหน้าแฟนเพจเดือนมกราคม ถึง มีนาคม พ.ศ. 2555

สำหรับข้อมูล talking about this เดือนมกราคม ถึง มีนาคม เป็นไปในทิศทางเดียวกับการเปิดหน้าแฟนเพจ กล่าวคือในช่วงเดือนมกราคมถึงกลางเดือนกุมภาพันธ์ มีประมาณวันละ 5-10 คน ยกเว้นในช่วงที่มีการโพสต์ข้อมูล ต่อมาเมื่อมีการโพสต์บทวิจารณ์ของอาจารย์เจตนา และรายงานการเสนา รวมทั้งรูปถ่ายและคลิปวิดีโอของโครงการฯ ผู้เข้าชมก็เพิ่มมากขึ้น จนมากที่สุดในวันที่ 22 กุมภาพันธ์มี 92 คน แล้วจึงลดต่ำลงมาเป็นเฉลี่ยวันละ 20-40 คน

ตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2555 เว็บไซต์ thaicritic.com มีเนื้อหาที่เป็นรายงานสรุปการเสนาของโครงการฯ รวมทั้งคลิปวิดีโอที่บันทึกการเสนา ตามที่โครงการฯ จัดขึ้น นอกเหนือไปจากเนื้อหาที่เป็นบทความหรือบทวิจารณ์ที่ได้นำมาลงเผยแพร่ในเว็บไซต์อยู่เป็นประจำ อย่างไรก็ตาม คำค้นหาที่ทำให้ผู้ใช้เข้าถึงเว็บไซต์นี้ได้ส่วนใหญ่จะเป็นการค้นหาคำว่าบทความหรือบทวิจารณ์ สถิติผู้ใช้เว็บไซต์ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม พ.ศ. 2554 ถึงวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2555 เป็นดังนี้

มีผู้เข้าชมเว็บไซต์ทั้งหมด 8,404 คน เปิดหน้าเว็บทั้งหมด 10,794 ครั้ง เป็นผู้เข้าชมใหม่ 76.77% และผู้ชมเก่า 23.23% ผู้ชมเว็บไซต์เข้าถึงจากการค้นหาใน search engine เช่น google หรือ yahoo มากที่สุดคือ 82.75% รองลงมาคือการอ้างอิงหรือลิงก์จากเว็บอื่น 11.42% เว็บไซต์ที่นำผู้เข้าชมมาที่เว็บไซต์มากที่สุดสามอันดับแรกได้แก่ facebook.com, m.facebook.com (เป็นการใช้เฟสบุ๊คผ่านโทรศัพท์มือถือ) และ google.co.th ส่วนการเข้าถึงเว็บไซต์โดยตรงน้อยที่สุดคือ 5.83% คำค้นหาที่ผู้ใช้เข้าถึงเว็บไซต์ thaicritic.com มากที่สุดสามอันดับแรกได้แก่ ตัวอย่างบทความวิจารณ์ ตัวอย่างบทวิจารณ์ และบทความวิจารณ์



ภาพที่ 5 สถิติผู้ใช้เว็บไซต์ thaicritic รายวัน ตั้งแต่วันที่ 13 ธันวาคม 2554 จนถึงวันที่ 9 เมษายน 2555

จากภาพ จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ผู้ใช้ในแต่ละวันเฉลี่ยจะมีประมาณ 70-80 คน โดยวันที่ผู้ใช้เข้าถึงเว็บไซต์น้อยที่สุดคือวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2554 มี 15 คน ส่วนวันที่ผู้ใช้เข้าถึงเว็บไซต์มากที่สุดในช่วงนี้คือวันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2555 จำนวน 254 คน ซึ่งวันดังกล่าวเป็นวันที่ลงบทวิจารณ์ “ถึงอย่างไร ก็ไม่เหมือนเดิม : หนึ่งในดวงใจ สุนทราภรณ์ เดอะมิวสิคัล” ของอาจารย์เจตนา นาควัชระ หลังจากนั้นปริมาณผู้เข้าชมเว็บไซต์ก็ค่อยๆ ลดต่ำลง แต่มีเพิ่มสูงขึ้นบ้างในวันที่ลงเนื้อหาในเว็บไซต์เพิ่มเติม จนในเดือนเมษายน มีเฉลี่ยประมาณวันละ 30-40 คน

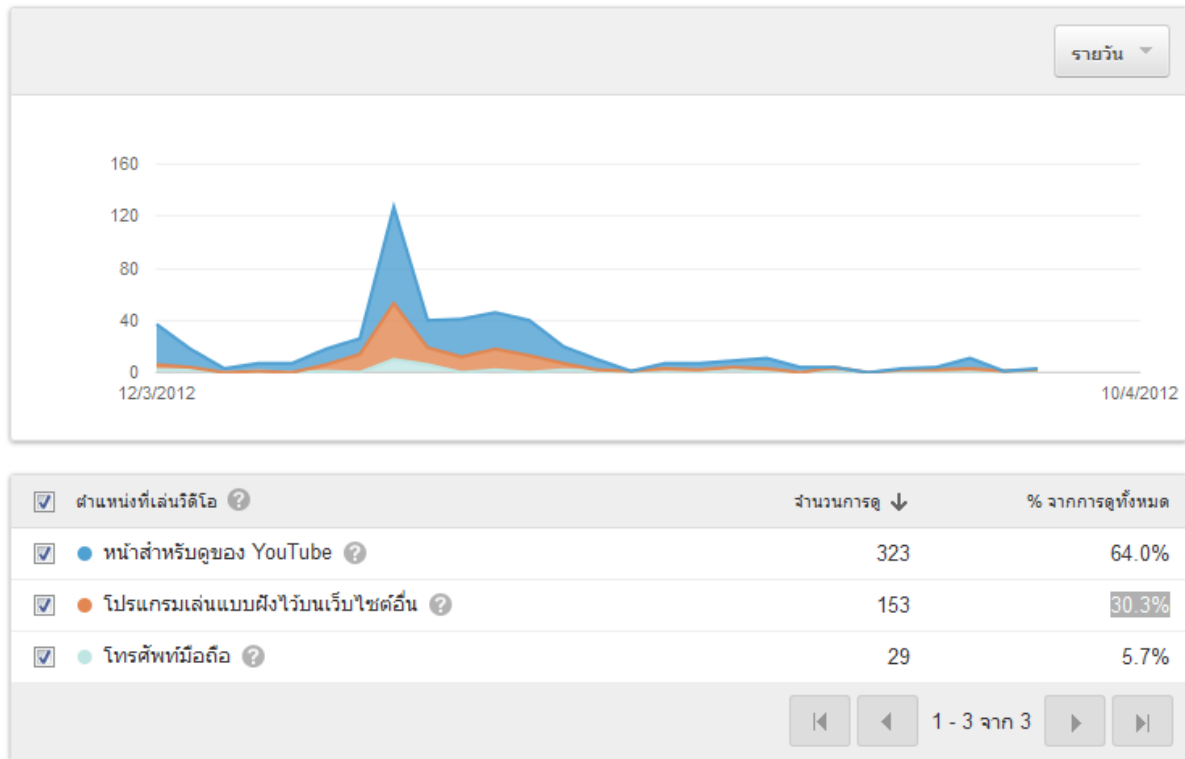
สถิติ youtube channel ของโครงการฯ

โครงการฯ ได้เปิด youtube channel โดยอัตโนมัติ จากการโพสต์คลิปวิดีโอในยูทูปที่ www.youtube.com/user/thaicritic เมื่อวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ. 2555 จนถึงปัจจุบัน (10 เมษายน พ.ศ. 2555) โครงการฯ มีคลิปวิดีโออยู่บน youtube channel ทั้งหมด 7 คลิป ได้แก่

1. เสวนา “มุมมองนักวิจารณ์ละคร” 2 คลิป
2. เสวนา “งานวิจารณ์บนโลกโซเชียล” 2 คลิป
3. เสวนา “ปลูกฝี การวิจารณ์” 2 คลิป
4. โครงการห้องทดลองทางการวิจารณ์ทัศนศิลป์ ครั้งที่ 1

จนถึงปัจจุบันมีผู้เข้าชมคลิปของโครงการฯ ทั้งหมด 505 ครั้ง คลิปที่ได้รับความนิยมเป็นสามอันดับแรกได้แก่ คลิปการเสวนา “ปลูกฝี การวิจารณ์” คลิปแรก มีผู้เข้าชม 307 ครั้ง รองลงมาคือ คลิปการเสวนา “มุมมองนักวิจารณ์ละคร” คลิปแรก 55 ครั้ง และ คลิปการเสวนา “ปลูกฝี การวิจารณ์” คลิปที่สอง 47 ครั้ง คลิปทั้งหมดไม่มีผู้แสดงความเห็นใดๆ





ภาพที่ 7 กราฟแสดงวิธีที่ใช้ชมคลิปของโครงการฯ