

ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บทกวีเร็นท์



นางสาวศนิ งามชัยฤกษ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

INTERACTIONS IN THE ONLINE COMMUNITY OF BIT TORRENT WEBSITE



Miss Sani Ngamchairoek

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

Department of Mass Communication
Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์

โดย

นางสาว คณิต งามชัยฤกษ์


สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

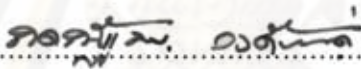
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....  คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยุธา เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาตนา วงศ์บ้านตู่)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ)

.....  กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศนิ งามชัยฤกษ์ : ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.

(INTERACTIONS IN THE ONLINE COMMUNITY OF BIT TORRENT WEBSITE)

อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ดร. กาญจนา แก้วเทพ, 246 หน้า.

เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เป็นเว็บไซต์ชนิดเครือข่ายของสมาชิกที่ทำงานร่วมกัน หรือที่เรียกว่า P2P ซึ่งการทำงานหลัก คือการแชร์ไฟล์ทุกชนิดที่สามารถอ่านได้ด้วยคอมพิวเตอร์ได้ ผู้วิจัยมองว่าการแชร์ไฟล์ผ่านการดาวน์โหลดและการอัปโหลดนี้เปรียบเสมือนการเปลี่ยนอุดมการณ์เบื้องหลังเทคโนโลยี จึงน่าจะทำให้สมาชิกของเว็บไซต์นี้เกิดการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจาก "รู้จักแต่จะรับ" มาเป็น "รู้จักที่จะให้" เนื่องจากเว็บไซต์นี้มีการทำงานที่เอื้ออำนวยให้การให้เป็นไปได้โดยง่าย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่ถูกแสดงออกมา ผ่านการใช้งานของฟังก์ชันต่างๆ ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ (2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาการใช้เว็บไซต์กับวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก (3) เพื่อศึกษาอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังกระบวนการทำงานผ่านเทคโนโลยีของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบปฏิสัมพันธ์สามารถจำแนกตามการใช้งานทั้ง 5 ฟังก์ชัน แต่ละฟังก์ชันแสดงออกถึงปฏิสัมพันธ์ 2 รูปแบบคือปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่เกิดจากการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดรูปแบบของการให้และการรับในสังคมซึ่งผลการวิจัยพบรูปแบบของการให้แบบการแลกเปลี่ยนซื้อขายมากที่สุด

ตัวแปรเรื่องระยะเวลาไม่ได้มีส่วนสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก อย่างไรก็ตาม การวิจัยพบว่าเมื่อเข้ามาเป็นสมาชิกระยะหนึ่งแล้ว สมาชิกมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็น "ผู้รู้จักที่จะให้" มากขึ้นและนอกจากอุดมการณ์แห่งการให้และการรับแล้ว ผลการวิจัยยังพบอุดมการณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตร่วมกันเป็นชุมชนที่อยู่เบื้องหลังการใช้งานของทั้ง 5 ฟังก์ชัน

ภาควิชา..... การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิสิต..... *ศนิ งามชัยฤกษ์*
 สาขาวิชา..... การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก..... *จก*
 ปีการศึกษา..... 2552.....

5184734328 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : BIT TORRENT / WEBSITE / FILE SHARING / P2P / INTERNET

SANI NGAMCHAIROEK : INTERACTIONS IN THE ONLINE COMMUNITY OF
BIT TORRENT WEBSITE. THEISIS ADVISOR: ASSOC. PROF. KANJANA
KAEWTHEP, Ph.D., 246 pp.

The online community of bit torrent website is also known as P2P network where the members share their file via .torrent format. This file sharing by uploading and downloading is seen as a new ideology of technology in which the sharers learn to change their behavior of using the internet from "learn to take" to "learn to give" since the file sharing network allow the user to give the file to the members easily.

This research aims to find (1) the patterns of the interactions shown via the functions of using the bit torrent website (2) to study the relation of time spending as a user and the way members change their interactions toward other members and website functions (3) to study background ideology attached to the using of the functions of the website that tend to change the users in what ways.

It is found that all 5 functions of the bit torrent website show 2 patterns of interactions which are the interaction to live together in the online community and the interaction that shows giving and taking. Time spending is not related to how users choose the way to communicate to others member. However, the users change their way to communicate through the website from "downloading from others" to "uploading to others". Not only ideology about "give and take" found via the using of the functions, but also other ideologies about living together in the society are displayed through the 5 functions.

Department : Mass Communication...

Student's Signature

S. Ngamchairoek

Field of Study : Mass Communication...

Advisor's Signature

Kanjana

Academic Year : ...2009.....

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา แก้วเทพ อาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์เป็นอย่างสูง ที่คอยช่วยเหลือให้คำแนะนำและกำลังใจที่ดีเสมอในการทำ
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตั้งแต่ต้น อีกทั้งคอยย้ำเตือนให้ผู้วิจัยอย่าลืมห่วงใยทางวิชาการกับงาน
เขียนของตนอย่างสม่ำเสมอ ส่งสัญญาณจีพีเอสอย่างแม่นยำเมื่อผู้วิจัยมีที่ท่าจะหลงทางในเข
า
วงกตของวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฏฐ์ธัญ วังศ์บ้านคู และรอง
ศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และกรรมการสอบ
วิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำเมื่ออ่านงานเขียนของผู้วิจัยแล้ว ข้อเสนอที่อาจารย์ได้ช่วยเหลือนั้นทำ
ให้ผู้วิจัยได้ขยายขอบเขตความรู้ของตนเอง รวมทั้งเปิดมุมมองใหม่ให้กับผู้วิจัยด้วย

ขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่สาว และน้องสาวที่รัก เป็นกำลังใจที่ดีเสมอเมื่อผู้วิจัย
เกิดอาการท้อ และเป็นแรงกระตุ้นเมื่อผู้วิจัยเกิดอาการเกียจคร้านอยู่เป็นนิจ

ขอบคุณเพื่อนๆ MC 18 ทุกคน ที่คอยสนับสนุนแรงบันดาลใจ เตือนกันอยู่
บ่อยครั้งให้ทำงานเสร็จไปพร้อมๆ กัน เสี่ยงหัวเราะในการพูดคุยทำให้งานที่เหมือนจะหนักหนาอยู่
ตรงหน้านั้นเบาขึ้นมาได้เมื่อรู้สึกว่ามีเพื่อน

ขอบคุณคุณศิว พันศิริพัฒน์ ผู้เป็นกำลังใจเสมอ และยังเป็นผู้ชักนำให้รู้จักเว็บไซต์
บิททอร์เร็นท์ซึ่งเป็นหัวข้อการศึกษาของวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอบคุณเพื่อนสมาชิกชาวบิททอร์เร็นท์ทุกคน ชุมชนออนไลน์แห่งนี้ช่างมีเสน่ห์หน้า
หลงใหลจริงๆ

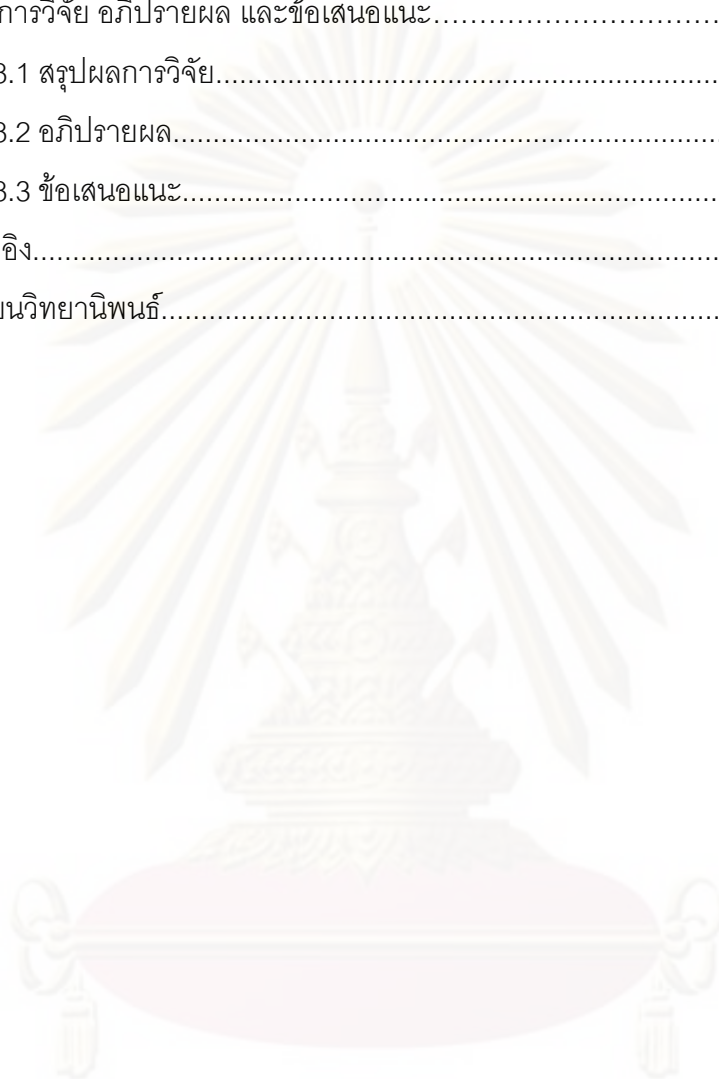
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	12
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	12
1.4 นิยามศัพท์.....	12
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	14
1.6 ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น.....	14
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	14
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 ทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์.....	15
2.2 ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด.....	20
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน.....	22
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชนเสมือน.....	24
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	39
3.1 แหล่งข้อมูล.....	39
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	42
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	42
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43

บทที่	หน้า
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	44
Conceptual Framework.....	45
4 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้น Main.....	46
4.1 หน้าแรก.....	47
4.2 ห้องสนทนา.....	59
4.3 กฎ กติกา มารยาท.....	65
4.4 กระดานสนทนา.....	79
4.5 ทีมงาน.....	92
4.6 รายการสมาชิก.....	96
4.7 อุดมการณ์เบื้องหลังฟิ่งชั้น Main.....	101
5 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้น Torrent.....	109
5.1 ดูรายการไฟล์.....	109
5.2 ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์.....	121
5.3 ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ.....	136
5.4 ขอไฟล์.....	140
5.5 การจัดอันดับสุดยอด.....	141
5.6 อุดมการณ์เบื้องหลังของฟิ่งชั้นทอร์เร็นท์.....	150
6 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้น VIP ฟิ่งชั้น Personal และฟิ่งชั้น Games.....	153
6.1 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟิ่งชั้น VIP.....	153
6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟิ่งชั้น Personal.....	168
6.3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟิ่งชั้น Games.....	195
6.4 อุดมการณ์เบื้องหลังของฟิ่งชั้น VIP ฟิ่งชั้น Personal และฟิ่งชั้น Games...	212
7 ระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์และผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก.....	219
7.1 การเข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	219
7.2 การใช้งานฟิ่งชั้นต่างๆ ของสมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	221
7.3 การเริ่มใช้งานการอัปโหลดและการดาวน์โหลดไฟล์ในเว็บไซต์.....	223
7.4 ระยะเวลาการเป็นสมาชิกกับพฤติกรรมการใช้งานฟิ่งชั้นต่างๆ ของเว็บไซต์	225

บทที่	หน้า
7.5 การใช้งานเว็บไซต์ กับกรให้ในสังคมจริง.....	227
8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	229
8.1 สรุปผลการวิจัย.....	229
8.2 อภิปรายผล.....	239
8.3 ข้อเสนอแนะ.....	240
รายการอ้างอิง.....	241
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	246



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแรก.....	55
4.2	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานห้องสนทนา.....	63
4.3	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท.....	76
4.4	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานกระดานสนทนา.....	86
4.5	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานทีมงาน.....	95
4.6	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานรายการสมาชิก.....	99
4.7	รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน Main.....	102
5.1	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าดูรายการไฟล์.....	119
5.2	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์.....	127
5.3	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ.....	134
5.4	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าขอไฟล์.....	139
5.5	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานการจัดอันดับสุดยอด.....	147
5.6	รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน Torrents.....	150
6.1	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าโอนเงิน.....	158
6.2	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ.....	163
6.3	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าเติมเงินทูลมันนี่.....	167
6.4	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแก้ไขประวัติส่วนตัว.....	173
6.5	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิก.....	176
6.6	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าเพื่อน.....	180
6.7	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้ากล่องข้อความ.....	183
6.8	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้ารายการโปรด.....	186
6.9	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าคลังไอเทม.....	189
6.10	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าธนาคารกลาง.....	193
6.11	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานการเล่นเกมเป้ายิ่งดูบ.....	198
6.12	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานเกมป๊อกลง.....	202

ตารางที่		หน้า
6.13	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานเกม Tic Tac Toe.....	204
6.14	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานเกมกินดั่งค์.....	207
6.15	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานเกมตอบคำถามล่าสมบัติ.....	209
6.16	ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานเกมทายผลฟุตบอล.....	211
6.17	รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน VIP.....	212
6.18	รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน Personal.....	213
6.19	รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน Games.....	214
6.20	สรุปปฏิสัมพันธ์และอุดมการณ์เรื่องการให้และการรับ.....	216



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	ข่าวอาชญากรรมผ่านการสื่อสารออนไลน์.....	2
1.2	ตัวอย่างการเข้าฟังชั้น Torrents ในเว็บไซต์ www.2bbit.com.....	9
1.3	ฟังก์ชันการใช้งานเว็บไซต์ www.2bbit.com.....	10
1.4	หน้ากฎเกณฑ์ของเว็บไซต์ www.2bbit.com.....	11
2.1	หลักขั้นตอนการคิดเรื่องการให้ในชุมชนออนไลน์.....	33
4.1	รายละเอียดการใช้งานฟังก์ชันหน้าแรกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	48
4.2	รายละเอียดการใช้งานหน้าห้องสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	60
4.3	ห้องสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	60
4.4	หน้าต่างพิเศษแสดง emoticon ในห้องสนทนา.....	62
4.5	ฟังก์ชันกฎในฐานะตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	65
4.6	หน้ากระทู้รวมในฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท.....	66
4.7	ผังของกฎในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	67
4.8	ตารางค่าตัวคูณเพื่อคำนวณโบนัสสำหรับการอัฟโพลด.....	73
4.9	การตั้งคำถามเกี่ยวกับกฎของสมาชิก.....	75
4.10	การโพสต์ข้อความแสดงการยอมรับกฎ.....	75
4.11	กระดานสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์.....	80
4.12	ฟังก์ชันกระดานสนทนา.....	81
4.13	กระทู้แจ้งเตือนประกาศจากทางเว็บไซต์.....	82
4.14	การตั้งกระทู้พนันฟุตบอลในห้อง sport and casino.....	84
4.15	ตัวอย่างกระทู้ขอไฟล์ที่เป็นที่ต้องการในฟังก์ชันกระดานสนทนา.....	84
4.16	การโพสต์ขายสินค้าในห้องบริการโฆษณาและการซื้อขาย.....	85
4.17	ฟังก์ชันทีมงาน (Staff).....	93
4.18	การใช้งานฟังก์ชันรายการสมาชิก.....	97
4.19	ข้อมูลของสมาชิกในฟังก์ชันรายการสมาชิก.....	98
5.1	ฟังก์ชันดูรายการไฟล์.....	110

ภาพที่	หน้า
5.2	การเลือกประเภทรายการไฟล์เพื่อการค้นหาเฉพาะหมวด..... 111
5.3	การเรียงลำดับหน้าของการดูรายการไฟล์..... 111
5.4	การแสดงรายการไฟล์ที่มีการอัปเดตเข้ามาในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 112
5.5	หน้าต่างเชื่อมต่อกับไฟล์..... 113
5.6	การคอมเม้นท์ที่มีการอัปเดตเข้าเว็บไซต์..... 114
5.7	การส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์..... 123
5.8	การทำงานของหน้าฟังก์ชันไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ..... 131
5.9	การทำงานของหน้าฟังก์ชันขอไฟล์..... 136
5.10	การแสดงผลการจัดอันดับสุดยอดผู้แชร์ไฟล์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 142
6.1	การใช้หน้าการโอนเงินเพื่อเป็นสมาชิก VIP ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 154
6.2	การใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ..... 160
6.3	การใช้งานหน้าบริการผ่านบัตรเติมเงินทรูมันนี่..... 164
6.4	การใช้งานหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 169
6.5	การใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 175
6.6	การใช้งานหน้าเพื่อนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 178
6.7	การใช้งานหน้ากล่องจดหมายของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 179
6.8	การใช้งานหน้ารายการโปรด..... 184
6.9	การใช้งานหน้าคลังไอเทมของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 187
6.10	การใช้งานหน้าธนาคารกลางของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์..... 190
6.11	การเล่นเกมนเป้ายิ่งดูบ 1..... 196
6.12	การเล่นเกมนเป้ายิ่งดูบ 2..... 196
6.13	การเล่นเกมนเป้ายิ่งดูบ 3..... 197
6.14	ผลการเล่นเกมนเป้ายิ่งดูบ..... 197
6.15	การเล่นเกมนเป็อกเต้ง 1..... 199
6.16	การเล่นเกมนเป็อกเต้ง 2..... 200
6.17	การเล่นเกมนเป็อกเต้ง 3..... 201
6.18	การเล่นเกมน Tic Tac Toe..... 203
6.19	การเล่นเกมนกินตั้งค์..... 205

ภาพที่		หน้า
6.20	การส่ง PM เพื่อรายงานผลการเล่นเกมกินตั้งค์.....	205
6.21	ข้อความเตือนเมื่อสมาชิกมีเงินเสมือนไม่พอเล่นเกม.....	206
6.22	การเล่นเกมตอบคำถามล่าสมบัติ.....	208
6.23	การเล่นเกมทายผลฟุตบอล.....	210



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ภายในหนึ่งทศวรรษ พวกเราหลายคนอาจเลือกจะดำเนินชีวิตแบบเสมือน บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เกิดเป็นมิตรภาพ และความสัมพันธ์ไซเบอร์” (Hawking, 2001)

จากคำกล่าวข้างต้น สนับสนุนว่าปัจจุบันมีสังคมรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นชูนานไปกับสังคมภายนอก หรือสังคมจริง ในโลกแห่งการสื่อสารอันไร้พรมแดน อย่างโลกอินเทอร์เน็ตที่อาศัยการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ให้สามารถสร้างชุมชนที่เรียกกันว่า ชุมชนออนไลน์ หรือ Virtual community ที่ซึ่งสมาชิกในชุมชนต่างก็ไม่เคยเห็นหน้าค่าตากันมาก่อน ไม่มีทางรู้จักชื่อ หรือตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน แต่ก็สามารถสร้าง ความเป็นสังคมเชิงวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งขึ้นได้ ตามที่รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) กล่าวว่า การสื่อสารโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางนั้นกลายเป็นเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (cultural forum) ที่มีประเด็นความสนใจของผู้ใช้งาน และยังมีลักษณะความเป็นชุมชนออนไลน์ (virtual community) ที่เกิดขึ้นชูนานไปกับโลกแห่งความเป็นจริง

พื้นที่บนสังคมแห่งโลกอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์สเปซ (cyberspace) ได้ผ่านช่วงเวลาของการเป็นพื้นที่เพื่อการสนทนา การติดต่อ หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร มาสู่การเป็นพื้นที่ที่มีชุมชนอันมีลักษณะเฉพาะตัวเกิดขึ้น และก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตผู้คน ซึ่งแตกต่างไปจากชุมชนในเว็บไซด์ทั่วไปที่ผู้คนส่วนใหญ่ได้สัมผัสจากการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือการท่องเว็บไซด์ (จิรัฐ สุภากร, 2545) แต่หากจะศึกษาว่าชุมชนออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็น ชุมชนออนไลน์ นั้นว่ามีลักษณะอย่างไร จำเป็นต้องเปรียบเทียบกับชุมชนในโลกจริงเสียก่อน

ชุมชนจริง และชุมชนออนไลน์: ด้านบวกและด้านลบที่ถูกนำเสนอ

ปกติแล้ว คนทั่วไปมักพิจารณา ชุมชนออนไลน์ โดยจะประเมินเปรียบเทียบกับชุมชนบนโลกจริง ซึ่งหากยึดตามหลักนี้ ปฏิสัมพันธ์บนโลกจริงที่เกิดขึ้นมีทั้งเชิงบวก และเชิงลบ เช่นชุมชนจริงมีทั้งมิตรภาพ แต่ขณะเดียวกันก็มีการแข่งขันและความขัดแย้ง อย่างไรก็ตาม พบว่าเมื่อก้าวถึงการมีปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตนั้น เป็นที่น่าสังเกตว่า ผู้คนมักมีคติในด้านลบต่อชุมชนชนิดนี้เพียงด้านเดียวอยู่ เช่น ชุมชนออนไลน์ของเว็บบอร์ดเป็นการสื่อสารที่ไม่รู้ตัวตนแท้จริง คนจะสาดโคลนใส่กันอย่างไม่เกรงใจ ชุมชนออนไลน์ของเกมออนไลน์ เป็นการ

จำลองสถานการณ์ที่ชีวิตจริงไม่สามารถสร้างได้ ทำให้คนหลีกเลี่ยงจากชุมชนจริงเข้าไปแล้วไม่สามารถถดถอยออกมา หรือที่เรียกว่าการติดเกม หรือเกิดการหลอกลวง ล่อลวง ผ่านการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตซึ่งมีข้อจำกัดในการตรวจสอบตัวตน หรือความจริงใจในการสื่อสารได้ เนื่องจากการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิด ชุมชนออนไลน์ ขึ้นนั้น พบว่า คุณลักษณะของ การสื่อสารแบบใหม่นี้ (ธัญภูมิ เรื่องวิทยานุกูล, 2546) มีสภาพไร้การขัดขวางควบคุม สภาพไร้ขอบเขต ในการสร้างความหมาย สภาพไร้ผู้กระทำ (ทำให้เกิดการปลอมตัว การหลอกลวง การเปลี่ยนเพศ) และจินตนาการ (ดูรายละเอียดในบทที่ 2) ดังตัวอย่างข่าวอาชญากรรมผ่านที่เกิดจากการสื่อสารออนไลน์ อาทิเช่น



ภาพที่ 1.1 ข่าวอาชญากรรมผ่านการสื่อสารออนไลน์ (www.kapok.com, 2552: ออนไลน์)

ดังนั้น โลกเสมือน หากมองว่าเป็นภาพสะท้อนของโลกจริงที่ถูกต้อง ก็ควรจะมีส่วนด้านบวก และด้านลบ แต่ทุกวันนี้ผู้คนมักจะมองภาพ ชุมชนออนไลน์ แต่ด้านลบ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจ ประเด็นที่ว่า หากเปรียบเทียบกันระหว่างชุมชนจริงและชุมชนออนไลน์ แล้ว ควรจะพบปฏิสัมพันธ์ ทั้งสองมิติ โดยผู้วิจัยมีความสนใจอีกด้านหนึ่งที่ถูกมองข้ามของโลกเสมือน คือด้านบวก ได้แก่ ความเอื้ออารีต่อกันฉันมิตร จึงเป็นที่มาของงานวิจัยชิ้นนี้ ที่ต้องการศึกษาปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นใน

ชุมชนออนไลน์ว่า เว็บไซต์ที่มีการต่อสู้ด้านอุดมการณ์และเทคโนโลยี โดยมีซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อมิติความสัมพันธ์เชิงบวก คือ การให้ (giving) ระหว่างสมาชิกอยู่แล้วผ่านการอัปโหลด ได้แก่เว็บไซต์ บิททอร์เร็นท์ ทำให้ด้านบวกของปฏิสัมพันธ์ผ่านการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นสามารถทำได้ และทำได้ง่ายขึ้นกว่าในอดีตมาก ดังนั้นผู้วิจัยมองว่า ปัญหาไม่ได้อยู่ที่ตัวเทคโนโลยีการสื่อสารเช่นอินเทอร์เน็ต แต่เป็นเพราะการใช้งานเทคโนโลยี จึงเกิดคำถามว่าเทคโนโลยีบิททอร์เร็นท์จะสามารถเปลี่ยนวิธีคิดด้านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนสมาชิกของผู้ใช้งานได้หรือไม่

ความหมายของการดาวน์โหลด และอัปโหลด การรับและการให้ในชุมชนออนไลน์

เมื่อสอบถามผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วไป ว่าเคยดาวน์โหลดไหม ทุกคนตอบได้ทันทีว่า “เคย” แต่หากถามถึงการอัปโหลด จำนวนผู้ตอบว่า “เคย” กลับเหลือไม่เท่าไร แสดงให้เห็นได้ว่าการดาวน์โหลด ในที่ขณะนี้ คือ ความต้องการ รับ (taking) ความอยากได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ต้องลงทุนลงแรง เพียงมีความสามารถในการครอบครองเทคโนโลยีเท่านั้น และอัปโหลดหมายถึงการให้ ดังนั้น การใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้ฝังความคิดเรื่องเอาแต่รับให้ผู้ใช้งานไปแล้ว เพราะการดาวน์โหลดนั้นง่ายกว่าการอัปโหลดทั้งในแง่วิธีการ และใช้เวลาน้อยกว่า ทำให้คิดแต่จะ ดาวน์โหลด (คิดที่จะรับมากกว่าจะให้)

ดังที่ Alvin Gouldner (1976 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541: 121) อธิบายถึงแนวคิดที่ว่าเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในสังคมล้วนแต่มีอุดมการณ์อยู่เบื้องหลังเทคโนโลยีนั้น และเชื่อว่าพลังของเทคโนโลยี จะสามารถเปลี่ยนแปลงสังคม เมื่อนำมาพิจารณาการดาวน์โหลด และอัปโหลดก็เช่นเดียวกัน คนทั่วไปเมื่อเริ่มต้นใช้งานอินเทอร์เน็ต รู้จักการดาวน์โหลดก่อนและใช้งานการดาวน์โหลดเพราะวิธีการนั้นง่ายกว่า ส่วนการอัปโหลดนั้นนอกจากจะมีวิธีการยุ่งยากแล้ว ยังเสียเวลามากกว่าการดาวน์โหลดด้วย กล่าวได้ว่าอุดมการณ์ของอินเทอร์เน็ตในการปลูกฝังเรื่องการให้และการรับ การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นบ่มเพาะเรื่องการรับก่อน แต่ไม่ได้ปลูกฝังให้เกิดการให้กันง่ายๆ จึงเป็นเรื่องท้าทายที่เกิดเว็บไซต์แบบบิททอร์เร็นท์ขึ้นมา เพื่อปฏิวัติอุดมการณ์ของเทคโนโลยี สื่ออินเทอร์เน็ต

โดยทั่วไปแล้วการดาวน์โหลด และการอัปโหลดไฟล์ในอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถทำได้หลายวิธี วิธีการที่ใช้กันแพร่หลาย คือการดาวน์โหลด และอัปโหลด ด้วยโปรแกรมที่ติดกับระบบปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ผ่านเซิร์ฟเวอร์ (ซึ่งมาจาก คำว่า client server เป็นชื่อยางานแฟ้มบริการหมายถึง ช่างงานที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์แต่ละคนสามารถใช้โปรแกรมหรือข้อมูลร่วมกันได้

(server network) แต่ในขณะเดียวกัน คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องในเครือข่าย ก็สามารถทำงานตาม คำสั่งของตนเองโดยอิสระก็ได้ด้วย) โดยผู้ที่ต้องการแชร์ไฟล์จะทำการอัปโหลดไฟล์ทั้งไฟล์ หรือทำการแบ่งส่วนไฟล์ใหญ่ๆ ออกเป็นหลายๆ ชิ้น เพื่อสะดวกในการอัปโหลดเข้าไปในเซิร์ฟเวอร์ โดยผู้ดาวน์โหลดอาจจะใช้โปรแกรมที่ติดมากับระบบปฏิบัติการ อยู่แล้วในการดาวน์โหลด หรือบางราย อาจจะใช้โปรแกรมเพื่อเพิ่มความเร็วของอัตราการดาวน์โหลดต่อวินาที แต่วิธี ที่กล่าวมาเหล่านี้ แตกต่างกับการใช้งานของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ และโปรแกรมดาวน์โหลดไฟล์จาก เว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์อย่างสิ้นเชิง เพราะการแชร์ไฟล์แบบเดิมนั้น ไฟล์จริงๆ ทั้งไฟล์จะถูกส่งให้เข้าไปอยู่ในเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งต้องเสียพื้นที่ในการเก็บรักษาไฟล์

แต่ทว่า ในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นั้น ผู้ที่ต้องการแชร์ไฟล์ จะทำการสร้างไฟล์ที่มีสกุลเป็น .torrent ซึ่งจะเป็นไฟล์ที่เล็กมาก แล้วทำการอัปโหลดขึ้นไปในเว็บ เพื่อให้สมาชิกคนอื่นดาวน์โหลด ไฟล์นี้ไป แล้วไฟล์นี้จะทำหน้าที่เหมือนลูกกุญแจ ให้ผู้ที่มีไฟล์สกุล .torrent อยู่ในเครื่อง แล้ว เปิดไฟล์ด้วยโปรแกรมสำหรับดาวน์โหลดโดยเฉพาะ (ผู้วิจัยใช้โปรแกรม µtorrent (มิวทอร์เร็นท์)) แล้วทำการดึงข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของสมาชิกที่มีไฟล์จริงอยู่ในเครื่องแล้วออกมา และสามารถทำการแชร์ไฟล์ให้กับผู้อื่นที่ต้องการไฟล์เดียวกันได้ทันทีผ่านโปรแกรมเดียวกัน

เว็บไซต์และโปรแกรมบิตทอร์เร็นท์ อาจจะเป็นเทคโนโลยีที่ปฏิเสธความคิด “เอาแต่จะรับ ” เพราะตัวเทคโนโลยีบิตทอร์เร็นท์นั่นเองที่บังคับให้ผู้ดาวน์โหลด ต้องเอื้อเพื่อไฟล์ให้กับผู้อื่น ยิ่ง เมื่อมีเทคโนโลยีไฟล์สกุล .torrent เข้ามา ทำให้การให้โดยการอัปโหลดทำได้ ง่ายขึ้น ยิ่งอัปโหลดมาก เท่ากับแบ่งปันมาก ยิ่งได้ประโยชน์มาก การอัปโหลด เปรียบเหมือนการให้ เพียงแต่การให้ในโลก เสมือนผ่านชุมชนที่มีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่ได้ให้สิ่งของที่จับต้องได้ แต่เป็นการให้สิ่งที่อ่านได้ด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งก็คือไฟล์นั้น เอง โดยเป็นคำถามต่อไปว่า การแบ่งปันในชุมชนออนไลน์จะสามารถไหลมาที่โลกจริงด้วยได้หรือไม่

“การให้” ตามทัศนะของ Serge-Christophe Kolm (2000 อ้างถึงในกนกศักดิ์ แก้วเทพ , 2552:4-5) คือ การโยกย้ายถ่ายเท สินค้าและบริการของมนุษย์ มี 4 รูปแบบหลักด้วยกัน โดยผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการให้ในความหมายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. การเอาไป (taking) คือการได้มาซึ่งสินค้าและบริการที่ผู้เป็นเจ้าของไม่ได้เต็มใจจะให้ เช่นอาจได้มาจากการใช้กำลัง ตัวอย่างชัดเจนเช่นการคอร์รัปชั่น การขโมย อาทิจ การ hacking เพื่อขโมยข้อมูล การปล่อยไวรัส เป็นต้น

2. การแลกเปลี่ยน (exchange) เรียกว่าง่าย ๆ ตามความเข้าใจก็คือการได้มาโดยการซื้อ - ขายนั่นเอง ที่ถือเป็นการแลกเปลี่ยนผ่านกลไกตลาด ใช้ตรรกะการรักษาค่าผลประโยชน์ของตัวเอง เป็นที่ตั้งบนหลักการของเหตุและผล เช่น การซื้อขายไอเท็มของเกมออนไลน์ เป็นต้น
3. การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (reciprocity) เป็นรูปแบบการได้มาซึ่งสินค้าและบริการโดยการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์กัน วางอยู่บนหลักของการเอื้ออาทรต่อกัน มากกว่าการเน้นรักษาผลประโยชน์ของตนเอง เช่น การแลกเปลี่ยนไฟล์ผ่านการดาวน์โหลด และอัปโหลด เป็นต้น
4. การให้ (giving) คือ การโยกย้าย ถ่ายเทสินค้าและบริการจากคนหนึ่ง หรือหลายคน ไปสู่คนอื่น โดยปราศจากเงื่อนไข โดยมีเหตุผลที่ให้แตกต่างกันไป เช่น รสนิยม แรงจูงใจ หน้าที่ อารมณ์ความรู้สึก เช่นการอัปโหลดไฟล์เพื่อผู้อื่นนำไปใช้ประโยชน์

เปรียบเทียบการให้ใน 4 รูปแบบข้างต้น ก็เหมือนกับเป็นจุด มกการณให้ ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ต ได้ผลิตซ้ำอุดมการณ์ใน 4 รูปแบบนี้ออกมาตลอดเวลา และ *กนกศักดิ์ แก้วเทพ (2552)* ยังกล่าวต่อไปว่าในยุคสังคมดั้งเดิม รูปแบบการถ่ายเทหรือการให้ระหว่างคนกับคนจะพบทั้ง 4 รูปแบบ ที่พบมากคือ “การช่วยเหลือเกื้อกูล” และ “การให้” แต่เมื่อสังคมเข้าสู่ความเป็นสังคมในยุคทุนนิยม ระบบเงินตราทำให้รูปแบบการให้ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไป กลายเป็น เน้นหนักในเรื่อง “การเอาไป” และ “การซื้อขาย แลกเปลี่ยน ” เป็นที่น่าสังเกตว่า เมื่อสังคมเปลี่ยนผ่านเข้ามาสู่ยุคสังคมข่าวสาร ชุมชนออนไลน์ต่างๆ ก่อตัวขึ้นมาอย่างเป็นรูปเป็นร่าง เกณฑ์การวัดเรื่องการให้ 4 รูปแบบนี้เมื่อนำมาตรวจสอบในชุมชนออนไลน์ จะพบรูปแบบการให้ที่เน้นหนักไปทางรูปแบบใด

จากความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับกรให้ในเบื้องต้นนั้น เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำมาศึกษา ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่เกิดขึ้นจากการให้ นั้น เป็นไป ในรูปแบบใดมากที่สุด ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนของเว็บไซต์ชนิดนี้ อาทิ ความมีน้ำใจในการแบ่งปัน การให้กันระหว่างสมาชิกชุมชนด้วยตนเอง การให้รางวัล การร้องขอไฟล์ที่ต้องการ และการตอบสนองต่อการร้องขอนั้น เป็นต้น และ ที่ปฏิสัมพันธ์เหล่านี้เกิดขึ้นนั้น เกิดจากอุดมการณ์เบื้องหลังอะไรของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ทำให้คนเปลี่ยนจากการคิดดาวน์โหลดมาเป็นการอัปโหลดมากขึ้น

การอบรมบ่มเพาะของชุมชนออนไลน์: ยิ่งใช้งานมากจะซึมซับพฤติกรรมได้

ชุมชนออนไลน์ (จักรพงษ์ คงมาลัย , 2550) คือ “กลุ่มคนที่รวม ตัวกันผ่านทางเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางเว็บไซต์) โดยกลุ่มคนที่ว่านี้จะมีปัจจัยร่วมที่คล้ายคลึงกัน (ปัจจัยร่วม เช่น ความคิด ความเชื่อ ความสนใจ รสนิยม วัฒนธรรม เพศ อายุ ฯลฯ) เป็นแบบอย่าง

เดียวกัน หรือมีเป้าหมายร่วมกันทำการใดๆ ให้สำเร็จ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการทำงานร่วมกัน แบ่งปันกัน ด้วยพลังของคนหลายๆ คน” ตัวอย่างชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย เช่น กระดานสนทนาของ www.pantip.com ชุมชนของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างๆ และชุมชนของเด็กวัยรุ่น www.dek-d.com เป็นต้น

ชุมชนออนไลน์เหล่านี้ กล่าว ได้ว่า เป็นที่รวบรวมผู้คนที่มีความคิดคล้ายกัน ชอบอะไร เหมือนกัน สนใจในเรื่องเดียวกัน เข้ามาแลกเปลี่ยนพูดคุยกันผ่านชุมชนออนไลน์นี้ โดยมีลักษณะ การเข้าเป็นสมาชิกอย่างสมัครใจ การใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา กล่าวได้ว่าชุมชนออนไลน์มีหลาย ลักษณะที่สอดคล้องกับเรื่องอุดมการณ์ของเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต แต่ลักษณะชุมชนออนไลน์ เหล่านี้ ยังไม่ได้ก่อให้เกิดพฤติกรรมกรรให้อย่างชัดเจน เพราะตัวเว็บไซต์ยังเปิดพื้นที่ให้เฉพาะการ พุดคุยเท่านั้น

แต่ทว่า เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีซอฟต์แวร์เป็นตัวโครงสร้างที่พร้อมสำหรับการ ดาวน์โหลด และอัปโหลด ดังนั้นกล่าวได้ว่าเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ฝั่งโครงสร้างเพื่อที่จะให้ภาพ ว่าเป็นชุมชนออนไลน์ที่เหมือนกับชุมชนในโลกจริง กล่าวคือ ปลูกฝังอุดมการณ์เรื่องการให้ และ การรับผ่านการใช้งานเว็บไซต์ในฐานะชุมชนออนไลน์ในเวลาเดียวกันโดยต้องลงมือกระทำจริงๆ

ในโลกความเป็นจริง มีสถาบันและกลไกทางสังคมที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการติดตั้ง อุดมการณ์ และพฤติกรรมของผู้คนเกี่ยวกับการรู้จักความเอื้ออาทร รู้จักการให้ เช่น ศาสนา กฎเกณฑ์ต่างๆ ฝังอยู่ในโครงสร้างทางสังคมอยู่แล้ว แต่ก็อาจจะยังไม่ได้ฝังในระดับจิตสำนึก เป็น ประเภทใครใครให้ก็ให้ ทำให้อาจเป็นอีกขั้นของการต่อสู้ของ ชุมชนออนไลน์ ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ที่จะเปลี่ยนอุดมการณ์เบื้องหลังของเทคโนโลยีจากที่ “การให้” ที่เป็นการกระทำที่ทำได้ยาก (ผ่านการอัปโหลด) เป็นให้กันง่ายขึ้น

จากทั้งหมดนี้จึงทำให้ผู้วิจัยอยากทราบว่า การนำปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้และการรับ มาฝัง อยู่ในโครงสร้างแล้วเกิดผลอย่างไรที่ซอฟต์แวร์ต้องการหรือไม่

หากเปรียบเทียบการเข้าใช้งานเว็บไซต์ของสมาชิกในชุมชนออนไลน์ กับการเข้าวัดของคน ในโลกจริง เช่น คนที่ไม่เสียสละ แต่เมื่อเข้าวัดบ่อยๆ ก็จะได้เสียสละขึ้นมา ในขั้น แรกอาจจะเป็นแค่ บัจฉัยภายนอก แต่เมื่อได้คลุกคลีมากขึ้น แรกๆ ไปวัด เพราะถูก บังคับให้ทำบุญ นานเข้าก็เกิดการ ซึมซับกลายเป็นคนที่มีจิตใจเป็นบุญ ดังที่ จุฑารัตน์ ไพศาลโรจนรัตน์ (2543) ทำการศึกษาเรื่อง “บทบาทของโรงเรียนพุทธศาสนาวันอาทิตย์ในการขัดเกลาทางศีลธรรม : ศึกษากรณีนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่าในด้านบทบาทของวัด โรงเรียนพุทธศาสนาวัดอาทิตย์ เป็นการให้บริการทางสังคมประการหนึ่งของวัด ที่ให้แก่สังคมไทยปัจจุบันและโรงเรียนพุทธศาสนาวัดอาทิตย์ยังได้ช่วยส่งเสริมให้เยาวชนซึมซับความมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางพุทธศาสนาได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสงสัยว่า หากการเข้าใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ในฐานะชุมชนออนไลน์ที่จะเป็นภาพสะท้อนชุมชนจริง โดยทำหน้าที่เป็นคล้ายกับกลไกทางศาสนา ผู้ที่ไม่เคยใช้เว็บไซต์บิททอร์เร้นท์มาก่อน เมื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ที่มีกฎเกณฑ์บังคับให้เกิดการให้อย่างต่อเนื่อง ระยะเวลาของการเข้ามาคลุกคลีในชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ จะสามารถเปลี่ยนเป็นคนเข้ามาใช้งานให้เกิดความคิดเรื่องการให้มากขึ้นหรือไม่

นอกจากนี้ในประเด็นเรื่องการบ่มเพาะ หรือการติดตั้งอุดมการณ์นั้น จะทำงานได้ดีเมื่อเป็นการซึมเข้าอย่างไม่รู้สึกรู้ตัว (unconscious) กล่าวได้ว่าการใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ เปรียบได้กับการติดตั้งอุดมการณ์ผ่านชุมชนออนไลน์ ผู้ใช้งานไม่ได้รู้สึกตัวที่กำลังเรียนรู้ หรือถูกติดตั้งอุดมการณ์ใหม่อยู่ ถือเป็นกรติดตั้งอุดมการณ์โดยไม่รู้สึกรู้ตัวนั่นเอง

เรื่องระยะเวลาของการใช้งานนั้น ระยะเวลาของการอยู่ในชุมชนออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากโลกจริง เพราะการสื่อสารชนิดนี้มีคุณสมบัติในการเป็นช่องทางการมีปฏิสัมพันธ์ที่สามารถดำเนินการสื่อสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง ดังนั้น ระยะเวลาการบ่มเพาะของเว็บไซต์จะดูจากระยะเวลาการเข้ามาใช้งานอย่างเดียวไม่ได้ จะต้องพิจารณาจากการเปิดรับต่อวันด้วย

ความสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์สร้างมิตรภาพให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์

ชุมชนออนไลน์ ถือเป็นแหล่งรวบรวมเอาผู้ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันเข้ามาพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น พร้อมทั้งถกประเด็นข่าวสารใหม่ๆ ในเรื่องๆ ที่ผู้ใช้งานต้องการทราบ สามารถทำให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์ออนไลน์ จนกลายเป็นมิตรภาพในชุมชนออนไลน์ได้ ดังที่ Andrew F. Wood และ Matthew J. Smith (2005) กล่าวว่า ผู้คนไม่เพียงใช้เทคโนโลยีเครือข่ายเพื่อวัตถุประสงค์ทางสังคม ในบางกรณี ผู้คนยังชื่นชอบการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship) จนนักเศรษฐศาสตร์ชาวฝรั่งเศส Albert Bressand กล่าวว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information technologies) เหมาะสมที่จะถูกเรียกว่า เทคโนโลยีแห่งความสัมพันธ์ (Relationship technologies) มากกว่า

นอกจากนี้ Nancy K. Baym (1999) กล่าวถึงผู้ใช้งานกลุ่มข่าวสารออนไลน์ (newsgroup) ที่เข้ามาร่วมพูดคุยและวิจารณ์เกี่ยวกับละครโทรทัศน์ในชุมชนออนไลน์ (rec.arts.tv.soaps) ว่าผู้ใช้งานต่างมองกันและกันเป็นเพื่อน ผู้โพสต์ข้อความจะพยายามสร้างความ เป็นเพื่อนกับผู้ใช้งานคนอื่น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะสิ่งนี้เป็นเงื่อนไขที่ต้องมีเพื่อที่จะรักษาความเป็นกลุ่มเอาไว้ หากทุกคนเอาแต่โจมตีคนอื่น อย่างที่เกิดขึ้นในกลุ่มข่าวอื่นๆ ภารกิจสำคัญของ rec.arts.tv.soaps คือการวิจารณ์และตีความละครโทรทัศน์ก็จะไม่สำเร็จ และมีมิตรภาพที่เกิดขึ้นยังนำไปใช้ในโอกาสอื่นๆ ด้วย เช่น หากมีสมาชิกประกาศว่าจะมี บุตร เธอจะได้รับอีเมลแสดงความยินดีจากเพื่อนในกลุ่มข่าวละครโทรทัศน์นี้ และหากสมาชิกเกิดเรื่องเศร้าสลด เช่น สมาชิกคนหนึ่งชื่อ Lisa เสียลูกไป สมาชิกกลุ่มข่าวก็จะให้กำลังใจ และตัว Lisa เองก็รู้สึกว่าได้ รับความช่วยเหลือจากปฏิกิริยาของกลุ่มสมาชิก

จากตัวอย่างชุมชนออนไลน์ที่สร้างมิตรภาพผ่าน “ความเป็นคนคอเดียวกัน” ยังมีมิตรภาพอีกรูปแบบหนึ่งที่สร้างได้ผ่านชุมชนออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่งานวิจัยชิ้นนี้ให้ความสนใจ คือ เป็นชุมชนที่ชาวสมาชิกต่างก็เรียกว่า เป็นชุมชนแห่ง การแบ่งปัน ซึ่งคือเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เหตุที่ได้ชื่อว่าเป็นชุมชนแห่งการแบ่งปันนั้น เป็นเพราะเว็บไซต์ชนิดนี้เปิดให้สมาชิกได้ดาวน์โหลดไฟล์ประเภทต่างๆ พร้อมทั้งตั้งข้อบังคับให้อัพโหลดไปด้วย เรียกว่าการแชร์ไฟล์ กล่าวคือสมาชิกมีสถานะเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับในเวลาเดียวกัน ซึ่งแตกต่างจาก ชุมชนออนไลน์อื่นที่เคยมีการทำวิจัยมาก่อนหน้านี้ เช่น เกมออนไลน์ หรือกระดานข่าว ที่สมาชิกจะมีปฏิสัมพันธ์กันด้วยวงจภาษา และอวัจนภาษา ต่อ ประเด็นเฉพาะที่เหล่าสมาชิกสนใจเท่านั้น

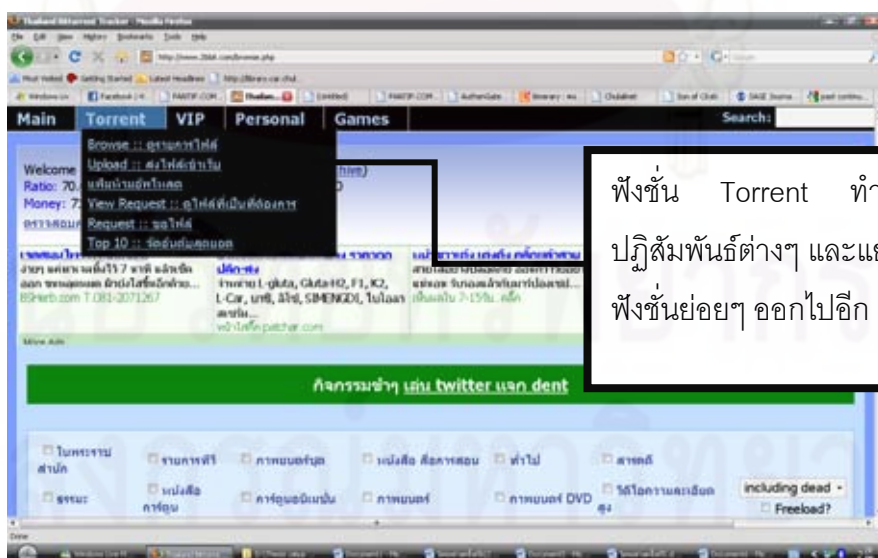
เว็บไซต์ชนิดนี้อาจจะยังไม่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไปนัก เพราะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดรับสมาชิกจำกัดมาก ซึ่งไม่เพียงแตกต่างจากโลกจริง แต่ยังต่างจากชุมชนออนไลน์อื่นๆ ด้วย ที่ถ้าหากจะมีการจำกัดสมาชิกก็มีเพียงเรื่องค่าสมัคร แต่เนื่องจากเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เป็นเว็บไซต์ที่ให้ดาวน์โหลดไฟล์ทุกประเภท รวมทั้งการให้ดาวน์โหลดต่อ งค้ำจนถึงความสามารถในการรองรับจำนวนสมาชิกของเซิร์ฟเวอร์ (server) การจะได้เป็นสมาชิกของเว็บไซต์แห่งนี้จะต้องผ่านกระบวนการที่เป็นระบบ อาทิ ผู้ที่จะได้รับการรับรองให้เป็นสมาชิก ต้องมีคำเชิญเชิญ (invitation) จากสมาชิกเก่าเท่านั้น และกว่าที่สมาชิกเก่าจะมีสิทธิ์ในการบอกเชิญสมาชิกใหม่นั้น ก็มีขั้นตอนและข้อตกลงตามกฎหมายของเว็บไซต์มากมาย เช่น ต้องอัปโหลดไฟล์สกุล .torrent (ซึ่งทำหน้าที่เหมือนลูกกุญแจ) ขึ้นไปยังหน้า browse ของเว็บไซต์ให้ครบ 5 ไฟล์เสียก่อน จึงเป็นที่น่าแปลกใจว่า การจะฝึกคนให้รู้จัก

การให้ การแบ่งปันเหตุใดจึงต้องผ่านการคัดเลือกสมาชิกที่เป็นระบบอย่างมาก ผู้วิจัยจึงต้องการทราบถึงเหตุผลหรืออุดมการณ์เบื้องหลังที่อยู่ภายใต้ความคิดการคัดเลือกสมาชิกนี้

การแสดงออกปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันการใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

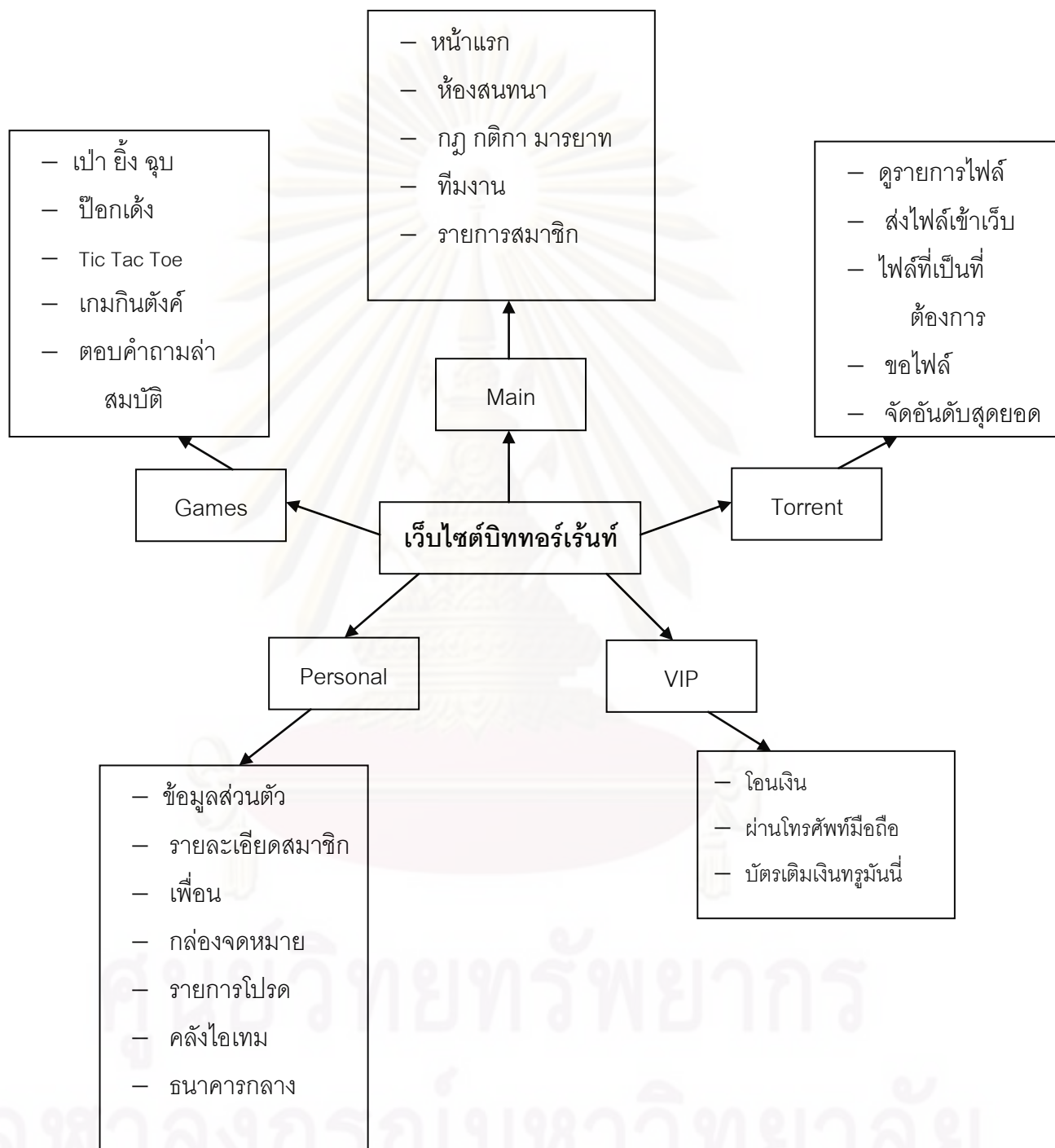
ในขั้นแรกนี้ ผู้วิจัยขอให้อธิบายเกี่ยวกับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ว่าในเว็บไซตมีอะไรบ้าง การใช้งานทำได้อย่างไร (การใช้งานเว็บไซต์หน้าต่างๆ ผู้วิจัยใช้คำว่า “ฟังก์ชัน” ของเว็บไซต์) และสมาชิกของเว็บไซต์ต้องยอมรับกฎ หรือข้อตกลงร่วมกันขอเว็บไซต์อย่างไรบ้าง ผู้วิจัยใช้การอ้างอิงจาก <http://www.2bbit.com/> ซึ่งผู้วิจัยเป็นสมาชิกของเว็บไซต์นี้อยู่ ก่อตั้งประมาณปี พ.ศ. 2548 (อ้างอิงจากการเข้าเป็นสมาชิกของผู้ดูแลเว็บไซต์กลุ่มแรก) เว็บไซต์นี้มีจำนวนสมาชิก ทั้งหมด 83,715 คน ณ วันที่ 28 มิถุนายน 2552 เป็นหนึ่งในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่มีจำนวนผู้ใช้งานมากที่สุด โดยการทำงาน และเนื้อหาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์อื่นๆ นั้น จะเหมือนกัน แต่อาจมีความต่างอยู่ที่กฎข้อบังคับ และข้อตกลงเบื้องต้นเท่านั้น เพราะเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับ เว็บมาสเตอร์ของแต่ละเว็บไซต์เอง

แต่ละหน้าของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ มีการกำหนดฟังก์ชันการใช้งานเอาไว้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า ฟังก์ชันต่างๆ นั้น ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เช่น ฟังก์ชัน Torrent เป็นการรวบรวมไฟล์ที่สมาชิกได้โพสเอาไว้ทั้งหมด ทำให้ผู้ใช้งานเกิดปฏิสัมพันธ์ในเรื่องการอัปโหลดและดาวน์โหลดระหว่างสมาชิก



ภาพที่ 1.2 ตัวอย่างการเข้าฟังก์ชัน Torrent ในเว็บไซต์ www.2bbit.com

ฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์ www.2bbit.com สามารถแจกแจงออกมาได้ดังภาพที่ 1.3



ภาพที่ 1.3 ฟังก์ชันการใช้งานของเว็บไซต์ www.2bbit.com

ในจำนวนฟังก์ชันทั้งหมด มีฟังก์ชันหนึ่งที่ถือเป็นฟังก์ชันพิเศษ คือกฎเกณฑ์ในเว็บไซต์ ถือเป็นฟังก์ชันหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญ เพราะชุมชนจะดำรงความเป็นชุมชนอยู่ได้ต้องมีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน และได้รับการยอมรับจากสมาชิก ผู้วิจัยจึงสนใจวิเคราะห์กฎเกณฑ์ของเว็บไซต์ในฐานะเป็นฟังก์ชันที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ด้วย เช่น การเรียกร้องสิทธิ์ของสมาชิก เป็นต้น

กฎเกณฑ์ ถือเป็นฟังก์ชันหนึ่งในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ในหน้ากฎจะมีกฎย่อยๆ แยกมาอีก โดยกฎจะกำหนดปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในบอร์ดได้

Topic	Replies	Views
Sticky: ระวังเรื่องสแปมสมาชิกขอเพิ่ม (D 1 2 3 4 5 . 10 . 15)	577	100,100
Sticky: ระวังเรื่องสแปมสมาชิกขอเพิ่ม (D 1 2 3 4 5 . 10 . 15)	357	24,010
Sticky: ระวังเรื่อง torrent rating (กรณีขอ torrent) (D 1 2 3 4 5)	106	12,080
Sticky: ระวังเรื่อง Batio กับ (D 1 2 3 4 5 . 10 . 15 . 20 . 25 . 30 . 40 . 48)	1177	132,684
Sticky: ระวังเรื่อง VIP กับ TrueMoney กับ TmPay.net (D 1 2 3 4 5 6)	144	21,338
Sticky: ระวังเรื่อง Upload [2009-08-02] (D 1 2 3 4 5 . 10 . 15 . 12)	419	123,002
Sticky: ระวังเรื่อง Bonus กับ (D 1 2 3 4 5 . 10 . 15 16)	365	117,924
Sticky: ระวังเรื่อง SMS (D 1 2 3 4 5 . 8)	193	13,954

ภาพที่ 1.4 หน้ากฎเกณฑ์ของเว็บไซต์ www.2bbit.com

เว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นี้มีโครงสร้างที่เอื้อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เพราะมีฟังก์ชันพร้อมใช้งาน ผู้วิจัยมีความสนใจว่า สมาชิกในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์มีปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันต่างๆ อย่างไร และปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันนั้นออกมาในรูปแบบใด

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. ปฏิสัมพันธ์ประเภทต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากฟังก์ชันการใช้งานเว็บไซต์เป็นอย่างไร และมีรูปแบบใดบ้าง
2. ระยะเวลาของการเป็นสมาชิกในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่มีผลต่อวิธีการแสดงออกซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์หรือไม่ และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ ระยะเวลาระหว่างสมาชิกในชุมชนได้หรือไม่
3. คุณดมการณืเบื้องหลังของเทคโนโลยีเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์คืออะไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่ถูกแสดงออกมา ผ่านการใช้งาน ของฟังก์ชันต่างๆ ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาการใช้เว็บไซต์กับวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก
3. เพื่อศึกษาคุณดมการณืที่อยู่เบื้องหลังกระบวนการทำงานผ่านเทคโนโลยีของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1.4 นิยามศัพท์

เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เว็บไซต์ที่เปิดให้สมาชิกได้ดาวน์โหลดไฟล์ประเภทต่างๆ พร้อมทั้งตั้งข้อบังคับให้อัพโหลดไปด้วย เรียกว่าการแชร์ไฟล์ กล่าวคือสมาชิกมีสถานะเป็นทั้งผู้ให้ และผู้รับในเวลาเดียวกัน โดยสมาชิกจะต้องปฏิบัติตามกฎของเว็บไซต์ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านการใช้งานฟังก์ชันของเว็บไซต์ ในที่นี้คือ www.2bbit.com

การใช้งานฟังก์ชัน การใช้งานเว็บไซต์ตามที่หน้าเว็บไซต์ กำหนดแบ่งเป็น 5 ประเภท ดังภาพที่ 1.3

ระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์ ระยะเวลาที่เข้ามาเป็นสมาชิก อ้างอิงตามสถิติของเว็บไซต์ คิดเป็นสัปดาห์

อุดมการณ์ สิ่งและเทคโนโลยีแฝงเอาไว้ เพื่อติดตั้งกรอบวิธีการคิดของ
 ผู้ใช้งานให้เกิดคว ามคิดหรือพฤติกรรมของผู้ใช้งาน โดย
 อุดมการณ์ที่ต้องการวัด คือ อุดมการณ์เรื่องการให้ และยังมี
 อุดมการณอื่น ๆ เช่น อุดมการณ์เรื่องกฎ ความเสมอภาค
 การสร้างกระแส การสร้างความหมายใหม่เรื่อง class หรือ
 เงิน เป็นต้น

การให้ ตามทัศนะของ Serge-Christophe Kolm (2000 อ้างถึงใน
 กนกศักดิ์ แก้วเทพ , 2552:4-5) คือ การโยกย้ายถ่ายเท
 สินค้าและบริการของมนุษย์ มี 4 รูปแบบหลักด้วยกัน ดังนี้

1. การเอาไป (taking) คือการได้มาซึ่งสินค้าและบริการที่ผู้
 เป็นเจ้าของไม่ได้เต็มใจจะให้ เช่นอาจได้มาจากการใช้
 กำลัง
2. การแลกเปลี่ยน (exchange) เรียกว่าง่าย ๆ ตามความเข้าใจ
 ก็คือการได้มาโดยการซื้อ - ขายนั่นเอง ที่ถือเป็นการ
 แลกเปลี่ยนผ่านกลไกตลาด ใช้ตรรกะการรักษา
 ผลประโยชน์ของตัวเองเป็นที่ตั้งบนหลักการของเหตุและ
 ผล
3. การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (reciprocity) เป็นรูปแบบการ
 ได้มาซึ่งสินค้าและบริการโดยการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์
 กัน วางอยู่บนหลักของการเอื้ออาทรต่อกัน มากกว่าการ
 เน้นรักษาผลประโยชน์ของตนเอง
4. การให้ (giving) คือ การโยกย้ายถ่ายเทสินค้าและบริการ
 จากคนหนึ่งหรือหลายคน ไปสู่คนอื่น โดยปราศจาก
 เงื่อนไข โดยมีเหตุผลที่ให้แตกต่างกันไป เช่น ธรรมนิย
 มแรงจูงใจ หน้าที่ อารมณ์ความรู้สึก

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้เลือกศึกษาชุมชนเหมือนของเว็บไซต์ www.2bbit.com ที่เปิดเมื่อ พ.ศ. 2548 และเป็นเว็บไซต์ที่ผู้วิจัยเข้าไปเป็นสมาชิก จึงทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลการปฏิสัมพันธ์ได้โดยตรง เว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ที่มีจำนวนไฟล์ .torrent และสมาชิกมากที่สุด (อ้างอิงจาก www.thaibit.org) และ ผู้วิจัยจะสังเกตการณ์ในเว็บไซต์และเก็บผลเป็นเวลา 2 เดือน

1.6 ข้อเสนอพื้นฐานการวิจัย

1. รูปแบบปฏิสัมพันธ์มี แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์เพื่อการอยู่ร่วมกันของคนในสังคมออนไลน์ และปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับ เรื่องการให้ที่เกิดจากกิจกรรมหลักของเว็บไซต์คือการอัปโหลดและการดาวน์โหลด
2. ผู้ที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์มานานกว่า จะมีวิธีคิดเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์เปลี่ยนไป จะเข้ามาอัปโหลดมากกว่าดาวน์โหลด และเมื่อมีการให้มากกว่าการรับก็จะสร้างสำนึกความต่อเนื่องของความเป็นชุมชนของเว็บไซต์ได้
3. อุดมการณ์เบื้องหลังคือการทำให้ผู้ที่ยังใช้งานเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์เกิดความคิดและพฤติกรรมการอัปโหลดหรือการให้มากขึ้นเป็นการผลิตซ้ำอุดมการณ์การให้

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อใช้ผลการศึกษาคาดทำนายรูปแบบความสัมพันธ์ของคนในสังคมชุมชนออนไลน์ใน เว็บไซต์อื่นๆ
2. เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกให้เกิดขึ้นในสังคมจริง
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับเว็บไซต์ชนิด Peer-to-Peer ที่ยังไม่ปรากฏงานวิจัยเกี่ยวกับเว็บไซต์ชนิดนี้ในประเทศไทยมากนัก

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวความคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิตทอล์กวันท์” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด และทฤษฎีต่างๆ มาใช้เพื่อเป็นกรอบในการวิจัย ดังนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์
2. ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด
3. แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน
4. แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์

2.1 ทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)

การนำระบบเวปไซด์เวป มาใช้เป็นช่องทางการสื่อสารนั้น เรียกว่า การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication หรือ CMC) Donna L.Hoffman, Thomas P.Novak และ Patrali Chatterjee (1995) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เรื่อง Commercial Scenarios for the Web: Opportunities and Challenges โดยพิจารณาเวปไซด์เวปในฐานะของสื่อสารมวลชน และได้ให้คำนิยามอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับ Hypermedia CMC ว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับการแจกจ่ายข่าวสารเพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และมีข้อมูลที่หลากหลาย

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งใหม่ในสังคมที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ (Social Oriented) ความไม่เจาะจงในการสื่อสารในรูปแบบ CMC ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่า การสื่อสารแบบไม่เจาะจงผู้รับสาร หรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร ซึ่งไม่เหมือนการสื่อสารแบบเผชิญหน้า นอกจากนั้น การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่มีลักษณะไม่เป็นกันเอง คือไม่เร้าอารมณ์ และไม่เจาะจงผู้รับสาร ซึ่งผู้ร่วมสื่อสารแบบ CMC จะต้องปรับสภาพตัวเองเพื่อให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

ความต่างของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญ คือ ความต่างในแง่ของ ทำที่การกระทำต่อสื่อ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อประเภทที่จะใช้เมื่อไรก็ได้ (transient) ไม่ติดเงื่อนไขของเวลา มีการกระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (widely distributed) มีความหลากหลายในแง่ของเส้นทาง หรือช่องทาง (multi-channel) และ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ให้โอกาสกับผู้

สื่อสารกระทำกรใดๆ กับเนื้อหา สารก็ยอมไม่ได้ (manipulation of content) และการเกิดขึ้นของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์กระตุ้นความสนใจของนักวิจัยด้านการสื่อสารระหว่างบุคคล ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาธรรมชาติของการสื่อสารในรูปแบบนี้ โดยมุ่งประเด็นความสนใจไปที่กระบวนการระหว่างบุคคล (interpersonal process) (กิตติ กัมภี, 2543)

CMC ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อกันได้หลายทิศทาง (Multi-user-dimension) จากลักษณะในการสื่อสารของโลกไซเบอร์สเปซ ที่มีสมาชิก มีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีความเกี่ยวข้องกัน ทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้น แต่เป็นลักษณะที่เป็น ชุมชนออนไลน์ (Virtual Community) และเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ใน ชุมชนออนไลน์นั้นพบว่า มีคุณลักษณะในการสื่อสารแบบใหม่ดังนี้ (ธัญมิ เรื่องวิทยานุกูล, 2546)

1. สภาพไร้การขัดขวางควบคุม

สภาพไร้การขัดขวางเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและควบคุม หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยไม่มีบทบาททางสังคม หรือระดับชั้นทางสังคมมาขัดกั้นการแสดงออกทางพฤติกรรมสื่อสาร ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่สามารถเห็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะภาษากาย ท่าทางต่างๆ น้ำเสียง โทนเสียง รวมทั้งไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้สื่อสารยอมรับ หรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมสื่อสาร

2. สภาพไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย

สภาพไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย หมายถึง สภาพที่สามารถสื่อสาร และแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ ซึ่งก็เป็นอีกบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร

ตามธรรมเนียมที่สืบต่อกันมา รูปแบบการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ผู้สื่อสารจะใช้ทั้งรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นภาษากาย และท่าทาง เพื่อให้เข้าใจในเจตนาของผู้สื่อสารตรงกัน หากใช้เพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง อาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ เพราะรูปแบบสัญลักษณ์ถ้อยคำไม่ได้แสดงบทบาทของการสื่อสารระหว่างบุคคลอย่างเต็มที่ แต่ต้องอาศัยการอ่านรูปแบบสัญลักษณ์จากภาษากาย และท่าทางในการติดต่อกับผู้อื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง แววตา น้ำเสียง รูปแบบการแต่งกาย ในขณะที่สื่อสาร จะบอกเรื่องราวได้ส่วนหนึ่ง ไม่จำเป็นที่ผู้สื่อสารต้องบอกเป็นคำพูดว่ามีความรู้สึกอย่างไรอยู่

การแสดงออกของผู้สื่อสารที่มีต่อกัน ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกถึงความโกรธ ความรัก ความเคารพ หรือความเกลียดชัง เราจะตัดสินได้ว่าเจตนาของผู้สื่อสารคืออะไร จะเห็นชัดเจนจากการแสดงออกทางกายภาพมากกว่าการแสดงออกด้วยถ้อยคำ ซึ่งการแสดงออกท่าทางหรือภาษา กายนั้น ถือเป็น การสนับสนุนถ้อยคำ เช่น การผงกศีรษะเป็นการยอมรับ โดยอาจไม่ต้องกล่าวคำว่า ใช่ เป็นต้น ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า การผงกศีรษะ การยิ้ม การสบตากัน ระยะห่างของการ สื่อสารสามารถใช้ในการควบคุม ดัดแปลงและแก้ไขการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ แต่ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น การจะเข้าใจเจตนาของ ผู้ สื่อสารนั้น จำเป็นจะต้องอาศัยฟังชั้นที่เว็ลด์ไวด์เว็บ หรือโปรแกรมได้ผลิตเพื่อลดข้อจำกัดของการ สื่อสารด้านอารมณ์เข้ามาช่วย

3. สภาวะไร้ผู้กระทำ

สภาวะไร้ผู้กระทำ หมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ว่าผู้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนอยู่ใน โลกแห่งความจริงหรือไม่ สภาวะไร้ผู้กระทำประกอบด้วย

— การปลอมตัว

การปลอมตัว หมายถึง การกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สื่อสาร ไม่ว่าจะ เป็นอายุ เพศ การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นเปิดโอกาสให้ ผู้สื่อสารสามารถปลอมตัวเป็นใครก็ได้

— การหลอกหลวง

การหลอกหลวง หมายถึง การที่ผู้สื่อสาร ไม่ได้แสดงข้อมูล หรือข้อเท็จจริงของตนเอง หรือเรื่องราวในการสนทนา ซึ่งในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสาร หลอกหลวงกันได้มากกว่าในสังคมจริง เพราะในสังคมจริง พฤติกรรมการหลอกหลวงจะถูกสกัดกั้น ด้วยการแสดงสีหน้า แววตา น้ำเสียง รวมถึงปัจจัยทางกายที่เห็นได้ชัดเจน เช่น รูปร่างหน้าตาที่ สามารถชี้ชัดได้ว่าคู่สนทนาเป็นใคร หรือกำลังหลอกหลวงอยู่หรือไม่

— ความเป็นตัวตนหลากหลาย

ในสังคมจริง บุคคลหนึ่งสามารถมีได้เพียงหนึ่งตัวตน ซึ่งสิ่งที่ใช้แทนตัวตนในสังคม จริง ประกอบด้วย ร่างกาย ชื่อ นามสกุล บุคลิกภาพ เป็นต้น แต่ใน ชุมชนออนไลน์นั้น บุคคลหนึ่ง สามารถแบ่งตัวตนออกไปได้อย่างไม่รู้จัก โดยใช้สิ่งที่เป็นตัวแทน เช่น ชื่ออีเมลแอดเดรส ชื่อในการ ใช้งานเว็บไซต์ (username) หรือนามแฝง เป็นต้น ซึ่งบุคคลหนึ่งสามารถสร้างและเปลี่ยนแปลง ข้อมูลเหล่านี้ได้ไม่จำกัด

— การเปลี่ยนเพศ

เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้สื่อสารไม่รู้จักรักตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่เราสนทนาอยู่ด้วย ซึ่งทำให้ไม่รู้ว่าผู้ที่เราสื่อสารอยู่ด้วยนั้นเป็นเพศอะไร จึงทำให้ผู้สื่อสารสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกแห่งความเป็นจริงได้

4. จินตนาการ

สภาพการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อให้เกิด ชุมชนออนไลน์ ขึ้น และสภาพดังกล่าวนี้ เป็นสภาพที่ก่อให้เกิดการจินตนาการ ซึ่งในการสื่อสารในเว็ลด์ไวด์เว็บ ผู้สื่อสารสามารถสร้างจินตนาการสร้างภาพ สมาชิกคนอื่นตามที่ตนเห็นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันของเว็บไซต์ ซึ่งภาพจินตนาการจะเหมือนหรือแตกต่างกับความเป็นจริงนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการจินตนาการ และความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่แสดงออกทางการสื่อสาร กับตัวตนที่แท้จริงของผู้สื่อสาร

ผู้วิจัยนำเอาสภาพแวดล้อมของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่กล่าวมา มาสำรวจว่าเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกอะไรบ้างภายใต้บริบทการสื่อสารนี้

มอริส (Morris, 1996) ได้แบ่งรูปแบบการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตไว้ 4 ประเภท โดยผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างรูปแบบการสื่อสารในเว็บไซท์บิททอร์เร็นท์ แยกตามประเภท ดังต่อไปนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคล กับบุคคลไม่พร้อมกัน เช่นบริการอีเมล โดยในข้อนี้ตรงกับ การแบ่งปันไฟล์ทอร์เร็นท์ในเว็บไซท์เป็นบางกรณี เช่น มีการโพสต์ข้อความขอไฟล์ให้สมาชิกที่มีช่วยอัปโหลดขึ้นเว็บไซท์ และเมื่อมีผู้ได้อ่านข้อความนั้น แล้วมีไฟล์ที่เป็นที่ต้องการอยู่ก็จะมี การอัปโหลดให้

2. การสื่อสารระหว่างบุคคล กับกลุ่มบุคคลไม่พร้อมกัน เช่น การเขียนข้อความทิ้งไว้ในกระดานข่าว เช่นกันกับเว็บไซท์บิททอร์เร็นท์ เพียงแต่ในเว็บไซท์นี้ไม่ได้ทิ้งข้อความไว้ แต่มีการโพสต์ไฟล์ทอร์เร็นท์ทิ้งไว้เพื่อให้สมาชิกคนอื่นได้มาดาวน์โหลดไปอีกทีหนึ่ง

3. การสื่อสารแบบทันทีทันใด ทั้งแบบบุคคลกับบุคคล และบุคคลกับกลุ่มบุคคล เช่นการใช้ห้องสนทนา หรือโปรแกรม instant messaging (MSN) เว็บไซท์บิททอร์เร็นท์ได้สร้างห้องแชท룸ให้กับสมาชิก ซึ่งห้องแชทรูมนีทำงานเหมือนกันกับ โปรแกรม instant messaging แต่ต้องสนทนากันผ่านหน้าเว็บ ไม่ได้ผ่านโปรแกรม นอกจากนี้ยังมีการสื่อสารแบบทันทีทันใดรูปแบบอื่นที่เกิดขึ้นในเว็บไซท์บิททอร์เร็นท์ เช่นการเล่นเกมนตอบคำถามเพื่อชิงรางวัล การแข่งขันสัตว์เลี้ยง หรือการเล่นพนัน เป็นต้น

4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกัน เช่นการให้บริการข้อมูลในเว็บไซต์ ที่เว็บไซต์จะนำเสนอข้อมูลที่ผู้ใช้บริการจะเข้ามารับรู้ข้อมูลต่างๆเหล่านั้นเมื่อไหร่ก็ได้ และอาจมีหลายผู้ใช้บริการหลายรายที่เข้ามาชมพร้อมกัน แน่นอนว่า การสื่อสารแบบไม่พร้อมกันเกิดขึ้นในเว็บไซต์ปีททอรั ร้านที่ตลอดเวลา

ตามที่ Michael Jaffe (1994 อ้างถึงใน เพ็ญพรรณ รัชชิตกุล , 2544) สรุปลักษณะเด่นๆของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไว้ ผู้วิจัยพยายามยกตัวอย่างลักษณะของเว็บไซต์ปีททอรัร้านที่ตรงกับลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ดังนี้ (1) การมีส่วนร่วมแบบประชาธิปไตย (2) การตัดสินใจสะดวกรวดเร็ว และ (3) การมีตัวตนและการมีประชาธิปไตย โดยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยคือข้อ (1) กล่าวคือ

การมีส่วนร่วมแบบประชาธิปไตยถือเป็นอุดมการณ์หนึ่ง การแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ผู้ใช้กระดานข่าวสามารถแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่ ความสัมพันธ์ของสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์เป็นไปแบบเท่าเทียมภายใต้กฎข้อบังคับของเว็บไซต์ อาทิ กรณีที่ผ่านมาสมาชิกเคยถูกโกงค่าสถิติทำให้เว็บมาสเตอร์จะระงับความเป็นสมาชิก แต่สมาชิกที่ถูกโกงสามารถร้องเรียนผ่านฟังก์ชันกฎได้ โดยมีผู้ควบคุม หรือที่เรียกตัวเองว่า admin หรือ เว็บมาสเตอร์ ในเว็บไซต์เป็นผู้ดูแลความเรียบร้อย และลงโทษผู้กระทำผิดกฎของเว็บ โดยการตักเตือน และร้ายแรงที่สุดคือการลบความเป็นสมาชิกออกไปจากเว็บไซต์ เป็นต้น

นอกจากนี้ Alvin Toffler (1990) กล่าวถึงระบบสื่อสารมวลชนโลกแบบใหม่ไว้ในหนังสือ Powershift : knowledge, wealth, and violence at the edge of the 21st century ว่า สื่อมวลชนโลกแบบใหม่นั้นต้องมีความสามารถที่จะรองรับข้อมูลสารสนเทศได้ในปริมาณมาก ทั้งยังส่งผ่าน และแปรรูปได้ในอัตราความเร็วสูง สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้น เมื่อสื่อมวลชนมีลักษณะโครงสร้างพื้นฐานอิเล็กทรอนิกส์ หรือ โครงสร้างของระบบโทรคมนาคม และอุปกรณ์เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1. มีคุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) หมายถึง การที่ผู้รับสารสามารถปฏิสัมพันธ์กับข่าวสารข้อมูลที่ได้รับได้ และคู่สื่อสารได้ทันที แต่เดิมการปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นเฉพาะการสื่อสารแบบ เผชิญหน้า แต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท ทำให้เกิดคุณสมบัติ ของสื่อใหม่ที่สามารถตอบสนอง และสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ทันที

2. มีคุณสมบัติด้านความเป็นส่วนตัว (Individualization) รูปแบบการสื่อสารมวลชนดั้งเดิมนั้นจะมีแต่สร้างให้เกิดการกระจายในวงกว้าง ทุกคนจะรับรายการเหมือนกัน ในเวลาเดียวกัน แต่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้ผู้รับสารสามารถมีทางเลือกมากขึ้น

2.2 ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)

ที่มาของทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด มีความสนใจในการวิเคราะห์ พื้นฐานของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมือง คือโครงสร้างส่วนกลางทางเศรษฐกิจในส่วนของพลังทางการผลิต (productive force) จาก 2 มิติ ได้แก่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีกับทักษะความรู้ของแรงงาน และมิติในเรื่องความสัมพันธ์ทางการผลิต (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ผู้วิจัยนำส่วนของทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดของสำนัก Toronto มาใช้ดังนี้

Everett Rogers (1976 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541: 121) หนึ่งในนักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด มีความคิดพื้นฐานว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร บวกผสมกับปัจจัยอื่นๆ จะร่วมกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคม ” กล่าวคือ เขาเห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ว่าปัจจัยตัวนี้ต้องทำงานร่วมกันกับปัจจัยอื่นๆ ด้วย

Marshall McLuhan (1966 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541: 118-120) ให้ความสนใจกับรูปแบบของสื่อ ดังที่อยู่ในข้อสรุปสั้นๆ แต่เป็นวลีอมตะของเขาที่ว่า “Medium is the message.” เนื่องจากเขาคิดว่าเพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้น ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว แนวคิดนี้สำคัญเพราะตัวเทคโนโลยีจะกำกับตัวบุคลิกภาพของผู้รับสารด้วย เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ก่อให้เกิดบุคลิกแบบแยกตัวโดดเดี่ยว เพราะต้องการความเป็นส่วนตัว ส่วนสื่ออินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ทำให้มนุษย์ลืมสำนึกเรื่องเวลา เป็นต้น

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551) กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีของนักคิดสำนักโตรอนโตอย่าง Marshall McLuhan ว่า เขานิยามสื่อด้วยวลีที่ว่า สื่อเป็นกระบวนการขยายศักยภาพของมนุษย์ออกไป (the extensions of man) เพราะสื่อสามารถกลายเป็นเครื่องมือ ในการขยายขอบเขตการรับรู้และทัศนะ ผ่านผัสสะของมนุษย์ที่มีต่อโลกออกไป บวกกับมิติของการกำหนดผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารที่ ทำให้เกิดผลกระทบของสื่อต่อมิติด้านเวลา พื้นที่ และประสบการณ์ของมนุษย์

Alvin Gouldner (1967 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2541: 121) อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีและอุดมการณ์ว่า เขาเชื่อในพลังแห่งเทคโนโลยีที่สามารถเปลี่ยนแปลงสังคม Gouldner ได้กล่าวถึงอุดมการณ์ของสื่อหนังสือพิมพ์ในศตวรรษที่ 18 – 19 ว่าเมื่อเกิดสื่อหนังสือพิมพ์ขึ้นมา ก็มีอุดมการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้น เช่น การใช้เหตุผล อุดมการณ์เสรีนิยม อุดมการณ์ปัจเจกชนนิยม อุดมการณ์สิทธิตามธรรมชาติ และสิทธิส่วนบุคคล เป็นต้น ดังเช่น การเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ด้านการเมืองนั้น เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการสื่อสาร และขณะเดียวกันเมื่อเกิดเทคโนโลยีใหม่ๆ ก็จะมีการปะทะกันกับอุดมการณ์เดิมของเทคโนโลยีเก่า

เมื่อเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ประชาชนเรียกร้องข้อมูลเท็จจริงมากยิ่งขึ้น ทำให้ประเทศต่างๆ ไม่สามารถครอบงำอุดมการณ์ได้ แต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ จะกล่าวถึงอุดมการณ์ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังสื่ออินเทอร์เน็ต คือการดาวน์โหลด และอัปโหลด ที่แฝงเรื่องการรับง่าย แต่ให้ยาก ทำให้ผู้คนสนใจจะรับจากการดาวน์โหลดเท่านั้น และเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ถือเป็นเว็บไซต์ที่ต่อสู้ทางด้านอุดมการณ์ คือให้อัปโหลดได้ง่าย จะได้แบ่งปันกันได้ง่ายๆ ทำให้เทคโนโลยีใหม่อย่างบิททอร์เร็นท์ที่ต้องการติดตั้งกรอบความคิดเรื่องการให้ เกิดการปะทะด้านอุดมการณ์เรื่องการรับที่ติดมากับการใช้เว็บไซต์แบบเดิม

ดังนั้น สมาชิกในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์อาศัยความได้เปรียบของเทคโนโลยีการสื่อสารเว็บไซต์ และการแชร์ไฟล์ ในการสื่อสารไปยังสมาชิกคนอื่นๆ โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปสื่อสารหรือพูดคุยกัน ณ สถานที่นัดพบในสังคมจริง ซึ่งเป็นการสื่อสารชนิดสองทาง โดยมีผู้ส่งสารจำนวนมาก ในขณะที่มีผู้รับสารจำนวนมากเช่นเดียวกัน สมาชิกในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ได้อาศัยพื้นที่สาธารณะนี้เป็นแหล่งนัดพบ รวมตัวโดยไม่จำเป็นต้องพูดคุยกันในเวลาเดียวกัน จากทฤษฎีนี้ ผู้วิจัยนำไปวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ที่สามารถทำได้ในปัจจุบันเนื่องจากมีเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวย

นอกจากนั้น งานวิจัยชิ้นนี้อยู่บนรากฐานความคิดหลักที่ว่า เป็นเพราะมิติการกำหนดผ่านเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งก็คือ เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ และโปรแกรมสำหรับดาวน์โหลด และอัปโหลดไฟล์ทอร์เร็นท์นั่นเอง ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นี้ เพราะการเข้ามาของเทคโนโลยีตัวนี้ ทำให้การให้ไฟล์ ส่งไฟล์ แลกเปลี่ยนสิ่งของเสมือนทำได้ง่าย เพียงปลายนิ้วกด เป็นสาเหตุให้ความเอื้ออาทรระหว่างสมาชิกด้วยกันเป็นเรื่องง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก เพราะสิ่งที่มีอยู่ หรือครอบครองอยู่แล้วต้องการแบ่งปัน เป็นรูปแบบของสิ่งที่ต้องใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการอ่านไฟล์ทั้งสิ้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน (Virtual Reality)

Virtual Reality หรือ ความจริงเสมือน หมายถึง การที่มนุษย์ได้สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และข้อมูลที่ซับซ้อนจำนวนมาก เพื่อให้การสื่อสารนั้นเป็นไป ในเชิงการมีปฏิสัมพันธ์กัน (interactive) เสมือนหนึ่งว่าเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง และการที่จะทำให้เกิดความจริงเสมือนได้นั้น จะต้องมียุคประกอบอย่างน้อย 3 ข้อ ได้แก่ (สุภาภรณ์ ศรีดี, 2546:49)

1. Interactivity คือต้องมีการตอบโต้กันได้ทันที และเป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง
2. Simulation คือต้องมีการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ (อาจไม่ต้องครบทั้ง 5 ประสาทสัมผัส แต่ต้องมีการใช้ ตา หู ปาก ส่วน เวียง รส และกลิ่นนั้นกำลังอยู่ในขั้นพัฒนาว่าจะออกมาในรูปแบบใด)
3. Computer Generate คือต้องมีการใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมในการสื่อสารนั้น

ระดับของความจริงเสมือน

ความจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือ โลกเสมือน (Virtual World) อาจแบ่งได้หลายระดับ ขึ้นอยู่กับเครื่องมือ การใช้ และปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในความจริงเสมือน โดยทั่วไปแบ่งได้ดังนี้ (<http://www.isx.com> อ้างถึงในดวงลามก เปี่ยมอยู่สุข, 2550)

1. Window on World Systems

มีหน้าจอที่เปรียบเสมือนหน้าต่างการมองดูที่เสมือนจริง เสียงจริง และเป็นไปได้จริง เช่น การแชท (เหมือนได้พูดคุยกันจริงๆ เพียงแต่เกิดผ่านจอคอมพิวเตอร์) หรือภาพต่างๆ ที่เราเห็นผ่านอินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ที่สามารถดึงดูดความสนใจคนชมจนเสมือนว่าเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ทั้งนี้ ในระดับนี้ ยังคงใช้จินตนาการของแต่ละบุคคลค่อนข้างสูง

2. Video Mapping

เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่มีการพัฒนามาจากรูปแบบแรก คือ มีการเอาตัวเราเข้าไปอยู่ในนั้น ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ 2 มิติ คนที่ดูจากหน้าจอจะเห็นตัวเองปรากฏอยู่ในจอ เช่น เกมต่างๆ ที่มีการยิงต่อสู้กันโดยจะเห็นตัวผู้เล่น และศัตรูที่อยู่ตามมุมต่างๆ ของหน้าจอ

3. Immersive Systems

ตัวเรารู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์จำลองนั้นจริงๆ เพราะมีการสวมหน้ากาก แว่นตา และถุงมือที่สามารถทำให้รู้สึกเหมือนได้สัมผัสกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ตรงหน้า มีการจำลองสถานที่เล็กๆ และกำหนดสถานการณ์ขึ้นมาเสมือนจริง

4. Telepresence

เป็นการใช้กล้องวิดีโอแทนสายตาเรา แต่ตัวเราอยู่ในห้องควบคุมโดยใช้รีโมทให้หุ่นยนต์ที่มีกล้องดังกล่าวไปในสถานที่จริง โดยตัวเราเสมือนเป็นหุ่นยนต์นั่นเอง แต่จริงๆ ไม่ได้เดินทางไปด้วย เช่น การลงไปในทะเลลึก หรือการที่แพทย์ใช้หุ่นยนต์ในการช่วยผ่าตัด เป็นต้น

5. Mix Reality

เป็นการรวมรูปแบบทั้งหมดเข้าด้วยกัน เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ เช่น การฉายภาพในสมองเพื่อให้ได้ข้อมูลก่อนการผ่าตัด หรือการผ่าตัดด้วยอัลตราซาวด์ เป็นต้น

ชุมชนไซเบอร์สเปซ

ชุมชนไซเบอร์สเปซ (Cyberspace Community) คำว่า ไซเบอร์สเปซ ได้ถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรก โดย William Gibson ในงานเขียนนวนิยายวิทยาศาสตร์ประเภทความจริงเสมือน (Virtual Reality) เรื่อง Neuromancer และถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในโลกอินเทอร์เน็ตปัจจุบัน ซึ่งหมายถึงจุดที่เชื่อมต่อกันระหว่างการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ และ แสง สี เสียง แบบดิจิทัลที่สร้างขึ้นโดยเครื่องคอมพิวเตอร์

คำว่า cyber มาจาก cybernetic ซึ่งหมายถึงระบบที่ควบคุมตัวเองได้ ดังนั้น cyberspace จึงหมายถึง อาณาบริเวณ หรือ พื้นที่เสมือนจริง ที่ เชื่อมโยงบุคคลต่างๆเข้าด้วยกัน โดยผ่านสื่อกลางคือระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

การเกิดขึ้นของชุมชนไซเบอร์สเปซก็เป็นผลมาจากการที่บุคคลซึ่งมีทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์ สามารถติดต่อสื่อสาร สนทนา แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างอิสระ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในหลายรูปแบบวิธีการ เช่น การส่งข้อความผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสนทนาออนไลน์ผ่านโปรแกรม instant messaging การแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดบนหน้าเว็บไซต์ เป็นต้น จนเกิดการรวมตัว รวมกลุ่มกันขึ้นผ่านการติดต่อสื่อสารในอินเทอร์เน็ต และใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อหลักในการสื่อสาร ในลักษณะกลุ่ม หรือ ชุมชน โดยกิจกรรมร่วมกันของชุมชน อาจอยู่ในขอบเขตของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต หรือการพัฒนาเป็นการร่วมดำเนินกิจกรรมสาธารณะในทางกายภาพ (ณัฐพงศ์ จิตรนรินทร์ , 2544) สิ่งเหล่านี้เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่แสดงออกมา

ความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ หรือสังคมเสมือนจริง

ความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ หรือสังคมเสมือนจริง (จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) มีดังนี้

1. การสร้างสรรคโอกาสสำหรับการศึกษาและเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม
2. การสร้างสรรคโอกาสและทางเลือกใหม่สำหรับการพั ฒนาประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม ที่ทุกคนมีความเท่าเทียม และเสมอภาคกันในการแสดงความคิดเห็น
3. เป็นช่องทางสำหรับสร้างวัฒนธรรมและวิถีชีวิตใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม
4. สามารถทำให้มนุษย์ และเครื่องคอมพิวเตอร์มีปฏิสัมพันธ์กันได้ และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เรียกว่า มิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ (Computer Friendship)

2.4 แนวคิดเรื่องชุมชนออนไลน์ (Virtual Community)

ศุภนิศา เกษมสันต์ (2546) กล่าวว่าอินเทอร์เน็ตทำให้สังคมโลกเปรียบเสมือนคนอยู่บ้านเดียวกัน สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ โดยการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั้น ก่อให้เกิดสังคมชนิดใหม่ซึ่งได้รับการขนานนามว่า “สังคมไซเบอร์” ที่ส่งผลต่อแบบแผนความสัมพันธ์ของมนุษย์ ระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่นี้มีโครงสร้าง และคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างกันจากโครงสร้างเดิมๆ

โดยชุมชนที่เกิดขึ้นใหม่มีคุณลักษณะสำคัญ โดยจะยกตัวอย่างคุณลักษณะด้วยเว็บไซต์ บิททอร์เร็นท์ดังนี้

1. จิตสำนึกร่วม ผ่านระบบสมาชิกเพราะสมาชิกที่เข้ามาจะมีข้อตกลงในการใช้งานเว็บไซต์ เพื่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และไปถึงจุดมุ่งหมายของชุมชนออนไลน์ร่วมกัน
2. หลักการ โดยใช้กฎเกณฑ์และผังชั้นการใช้งาน ที่จะเป็นตัวโครงสร้างในการก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้งานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของชุมชนออนไลน์
3. จุดมุ่งหมาย โดยจุดมุ่งหมายหลักของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ คือการเป็นสังคมแห่งการแบ่งปัน

คุณลักษณะ 3 ประการข้างต้น ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวคำถามเพื่อจะถามเว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ว่า คุณลักษณะทั้ง 3 ประการนี้ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์แสดงออกผ่านวิธีการใช้งานผังชั้นของเว็บไซต์ และปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกอย่างไร

หากชุมชนก็คือสายใยของความสัมพันธ์ทางสังคม มีความเป็นเอกภาพ มีพลังในการยึดโยง สนับสนุนเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ชุมชนออนไลน์ หรือ online community เป็นชุมชนของกลุ่มคนที่อาจได้พบกันโดยตรงหรือไม่ก็ตาม แต่มีโอกาสในการสื่อสารด้วยถ้อยคำภาษา และความคิดผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ชุมชนแบบนี้มีข้อดีกว่าชุมชนแบบอื่น ตรงที่ว่า ไม่มีอคติเกี่ยวกับเพศ อายุ เชื้อชาติ สีผิว เผ่าพันธุ์ รูปร่างหน้าตา เสียงพูดและอาการปฏิกิริยาของสมาชิก ชุมชนออนไลน์เป็นเครื่องมือเชื่อมโยงผู้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้าด้วยกัน แต่อย่างไรก็ตามก็ยังมีเรื่องชนชั้น (class) อยู่ เพราะไม่ใช่ทุกชนชั้นทางสังคมจะสามารถเข้าถึงการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังเห็นว่า ชนชั้นกลางที่เป็นกลุ่มที่มีโอกาสเข้าถึงการใช้งานสื่อออนไลน์นั้น เป็นกลุ่มชนชั้นที่มีความหลากหลาย มีการเปลี่ยนแปลง ความเอื้ออาทรเกื้อกูลกันหดหายไป งานวิจัยชิ้นนี้คือการเผยให้เห็นว่า คนกลุ่มนี้ก็มีพยายามดิ้นรนที่จะเชื่อมต่อ และรักษาสายใจระหว่างชุมชน และการเกื้อกูลกันและกัน

ในชุมชนแบบเดิม เราจะรู้จักคนต่อเมื่อได้พบปะกันต่อหน้า และต้องคบหาสมาคมกับผู้คนจำนวนไม่น้อย กว่าที่จะพบผู้ที่มีความสนใจในประเด็นเหมือนๆ กัน แต่ในชุมชนประเภทนี้เราสามารถเข้าถึงแหล่งที่เราสนใจได้อย่างทันทีทันใด นอกจากนี้ยังมีข้อดีคือ ช่วยคัดสรรกรล้นกรองข้อมูลที่สำคัญและทันสมัย โดยไม่ต้องเก็บรวบรวมไว้มากมายเช่นแต่ก่อน (Rheingold, 1993)

Rheingold ยังกล่าวอีกว่ากลุ่มคนที่มารวมตัวกันนี้ อาจมีการสร้างความหมาย และผลิตรหัสเพื่อเข้าใจความหมายเฉพาะกลุ่มได้ รูปแบบการแสดงออกที่ถูกพัฒนาขึ้น นี้ยังก่อให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม ที่มีลักษณะปรับเปลี่ยนได้ไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมของกลุ่ม โดยอาศัยปฏิบัติการทางการสื่อสารของผู้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในลักษณะ “ร่วมแรงแข่งขัน” ภายในชุมชน นอกจากนั้น แต่ละบุคคลอาจสร้างตัวตนออนไลน์ ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ที่แท้จริง หรือจะปกปิดหรือบิดเบือนก็ได้

กรณีของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่นั่น กล่าวได้ว่าเป็น ชุมชนออนไลน์ หนึ่งในที่มีระยะเวลาความเป็นชุมชนมาระยะหนึ่ง มีจำนวนของสมาชิกที่เพิ่มขึ้น ใช้กฎเกณฑ์เป็นใช้เครื่องมือ (apparatus) ซึ่งเป็นฟังก์ชันหนึ่ง ในการควบคุมสมาชิก เทียบเท่ากับชุมชนในสังคมจริง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก และที่สำคัญที่สุดคือ จุดมุ่งหมายของชุมชนนี้ คือการเป็นเว็บไซต์แห่งการแบ่งปันที่แท้จริง โดยทางเว็บไซต์จะมีการต่อยอดเป้าหมายของเว็บอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้สมาชิกตระหนัก และปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ของเว็บไซต์ ดังตัวอย่างเช่น มีการกระตุ้นให้สมาชิกที่ทำการดาวน์โหลดไฟล์ใดไฟล์หนึ่งไปแล้วให้ทำการอัปโหลดไฟล์นั้นๆ ต่อไปอีกชั่ว

ระยะเวลาหนึ่ง เพื่อให้สมาชิกอื่นที่เข้ามาสามารถดาวน์โหลดไฟล์นั้นได้ต่อไป เป็นต้น เพราะสังคมหนึ่งๆ ต้องมีมาตรการควบคุมสมาชิกอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ ยอมรับในค่านิยมที่เหมาะสม เพื่อที่สมาชิกจะประพฤติอยู่ในกรอบของความถูกต้องดีงาม โดยความสมัครใจ ดังที่ทฤษฎีหน้าที่นิยมของ Talcott Parson (Talcott Parsons's Structural Functionalism) กล่าวว่า มีลักษณะ 4 ประการ ที่จำเป็นต่อระบบต่างๆ (มงคล นาฏกระสุนทร , 2548) ในที่นี้หมายถึงรวมถึงชุมชนออนไลน์ คือ

1. การปรับตัว (Adaptation) ระบบต้องจำเป็นปรับให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ในภายนอก คือ ปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมและความต้องการของสังคม
2. การบรรลุเป้าหมาย (Goal Attainment) ระบบจะต้องกำหนดและตอบสนองต่อจุดมุ่งหมายหลัก
3. บูรณาการ (Integration) ระบบจะต้องกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ และจะต้องจัดการความสัมพันธ์ระหว่างหน้าที่พื้นฐานอื่นๆ
4. การรักษารูปแบบ (Latent Pattern Maintenance) ระบบต้องธำรงและฟื้นฟู แรงจูงใจของปัจเจกบุคคลและแบบบรรยายทางวัฒนธรรมที่สร้างและรักษาแรงจูงใจนั้นไว้

สิ่งจำเป็นพื้นฐานด้านหน้าที่ 4 ประการนี้ จะต้องเกี่ยวข้องกับระบบการกระทำ (Action system) 4 อย่างคือ

1. อินทรีย์ทางชีววิทยา (Biological Organism) ทำหน้าที่ในการปรับตัว
2. ระบบบุคลิกภาพ (Personality System) ทำหน้าที่ในการบรรลุเป้าหมาย
3. ระบบสังคม (Social system) ดูแลเกี่ยวกับการบูรณาการ โดยควบคุมส่วนต่าง ๆ
4. ระบบวัฒนธรรม (Cultural system) ทำหน้าที่ในการธำรงแบบแผน โดยกำหนดบรรทัดฐานและค่านิยมแก่ผู้ปฏิบัติ

จากแนวคิดของ Talcott Parson ข้างต้น ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบในการตั้งแนวคำถามเพื่อถามเว็บมาสเตอร์และสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เพื่อทราบถึงกระบวนการการสร้างจิตสำนึก ร่วม หลักการ และเป้าหมายของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ผ่านการใช้งานฟังก์ชันของเว็บไซต์

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศุภิกา ดวงมณี (2539) ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง **การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านเว็ลต์ไวด์เว็บในสื่อสารมวลชนไทย** โดยใช้แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์พบว่า สื่อมวลชนของไทยมองสื่ออินเทอร์เน็ตว่ามีบทบาทในการเผยแพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร คือ เป็นสื่อที่มีความสะดวก รวดเร็ว กว้างไกล และราคาถูก เป็นช่องทาง ที่มีคุณสมบัติของการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ และเป็นช่องทางที่สามารถดำเนินกิจกรรมด้านการสื่อสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง

ในที่นี้ผู้วิจัยสนใจบทบาทที่สื่ออินเทอร์เน็ตในฐานะเป็นช่องทางที่มีคุณสมบัติด้านการสื่อสารปฏิสัมพันธ์เพราะเว็บไซต์บิตทอว์เร้นท์ก็เช่นกัน มีความโดดเด่น ในด้านที่สมาชิกสามารถมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน งานวิจัยชิ้นนี้พบว่า สื่อมวลชนไทยมองว่าสื่อเว็ลต์ไวด์เว็บเป็นช่องทางที่สามารถสื่อสารปฏิสัมพันธ์ได้ โดยทั้งผู้ส่ง และผู้รับสารสามารถตอบโต้กันได้ ตั้งแต่ระดับการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ไปจนถึงการสนทนาได้พร้อมกัน แบบ real time และยังสามารถเห็น feedback ของคู่สื่อสารได้ทันทีที่ทำให้ได้รับความคิดเห็นจากมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงานในด้านต่างๆ อันจะช่วยผลักดันสื่อมวลชนไทยมีการพัฒนาเพื่อก้าวขึ้นสู่ระดับสากลได้

นอกจากนี้ คุณสมบัติด้านการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ยังสามารถนำมาให้บริการด้านข้อมูลข่าวสารแก่ผู้รับสาร เช่น การตอบคำถามอย่างทันทีทันใด และด้วยคุณสมบัตินี้ ร่วมด้วยการพัฒนาด้านเทคโนโลยีบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน ทำให้ผู้ส่งสารสามารถทราบได้ว่าผู้ที่เข้ามาอ่านข่าวสารเป็นใคร ในระดับหนึ่ง และมีความสนใจในข่าวใดเป็นพิเศษ รวมทั้งสามารถระบุจำนวนครั้งที่มีคนเข้ามาสืบค้นข่าวสาร ซึ่งนำไปสู่การการสื่อสารได้ตรงกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้นในอนาคต คุณสมบัติด้านการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่เว็บไซต์บิตทอว์เร้นท์นั้นเป็นเว็บไซต์ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับสมาชิกใน ชุมชนออนไลน์ ได้มากกว่าเว็ลต์ไวด์เว็บทั่วไป ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้ จะสำรวจปฏิสัมพันธ์ใน ชุมชนออนไลน์ ที่เกิดขึ้นนอกเหนือไปจากความสามารถทางเทคโนโลยีแบบเดิมที่อนุญาตให้ผู้สื่อสารสามารถทำได้

2. จิรัฏฐ์ ศุภการ (2545) ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง **การอธิบายตัวตนใน ชุมชนออนไลน์จริง** โดยใช้แนวคิด cybersociety และแนวคิดความเป็นจริงเสมือนมาอธิบายลักษณะเว็บไซต์ที่ชื่อว่า แลมป์ดามู (Lampdamoo) ว่ามีความเป็นชุมชนออนไลน์ หรือ virtual community และการอธิบายตัวตนของสมาชิกในเว็บไซต์นั้นเป็นผลของวาทกรรมหลายๆชุดที่ถูกประกอบสร้าง

ขึ้น โดยจิวรัฐ ศุภการกล่าวถึงคุณค่าของพื้นที่ในชุมชนออนไลน์ ซึ่งเป็นพื้นที่ในการแสดงออกผ่านทาง การปฏิบัติ หรือวิถีชีวิต เมืองคัมภีร์ประกอบสำคัญเป็นข้อจำกัด เช่น ในยุคแรกยังมีข้อจำกัด ทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร จึงทำให้การสื่อสารนั้นเป็นเพียงการสื่อสารผ่านตัวอักษรเท่านั้น ไม่มีคุณสมบัติเป็นสื่อ interactive ยังเช่นทุกวันนี้

นอกจากนี้ ไชเบอร์สเปซ ก็มีความสามารถในการสร้างความหมายให้สมาชิก ในชุมชน สามารถสร้างตัวตนขึ้นใหม่ ผ่านรหัสใน ชุมชนออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย กฎเกณฑ์ใน ชุมชนออนไลน์ (Rules and Law) สิ่งที่คุณส่วนใหญ่ในชุมชนเห็นพ้องต้องกัน (Norm) มูลค่า หรือการใช้ประโยชน์ด้านการเงินเป็นตัวควบคุม (price) และ สถาปัตยกรรม หรือโครงสร้างของเว็บไซต์ (architecture) ซึ่งถือเป็นผังการดำเนินวิถีชีวิตใน ชุมชนออนไลน์ ซึ่งผู้มีอำนาจสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า

ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นั้น มีโครงสร้างผังชั้น เช่นเดียวกับ ชุมชนออนไลน์ของแลมปีตามู คือ มีกฎเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น มีธรรมเนียมทั่วไปที่เหล่าสมาชิกถือปฏิบัติ มีการเปิดให้มีการ อุปถัมภ์ด้านการเงินกับเว็บไซต์แลกเปลี่ยนสิทธิ์พิเศษ และมีการวางโครงสร้าง ของเว็บไซต์อย่างมีระบบ แตกต่าง กันตรงที่ เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นั้น การจะมีปฏิสัมพันธ์ผ่านทางหน้าเว็บนั้นยังไม่เพียงพอ เพราะ สมาชิกทุกคน ยังต้องทำการแชร์ไฟล์ผ่านโปรแกรมด้วย ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้ จึงทำการขยายผลว่า นอกจากโครงสร้างผังชั้นของเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกใน ชุมชนออนไลน์ได้มีปฏิสัมพันธ์กัน แล้ว ประเด็นความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการประดิษฐ์โปรแกรมเพื่อ ดาวน์โหลด และอัปโหลด ไฟล์ได้ในเวลาเดียวกันนี้ได้เพิ่มเติมความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกได้ อย่างไรบ้าง

3. สรรพน ธรรมรัตน์ (2549) ทำการวิจัย เรื่อง **บทบาทของเว็บมาสเตอร์ในการ กลั่นกรองเนื้อหาภายในเว็บไซต์ของไทย** โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาบทบาทของเว็บ มาสเตอร์ในการกลั่นกรองเนื้อหาภายในเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมของไทยเพื่อทราบปัญหา และ อุปสรรคที่เกิดขึ้น และทำให้ทราบถึงมาตรการต่างๆ ที่ได้กำหนดไว้ เช่น จริยธรรมวิชาชีพของ สมาคมผู้ดูแลเว็บไซต์ไทย ว่าได้มีการนำมาใช้หรือปฏิบัติตามอย่างไรโดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องนาย ทวารชาวนาสาร (Gatekeeper) มาวิเคราะห์

การวิจัยพบว่า บทบาทของเว็บมาสเตอร์ในการกลั่นกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของแต่ละ เว็บไซต์มีเกณฑ์ในการพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาที่แตกต่างกันไป โดยเกณฑ์ที่เว็บไซต์

ส่วนมากนำมาใช้ได้แก่ การใช้กฎหมายในสังคม ความมั่นคงของชาติ การอ้างอิงตามสื่ออื่นซึ่งส่วนมากมักใช้การอ้างอิงตามสื่อสิ่งพิมพ์ การร้องเรียนของผู้ใช้ และวิจารณ์ญาติของเว็บมาสเตอร์

อย่างไรก็ตาม ด้วยคุณลักษณะของสื่อ อินเทอร์เน็ต และรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อกลาง คอมพิวเตอร์ ถือเป็นปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อบทบาทการกำกับดูแลของเว็บมาสเตอร์ เพราะทำให้เว็บมาสเตอร์ไม่สามารถถ่วงนกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้อย่างทันที่ แต่เนื่องจาก การที่เว็บมาสเตอร์ให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ด้วยกัน ใช้วิจารณ์ญาติในการสอดส่องดูแล จากนั้นทำการแจ้งเว็บมาสเตอร์เพื่อทำการถ่วงนกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมก็สามารถลดปัญหาในส่วนนี้ได้

จากงานวิจัยชิ้นนี้ นำเอาความคิดเรื่องเว็บมาสเตอร์ในฐานะผู้ถ่วงนกรองมาขยายความว่า ตัวเว็บไซต์ที่มีผู้ควบคุมดูแล เท่ากับมีคนกำกับคอยติดตั้งอุโมงค์การอยู่ โดยผู้วิจัยนำประโยชน์จากแนวคำถามที่สรমন ธรรมรัตน์นำไปถามเว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมต่างๆ มาเป็นแนวคำถามในการเก็บข้อมูลในส่วนของเว็บมาสเตอร์ หรือผู้ดูแลเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ เช่น

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์ ถามเกี่ยวกับตำแหน่งหน้าที่รับผิดชอบของแหล่งข้อมูลบุคคลที่เป็นเว็บมาสเตอร์ ระยะเวลาที่เข้ามาทำงานในเว็บไซต์ และระยะเวลาที่เข้ามาดูแลในด้านเนื้อหาโดยตรง

ข้อมูลองค์กร ถามเกี่ยวกับ โครงสร้างของเว็บไซต์ จำนวนของเว็บมาสเตอร์ การแบ่งหน้าที่กันทำงานในส่วนการดูแลเนื้อหา (ในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์จะเพิ่มคำถามในส่วนของการสร้างกฎ และบังคับใช้กฎหมายของเว็บไซต์ด้วย) เกณฑ์ที่ใช้พิจารณาความไม่เหมาะสมเป็นอย่างไร และมีวิธีการถ่วงนกรองและจัดการกับเนื้อหาความไม่เหมาะสมนั้นอย่างไร (ยังเป็นปฏิสัมพันธ์ของเว็บมาสเตอร์กับเนื้อหา และกรณีเว็บมาสเตอร์ของบิตทอร์เร็นท์ต้องเพิ่มคำถามเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเว็บมาสเตอร์กับสมาชิกด้วย)

นอกจากนี้ผู้วิจัยจะเพิ่มคำถามเกี่ยวกับอุดมการณ์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ เช่น การปรับแนวคิดเรื่องการอัปโหลด และพฤติกรรมกรรมากร ใช้งานเว็บไซต์ ของทั้งเว็บมาสเตอร์และสมาชิกว่าการปรับเปลี่ยนไปตามระยะเวลาการเป็นสมาชิกและการใช้งานหรือไม่

4. นฤมล อนุศาสนนันท์ (2551) ทำการวิจัยเรื่อง **ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา www.dek-d.com** โดยมีวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งที่ต้องการศึกษาเรื่องเครือข่ายการสื่อสาร

ของเยาวชน โดยใช้วิธีการศึกษาโดยการวิเคราะห์เนื้อหาเว็บไซต์ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสัมภาษณ์เจาะลึกเว็บมาสเตอร์และผู้ใช้งานเว็บไซต์

ผลการวิจัยในส่วนของบทบาทของเว็บไซต์ในฐานะเครือข่ายการสื่อสารของเยาวชน พบว่า ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน www.dek-d.com นั้น เป็นพื้นที่เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวทางสังคมเรื่องการสอดแนมข่มขืน โดยมีปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเคลื่อนไหว คือ การเผชิญหน้ากับปัญหาพร้อมกัน และถึงแม้ว่า การเคลื่อนไหวของเครือข่ายเยาวชนของเว็บไซต์นี้จะไม่ได้นำไปสู่การแก้ปัญหาในระดับนโยบาย แต่สามารถกล่าวได้ว่า เว็บไซต์นี้สามารถเป็นพื้นที่ในการแสดงความตื่นตัวเรื่องสิทธิของเยาวชนได้

ส่วนของการอภิปรายผลการวิจัย นฤมล อนุศาสนนันท์ อ้างแนวคิดของ Amy Jo Kim (2004) ว่า การสร้างเว็บไซต์ชุมชนที่จะประสบความสำเร็จ หรือได้รับการตอบรับจากผู้เข้าชม นั้น สิ่งแรกที่ผู้ผลิตเว็บไซต์ต้องคำนึงถึง คือการออกแบบที่สร้างความน่าสนใจ และสามารถดึงดูดให้ผู้เข้าชมกลับมาเป็นสมาชิกกับทางเว็บไซต์ จากแนวคิดนี้ เว็บไซต์เด็กดีที่มีวัตถุประสงค์คือ การเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน ให้มีพื้นที่เข้ามาแสดงความคิดเห็น แสดงพลังด้านบวกของเด็ก กล่าวได้ว่าประสบความสำเร็จตามเป้าประสงค์ เพราะ เว็บมาสเตอร์มีความเอาใจใส่ในการพัฒนาระบบ หน้าตา และเนื้อหาของเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง และจุดเด่นอีกประการของเว็บไซต์เด็กดี คือ การทำเว็บไซต์ให้เป็นชุมชนให้เด็กได้แสดงความเอื้ออาทรต่อกัน จนทำให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์มีสำนึกร่วมกับเว็บไซต์มากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่สังเกตว่า แล้วสมาชิกของเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์มีแรงจูงใจอะไรทำให้เกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ จุดมุ่งหมายของเว็บไซต์ หรือผลประโยชน์ส่วนบุคคล เป็นต้น

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยนำประโยชน์จากแนวความคิด ชุมชนออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ มาร่วมวิเคราะห์ตัวเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์ และนำแนวคิดเดียวกันนี้ไปเป็นประเด็นคำถามที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลบุคคล คือ เว็บมาสเตอร์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์ ว่า ตัวเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์ในฐานะชุมชนออนไลน์ในขณะนี้ ถือว่าประสบความสำเร็จในการเป็นชุมชนออนไลน์ที่มีความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความเอื้ออาทรระหว่างสมาชิกได้ตามอุดมการณ์ของเทคโนโลยีหรือไม่ และยังนำไปเป็นแนวคำถามสำหรับกลุ่มสมาชิกของเว็บไซต์ว่า ตัวฟังก์ชันของเว็บไซต์ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์อย่างไรบ้างในเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์

5. ภัทรมน ติวานนท์ (2550) ทำการวิจัยเรื่อง **เว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีในประเทศไทยกับโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม** เพื่อศึกษาว่า เว็บไซต์บันเทิงและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลี สะท้อนให้เห็นกระบวนการโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมโดยมีประเทศเกาหลีได้เป็นศูนย์กลางหรือไม่ และ เพื่อที่จะตอบปัญหานำวิจัยนี้ ผู้วิจัยทำการอธิบายถึง ประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ นโยบาย กระบวนการผลิต และการบริหารจัดการ เว็บไซต์บันเทิงเกาหลี และเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีของไทย 5 เว็บไซต์ คือ www.popcornfor2.com, www.jkdramas.com, www.sonyejin.com, www.rainthailand.com, www.tvxq-thailand.com และได้กล่าวถึงว่าภายในแต่ละเว็บไซต์มีการจัดกิจกรรมทั้งกิจกรรมออนไลน์ และออฟไลน์ เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกอย่างไร

จากการศึกษาประวัติความเป็นมา และวัตถุประสงค์ของแต่ละเว็บไซต์ รวมทั้งกิจกรรมที่จัดภายใน เว็บไซต์ พบว่า จาก 5 เว็บไซต์ มี 3 เว็บไซต์ ได้แก่ www.popcornfor2.com, www.rainthailand.com และ www.tvxq-thailand.com เท่านั้นที่พบความเป็นชุมชนของกลุ่มแฟนคลับ เนื่องจากกิจกรรมที่จัดภายในเว็บไซต์ทำให้แฟนผู้ใช้เว็บไซต์มีส่วนร่วม และเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการสานสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มแฟนคลับ

ชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เช่นเดียวกัน มีการจัดกิจกรรมเพื่อสานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกทั้งออนไลน์ และออฟไลน์ ดังนั้น ผู้วิจัยจะนำเอาผลการวิจัยของ ภัทรมน ติวานนท์มาเปรียบเทียบว่า ความเป็นชุมชนออนไลน์ที่มีหลักการ และจุดประสงค์ต่างกัน (กลุ่มแฟนคลับกับกลุ่มผู้ดาวน์โหลด อีพีแอล) เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ สมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มีพฤติกรรมการใช้ฟังก์ชันการใช้งานของเว็บไซต์อย่างไร เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์อะไร

6. Mark Cenite และคณะ (2009) ทำการศึกษาเรื่อง **More Than Just Free Content: Motivations of Peer-to-Peer File Sharers** เพื่อนำเสนอแรงจูงใจที่ทำให้ผู้ใช้งานดาวน์โหลดหรืออัปโหลดไฟล์ในเครือข่ายแบบ peer-to-peer ((P2P)วิธีการจัดเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบหนึ่งที่กำหนดให้คอมพิวเตอร์ในเครือข่ายทุกเครื่องเหมือนกันหรือเท่าเทียมกัน หมายความว่า แต่ละเครื่องต่างมีโปรแกรมหรือมีแฟ้มข้อมูลเก็บไว้เอง การจัดแบบนี้ทำให้สามารถใช้โปรแกรมหรือแฟ้มข้อมูลของคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ ซึ่งเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ก็เป็นหนึ่งในเว็บไซต์ แบบ P2P) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้ใช้งานเครือข่าย P2P 40 คนในประเทศสิงคโปร์

ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการดาวน์โหลด ได้แก่

(1) ความต้องการข้อมูลที่เข้าถึงได้ยาก (Access to content that is difficult to find) เช่น ข้อมูลที่ไม่ได้หาได้มีความนิยมในตลาดมวลชน ข้อมูลที่ถูกเซ็นเซอร์หรือถูกห้ามให้เผยแพร่ในประเทศสิงคโปร์ หรือเป็นข้อมูลที่ได้มีกา ไรส์เนื้อหาอื่นเพิ่มเข้าไป เช่น fansubs (ซับไตเติ้ลที่แฟนคลับทำขึ้นมาเอง)

(2) ปัจจัยด้านเวลา (Time factors) ผู้ใช้งานกว่าร้อยละ 75 ใช้ P2P เพราะสามารถดาวน์โหลดไฟล์วิดีโอโดยไม่ต้องรอให้ออกจำหน่ายจากทางสังกัด อาจจะเป็นภาพจาก fancam (ถ่ายจากกล้องแฟนคลับ) ที่นำมาให้กลุ่มแฟนได้ดาวน์โหลดทันที

(3) เนื้อหาบันเทิงตัวอย่าง (Sampling entertainment content) ดาวน์โหลดตัวอย่างเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจซื้อ ผู้ใช้งานบางคนดาวน์โหลดเพราะตั้งใจเปิดรับเนื้อหาที่ไม่ตรงกับรสนิยม จึงดาวน์โหลดเพียงส่วนตัวอย่างเท่านั้น

(4) ความสะดวกสบาย และการคำนึง ถึงราคา (Convenience and cost considerations) ผู้ใช้งานเกือบทั้งหมดตอบคำถามว่าที่ดาวน์โหลดเพราะความสะดวกสบาย ไม่ต้องออกไปซื้อ และหากเป็นเพลงที่ดาวน์โหลดมาจะสามารถเชื่อมต่อเพื่อส่งไฟล์ไปยังอุปกรณ์ต่างๆ เช่น มือถือ หรือเครื่องเล่น mp3 ได้ง่ายกว่า CD ที่จะต้องนำมาผ่านกระบวนการ ripped ส่วนเรื่องราคาผู้ใช้งานส่วนใหญ่จะดาวน์โหลดหากชื่นชอบเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของเนื้อหา ไม่ได้ชอบทั้งหมด

(5) แรงจูงใจที่จะซื้อ หลังจากดาวน์โหลด (Motivations to purchase after downloading) ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ยังเชื่อว่า การดาวน์โหลดอย่างเดียวโดยไม่ซื้อนั้นไม่เหมาะสมในบางกรณี และมีใช้งาน 33 จาก 40 คนเห็นว่าควรซื้อของต้นฉบับหากผู้ดาวน์โหลดชื่นชอบเนื้อหาที่ดาวน์โหลดมา

แรงจูงใจในการอัปโหลด

เมื่อถูกถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการอัปโหลด ผู้ใช้งานส่วนหนึ่งกล่าวถึงบรรทัดฐานในการแลกเปลี่ยนแบบเอื้อเฟื้อ และความรู้สึกเป็นชุมชนออนไลน์ (a norm of reciprocity and a sense of virtual community)

หนึ่งในสามของผู้ใช้งานกล่าวถึงข้อกำหนดของแรงจูงใจให้เกิดการแชร์ไฟล์ว่า เป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องตอบแทนชุมชนของผู้แชร์ไฟล์ด้วยการอัปโหลด เพราะพวกเขาได้รับข้อมูลเนื้อหา

ด้านบันเทิงมาฟรี ก็ควรจะตอบแทนโดยให้ผู้อื่นได้ดาวน์โหลดไฟล์ของเขาบ้าง การแลกเปลี่ยนแบบเอื้อเฟื้อ (Reciprocity) ถือเป็นจุดสำคัญของเครือข่าย P2P โดยผู้ใช้งานรับเอากฎที่ไม่ได้เขียนเอาไว้ ว่าหากเป็นส่วนหนึ่งในเครือข่ายแล้วก็ต้องมีการแชร์ไฟล์

การแลกเปลี่ยนแบบเอื้อเฟื้อเกิดขึ้น อาจเป็นผลของความรู้สึกถึงความเป็น ชุมชนออนไลน์ที่อยู่บนฐานของการแชร์ไฟล์ และผู้ที่มีรสนิยมเดียวกัน ผู้ใช้งานกล่าวว่า พวกเขามีความสนใจเหมือนกัน ดังนั้นมิตรภาพจึงเกิดขึ้นได้จากทั่วมุมโลก และหากข้อมูลเป็นเนื้อหาที่ผู้ใช้งานชื่นชอบแล้ว จะยังมีแรงจูงใจที่จะแชร์ให้ผู้อื่นได้ดูมากขึ้น

เมื่อนำเอาแรงจูงใจในการอัปโหลดมาพิจารณากับงานวิจัยชิ้นนี้ พบว่าอาจต้องตอบคำถามเพิ่มเติมในเรื่องของการที่ก่อนที่สมาชิกจะเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ในเว็บไซต์ว่าเป็นคนมีใจเอื้ออาทรอยู่แล้ว แล้วเข้ามาใช้งานเว็บไซต์ หรือเป็นคนที่ยกหน้าไม่ได้คิดถึงเรื่องการให้ นัก โดยมีขั้นตอนของความคิดเรื่องการให้คือ



ภาพที่ 2.1 หลักขั้นตอนการคิดเรื่องการให้ในชุมชนออนไลน์

แต่เมื่อเข้ามาปฏิสัมพันธ์ในเว็บไซต์เกิดความคิดจะให้การอัปโหลดมากขึ้น โดยใช้เกณฑ์ระยะเวลาเพื่อตอบคำถามในวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของการวิจัย

7. สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ (2548) ทำการวิจัยเรื่อง **แรงจูงใจในกิลด์วอร์** **กับการสร้างทีมในไซเบอร์สเปซ และการเชื่อมต่อสู่โลกของความเป็นจริง** โดยมุ่งศึกษาถึงความหมายของ Ragnarok และ Guild ว่าคืออะไร รวมไปถึงศึกษาวิธีการถักทอ และเชื่อมต่อความสัมพันธ์ระหว่างกิลด์ว่ามีลักษณะอย่างไร การถักทอและเชื่อมต่อนั้นนำไปสู่ความสำเร็จในเกมแรกนาร์วอร์อย่างไร แล้วยังศึกษาว่าความสัมพันธ์ที่ปรากฏในกิลด์สามารถเชื่อมต่อมาสู่โลกความเป็นจริงหรือไม่

ผลการวิจัยขึ้นนี้พบว่า ความไว้วางใจถือเป็นรากฐานสำคัญในการชักชวนและต่อเชื่อม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น รูปแบบการชักชวนกิลด์จะเริ่มจากการหาผู้เล่นที่รู้จักกันในโลกแห่งความเป็นจริงเข้ามาอยู่ในกิลด์ก่อน แล้วจึงขยายไปสู่เพื่อนของเพื่อน แต่หากเป็นผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักหน้าตากันมาก่อน จะต้องผ่านการเล่นและเก็บค่าประสบการณ์ในเกมร่วมกันมาที่ วงระยะเวลาหนึ่งเสียก่อน จึงจะชักชวนให้เข้าร่วมกิลด์ ซึ่งประเด็นนี้คล้ายกับการเข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่จะต้องมี การเชิญ (Invitation) จากสมาชิกเก่าจึงจะทำการสมัครเป็นสมาชิกได้ และที่สำคัญคือลักษณะนิสัยของหัวหน้ากิลด์ต่อสมาชิกที่จะต้องเป็นกันเอง และจะต้องยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวางแผนและกลยุทธ์ของหัวหน้าก็ยังเป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่ความสำเร็จด้วยเช่นกัน

สำหรับการเชื่อมโยงสู่โลกความเป็นจริง พบว่า มีการเชื่อมโยงระหว่างผู้เล่นจริง ลักษณะการเชื่อมโยงเป็นไปรูปแบบของการร่วมกิจกรรมที่บริษัท ผู้ให้บริการเกมจัดขึ้น รวมไปถึงหัวหน้ากิลด์จัดขึ้นเอง เช่น การนัดพบกันระหว่างสมาชิกของแต่ละกิลด์ เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน หรือจัดกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกัน

ผู้วิจัย นำเอาการศึกษาของสุชาติา วัฒนอมรเกียรติมาเป็นแนวทางในเรื่องระเบียบวิธีวิจัย โดยนำแนวคำถามเกี่ยวกับ เชื่อมความสัมพันธ์ของชุมชนไซเบอร์สเปซไป ใช้เป็นคำถามในการสัมภาษณ์เจาะลึกสมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

8. กรรณิกา เชาววัฒนกุล (2549) ทำการวิจัยเรื่อง **การก่อตัว วิถีชีวิต และปฏิกริยา ในช่วงวิกฤตของชุมชนท่องเที่ยวทางอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์เทรคกิ้งไทยดอทคอม** โดยมีวัตถุประสงค์หนึ่งเพื่อศึกษากฎเกณฑ์ในการเลือกมองความไว้วางใจของสมาชิกในชุมชน เพื่อประกอบการตัดสินใจร่วมเดินทางกับคู่สนทนาจากสื่ออินเทอร์เน็ต และแนวโน้มในการพัฒนาศักยภาพของสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างความเป็นชุมชนท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพในอนาคต

ผลการวิจัยพบว่า ภายในเว็บไซต์พบวิถีชีวิตเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานเว็บไซต์ โดยแบ่งออกเป็น (1) ลักษณะปฏิสัมพันธ์เฉพาะบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง และลักษณะเฉพาะบุคคลในการข้ามจาก ชุมชนออนไลน์ สู่โลกความเป็นจริงของกลุ่มตัวอย่าง และ (2) ลักษณะปฏิสัมพันธ์ทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างภายในชุมชนท่องเที่ยวทางอินเทอร์เน็ต

(1) ลักษณะปฏิสัมพันธ์เฉพาะบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้ใช้งานเว็บไซต์ที่ทำการวิเคราะห์ มีสถานะภายในเว็บไซต์หลากหลาย (ผู้ดูแลบอร์ด ผู้ช่วยผู้ดูแลบอร์ด สมาชิก) มี

ปฏิสัมพันธ์ผ่านกระทู้ที่เปิดให้โพสต์ขึ้นในเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ โดยพบว่า ผู้ดูแลบอร์ด ให้ความสำคัญกับทุกกระทู้ การดูแลสมาชิกจากทุกกระดานสนทนา ผู้ช่วยผู้ดูแลบอร์ดแต่ละด้าน จะสนใจให้ความสำคัญกระทู้เฉพาะเรื่อง เช่น ด้านอุปกรณ์ เทคนิคการเดินทาง ด้าน การจัดโปรแกรมการเดินทาง บรรยากาศ เป็นต้น และจะสนใจการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับด้านต่างๆ ที่ตนรับผิดชอบ ส่วนระดับสมาชิก จะพบลักษณะการปฏิสัมพันธ์แบบชักชวนเพื่อนสมาชิกในเว็บไซต์ ร่วมออกเดินทางไปที่ท่องเที่ยวยังสถานที่ต่างๆ กับตน

(2) ลักษณะปฏิสัมพันธ์ทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างภายในชุมชนท่องเที่ยวทางอินเทอร์เน็ต พบว่า มีกระทู้ที่ถูกตั้งขึ้นอยู่ 5 ลักษณะ คือ 1) การลงภาพบรรยากาศ 2) การเชิญชวนให้ร่วมออกเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ 3) การแจ้งข้อมูลข่าวสารด้านการท่องเที่ยว 4) การขอความร่วมมือจากสมาชิกในชุมชนในกรณีต่างๆ 5) การแจ้งกำหนดการการพบปะเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ

ดังนั้น ผู้วิจัยนำเอาลักษณะปฏิสัมพันธ์ทั้ง 2 ประเภท ที่ กรรณิกา เชาว์วัฒนกุล ค้นพบ เป็นกรอบในการทำตารางลงรหัส เพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยบทหน้า forum ของเว็บไซต์บีททอร์เร้นท์ ซึ่งถือเป็นฟังก์ชันในการมีปฏิสัมพันธ์หนึ่งของเว็บไซต์ชนิดนี้

9. Amanda Dino, Stephen Reysen และ Nyla R. Branscombe ทำการศึกษาเรื่อง *Online Interactions between Groups Member Who Differ in Status* โดยทำการสำรวจข้อความทางอินเทอร์เน็ตของสมาชิกกลุ่มปฏิสัมพันธ์ที่มีสถานะสูงกว่าและต่ำกว่า (ในการใช้งานเว็บไซต์ที่เป็นชุมชนออนไลน์ส่วนใหญ่ สมาชิกจะมีสถานะในเว็บไม่เท่ากันอาจวัดจากระยะเวลาการใช้งาน หรือจำนวนการมีส่วนร่วม ว่ายังมีมากสถานะก็สูงขึ้น) ที่ถูกโพสต์ขึ้น

การศึกษาพบว่า สมาชิกที่มีสถานะต่ำในกลุ่มจะโพสต์ข้อความไปในทางคล้อยตามคนส่วนใหญ่ (Conforming) ข้อความที่ทำให้ตนเองเป็นที่ชื่นชอบ (Ingratiating) และข้อความในทางเห็นด้วย (Agreeing) มากกว่าสมาชิกที่มีสถานะในชุมชนออนไลน์ที่สูงกว่า นอกจากนี้ สมาชิกสถานะต่ำก็มีแนวโน้มใช้การพูดด้วยบุรุษที่หนึ่ง (First person singular voice) คำที่แสดงออกด้านอารมณ์ (Affective words) และเครื่องหมายอัศเจรีย์ (Exclamation marks) บ่อยครั้ง

ส่วนสมาชิกที่มี สถานะ สูงกว่า จะโพสต์ข้อความในเชิงการสั่งสอน หรือให้ความรู้ (Instructive words) มากกว่า และข้อความของผู้มีสถานะสูงจะประกอบด้วยภาษาที่ซับซ้อนกว่า

ใช้การพูดด้วยอ้างอิงบุรุษที่สอง (Second person reference) และยังมีข้อความภาษาเชิงต้อนรับ (welcoming language) มากกว่าที่สมาชิกสถานะต่ำกว่าใช้

จากงานศึกษาชิ้นนี้ ผู้วิจัยนำเอาผลการศึกษารื่องสถานะของสมาชิกของเว็บไซต์บิททอล์ก เร้นท์ที่ไม่ได้ให้สถานะเหมือนกับเว็บไซต์ทั่วไปที่คิดตามจำนวนเวลาและการทำงานของเว็บไซต์ แต่คิดจากจำนวนการอัปโหลด เท่ากับว่ายิ่งให้มาก ยิ่งมีสถานะที่เพิ่มขึ้น กล่าวได้ว่าเป็นการให้ความหมายใหม่ (redefinition) ของคำว่าสถานะในเว็บไซต์ และยังเป็นแนวทางในการวิเคราะห์กฎของชุมชนออนไลน์ ของเว็บไซต์บิททอล์กเร้นท์ ซึ่งเป็นหนึ่งในฟังก์ชันที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างเว็บมาสเตอร์ ซึ่งถือเป็นผู้ที่มีสถานะสูงกว่าในเว็บไซต์ กับสมาชิกที่มีสถานะต่ำกว่า และระหว่างสมาชิกกับสมาชิกที่มีสถานะเท่าเทียมกัน ว่ามีปฏิสัมพันธ์ในห้องกฎออกมาในรูปแบบใด

10. สายใจ ลีลาขจรจิต (2545) ทำการวิจัยเรื่อง **การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต** เพื่อศึกษาบทบาทของอินเทอร์เน็ตในกระบวนการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวก โดยพบว่าบทบาทของอินเทอร์เน็ตในกระบวนการสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต ส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพขึ้นได้

(1) สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม เช่น ในห้องสนทนา ไม่ว่าจะหญิงหรือชายสามารถเปิดประเด็นในการพูดคุยได้ทันที เช่น “เฮงๆ ต้องการเพื่อนคุย” ในขณะที่สังคมจริงไม่สามารถทำเช่นนี้กับคนทั่วไปที่ไม่รู้จักได้ เนื่องจากการควบคุมทางสังคม

(2) ไร้ข้อจำกัดเรื่องระยะทาง และสถานที่ คือในห้องสนทนา สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และไม่ว่าอยู่ที่ใดในโลก หากสามารถเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต ได้ ก็สามารถเข้ามาสร้างสัมพันธภาพในห้องสนทนาได้

(3) เนื้อหาสาร กล่าวคือ การสนทนาบนอินเทอร์เน็ตสามารถพูดคุยเกี่ยวกับอะไรก็ได้ เป็นอิสระมากกว่าการพูดคุยแบบเห็นหน้า หรือการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง เช่น อยู่ๆ คู่สนทนาจึงถามเรื่องอะไรก็ตามที่ไม่เกี่ยวกับการพูดคุยก่อนหน้านี้ นมาได้ทันที โดยปราศจากความกลัว เพราะบางคนถือว่าอัตลักษณ์ใหม่บนอินเทอร์เน็ต ไม่มีใครรู้จักอยู่แล้ว

(4) คุณสมบัติด้านการปฏิสัมพันธ์ ข้อนี้พบว่า การไม่ได้เห็นหน้ากันระหว่างการสนทนา ไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการสานสัมพันธภาพ เพราะบางคนชอบที่จะเขียนเพื่อสื่อสาร เพราะโดยนิสัยส่วนตัวไม่สามารถพูดคุยกันต่อหน้าได้

(5) ความเป็นส่วนตัว (individualization) นอกจากการสนทนาในห้องใหญ่ ซึ่งมีผู้ร่วมสนทนาหลายคนแล้ว ผู้สนทนาสามารถเลือกที่จะสนทนาแบบส่วนตัวหรือ สองต่อสองได้อย่างอิสระ และไม่มีข้อผูกมัด หากต้องการเลิกสนทนา ก็สามารถออกจากห้องสนทนา นั้นๆ ได้ทันที

(6) มีลักษณะเป็นสากล การที่เครือข่ายคอมพิวเตอร์เชื่อมโยงทั่วโลก ทำให้ห้องสนทนาสามารถเปิดรับใครจากมุมใดของโลกที่ลงทะเบียนเข้ามาคุยก็ได้ และทุกคนสามารถสื่อสารได้พร้อมๆ กัน

(7) สภาวะไร้ผู้กระทำ เพราะผู้สนทนาบน อินเทอร์เน็ต สามารถเลือกสร้างตัวตนหรืออัตลักษณ์ใหม่ได้ตามต้องการ ไม่ต้องบอกความจริงแก่คู่สนทนาก็ได้ และสามารถเปลี่ยนอัตลักษณ์ไปเรื่อยๆ เท่าที่ต้องการ

ผลการวิจัยเรื่องกระบวนการสื่อสาร สรุปได้ว่า ไม่แตกต่างไปจากกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลมากนัก คือ มีขั้นตอนการสรรหา การพัฒนาความสัมพันธ์เช่นเดียวกัน แต่เนื่องด้วยความสามารถหรือคุณสมบัติของสื่ออินเทอร์เน็ต ทำให้สื่อสารได้ครั้งละหลายๆ การสนทนาเป็นไปอย่างอิสระเสรี ไม่มีความประหม่าในการสื่อสาร

ผลการวิจัยเรื่องรูปแบบการสร้างสัมพันธ์ภาพนั้นพบว่า รูปแบบการสร้างสัมพันธ์ภาพบนอินเทอร์เน็ตนั้นก็มีความคล้ายคลึงกับ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบริบทชีวิตจริง คือสัมพันธ์ภาพแบบเพื่อนทั่วไป แต่เมื่อการสนทนาพัฒนาไประยะหนึ่ง มีการเปิดเผยตัวตนมากขึ้น ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวมากขึ้น สร้างความไว้วางใจ และความผูกพันได้ จนอาจกลายเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพศกลายเป็นคู่รัก หรือคู่แต่งงานได้ในที่สุด

ในโลกแห่งความเป็นจริง บุคคลมีบทบาททางสังคมที่ต้องปฏิบัติ แต่การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นสามารถทำให้ผู้ใช้งานปลดปล่อยบทบาท และหน้าที่ที่ตนเองได้รับ ผู้ใช้งานจึงสะดวกใจที่จะบอกเล่าเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นทราบ ขณะที่ การสื่อสารแบบเห็นหน้า ไม่เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารปรึกษาปัญหาบางปัญหากับใคร แต่บนอินเทอร์เน็ตที่ผู้สนทนาสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมา ทำให้กล้าที่จะเปิดเผยเรื่องราวกับคนไม่รู้จัก แต่ก็ยังรู้สึกปลอดภัยกับการสนทนา นั้นอยู่

ดังนั้น ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยในส่วนของรูปแบบการ สื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตมาเป็นต้นแบบ เพื่อมองการสื่อสารในเว็บไซต์บิณฑอร์เร้นท์ เป็นต้นว่ารูปแบบการใช้

ภาษาเพื่อสร้างความสนใจให้กับไฟล์ที่ตนเองอัปโหลดเข้าไปในเว็บไซต์ เพื่อสร้างเรตติ้งในการดาวน์โหลด เพราะยังมีคนโหลดมาก ยิ่งสามารถแชร์ ไฟล์ได้มาก จึงน่าจะเห็นว่า ผู้อัปโหลดไฟล์ใช้รูปแบบการสื่อสารใดในการดึงความสนใจจากสมาชิกในเว็บไซต์ด้วยกัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์” ผู้วิจัยออกแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) โดยทำการวิเคราะห์เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ที่ทำการศึกษา ในด้านของวิธีการทำงานของสื่อในการสื่อความหมายถึงการเป็น ชุมชนออนไลน์ และสำรวจปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกที่เกิดขึ้นในชุมชนออนไลน์ทั้งหมด
2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ส่วนนี้ทำการสัมภาษณ์ผู้ควบคุมเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ (มีคำเรียกแตกต่างกันไปแต่ละเว็บไซต์ เช่น webmaster, admin, moderator เป็นต้น) และสมาชิกผู้ใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

3.1 แหล่งข้อมูล

1. เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ผู้วิจัยเป็นสมาชิก
 - เว็บไซต์ www.2bbit.com
2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล
 - เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ www.2bbit.com ได้แก่
 1. นายเรวัต สวิงคุณ ผู้ดูแลเว็บไซต์ระดับ Synsop ของเว็บไซต์
 2. TheSearcher (นามแฝง) ผู้ดูแลเว็บไซต์ระดับ Firstline support
 3. Keigo1838 (นามแฝง) ผู้ดูแลเว็บไซต์ระดับ Administrator
 - สมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่จำนวน 54 คน มีการเปิดใช้เว็บไซต์ทุกวันแบ่งเป็น
 1. ผู้ที่ เป็นสมาชิกเกิน 1 ปี หรือ 52 สัปดาห์ จำนวน 24 ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อใช้งานสมาชิก	ระยะเวลาเป็นสมาชิก (สัปดาห์)
1	allenwalker	87
2	Alo555	116
3	aloneman03	68
4	Blackmiracle	142

ลำดับที่	ชื่อใช้งานสมาชิก	ระยะเวลาเป็นสมาชิก (สัปดาห์)
5	DEEL	177
6	Guesswat	99
7	icez	93
8	INuNzl	56
9	Jade8326	97
10	joe5566	71
11	justlinjie	54
12	kindaM	87
13	Krais59	227
14	MoGiBap	90
15	MUTD	55
16	nayzerzaa	87
17	Net45682	93
18	ondaway	123
19	patcharapit	134
20	Questionmark	223
21	TheSearcher	134
22	tuasiwat	170
23	Whatev3r	135
24	yotzawat	68

2. ผู้ที่เป็นสมาชิกไม่ถึง 1 ปี จำนวน 30 คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อใช้งานสมาชิก	ระยะเวลาเป็นสมาชิก (สัปดาห์)
1	acoragss	17
2	BeLucky	44
3	blueSbenz	47
4	C199mm	31
5	chairobe	12

ลำดับที่	ชื่อใช้งานสมาชิก	ระยะเวลาเป็นสมาชิก (สัปดาห์)
6	chaivutz	6
7	CKD08	32
8	happyland	8
9	haraju	19
10	heartbeatz	50
11	Jeab2009	12
12	jew431	17
13	Kittykara123	35
14	l2ayout	37
15	mickybear	27
15	Net45682	17
16	NipponT	37
17	noraJAR	44
18	numtala	19
19	offserver	32
20	Oishi6222	22
21	ondaway	19
22	Panothaisin	11
23	Pukan777	25
24	S74019	17
25	siZeS	18
26	Tow5517	33
27	VeGnaGun	21
28	xzoundrer	47
29	yakuzanoi	26
30	zerogen	18

3.2 วิธีการเก็บข้อมูล

งานวิจัยนี้แบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลจากหน้าเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ www.2bbit.com แล้วทำการวิเคราะห์ด้วยบทเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันการใช้งาน

ขั้นตอนที่ 2 การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยทำการสัมภาษณ์เว็บ มาสเตอร์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ และทำการสัมภาษณ์เชิงลึกสมาชิกผู้ใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ แล้วเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกเสียง แล้วถอดเป็นสคริปท์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ จำแนกได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ด้วยบท โดยใช้ตารางลงรหัส

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกระดานสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์- ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก โดยทำการสัมภาษณ์เว็บมาสเตอร์เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่คัดเลือกมาจากเว็บไซต์ www.2bbit.com และสมาชิกของเว็บไซต์ โดยการสัมภาษณ์นี้มีแนวคำถามเพื่อสอบถาม

แนวคำถามเพื่อถามเว็บมาสเตอร์

- ตำแหน่งหน้าที่รับผิดชอบของแหล่งข้อมูลบุคคลที่เป็นเว็บมาสเตอร์ ระยะเวลาที่เข้ามาทำงานในเว็บไซต์ และระยะเวลาที่เข้ามาดูแลในด้านเนื้อหาโดยตรง
- คำถามในส่วนของหน้าที่การสร้างกฎ และบังคับใช้กฎของเว็บไซต์

- ปฏิสัมพันธ์ของเว็บมาสเตอร์กับเนื้อหา คำถามเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเว็บมาสเตอร์กับสมาชิก
- ทักษะเกี่ยวกับการให้ และการรับ
- คุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งสิ่งอำนวยความสะดวก และอุปสรรคต่อการทำงานของเว็บมาสเตอร์ในแง่การมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลในเว็บไซต์ และตัวสมาชิก

แนวคำถามเพื่อถามสมาชิกผู้ใช้งาน

- รู้จักเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ได้อย่างไร
- ระยะเวลาเข้ามาใช้งาน
- ฝึกดาวน์โหลดหรืออัปโหลดในเว็บไซต์ก่อน
- ใช้ฟังก์ชันใดบ้างในการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นผ่านเว็บไซต์
- เมื่อเวลาผ่านไปพฤติกรรมการใช้งานฟังก์ชันเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร
- นอกเหนือจากเวลาการใช้งานเว็บไซต์ รู้สึกอยากจะให้ในชุมชนจริงหรือไม่

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ส่วนตามวิธีการเก็บข้อมูล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์วิธีการใช้งานเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์จากเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ภายใต้ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดนำมาวิเคราะห์วิธีการใช้งานฟังก์ชันของเว็บไซต์ และทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มาวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ทั้งหมด โดยข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากการเครื่องมือการวิเคราะห์ตัวบทมาทำการอธิบายรวมทั้งการยกตัวอย่างเป็นภาพประกอบจากเว็บไซต์ เพื่อแจกแจงปฏิสัมพันธ์ทั้งหมด แล้วนำมาจัดกลุ่มประเภท

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลคำตอบบทสัมภาษณ์เชิงลึก ของผู้ควบคุมเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ และสมาชิกผู้ใช้งานเว็บไซต์แล้วนำมาเป็นส่วนสนับสนุนข้อมูลในการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อทำความเข้าใจการใช้งานเว็บไซต์ของสมาชิก และตัวเว็บมาสเตอร์มุ่งศึกษาถึงแนวคิดเรื่องอุดมการณ์ของบิตทอร์เร็นท์ โดยผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเอง หลังจากนั้นทำการลดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับ

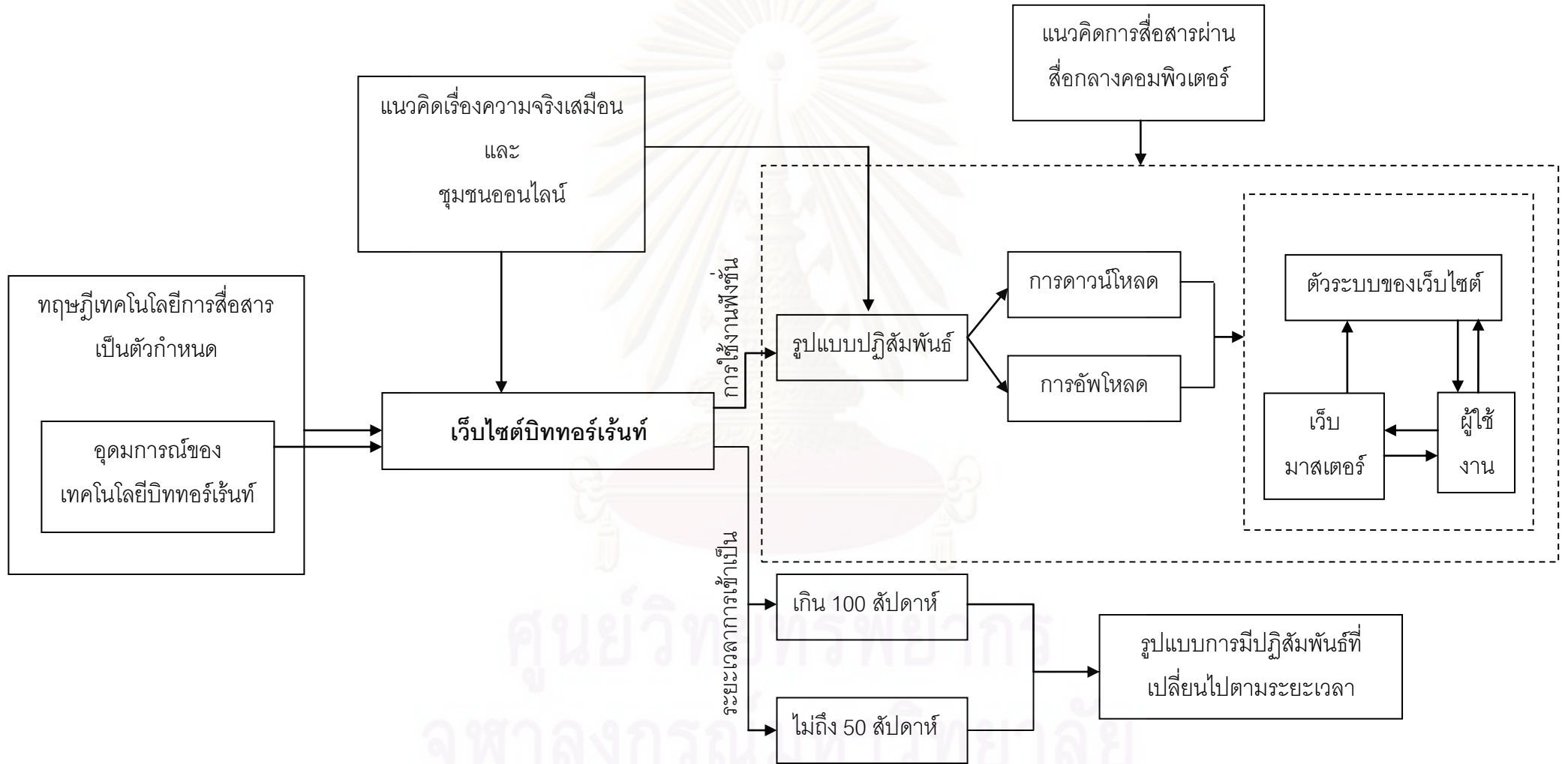
ประเด็นการวิจัย แล้วทำการตีความจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากการสัมภาษณ์เว็บมาสเตอร์และสมาชิกของเว็บไซต์ปีพอร์ทเร็นท์ จากนั้นทำการจัดหมวดหมู่ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลปฏิสัมพันธ์ที่พบว่ามีความสัมพันธ์กับตัวแปรด้านระยะเวลาหรือไม่

3.5 การนำเสนอข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (descriptive analysis) ข้อมูลที่ได้ทำการเก็บรวบรวมได้วิธีการข้างต้น แบ่งเป็น 8 บท ได้แก่

1. บทนำ
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ระเบียบวิธีวิจัย
4. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้น Main
5. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้น Torrent
6. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟิ่งชั้นVIPฟิ่งชั้น Personal และฟิ่งชั้น Games
7. ระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์และผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก
8. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

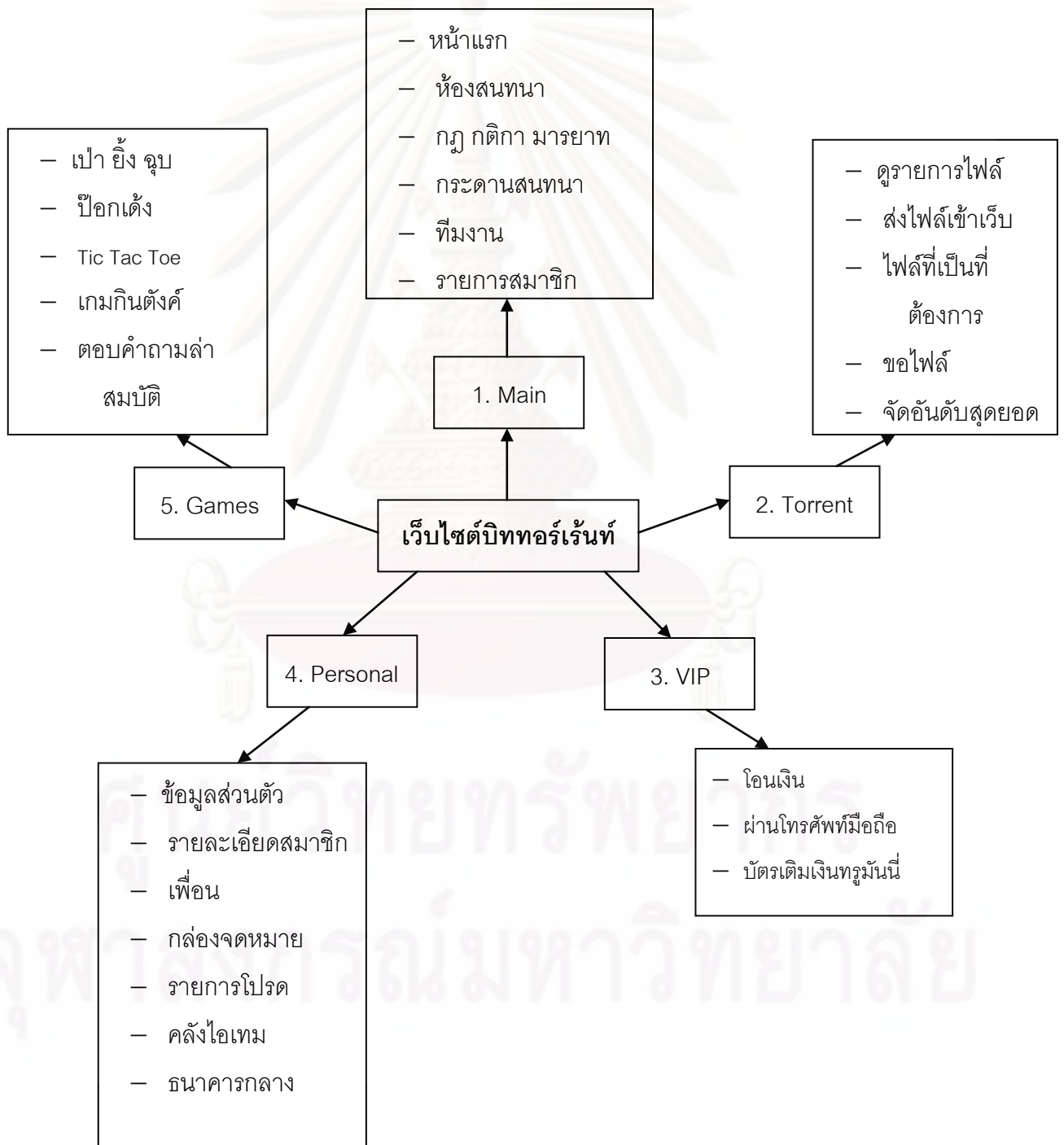
Conceptual Framework



บทที่ 4

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟังก์ชัน Main

จากที่ได้กล่าวให้ทราบแล้วในภาพที่ 1.3 เกี่ยวกับฟังก์ชันการใช้งานทั้ง 5 ประเภทของเว็บไซต์ www.2bbit.com ซึ่งผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลหน้าเว็บไซต์ดังนี้



ในบทนี้ผู้วิจัยทำการอธิบายการใช้งานฟังก์ชัน Main โดยใช้รูปประกอบ และคำอธิบายหน้าเว็บไซต์ และทำการสรุปว่าในแต่ละฟังก์ชันนั้นก่อให้เกิดการสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ประเภทดาวน์โหลด หรืออัปโหลด ดังนี้

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟังก์ชัน Main

ฟังก์ชัน Main ในเว็บไซต์ www.2bbit.com นั้น ประกอบด้วยหน้าต่างๆ ดังนี้

- หน้าแรก
- ห้องสนทนา
- กฎ กติกา มารยาท
- กระดานสนทนา
- ทีมงาน
- รายการสมาชิก

ผู้วิจัยจะนำเสนอปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามการใช้งานของหน้าต่างๆ ที่กล่าวมา ได้แก่

4.1 หน้าแรก (Home)

4.1.1 การใช้งานหน้าแรก

หน้าแรกหรือหน้า Home นั้น จะเป็นหน้าที่เมื่อสมาชิกของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นี้ล็อกอินเข้ามา ก็จะพบกับหน้านี้ก่อน ดังนั้น หน้าแรกนี้จะใช้เพื่อจุดประสงค์ 3 ประการคือ

1. การบอกความเป็นไปล่าสุดของเว็บไซต์ว่ามีกิจกรรมใดเกิดขึ้นมาบ้าง
2. เพื่อให้สมาชิกได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเว็บไซต์ต่อกิจกรรมที่ทางเว็บไซต์ได้กำหนดขึ้นมาได้โดยง่าย ไม่ต้องเชื่อมต่อเข้าไปยังหน้าฟังก์ชันอื่น หากเป็นกิจกรรมที่กำลังเปิดร่วมสนุกอยู่ในขณะนั้น
3. คำถามที่ต้องการการแสดงความคิดเห็นจากสมาชิกส่วนใหญ่ของเว็บไซต์ จะถูกนำเสนอในหน้าแรกด้วย เพื่อให้สะดวกต่อการที่สมาชิกจะแสดงความคิดเห็น ดังเช่นภาพที่ 4.1

The image shows a screenshot of the Thailand Bittorrent Tracker website with several callout boxes highlighting specific features:

- 1:** User profile for 'be2weenus' showing stats: 7 (0 New), 0 (archive), Ratio: 171.419, UL: 3.44 TB, DL: 20.54 GB, Act: 3 up 0 down, Money: 635 Dent, ค่าประมาณการ: 27,963.4662. Links for 'ตรวจสอบสถานะ connectable' and 'ออกจากระบบ'.
- 2:** A green banner for VIP services: 'เปิดบริการสมัคร VIP, แลก dent, exp และค่า upload ผ่านทาง SMS / อ่านรายละเอียดที่นี่' and 'สมัครสมาชิก VIP ผ่าน True Money ง่ายๆ เพียงกรอกเลขบัตรเติมเงิน True Money! อ่านรายละเอียดที่นี่'.
- 3:** A poll titled 'เลือกทานกับขนาดถือ Class ของเพื่อนๆ' with options: Social Class (16%), Social Class (ภาษาไทย) (32%), Hazard Class (19%), กองกำลังรถ (15%), and กองถนนเดินมากกว่า ลายเบี่ยงเลน (19%). Total votes: 19344.
- 4:** Site statistics including: Max users (20,000), Registered users (80,555), Unconfirmed users (43), Torrents (113,294), Peers (405,128), Seeders (328,162), Leechers (76,966), and various download/upload/traffic metrics.
- 5:** Active users list (3,577) including names like keigo1038, tsunami99, Twilight, etc.
- 6:** Recent news section with a notice dated 2009-11-08 regarding server issues and a new server.
- 7:** Torrent search results table with columns for torrent name, size, #35, #100, #10, and #1000.

ภาพที่ 4.1 รายละเอียดการใช้งานฟังก์ชันหน้าแรกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

จากภาพที่ 4.1 จะเห็นการแจกแจงการใช้งานของหน้าหลักเอาไว้ดังนี้

1. ข้อความต้อนรับสมาชิกเจ้าของชื่อผู้ใช้งาน (username) หลังจากที่ทำภารกิจคลิกเข้ามา โดยในข้อความต้อนรับนี้ จะปรากฏข้อมูลส่วนตัวหลักๆ ของสมาชิกคนนั้นๆ ประกอบด้วย ชื่อผู้ใช้งานตามแต่สมาชิกแต่ละคนจะกำหนดชื่อใช้งานของตนเอง จำนวนจดหมายทั้งหมด และจดหมายที่ยังไม่ได้อ่านในกล่องจดหมายส่วนตัวของบัญชีผู้ใช้งาน ค่าสัดส่วนระหว่างการดาวน์โหลด และการอัปโหลด (Ratio) ที่สมาชิกคนนั้นๆ ได้สร้างเอาไว้ตั้งแต่เริ่มเป็นสมาชิก เช่นในภาพ **Ratio: 171.419 | UL: 3.44 TB DL: 20.54 GB** ทำให้ทราบว่าสมาชิกคนนี้มีค่า Ratio อยู่ที่ 171.419 ซึ่งเกิดจากการนำค่าการอัปโหลดไฟล์ไปทั้งหมด 3.44 เทระไบต์¹ หารด้วยค่าของการดาวน์โหลดทั้งหมดตั้งแต่เป็นสมาชิกมา คือ 20.54 กิกะไบต์²

การเก็บสถิติค่า Ratio เช่นนี้ในเว็บไซต์ทั่วไปที่ไม่ใช่ เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์จะไม่มี เพราะไม่ใช่เว็บไซต์ที่เน้นการใช้งานเรื่องการอัปโหลด และดาวน์โหลด หรือแม้แต่เว็บไซต์ที่เป็น Host สำหรับการฝากไฟล์ ก็จะไม่ได้อีก เก็บสถิติการอัปโหลด หรือดาวน์โหลดไฟล์จากสมาชิกเอาไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยมองว่า เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ต้องการสร้างมาตรฐานสำหรับสมาชิก เพื่อให้สามารถตรวจนับการอัปโหลดและดาวน์โหลดและการเข้าใช้งานเอาไว้ได้ รวมถึงเป็นการบังคับให้เกิดการให้ในเบื้องต้นก่อน กล่าวคือเมื่อเข้าเป็นสมาชิกแล้วต้องทำความคุ้นเคยกับค่า Ratio เพื่อเป็นการฝึกการให้กับชุมชนออนไลน์

นอกจากนี้ ยังแสดงค่าของเงินเสมือนที่สมาชิกมีอยู่ในบัญชีของชื่อผู้ใช้งานนี้ ซึ่งมีหน่วยที่เรียกกันเฉพาะในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นี้ว่า Dent (เด็นท์) และค่าประสบการณ์ คือคะแนนสะสมที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์และระหว่างสมาชิกด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการอัปโหลด ดาวน์โหลด การเล่นเกม การโหวตกิจกรรมต่างๆ ซึ่งในการมีส่วนร่วมแต่ละครั้ง สมาชิกก็จะได้รับคะแนนสะสมนี้แตกต่างกันไปตามแต่ละกิจกรรม

อย่างไรก็ตาม เงินเสมือนนี้ หากนำไปเปรียบเทียบกับเงินในชุมชนจริงที่จำนวนเงินนั้น ถือเป็นตัวบอกระดับฐานะทางเศรษฐกิจ นับว่าเงินเสมือนไม่ได้ทำหน้าที่เหมือนเงินของชุมชนจริง เพราะสังเกตได้จากเงินเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นั้นจะมีความสิ้นเปลืองในการถ่ายเท การได้มาง่าย

¹ terabyte (n) ใช้ตัวย่อว่า TB เป็นหน่วยวัดความจุข้อมูล 1 TB เท่ากับประมาณหนึ่งล้านล้านไบต์

² gigabyte(n) ใช้ตัวย่อว่า GB เป็นหน่วยวัดความจุข้อมูล 1 GB เท่ากับประมาณหนึ่งพันล้านไบต์

กว่า บางครั้งทำหน้าที่เหมือนสิ่งแทนความชื่นชม โดยสมาชิกที่ต้องการแสดงความชื่นชอบ ให้กำลังใจสมาชิกคนอื่นที่อัฟโพลด์ไฟล์เข้าเว็บมา สามารถโอนเงิน เสมือนให้ได้ทันที สมาชิกคนอื่นๆ จะไม่ล่วงรู้ถึงจำนวนเงินเสมือนในบัญชีของสมาชิกแต่ละคน และการมีเงินมากหรือน้อย ก็ไม่ได้เป็นผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ หรือส่งผลกระทบต่อการเล่นลำดับขั้นการเป็นสมาชิก เนื่องจากไม่ได้มีไว้เพื่อสะสม เงินเสมือนจึงถือเป็นเพียงส่วนหนึ่งของ สิ่งของที่จะนำไปใช้เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ภายในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ได้ แต่ไม่ได้แสดงถึงสถานะทางเศรษฐกิจแต่อย่างใด เพราะตัวที่ก่อให้เกิดฐานะของเว็บไซต์นี้ คือค่า Ratio มากกว่า

2. การบอกกิจกรรม หรือกติกาใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้น หรือฟังก์ชันที่เพิ่งเริ่มเปิดให้ใช้งานใหม่ในเว็บไซต์ ซึ่งทางเว็บไซต์จะใช้แถบสีเขียวในการเน้นเพื่อให้สมาชิกที่เข้าใช้งานประจำได้ทราบสัญลักษณ์ว่า หากเป็นกฎกติกา หรือกิจกรรมใหม่ๆ จะขึ้นในแถบสีเขียวนี้ กิจกรรมแสดงในภาพที่ 4.1 คือการประกาศว่าขณะนั้นสมาชิกของเว็บไซต์สามารถแลกเงินเสมือน ค่าประสบการณ์ และค่าอัฟโพลด์ผ่านการส่ง SMS ได้แล้ว และสมาชิกทั่วไปหากต้องการเป็นสมาชิก VIP สามารถทำได้โดยการสมัครผ่านบัตรเงินสด True Money โดยด้านหลังจะเป็นลิงค์เพื่อเชื่อมต่อไปยังหน้าต่างซึ่งแสดงรายละเอียดสำหรับสมาชิกที่มีความสนใจในกิจกรรมนี้

นอกจากนั้น ยังมีข้อความด้านล่างแถบสีเขียว ซึ่งเป็นข้อความต้อนรับสมาชิกใหม่ล่าสุดของเว็บไซต์ **Welcome to our newest member Mexicano!** โดยจะบอกเพียงชื่อผู้ใช้งานใหม่ล่าสุดที่ได้เข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์เพียงครั้งละ 1 คนเท่านั้น ซึ่งการบอกกิจกรรม และข้อความต้อนรับสมาชิกใหม่นี้ แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยกัน บ่งบอกถึงว่าเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ เป็นเว็บไซต์ที่อาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยการอัฟโพลด์และดาวน์โหลดในการขับเคลื่อนเว็บไซต์ ดังนั้น สมาชิกใหม่ที่เข้ามา เว็บไซต์จะใส่ชื่อใช้งานในข้อความต้อนรับ เพื่อให้สมาชิกเก่าได้รับทราบ และมีบ้างที่สมาชิกเก่าจะทำการต้อนรับสมาชิกใหม่ด้วยการโอนเงินเสมือน เพื่อเป็นการให้กำลังใจ เป็นเหมือนเงินตั้งต้นในการเล่นเว็บไซต์

ข้อความต้อนรับสมาชิกเจ้าของชื่อผู้ใช้งาน ในข้อ 1 และการบอกกิจกรรม หรือกติกาใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นบนแถบสีเขียวในข้อ 2 จะปรากฏอยู่ตลอดในทุกหน้าที่สมาชิกในเว็บไซต์ทำการเชื่อมต่อออกไป แสดงให้เห็นถึงความสำคัญ เพราะตัวเลขสถิติของเจ้าของชื่อผู้ใช้งานเป็นเหมือนการเตือนถึงสถานะของสมาชิกในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร และแถบสีเขียวปรากฏขึ้นเพื่อตอกย้ำ หรือเตือนสมาชิกว่าขณะนั้นมีกฎ หรือการอัปเดตข้อ มูลสำคัญใดเกิดขึ้น ในกรณีนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับเว็บไซต์ทั่วไป ที่ผู้วิจัยเห็นว่าไม่ได้ให้ความสำคัญกับสมาชิกใหม่ที่เว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ทำ

เพราะเว็บไซต์ส่วนมาก สมาชิกมีหน้าที่เป็นผู้รับสารอย่างเดียว แต่สำหรับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ตัวสมาชิกคือสิ่งสำคัญที่จะทำให้อุดมการณ์ของเว็บไซต์เป็นไปได้อีก คือการให้ และการรับ ผ่านการอัปโหลด และการดาวน์โหลด เมื่อมีสมาชิกใหม่เข้ามา แสดงว่าชุมชนคนที่ จะทำการให้ และการรับมากขึ้น ทางเว็บไซต์จึงให้ความสำคัญในจุดนี้

3. กิจกรรมร่วมสนุกที่เปิดให้สมาชิกร่วมแสดงความคิดเห็น โดยกิจกรรมล่าสุดที่เปิดให้ร่วมสนุกมาตั้งแต่เดือนกันยายน 2552 คือทางเว็บไซต์ต้องการเปลี่ยนชื่อเรียกระดับชั้นของเหล่าสมาชิกในเว็บไซต์หรือเป็นที่รู้จักของสมาชิกว่า Class โดยชื่อชุดที่ใช้เรียกกันอยู่ปัจจุบันเป็นชุดเกี่ยวกับตำแหน่งของนักบิน (รายละเอียดในหัวข้อ 4.1.3) แต่ทางเว็บไซต์ต้องการเปลี่ยนแปลงชื่อระดับชั้น จึงนำเสนอชุดชื่อระดับชั้นใหม่ขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกร่วมสนุกในการร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านการโหวต และชุดชื่อที่ได้รับการโหวตสูงสุดจะนำไปใช้เป็นชื่อ Class ของสมาชิกต่อไป ซึ่งชุดชื่อ Class ที่ทางเว็บไซต์นำเสนอให้สมาชิกโหวตมีดังนี้

ชุดที่ 1 Social Class Exiled Labor Commoner Noble Courtier Member of Parliament Officer of State Marquis Emperor	ชุดที่ 2 Social Class (ภาษาไทย) ถูกเนรเทศ ชนชั้นแรงงาน ชนชั้นกลาง ชนชั้นสูง ข้าราชการ สมาชิกวุฒิสภา องครักษ์ ขุนนาง จักรพรรดิ	ชุดที่ 3 Biohazard Class ตาย มนุษย์ ติดเชื้อระยะแรก ติดเชื้อระยะสุดท้าย ซอมบี้ ติดเชือกลายพันธ์ นักวิทยาศาสตร์ หัวหน้า นักวิทยาศาสตร์	ชุดที่ 4 กองถ่ายละคร ผู้ชม (มีหน้าที่ดูอย่างเดียว) ตัวประกอบ ตัวร้าย ดาราหน้า ดาราฮอลลีวู้ด สื่อมวลชน เจ้าหน้าที่กองถ่าย ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้กำกับ
--	---	---	---

จะเห็นได้ว่าในแต่ละชุดชื่อระดับชั้นของสมาชิกนั้นจะแสดงถึงสถานะของสมาชิกและสิทธิที่สมาชิกในแต่ละลำดับชั้นสามารถแสดงออกเอาไว้ ยกตัวอย่างเช่นถ้าเป็นคำเรียกระดับแรกของแต่ละชุดลำดับชั้น (exiled, ถูกเนรเทศ, ตาย, ผู้ชม (ดูได้อย่างเดียว)) แสดงถึงความ เป็นสมาชิกที่ไม่มีสิทธิในการมีส่วนร่วมร่วมกับเว็บไซต์ (เนื่องจากการละเมิดกฎ กติกาของเว็บไซต์ ทำให้

ถูกปรับลด Class ของตนเอง) และคำเรียกชนชั้นสูงสุดของแต่ละชุด (emperor, จักรพรรดิ, เซ็อบิททอร์เร้นท์, ผู้กำกับ) จะแสดงถึงการเป็นผู้ควบคุมดูแลความเป็นไปของชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์ บิททอร์เร้นท์แห่งนี้ การให้จัดให้มี class ต่างๆ นี้เป็นเหมือนกลไกควบคุมของสังคมออนไลน์นั่นเอง

จากการตั้งชื่อระดับชั้นต่างๆ ของสมาชิกภายในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์เมื่อเปรียบเทียบกับชุมชนในโลกจริงนั้น ผู้วิจัยพบว่า ชุมชนในโลกจริงมีการแบ่งชั้น การ จัดอันดับอยู่ในทุกวงการ ทุกชุมชน ซึ่งในจุดนี้ทางเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ก็อาศัยชื่อเรียกของชนชั้นต่างๆ จากชุมชนจริงๆ แต่ละวงการแต่ละกลุ่มเพื่อมาเป็นชื่อเรียกสมมติในชุมชน ดังนั้น กล่าวได้ว่า ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์มีจุดร่วม เหมือนกับชุมชนจริงคือ ชุมชนย่อมจะมีลำดับชั้นของสมาชิกเสมอ แต่ก็สร้างความแตกต่างของการเลื่อน หรือการปรับเปลี่ยนชนชั้นเอาไว้ให้ต่างจากชุมชนจริง เพื่อตอกย้ำวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์เรื่องการอัฟโหลด และการดาวน์โหลด ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ จึงใช้ค่า Ratio เป็นปัจจัยสำคัญในการคิดว่าสมาชิกแต่ละคนเหมาะสมจะอยู่ใน class ใด โดยไม่คำนึงถึงเงินเสมือนที่ครอบครอง แต่จะดูจากค่าอัฟโหลด หากยิ่งอัฟโหลดมาก ยิ่งสามารถเลื่อนชั้นไปอยู่ในลำดับที่สูงขึ้น ผู้วิจัยคิดว่ากรณีนี้เป็นกลไกของการเปลี่ยนอุดมการณ์เรื่องชนชั้นแบบใหม่ก็ว่าได้ เนื่องจากไม่ได้ดูจากเกณฑ์ความเป็นอาวุโส คนที่เข้ามาอยู่ในชุมชนนานไม่ได้หมายความว่าชนชั้นจะสูงขึ้น หากแต่ผู้ที่ให้มาก ย่อมได้รับการ ยอมรับมากขึ้น เป็นการให้ความหมายใหม่ของเรื่องชนชั้นที่ไม่ใช่กลไกการชูดรีด แต่เป็นกลไกการแสวงการเกื้อกูล

4. ค่าสถิติประจำของเว็บไซต์ เป็นการบอกข้อมูลเชิงเทคนิคสำหรับสมาชิกที่เข้ามาในหน้าแรก เพื่อให้ทราบความสามารถการรองรับข้อมูลของ server เว็บไซต์ซึ่งสถิตินี้แบ่งเป็นค่าเกี่ยวกับจำนวนสมาชิกของเว็บไซต์ จำนวนไฟล์และจำนวนผู้แชร์ไฟล์ ค่าอัตราการดาวน์โหลดและอัฟโหลดดังนี้

— สถิติเกี่ยวกับจำนวนสมาชิกของเว็บไซต์ ทำให้ทราบว่า server ของเว็บไซต์นี้สามารถรองรับจำนวนผู้ใช้งานพร้อมกันได้สูงสุด 20,000 คน และยังบอกว่า ณ เวลานั้นมีจำนวนสมาชิกที่ทำการลงทะเบียนเรียบร้อยแล้วนั้นจำนวน 80,555 คน และเป็นสมาชิกที่ยังไม่ยืนยันสถานะอีก 43 คน

— จำนวนไฟล์และผู้แชร์ไฟล์นั้น ทำให้ทราบว่า ณ ปัจจุบัน มีไฟล์สกุล .torrent ที่ถูกอัฟโหลดเข้ามาในเว็บไซต์จำนวนทั้งหมด 113,294 ไฟล์ และมีผู้ที่กำลังร่วมแชร์ไฟล์ (peers) ทั้งหมด 405,128 คน แบ่งเป็น ผู้ที่มีไฟล์เต็ม (seeders) จำนวน 328,162 คน และผู้ที่

กำลังดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ แต่ก็อัปโหลดในขณะเดียวกัน (leechers) จำนวน 76,966 คน โดยที่ทางเว็บไซต์ได้คิดเป็นสัดส่วนระหว่างจำนวน seeders และ leechers เอาไว้ด้วย โดยเรียกว่า seeders/leechers ratio

— ค่าอัตราการดาวน์โหลดและอัปโหลดของสมาชิกทั้งเว็บไซต์รวมกัน โดยจะคิดตามหน่วยความจุของข้อมูลคอมพิวเตอร์ ดังนี้ จำนวนข้อมูลที่ถูกดาวน์โหลดรวมทั้งหมด 17,666 TB จำนวนข้อมูลที่ได้ถูกอัปโหลดทั้งหมด 243,947 TB และยังบอกถึงอัตราความเร็วในการรับส่งข้อมูลทั้งหมดของสมาชิกคือ 1.81 GB ต่อวินาที

สถิติต่างๆ เหล่านี้ เมื่อมองในแง่ของความเป็นชุมชนแล้ว ทำให้ยิ่งเห็นความสามารถของเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ว่า หากเป็นในชุมชนจริงๆ เราไม่สามารถเห็นขนาดของชุมชนในตัวเลขที่แท้จริงได้เลย ว่ามีคนเข้ามา คนออกไป คนที่กำลังทำงานอยู่มีเท่าไรในแบบ real-time แต่ชุมชนออนไลน์ทำให้เกิดความเป็นไปได้ ในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์เราสามารถเห็นขนาดของเว็บไซต์ทุกขณะที่สมาชิกทุกคนกำลังใช้งานเว็บไซต์อยู่ เป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ผู้ใช้ได้ทราบข้อมูลได้ครอบคลุม และเป็นปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นการควบคุมของสังคม (social control) อย่างหนึ่ง

5. จำนวน และรายชื่อของสมาชิกที่กำลังใช้งานเว็บไซต์อยู่ หรือ Active Users ซึ่งจากหน้าเว็บไซต์ตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า ณ ปัจจุบันมีผู้กำลังใช้งานอยู่ทั้งหมด 3,577 คน และแจกแจงว่าผู้ที่กำลังใช้งานอยู่นั้นได้แก่สมาชิกที่มี username ใดบ้าง

6. ข่าวล่าสุดของทางเว็บไซต์ พื้นที่ส่วนนี้เป็นเหมือนหน้ากระดานข่าว แต่จะเป็นหน้ากระดานที่เพียงผู้ดูแลเว็บไซต์จะส่งข้อความเพื่ออัปเดตข่าวสารเพื่อให้สมาชิกทราบ โดยจะเป็นข่าวประชาสัมพันธ์ทุกประเภท ตัวอย่างจากหน้าเว็บไซต์ตามภาพที่ 4.1 พบว่าข่าวล่าสุดคือทางเว็บไซต์อาจจะต้องเปิด server ชั่วคราวเพื่อปรับปรุง server ให้สามารถรองรับข้อมูลได้อย่างราบรื่น ไม่เกิดการขัดข้องอีก ส่วนข่าวด้านล่างลงมาจะเป็นข่าวที่ได้อัปเดตไปก่อนหน้านี้ ได้แก่ การประชาสัมพันธ์เพื่อขายโดเมนสำหรับจดทะเบียนเว็บไซต์ ประกาศให้สมาชิกร่วมสนุกการโหวตชุดชื่อลำดับชั้นของสมาชิกในเว็บไซต์ และการอัปเดต หน้าเว็บไซต์เครือข่ายสังคม Facebook ที่เป็นอีกพื้นที่หนึ่งเพื่อให้สมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ในประเทศไทยทั้งหมดได้มีปฏิสัมพันธ์กัน

ข้อมูลในข้อ 5 และ 6 กล่าวได้ว่า เป็นการทำงานของเว็บไซต์ต่างๆ ไปอยู่แล้ว ที่มักจะบอกตัวเลขของผู้ที่กำลังใช้งาน หรือผู้ที่กำลังออนไลน์อยู่ในเว็บไซต์ เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับสมาชิกที่เพิ่งเข้ามาให้ทราบข้อมูลคร่าวๆ และการบอกความเป็นไปล่าสุดก็เช่นกัน เป็นสิ่งที่จะดึงดูดความ

สนใจ และเป็นตัวช่วยให้สมาชิกเว็บไซต์ทราบข่าวสารใหม่ๆ ได้ทันที ซึ่งเป็นคุณลักษณะของหน้า Home ของทุกเว็บไซต์อยู่แล้ว

7. การนำเสนอไฟล์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในรอบสัปดาห์ หรือ Torrent เด่นสัปดาห์นี้ ให้สมาชิกได้รับทราบ และทำเป็นลิงค์ทางลัดเพื่อให้สมาชิกสามารถดาวน์โหลดไฟล์ .torrent ที่ได้รับความนิยมได้ทันทีจากหน้านี้ โดยไม่ต้องเข้าไปในฟังก์ชัน Torrent โดยไฟล์จะได้รับความนิยม จะถูกกำหนดด้วยจำนวนสมาชิกของเว็บไซต์ที่มีไฟล์อยู่เต็มไฟล์และกำลังทำการอัปโหลดไฟล์ในขณะนั้น (seeders) โดยจะใช้ภาษาไทยเพื่อให้สมาชิกเข้าใจตรงกันว่าการ “ปล่อย” กล่าวคือ ไฟล์ใดมีคนปล่อยมาก ยิ่งได้รับความนิยมมาก

หากเปรียบเทียบไฟล์ทอร์เร็นท์ที่เป็นเหมือนสินค้าชนิดหนึ่ง ที่คนในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ทำการแลกเปลี่ยนกันอยู่ตลอดเวลา ก็เป็นธรรมดาที่สินค้าแต่ละชิ้นจะมีความนิยมในตัวของมันเอง และเมื่อความนิยมขึ้นมา ย่อมเป็นธรรมดาที่คนในชุมชนจะดูที่ความนิยม หรือกระแสในชุมชน แล้วต้องการจะมีสินค้านั้น คือ อยากจะดาวน์โหลดบ้าง จึงถือว่าการจัดอันดับทอร์เร็นท์เด่นรอบสัปดาห์เปิดโอกาสให้มีการเกาะกระแส ตามแฟชั่น เหมือนในชุมชนจริง

จากข้อมูลการแจกแจงการทำงานของหน้าแรก แสดงให้เห็นภาพรวมของการทำงานของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่เป็นชุมชนออนไลน์ มีการทำงานของทั้งตัวระบบ เวิร์บมาสเตอร์ และสมาชิกทั้งหมดที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งจะอธิบายต่อไปใน 4.1.1.2

4.1.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแรก

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าแรก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
ข้อความต้อนรับ ผู้ใช้งาน		ระบบแจ้งค่าสถิติต่างๆ ของผู้ใช้งานโดยรวม เพื่อเป็นทำให้ทราบ สถานะปัจจุบัน			การแจ้งค่าRatio ตลอดเวลาถือเป็นการ สนับสนุนให้เกิดการอัปเดต โหลดเพราะหากค่า Ratio เหลือต่ำจะทำให้สมาชิก ถูกลดทอนสิทธิ์บ้าง ประการ	
การบอกกิจกรรม หรือกติกาใหม่			เว็บมาสเตอร์แจ้งให้ สมาชิกทราบถึง กิจกรรมและกติกาใหม่ ตั้งแต่เข้ามาหน้าแรก		การบอกกิจกรรม หรือกฎ กติกาใหม่สามารถสนับสนุน ได้ทั้งการอัปเดตและดาวน์โหลดขึ้นอยู่กับกิจกรรม หรือกฎที่กำลังนำเสนออยู่	
กิจกรรมร่วมสนุกที่ เปิดให้แสดงความ			เว็บมาสเตอร์ให้สมาชิก	ผู้ใช้งานแต่ละคนเห็น	กิจกรรมนี้ไม่เกี่ยวข้องกับทั้งการอัปเดตและดาวน์โหลด	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าแรก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
คิดเห็น			มีส่วนในการแสดงความคิดเห็นเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเว็บไซต์	ผลโหวตจากสมาชิกอื่นๆ และสามารถเสนอความคิดเห็นของตัวเองให้ผู้อื่นเห็นได้ด้วย	โหวตเพราะปัจจุบันเป็นการโหวตชุดชื่อเรียก Class เท่านั้น เป็นการมีส่วนร่วมในการใช้งานเว็บไซต์เท่านั้น	
ค่าสถิติประจำของเว็บไซต์	ระบบทำการคิดค่าสถิติต่างๆ เพื่อให้เว็บมาสเตอร์ทราบสถานะปัจจุบันของเว็บไซต์เพื่อนำไปใช้ในการดูแลเว็บไซต์	ค่าสถิติต่างๆ เมื่อสมาชิกได้ทราบข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลด้านความสามารถในการรองรับข้อมูลของเว็บไซต์อย่างคร่าวๆ			จำนวนผู้แชร์ไฟล์ประเภท Leecher สนับสนุนให้ผู้มีไฟล์เต็มเข้ามาอัปโหลดมากขึ้น	ผู้แชร์ไฟล์ประเภท Seeder ยิ่งมากยิ่งขึ้นทำให้สมาชิกทราบว่าสามารถดาวน์โหลดได้เร็วยิ่งขึ้นจะเข้ามาดาวน์โหลดมากขึ้น
รายชื่อของสมาชิกที่กำลังใช้งานเว็บไซต์		ระบบแจ้งให้สมาชิกทราบผู้ใช้งานที่กำลังออนไลน์และใช้งานเว็บไซต์		สมาชิกที่เข้ามาเห็นรายชื่อสมาชิกอื่นที่กำลังออนไลน์อยู่ทำให้สามารถติดต่อสมาชิก	หากสมาชิกที่ต้องการไฟล์เห็นว่ามียชื่อของผู้ที่ไฟล์นั้นๆ กำลังออนไลน์อยู่สามารถ pm เพื่อให้	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าแรก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
				นั้นผ่านทางฟังก์ชันการใช้งานอื่นของเว็บไซต์ได้	เกิดการอัปโหลดไฟล์ได้	
ข่าวล่าสุดของทางเว็บไซต์			เว็บมาสเตอร์ทำการแจ้งข่าวให้สมาชิกทราบเป็นระยะๆ		การใช้งานนี้สามารถสนับสนุนได้ทั้งการอัปโหลดและการดาวน์โหลดขึ้นอยู่กับข่าวสารข้อมูลที่เว็บมาสเตอร์นำเสนอ	
การนำเสนอไฟล์ที่ได้รับความนิยมในรอบสัปดาห์		ระบบจัดอันดับไฟล์.torrent ที่ได้รับความนิยมเพื่อให้สมาชิกทราบ				สมาชิกเห็นว่าไฟล์ใดเป็นที่นิยม มีผู้แชร์ไฟล์มาก ทำให้ต้องการดาวน์โหลดมาก

ตารางที่ 4.1 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแรก

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าในหน้าแรก หรือหน้า Home มีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นครบทุกทาง ทั้งระหว่าง เว็บมาสเตอร์ -ระบบ ระบบ- ผู้ใช้งาน เว็บมาสเตอร์- ผู้ใช้งาน และระหว่าง ผู้ใช้งาน- ผู้ใช้งานด้วยกันเอง โดยจากการทำงานทั้งหมดคือ ข้อความต้อนรับผู้ใช้งาน การบอกกิจกรรมใหม่ หรือกติกาใหม่ กิจกรรมร่วมสนุกที่เปิดให้แสดงความคิดเห็น ค่าสถิติประจำของเว็บไซต์ รายชื่อ Active users ข่าวล่าสุด และทอร์เร็นท์เด่นประจำสัปดาห์ พบว่าเป็นการสื่อสารจากเว็บมาสเตอร์มายังสมาชิกมากที่สุด โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า เพราะหน้านี้ หากเปรียบเทียบไปแล้วก็เป็นเหมือนการทำความรู้จัก เข้ามาทักทายกัน ดังนั้นเว็บมาสเตอร์ หรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลเว็บไซต์จึงเป็นตัวหลักในการแสดงการต้อนรับผ่านฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์

ส่วนรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปโหลด และการดาวน์โหลดนั้น กล่าวได้ว่าหน้านี้แม้จะเป็นหน้า Home ที่ถ้าหากเป็นเว็บไซต์ทั่วไปแล้วจะเป็นหน้าที่จะเชื่อมต่อไปยังฟังก์ชันอื่นของเว็บไซต์เท่านั้น แต่ในเว็บไซด์บิททอร์เร็นท์ การทำงานในส่วนต่างๆ ของหน้า Home สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนการสนับสนุน การอัปโหลด และการดาวน์โหลด ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของเว็บไซต์ได้ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความต้อนรับผู้ใช้งานที่มีการแจ้งค่า Ratio ของสมาชิกตลอดเวลา ค่าสถิติประจำเว็บไซต์ที่บอกจำนวนผู้แชร์ไฟล์ในระบบทั้งหมด รายชื่อ Active users ที่ทำให้ผู้ดาวน์โหลดสามารถติดต่อให้ กิดการปล่อยไฟล์ได้ และทอร์เร็นท์เด่นในรอบสัปดาห์ที่ก่อให้เกิดกระแสการดาวน์โหลดตามความนิยม และเมื่อเกิดการดาวน์โหลด ย่อมเกิดการอัปโหลดตามความสามารถของโปรแกรม

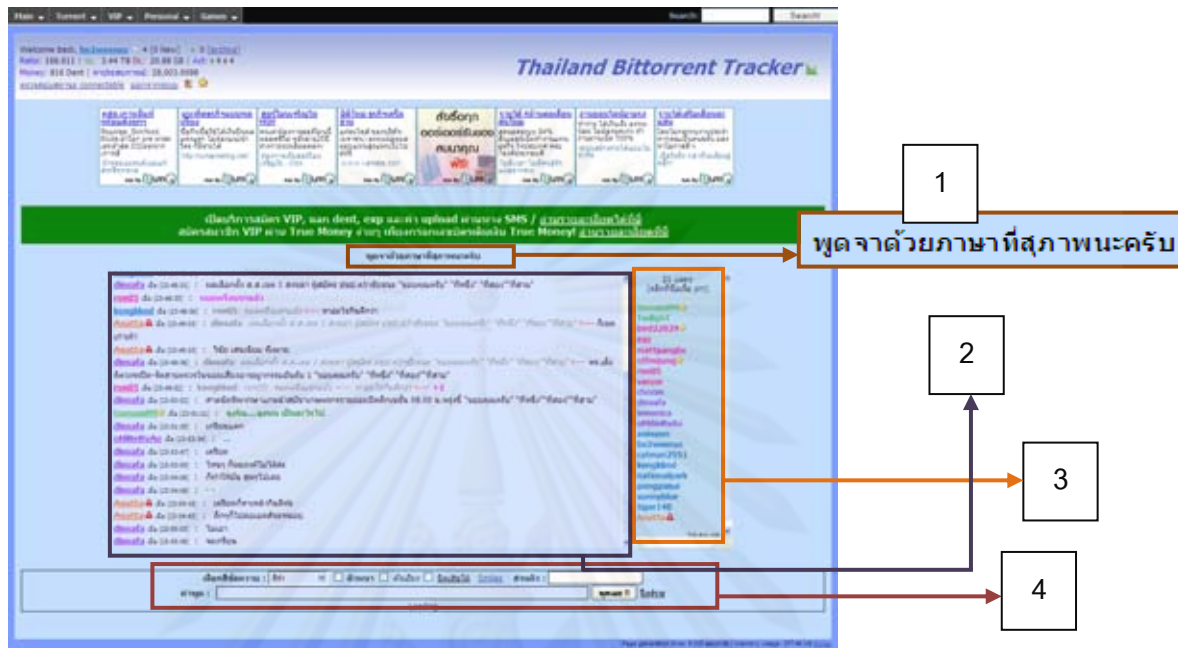
กล่าวโดยสรุปแล้ว หน้าแรก เมื่อเปรียบเทียบกับเว็บไซต์ทั่วไป มีทั้งจุดร่วมและจุดต่าง จุดร่วมคือ หน้าแรกของเว็บไซด์บิททอร์เร็นท์ และเว็บไซต์ทั่วไปนั้นเป็นการทักทาย และสามารถเชื่อมต่อไปยังหน้าฟังก์ชันอื่นๆ ของเว็บไซต์ แต่จะมีจุดต่างคือจุดประสงค์ในการอัปโหลดและดาวน์โหลดของเว็บไซด์บิททอร์เร็นท์ทำให้หน้าแรกต้องสร้างความสนใจ และดึงดูดให้สมาชิกมีการแชร์ไฟล์กันด้วย ไม่ใช่เพียงเข้ามาทักทายกันแบบเว็บปกติ นอกจากนี้เมื่อนำชุมชนออนไลน์มาเปรียบเทียบกับชุมชนจริง หน้าแรกก็เหมือนการให้ข้อมูลประชากร (demographic data) คร่าวๆ กับสมาชิก และเป็นการแนะนำว่าชุมชนนี้เหตุการณ์ หรือข่าวสารอะไรเกิดขึ้น ซึ่งโดยรวมแล้ว ด้วยเพราะเป็นชุมชนที่เกิดจากการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ทำให้ข้อมูลบางอย่างมีความลึกซึ้ง และสามารถรวบรวมได้มากกว่าที่ชุมชนจริงทำได้

4.2 ห้องสนทนา (Chat)

4.2.1 การใช้งานห้องสนทนา

ห้องสนทนาของเว็บไซต์ เมื่อเปรียบเทียบจำนวนผู้เข้าใช้งานหน้านี้ กับจำนวนสมาชิกที่กำลังใช้งานเว็บไซต์ (Active users) แล้วพบว่า จากจำนวน Active Users 3,577 คน มีจำนวนผู้เข้าใช้งานห้องสนทนาเพียง 21 คน เท่านั้น กล่าวได้ว่าไม่เป็นที่นิยมของสมาชิกนัก และ เมื่อผู้วิจัยเข้าทำการเก็บข้อมูลกับหน้าเว็บไซต์เป็นระยะ ทดลองเข้าห้องสนทนาในทุกช่วงเวลา พบว่าผู้เข้าใช้งานไม่เคยถึง 30 คน และรายชื่อใช้งานที่กำลังออนไลน์เพื่อสนทนาพร้อมกับสมาชิกอื่นนั้นมักเป็นรายชื่อเดิมๆ

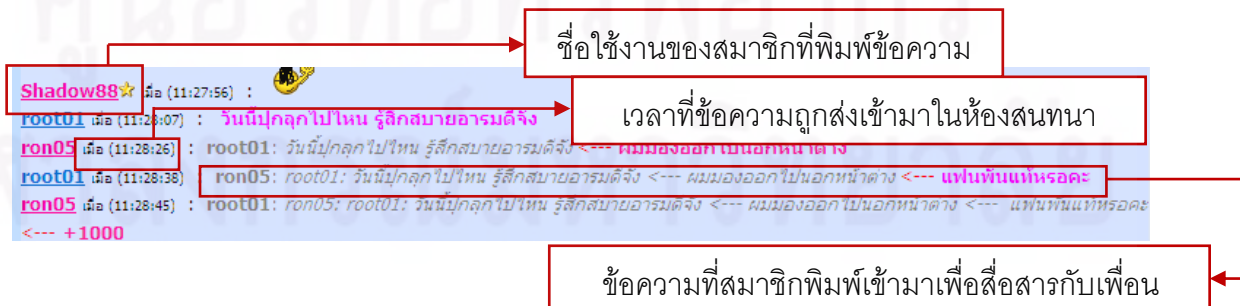
ผู้วิจัยมองว่าการที่มีผู้ใช้ฟังก์ชันห้องสนทนาไม่มาก น่าจะเป็นเพราะเป็นฟังก์ชันที่เกิดขึ้นภายหลังจากก่อตั้งเว็บไซต์ขึ้นมาแล้ว อีกทั้งไม่ได้เป็นฟังก์ชันหลักในการใช้งานเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ทำให้ฟังก์ชันการใช้งานไม่สลับซับซ้อนมาก ลูกเล่นในการพูดคุยไม่ได้รับการพัฒนาไปเหมือนหน้าเว็บไซต์ของฟังก์ชันอื่นๆ เหตุผลอีกประการหนึ่งคือ ปัจจุบันมีโปรแกรมเพื่อการสนทนาอื่นที่เป็นที่นิยมมากกว่า และเมื่อสมาชิกทำความรู้จัก กันแล้ว หากต้องการสื่อสารกันสามารถส่งข้อความส่วนตัว (สมาชิกของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์จะเรียกว่า pm (private message)) หาสมาชิกอีกคนหนึ่งได้เลย กล่าวได้ว่า สำหรับการรับรู้ของสมาชิกเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นั้น ตัวเว็บไซต์ไม่ใช่สถานที่ที่สมาชิกจะใช้การพูดคุยเป็น วิธีการหลักในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน แต่มีตัวฟังก์ชันการใช้งานอื่นๆ ที่ทำให้สมาชิกมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันที่ทำงานได้ดีกว่า โดย ฟังก์ชันห้องสนทนามีวิธีการใช้งานตามที่แสดงในภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 รายละเอียดการใช้งานฟังก์ชันห้องสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

จากภาพที่ 4.2 นอกจากในส่วนบนของหน้าเว็บไซต์ที่เป็นส่วนที่จะปรากฏอยู่ในทุกหน้าของเว็บไซต์อยู่ตลอดแล้ว จะเห็นการแจกแจงการใช้งานห้องสนทนาดังนี้

1. ข้อความจากผู้ดูแลเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้สนทนาไม่พิมพ์ข้อความสนทนาด้วยคำที่หยาบคาย **พูดจาด้วยภาษาที่สุภาพนะครับ** โดยข้อความนี้จะแสดงอยู่ตลอดเวลาที่ส่วนบนของการสนทนาระหว่างสมาชิก
2. ข้อความสนทนาของสมาชิกที่เข้าใช้ห้องสนทนา โดยการสนทนาในหน้านี้จะเป็นการสนทนาแบบหมู่ โดยผู้ที่เข้ามาในหน้านี้จะสามารถพิมพ์ข้อความเพื่อสนทนากับสมาชิกอื่น ๆ ที่กำลังออนไลน์และเปิดเล่นหน้าสนทนาได้อยู่ โดยข้อความที่ถูกพิมพ์เข้ามาประกอบด้วย

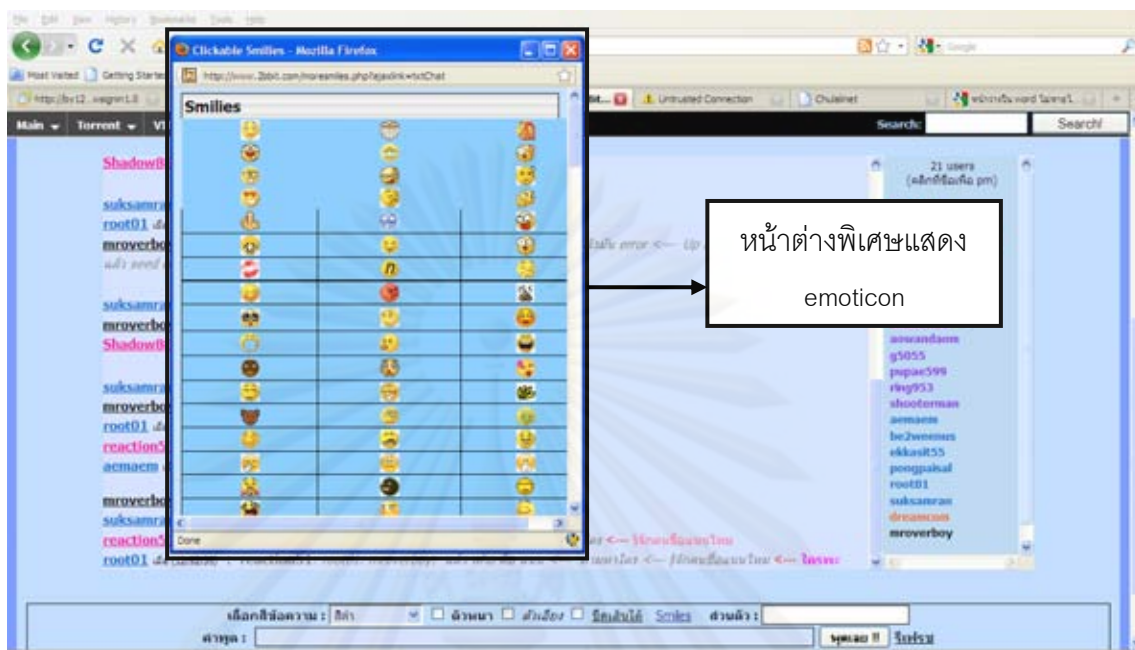


ภาพที่ 4.3 ห้องสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

3. ชื่อผู้ใช้งานที่ออนไลน์อยู่ในห้องสนทนาทั้งหมด โดยแสดงจำนวนผู้ใช้งานอยู่ด้านบน ถัดลงมาเป็นลิงค์เชื่อมต่อสำหรับส่งข้อความส่วนตัว หรือ pm (คลิกที่ชื่อเพื่อ pm) โดยหากผู้ใช้งานต้องการส่งข้อความส่วนตัวไปหาสมาชิก กคนใดคนหนึ่งที่กำลังใช้งานห้องสนทนานั้น หากคลิกที่ชื่อผู้ใช้งานของผู้สนทนานั้น เว็บไซต์จะเชื่อมต่อไปยังหน้าต่างสำหรับการส่งข้อความส่วนตัว ซึ่งอยู่ในฟังก์ชัน personal ทันที ส่วนถัดลงมาเป็นรายชื่อของผู้ที่กำลังออนไลน์ในห้องสนทนาทั้งหมด

4. กล่องสำหรับพิมพ์ข้อความเพื่อส่งไปยังห้องสนทนา โดยส่วนบนของกล่องจะประกอบด้วยฟังก์ชันเพื่อปรับเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรในข้อความที่จะส่งไป ไม่ว่าจะเป็น สี ขนาด รูปแบบ ซึ่งตามที่สายใจ สีลาขจรจิต (2545) กล่าวไว้ การใช้ลักษณะของตัวอักษรแบบนี้ ถือเป็น การสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตชนิดหนึ่ง นอกจากนี้ ผู้ใช้ห้องสนทนายังสามารถส่งตัว emoticon ขณะที่กำลังสนทนาได้ ด้วยเมื่อคลิกที่ปุ่ม **Smiles** ก็จะเป็นการเชื่อมต่อไปยังหน้าต่างพิเศษซึ่งมีขนาดเล็กกว่าปกติ แล้วสมาชิกที่ทำการสนทนาสามารถคลิกเลือก emoticon ที่ต้องการส่งได้ทันที ซึ่งตัว emoticon นั้น ตามที่ปรารภณา อรัญญิก (2549) ทำการศึกษา พบว่า emoticon เป็นสัญลักษณ์ชนิดหนึ่งที่เข้ามาเพื่อทดแทนข้อจำกัดบางประการของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ในโปรแกรมประเภท instant messaging ซึ่งการแสดงออกทางอารมณ์ของผู้สื่อสารไม่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมือนการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา

ซึ่งหน้าต่างขนาดเล็กพิเศษแสดง emoticon ในการสนทนาผ่านห้องสนทนาของเว็บไซต์ บิททอร์เร็นท์ มีลักษณะดังภาพที่ 4.4



ภาพที่ 4.4 หน้าต่าพิเศษแสดง emoticon ในห้องสนทนาของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

การใช้งานฟังก์ชันห้องสนทนา ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่ฟังก์ชันที่ได้รับความนิยมจากสมาชิก แต่ก็ถือว่าสามารถแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเว็บมาสเตอร์กับสมาชิก และสมาชิกกับสมาชิกได้ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น อธิบายในตารางหัวข้อ 4.1.2.2

4.2.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ห้องสนทนา

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ห้องสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
ข้อความจากผู้ดูแลเว็บไซต์			เว็บมาสเตอร์ส่งข้อความถึงผู้ใช้งานห้องสนทนาโดยตรง มีจุดประสงค์อย่างเดียวคือให้ใช้คำสุภาพในการสนทนา		ไม่พบว่ารูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานห้องสนทนาสนับสนุนการอัฟโหลด และการดาวน์โหลดเพราะห้องสนทนาเป็นเพียงฟิ่งชั่นเสริมของเว็บไซต์เพื่อให้สมาชิกได้พูดคุยกันได้ทันทีที่ไม่เกี่ยวข้องกับไฟล์ .torrent แต่อย่างใด	
ข้อความสนทนาของสมาชิก			ผู้ใช้งานตอบโต้กันโดยตรงลักษณะเหมือนการใช้โปรแกรม instant messaging			
รายชื่อผู้ใช้งานที่กำลังออนไลน์ทั้งหมด		ระบบทำการประมวลว่ามีผู้ใช้งานคนใดบ้าง		ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นสมาชิกคนอื่น ๆ และ		

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ห้องสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
		กำลังออนไลน์เพื่อ สะดวกกับผู้ใช้งานใน การสนทนาและส่ง pm		สามารถทำการสนทนา หรือส่ง pm ให้กับ สมาชิกคนอื่นได้ทันที	โหลดเพราะห้องสนทนาเป็นเพียงฟังก์ชันเสริมของ เว็บไซต์เพื่อให้สมาชิกได้พูดคุยกันได้ทันทีที่ไม่ เกี่ยวข้องกับไฟล์ .torrent แต่อย่างใด	
กล่องพิมพ์ข้อความ และหน้าต่าง emoticon		ระบบทำให้การสนทนา สามารถสร้าง ปฏิสัมพันธ์เชิงบวก และการแสดงอารมณ์ ขณะพูดคุยของสมาชิก ทำได้สะดวกขึ้น		สมาชิกพิมพ์ข้อความ และใช้ตัว emoticon เพื่อสื่อสารกันในห้อง สนทนา		

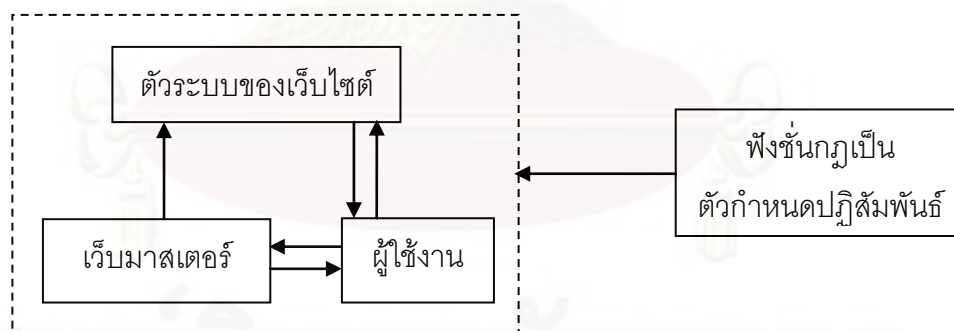
ตารางที่ 4.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ห้องสนทนา

จากตารางที่ 4.2 จะเห็นว่าห้องสนทนานั้น ไม่มีการทำงานหรือรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปเดต และการดาวน์โหลดเลย เพราะดังที่กล่าวไปแล้วว่า โดยตัวของการใช้งานหน้านี้ไม่น่าถือว่าเป็นฟังก์ชันหลักของเว็บไซต์ เมื่อดูจากตัวเลขผู้ใช้งานก็มีสัดส่วนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับจำนวน Active users ที่กำลังออนไลน์อยู่ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าไม่พบการสนับสนุนการอัปเดตและการดาวน์โหลด แต่ยังคงพบว่าห้องสนทนาทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่าง เว็บมาสเตอร์-ผู้ใช้งาน ระบบ-ผู้ใช้งาน และระหว่างผู้ใช้งาน-ผู้ใช้งานด้วยกันเองอยู่

4.3 กฎ กติกา มารยาท (Rules)

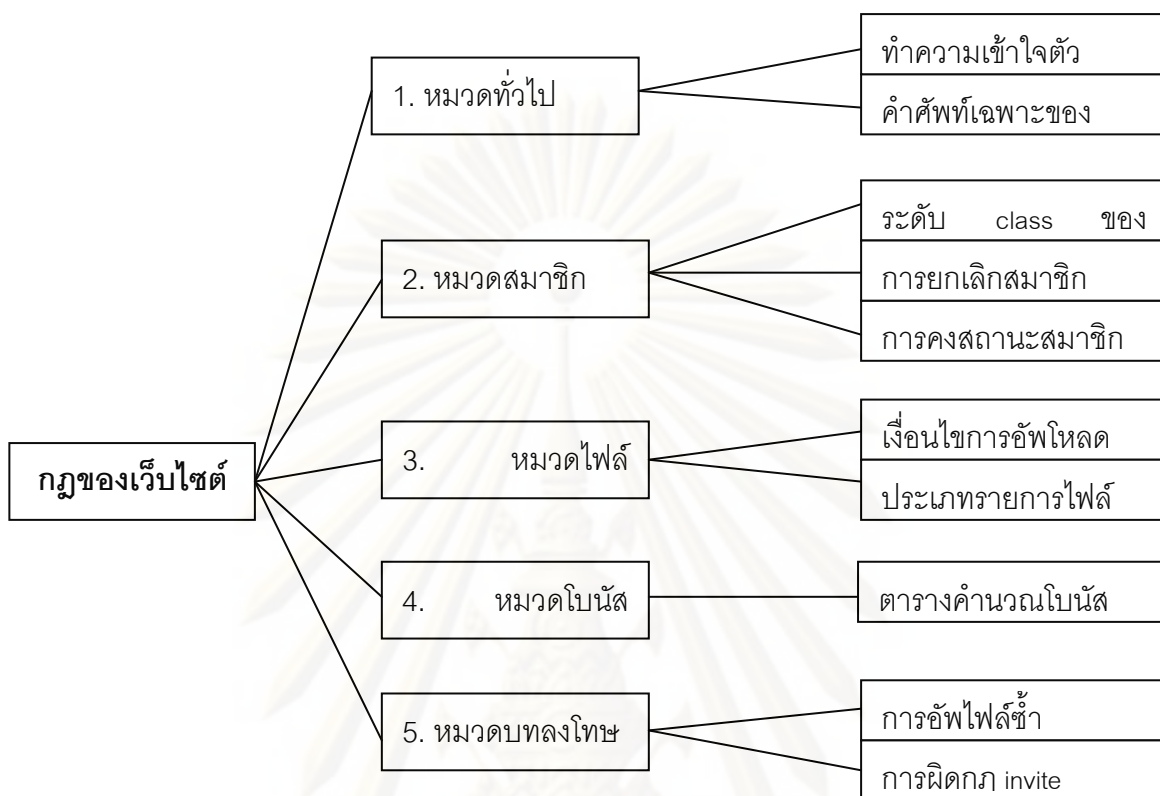
4.3.1 การใช้งานฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 1 ว่ากฎ กติกาของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นั้นถือเป็นฟังก์ชันพิเศษ ถือเป็นฟังก์ชันหนึ่งที่มีผู้วิจัยเห็นว่ามีความสำคัญ เพราะชุมชนจะดำรงความเป็นชุมชนอยู่ได้ต้องมีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน และได้รับการยอมรับจากสมาชิก กล่าวได้ว่ากฎของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์นั้นเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวระบบของเว็บไซต์ เว็บมาสเตอร์ และผู้ใช้งาน อีกมุมหนึ่งเพราะเว็บไซต์ในฐานะชุมชนออนไลน์พื้นที่สาธารณะ จึงจำเป็นต้องมีกฎซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมของผู้ใช้งาน และในเวลาเดียวกันเพื่อรักษาและสืบทอดอุดมการณ์การให้ด้วย



ภาพที่ 4.5 ฟังก์ชันกฎในฐานะตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์

เมื่อสมาชิกเข้ามาในหน้ากฎ จะพบว่ารูปแบบของหน้านี้ออกแบบมาเหมือนกระดานข่าวหรือ webboard ของเว็บไซต์ทั่วไป ที่แต่ละกฎจะถูกโพสต์เพื่อให้เป็นที่ทราบทั่วกันผ่านกระทู้ที่ผู้ตั้งกฎโพสต์เข้ามา เนื้อหาล้วนแต่เกี่ยวกับคำประกาศ ข้อตกลงร่วมกัน และข้อห้ามที่ทางเว็บไซต์ออกเป็นคำประกาศให้สมาชิกทราบ โดยจะแบ่งหมวดหมู่เอาไว้ในแต่ละห้องว่าเป็นกฎเกี่ยวกับเรื่องใดดังที่แสดงในภาพที่ 4.6 เป็นหน้ารวมกระทู้ทั้งหมดของฟังก์ชันกฎ



ภาพที่ 4.7 ผังของกฎในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์

1. **หมวดทั่วไป** เป็นเหมือนการทำความเข้าใจกับสมาชิกเกี่ยวกับข้อตกลงของเว็บไซต์ โดยกฎในหมวดนี้หากมองเปรียบเทียบกับชุมชนจริงแล้ว น่าจะคล้ายกับ การเรียนภาษา และวัฒนธรรมของชุมชนใหม่ๆ ที่เรายังไม่ค่อยรู้จัก ทางเว็บไซต์จึงทำความเข้าใจกับสมาชิกใหม่ ด้วยกฎหมวดนี้ ยิ่งเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์เป็นเว็บที่มีการทำงานเฉพาะตัว ไม่เหมือนเว็บไซต์ทั่วไป หรือเว็บบอร์ดทั่วไป ยิ่งทำให้การทำความเข้าใจว่าเว็บไซต์มีที่ มาที่ไป ทำงานอย่างไรเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย

- **การทำความเข้าใจ** ว่าเว็บไซต์ www.2bbit.com นั้น เป็นเว็บไซต์ที่สมาชิกทุกคนมีสิทธิ์ในการนำไฟล์ที่สมาชิกท่านนั้นเห็นว่าสมควร ซึ่งจะตั้งชื่อไม่อยู่ในรายการไฟล์ที่ห้ามอัปโหลดของเว็บไซต์ ขึ้นมาแจกจ่ายแก่สมาชิกทั่วไปผ่านบิตทอร์เร็นท์ ซึ่งทางเว็บไซต์เป็นเพียงสื่อในการระบุว่าสมาชิกคนใดมีไฟล์ข้อมูลนั้นๆ อยู่เท่านั้น

- **คำศัพท์ต่างๆ** ของเว็บไซต์ เป็นคำศัพท์ทางเทคนิค เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาจาก เพื่อให้ทั้งสังคมออนไลน์ยอมรับร่วมกัน ดังนี้

1. ratio เป็นอัตราส่วน ระหว่างปริมาณข้อมูลที่ upload ไปแล้ว กับ ปริมาณข้อมูลที่ download มาแล้ว โดยมีสูตรคำนวณ คือ $(ratio = \text{uploaded} / \text{downloaded})$ หาก ค่า download เป็น 0 จะถือว่า ratio เท่ากับค่า upload เพื่อใช้ในการคำนวณสิทธิต่างๆ

2. หน่วยข้อมูล ในการคำนวณต่างๆ บนเว็บไซต์ ใช้หน่วยใน เลขฐานสอง นั่นคือ 1 kByte (kB) = 1,024 Byte , 1 MByte (MB) = 1,024 kByte , 1 GByte (GB) = 1,024 MB

3. seeder คือผู้ที่มีเพิ่มข้อมูลเพิ่มนั้นๆ ครบสมบูรณ์ และไม่มี การ download ข้อมูลเพิ่ม

4. leecher คือผู้ที่อยู่ระหว่างการ download เพิ่มข้อมูลนั้นๆ อยู่

5. peer คือ seeder รวมกับ leecher

6. เพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษ คือเพิ่มที่ไม่เหมาะสม หรือหมิ่นเหม่ต่อเยาวชน ผู้มีอายุไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์

2. **หมวดสมาชิก** หมวดนี้ทำให้เห็นภาพความเป็นชุมชนหรือสังคมอย่าง ชัดเจนที่จะต้องมีการมี social class เพื่อให้สมาชิกรับรู้สิทธิและหน้าที่ที่ทำได้ และพึงกระทำตาม class ที่ตนดำรงอยู่ เป็นกฎและข้อตกลงในการทำความเข้าใจกับสมาชิกในว่าสมาชิกในเว็บไซต์บิตทอร์ เวิร์กนั้นมีระดับ และวิธีการคงไว้ซึ่งการเป็นสมาชิกอย่างไร

• **สมาชิกในเว็บไซต์บิตทอร์เวิร์กนั้น ถูกแบ่งออกเป็นระดับต่างๆ** โดยมี เงื่อนไขในการเลื่อนระดับ และสิทธิ์ต่างๆ กัน แบ่งเป็น 8 ระดับ ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นระดับชั้น ในสังคม แต่เกณฑ์ที่ใช้แบ่งลำดับชั้นแตกต่างไปจากสังคมทั่วไป คือใช้เกณฑ์การอัปโหลดและการ ดาวน์โหลด หรือการให้และการรับ ดังต่อไปนี้

1. นักบินธรรมดา (สมาชิกระดับแรกสุด) สามารถ download/upload ได้พร้อมกัน 100 ไฟล์ ไม่สามารถมองเห็นเพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษได้

2. นักบิน New Type (สมาชิกระดับ Power User) จะต้องมียอดค่า upload มากกว่า 25 GB ratio ตั้งแต่ 1.05 ขึ้นไป และเป็นสมาชิกมาแล้วนานกว่า 28 วัน (4 สัปดาห์) ถูก ลดระดับเมื่อมีค่า ratio น้อยกว่า 0.95 สามารถ download/upload ได้พร้อมกัน 200 ไฟล์ สามารถมองเห็นเพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษได้ภายในช่วงเวลาที่กำหนด

3. นักบิน Ace Pilot (สมาชิกระดับ Uploader 30) จะต้องมียอดค่า upload มากกว่า 100 GB ratio ตั้งแต่ 2.05 ขึ้นไป และเป็นสมาชิกมาแล้วนานกว่า 56 วัน (8 สัปดาห์) ถูก

ลดระดับเมื่อมีค่า ratio น้อยกว่า 1.95 สามารถ download/upload ได้พร้อมกัน 500 ไฟล์ สามารถมองเห็นแฟ้มข้อมูลประเภทพิเศษได้ภายในช่วงเวลาที่กำหนด

4. โคออดิเนเตอร์ (สมาชิกระดับ Power Uploader) จะต้องมีความ upload มากกว่า 1 TB ratio ตั้งแต่ 2.6 ขึ้นไป, ค่าประสบการณ์มากกว่า 100,000 และเป็นสมาชิกมาแล้วนานกว่า 84 วัน (12 สัปดาห์) ถูกลดระดับเมื่อมีค่า ratio น้อยกว่า 2.5 หรือ ค่าประสบการณ์ต่ำกว่า 95,000 สามารถ download/upload ได้พร้อมกัน 1000 แฟ้ม สามารถมองเห็นแฟ้มข้อมูลประเภทพิเศษได้ภายในช่วงเวลาที่กำหนด

5. Ultimate โคออดิเนเตอร์ (สมาชิกระดับ VIP) เป็นสมาชิกพิเศษ ที่อุปการะทางการเงินกับเว็บไซต์ ถูกลดระดับเมื่อหมดอายุสมาชิกประเภท VIP ตามที่ได้สนับสนุน หรือถูกปลดจาก staff เท่านั้น สามารถ download/upload ได้ไม่จำกัดจำนวนแฟ้ม สามารถมองเห็นแฟ้มข้อมูลประเภทพิเศษได้ตลอดเวลา

6. ตำรวจจวกาศ (สมาชิกระดับ Moderator) เป็นสมาชิกพิเศษ ซึ่งมีหน้าที่ในการควบคุมสมาชิก ให้ปฏิบัติตามกฎ ได้รับการแต่งตั้งโดยสมาชิกระดับสูงกว่าเท่านั้น

7. หัวหน้าตำรวจจวกาศ (สมาชิกระดับ Administrator) เป็นสมาชิกพิเศษ ซึ่งมีหน้าที่ในการควบคุมสมาชิก และแต่งตั้งผู้ช่วยตำรวจจวกาศ หรือตำรวจจวกาศ ได้ตามสมควร ได้รับการแต่งตั้งโดยสมาชิกระดับสูงกว่าเท่านั้น

8. คนเขียนกันดั้ม (สมาชิกระดับ Sysop) เป็นสมาชิกพิเศษ มีอำนาจและสิทธิ์ขาดในการควบคุม ออกกฎ และดำเนินการต่างๆ เกี่ยวกับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

● **การคงไว้ซึ่งสถานะของสมาชิก** สำหรับการรักษาความเป็นสมาชิกเว็บไซต์แห่งนี้ไว้ สามารถแยกย่อยตามเงื่อนไขต่างๆ ได้ดังนี้

1. เป็นสมาชิกตั้งแต่ 1 สัปดาห์ขึ้นไป ratio จะต้องมากกว่า 0.05 และค่า upload จะต้องมากกว่า 50 MB

2. เป็นสมาชิกตั้งแต่ 3 สัปดาห์ขึ้นไป ratio จะต้องมากกว่า 0.10 เสมอ

3. เป็นสมาชิกตั้งแต่ 5 สัปดาห์ขึ้นไป ratio จะต้องมากกว่า 0.15 เสมอ

4. เป็นสมาชิกตั้งแต่ 10 สัปดาห์ขึ้นไป ratio จะต้องมากกว่า 0.2 เสมอ

● **การยกเลิกสมาชิก** ทางเว็บไซต์สามารถยกเลิกกรรมสิทธิ์การเป็นสมาชิกได้หากสมาชิกเข้าข่ายเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

1. กระทำการใดๆ อันเป็นการทุจริต เช่น โกงสถิติต่างๆ

2. เจตนากระทำการให้เว็บมีอันตราย เช่น โจมตีเว็บไซต์

3. เจตนาลบหลู่สถาบันอันเป็นที่เคารพ
4. ถูกตักเตือนตามบทลงโทษอื่นเกิน 3 ครั้ง ภายในระยะเวลา 3 เดือน
5. กระทำการอื่นใด ที่ผู้ดูแลเว็บไซต์เห็นสมควรว่า ควรยกเลิกความเป็นสมาชิก

เป็นสมาชิก

3. **หมวดไฟล์ torrent** ซึ่งถือเป็นกิจกรรมหลักของเว็บไซต์ที่ผู้วิจัย ยอมรับว่า ตัวไฟล์ทอร์เร็นท์นั้นในนิยามของการให้ 4 ประเภทในบทที่ 1 คือสินค้าที่จะนำมาให้ รับ หรือ แลกเปลี่ยนกันโดยมีกฎในหมวดนี้เป็นตัวกำหนด ควบคุมกลไกการให้ รับ และแลกเปลี่ยนให้ เป็นไปอย่างเป็นระบบระเบียบ มีการจัดหมวดหมู่ที่แน่นอน อะไรให้ได้ ให้ไม่ได้ต้องมีกฎ ออกไว้ ชัดเจน เพื่อให้สามารถดูแลชุมชนของเว็บไซต์ได้ ซึ่งกฎในหมวดนี้ประกอบด้วย เงื่อนไขการอัปโหลดไฟล์ ประเภทรายการไฟล์ทั้งหมดที่สมาชิกสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลด ดังนี้

• **เงื่อนไขในการอัปโหลดไฟล์ torrent ขึ้นมาบนเว็บไซต์** เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยสะดวกต่อการค้นหา

1. ไฟล์ต้นฉบับจะต้องไม่ซ้ำกันกับแฟ้มที่มีอยู่ก่อนแล้ว หมายถึง ต้นฉบับเป็นไฟล์เดียวกัน มีที่มาเดียวกัน มีคุณภาพใกล้เคียงกัน
2. ไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล โดยเฉพาะการนำสื่อที่เกี่ยวข้องกับบุคคล อันเป็นสาธารณะมาเผยแพร่
3. ถูกประเภท ไฟล์จะต้องอยู่ในหมวดหรือประเภทที่แฟ้ม นั้นๆ ควรจะ อยู่ หากไม่สามารถมองเห็นหมวดกล่าวได้ เท่ากับว่าไม่มีสิทธิ์ในการอัปโหลดไฟล์หมวดดังกล่าวได้
4. มีรายละเอียด จะต้องระบุรายละเอียดของแฟ้มที่ได้อัปโหลดขึ้นมา เพื่อให้ผู้อื่นสามารถทราบได้ว่า แฟ้มดังกล่าวคืออะไร
5. ไม่อยู่ในรายการแฟ้มห้าม upload
6. ใส่ภาพประกอบ หากเป็นไฟล์ในประเภทที่ต้องทำภาพประกอบ ได้แก่หมวด การ์ตูนอนิเมชัน, รายการทีวี, ภาพยนตร์, ภาพยนตร์[DVD], ภาพยนตร์ชุด, มิวสิควีดีโอ, รูปภาพ และแฟ้มข้อมูลประเภทพิเศษทั้งหมด จะต้องใส่ภาพประกอบ ที่ได้ทำขึ้นมาจากแฟ้มต้นฉบับลงไปในช่วง Picture
7. งดไฟล์ที่เป็นการแนะนำขั้นตอนต่างๆ หรือไฟล์ข้อความล้วน ที่มีขนาดไม่เกิน 10 KB

8. ห้ามหาเงินทางอินเทอร์เน็ต และ ธุรกิจการสร้างเครือข่าย
ประเภทซึ่งถือเป็นการ taking ทุก

9. ห้ามเผยแพร่ไฟล์อันอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อเครื่อง
คอมพิวเตอร์ของสมาชิกคนอื่น

● **ประเภทรายการไฟล์** ที่ได้ทำการแบ่งหมวดหมู่เอาไว้ทั้งหมด มีดังนี้

1. ในพระราชสำนัก
2. รายการทีวี ที่ถูกทำสำเนาเป็นไฟล์ รวมถึงสื่อต่างๆ ที่เผยแพร่ทาง
โทรทัศน์ ยกเว้นรายการประเภทสารคดี
3. ภาพยนตร์ชุด หมายถึงภาพยนตร์ที่ออกมาอย่างต่อเนื่อง เป็น
ตอนๆ ไป ไม่จบภายในแผ่น VCD/DVD แผ่นเดียว
4. หนังสือ สื่อการสอน แฟ้มข้อมูลที่มาจากหนังสือ , E-Book ต่างๆ
รวมถึงสื่อการสอนทุกประเภท
5. ทั่วไป ไฟล์ที่ไม่สามารถจัดหมวดหมู่ได้ตามรายการที่มีอยู่ ให้ถือว่าอยู่
ในประเภทนี้
6. สารคดี
7. ธรรมะ
8. หนังสือการ์ตูน
9. การ์ตูนอนิเมชัน
10. ภาพยนตร์ เฉพาะภาพยนตร์ทั่วไปที่มีความละเอียดต่ำ เช่น VCD
เป็นต้น และมีความยาวมากกว่า 10 นาที
11. ภาพยนตร์ DVD หมายถึงเฉพาะภาพยนตร์ทั่วไป ที่มีความคมชัด
เทียบเท่า DVD (720x480 หรือ 720x576 pixel) เช่นภาพยนตร์ DVD , ภาพยนตร์ DVD-RIP ,
ภาพยนตร์ TS/TC และมีความยาวมากกว่า 10 นาที
12. วิดีโอความละเอียดสูง เฉพาะภาพยนตร์ที่มีความละเอียดสูง ตั้งแต่
1280x720 pixel ขึ้นไปเท่านั้น
13. เพลง ไม่จำกัดความคมชัด ไม่จำกัดความยาว ไม่จำกัดคุณภาพไฟล์
14. มิวสิควิดีโอ รวมไปถึงไฟล์ประเภทคาราโอเกะด้วย
15. โปรแกรม / Windows ที่ทำงานเฉพาะบนคอมพิวเตอร์
ระบบปฏิบัติการ Windows

16. โปรแกรม /Mac,Linux ที่ทำงานเฉพาะบนคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการ OSX หรือ Linux
17. โปรแกรม /Mobile เป็นโปรแกรมที่ทำงานบนอุปกรณ์อื่นใดที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ PC, Mac หรือ Laptop เช่น PDA Phone, Smart Phone, Java Phone เป็นต้น
18. เกม Computer
19. เกม Console หมายถึงเกมที่ทำงานบนเครื่องเล่นเกมโดยเฉพาะที่ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ PC, Mac หรือ Laptop เช่นเกมบนเครื่อง Play Station, Wii, X-Box เป็นต้น
20. เกมพกพา หมายถึงเกมที่ทำงานบนเครื่องเล่นเกมแบบพกพา เช่นเกมบนเครื่อง Play Station Portable, Nintendo DS, Gameboy เป็นต้น
21. รูปภาพ จะต้องไม่ใช่รูปภาพที่ติดเรท
22. พิเศษ-ลับเฉพาะ * เพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษ
23. พิเศษ-เซนเซอร์ * เพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษ

4. **หมวดโบนัส หรือรางวัล** เป็นสิ่งล่อใจเพื่อให้สมาชิกดำเนินการอัปโหลดมากๆ เพราะการอัปโหลดถือเป็นวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์อยู่แล้ว จึงเกิดการจูงใจด้วยการให้รางวัลเป็นค่าอัปโหลดอีก เมื่อเทียบกับชุมชนจริงๆ การทำงานในองค์กรต่างๆ ที่เป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่แน่นอน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น องค์กรส่วนมากให้ใช้การให้รางวัล หรือการให้โบนัสในการจูงใจสมาชิกในองค์กรทำงานให้สำเร็จอยู่แล้ว ดังนั้น ในจุดนี้กล่าวได้ว่า ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์หีบเอากลวิธีของชุมชนจริง มาใช้ในการทำให้สมาชิกเกิดแรงจูงใจที่จะทำอะไรให้ชุมชน

กฎเกี่ยวกับการให้รางวัลหรือโบนัสสำหรับสมาชิกที่ทำการอัปโหลดไฟล์ใดไฟล์หนึ่งเป็นเวลานานติดต่อกัน โดยมีเงื่อนไขคือต้องเป็น Seeder (ผู้ที่มีไฟล์เต็มทั้งไฟล์) โดยการได้โบนัสคือ ค่าสถิติการอัปโหลดของชื่อผู้ใช้งานที่ทำการอัปโหลดจะเพิ่มขึ้นตามระยะเวลาที่ทำการอัปโหลดไฟล์ติดต่อกัน ตามภาพที่ 4.7

ตารางค่าตัวคูณ:

ชั่วโมงที่ 1 = คูณ 2.25
ชั่วโมงที่ 2 = คูณ 2.49
ชั่วโมงที่ 3 = คูณ 2.72
ชั่วโมงที่ 4 = คูณ 2.94
ชั่วโมงที่ 5 = คูณ 3.15
ชั่วโมงที่ 6 = คูณ 3.35
ชั่วโมงที่ 7 = คูณ 3.54
ชั่วโมงที่ 8 = คูณ 3.72
ชั่วโมงที่ 9 = คูณ 3.89
ชั่วโมงที่ 10 = คูณ 4.05
ชั่วโมงที่ 11 = คูณ 4.2
ชั่วโมงที่ 12 = คูณ 4.34
ชั่วโมงที่ 13 = คูณ 4.47
ชั่วโมงที่ 14 = คูณ 4.59
ชั่วโมงที่ 15 = คูณ 4.7
ชั่วโมงที่ 16 = คูณ 4.8
ชั่วโมงที่ 17 = คูณ 4.89
ชั่วโมงที่ 18 = คูณ 4.97
ชั่วโมงที่ 19 = คูณ 5.04
ชั่วโมงที่ 20 = คูณ 5.1
ชั่วโมงที่ 21 = คูณ 5.15
ชั่วโมงที่ 22 = คูณ 5.19
ชั่วโมงที่ 23 = คูณ 5.22
ชั่วโมงที่ 24 = คูณ 5.24
และตั้งแต่ชั่วโมงที่ 24 เป็นต้นไป ค่าตัวคูณ บวกเพิ่มชั่วโมงละ 0.02 ครบ โดยคร่าวๆ จะได้ดังนี้
ชั่วโมงที่ 48 (วันที่ 2) = คูณ 5.72
ชั่วโมงที่ 72 (วันที่ 3) = คูณ 6.2
ชั่วโมงที่ 96 (วันที่ 4) = คูณ 6.68
ชั่วโมงที่ 120 (วันที่ 5) = คูณ 7.16
ชั่วโมงที่ 144 (วันที่ 6) = คูณ 7.64
ชั่วโมงที่ 168 (วันที่ 7) = คูณ 8.12

ภาพที่ 4.8 ตารางค่าตัวคูณเพื่อคำนวณโบนัสสำหรับการอัปโหลด

จากภาพที่ 4.8 จะเห็นว่าค่าตัวคูณสำหรับการคำนวณโบนัสจะเพิ่มขึ้น ยิ่งผู้ใช้งานทำการอัปโหลดนาน ก็จะได้โบนัสเป็นค่าการอัปโหลดมาก ยกตัวอย่างการคำนวณโบนัสเช่น เมื่อสมาชิกทำการดาวน์โหลดไฟล์ใดไฟล์หนึ่งมาจนครบเต็มทั้งไฟล์แล้วเปลี่ยนสถานะเป็น seeder หลังจากที่ เป็น seeder ค่าการอัปโหลดในชั่วโมงแรกจะถูกคูณด้วย 2.25 เช่น ในชั่วโมงแรกทำการอัปโหลดจริงได้จำนวน 150 เมกะไบต์ จะได้ค่าอัปโหลดในค่าสถิติของชื่อใช้งานในเว็บไซต์เท่ากับ $150 \times 2.25 = 375$ เมกะไบต์ หากสมาชิกผู้ใช้งานยังคงทำการอัปโหลดไฟล์ต่อไปอย่างต่อเนื่องจนถึงชั่วโมงที่ 5 ในชั่วโมงที่ 5 อัปโหลดได้ 145 เมกะไบต์ ก็จะได้ค่าสถิติการอัปโหลดเท่ากับ $145 \times 3.15 = 456.75$ เมกะไบต์ เป็นต้น

5. **หมวดบทลงโทษ** บทลงโทษในชุมชนออนไลน์นั้น เมื่อเปรียบเทียบกับชุมชนจริง จะไม่สลับซับซ้อนเท่า เพราะเป็นการสื่อสารแบบผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่เห็นตัวตนกันจริงๆ ผู้วิจัยเห็นว่าความรู้สึกผิด หรือความละอายเมื่อทำผิดของสมาชิกในชุมชนจะมีน้อยกว่า และบทลงโทษก็ไม่สามารถเปรียบเทียบความรุนแรงกับบทลงโทษทางกฎหมาย หรือทางสังคมของชุมชนจริงได้ ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าบทลงโทษในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์จึงมีไว้เพื่อบังคับให้เกิดการปฏิบัติตามกฎเท่านั้น ไม่นั่นให้เกิดการสำนึกผิด หรือแม้จะมีการติด warn มีสัญลักษณ์สีแดงให้เห็น ก็เป็นไปเพื่อเตือนเจ้าของชื่อใช้งานที่กระทำผิดเอง ไม่ได้ต้องการให้สมาชิกคนอื่นๆ รุมประณาม และการลงโทษสูงสุดคือการขับออกจากชุมชนไปเลย

● **บทลงโทษสำหรับผู้อัพโหลดไฟล์ .torrent** ซ้ำกับสมาชิกอื่นได้อื่นได้อัพโหลดเข้าเว็บไซต์ไปแล้วมีดังนี้

1. อยู่ในสถานะถูกเตือน หรือที่เรียกว่า ติด warn เป็นเวลา 2 สัปดาห์ (ผลของการติด warn คือ จะไม่สามารถอัพโหลดไฟล์ torrent ใหม่เข้าไปในเว็บไซต์ได้ ไฟล์ที่กำลังทำการอัพโหลดค้างอยู่จะยังอัพต่อไปเรื่อย แต่ค่าการอัพโหลดจะไม่เพิ่มขึ้น ไม่สามารถส่ง invite ได้ และจะมีป้ายสีแดงกำกับที่ชื่อใช้งานของสมาชิกตลอดเวลาในการใช้งานฟังก์ชันของเว็บไซต์)

2. ถูกตัดเงินเสมือนจำนวน 500 dent

3. ถูกตัดค่าการอัพโหลด 5 GB

● **บทลงโทษสำหรับการเชิญผู้อื่นเข้าเป็นสมาชิก หรือ invite** มีดังนี้

1. การ invite ตัวเองเพื่อต้องการมีหลายชื่อใช้งาน เป็นการทำผิดกฎที่ถูกตรวจพบมากที่สุด บทลงโทษคือการถูกตัดจากความเป็นสมาชิก หรือถูกแบนทุกชื่อใช้งานที่ถูกตรวจพบ โดยไม่มีข้อยกเว้น แต่หากเป็นสมาชิก VIP จะไม่ถูกตัดความเป็นสมาชิก แต่จะติด warn เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และชื่อใช้งานอื่นๆ ที่ไม่ใช่ VIP จะถูกตัดความเป็นสมาชิกทั้งหมด

2. การให้ invite คนที่ไม่รู้จักเข้ามาเป็นสมาชิก แล้วหากสมาชิกผู้นั้นทำผิดกฎ คนที่ invite จะถูกลงโทษด้วย แยกเป็นกรณีดังนี้

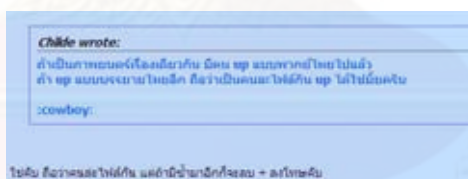
— หากโกงค่าอัพโหลด และเงินเสมือน จะถูกตัดจากความเป็นสมาชิกทั้งคนที่โกง และคนที่ invite ผู้นั้นเข้ามา

— คนที่ได้รับการโอนเงินเสมือนที่โกงมาจะถูกตั้งค่า อัพโหลดใหม่ให้เป็นค่าที่ทำการอัพโหลดไปจริงๆ ไม่บวกเพิ่มโบนัส และเงินเสมือนจะเหลือ 0

- โฟสข้อความก่อนหรือหาเงินทางอินเทอร์เน็ตในการ comment ไฟล์ torrent จะถูกตัดจากความเป็นสมาชิกทั้งคนโพส และคน invite
- การ Hack ข้อมูลสมาชิกอื่น จะถูกตัดจากความเป็นสมาชิกทั้ง คนคนที่กระทำความผิด และคน invite
- การโฆษณาแฝง คนที่โพสจะติด warn เป็นเวลา 4 สัปดาห์ และ คน invite จะติด warn เป็นเวลา 2 สัปดาห์

จากกระทู้กฎทั้งหมดที่มีการโพสขึ้นในหน้ากฎ กติกา มารยาทนั้น เปิดโอกาสให้สมาชิกได้ แสดงความคิดเห็นต่อกฎแต่ละกฎ ซึ่งก็เหมือนกับในสัง คมจริงที่ในบางครั้งการเปลี่ยนแปลง กฎหมายเกิดจากการเคลื่อนไหวของภาคประชาชน โดยผู้วิจัยพบว่า มีการแสดง ออกมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. การตั้งคำถามเมื่อยังไม่เข้าใจกฎอย่างดี มักเป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ว่าหาก ทำเช่นนี้จะเป็นการผิดกฎหรือไม่ และผู้ดูแลกฎนั้นจะเข้ามาตอบโต้ ยกการ quote คำถามและ อธิบายคำตอบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ามีประสิทธิภาพมากกว่ากฎหมายในชุมชนจริง ที่กระบวนการ ทำความเข้าใจในส่วนนี้แทบจะเป็นไปไม่ได้ กฎของชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มี กระบวนการสร้างความเข้าใจ และการนำไปปฏิบัติจริง เช่น



ภาพที่ 4.9 การตั้งคำถามเกี่ยวกับกฎของสมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

2. การโพสข้อความแสดงการยอมรับ หรือรับทราบกฎที่โพสเอาไว้ ในส่วนนี้เมื่อ เปรียบเทียบกับชุมชนจริงจะให้เห็นว่า ในชุมชนจริงเป็นที่รู้กันว่า “ทุกคนต้องรู้กฎหมาย” แต่การ สื่อสารเพื่อให้การรับรู้กลับเป็นการสื่อสารแบบ ทางเดียว แต่ในชุมชนออนไลน์ที่สื่อสารผ่าน คอมพิวเตอร์นั้น สื่อสารสองทาง รวมทั้งเป็นการสื่อสารแบบ real time ด้วย ทำให้กระบวนการการ รับรู้กฎง่ายกว่า และแสดงให้เห็นได้ว่าทราบกฎแล้ว เช่น

รับทราบ พร้อมปฏิบัติครับ

รับทราบรับปฏิบัติครับ

-รับทราบครับ

ภาพที่ 4.10 การโพสข้อความแสดงการยอมรับทราบกฎในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

4.3.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
หมวดทั่วไป			หน้ากฎทั้งหมดถือเป็นปฏิสัมพันธ์จากเว็บมาสเตอร์มายังผู้ใช้งานโดยตรงผ่านการตั้ง	ผู้ใช้งานถือว่ามีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กฎเกณฑ์ตั้งแต่สมัครเข้ามาเป็นสมาชิกของเว็บไซต์อยู่แล้วเพราะกฎเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์	หมวดทั่วไปถือว่ารูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการอัปโหลดหรือดาวน์โหลดโดยตรง เพราะเป็นเพียงการทำความเข้าใจร่วมกันระหว่างสมาชิกและเว็บมาสเตอร์ เช่น เรื่องเรื่องฟังก์ชันของเว็บไซต์และเรื่องคำศัพท์เฉพาะ เป็นต้น	
หมวดสมาชิก			กระทู้ เป็นปฏิสัมพันธ์แบบสองทางเพราะเปิดโอกาสให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นได้	เข้ามาเป็นสมาชิกของเว็บไซต์อยู่แล้วเพราะกฎเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์	การแบ่งระดับสมาชิกตามค่าการอัปโหลดถือเป็นการสนับสนุนให้เกิดการอัปโหลด เพราะยิ่งเป็นสมาชิกในระดับสูงจะยิ่งได้รับสิทธิ์มากกว่าสมาชิกระดับต่ำกว่า	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
หมวดไฟล์ Torrents			หน้ากฎทั้งหมดถือเป็นปฏิสัมพันธ์จากเว็บมาสเตอร์มายังผู้ใช้งานโดยตรงผ่านการตั้งกระทู้ เป็นปฏิสัมพันธ์	ผู้ใช้งานถือว่ามีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กฎเกณฑ์ตั้งแต่สมัครเข้ามาเป็นสมาชิกของเว็บไซต์อยู่แล้วเพราะ		หมวด Torrents สนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลด เพราะเงื่อนไขเป็นไปเพื่อให้สมาชิกดาวน์โหลดไฟล์ที่ต้องการอย่างไม่สับสนและมีสิ่งประกอบการตัดสินใจดาวน์โหลด
หมวดโบนัสหรือรางวัล			แบบสองทางเพราะเปิดโอกาสให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นได้	กฎเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์	สนับสนุนให้เกิดการอัฟโหลดที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดเพราะยิ่งอัฟโหลดได้ยิ่งได้โบนัสหรือค่าตัวคุณมากไปกับค่าอัฟโหลดมากไปด้วย	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
หมวดบทลงโทษ			หน้ากฎทั้งหมดถือเป็นปฏิสัมพันธ์จากเว็บมาสเตอร์มายังผู้ใช้งานโดยตรงผ่านการตั้งกระทู้ เป็นปฏิสัมพันธ์แบบสองทางเพราะเปิดโอกาสให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นได้	ผู้ใช้งานถือว่ามีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กฎเกณฑ์ตั้งแต่สมัครเข้ามาเป็นสมาชิกของเว็บไซต้อยู่แล้วเพราะกฎเป็นตัวกำหนดปฏิสัมพันธ์	หมวดบทลงโทษไม่ได้สนับสนุนให้เกิดการอัปโหลดหรือการดาวน์โหลดไฟล์โดยตรง เพียงแต่ต้องการให้การใช้งานเว็บไซต์เป็นไปอย่างปกติ ยุติธรรม ไม่เกิดการโกงค่าสถิติ การเอาเปรียบสมาชิกคนอื่น	

ตารางที่ 4.3 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันกฎ กติกา มารยาท

จากตารางที่ 4.3 จะเห็นว่าในฟังก์ชันกฎนั้น เป็นการสื่อสารจากเว็บมาสเตอร์เพื่อให้สมาชิก รับทราบกฎต่างๆ ของเว็บไซต์ ซึ่งในขณะเดียวกัน ก็เปิดโอกาสให้สมาชิกสามารถสื่อสารเพื่อทำ ความเข้าใจกฎได้ด้วย ซึ่งนับเป็นข้อดีของชุมชนออนไลน์ ที่สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถยืดระยะเวลา ของการสื่อสาร ทำให้กระบวนการทำความเข้าใจกับกฎ กติกา ต่างๆ สามารถทำได้ง่าย และ รวดเร็วกว่าในชุมชนจริงอย่างมาก

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าในหน้ากฎทั้งหมด กฎทุกหมวดยกเว้นหมวดทั่วไปที่เป็นการทำ ความเข้าใจเว็บไซต์ และเรียนรู้ศัพท์เฉพาะ หมวดอื่นๆ ก่อให้เกิดการสนับสุน การอัฟโหลด และ การดาวน์โหลดทั้งสิ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยมองว่าเป็นเพราะการสร้างกฎขึ้นมาเพื่อนำพาชุมชนไปยัง เป้าหมายอยู่แล้ว ดังนั้นกฎต่างๆ ที่สร้างขึ้น จึงทำให้สมาชิกเกิดกิจกรรมที่ส่งผลต่อเป้าหมายของ ชุมชน แต่ก็จะมีส่วนบางกฎที่มีไว้สำหรับการรักษาความสงบสุขร่วมกันในสังคม ซึ่งก็เป็นไปในทาง เดียวกับของชุมชนจริง เช่น ไม่ต้องการให้สมาชิกทุจริต หรือโกงค่าสถิติกัน เพราะนอกจากจะถือว่าเป็น การโกงแล้ว ยังทำให้เกิดความไม่เสมอภาคขึ้นในชุมชนอีก ดังนั้นกฎมีไว้เพื่อให้สมาชิกรู้สึก ถึงความเสมอภาคในชุมชนด้วย

4.4 กระดานสนทนา (Forums)

4.4.1 การใช้งานฟังก์ชันกระดานสนทนา

การใช้งานฟังก์ชันกระดานสนทนา หรือ Forums ของสมาชิกเว็บไซต์ทำหน้าที่เหมือนเป็น หน้าประชาสัมพันธ์กิจกรรมของเว็บไซต์ แต่จะแตกต่างจากฟังก์ชันหน้าแรกที่บอกความเป็นไป ล่าสุด แต่หน้ากระดานสนทนานั้น จะรวบรวมข่าว ความเป็นไปทั้งหมดของเว็บไซต์เอาไว้ รวมทั้ง เปิดโอกาสให้สมาชิกแสดงความคิดเห็น กระบวนการทำงานเหมือนกัน webboard ทั่วไปของ เว็บไซต์อื่นๆ แต่จะแตกต่างในเรื่องของเนื้อหา ที่ในฟังก์ชันนี้ จะเปิดพื้นที่ของแต่ละห้องเพื่อนำ ประโยชน์ด้านการใช้งานเว็บไซต์ เช่น การรวบรวมเทคนิคการใช้งานเว็บไซต์ และโปรแกรมการอัฟ โหลด และดาวน์โหลดเอาไว้ เพื่อเป็นประโยชน์กับสมาชิกหน้าใหม่ ทำให้เห็นว่า เว็บไซต์นี้เป็น ชุมชนออนไลน์ที่มีรูปแบบเฉพาะตัว หากเปรียบเทียบกับชุมชนจริงก็จะเหมือนกับองค์กร หรือกลุ่ม ที่ตั้งขึ้นมาที่มีจุดประสงค์ หรือเป้าหมายเฉพาะ และกลไก หรือ หน่วยงานย่อย ก็จะมีลักษณะ เพื่อให้ชุมชนประสบความสำเร็จ

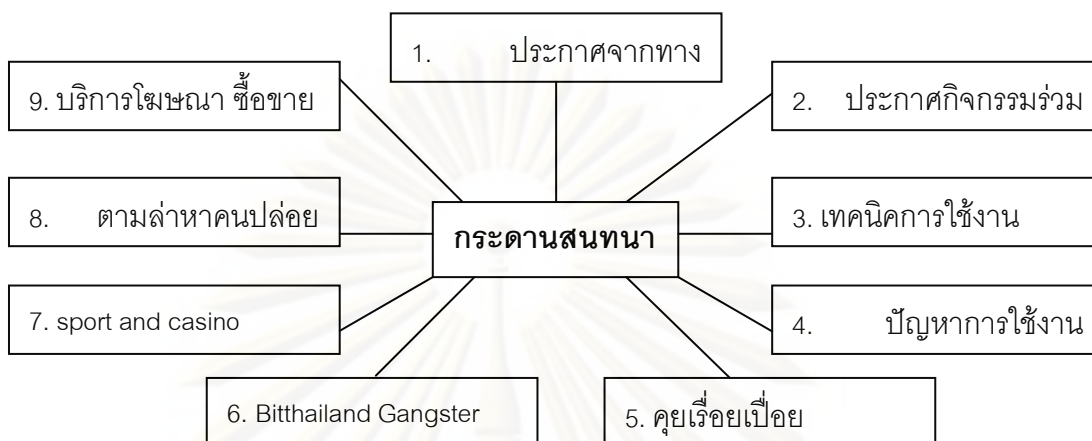
อีกทั้งยังเปิดห้องสำหรับรายงานปัญหาที่พบจากการใช้งาน ซึ่งอาจเป็นเพราะเว็บไซต์บิท ทอร์เร็นท์เป็นเว็บไซต์ที่มีกฎ และข้อตกลงอยู่มาก จึงเปิดพื้นที่ให้กับการทำความเข้าใจ

ค่อนข้างมาก อย่างไรก็ตาม ในฟังก์ชันกระดานสนทนา ก็ได้มีการเปิดพื้นที่พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องอื่นๆ ที่สมาชิกสนใจได้ด้วย โดยหน้ากระดานสนทนามีลักษณะดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 กระดานสนทนาของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์

ห้องต่างๆ ในผังชั้นกระดานสนทนาทั้งหมด 9 ห้อง ได้แก่



ภาพที่ 4.12 ผังผังชั้นกระดานสนทนา

1. ประกาศจากทางเว็บไซต์ เป็นห้องที่ผู้ดูแลเว็บไซต์จะเป็นตั้งกระทู้เพื่อเผยแพร่ข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ รวมทั้งบอกกฎและการลงโทษ ซึ่งบางกระทู้จะมีการซื้อชื้อกับห้องกฎอยู่ด้วย เพื่อเป็นการเน้นย้ำกฎ กติกาของเว็บไซต์ให้สมาชิกที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ในหน้ากระดานสนทนาได้ทราบถึงกฎด้วย หากว่าไม่ได้เข้าไปอ่านในผังชั้นกฎ กติกา มารยาท มาก่อน ตัวอย่างกระทู้ที่ตั้งขึ้นมาในห้องนี้ เช่น กระทู้แจ้งเตือนสมาชิกที่ทำผิดกฎในการโพสต์ลิงค์โฆษณาลงในพื้นที่การคอมเม้นท์ฟอรัมบอร์ดต่างๆ โดยกระทู้นี้ถูกโพสต์เมื่อมีสมาชิกหลายคนโพสต์ลิงค์โฆษณาบล๊อคของตัวเอง หรือโฆษณาสินค้าที่กำลังขายผ่านอินเทอร์เน็ตผิดพื้นที่ เมื่อเห็นว่ามีสมาชิกทำกันมาก จึงมีการแจ้งเตือนผ่านกระทู้ รวมทั้งเน้นย้ำบทลงโทษหากยังพบว่ามีปฏิบัติอีก

แสดงให้เห็นว่า ทางเว็บไซต์ในฐานะชุมชนที่มีการบังคับใช้กฎมีการตักเตือนผู้กระทำผิดไว้ก่อน ไม่ได้ทำการลงโทษคนผิดทันที มีการให้โอกาสกลับตัว ทำประโยชน์ให้ชุมชนก่อน แล้วหากมีการกระทำผิดอีกครั้ง จึงจะลงโทษอย่างจริงจัง แสดงให้เห็นอุดมการณ์เบื้องหลังของการสร้างกฎว่าสามารถเมื่อนำมาใช้ลงโทษแล้ว ก็ยังมีการให้โอกาสคนทำผิดกฎด้วย



ภาพที่ 4.13 กระทำแจ้งเตือนในห้องประกาศจากทางเว็บไซต์

2. ประกาศกิจกรรมร่วมสนุก นอกจากการโหวตชื่อ Class ที่แสดงในหน้าแรก ซึ่งถือเป็นกิจกรรมร่วมสนุกหลัก ณ เวลานี้ ยังมีกิจกรรมร่วมสนุกอื่นๆ ที่ทางผู้ดูแลเว็บไซต์ หรือ สมาชิกเว็บไซต์ด้วยกันเองคิดขึ้น ซึ่งถือเป็นลักษณะการมีส่วนร่วมแบบ Active user ในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่ง แล้วโพสต์ขึ้นมาในห้องกิจกรรมร่วมสนุก ซึ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้น เช่น การนัดสังสรรค์ ระหว่างสมาชิกหรือการ Meeting การเล่นเกมเกี่ยวกับกฎ ในหัวข้อทอล์วเร้นท์ เช่น การแข่งกันหาไฟล์ที่ถูกโพสต์ซ้ำ โดยส่วนมากสมาชิกที่เข้ามาร่วมสนุกจะได้รับรางวัลเป็นเงินเสมือนของเว็บไซต์ (Dent) โดยห้องนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ดูแลเว็บไซต์ และสมาชิกผ่านความบันเทิงในรูปแบบของเกมโดยเฉพาะ

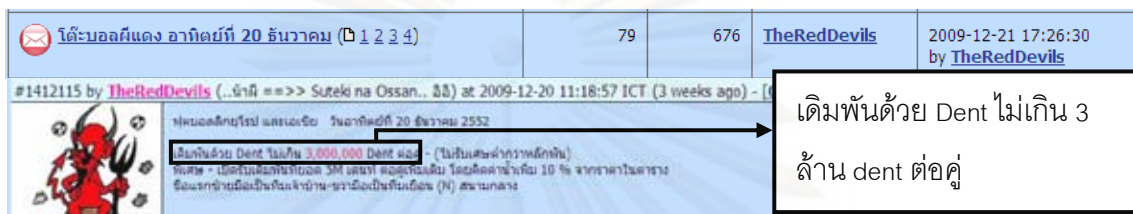
3. เทคนิคการใช้งาน ทำหน้าที่เป็นส่วนที่ให้การศึกษากับสมาชิก เป็นหน้าสำหรับสมาชิกที่ใช้งานเว็บไซต์ และโปรแกรมบิททอร์เร้นท์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมถึงยังสามารถเข้ามาหาข้อมูลการใช้งานคอมพิวเตอร์หรือซอฟต์แวร์อื่นๆ ได้บ้าง แต่โดยหลักแล้วจะบอกเทคนิคในการทำให้การอัฟโหลด และการดาวน์โหลดทำได้เต็มประสิทธิภาพ เช่น กระตุ้นการใช้งานโปรแกรม Bitcomet และโปรแกรม Utorrent ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับดาวน์โหลด และอัฟโหลดไฟล์ทอล์วเร้นท์ในเวลาเดียวกันว่าจะต้องตั้งค่าในโปรแกรมต่างๆ อย่างไร เพื่อให้การอัฟโหลด และการดาวน์โหลดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยหน้านี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากกับสมาชิกหน้าใหม่ที่เพิ่งเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ในเว็บไซด์บิททอร์เร้นท์ เพราะหัวใจหลักของเว็บไซต์ คือการอัฟโหลด และการดาวน์โหลดไฟล์ หากสมาชิกเข้าใจวิธีการใช้งานเว็บไซต์และโปรแกรมอย่างเต็มที่ จะทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกผ่านการอัฟโหลด และการดาวน์โหลดมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. ปัญหาการใช้งานเว็บไซต์ อาจเปรียบเทียบกับศูนย์ร้องเรียนปัญหาของชุมชนจริงเป็นห้องที่เปิดไว้สำหรับให้สมาชิกที่พบปัญหาจากการใช้งานเว็บไซต์แล้วมาเขียนรายงาน และแสดงความคิดเห็น เพื่อให้ผู้ดูแลเว็บไซต์มาตอบคำถาม และนำปัญหาไปปรับปรุงแก้ไข โดยปัญหาที่พบจะมีหลากหลายตามฟังก์ชันการใช้งานของเว็บไซต์ รวมทั้งการใช้งานร่วมกับโปรแกรมอัปเดต และดาวน์โหลด เช่น ปัญหาเกี่ยวกับการอัปเดต และการดาวน์โหลดไฟล์ การส่งอีเมลที่ให้คนอื่นแต่ไม่ได้รับ การแลกเปลี่ยนเงินเสมือนของเว็บไซต์กลับไปเป็นค่าอัปเดตทำไม่ได้ เป็นต้น ซึ่งในห้องนี้จะมีกลุ่มผู้ดูแลเว็บไซต์ที่ทำหน้าที่ในการตอบคำถาม เพื่อแก้ปัญหา และปัญหาที่สมาชิกพบบ่อยครั้ง ผู้ดูแลเว็บไซต์ก็จะตั้งเป็นกระทู้รวบรวมคำถามเอาไว้ เพื่อสมาชิกจะไม่ต้องตั้งกระทู้ใหม่ขึ้นมาเพื่อถามคำถามเดิมซ้ำอีก

5. คุยเรื่อยเปื่อย ซึ่งห้องนี้เป็นการเปิดพื้นที่ให้สมาชิกพูดคุยเรื่องอะไรก็ได้ ซึ่งส่วนมากกระทู้ที่ถูกโพสในหน้านี้ จะเป็นข่าวสารเกี่ยวกับวงการไอที หรือเป็นการนำเอาฟอร์เวิร์ดเมลที่ได้รับความสนใจ ตลกขบขันเข้ามาโพส แล้วให้สมาชิกคนอื่นๆ เข้ามาแสดงความคิดเห็น ซึ่งหน้าคุยเรื่อยเปื่อยนี้ กล่าวได้ว่าเป็นหน้าที่ทำหน้าที่คล้ายกับเว็บบอร์ดของเว็บไซต์อื่นๆ นั่นเอง

6. Bitthailand Gangster เหมือนกับสังคมใหญ่ๆที่มีความเป็นพหุนิยมทั่วไป ที่สมาชิกในสังคมจะมีความสนใจ และแสดงออกมาแตกต่างกันก่อนให้เกิดวัฒนธรรมย่อย หรือ subculture และห้องนี้ทำหน้าที่รวบรวมวัฒนธรรมย่อยสมาชิกของชุมชนออนไลน์ โดย ห้องนี้เป็นห้องสำหรับรวบรวมชมรม หรือสมาพันธ์ต่างๆ ที่สมาชิกในเว็บไซต์ได้เข้าร่วม หรือรวบรวมเหล่าสมาชิกที่มีความชื่นชอบเรื่องใดเรื่องหนึ่งเหมือนกัน กันเข้ามาพูดคุยในห้องเดียวกัน ซึ่งเมื่อเข้าไปในห้องนี้ ก็จะพบกระทู้แยกกลุ่มความชื่นชอบของแต่ละคนแยกย่อยออกไปอีก เช่น “ประกาศรวมพลเด็กผี” เป็นห้องรวบรวมสมาชิกที่ชื่นชอบทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด “สมาพันธ์คนรัก SNSD” เป็นห้องรวมของสมาชิกที่ชื่นชอบ girl group เกาหลีชื่อ Girl's generation “ชุมชนคนรักการถ่ายภาพ” รวมเอาสมาชิก ที่ชื่นชอบกล้องและการถ่ายภาพ เป็นต้น ซึ่งห้องนี้ กล่าวได้ว่าเป็นสถานที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยกันแบบเฉพาะเจาะจงว่าสมาชิกที่มีความชื่นชอบเหมือนกัน เมื่อเข้ามาใช้งานเว็บไซต์บิททอริอันท์แล้วสามารถสร้างกลุ่มเป็นของตัวเองได้ รวมทั้งการรวมกลุ่มนี้ ยังมีประโยชน์กับการอัปเดต และการดาวน์โหลดไฟล์ด้วย ตัวอย่างเช่น สมาพันธ์คนรัก SNSD มักจะมีการอัปเดตไฟล์การแสดงคอนเสิร์ตของวง Girl's generation แล้วเข้ามาโพสบอกกับสมาชิกอื่นในห้องว่า ไฟล์นี้ได้อัปเดตขึ้นเว็บแล้ว เพื่อให้สมาชิกคนอื่นอัปเดตไฟล์ซ้ำ ถือเป็นภาระเน้นย้ำกฎของเว็บไซต์อีกทางหนึ่งด้วย

7. Sport and Casino เป็นห้องที่เปิดให้สมาชิกพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องกีฬา แต่ที่พบกระทู้ที่ถูกตั้งขึ้นทั้งหมด เกี่ยวกับฟุตบอลและการพนันฟุตบอล โดยสมาชิกจะตั้งกระทู้เพื่อเปิดให้สมาชิกอื่นเข้ามาทายผลฟุตบอล โดยใช้กติกาคล้ายคลึงกับการพนันฟุตบอลทั่วไป แตกต่างกันตรงที่สมาชิกในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์จะแทงบอลโดยใช้เงินเสมือน หรือ เต้นทีในการพนันกัน เช่น



ภาพที่ 4.14 การตั้งกระทู้พนันฟุตบอลในห้อง sport and casino ฟังชั้นกระดานสนทนา






8. ตามล่าหาคนปล่อยไฟล์ ห้องนี้แสดงให้เห็นการช่วยเหลือทางสังคม เป็นห้องที่เปิดพื้นที่ให้สมาชิกที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์บางไฟล์ที่ไม่มีผู้อัปโหลดแล้ว ถ้ามีสมาชิกต้องการไฟล์นั้นๆ ให้มาโพสต์ขอสมาชิกอื่นที่มีไฟล์ที่ต้องการในห้องนี้ แล้วให้สมาชิกที่มีไฟล์เป็นผู้อัปโหลดไฟล์ .torrent ขึ้นเว็บไซต์อีกครั้ง โดยห้องนี้ ถือเป็นโอกาสให้เพื่อนสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ได้ช่วยเหลือกันเอง หากเปรียบเทียบให้เห็นภาพเช่นสังคมจริงคือคนที่ต้องการ กำลังขาด เรียกร้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมสังคม แต่ด้วยชุมชนออนไลน์การเรียกร้องในส่วนนี้ทำได้ง่ายมาก ไม่ต้องอาศัยองค์กร หรือการรวมตัวเป็นกลุ่มผลประโยชน์แต่อย่างใด เพราะเทคโนโลยีทำให้คนในชุมชนออนไลน์ใกล้กัน สามารถร้องขอความช่วยเหลือเพื่อนในสังคมได้ทันที และผู้ที่ให้ความช่วยเหลือสามารถแสดงตัวได้ทันทีเช่นกันว่าได้ให้ความช่วยเหลือไปแล้ว อย่างไรก็ตาม ดังภาพ

อยากได้เกมส์ cm 2010	0	5	frankJK	2010-01-05 19:39:31 by frankJK
อยากได้คนเหล็ก 2029 ครับ	0	4	wataru8733	2010-01-08 08:01:55 by wataru8733
อยากได้ DVD สอน snooker ครบ	0	19	pee4242	2010-01-06 21:18:01 by pee4242

ภาพที่ 4.15 ตัวอย่างกระทู้ขอไฟล์ที่ต้องการให้สมาชิกอื่นอัปโหลดในฟังชั้นกระดานสนทนา

9. บริการโฆษณา และการซื้อขาย กล่าวได้ว่าเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของความสัมพันธ์ที่แสดงให้เห็นการให้ในรูปแบบของการแลกเปลี่ยน หรือการซื้อขาย เพราะ เป็นห้องที่เปิดพื้นที่ให้สมาชิกลงโฆษณาขายสินค้าและบริการผ่านอินเทอร์เน็ตโดยการขายสินค้าพบว่า มีทั้งผู้ที่ต้องการขายสินค้ากับสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์โดยตรง จะนำรูปและประกาศโฆษณามาโพสต์ในห้อง

นี้เลย และอีกประเภทหนึ่งคือสมาชิกที่เปิดร้านขายสินค้าทางอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว จะนำลิงค์ของเว็บเพจขายสินค้าของตัวเองมาโพสต์ไว้ เพื่อให้สมาชิกอื่นๆ คลิกเชื่อมโยงจากลิงค์นั้นๆ เพื่อเข้าไปที่ร้านขายสินค้าอีกที ส่วนประเภทของสินค้าที่จะนำมาขายนั้น เป็นไปได้ทุกประเภท เช่น ขายโปรแกรมปลดล็อคซอฟต์แวร์ ขายเงินค่าโทรของโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบต่างๆ รับจ้างจ่ายเงินด้วยบัตรเครดิตหรือ paypal เป็นต้น โดยห้องนี้คล้ายกับเป็นฟอรัมเพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกนอกเหนือไปจากการดาวน์โหลด และการอัปโหลด อีกทั้งยังเป็นการใช้พื้นที่หน้าเว็บเพื่อให้สมาชิกโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้เลย ไม่เบียดพื้นที่อื่นเช่นพื้นที่การคอมเมนต์ โดยมีกฎในการบังคับว่า พื้นที่อื่นหากมีการโพสต์ลิงค์โฆษณาแฝงมาด้วยถือเป็นการผิดกฎ ดังภาพตัวอย่าง

 รับ RAM NOTEBOOK DDR2 2GB BUS667	0	2	noomck	2010-01-13 21:45:31 by noomck
 ต้องการซื้อรองเท้า Ice Hockey มือ2	1	8	Touchsuyoshi	2010-01-13 11:58:03 by Touchsuyoshi
 ขายหูฟัง Sennheiser , AKG , JVC ราคาเบา (๒ 1 2)	45	249	holysai	2010-01-13 10:09:26 by holysai
 [ขายถูก!!] ใค้ด100จอ ปลีกแะส่ง (๒ 1 2)	33	408	azujjung	2010-01-13 09:48:02 by tetaree
 ขาย Notebook Asus F8VA-4P037C	14	169	kopao	2010-01-13 09:05:55 by kopao

ภาพที่ 4.16 การโพสต์ขายสินค้าในห้องบริการโฆษณาและการซื้อขาย

4.4.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันการदानสนทนา (Forums)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันการदानสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
ห้องประกาศจากทางเว็บไซต์			เว็บมาสเตอร์ใช้ห้องประกาศจากทางเว็บไซต์เพื่อสื่อสารกับสมาชิกโดยตรง และสมาชิกสามารถโพสต์คำถาม หรือมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกับผู้ดูแลเว็บไซต์ได้			ไม่พบการสนับสนุนการอัฟโหลด และการดาวน์โหลด เพราะเป็นห้องสำหรับเป็นช่องทางการสื่อสารจากเว็บมาสเตอร์ไปยังสมาชิก
ห้องกิจกรรมร่วมสนุก			เว็บมาสเตอร์สร้างกิจกรรมใหม่ๆ เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับสมาชิก	สมาชิกสามารถโพสต์กระทู้เพื่อชวนเพื่อนสมาชิกเล่นเกมบนหน้าบอร์ดได้เป็นปฏิสัมพันธ์		ไม่พบการสนับสนุนการอัฟโหลดและการดาวน์โหลด เพราะกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้ร่วมสนุกไม่เกี่ยวกับไฟล์บททอร์เร็นท์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกระดานสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
				ระหว่างสมาชิกกับสมาชิก		
ห้องเทคนิคการใช้งาน			ผู้ใช้งานเมื่อทราบเทคนิคสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับระบบของเว็บไซต์และโปรแกรมบิททอรัลธ์ที่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น			ห้องเทคนิคการใช้งานตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุนการดาวน์โหลดและการอัฟโหลดโดยตรง เพราะทำให้สมาชิกตั้งค่าอุปกรณ์การสื่อสารให้สามารถดาวน์โหลดและอัฟโหลดให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด
ห้องปัญหาการใช้งานเว็บไซต์			เว็บมาสเตอร์โพสต์กระทู้เพื่อตอบปัญหาเกี่ยวกับกับการใช้งานของสมาชิกทำให้สมาชิกมีความเข้าใจ	การตอบปัญหาบางครั้งถ้าในกระทู้เดียวกันสมาชิกคนอื่นที่ไม่ใช่ผู้ดูแลเว็บไซต์สามารถตอบปัญหาได้ สามารถ		ห้องปัญหาการใช้งานเว็บไซต์เป็นการสนับสนุนทั้งการดาวน์โหลดและการอัฟโหลดเพราะเป็นห้องที่ตอบปัญหาสำหรับผู้ใช้งานการดาวน์โหลดและการอัฟโหลดได้ไม่เต็มที่ให้ได้กลับมาใช้งานได้อย่างราบรื่น

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกระดานสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
			เกี่ยวกับการทำงานของเว็บไซต์และโปรแกรมมากขึ้น	โพสต์ตอบโต้ทันที เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกกับสมาชิก		
ห้องคุยเรื่อยเปื่อย				เว็บมาสเตอร์เปิดพื้นที่สำหรับให้สมาชิกได้พูดคุยสร้างปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่จำกัดหัวข้อ	ไม่พบการสนับสนุนการดาวน์โหลดและการอัปโหลด เพราะเป็นฟังก์ชันสำหรับการพูดคุยระหว่างสมาชิกเท่านั้น และเรื่องพูดคุยก็ไม่เกี่ยวข้องกับการดาวน์โหลดและการอัปโหลด	
ห้อง Bitthailand Gangster				ผู้ใช้งานเข้ามารวมตัวกันในห้องตามความสนใจส่วนตัว หรือความชื่นชอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะมีปฏิสัมพันธ์เฉพาะในกลุ่มที่ตนเองสนใจ	หากสมาชิกต้องการไฟล์เกี่ยวกับศิลปิน หรือเรื่องที่ชอบจะขอให้มีการอัปโหลดไฟล์นั้นๆ	เมื่อมีการอัปโหลดไฟล์ที่ต้องการก็จะเกิดการดาวน์โหลด มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับจำนวนสมาชิกที่ต้องการไฟล์นั้นๆ ถ้ามีมากจะยิ่งทำให้การดาวน์โหลดทำได้เร็วขึ้น

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกระดานสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
ห้อง sport and casino				สมาชิกพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องกีฬาและตั้งโต๊ะพนันฟุตบอลโดยใช้เงินเสมือนของเว็บไซต์หากได้เสีย จะมีการโอนเงินเสมือนให้แกกัน	ไม่พบการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลดเพราะเป็นห้องสนทนาที่เปิดให้พูดคุยเรื่องอื่นไม่เกี่ยวกับเรื่องไฟล์ทอร์เรนต์	
ห้องตามล่าหาคนปล่อยไฟล์				เป็นห้องที่สมาชิกด้วยกันโพสต์กระทู้หาไฟล์ที่ต้องการที่ไม่มี การอัปโหลดแล้วทำให้เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน	สนับสนุนการอัปโหลดไฟล์ที่ไม่มีผู้อัปโหลดแล้วให้ผู้ที่ มีไฟล์อยู่ในการครอบครองและเป็นที่ต้องการของสมาชิกอื่นมีการอัปโหลดอีก	สนับสนุนการดาวน์โหลดโดยนอกจากผู้ที่ขอไฟล์จะได้ดาวน์โหลดไฟล์ที่ต้องการแล้ว เมื่อไฟล์ได้มีการโพสต์ในหน้า browse ของเว็บไซต์แล้วสมาชิกอื่นๆที่เข้ามาเห็นก็สามารถโหลดไฟล์นั้นได้

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันกระดานสนทนา					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
						ด้วย ไม่จำเป็นต้องเป็นเฉพาะสมาชิกคนที่ขอไฟล์
ห้องบริการโฆษณา การซื้อ ขาย				ผู้ใช้งานที่ต้องการซื้อขายสินค้าและบริการในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการโฆษณาสินค้าที่สมาชิกทำธุรกิจทางอินเทอร์เน็ตอยู่ฟรี	ไม่พบการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลด เพราะเป็นฟังก์ชันที่เปิดเสริมขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกมีพื้นที่ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยไม่ไปเบียดเบียนพื้นที่ในการมีปฏิสัมพันธ์ด้านอื่นที่เปิดไว้อยู่แล้ว เช่น การคอมเมนต์ไฟล์ทอล์วเร้นท์ หรือการใส่ลิงค์โฆษณาแฝงซึ่งถือเป็นการทำผิดกฎของเว็บไซต์	

ตารางที่ 4.4 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในฟังก์ชันกระดานสนทนา (Forums)

จากตารางที่ 4.4 พบว่าในห้องต่างๆ ของกระดานสนทนานั้นจะมี ห้องประกาศจากทางเว็บไซต์ ห้องกิจกรรมร่วมสนุก ห้องเทคนิคการใช้งาน และห้องปัญหาการใช้งาน ที่เว็บมาสเตอร์เข้ามามีปฏิสัมพันธ์เพื่อสื่อสารกับสมาชิกของเว็บไซต์ ทั้งโดยทำให้ความรู้ การดักเตือน การตอบคำถามและรับฟังและแก้ไขปัญหาการใช้งานต่างๆของเว็บไซต์ นอกจากนี้ ทั้ง 9 ห้องที่กล่าวมาจะพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน กับผู้ใช้งานทุกห้อง

การจัดพื้นที่กระดานสนทนาเป็นห้องๆ นอกจากจะทำให้สมาชิกสามารถหาข้อมูลได้ตรงกับความต้องการแล้ว ยังทำให้ผู้ที่ต้องการช่วยเหลือด้วยการตอบคำถามในเรื่องที่ตนเองรู้หรือถนัดสามารถช่วยเหลือได้ง่ายขึ้น เหมือนเป็นการเปิดพื้นที่สำหรับให้ทั้งสองฝ่ายมาพบกันง่ายขึ้น เปรียบเทียบกับชุมชนจริงก็จะมีการจัดงานประเภทนี้ เช่น การนัดพบแรงงาน การจัดตั้งศูนย์รับคำปรึกษา เป็นต้น แต่ในโลกออนไลน์นั้น ผู้สื่อสารจะไม่ทราบตัวตนซึ่งกันและกัน ทำให้เนื้อหาในการพูดคุยจะไม่เป็นในเชิงของเรื่องส่วนตัวนัก คำถามหรือปัญหาที่พบส่วนใหญ่คือเกี่ยวกับการใช้งานและปัญหาทางด้านเทคนิคเท่านั้น

นอกจากนี้ห้องที่เป็นศูนย์รวมของกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องที่แตกต่างหลากหลาย ได้แก่ ห้อง Bitthailand Gangster สามารถเปรียบเทียบได้เหมือนเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของสังคมใหญ่ๆ ที่สมาชิกในสังคมต่างๆก็พกเอาความแตกต่างหลากหลายทางอัตลักษณ์เข้ามาในพื้นที่สาธารณะ และต้องการพื้นที่ในการแสดงตน เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เปิดโอกาสให้ สมาชิกในสังคมได้แสดงตัวอย่างเต็มที่ จัดพื้นที่ให้เรียบร้อย ไม่รบกวนในส่วนอื่นที่คนที่ไม่ได้สนใจรู้สึกรำคาญ เมื่อเปรียบเทียบกับเว็บบอร์ดที่เป็นที่นิยมที่สุดของประเทศไทยอย่าง www.pantip.com ก็ทำอย่างนี้เช่นกัน เพราะในบางครั้งสิ่งที่คนจำนวนหนึ่งชอบ กลับเป็นสิ่งที่คนอื่นอีกส่วนหนึ่งคิดว่าแสดงออกมากเกินไปจนเกินพอดี การจัดพื้นที่เฉพาะจึงเป็นการแก้ปัญหาได้ดีที่สุด

ห้องที่ผู้วิจัยคิดว่าเป็นห้องที่สำคัญกับปฏิสัมพันธ์ด้านการให้ และการรับ คือห้อง เทคนิคการใช้งาน ห้องปัญหาการใช้งานเว็บไซต์ และห้องตามล่าหาคนปล่อยไฟล์ เพราะในสองห้องแรกทำให้สมาชิกโดยเฉพาะสมาชิกใหม่ที่เพิ่งทำความรู้จักกับการใช้งานเว็บไซต์และโปรแกรมบิททอร์เร็นท์ได้เข้าใจวิธีการใช้งาน และหากเกิดปัญหาที่สามารถโพสต์ข้อความถามและมีผู้ดูแลเว็บไซต์หรือสมาชิกคนอื่นๆ ที่มีความรู้เข้ามาตอบให้ เกิดรูปแบบการให้ประเภทการให้แบบ giving คือการให้ความรู้ที่ตนเองสามารถช่วยเหลือคนอื่นได้ ส่วนห้องตามล่าหาคนปล่อยไฟล์นั้น แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นั้นส่งเสริมการให้และการรับผ่านการอัปโหลดและดาวน์โหลด

จริงๆ เพราะการมีผู้โพสต์ตามหาไฟล์ที่อยากได้ แล้วมีคนที่มีไฟล์นั้น ก่อให้เกิดการให้ในชุมชนออนไลน์ทันที

4.5 ทีมงาน (Staff)

4.5.1 การใช้งานฟังก์ชันทีมงาน (Staff)

ฟังก์ชันทีมงานหรือ Staff เป็นฟังก์ชันสร้างขึ้นมาเพื่อให้สมาชิกสามารถติดต่อกับกลุ่มผู้ดูแลเว็บไซต์ในแต่ละระดับได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งการแบ่งระดับของผู้ดูแลเว็บไซต์เมื่อเปรียบเทียบกับชุมชนในสังคมจริง ก็เป็นเช่นเดียวกัน เช่นในรัฐบาลผู้นำสูงสุดของรัฐบาลก็คือนายกรัฐมนตรี แต่นายกฯ คนเดียวคงไม่สามารถทำงานดูแลสังคมใหญ่ๆ แบบประเทศได้ทั่วถึง จึงต้องแบ่งหน้าที่ไปยังกระทรวงต่างๆ ให้ดูแล แต่ละกระทรวงก็ยังมีหน่วยงานย่อยๆ และผู้ดูแลแต่ละหน่วยงานลงไปอีก ทำเช่นนี้จึงจะสามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง สังคมออนไลน์ของบิททอร์เร็นท์ก็เช่นเดียวกัน ผู้ดูแลเว็บไซต์ก็แบ่งหน้าที่กันตามระดับที่ตนเองได้รับมอบหมาย

หน้าฟังก์ชัน staff นี้จะแสดงให้เห็นการแบ่งระดับชั้นของเว็บมาสเตอร์เอาไว้ว่ามี 4 ระดับ ซึ่งแม่มองในแง่ของการสื่อสาร แสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มีการควบคุมรหัสที่ชัดเจนโดยการแบ่งลำดับชั้นตามหน้าที่ความรับผิดชอบ และยังแสดงให้เห็นความเป็นชุมชนที่ยอมรับในเรื่องของระดับชั้น (เว็บมาสเตอร์แต่ละคนมีระดับตามที่กล่าวไว้ในคำศัพท์ที่ใช้ในเว็บไซต์ แต่ ในหน้าช่วยเหลือนี้จะมีชื่อเรียกตามหน้าที่ที่ปฏิบัติดูแล) ดังนี้

1. Firstline Support เป็นกลุ่มสมาชิกทำงานในการช่วยเหลือตอบคำถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้งานของเว็บไซต์ การทำงานของระบบอัปโหลด ดาวน์โหลด รวมไปถึงสมาชิกสามารถสอบถามปัญหาการใช้งานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการและการใช้งานโปรแกรมทั่วไปอื่นๆ ที่นอกเหนือจากโปรแกรมบิททอร์เร็นท์ด้วย โดยกลุ่มสมาชิกที่ทำหน้าที่นี้เป็นสมาชิกที่อาสาสมัครเข้ามาเป็นกลุ่มให้คำปรึกษา ถือเป็นจิตอาสาของสมาชิก

2. Moderators ทำหน้าที่เหมือนเป็นผู้ประสานงานของเว็บไซต์ โดย moderators จะมีหน้าที่หลักคือเป็นผู้ดูแลให้สมาชิกปฏิบัติตามกฎของเว็บไซต์ จะพบอยู่ในกระทู้ในห้องกฏอยู่บ่อยๆ ว่าหากพบการกระทำผิดกฏ หรือถูกเอาเปรียบจากการกระทำผิดกฏของสมาชิกบางคนให้ส่ง PM หรือ ข้อความส่วนตัวไปรายงานกับรายชื่อสมาชิกที่ทำหน้าที่เป็น moderators เพื่อให้จัดการ เพราะ moderators จะมีอำนาจในการลงโทษผู้ที่ทำผิดกฏโดยการแจ้งเตือน ลด class และการลบ

บัญชีชื่อผู้ใช้งานผู้ที่ทำผิดมากออกจากเว็บไซต์ โดย moderators จะเป็นสมาชิกที่อยู่ใน class ตำรวจอวกาศเท่านั้น

3. Administrators ทำหน้าที่เหมือนกัน moderators คือการบังคับใช้กฎเพื่อกควบคุมดูแลสมาชิก และมีสิทธิ์ในการลงโทษผู้ทำผิดกฎด้วยการแจ้งเตือน และการลบรายชื่อสมาชิก แต่ administrators จะมีอำนาจเพิ่มเติมมาจาก moderators คือ จะเป็นผู้มีอำนาจในการแต่งตั้งสมาชิกทั่วไปให้มาเป็นสมาชิกใน class ตำรวจอวกาศ และสามารถคัดเลือกสมาชิกใน class ตำรวจอวกาศมาทำหน้าที่เป็น administrators ได้

4. Sysops ย่อมาจาก System Operators กล่าวคือเป็นสมาชิกที่มีตำแหน่งใหญ่ที่สุด มีสิทธิ์ขาดในการควบคุมดำเนินการต่างๆ ของเว็บไซต์ รวมถึงเป็นผู้ออกกฎ กติกาของเว็บไซต์ โดยสมาชิกที่เป็น sysops จะเป็นสมาชิกใน class คนเขียนกันดั้มนั่นเอง

ในฟังก์ชันทีมงาน จะมีการใส่ลิงค์เชื่อมต่อสำหรับการติดต่อทีมงานของเว็บไซต์ โดยเมื่อคลิกที่ PM จะเชื่อมต่อไปยังหน้าที่สามารถพิมพ์ข้อความเหมือนการอีเมลส่งไปยังทีมงานคนนั้นๆ ได้ทันทีและยังมีสัญลักษณ์แสดงสถานะว่าทีมงานคนใดกำลังออนไลน์ในขณะนี้ นด้วย เพื่อให้สมาชิกสะดวกในการติดต่อเพื่อสอบถาม หรือรายงานเรื่องต่างๆ ของเว็บไซต์

The screenshot shows a 'Staff Page' with a list of staff members categorized by role: Sysops, Administrators, and Moderators. Each member has a 'PM' icon and a language flag. Below the list is a 'Firstline Support' section with a table of active users.

Annotations on the screenshot:

- Box 1 (top right): 'ข้อความบอกกับสมาชิกว่าคำถามที่ตอบในฟังก์ชันกระดานสนทนาไปแล้วจะไม่ตอบทาง PM ซ้ำอีก' (Message tells members that questions answered in the forum will not be answered via PM again).
- Box 2 (middle right): 'ด้านหน้าตำแหน่งจะมีลิงค์เชื่อมต่อ PM เพื่อให้สมาชิกสามารถส่งข้อความหา' (On the front of the position, there will be a link to connect to PM so that members can send messages).
- Box 3 (bottom center): 'สัญลักษณ์แสดงสถานะว่าทีมงานคนใดกำลังเป็น Active User อยู่ในขณะนี้' (Symbol indicates the status of which team member is currently an Active User).

Username	Active	Contact	Language	Support for:
sboga	[Active Icon]	[PM Icon]	[Flag]	
lemonica	[Active Icon]	[PM Icon]	[Flag]	
TheSearcher	[Active Icon]	[PM Icon]	[Flag]	

ภาพที่ 4.17 ฟังก์ชันทีมงาน (Staff)

ฟังก์ชันที่มงานนั้น กล่าวได้ว่าทำหน้าที่ 2 อย่างคือ การช่วยเหลือ และการบังคับใช้ ซึ่งในโลกจริงก็เช่นกัน ผู้ดูแลสังคมก็ทำหน้าที่ใน ทั้งสองส่วนนี้เช่นกัน เช่น นายกฯ รับร้องเรียนปัญหาจากประชาชนเพื่อช่วยเหลือ ส่วนด้านการบังคับใช้กฎเป็นหน้าที่ของตำรวจ บิณฑอร์เรือนก็เช่นกัน ในด้านการช่วยเหลือ

ฟังก์ชันที่มงานทำให้สมาชิกสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ดูแลเว็บไซต์เพื่อสอบถาม ทำความเข้าใจ ป้องกันและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเว็บไซต์ ส่วนด้านการบังคับใช้ เป็นการตอกย้ำเสมอว่าเว็บไซต์บิณฑอร์เรือนนั้นมีผู้ดูแลเว็บไซต์อยู่หลายระดับ และผู้ดูแลเว็บไซต์ก็จะทำหน้าที่ของตนเองโดยการเป็น Active user อยู่เสมอ จะได้ไม่มีสมาชิกกล้าทำผิดกฎของเว็บไซต์มากนักเพราะกลัวจะถูกผู้ดูแลเว็บไซต์จับได้ว่ากระทำผิด แล้วจะถูกลงโทษตามกฎหมายของเว็บไซต์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.5.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันทีมงาน (Staff)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันทีมงาน					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
การใช้งานฟังก์ชันทีมงาน	เว็บมาสเตอร์สร้างระบบให้สมาชิกสามารถติดต่อได้ง่าย โดยการสร้างลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้า PM หาเว็บมาสเตอร์แต่ละคนได้ทันทีทันใด	ระบบเชื่อมต่ออัตโนมัติไปยังหน้า PM ที่ตั้งไว้ เป็นเสมือนทางผ่านระหว่างผู้ใช้งานผ่านระบบไปยังผู้ดูแลเว็บไซต์	หน้าทีมงานทำให้เว็บมาสเตอร์สื่อสารกับสมาชิก 2 ประการคือการช่วยเหลือ และการบังคับใช้กฎในเวลาเดียวกัน		การใช้งานฟังก์ชันทีมงานนั้น ไม่ได้เป็นการสนับสนุนการอัปเดต หรือการดาวน์โหลดโดยตรง แต่ก็ถือเป็นการบังคับใช้กฎของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ซึ่งหากสมาชิกทุกคนปฏิบัติตามกฎที่ตั้งอย่าง ไม่เอารัดเอาเปรียบสมาชิกคนอื่น ก็จะได้ถือเป็นการสนับสนุนทั้งการอัปเดต และการดาวน์โหลดไปด้วย	

ตารางที่ 4.5 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันทีมงาน (Staff)

4.6 รายการสมาชิก (Users)

4.6.1 การใช้งานฟังก์ชันรายการสมาชิก (Users)

ฟังก์ชันรายการสมาชิก เป็นเสมือนหน้าบัญชีรายชื่อสมาชิกทั้งหมดของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับสังคมจริง ก็จะมีการทำทะเบียนราษฎรเพื่อเก็บสถิติของสมาชิกในสังคม อยู่แล้ว โดยในชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์บัญชีรายชื่อนี้จะบอกรายละเอียดเกี่ยวกับค่าสถิติของสมาชิกแต่ละคนตั้งแต่เริ่มใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ไม่ว่าจะเป็น class ที่สมาชิกอยู่ วันที่ลงทะเบียนเข้าระบบ วันที่เข้าใช้งานล่าสุด ค่าการอัปโหลด และการดาวน์โหลด รวมถึงได้เข้ามาเป็นสมาชิก ค่า Ratio ที่สมาชิกคนนั้นสร้างไว้ จำนวนการเขียนคอมเมนต์ให้กับไฟล์ที่มีการอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์ และจำนวนครั้งการโพสต์ตอบกระทู้

นอกจากนี้สมาชิกคนใดคนหนึ่งยังสามารถติดต่อสมาชิกคนอื่นได้ด้วยวิธีการ “ค้นหา” หรือ search ตามรายชื่อสมาชิกเรียงตามลำดับอักษร และยังทราบที่อยู่อีเมลล์ของสมาชิกคนนั้น เพื่อทำการติดต่อเป็นการส่วนตัว หรือนำไปเพิ่มเพื่อนในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น Facebook หรือ hi5 ได้อีกทางด้วย และหากสมาชิกต้องการติดต่อส่วนตัวผ่านทางเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ก็สามารถคลิกลิงค์เชื่อมต่อในการส่งข้อความส่วนตัว หรือ PM ได้ทันทีเช่นกัน

ฟังก์ชันนี้ช่วยส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยกันได้เป็นอย่างดี เพราะสมาชิกที่อาจจะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่ต้องการข้อมูลจากสมาชิกคนที่มีไฟล์ที่เป็นที่ต้องการสามารถหาวิธีการติดต่อได้จากฟังก์ชันรายการสมาชิกนี้ เพราะฟังก์ชันสำหรับการค้นหาสมาชิก ที่มีการทำงานเหมือน search engine กล่าวคือ สมาชิกจะพิมพ์ส่วนใดส่วนหนึ่งของชื่อ หรือค้นหาจากตัวอักษรที่แบ่งเอาไว้แล้ว แล้วสามารถทำการลิงค์เชื่อมต่อเพื่อสื่อสารกับสมาชิกคนนั้นๆ ได้ทันที

เนื่องจากการทำงานคล้ายกับโปรแกรมประเภท search engine จึงทำให้ฟังก์ชันรายการสมาชิกมีหน้าตาคล้ายกับโปรแกรมค้นหาเหล่านั้น รายชื่อสมาชิกจะถูกจัดแบ่งเป็นหมวดหมู่ หรือ categories ตามตัวอักษรของนามแฝงของสมาชิก เพื่อง่ายต่อการค้นหา โดยลักษณะของฟังก์ชันรายการสมาชิก เป็นดังภาพที่ 4.18

The screenshot shows the 'Users' page of the Thailand Bittorrent Tracker. At the top, there is a search bar with the text 'Search engine สำหรับให้ ผู้ใช้งานพิมพ์ชื่อสมาชิกที่'. Below the search bar is a table with the following columns: Username, Registered, Last access, Class, and Country. The table contains numerous rows of user data. On the right side of the image, there are five callout boxes with arrows pointing to specific parts of the table:

- Box 1: Search engine สำหรับให้ ผู้ใช้งานพิมพ์ชื่อสมาชิกที่ (Search engine for users to type member names)
- Box 2: รายชื่อสมาชิกของสมาชิก เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ทั้งหมด เรียงตามลำดับอักษร (List of members of all BitTorrent websites sorted by name)
- Box 3: วันที่ เวลาที่สมาชิกคนนั้นๆ ลงทะเบียนเข้ามาเป็นสมาชิก ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ (Date and time when that member registered on the BitTorrent website)
- Box 4: วันที่ เวลาที่สมาชิกคนนั้นๆ เข้า มาใช้งานและมีปฏิสัมพันธ์ใน เว็บไซต์ครั้งล่าสุด (Date and time when that member last used the website and interacted)
- Box 5: Class ที่สมาชิกคนนั้นๆ อยู่ใน เว็บไซต์ (Class that member is in on the website)

At the bottom of the image, there is a caption: ภาพที่ 4.18 การใช้งานฟังก์ชันรายการสมาชิก (Figure 4.18 Using the member list function).

Search engine สำหรับให้ ผู้ใช้งานพิมพ์ชื่อสมาชิกที่

รายชื่อสมาชิกของสมาชิก เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ทั้งหมด เรียงตามลำดับอักษร

วันที่ เวลาที่สมาชิกคนนั้นๆ ลงทะเบียนเข้ามาเป็นสมาชิก ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

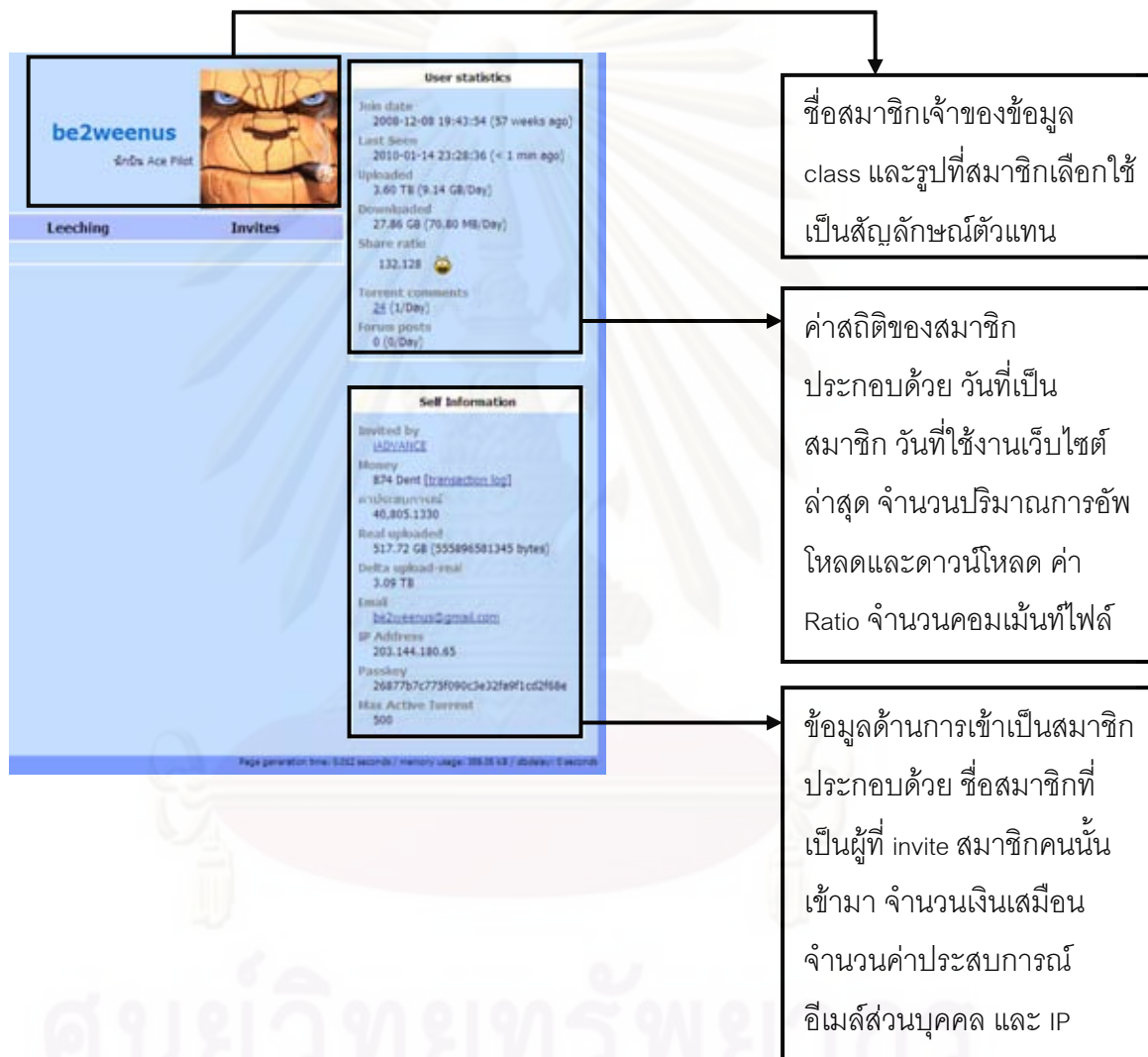
วันที่ เวลาที่สมาชิกคนนั้นๆ เข้า มาใช้งานและมีปฏิสัมพันธ์ใน เว็บไซต์ครั้งล่าสุด

Class ที่สมาชิกคนนั้นๆ อยู่ใน เว็บไซต์

สัญลักษณ์ธงชาติ เพื่อบอกว่า สมาชิกคนนั้นๆมาจากประเทศ อะไร ซึ่งจะแสดงข้อมูลหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าสมาชิกได้กรอก ข้อมูลส่วนนี้ตอนลงทะเบียน

ภาพที่ 4.18 การใช้งานฟังก์ชันรายการสมาชิก

นอกจากนี้ เมื่อผู้ใช้งานค้นหารายชื่อสมาชิกที่ต้องการพบแล้ว ทำการคลิกที่ชื่อ ซึ่งเป็นลิงค์เชื่อมต่อเข้าไปในหน้าที่เก็บข้อมูลสถิติที่สมาชิกคนนั้นๆ สร้างเอาไว้ตั้งแต่เข้ามาเป็นสมาชิก และมีรายละเอียดการติดต่อผ่านอีเมล ข้อมูล IP address นอกจากนี้จะมีไว้เพื่อสำหรับการติดต่อแล้ว การแสดงข้อมูล IP address ยังเอาไว้สำหรับให้ผู้ดูแลเว็บไซต์ตรวจจับการกระทำผิดกฎประเภท การมี account สมาชิกหลายรายชื่อ ภายใต้ IP address เดียวกัน ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.19 ข้อมูลของสมาชิกในฟังก์ชันรายการสมาชิก

4.6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันรายการสมาชิก (Users)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันรายการสมาชิก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การให้บริการค้นหารายชื่อสมาชิก และการจัดลำดับชื่อสมาชิกตามตัวอักษร		ระบบจัดการทำให้สมาชิกสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นๆ ได้ง่ายขึ้น และสามารถขยายปฏิสัมพันธ์ไปยังสมาชิกที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน		หน้าไม่ได้ทำให้สมาชิกผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง เหมือนห้องสนทนา และกระดานสนทนา แต่เป็นเหมือนทางเชื่อมให้สมาชิกได้มีปฏิสัมพันธ์แบบส่วนบุคคล	การค้นหาสมาชิกไม่ได้สนับสนุนการอัปโหลด และการดาวน์โหลดโดยตรง นอกจากว่าสมาชิกผู้ใช้งานต้องการค้นหาชื่อสมาชิกที่ทราบว่า มีไฟล์ที่เขากำลังต้องการ แล้วส่งข้อความ PM ไปขอให้มีการอัปโหลดไฟล์นั้นๆ อีกครั้ง จึงจะเกิดการสนับสนุนการอัปโหลดและดาวน์โหลด แต่โดยทั่วไปแล้ว ตัวฟังก์ชันไม่ได้สนับสนุนโดยตรง	
การบอกข้อมูลด้านสถิติของสมาชิกที่ค้นหา		ระบบมีการเก็บข้อมูลด้านสถิติ และมีการคิดคำนวณค่า Ratio อยู่			การบอกข้อมูลด้านสถิติถือเป็นการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลดแบบในฟังก์ชันหน้าแรก กล่าวคือ หากค่า Ratio เหลือต่ำจะทำให้สมาชิกถูก	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้ฟังก์ชันรายการสมาชิก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
		<p>ตลอดเวลาตั้งแต่สมาชิกทุกคนเข้ามาลงทะเบียน เพื่อให้ทราบสถานะตนเองตลอดเวลา และข้อมูลสถิติไม่ได้เป็นข้อมูลลับสมาชิกคนอื่นๆ สามารถทราบได้ในฟังก์ชันรายการสมาชิก</p>			<p>ลดทอนสิทธิ์บางประการ แต่ในที่นี้ ผู้ที่เข้ามาดูข้อมูลไม่ใช่ตัวสมาชิกเอง แต่เป็นสมาชิกอื่นที่ค้นหาที่จะทราบข้อมูล</p>	

ตารางที่ 4.6 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้ฟังก์ชันรายการสมาชิก (Users)

4.7 อุดมการณ์เบื้องหลังของฟิงชัน Main

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะนำปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานฟิงชัน Main ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ มาทำการแจกแจงเพื่อให้เห็นรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ และอุดมการณ์เบื้องหลังของเทคโนโลยีตามข้อสันนิษฐานที่ 1 และ 3 คือ

1. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่ถูกแสดงออกมาจากการใช้งานผ่านฟิงชันในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

3. เพื่อศึกษาอุดมการณ์เบื้องหลังกระบวนการทำงานผ่านเทคโนโลยี

จากข้อสันนิษฐานที่ 1 เมื่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้ฟิงชัน ต่างๆ ของเว็บไซต์ พบว่า สามารถแยกได้คร่าวๆ ของประเภทคือ ปฏิสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ในชุมชน และปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับการให้และการรับ ซึ่งผู้วิจัยจะเน้นนำเสนอในส่วนของปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการให้และการรับ ซึ่งถือเป็นสิ่งที่งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการทราบ จากนั้นจะนำการแจกแจงดังกล่าวไปวิเคราะห์เพื่ออุดมการณ์เบื้องหลังของเทคโนโลยีในข้อสันนิษฐานที่ 3

4.7.1 อุดมการณ์เรื่องการให้ การรับ

เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการรับ และการให้ ผู้วิจัยนำความหมาย “การให้” ตามทัศนะของ Serge-Christophe Kolm (อ้างในกนกศักดิ์ แก้วเท พ, 2552) คือ การโยกย้ายถ่ายเท สินค้าและบริการของมนุษย์ มี 4 รูปแบบหลักด้วยกัน โดยผู้วิจัยขอยกตัวอย่างการให้ในความหมายของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

5. การเอาไป (taking) คือการได้มาซึ่งสินค้าและบริการที่ผู้เป็นเจ้าของไม่ได้เต็มใจจะให้ เช่น อาจได้มา จากการใช้กำลัง ตัวอย่างชัดเจนเช่นการคอร์รัปชัน การฉ้อฉล อาทิ การ hacking เพื่อขโมยข้อมูล การปล่อยไวรัส เป็นต้น

6. การแลกเปลี่ยน (exchange) เรียกว่าง่าย ๆ ตามความเข้าใจก็คือการได้มาโดยการซื้อขายนั่นเอง ที่ถือเป็นการแลกเปลี่ยนผ่านกลไกตลาด ใช้ตรรกะการรักษามลประโยชน์ของตนเองเป็นที่ตั้งบนหลักการของเหตุและผล เช่น การซื้อขายไอเท็มของเกมออนไลน์ เป็นต้น

7. การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (reciprocity) เป็นรูปแบบการได้มาซึ่งสินค้าและบริการ โดยการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์กัน วางอยู่บนหลักของการเอื้ออาทรต่อกัน มากกว่าการเน้นรักษาผลประโยชน์ของตนเอง เช่น การแลกเปลี่ยนไฟล์ผ่านการดาวน์โหลด และอัปโหลด เป็นต้น

8. การให้ (giving) คือ การโยกย้าย ถ่ายเทสินค้าและบริการจากคนหนึ่ง หรือหลายคน ไปสู่คนอื่น โดยปราศจากเงื่อนไข โดยมีเหตุผลที่ให้แตกต่างกันไป เช่น รสนิยม แรงจูงใจ หน้าที่ อารมณ์ความรู้สึก เช่นการอัปโหลดไฟล์เพื่อผู้อื่นนำไปใช้ประโยชน์

ผู้วิจัยนำเอารูปแบบการให้ทั้ง 4 ประเภท เป็นกรอบการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์การใช้งาน ฟังชั่นต่างๆ โดยขั้นแรกจะทำการแยกประเภทในตารางแล้วจากนั้นทำการอธิบายต่อไป

การใช้งานฟังชั่น Main	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้งานฟังชั่น Main						
	การอยู่ร่วมกันในสังคม			ฟังชั่นที่ก่อให้เกิดการให้			
	ช่วยเหลือ	บังคับใช้	อื่นๆ	Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
หน้าแรก	√	√			√	√	
ห้องสนทนา			√				
กฎ กติกา มารยาท	√	√		√	√		
กระดานสนทนา	√	√	√		√		√
ทีมงาน	√	√					
รายการสมาชิก			√				

ตารางที่ 4.7 รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังชั่น Main

จากตารางที่ 4.7 ผู้วิจัยแจกแจงว่าหน้าการใช้งานต่างๆ ของฟังชั่น Main นั้นแสดงให้เห็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่เมื่อเปรียบเทียบกับสังคมจริงแล้วเป็นการบังคับใช้กับสมาชิกในสังคม หรือเป็นการช่วยเหลือ แล้วจากนั้นดูว่าจากนิยามของการให้ใน 4 ประเภท แต่ละหน้าสามารถแสดงให้เห็นถึงการให้ประเภทใดบ้าง ซึ่งพบว่า

- หน้าแรก พบการช่วยเหลือและการบังคับใช้ เช่น การประกาศเรื่องปัญหาการใช้งาน ปัจจุบันว่า server มีปัญหาทำให้ผู้ใช้งานบางท่านอาจไม่สามารถเล่นเว็บไซต์ได้เป็นปกติ ช่วยให้ผู้ใช้งานทราบว่าปัญหาการใช้งานเกิดจากอะไร และมีการบอกที่กำลังแก้ไขให้ หรือการบอกทอร์เร็นท์เด่นประจำสัปดาห์ และ active users จะช่วยให้สมาชิกมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมเว็บไซต์ และเกิดการอัปโหลด และดาวน์โหลดมากขึ้น การประกาศกฎ กติกาล่าสุดที่ถูกต้องขึ้นในเว็บไซต์ ถือเป็นการบังคับใช้ ทำให้สมาชิกทราบกฎใหม่ และต้องปฏิบัติตาม

การให้ประเภทต่างๆ ที่พบในหน้าแรก พบว่ามีกรให้แบบแลกเปลี่ยน เช่นการซื้อขาย domain สำหรับผู้ทำเว็บไซต์ การให้แบบการช่วยเหลือเกื้อกูล เช่น ทอร์เร็นท์เด่นประจำสัปดาห์ที่ทำให้เห็นการอัปโหลดและการดาวน์โหลดของไฟล์ที่เป็นที่นิยม

- ห้องสนทนา ไม่พบว่าเป็นการช่วยเหลือ หรือการบังคับใช้ เพราะดังที่ได้กล่าวไปว่าไม่ได้เป็นฟังก์ชันหลักในการใช้งาน แต่เป็นหน้าการพูดคุยสำหรับสมาชิกที่กำลังออนไลน์ให้สามารถคุยได้พร้อมกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์สำหรับสมาชิก และเช่นเดียวกัน ไม่พบการให้ไม่ว่าประเภทใดในหน้าการใช้งานนี้

- หน้ากฎ กติกา มารยาท พบว่า มีปฏิสัมพันธ์แบบช่วยเหลือ และบังคับใช้แน่นอน เพราะมีกฎที่ตั้งขึ้นมาเพื่อเป็นการช่วยเหลือเช่น การให้โบนัส กฎเรื่องการเพิ่มระดับ class เมื่อมีการอัปโหลดมากขึ้น และการบังคับใช้ คือกฎประเภทที่หากทำผิดจะเกิดการลงโทษ เช่นการโกงค่าสถิติ การอัปโหลดซ้ำ หรือการอัปโหลดไฟล์ผิดประเภทรายการไฟล์ หรือการกระทำผิดของคนที่เรา invite เข้ามาในเว็บจะส่งผลให้เราถูกลงโทษด้วย เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดการให้ที่พบในหน้ากฎ กติกา มารยาท คือ พบการเอาไป และการแลกเปลี่ยน การเอาไปที่พบเช่น การรายงานเมื่อมีผู้กระทำผิดกฎเรื่องการโกงสถิติ การแลกเปลี่ยน เช่นในหมวดสมาชิกระดับ VIP ต้องซื้อด้วยการจ่ายเงินตามวิธีที่เว็บไซต์กำหนด เช่นการส่ง sms หรือการใช้บัตรเครดิตเงิน

- ห้องกระดานสนทนา พบทั้งการช่วยเหลือ การบังคับใช้ และยังมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ ด้วย เช่นการช่วยเหลือ เรื่องปัญหาการใช้งาน เทคนิคการใช้งาน การบังคับใช้ เช่น ประกาศจากทางเว็บไซต์ที่จะบอกถึงกฎใหม่ และการตักเตือนไม่ให้ทำผิด อื่นๆ เช่น คุยเรื่อยเปื่อย หรือการรวมกลุ่มเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในห้อง Bitthailand Gangster เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ ที่พบในกระดานสนทนานั้น พบว่า มีการแลกเปลี่ยน ในหน้าโฆษณาซื้อขาย ที่มีการซื้อขายสินค้าต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์โดยสมาชิกไปตกลงกันเอง และห้อง sport and casino ที่เกิดการโยกย้ายถ่ายเทเงินเสมือนผ่านการพนัน หรือ การเล่นเกมทายผลกีฬาต่างๆ สุดท้าย คือการให้ ซึ่งจะพบในหน้าตามล่าหาคนปล่อยไฟล์ โดยที่เมื่อมีคนปล่อยไฟล์ตามคำขอแล้วถือเป็นการให้ตามความต้องการของผู้ร้องขอ

- หน้าที่ทีมงาน พบว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เป็นการช่วยเหลือ และการบังคับใช้โดยการให้ลิงค์เชื่อมต่อเพื่อส่ง PM หาสมาชิกที่เป็นทีมงานของเว็บไซต์ทันทีทำให้สมาชิกทั่วไปสามารถขอความช่วยเหลือได้ ส่วนการบังคับใช้นั้นเห็นจากการบอกตำแหน่งและหน้าที่รับผิดชอบของทีมงานที่ดูแลเว็บไซต์แต่ละระดับที่ทำให้สมาชิกเกิดการเกรงกลัวไม่อยากทำผิดกฎของเว็บไซต์ แต่หน้านี้ไม่พบปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับการให้

- หน้ารายการสมาชิก แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์อื่นๆ นอกจากการช่วยเหลือ และการบังคับใช้ เพราะเป็นเหมือนบัญชีรายชื่อของสมาชิกทั้งหมด ที่เมื่อเทียบกับสังคมจริงก็เป็นเหมือนทะเบียนประชากร ว่าทั้งสังคมมีใครบ้าง ทำให้สมาชิกสามารถติดต่อกันได้ โดยการคลิกที่ ชื่อและยังทราบถึงข้อมูลทางสถิติของเพื่อนสมาชิก และทราบว่าสมาชิกคนนั้นๆ อยู่ใน class ใดด้วย และเช่นเดียวกับหน้าที่งาน หน้านี้ไม่ได้แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ใดๆ

4.7.2 อุดมการณ์อื่นๆ

นอกจากเรื่องการให้ และการรับผ่านการอัปโหลด และการดาวน์โหลดแล้ว ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่เป็นชุมชนออนไลน์ มีจำนวนสมาชิกค่อนข้างมาก มีการจัดระเบียบสังคมที่สามารถเปรียบเทียบกับชุมชนจริงในหลายๆ หน้าการใช้งาน ทำให้ผู้วิจัยยังพบว่า มีอุดมการณ์อื่นๆ อยู่เบื้องหลังการทำงานของเทคโนโลยีนี้อีกด้วย คือ

1. อุดมการณ์เกี่ยวกับกฎ

การปรับเปลี่ยนกฎ กติกาของเว็บไซต์ ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ก็คล้ายกับในชุมชนจริง คือมีคนกลุ่มน้อย คือผู้ดูแลเว็บไซต์เป็นผู้ออกกฎ สมาชิกเข้ามาจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติตามกฎที่มีอยู่ แต่ความเป็นชุมชนออนไลน์ มีความลื่นไหล ทำให้กฎที่สร้างมาอาจไม่เพียงพอ หรือกฎเก่าอาจไม่ครอบคลุมกับทุกปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนของเว็บไซต์ ทำให้มีการปรับเปลี่ยน สร้างกฎใหม่ขึ้นมา เพื่อรักษาความสงบของเว็บไซต์ได้ตลอด เช่นก่อนหน้าเรื่องโฆษณาแฝงในฟังชั่นกระดานสนทนา ยังไม่ได้เป็นปัญหา แต่ภายหลังเมื่อมีสมาชิกเข้ามาใช้งานมาก มีสมาชิก บางคนใช้การตอบกระทู้ด้วยการโฆษณาแฝง เมื่อคนหนึ่งทำได้ อีกหลายๆ คนก็จะทำตามอย่าง ก่อให้เกิดปัญหาคนร้องเรียน เพราะการโฆษณาแฝง นอกจากจะก่อให้เกิดความรำคาญ ยังทำให้กระทู้ขอความช่วยเหลือ หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ ไม่ได้รับการตอบดีๆ แต่คนที่เข้ามาตอบกระทู้พากันต่อว่าพวกโฆษณา เมื่อเกิดการร้องเรียน ผู้ดูแลเว็บไซต์พิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นปัญหาจริง ก็ออกกฎขึ้นมา จะเห็นได้ว่า กฎของเว็บไซต์มีความลื่นไหล ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้ตามสภาวะปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งวิธีการแบบนี้คล้ายกับพระพุทธเจ้าซึ่งสร้างพระวินัยหลังจากเกิดปัญหา

อุดมการณ์ลงโทษ และการให้รางวัล การลงโทษผู้กระทำผิด และการให้รางวัลผู้ที่ทำได้ดี เป็นอุดมการณ์เก่าแก่ ที่มีอยู่ในทุกสังคมอยู่แล้ว ดังนั้นชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ มีกฎที่แน่นอนที่สมาชิกต้องปฏิบัติตาม ทำให้เมื่อเกิดการฝ่าฝืน หรือละเมิดกฎ ย่อมต้องมีบทลงโทษที่แน่นอนตามมา อย่างไรก็ตาม ก่อนจะมีการลงโทษ ทางเว็บไซต์จะให้การเตือน หรือที่

เรียกว่าการติด warn ในการเตือนสมาชิกก่อน เพื่อให้โอกาสใช้เวลาในชุมชนออนไลน์ได้อยู่ แต่ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรม คล้ายกับการทำทัณฑ์บนในโลกจริง หากมีการปรับปรุงตัวที่ดีขึ้น ทำประโยชน์ให้กับสังคมแล้ว ซึ่งในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่คือหมายถึงการเลิกโกง หันมาอัปโหลดเองจริงๆ เมื่อผลงานที่ทำปรากฏ ก็จะไม่ปลดออกจากทัณฑ์บน แต่หากเพิกเฉย ไม่คิดจะแก้ไข การลงโทษสูงสุดเท่าที่ชุมชนออนไลน์ทำได้คือการขับออกจากการเป็นสมาชิกเท่านั้น ไม่เหมือนกับชุมชนจริง ที่มีรายละเอียดแตกย่อยออกไปมากกว่า

ส่วนเรื่องการให้รางวัลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับชุมชนจริงแล้ว ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่ตัวเลข ค่าต่างๆ เป็นสิ่งเสมือน ระบบสามารถคิดค่าโบนัส และให้ตามระยะเวลาการอัปโหลดได้ทันที รวดเร็ว ทำเมื่อไหร่ ได้เมื่อนั้น แตกต่างจากโลกจริง ที่กระบวนการให้รางวัล ไม่ว่าจะด้วยอะไรก็ตาม ไม่ว่าจะในเรื่องสิ่งของ เงิน ถ้วย หรือชื่อเสียง ต้องมีขั้นตอนการพิจารณา ก่อน จึงจะให้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

กระบวนการสร้างความเข้าใจและการรับรู้กฎ ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่มีกระบวนการ สร้างความเข้าใจกฎแต่ละกฎอย่างเป็นระบบด้วย เพราะแบ่งไว้เป็นหน้าใช้งานหนึ่งของฟังก์ชัน Main เลย โดยการทำงานคล้ายกับเว็บบอร์ด ทำให้ผู้ดูแลเว็บไซต์ที่เป็นผู้ออกกฎ และสมาชิกที่ต้องปฏิบัติตามกฎมีการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจกฎได้ง่ายขึ้น การสื่อสารเพื่อความเข้าใจ กฎนั้นเมื่อเทียบกับสังคมจริงที่เวลาการบังคับใช้กฎหมายใดๆ มักเป็นการประกาศผ่านสื่อมวลชนต่างๆ เพื่อให้ทราบโดยทั่วกัน แต่ก็ยังเป็นเพียงการสื่อสารแบบทางเดียว ประชาชนไม่สามารถหาช่องทางสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว แต่ในทางกลับกัน เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ กฎถูกใหม่ถูกโพสเข้ามา ประชาสัมพันธ์ให้สมาชิกทราบทางหน้า Home และหน้ากฎ แล้วจะมีลิงค์เชื่อมต่อเข้ามายังกระทู้ที่โพสกฎนั้นทำให้สมาชิกผู้ใช้งานสอบถามเมื่อไม่เข้าใจ แล้วผู้ดูแลเว็บไซต์ที่ออกกฎเข้ามาตอบคำถามได้ทันที หรือถ้าเข้าใจแล้ว รับรู้รับทราบแล้วก็เข้ามาร่วมแสดงตัว

2. อุดมการณ์เรื่องระดับชั้น หรือ class และการเปลี่ยนแปลงระดับชั้น

สังคม หรือชุมชนจริงๆ ก็มีการแบ่งสมาชิกในสังคมตามลำดับชั้นเช่นกัน เกณฑ์ที่ใช้แบ่งที่พบเช่น ชาติกำเนิด การศึกษาใช้ความอาวุโส ฐานะทางสังคม ฐานะทางเศรษฐกิจ ตำแหน่งหน้าที่การงาน เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงฐานะลำดับชั้นมีความเป็นไปได้ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลากหลาย ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เช่น สมาชิกจะถูกแบ่งตามลำดับชั้นเช่นกัน แต่ต่อสู้โดยการเปลี่ยนเกณฑ์การวัดโดยเกณฑ์หลักคือการให้ หรือค่าอัปโหลด ที่ยิ่งมีมากก็ยิ่งได้ระดับชั้นของชุมชนให้สูง ขึ้นไป

เรื่อยๆ กล่าวได้ว่า เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ได้ให้ความหมายใหม่กับคำว่า class เพราะจะไต่เต้าให้ยิ่งสูงขึ้นไปได้ ไม่ใช่เพราะรวย หรือเพราะมีอาวุธกว่า แต่เป็นเพราะ “ให้” ไปมาก ยิ่งมากยิ่งได้ระดับที่สูงขึ้น สิ่งนี้แสดงให้เห็นการแปลงรูปศาสนาให้สัมพันธ์กับชีวิตทางโลกมากขึ้น เพราะวิธีอธิบายสอดคล้องกับเรื่องการสั่งสมเนื้อนาบุญในพุทธศาสนา เช่นเรื่องทานบารมี

แต่อย่างไรก็ตาม ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็ยังมี class พิเศษที่แตกต่างจากระดับอื่นๆ คือ VIP เพราะไม่เกี่ยวข้องกับคำอัปโหลดว่าจะมีมากหรือน้อย หากแต่เป็นผู้ที่จ่ายเงินอุปถัมภ์เว็บไซต์ผ่านทางวิธีการต่างๆ ก็จะได้เป็นสมาชิกระดับนี้เลย โดยระดับนี้ จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงระดับขึ้นหรือลง จนกว่าระยะเวลาของการเป็น VIP จะหมดตามระยะที่กำหนดเอาไว้ ซึ่งจากจุดนี้ทำให้เห็นว่า เรื่องของธุรกิจกับลำดับชั้นทางสังคมนั้น มีอยู่ในทุกสังคม ทั้งสังคมจริง และสังคมออนไลน์ ในสังคมจริง ระบบอุปถัมภ์หรือการให้เงินเพื่อแลกกับตำแหน่งเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม (แต่ก็ทำให้ได้ class นั้นๆ มา) แต่สำหรับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์การให้เงินเพื่อแลกสถานะ ถือเป็นการอุปถัมภ์เว็บไซต์ทางหนึ่ง

3. ความหมายของเงิน

ความหมายของเงินโลกจริง คือเครื่องแสดงฐานะทางเศรษฐกิจ การมีมากหรือน้อยส่งผลต่อการวิถีดำเนินชีวิตในสังคม ถือเป็นกลไกที่เป็นอุปสรรคกับการให้ เพราะในโลกทุนนิยมนิยมสะสมเงิน แต่ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์สมาชิกทุกคนเสมือนมีบัญชีเงิน เสมือนส่วนตัวอยู่ในทุกชื่อใช้งาน เงินเสมือนนี้ไม่สามารถเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจ เพราะในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ผู้ที่มีเงินเสมือนมากๆ จริงอยู่อาจมีข้อได้เปรียบเวลาเล่นเกมต่างๆ ที่ใช้เงินเสมือนในการลงเล่นเกม แต่ก็ไม่ได้แสดงให้เห็นความแตกต่างทางสังคม ระหว่างสมาชิกที่มีเงินเสมือนมาก หรือมีน้อยแต่อย่างใด กล่าวได้ว่าเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับเงินในชุมชนออนไลน์

ในทางกลับกัน เงินเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ หรือ Dent นั้น ใช้เป็นสิ่งตอบแทนน้ำใจแบบไม่ทำให้รู้สึกว่าจะแปลกได้ ยกตัวอย่างในสังคมจริงหากใครสักคนเก็บกระเป๋าสตางค์ที่มีเงินอยู่หลายหมื่นบาทแล้วนำส่งคืนเจ้าของ เจ้าของรู้สึกขอบคุณและขอตอบแทนด้วยการมอบเงินจำนวนหนึ่งให้ เงินในส่วนของ การตอบแทนนี้ จริงอยู่ให้เพราะรู้สึกขอบคุณ แต่เป็นไปได้ว่าผู้รับบางคนอาจรู้สึกไม่สบายใจ เหมือนกำลังโดนดูถูก ทำให้ไม่ต้อง การรับเงินนั้น แต่เงินเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ สมาชิกก็นำมาใช้เพื่อตอบแทนความรู้สึกขอบคุณ หรือขอรับใจเมื่อมีคนอัป

โพลด์ไฟล์ที่ถูกลใจเข้ามาในเว็บไซต์เช่นกัน โดยสามารถโอนเงินให้สมาชิกที่อัปโพลด์ได้โดยตรงเลย ด้วยความเป็นเงินเสมือน ไม่เห็นตัวเงินจริง อีกทั้ง ยังไม่ได้มีความหมายเป็นเครื่องแสดงฐานะทางเศรษฐกิจอะไร ทำให้ผู้รับยอมรับได้ง่าย และผู้ให้ก็สามารถให้ได้มากน้อย ตามกำลัง บางครั้งให้โดยไม่ต้องบอกกล่าวล่วงหน้าก็ได้ อยากให้เมื่อไหร่ก็โอนให้ได้เลย

จากตัวอย่างที่กล่าวมา ทำให้เห็นว่าความหมายของเงินในโลกจริง กับชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิทคอยน์นั้นแตกต่างกัน เงินเสมือนของเว็บไซต์บิทคอยน์ที่ไม่สามารถใช้เป็นสิ่งแทนความหมายของฐานะทางเศรษฐกิจอย่างในชุมชนจริงได้ แต่สามารถมอบให้เพื่อความสนใจได้อย่างสะดวกใจมากกว่า

4. อุดมการณ์ความเสมอภาคของสังคม

สังคมจริงพยายามรณรงค์ให้เกิดความเสมอภาคของสมาชิกในสังคม คือทุกคนมีความเท่าเทียมกันภายใต้กฎหมาย ผู้ที่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ทำให้เกิดการได้เปรียบทางสังคมถือว่าเป็นการกระทำผิด เพราะก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคมขึ้น เว็บไซต์บิทคอยน์ที่เป็นชุมชนออนไลน์ก็ไม่ต่างกัน การสร้างกฎขึ้นมาเพื่อควบคุมให้สมาชิกปฏิบัติตามนั้น ผู้วิจัยมองว่ามีอุดมการณ์เบื้องหลังคือ ต้องการให้สมาชิกทั้งหมดของชุมชนออนไลน์มีความเท่าเทียมกัน เพราะแม้เป็นจะชุมชนในโลกไซเบอร์ แต่เมื่อมนุษย์เข้ามาอยู่รวมกัน มีปฏิสัมพันธ์กัน ย่อมต้องอยากได้รับการปฏิบัติที่เท่าเทียม กฎ ต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาก็เพื่อทำให้ทุกคนมีสิทธิในการกระทำ หรือดำเนินการใดๆ อย่างเท่าเทียม ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ยกตัวอย่างการโกงค่าสถิติ เช่นการโกงตัวเลขการอัปโพลด์ จริงอยู่ไม่ได้ทำให้ใครในชุมชนออนไลน์เดือดร้อนทางร่างกาย ไม่ได้สูญเสียทรัพย์สิน แต่เมื่อคิดถึงความรู้สึก คนที่เปิดโปรแกรมเพื่อทำการอัปโพลด์ไฟล์จริงให้กับเพื่อนสมาชิกตลอดเวลา แล้วตัวเลขค่อยๆ เพิ่มขึ้นอย่างช้าๆ กับคนที่ไม่ได้อัปโพลด์จริงๆ แต่ตัวเลขพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว เพียงเท่านี้ก็มิยุติธรรมกับคนที่อัปโพลด์จริงๆ แล้ว ทำให้เว็บไซต์ต้องใช้กฎในการจัดการเพื่อให้ทุกคนเท่าเทียมกันด้านสิทธิภายใต้กฎเดียวกัน

5. การสร้างกระแสแฟชั่น

การสร้างกระแสให้สินค้าหรือบริการ เป็นที่นิยม และขายได้ เป็นสิ่งที่พบทั่วไปในสังคมปัจจุบัน โดยส่วนมากอาศัยการสร้างสถานการณ์ผ่านสื่อสารมวลชนให้คนหมู่มากรับรู้ และก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ ทำให้คนรู้จักสินค้าหรือบริการตัวนั้นๆ ส่วนในเว็บไซต์บิทคอยน์ ตัวสินค้าที่ต้องการให้มีกระแสตลอดเวลาคือไฟล์ทอเรนท์เพื่อให้เกิดการอัปโพลด์ ดาวน์

โหนด โอนถ่ายแลกเปลี่ยนกันตลอดเวลา จึงเกิดการสร้างกระแส ด้วยการไหลตัวไฟท์ทอร์เร้นท์ เมื่อไฟล์ได้รับความนิยมมาอยู่ในหน้าแรก เป็นทอร์เร้นท์เด่น สมาชิกที่เข้ามาใหม่จะเห็นไฟล์นั้นก่อน อาจทำให้สนใจ และดาวน์โหลดตาม ทำให้บางไฟล์มีคนดาวน์โหลดจำนวนมาก ก่อให้เกิดค่าการอัปโหลดสำหรับสมาชิกได้มาก ดังนั้นคำว่าสร้างกระแส ไม่ได้เป็นแง่ลบ เหมือนสังคมจริง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟังก์ชัน Torrent

ฟังก์ชัน Torrent ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ซึ่งถือเป็นฟังก์ชันการทำงานหลักของเว็บไซต์ เพราะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการอัปโหลด และการดาวน์โหลดไฟล์ .torrent จากเว็บไซต์ ประกอบด้วยหน้าต่างๆ ที่เปิดให้สมาชิกเข้ามามีปฏิสัมพันธ์

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟังก์ชัน Torrent

ฟังก์ชัน Torrent ประกอบด้วยหน้าต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ดูรายการไฟล์
- ส่งไฟล์เข้าเว็บ
- ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ
- ขอไฟล์
- จัดอันดับสุดยอด

ผู้วิจัยจะนำเสนอปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามการใช้งานของหน้าต่างๆ ที่กล่าวมา ได้แก่

5.1 ดูรายการไฟล์ (Browse)

5.1.1 การใช้งานหน้าดูรายการไฟล์

หน้าดูรายการไฟล์ หรือ หน้า Browse เป็นหน้าที่สมาชิกที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ประเภทต่างๆ จากเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์จะต้องเข้ามาค้นหาไฟล์ที่ต้องการจากหน้านี้ เพราะเป็นหน้าที่แสดงไฟล์ทั้งหมดที่มีอยู่ในเว็บไซต์ ณ ขณะนั้น นอกจากนี้การจัดหมวดหมู่ประเภทรายการไฟล์ในฟังก์ชันกฎกติกา มารยาท ก็เป็นไปเพื่อการแสดงไฟล์ที่ถูกอัปโหลดขึ้นมาในเว็บให้ตรงต่อการค้นหาในการรายการไฟล์ด้วย กล่าวได้ว่า หน้า Browse นั้น เป็นฟังก์ชันการทำงานหลัก ที่สมาชิกของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์จะต้องเข้ามามีปฏิสัมพันธ์เพื่อสนับสนุนการอัปโหลดและดาวน์โหลด หรือการให้และการรับในชุมชนออนไลน์แห่งนี้ ซึ่งหน้าตาของการใช้งานดูรายการไฟล์หรือ Browse เป็นดังภาพที่ 4.20



1. ประเภทรายการไฟล์ และบริการค้นหา

2. จำนวนหน้าที่แสดง รายการไฟล์ทั้งหมด

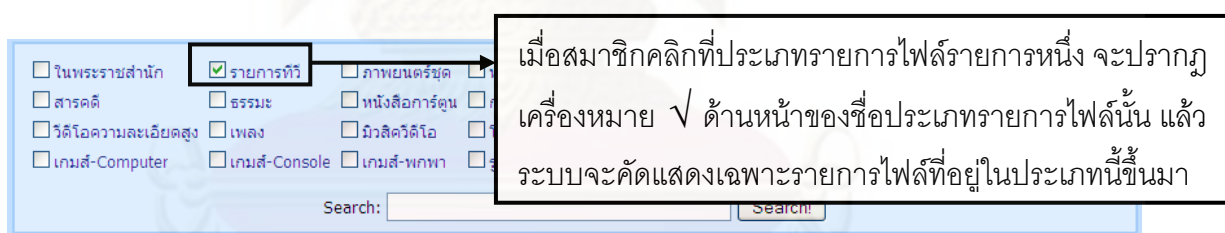
3. ตารางแสดงรายการ ไฟล์ และรายละเอียด ต่างๆเกี่ยวกับไฟล์นั้นๆ

ภาพที่ 5.1 ฟังชั่นดูรายการไฟล์

จากภาพที่ 4.20 แสดงให้เห็นการทำงานของฟังก์ชัน ดูรายการไฟล์ ดังนี้

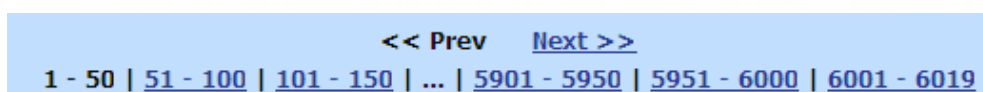
1. การจัดประเภทรายการไฟล์และบริการค้นหา ซึ่งการจัดประเภทจะแบ่งตาม “ประเภทรายการไฟล์” ที่ทางผู้ดูแลเว็บไซต์ได้จัดแบ่งหมวดหมู่ไฟล์ที่อ่านได้ด้วยคอมพิวเตอร์ต่างๆ ตามการใช้งานของไฟล์ นั้นแล้วแจกแจง และประกาศในฟังก์ชัน กฎ กติกา มารยาท ตามที่ได้กล่าวไปแล้ว ซึ่งการจัดแบ่งประเภทรายการไฟล์นี้ ให้ความสะดวกกับทั้งสมาชิกผู้ใช้งานทั่วไป และผู้ดูแลเว็บไซต์ในด้านการสนับสนุนการอัปโหลด และการดาวน์โหลด กล่าวคือ สมาชิกใช้งานทั่วไปที่ต้องการดาวน์โหลด ไฟล์ที่ต้องการโดยเฉพาะเจาะจง สามารถทำการค้นหาตามกลุ่มประเภทรายการไฟล์ จะทำให้หาไฟล์ที่ต้องการได้ง่ายขึ้น และประหยัดเวลาในการค้นหา หรือถ้าทราบชื่อไฟล์นั้นๆ ก็สามารถพิมพ์ชื่อไฟล์และทำการ search หาไฟล์ได้ทันที ซึ่งการทำงานของโปรแกรม search นั้นก็ทำงานคล้ายกับบริการ search engine ทั่วไป เพียงแต่ฐานข้อมูลทั้งหมดจะเป็นฐานข้อมูลของประเภทรายการไฟล์ทั้งหมดของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์เท่านั้น

นอกจากนี้ เมื่อสมาชิกผู้ใช้งานหน้าดูรายการไฟล์ คลิกที่ชื่อประเภทรายการไฟล์แต่ละประเภทที่แสดงอยู่ ระบบจะทำการคัด เฉพาะไฟล์ที่อยู่ในประเภทรายการไฟล์นั้น เพื่อสะดวกแก่การค้นหามากขึ้น ซึ่งฟังก์ชันนี้ เป็นประโยชน์สำหรับสมาชิกที่ต้องการหาไฟล์เฉพาะประเภท



ภาพที่ 5.2 การเลือกประเภทรายการไฟล์เพื่อค้นหาเฉพาะหมวด

2. จำนวนหน้าที่แสดงรายการไฟล์ทั้งหมด เพื่อให้สมาชิกทราบว่าปัจจุบันมีจำนวนไฟล์ทอร์เร็นท์ทั้งหมดที่ถูกอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์จำนวนเท่าไร โดยแต่ละหน้าจะแสดงไฟล์จำนวน 50 ไฟล์ โดยไฟล์จะถูกจัดลำดับตามเวลาการอัปโหลดขึ้นเว็บไซต์โดยอัตโนมัติว่า ไฟล์ที่อัปโหลดขึ้นมาใหม่ จะอยู่ด้านบน แต่สมาชิกสามารถเปลี่ยนการจัดลำดับไฟล์ด้วยเกณฑ์อื่นได้ (จะกล่าวในข้อ 3)



ภาพที่ 5.3 การเรียงลำดับหน้าของการดูรายการไฟล์

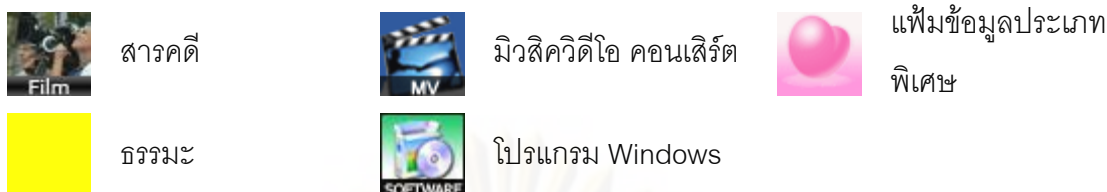
3. ตารางแสดงรายการไฟล์ เป็นตารางแสดงรายละเอียดของแต่ละไฟล์ที่ถูกอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ซึ่งรายละเอียดต่างๆ จะเป็นตัวช่วยให้สมาชิกตัดสินใจดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ หรือไม่ นอกจากนี้ การสร้างรายละเอียดในตารางแสดงรายการไฟล์ให้เกิดความน่าสนใจ จะเป็นการดึงดูดให้ไฟล์ถูกดาวน์โหลดมากขึ้น ทำให้ผู้อัปโหลดไฟล์ยิ่งเพิ่มค่าอัปโหลดของตัวเองได้มากขึ้นอีกด้วย ซึ่งในตารางแสดงรายการไฟล์ ประกอบด้วยรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

ก	ข	ค	ง	จ	ฉ	ช	ซ	ฌ	ญ	ฎ	ฏ
	ไฟล์ไฟล์	# ทั่วไป	#ชม.	เมื่อ	ดาวน์โหลด	ขนาด	#SI	#ดาวน์โหลด	#อัพ	เว็บไซต์ไฟล์	
	โปรแกรม [metafronted] โปรแกรม Screen Shot ด่วน (NEW) รองรับไฟล์วีซีดีและทุกประเภทวีซีดี		2	528	2008-05-04 12:08:50	624 MB	3.29	21,256	122	2	kuu
	โปรแกรม "กบวิไล" กับการ์ตูนตัวใหม่ BRITLAND" (NEW) สำหรับเล่นในเน็ตโดยไม่มี คุณศัพท์ตามใจเรื่อง เช่น Video		1	733	2008-03-02 03:56:48	688 MB	90.83	21,168	151	1	Kidoo1010
	โปรแกรม ผลิต ไฟล์วีซีดีและทุกประเภท + key (NEW)		1	1	2010-01-19 11:31:23	0 hours	611.67	5	0	0	zept
	Concert สรณี + อิมู (NEW) [ไทยสากล][Concert] เก็บไว้ชมไว้ฟังสำหรับใคร		22	0	2010-01-19 11:28:21	0 hours	4.05	0	0	0	tabhaan
	All in One THPSiC Authoring Works & Express + Home Temple (NEW)		33	0	2010-01-19 11:24:23	0 hours	287.97	0	1	0	hackid
	โปรแกรม [รวมทุก] โปรแกรม "อิมู" เก็บไว้ชมไว้ฟัง (NEW) [ไทยสากล][MP3] ผลิต 24 ชั่วโมง [ไทยสากล] รวมทุกประเภท "อิมู" เก็บไว้ชมไว้ฟัง		520	1	2010-01-19 11:19:09	0 hours	22.25	0	1	0	chaimust
	โปรแกรม [ฟรี] Saw VI ผลิต ด่วน + key (NEW) [พจนานุกรม][VCD Master] --บนเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถดูได้		1	0	2010-01-19 11:08:24	0 hours	1.32	0	2	1	modmanza
	Body & Clash รวม A-Rhin (NEW) [ไทยสากล][รวม][MP3]		224	0	2010-01-19 11:05:09	0 hours	1.03	0	0	0	ykooo
	HD converter 1080 to 720p + key (NEW)		1	0	2010-01-19 10:51:49	1 hour	33.62	0	1	1	son211
	Family Outing รวม 79 [รวมรวม] [JettanSeon & KimSungSoo] (NEW) ฉบับแก้ไขและไฟล์ต้นฉบับสำหรับดูวีดิโอรายการคุณ		2	2	2010-01-19 10:32:40	1 hour	926.30	2	3	22	fantastika
	Emi Yanagimoto (NEW) Emi Yanagimoto สารสนธิคำศัพท์คำกริยาญี่ปุ่น ฝึกสำเนียง collection ของเพลง		80	0	2010-01-19	1	27.51	0	0	0	subssathon

ภาพที่ 5.4 ตารางแสดงรายการไฟล์ทั้งหมดในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

ก. สัญลักษณ์แสดงว่าไฟล์ที่อัปโหลดเข้ามานั้นอยู่ในประเภทรายการไฟล์ใดตามที่คุณดูแลเว็บไซต์ได้จัดหมวดหมู่เอาไว้ ซึ่งเมื่ออยู่ในตารางแสดงรายการไฟล์ จะใช้สัญลักษณ์ในการแสดงหมวดหมู่ดังต่อไปนี้

	ในพระราชสำนัก		หนังสือการ์ตูน		โปรแกรม Mac/Linux
	รายการโทรทัศน์		การ์ตูนอนิเมชัน		โปรแกรม Mobile
	ภาพยนตร์ชุด		ภาพยนตร์(VCD)		เกม-Computer
	หนังสือ สื่อการสอน		ภาพยนตร์(DVD)		เกม-Console
	หมวดทั่วไป		วิดีโอความละเอียดสูง		เกม-พกพา
	กีฬา		เพลง		รูปภาพ



จะเห็นได้ว่าสัญลักษณ์ต่างๆ ที่แสดงถึงประเภทรายการไฟล์ จะแสดงออกให้สมาชิกทราบได้ด้วยภาพว่า แต่ละสัญลักษณ์แสดงถึงหมวดใด

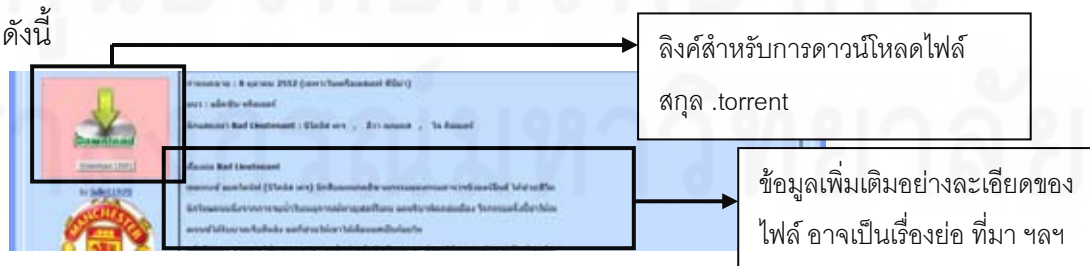
ข. ชื่อไฟล์ ในส่วนการตั้งชื่อไฟล์ กล่าวได้ว่าเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับไฟล์ทอร์เรนต์ของผู้อัปโหลด เพราะชื่อไฟล์ จะแสดงรายละเอียดในการทำงานของไฟล์ที่อัปโหลดได้อย่างคร่าวๆ เช่น การอัปโหลดไฟล์ภาพยนตร์ (DVD) บริเวณชื่อไฟล์จะมีรายละเอียดดังนี้

[ฝรั่ง][หนังใหม่]-Bad Lieutenant : เกียรติยศคนใจดำถล่มเมืองโหด ZONE 1 (Thai 5 1+E [พากย์:ไทย/อังกฤษ][SUB:ไทย/อังกฤษ][DVD Master] ความมันส์เหนือคำบรรยายครับ

ชื่อไฟล์ข้างต้น บ่งบอกว่าภาพยนตร์เรื่อง Bad Lieutenant เกียรติยศคนใจดำถล่มเมืองโหด เป็นดีวีดีมาสเตอร์หนังฝรั่ง ออกมาใหม่ มีเสียงพากษ์ไทยระบบ 5.1 และ เสียง soundtrack ภาษาอังกฤษ มี subtitle ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ และผู้อัปโหลดได้ใส่ข้อความเชิญชวนให้สมาชิกผู้อื่นอัปโหลดด้วยข้อความ “ความมันส์เหนือคำบรรยายครับ”

การเปิดโอกาสให้เจ้าของไฟล์ได้มีการใส่รายละเอียด และข้อความเชิญชวนนั้น ถือว่าเป็นการสนับสนุนให้เกิดทั้งการอัปโหลด และการดาวน์โหลดไฟล์มากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่าง เช่น หากไฟล์ยิ่งได้รับความสนใจมากเพราะคำบรรยายในชื่อไฟล์ จะทำให้อัตราการดาวน์โหลดมีมาก และผู้ที่ดาวน์โหลดไฟล์ไปก่อนก็จะสามารถอัปโหลดไฟล์ให้สมาชิกคนอื่นๆ ได้มากขึ้น

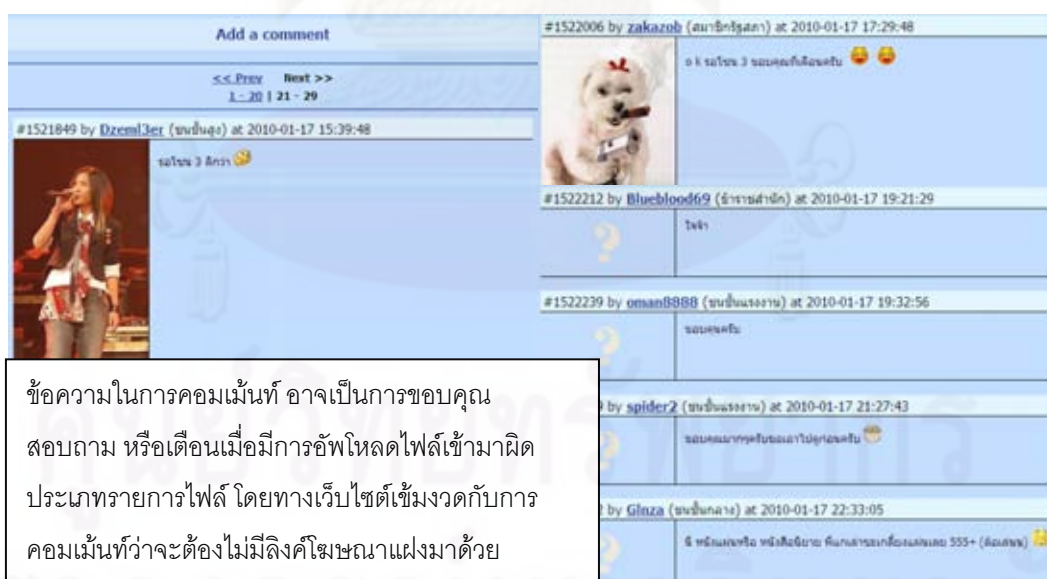
นอกจากนี้หากคลิกเชื่อมต่อจากชื่อไฟล์เข้าไป เว็บไซต์จะปรากฏหน้าต่างใหม่ขึ้นมา ซึ่งเป็นรายละเอียดโดยละเอียดของไฟล์นั้นๆ และลิงค์เชื่อมต่อสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์ .torrent หรือไฟล์กู้ยืมที่จะทำให้สมาชิกคนอื่นๆ สามารถดาวน์โหลดไฟล์จากเครื่องของผู้ใช้เจ้าของไฟล์ได้ ดังนี้



ภาพที่ 5.5 หน้าต่างเชื่อมต่อมาจากชื่อไฟล์

เมื่อผู้อัปโหลดไฟล์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกับไฟล์อย่างละเอียดถึงไฟล์ที่ตนเองอัปโหลดไปแล้ว ส่วนด้านล่างของหน้าต่างที่ลิงค์เชื่อมต่อมาจากรูปไฟล์นั้น ยังเปิดเป็นพื้นที่คล้ายการใช้งานเว็บบอร์ด เพื่อให้สมาชิกอื่นที่มีการดาวน์โหลด หรือกำลังดาวน์โหลดไฟล์มาคอมเมนต์ หรือสอบถาม ข้อมูลเกี่ยวกับไฟล์เพิ่มเติมได้ หรือเป็นการขอบคุณสำหรับการอัปโหลดไฟล์เพื่อให้ผู้อื่นร่วมแชร์ไฟล์ โดยข้อความที่พบบ่อยที่สุดในการคอมเมนต์ คือการขอบคุณ เพราะถือได้ว่าเป็นมารยาทก่อนการดาวน์โหลดไฟล์ หรือเมื่อดาวน์โหลดไฟล์ไปแล้ว สมาชิกต้องมาขอบคุณผู้อัปโหลดไฟล์คนแรก ในหน้าคอมเมนต์เสมอ

วัฒนธรรมการขอบคุณเมื่อผู้หนึ่งให้สิ่งของ หรือปฏิบัติต่ออีกผู้หนึ่งด้วยความดี เป็นวัฒนธรรมที่ทุกสังคมถือปฏิบัติกันมา เพราะเป็นสิ่งที่แสดงถึงน้ำใจของคนในสังคม และความรู้สึกที่ดีต่อกันเมื่อเกิดการให้ และการรับ ในสังคมออนไลน์อย่างชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็ไม่ได้ต่างกัน ถือเอาวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้วในสังคมจริง และเห็นว่าเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติ และเทคโนโลยีการสื่อสารด้วยสื่อกลางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตก็เอื้ออำนวยให้สามารถทำได้ เพราะคำกล่าวขอบคุณก็แสดงความหมายถึงความรู้สึกที่ดีที่ได้รับแล้ว หากจะแตกต่างกันก็เรื่องข้อจำกัดของการแสดงออกด้านภาษากายเท่านั้น







ภาพที่ 5.6 การคอมเมนต์ที่ไฟล์ที่มีการอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

การคอมเมนต์นอกจากจะเป็นการให้กำลังใจผู้อัปโหลดไฟล์แล้ว ยังมีส่วนในการทำหน้าที่บังคับใช้กฎ เพราะทำให้สมาชิกด้วยกันสามารถเตือนกันได้เมื่อมีการอัปโหลดไฟล์ผิดพลาด และ

ยังเป็นการสนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลดเพิ่มมากขึ้น โดยหากไฟล์ที่ถูกอัปโหลดขึ้นมา และได้รับการคอมเมนต์ที่โนแ่งดี เช่น สนุกมาก ภาพชัดมาก สมาชิกคนอื่นๆ ก็จะได้ดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ มากขึ้น กล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่า การคอมเมนต์ เป็นเหมือนการให้สมาชิกคนอื่นๆ ที่ทำการดาวน์โหลดไฟล์ไป เป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพของไฟล์ หากดี ก็ทำให้มีผู้ดาวน์โหลดมากเป็นธรรมดา

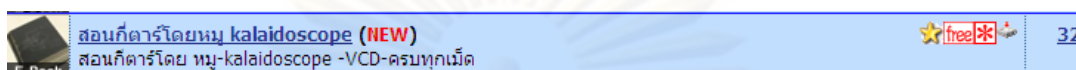
ค. ลิงค์เชื่อมต่อทางลัด เพื่อดูภาพตัวอย่างของไฟล์ การเก็บไฟล์ไว้ในแฟ้มรายการโปรด การแสดงข้อมูลว่าไฟล์นั้นเปิดให้ดาวน์โหลดได้ฟรีหรือไม่ และลิงค์สำหรับการดาวน์โหลดไฟล์สกุล .torrent ซึ่งแต่ละลิงค์เชื่อมต่อทางลัดจะมีรูปภาพสัญลักษณ์แสดงการทำงานดังนี้

-  ภาพกล้องถ่ายรูป เป็นลิงค์สำหรับการเชื่อมโยงเพื่อให้สมาชิกได้ดูภาพตัวอย่างของไฟล์ที่ได้อัปโหลดขึ้นเว็บไซต์มาว่าความละเอียด ความคมชัด เป็นอย่างไร
-  รูปดาว เป็นลิงค์สำหรับการเชื่อมต่อให้สมาชิกที่กดลิงค์นี้ทำการเก็บไฟล์ที่อัปโหลดไว้ในรายการโปรดใน Profile ของตนเอง โดยการเก็บไฟล์ไว้ในรายการโปรดนั้น อาจเป็นไปได้เพื่อเก็บไฟล์นั้นไว้ดาวน์โหลดทีหลัง ยังไม่ได้ดาวน์โหลดทันที เป็นต้น
-  รูปดอกไม้ และสัญลักษณ์คำว่า free หากไฟล์ใดมีสัญลักษณ์นี้ปรากฏอยู่ แสดงว่าเจ้าของไฟล์ผู้อัปโหลดไฟล์ขึ้นเว็บไซต์เป็นคนแรก ได้ทำการขอให้ผู้ดูแลเว็บไซต์เปิดให้ดาวน์โหลดไฟล์นั้นได้ โดยไม่คิดค่าดาวน์โหลดในค่าสถิติของสมาชิกทุกคนที่ทำการดาวน์โหลดไฟล์นี้ แต่หากคนที่ดาวน์โหลดไปแล้วทำการอัปโหลดไฟล์ต่อ จะได้ค่าสถิติการดาวน์โหลดมาฟรีโดยส่วนมาก หากเป็นไฟล์ใหญ่ เช่นไฟล์วีดีโอ จึงจะมีการขอให้เปิดเป็น free
-  สัญลักษณ์ลูกศร และฮาร์ดดิสก์ เป็นลิงค์ทางลัดเพื่อการดาวน์โหลดไฟล์สกุล .torrent หรือไฟล์กูญแจ โดยไม่ต้องคลิกที่ชื่อไฟล์เพื่อเปิดหน้าต่างอีกหน้าต่างหนึ่ง

สัญลักษณ์ของลิงค์เชื่อมต่อที่กล่าวมา จะอยู่ทางด้านหลังของชื่อไฟล์ ทำหน้าที่เป็นเหมือนทางลัดเพื่อให้สมาชิกสามารถทราบสถานะปัจจุบันของไฟล์ และทำการดาวน์โหลดไฟล์ได้โดยง่ายและประหยัดเวลา

ง. จำนวนไฟล์ทั้งหมดที่ไฟล์ .torrent นั้นบรรจุเอาไว้ เนื่องจากการดาวน์โหลดไฟล์บางชนิด เช่น ไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-book ซึ่งเป็นการนำเอาไฟล์รูปหลายๆ ไฟล์มาประกอบกันเป็นตัวเล่มหนังสือ เวลานำมาอัปโหลดจะต้องรวมกันเป็นไฟล์เดียวกัน แล้วอัปโหลดขึ้นมา แต่เมื่อทำการแตกไฟล์ออกมาแล้ว จะมีไฟล์ย่อยๆ อยู่ในไฟล์ใหญ่ ดังนั้น ผู้อัปโหลด ต้องให้

รายละเอียดในส่วนนี้กับผู้ดาวน์โหลดด้วย ด้วยการใส่จำนวนของไฟล์ทั้งหมด เอาไว้ โดยการบอกจำนวนไฟล์นี้ ทำให้ผู้ดาวน์โหลดพอดขนาดของไฟล์ และระยะเวลาในการดาวน์โหลด และการเปลี่ยนสถานะเป็นอัปโหลดได้ ตัวอย่างเช่น ไฟล์หนังสือ และ VCD สำหรับการสอนกีตาร์ ประกอบด้วยทั้งไฟล์ที่เป็น E-book และไฟล์ VCD เมื่อประกอบกันแล้วมีทั้งหมด 32 ไฟล์



จ. จำนวนความคิดเห็นที่แสดงต่อไฟล์ทั้งหมด ดังที่กล่าวไปแล้วว่า เมื่อมีการดาวน์โหลดไฟล์สกุล .torrent ไปแล้ว สมาชิกสามารถเข้ามาโพสแสดงความคิดเห็น หรือแสดงความขอบคุณกับเจ้าของไฟล์ได้ในหน้าลิงค์เชื่อมต่อเพื่อให้ข้อมูลรายละเอียดของไฟล์ และจำนวนคอมเมนต์ทั้งหมดที่มีผู้ส่งเข้ามาในระบบ จะถูกนับและแสดงให้เห็นในหน้าดูรายการไฟล์ ถือเป็นารแสดงให้เห็นความนิยมของไฟล์นั้นๆ หากไฟล์มีคอมเมนต์มาก แสดงว่ามีผู้ให้ความสนใจดาวน์โหลดมาก และเมื่อยังมีดาวน์โหลดมากเท่าไร ผู้ที่เข้ามาดาวน์โหลดภายหลัง ก็จะสามารถดาวน์โหลดได้เร็ว ยิ่งขึ้น ผู้ที่กำลังอัปโหลดก็จะได้ค่าอัปโหลดมากขึ้นตามไปด้วย

ข. วัน และเวลาที่ไฟล์นั้นๆ ถูกอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ เนื่องจากกฎเรื่องการห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำๆ เข้าเว็บไซต์เป็นกฎที่ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ดังนั้นการยึดถือเวลาของเว็บไซต์จึงถือ เป็นสิ่งสำคัญ สำหรับการตรวจสอบไฟล์ที่มีซ้ำกันว่า ไฟล์ใดถูกอัปโหลดเข้าเว็บไซต์มาก่อน ก็จะไม่ถูกลบ ส่วนไฟล์ที่อัปโหลดเข้ามาภายหลังจะถูกลบ และผู้อัปโหลดไฟล์ซ้ำเข้ามาจะถูกลงโทษตามกฎหมายของเว็บไซต์

นอกจากนี้ เมื่อผู้ใช้งานต้องการค้นหาไฟล์ต่างๆ ตามการเรียงตามเวลาที่ไฟล์ถูกอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์ สามารถทำได้ ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาไฟล์จากไฟล์ที่เข้ามาใหม่ล่าสุด เพราะในหน้าดูรายการไฟล์จะเรียงลำดับไฟล์จากเวลาในการอัปโหลดเข้ามาอยู่แล้ว แต่หากสมาชิกต้องการหาไฟล์เก่า สามารถคลิกที่ลิงค์เชื่อมต่อ บนหัวตารางของช่องเวลาที่คำว่า “เมื่อ” จะทำให้ระบบของเว็บไซต์เปลี่ยนเกณฑ์การเรียงจากเก่ามาใหม่ได้เช่นกัน เพื่อความสะดวกสำหรับสมาชิกที่ต้องการหาไฟล์เก่า

ชื่อไฟล์	#	ไฟล์	#คอม	เมื่อ	อ.ม.	ขนาด
การสอนกีตาร์โดย หมู-kalaidoscope -VCD-ครบทุกเม็ด (NEW)	2	579	2008-08-18 12:08:58	625 days	3.29 MB	

ข. อายุของไฟล์ที่เข้ามาอยู่ในเว็บไซต์ นอกจากจะมีการบันทึกเวลาของการอัปโหลดเข้าเว็บไซต์แล้ว ตัวระบบของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ ยังมี บันทึกอายุ หรือระยะเวลาที่ไฟล์เข้ามาในเว็บไซต์

โดยเริ่มต้นมีหน่วยเป็นชั่วโมง และวันตามลำดับ ซึ่งตามสถิติของเว็บไซต์ ไฟล์ที่มีอายุมากที่สุดที่ใน เว็บไซต์คือ 1456 วัน และยังคงมีผู้ดาวน์โหลดไฟล์นั้นอยู่

ซ. ขนาดของไฟล์ (ไฟล์จริงที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่ไฟล์กุญแจสกุล .torrent) การ แฉงขนาดของไฟล์ ทำให้สมาชิกที่ต้องการดาวน์โหลดพอเดาคุณภาพของไฟล์ได้ในระดับหนึ่ง เช่น ไฟล์ภาพยนตร์ที่ถ้ามีขนาดประมาณ 4 GB ก็จะเป็นไฟล์ DVD แต่ถ้าขนาดประมาณ 1-2 GB ก็มีความเป็นไปได้ว่าอาจจะเป็นไฟล์ VCD หรือ ไฟล์ DIVX เป็นต้น นอกจากนี้ ขนาดของไฟล์ยังทำให้สมาชิกตัดสินใจดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ หรือไม่ด้วย ตัวอย่างเช่น หากเป็นสมาชิกใหม่ จะไม่ดาวน์โหลดไฟล์ที่มีขนาดใหญ่และไม่มีสัญลักษณ์ free กำกับไว้ เพราะเมื่อดาวน์โหลดไฟล์ขนาดใหญ่ มากๆ ไปแล้วไม่สามารถสร้างค่าอัพโหลดได้ทัน อาจจะทำให้ถูกแจ้งเตือน และถูกขับออกจากการ เป็นสมาชิกได้ ดังนั้น ขนาดของไฟล์จึงมีความสำคัญกับการดาวน์โหลด และการอัพโหลด เช่นเดียวกัน เพราะไฟล์ใหญ่ จะมีเฉพาะสมาชิกเก่าที่มีค่าอัพโหลดมากแล้วเท่านั้นที่ทำการดาวน์โหลด

ณ. Snatched (#sn) คือ จำนวนครั้งที่มีการดาวน์โหลดไฟล์ .torrent ไปแล้วทำการดาวน์โหลดไฟล์จริงเสร็จ 100 % ซึ่งจำนวนครั้งที่มีการดาวน์โหลดเสร็จนั้น มีความสำคัญคือ หากมีผู้ดาวน์โหลดไฟล์จริงเสร็จยิ่งมาก ค่าการอัพโหลดของไฟล์นั้นๆ ก็จะยิ่งมาก และสมาชิกคนอื่นๆ ก็จะสามารถดาวน์โหลดไฟล์ได้เร็ว ทำให้ระบบแจ้งค่า snatched เพื่อเป็นการดึงดูดเชิญชวนให้สมาชิกเกิดการดาวน์โหลด

ญ. ปล่อย จำนวนผู้ปล่อยไฟล์ คือผู้ที่ทำการดาวน์โหลดไฟล์จริงครบทั้ง 100% แล้ว และกำลังเปิดโปรแกรมเพื่อทำการอัพโหลดไฟล์นั้นๆ อยู่ใน ณ ขณะนั้น เป็นตัวเลขที่สมาชิกจะให้ความสำคัญมากที่สุด เพราะผู้ปล่อยไฟล์เป็นตัวแปรสำคัญว่าสมาชิกจะสามารถดาวน์โหลดไฟล์นั้นได้หรือไม่ หากไฟล์ใดมีตัวเลขผู้ปล่อยไฟล์เป็น 0 ไฟล์นั้นจะถูกเรียกว่า “ไฟล์ตาย” คือไม่สามารถดาวน์โหลดได้อีกแล้ว นอกจากนี้ หากสมาชิกผู้ใช้งานคลิกที่คำว่า “ปล่อย” ที่หัวตาราง ระบบจะทำการเรียงไฟล์จากไฟล์ที่มีคนปล่อยมากที่สุด ไปยังไฟล์ที่มีคนปล่อยน้อยที่สุด ซึ่งเมื่อทำการคลิกไปแล้ว สมาชิกก็จะเลือกดาวน์โหลดไฟล์ที่ได้รับความนิยม และมีผู้ปล่อยมากๆ ก็เป็นการยิ่งเพิ่มผู้ดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ

ฎ. ดูด คือจำนวนผู้ที่กำลังดาวน์โหลดไฟล์ยังไม่ครบ 100% ทั้งหมด หากเป็นไฟล์ที่เพิ่งอัพโหลดเข้ามาใหม่ ตัวเลขการดูดไฟล์จะมากกว่าปล่อย แต่เมื่อสมาชิกดาวน์โหลดครบ 100% กัน

จำนวนหนึ่งแล้ว ตัวเลขการดูจะลดลง หากตัวเลขการดูมีมาก ในขณะที่ปล่อยไฟล์มีน้อยกว่า จะทำให้การดาวน์โหลดชะงัก เพราะเมื่อสมาชิกทุกคนดาวน์โหลดไฟล์ได้เท่ากัน มีเพียงเจ้าของไฟล์เท่านั้นที่มีไฟล์สมบูรณ์ และไม่สามารถอัปโหลดให้กับสมาชิกอื่นได้ครบ ทำให้การดาวน์โหลดช้าลง ดังนั้น โดยส่วนมาก สมาชิกจะรอให้มีผู้ดาวน์โหลดไฟล์เสร็จสมบูรณ์จำนวนหนึ่งก่อน แล้วค่อยดาวน์โหลดไฟล์ทอร์เร็นท์มา เพื่อไม่ให้เกิดการชะงักขณะดาวน์โหลด

ฎ. ชื่อเจ้าของไฟล์ คือชื่อสมาชิกที่เป็นนามแฝงสำหรับการใช้งานเว็บไซต์ของเจ้าของไฟล์ คือผู้ที่มีไฟล์ต้นฉบับเป็นคนแรก และสร้างไฟล์ .torrent แล้วอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์ เพื่อให้สมาชิกอื่นๆ ได้ดาวน์โหลดไฟล์จากคอมพิวเตอร์ตนเองไป ที่ชื่อ จะเป็นลิงค์เชื่อมต่อไปยัง profile ที่บ่งบอกค่าสถิติต่างๆ ของชื่อผู้ใช้งานนั้นๆ

จากที่กล่าวมาทั้งหมด การใช้งานหน้าดูรายการไฟล์ หรือ Browse ซึ่งถือเป็นหน้าฟังก์ชันหลักในการใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เป็นหน้าที่ทำให้ผู้วิจัยเห็นปฏิสัมพันธ์ที่เป็นการสนับสนุนการดาวน์โหลด และการอัปโหลดโดยตรง เพราะสมาชิกที่ใช้งานฟังก์ชันนี้ มีจุดประสงค์เพื่อการรับและการให้กันระหว่างสมาชิกโดยเฉพาะ พร้อมทั้งการให้และการรับนี้ ยังมีการตอบแทนน้ำใจกันด้วยคำขอบคุณผ่านการคอมเมนต์ และการโหวตไฟล์ทอร์เร็นท์ด้วย ดังนั้นกล่าวได้ว่า ฟังก์ชันนี้ เป็นตัวทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ด้านการให้และการรับในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ อย่างเห็นได้ชัดเจนที่สุด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.1.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าดูรายการไฟล์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าดูรายการไฟล์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การค้นหาตามประเภทรายการไฟล์		ระบบจัดระเบียบประเภทรายการไฟล์เพื่อให้สมาชิกสามารถค้นหาไฟล์ที่ต้องการได้สะดวกรวดเร็วขึ้น				การจัดประเภทรายการไฟล์เป็นการสนับสนุนการดาวน์โหลดเพราะทำให้ค้นหาไฟล์ที่ต้องการดาวน์โหลดได้ในเวลาที่รวดเร็ว อีกทั้งเมื่อทำการค้นที่ละประเภทรายการไฟล์ทำให้เกิดการดาวน์โหลดไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับการค้นหา แม้จะไม่ใช่ไฟล์ที่ต้องการตั้งแต่แรก
จำนวนหน้าแสดงรายการไฟล์		ระบบแสดงจำนวนหน้า			ไม่พบการสนับสนุนทั้งการอัปโหลดและการดาวน์โหลด	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าหน้าดูรายการไฟล์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
		และจำนวนไฟล์ทอร์ เร้นท์ที่มีในเว็บไซต์ ทั้งหมด			โหลดเพราะการแสดงรายการไฟล์ทั้งหมดเพียงเพื่อ เรียงลำดับเวลาการอัปโหลดเข้ามา และให้สมาชิก คลิกหน้าตามหน้าได้เท่านั้น	
ตารางแสดงรายการ ไฟล์		ระบบแสดงรายการไฟล์ เพื่อให้สมาชิกทราบว่า ไฟล์แต่ละไฟล์นั้นอยู่ใน หมวดใด มีรายละเอียด เกี่ยวกับไฟล์อะไรบ้าง แล้วยังสามารถลิงค์ เชื่อมต่อไปยังหน้า รายละเอียดอื่นๆ เช่น ภาพตัวอย่าง หรือหน้า profile ของผู้อัปโหลด ไฟล์ได้		ผู้ใช้งานด้วยกันมี ปฏิสัมพันธ์กันผ่าน ตารางแสดงรายการ ไฟล์กล่าวคือผู้อัปโหลด ไฟล์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ ไฟล์ที่ตนเองอัปโหลด ส่วนผู้ดาวน์โหลดก็ สามารถแสดงความ คิดเห็นผ่านการคอม เมนต์ที่ไฟล์ได้	ตารางแสดงรายการไฟล์ การสนับสนุนการอัป โหลดด้วยการแสดงค่าว่า ไฟล์แต่ละไฟล์มีจำนวนผู้ ปล่อยไฟล์ และผู้ที่ดู ไฟล์อยู่เท่าไร ซึ่งเมื่อ สมาชิกเห็นว่าไฟล์ยังไม่ ค่อยมีผู้ร่วมปล่อยไฟล์ อาจจะเข้าร่วมในการอัป โหลดหรือการแชร์ไฟล์ นั้นๆ	ตารางแสดงรายการไฟล์ สนับสนุนการดาวน์โหลด ไฟล์ด้วยการแสดงค่าการ ปล่อยไฟล์ และการดู ไฟล์ เพราะไฟล์ใดที่มีคน ปล่อยมากจะทำให้ดาวน์โหลด ได้เร็ว ทำให้มีผู้เข้า มาร่วมดาวน์โหลดไฟล์ นั้นๆ มากยิ่งขึ้นตามไป ด้วย

ตารางที่ 5.1 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าดูรายการ

จากตารางที่ 5.1 จะเห็นได้ว่าเนื่องจากเป็นฟังก์ชันการทำงานหลักของเว็บไซต์อยู่แล้ว ทำให้การทำงานของหน้าดูรายการไฟล์นั้นจะสนับสนุนการอัปโหลด และการดาวน์โหลดโดยตรง โดยการจัดประเภทรายการไฟล์ จะทำให้สมาชิกสามารถค้นหาสิ่งที่ตนต้องการดาวน์โหลดได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เห็นว่าหากอยากจะเป็นผู้รับก็ทำได้ง่าย ส่วนตารางแสดงรายการไฟล์จะสนับสนุนทั้งการอัปโหลดและดาวน์โหลด เพราะเป็นเหมือนการทำงานของเว็บไซต์ที่ทำให้ทั้งผู้ให้และผู้รับมาพบกัน และสามารถลิงค์ไปยังหน้ารายละเอียด เพื่อให้ผู้รับได้กล่าวขอบคุณผู้ให้อีกด้วย เป็นการแสดงมารยาททางสังคม แม้ว่าจะเป็นสังคมออนไลน์ก็ตาม

นอกจากนี้การทำงานของหน้าดูรายการไฟล์ทำให้เห็นปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันระหว่างระบบกับผู้ใช้งาน โดยที่ระบบจะทำหน้าที่ในการจัดระเบียบรายการไฟล์โดยอัตโนมัติทำให้ผู้ใช้งานสะดวกสบายในการค้นหา และดาวน์โหลดขึ้น ส่วนตารางแสดงรายการไฟล์จะพบทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างระบบกับผู้ใช้งาน และระหว่างผู้ใช้งานด้วยกันเอง เพราะเป็นส่วนที่ผู้ใช้งานที่อัปโหลดแสดงรายละเอียดเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับไฟล์ของตนเอง และผู้ที่ดาวน์โหลดจะเข้ามาอ่าน หากสนใจจะดาวน์โหลดและขอบคุณ หรือคอมเมนต์ไฟล์

5.2 ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ (Upload)

5.2.1 การใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ (Upload)

ฟังก์ชันในหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บนั้น เป็นหน้าสำหรับผู้ที่มีไฟล์อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วต้องการแชร์ไฟล์ให้กับสมาชิกคนอื่นๆ โดยเจ้าของไฟล์ต้องทำการสร้างไฟล์ .torrent จากไฟล์จริง โดยใช้โปรแกรมสร้างไฟล์ทอร์เรนต์ จากนั้นนำไฟล์ที่สร้างมาอัปโหลดเข้าเว็บไซต์ในหน้านี้ กล่าวได้ว่าหน้านี้เป็นหน้าสำหรับ “ผู้ต้องการ” ให้โดยเฉพาะ เพราะไฟล์ที่จะสามารถอัปโหลดเข้ามานั้น เจ้าของไฟล์เองต้องตรวจสอบก่อนด้วยว่า ยังไม่มีสมาชิกคนใดเคยอัปโหลดเข้ามาก่อน เพราะเมื่อมีการอัปโหลดไฟล์ซ้ำ เจ้าของไฟล์จะถูกลงโทษตามกฎหมายของเว็บไซต์

หากเปรียบเทียบกับสังคมจริง จะเห็นว่าในสังคมจริงไม่ได้สร้างพื้นที่สำหรับการให้ไว้อย่างเด่นชัดนัก ผู้ที่มีใจอยากจะให้ หรือทำประโยชน์อะไร จะต้องคอยสอดส่องเอาเองว่าส่วนใดของสังคมที่ยังขาดแคลนหรือต้องการ จึงจะไปให้ในส่วนนั้น แต่ในชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เรนต์ผู้ให้สามารถเข้ามาให้ได้เลย ไม่ต้องสำรวจก่อนก็ได้ว่าไฟล์ที่กำลังจะอัปโหลดนั้นมีใครอยากจะได้หรือไม่ (ความนิยมจะปรากฏภายหลังจากจำนวนผู้ดาวน์โหลดและการโหวตไฟล์) มีพื้นที่เปิดไว้สำหรับ “มาให้” โดยเฉพาะ

จุดที่น่าสังเกตคือ การอัปโหลดไฟล์ซ้ำถือเป็นข้อห้ามที่มีกฎลงโทษค่อนข้างรุนแรง สำหรับผู้ที่ต้องการจะมาให้แก่ๆ แต่กลับมีเงื่อนไขก่อนการให้ว่าจะต้องไม่ซ้ำกับที่คนอื่นเคยให้ไปแล้ว ซึ่งในจุดนี้ตามข้อความของผู้ดูแลเว็บไซต์ในการประกาศลงโทษผู้อัปโหลดไฟล์ซ้ำได้ให้เหตุผลไว้ว่า

“เนื่องจากขณะนี้ มีไฟล์ซ้ำๆ และ dead เป็นจำนวนมากซึ่งก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนๆ ในการดาวน์โหลดไฟล์มากมายเช่น โหลดได้ช้ากว่าที่ควรจะเป็น (เพราะคนอัปไปแยกอัป ไม่ไปช่วยคนเก่า Seed) ดังนั้น เพื่อให้สมาชิกได้รับความสะดวกรวดเร็วในการดาวน์โหลดไฟล์ และเพื่อเป็นการฝึกนิสัยให้รู้จักค้นหาไฟล์ก่อน เพื่อจะได้ไม่ต้องมีไฟล์ซ้ำๆ ทำให้การค้นหาไฟล์อื่นๆ เป็นไปได้ยากขึ้นจึงมีการออกกฎกติกาการยาทในการลงโทษผู้ที่อัปไฟล์ซ้ำ”

จากเหตุผลที่กล่าวมา การห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำเพื่อต้องการให้ประโยชน์ในเรื่องความรวดเร็วในการดาวน์โหลดกับสมาชิกทุกคน และเน้นการฝึกให้ค้นหาไฟล์ก่อน นอกจากนี้เมื่อผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้ดูแลเว็บไซต์ตำแหน่ง Moderator ได้คำตอบว่า

“...นอกจากสร้างความรำคาญแล้ว โฟสที่อัปไฟล์ซ้ำมักจะมาที่หลัง คนที่โพสต์ไว้ก่อนทอเรนท์ก็จะตกไปอยู่หน้าอื่นหรือหลัง ๆ แล้ว เป็นการเสียโอกาสของผู้อัปไฟล์ไว้ก่อนแล้ว ไฟล์ยังไม่ตาย การอัปไฟล์ซ้ำทำให้เปลืองเนื้อที่ใน เซอเวอร์ และเป็นความมั่งงายของผู้อัปโหลดที่ไม่ยอมหาไฟล์ก่อนอัปว่าซ้ำหรือไม่ จะเห็นได้จากพวกข้อความว่า ถ้าซ้ำขอภัยด้วย...” (TheSearcher (นามแฝง), สัมภาษณ์ 28 กุมภาพันธ์ 2553)

จากการสัมภาษณ์ทำให้ทราบว่า การอัปโหลดไฟล์ซ้ำทำให้เกิดปัญหาหลักๆ คือการสร้างความรำคาญให้กับเพื่อนสมาชิกของเว็บไซต์ เป็นการสักแต่จะให้ ไม่ได้มาจากความสนใจจริงๆ ที่เวลาหาไฟล์แล้วพบการอัปโหลดเหมือนกันหลายครั้ง หากไฟล์ไม่มีความแตกต่างกันในแง่ของคุณภาพไฟล์ หรือขนาด จะทำให้เกิดความสับสนในการดาวน์โหลด และอีกปัญหาหนึ่งคือเซอเวอร์ของเว็บไซต์ต้องแบกรับข้อมูลที่ซ้ำๆ ไม่จำเป็นเอาไว้มาก่อนให้เกิดปัญหาในแง่เทคนิคการปฏิบัติการตามมาได้ในระยะยาว

นอกจากนี้จากคำสัมภาษณ์จะพบว่า Moderator ใช้คำว่า “เป็นการเสียโอกาสของผู้ที่อัปไฟล์ก่อน” แสดงให้เห็นว่า ผู้อัปโหลดไฟล์ก่อนมีสิทธิในการสร้างความนิยมให้กับไฟล์ของตนเองแต่เมื่อมีผู้มาอัปไฟล์ซ้ำทำให้เกิดการกระจายของจำนวนผู้ดาวน์โหลด ความนิยมที่ควรจะได้หายไป ถือเป็น การละเมิดสิทธิของผู้ที่อัปโหลดก่อน

ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นอุดมการณ์ที่ต้องการสร้างขึ้นมาให้เห็นความสำคัญของสิทธิ์ของผู้ให้ที่ฟังจะได้รับ อีกทั้งมองได้ว่าเป็นการไม่ให้เกิดกรณีกัน เพราะผู้ที่อัปโหลดก่อนคนแรกถือว่าได้สำรวจแล้วว่าไฟล์ของตัวเองไม่เคยมีผู้ใดอัปโหลดมาก่อน แต่ผู้ที่อัปโหลดทีหลังถือว่ามักง่าย เพราะไม่สำรวจให้เรียบร้อย จึงเป็นเหตุผลให้มีการลงโทษผู้ที่อัปโหลดไฟล์ทอร์เรนต์เข้ามาซ้ำที่ค่อนข้างรุนแรง

อย่างไรก็ตาม เมื่อเจ้าของไฟล์ตรวจสอบแล้วว่าไฟล์ของตน ยังไม่เคยมีใครอัปโหลดมาก่อน เจ้าของไฟล์ก็จะใช้หน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ โดยการทำงานของหน้านี้ มีดังภาพที่ 4.26

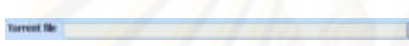
ภาพที่ 5.7 การส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์

1. ผู้ดูแลเว็บไซต์เขียนข้อความสำหรับผู้ต้องการอัปโหลดไฟล์เข้ามาในเว็บไซต์ เพื่อให้สมาชิกอ่านวิธีการ และข้อห้ามในการอัปโหลด ก่อนทำการอัปโหลด เพื่อให้ไม่ทำผิดกฎของเว็บไซต์ โดยข้อความ **กรุณาอ่าน วิธีการ Upload และ รายการเพิ่มห้าม Upload ด้วยนะครับ** วิธีการอัปโหลด และรายการเพิ่มห้ามอัปโหลดนั้น เป็นลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้ากฎ กติกา มารยาท ที่ได้โพสต์ ข้อความสอนวิธีการเอาไว้แล้ว และหน้าเพิ่มรายการห้ามอัปโหลดที่ผู้ดูแลเว็บไซต์กำหนดว่ามีไฟล์ใดบ้างที่ห้ามอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์

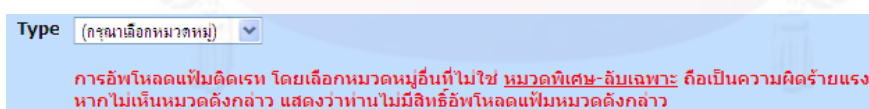
ส่วนของห้ามอัปโหลดที่มีรายการที่แน่นอนมาให้นั้น หากมองว่าสังคมหนึ่งๆ ย่อมมีเรื่องหรือประเด็นใดประเด็นหนึ่งที่ เป็นสิ่งที่ไม่มีความถูกต้อง หรือปฏิบัติ เป็นเหมือนสิ่งต้องห้าม

(taboo) ของสังคม ที่มีผู้ดูแลสอดส่องให้ไม่กระทำ หากมีผู้ฝ่าฝืน ก็จะได้รับบทลงโทษจากสังคม อาจจะไม่ใช้ทางกฎหมาย แต่การทำในสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับก็จะทำให้ผู้อื่นเห็นว่าคนที่ทำเป็นพวก แปรกแยก ไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม

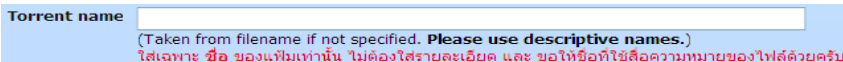
สำหรับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ก็มีไฟล์บางไฟล์ ที่ถือเป็นข้อห้ามสำหรับเว็บไซต์ที่ไม่ต้องการ ให้มีการนำมาอัปโหลดเพื่อเผยแพร่โดยสมาชิกที่ต้องการจะอัปโหลด ต้องทำความเข้าใจว่ามี อะไรบ้าง และปฏิบัติตาม เพราะสิ่งที่แตกต่างกันกับสังคมจริงก็คือ แม้ชุมชนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์จะไม่สามารถมองเห็นการไม่ให้การยอมรับกันในหมู่สมาชิก แต่จะใช้การจัดการด้วยกฎของ เว็บไซต์ในการลงโทษทันที

2.  ่องสำหรับให้สมาชิกใส่ชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์ที่ ต้องการอัปโหลด หรือ คลิกที่ช่อง browse เพื่อค้นหาไฟล์จากคอมพิวเตอร์ แล้วคลิกที่ ไฟล์ที่ ต้องการอัปโหลด ชื่อของไฟล์นั้นก็จะปรากฏในช่องว่างด้านหน้า เพื่อระบุตำแหน่งของไฟล์ใน คอมพิวเตอร์เจ้าของไฟล์ โดยเมื่อใส่ตำแหน่งของไฟล์ในช่องนี้แล้ว เจ้าของไฟล์ต้องไม่เคลื่อนย้าย หรือลบไฟล์ทิ้งก่อนที่จะอัปโหลดเสร็จ ไม่เช่นนั้นการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บก็จะไม่สมบูรณ์

3. เมื่อทำการระบุตำแหน่งของไฟล์แล้ว เจ้าของไฟล์ที่จะอัปโหลดต้องทำการระบุประเภท รายการไฟล์ในช่อง Type โดยเมื่อคลิกที่ลูกศรด้านข้างช่อง จะปรากฏประเภทรายการไฟล์ตามที่ เว็บไซต์แยกประเภทเอาไว้ขึ้นมา ให้เจ้าของไฟล์เลือกว่าไฟล์ที่ตนเองกำลังจะอัปโหลดจัดอยู่ใน ประเภทใด




โดยด้านล่างของ ช่องเลือกประเภทรายการไฟล์ มีตัวหนังสือสีแดงเป็นคำเตือนว่า ไฟล์ที่มีภาพล้อแหลม โป๊เปลือย ติดเรท หากอัปโหลดเข้าประเภทรายการไฟล์อื่น ที่ไม่ใช่หมวดพิเศษ ถือเป็นความผิดร้ายแรง และการที่เมื่อคลิกเลือกประเภทรายการไฟล์แล้วไม่พบหมวดพิเศษ แสดงว่าสมาชิกคนนั้นอยู่ในระดับ class ที่ไม่สามารถอัปโหลดหมวดพิเศษนี้ได้ อาจเป็นสมาชิกใหม่ หรือ สมาชิกที่กำลังติดโทษ เตือนอยู่ก็เป็นได้

4. ตั้งชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์ของตนเองในช่อง Torrent name เพื่อเป็นชื่อที่จะปรากฏในตาราง แสดงรายการไฟล์ 

มีข้อตกลงว่า ชื่อที่ใส่จะต้องสื่อถึงไฟล์ว่าเป็นไฟล์อะไร เพราะเคยมีกรณีที่สมาชิกตั้งชื่อให้ดู ล่อแหลมเพื่อสร้างกระแสความนิยมให้กับไฟล์ทอร์เร็นท์ของตัวเองให้มีผู้ดาวน์โหลด แต่เมื่อโหลด แล้วได้รับคอมเมนต์ว่าไฟล์ไม่ได้เป็นอย่างที่ชื่อไฟล์โฆษณาเอาไว้ แล้วมีสมาชิกรายงานไปยังผู้ดูแล เว็บไซต์ จึงต้องทำข้อตกลงการตั้งชื่อไฟล์ ไม่ให้เกิดความเป็นจริงไปจากเนื้อหาของไฟล์นั้นๆ

5. รูปภาพตัวอย่างของไฟล์จริง โดยรูปภาพที่จะทำเป็นตัวอย่าง จะต้องถูกอัปโหลดเข้า เว็บไซต์ฝากไฟล์ที่มีอยู่ทั่วไปก่อน แล้วจึงนำ URL จากเว็บไซต์สำหรับฝากไฟล์มาใส่ในช่อง

Picture (ใส่ URL ของภาพประกอบหรือภาพตัวอย่าง ต้องการฝากรูปคลิกที่นี่) ถ้าไม่มีรูปภาพ ให้เว้นว่างไว้ ห้ามกรอกข้อความที่ไม่เกี่ยวข้อง โดย

URL ดังกล่าวจะเป็นลิงค์เชื่อมต่อเพื่อดูภาพในสัญลักษณ์กล้องถ่ายรูป  เพื่อให้สมาชิกดูภาพ ตัวอย่างก่อนการดาวน์โหลดไฟล์ไป ว่าคุณภาพของไฟล์เป็นที่น่าพึงพอใจหรือไม่ แต่การใส่รูป ตัวอย่างนั้น ไม่ได้เป็นการบังคับ เพียงแต่ถ้าใส่ ถือเป็นการการันตีคุณภาพของไฟล์ที่จะอัปโหลดได้ ระดับหนึ่งเท่านั้น

6. การใส่รายละเอียดเพื่อบรรยายไฟล์ ซึ่งเจ้าของไฟล์สามารถใส่ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ไฟล์ของตนลงไปได้ เช่น หากเป็นการอัปโหลดไฟล์เพลง จะมีการใส่รายละเอียดว่าเพลงที่อัปโหลด ทั้งหมดมีอะไรบ้าง ขนาดไฟล์เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถใส่ emoticon ลงไปในการบรรยาย รายละเอียดของไฟล์ เพื่อเพิ่มลูกเล่นในการสื่อสารกันระหว่างผู้อัปโหลด กับผู้ดาวน์โหลด โดย ข้อมูลที่เพิ่มเติมเข้ามานี้ จะไปปรากฏที่หน้าต่างที่จะเปิดขึ้นมาใหม่เมื่อคลิกที่ชื่อไฟล์ในตาราง แสดงรายการไฟล์

7. การใส่รายละเอียดอย่าง ย่อของไฟล์ โดยจะใช้คำให้ย่อที่สุดในช่อง Small Description


Small Description Small Description for the uploaded file (Example: A good movie!!!) This Description is shown in browse.php under the Torrentname.

เพื่อสื่อถึงการทำงานของไฟล์ เช่นหากเป็นไฟล์ภาพยนตร์ก็จะบอกสั้นๆ ว่าพากย์ไทย / อังกฤษ ซับ ไตเติล ไทย / อังกฤษ เป็นต้น หรืออาจใส่คำเชิญชวนสั้นๆ เป็นการโฆษณาประชาสัมพันธ์ไฟล์ของตัวเองก็ได้ เช่น Good movie หรือ มันส์โคตร เป็นต้น ซึ่งรายละเอียดแบบย่อนี้ จะปรากฏอยู่ที่ชื่อ ไฟล์ในตารางแสดงรายการไฟล์ในหน้าดูรายการไฟล์เลย เพื่อให้สมาชิกที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ ได้ทราบเกี่ยวกับรายละเอียดไฟล์คร่าวๆ หากสนใจอาจกดดาวน์โหลดได้เลย หรือหากต้องการ ทราบข้อมูลอย่างละเอียด ก็ให้คลิกที่ชื่อ เพื่อลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้ารายละเอียดแบบเต็ม ถือเป็น

การใส่ข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจว่าจะดาวน์โหลดไฟล์นี้หรือไม่ กล่าวคือ ผู้รับสามารถเลือกได้ว่าต้องการรับไฟล์ไหน ด้วยข้อมูลที่ผู้ให้บอกมา

8. ช่องสำหรับเลือกว่าต้องการเปิดเผยชื่อผู้อัปโหลดหรือไม่ สมาชิกบางคนอาจไม่ต้องการแสดงตัวว่าเป็นผู้อัปโหลดไฟล์ ก็จะคลิกที่ช่องนี้ เพื่อปกปิดชื่อผู้อัปโหลดเป็นความลับ ซึ่งทางเว็บไซต์ก็จะขึ้นข้อความเตือนไว้ก่อนว่า เมื่อคลิกและทำการอัปโหลดแล้ว ก็จะไม่สามารถกลับมาแก้ไขได้ เพราะการปิดชื่อผู้อัปโหลดเป็นความลับนั้น ผู้อัปโหลดจะยังได้ค่าสถิติการอัปโหลดอยู่เหมือนเดิม แต่สมาชิกที่เข้ามาดาวน์โหลด ไม่สามารถจะมากดปุ่มที่ไฟล์ และทำการดาวน์โหลดไฟล์ที่อัปโหลดโดยผู้อัปโหลดไม่เปิดเผยชื่อได้ ดังนั้นไฟล์อาจจะไม่เป็นที่นิยมเท่าไฟล์ที่บอกชื่อผู้อัปโหลด

การให้ผู้ให้ได้เลือกว่าจะเปิดเผยตัวตนของตัวเองหรือไม่ ทำให้เห็นอุดมการณ์เบื้องหลังในเรื่องการปิดทองหลังพระ หรือการทำดีโดยไม่ต้องการชื่อเสียงหน้าตา คนอื่นไม่ต้องรับรู้ก็ได้ เพียงว่าได้ให้ก็เป็นสุขใจ เมื่อเทียบกับสังคมจริงเหมือนการทำบุญ หรือการบริจาคบ่อยครั้งที่ผู้ให้ “ไม่ประสงค์จะออกนาม” เว็บไซต์บิททอร์เร้นท์จึงหยิบเอาความคล้ายคลึงของการให้เข้ามาในระบบการอัปโหลดว่า ผู้อัปโหลดคือผู้ให้ ดังนั้น จึงมีสิทธิ์เลือกว่าต้องการจะเปิดเผยชื่อหรือไม่ก็ได้

เมื่อผู้ที่ต้องการอัปโหลดไฟล์ใส่ข้อมูลครบทั้ง 8 ข้อแล้ว คลิกที่ปุ่ม  ก็จะเสร็จสิ้นกระบวนการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บ แล้วไฟล์ที่ทำการอัปโหลดก็จะไปปรากฏอยู่ที่หน้าตารางแสดงรายการไฟล์ทันที ตามเวลาของเว็บไซต์ แล้วสมาชิกคนอื่นก็จะเห็นไฟล์นี้ แล้วสามารถทำการโหลดได้ทันที

การส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์นั้น ถือเป็นหน้าที่สนับสนุนปฏิสัมพันธ์ด้านการให้ หรือ การอัปโหลดที่เห็นได้ชัดที่สุด เพราะการให้ จากที่ได้กล่าวในบทที่ 1 แล้วว่าผู้คนทั่วไปให้ความหมายการให้ว่าทำได้ยากกว่าการรับ ในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ก็เช่นกัน แม้ว่าจะรวดเร็ว สามารถทำได้ทันทีโดยโปรแกรม แต่ก่อนจะส่งไฟล์เข้าเว็บก็มีขั้นตอนมากกว่าการกดดาวน์โหลด แต่สมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ก็ยังมีการอัปโหลดไฟล์เพื่อแชร์ให้เพื่อนสมาชิกอย่างต่อเนื่อง โดยในแต่ละวันจะมีจำนวนผู้อัปโหลดไฟล์รวมกันทุกประเภทรายการไฟล์แล้วประมาณ 700 - 1,000 ไฟล์ (ผู้วิจัยสังเกตจากการเก็บข้อมูลจากหน้าเว็บไซต์ เพราะเว็บไซต์ไม่ได้เก็บสถิติในส่วนนี้)

5.2.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
ข้อความจากเว็บมาสเตอร์		ระบบสามารถทำให้สมาชิกลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้าวิธีการอัปโหลดและหน้ารายการไฟล์ที่ห้ามอัปโหลดทำให้สมาชิกสะดวกมากขึ้นไม่ต้องไปหาเอง	เว็บมาสเตอร์ส่งข้อความถึงสมาชิกผู้ใช้งานให้ทำความเข้าใจกับวิธีการอัปโหลดและมีรายการใดที่ห้ามอัปโหลดเข้ามาในเว็บไซต์บ้าง		ข้อความจากเว็บมาสเตอร์ถือเป็นการสนับสนุนการอัปโหลดเพราะทำให้สมาชิกทราบวิธีการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ที่ถูกต้อง และไม่ฝ่าฝืนกฎของเว็บไซต์ด้วยการอัปโหลดไฟล์ที่มีการห้ามเอาไว้	
การระบุชื่อไฟล์และประเภทรายการไฟล์				การพิมพ์ชื่อไฟล์และแบ่งประเภทรายการไฟล์ทำให้สมาชิกคน	การสนับสนุนการอัปโหลดมีอยู่แล้วเพราะผู้ที่ต้องการอัปโหลดไฟล์ทอร์	หากชื่อไฟล์อ่านแล้วสื่อถึงไฟล์ที่กำลังอัปโหลดและอัปโหลดถูกประเภท

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
				อื่นๆสามารถค้นหาไฟล์ได้ง่ายขึ้น	เร็นท์เข้าเว็บไซต์ต้องกรอกรายละเอียดในส่วนนี้	รายการไฟล์ก็จะทำให้สมาชิกคนอื่นอยากดาวน์โหลดไฟล์นั้นได้
การตั้งชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์ และการใส่ภาพตัวอย่าง				ผู้ใช้งานตั้งชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์ของตัวเองเพื่อให้สมาชิกคนอื่นสามารถเข้าใจได้ว่าไฟล์ที่อัปโหลดขึ้นเว็บไซต์คือไฟล์อะไร และการใส่ภาพตัวอย่างทำให้สมาชิกคนอื่นเห็นคุณภาพของไฟล์อย่างคร่าวๆ	หากภาพประกอบและชื่อไฟล์ดึงดูดให้มีผู้ใช้งานสนใจไฟล์นั้นๆมาก ก็จะทำให้มีผู้ร่วมอัปโหลดไฟล์มากขึ้น	เช่นเดียวกับการสนับสนุนการอัปโหลดเพราะเมื่อมีผู้สนใจมาก ก็มีการดาวน์โหลดมาก ซึ่งมีผู้ดาวน์โหลดก็จะเกิดการแชร์ไฟล์ระหว่างผู้ร่วมดาวน์โหลดไฟล์ในเวลาเดียวกันได้มากขึ้นด้วย
การใส่รายละเอียดเกี่ยวกับไฟล์ที่อัป				ผู้อัปโหลดใส่รายละเอียดปีๆ		การใส่รายละเอียดจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
โหลด				เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับไฟล์เทอร์เร็นท์ของตนหรือเป็นการสร้างข้อตกลงบางอย่างกับผู้ดาวน์โหลด		สมาชิกอื่นเข้ามาอัปโหลดได้
ความต้องการเปิดเผยชื่อของผู้อัปโหลด		เป็นการตัดสินใจของผู้ใช้งานเองว่าจะเปิดเผยชื่อของตนเองหรือไม่		หากมีการเปิดเผยชื่อจะทำให้ผู้ใช้งานคนอื่นๆ สามารถเข้ามาให้กำลังใจกับการอัปโหลดไฟล์เทอร์เร็นท์ได้ เช่นการคอมเมนต์ หรือการให้เงินเสมือนกับผู้อัปโหลดไฟล์	ปฏิสัมพันธ์ไม่ได้สนับสนุนทั้งการอัปโหลดและการดาวน์โหลดเพราะเป็นทางเลือกของผู้อัปโหลดไฟล์คนเดียวเท่านั้น หากไม่เปิดเผยก็ไม่มีผลกระทบใดๆ กับจำนวนผู้ปล่อยไฟล์หรือผู้ดูไฟล์	

ตารางที่ 5.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์

จากตารางที่ 5.2 พบว่า การทำงานหน้าการส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ที่น่าจะสนับสนุนการอัปโหลดโดยตรง ก็ยังพบว่ามีส่วนในการสนับสนุนการดาวน์โหลดด้วย ได้แก่ การตั้งชื่อไฟล์ การใส่รายละเอียดรายการไฟล์ การใส่ภาพตัวอย่าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างจุดสนใจ เพื่อให้สมาชิกเข้ามาดาวน์โหลดไฟล์ไป ส่วนการให้ทางเลือกกว่าผู้อัปโหลดจะเปิดเผยตัวตนหรือไม่นั้น พบว่าไม่ได้เป็นการสนับสนุนการให้หรือการรับ แต่มีอุดมการณ์เรื่องการทำความดีโดยไม่ประสงค์ออกนาม ชุมชนของเว็บไซต์ทำระบบขึ้นมาให้เห็นในส่วนนี้

ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน พบว่า การทำงานของหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน และผู้ใช้งานเป็นส่วนใหญ่เพราะไฟล์ที่ผู้อัปโหลดเข้ามาจะปรากฏในหน้าดูรายการไฟล์ แล้วสมาชิกอื่นก็จะเข้ามาดาวน์โหลด ส่วนที่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ระบบกับผู้ใช้งาน และ เว็บมาสเตอร์กับผู้ใช้งาน จะเป็นในส่วนของข้อความเรื่องรายการไฟล์ที่ห้ามอัปโหลดเท่านั้น

5.3 ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ (View Request)

5.3.1 การใช้งานหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ (View Request)

หน้าฟังก์ชัน View Request นั้นเป็นหน้าที่เปิดเพื่อสมาชิกที่ทำการแชร์ไฟล์ เข้ามาดูว่ามีไฟล์ใดที่เพื่อนสมาชิกคนอื่นกำลังต้องการ แล้วในขณะที่นั้นไม่มีผู้ปล่อยไฟล์โดย แล้วตนเองมีไฟล์อยู่ สามารถช่วยเหลือสมาชิกที่ต้องการไฟล์ด้วยการอัปโหลดไฟล์นั้นๆ เข้าเว็บไซต์ด้วยฟังก์ชันส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ โดยฟังก์ชันนี้จะทำงานร่วมกับฟังก์ชันขอไฟล์ หรือ Request (อธิบายการใช้งานในข้อต่อไป)

หากมองอุดมการณ์ของการให้ที่เห็นในส่วนของการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ ในส่วนนี้จะแตกต่างกัน การอัปโหลดปกติ ที่ผู้อัปโหลดไม่ได้เข้ามาดูไฟล์ที่เป็นที่ต้องการก่อน เปรียบเสมือนการให้โดยที่ยังไม่รู้ว่ามีคนต้องการของที่เราจะให้หรือ ปล่อยให้ แต่การทำงานในหน้าที่ทำให้เวลาผู้ที่เข้ามาดูว่าสมาชิกกำลังต้องการไฟล์ใดอยู่แล้วทำการอัปโหลดให้ตามความต้องการนั้น เป็นการ “ให้” เพราะรู้ว่าผู้ต้องการแล้ว หากเปรียบกับสังคมจริง เช่น หลักการทำงานของวิทยุ จส . 100 ที่จะช่วยประสานงานผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือทางด้านการจราจร ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ให้ตำรวจช่วยเปิดทาง เป็นการให้การช่วยเหลือสำหรับผู้ที่กำลังเดือดร้อน ต้องการการประสานงานให้ เมื่อเปรียบเทียบกับหน้า View Request ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ผู้วิจัยพบการทำงานที่คล้ายกัน คือเป็นตัวกลางประสานงานให้ผู้ที่ต้องการกับผู้ที่พร้อมให้มาพบกัน โดยการทำงานของฟังก์ชัน View Request มีดังนี้

1. หน้าฟังก์ชันดูไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ ทำการลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้า ขอไฟล์ (Request) เพื่อสะดวกต่อสมาชิกผู้ใช้งานสืบค้นไฟล์ที่มีผู้ขอไปแล้ว หากพบว่าไม่ซ้ำกับไฟล์ที่ตอนนี้อาจจะขอ ก็ทำการลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้าขอไฟล์ได้ทันที

2. จำนวนหน้าของการโพสขอไฟล์ทั้งหมด ซึ่งเว็บไซต์รองรับการขอไฟล์ประมาณ 25,000 request หากเมื่อมีผู้ขอเข้ามาเกินกว่านี้ เว็บไซต์ก็จะทำการลบคำขอเก่าๆ และไม่มีการตอบรับออกไป โดยนับเวลาจากเวลาที่มีการขอเป็นหลัก

3. **Search Requests:** การให้บริการค้นหาคำขอที่ถูกโพสไปแล้ว โดยทางเว็บไซต์มองว่าเพื่อความสะดวกของสมาชิกที่เข้ามาดูว่าไฟล์ที่ตนเองก็ต้องการเช่นกันนั้นมีผู้ขอไปแล้วหรือไม่ หากยังไม่มี สามารถขอได้ทันทีในหน้าฟังก์ชันนี้ เลย ซึ่งทางเว็บไซต์ไม่ต้องการให้มีการขอไฟล์ซ้ำซ้อนกัน เนื่องจากข้อจำกัดของระบบปฏิบัติการ และ server ที่จะรองรับข้อมูล จึงมีบริการให้สมาชิกที่จะขอไฟล์ค้นหาก่อนว่าไฟล์ที่ตนเองต้องการนั้น มีผู้ทำการขอไปก่อนหน้านี้หรือไม่ หากว่ามีแล้ว ให้ไปร่วมโหวต แทนที่จะขอซ้ำ เป็นการการจัดการทางด้านเทคโนโลยี (techno management) ที่ทางเว็บไซต์ขอความร่วมมือ

4. คำขอไฟล์ ที่ถูกโพสเข้ามาโดยสมาชิกที่กำลังต้องการไฟล์นั้นๆ ซึ่งคำขอโดยส่วนมากจะเป็นข้อความที่บ่งบอกถึงประเภทไฟล์ และชื่อไฟล์ การขอไฟล์แต่ละครั้งระบบของเว็บไซต์จะทำการบันทึกวันและเวลา และจัดเรียงลำดับการขอไฟล์จากเวลาที่ทำการบันทึกนั้น และชื่อผู้ขอไฟล์ จะปรากฏด้านหลังเป็นลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้า profile ส่วนตัว นอกจากนี้ด้านหลังชื่อจะมีค่า ratio กำกับที่ชื่อแต่ละคน เพราะสมาชิกที่ค่า ratio ต่ำกว่า 1 หรืออัตราการอัฟโพลดน้อยกว่าดาวน์โหลด ไม่มีสิทธิ์ในการขอไฟล์

I SEE YOU	2009-06-08 22:44:33	acttra (1.076)
Sim City 3000 [Thai Edition]	2009-07-09 16:04:53	kinkow (25.709)
ขอเพลง อัลบั้ม Bossa Blossom II น้อยคะ	2007-04-25 17:06:23	veerinann (2.472)
ใครมี หนังเรื่อง R-POINT บ้างคะ	2007-06-17 11:06:44	enootar (1.948)

ชื่อไฟล์ที่ขอจะต้องสื่อว่าเป็นไฟล์อะไรเพื่อให้ผู้อัฟโพลดไฟล์เข้าใจเป็นสิ่งเดียวกัน

5. สถานะแสดงว่าไฟล์ที่มีผู้ขอมานั้น มีผู้อัฟโพลดเข้ามาในเว็บไซต์แล้วหรือไม่ โดยใช้คำว่า Filed? หากว่ามีสมาชิกคนใดอัฟโพลดเข้ามาแล้ว สถานะจะเป็น Yes หากยังไม่มีผู้อัฟโพลดให้ สถานะจะเป็น No โดยสถานะนี้ มีให้สมาชิกได้ทราบว่ามีผู้อัฟโพลดไฟล์ที่ขอมาแล้วจะได้ไม่มีการอัฟโพลดซ้ำ และสามารถตามไปดาวน์โหลดไฟล์ได้

6. หากไฟล์ที่มีการขอมามีผู้อัปเดตมาแล้ว ทางเว็บไซต์จะบอกว่าสมาชิกคนใดเป็นผู้อัปเดตไฟล์เข้ามาให้ เพราะเพื่อให้สมาชิกที่ต้องการไฟล์เข้าไปขอบคุณ และทำให้สมาชิกคนอื่นๆ ที่ดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ สามารถเข้ามาคอมเมนต์ให้กำลังใจผู้อัปเดตไฟล์หรือโหวตเทอร์เร็นท์ให้เจ้าของไฟล์ได้

7. การโหวตค่าขอไฟล์ เพื่อเป็นการประหยัดพื้นที่ของเว็บไซต์ จึงถือเป็นข้อตกลงร่วมกันว่า หากมีไฟล์ใดที่เป็นที่ต้องการ ให้ทำการค้นหาดูก่อนว่าเคยมีผู้ขอไฟล์นั้นไปแล้วหรือไม่ หากว่ามีผู้ขอไฟล์ไปแล้ว สมาชิกที่ต้องการไฟล์นั้นด้วยเหมือนกันให้ทำการโหวตการขอไฟล์เอง เพื่อไม่ให้มีการโหวตขอไฟล์ซ้ำซ้อนกัน และจะถ่ายทอดสมาชิกคนอื่นในการดูว่าไฟล์ใดมีผู้ต้องการมากน้อยเพียงใด เพื่อตัดสินใจในการอัปเดตไฟล์ต่อไป

จากหน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ และไฟล์ที่เป็นที่ต้องการทำให้ทราบว่า การให้ในเว็บไซต์บิตเทอร์เร็นท์มีรูปแบบที่สามารถจำแนกได้คือ

1. การให้ไปก่อน โดยที่ยังไม่ทราบว่ามีคนต้องการไฟล์นั้นๆ หรือไม่
2. มีผู้แจ้งความต้องการมา แล้วผู้ที่มีไฟล์อยู่ก็อัปเดตให้กับผู้ที่ต้องการไฟล์นั้น

นอกจากนี้ วิธีการปฏิบัติต่อการให้ก็มีหลายแบบเช่นกัน เช่น การขอบคุณผ่านการคอมเมนต์ไฟล์ หรือการขอรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับไฟล์เพื่อตัดสินใจดาวน์โหลด โดยที่ตัวผู้ให้ก็จะได้รับประโยชน์จากการให้นั้นๆ ด้วย เช่นการได้ค่าอัปเดต หรือการได้รับโอนเงินเสมือนจากผู้รับ ซึ่งคล้ายๆ กับสังคมจริง ที่ผู้บริจาคการกุศลจะได้รับสิทธิพิเศษบางประการ เช่นการลดหย่อนภาษี เป็นต้น

5.3.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
ลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้าขอไฟล์		ระบบช่วยสร้างความสะดวกให้กับสมาชิกผู้ใช้งานเพราะเมื่อดูไฟล์ที่เป็นที่ต้องการแล้วไม่พบคำขอไฟล์ที่ตนเองอยากได้สามารถขอไฟล์ได้ทันที				ผู้ขอไฟล์ต้องการดาวน์โหลดไฟล์จึงใช้งานลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้าขอไฟล์หากมีผู้ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ให้ก็จะมีการดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ
สถานะแสดงการอัปโหลดไฟล์ที่ขอ		ระบบทำการแจ้งผู้ใช้งานว่าไฟล์ที่มีสมาชิกขอมาได้มีการอัปโหลดเข้ามาแล้วหรือไม่		ผู้ใช้งานเห็นว่าคำขอไฟล์ตรงกับไฟล์ที่ตนเองมีอยู่สามารถทำการอัปโหลดให้ผู้ขอไฟล์ได้		การที่มีผู้อัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์มาแล้วทำให้สมาชิกที่ขอไฟล์เกิดการดาวน์โหลดไฟล์ และหากไฟล์เป็นที่นิยมจะมีการ

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
						ดาวน์โหลดเพิ่มมากขึ้น อีก
การแสดงชื่อผู้อัป โหลดไฟล์		ระบบแสดงชื่อผู้อัป โหลดไฟล์เพื่อให้ สมาชิกมีการขอบคุณ หรือตอบแทนด้วยการ ให้เงินเสมือน		สมาชิกผู้อัปโหลดไฟล์ สามารถเลือกได้ว่า ต้องการเปิดเผยชื่อใน การอัปโหลดหรือไม่	ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปโหลดและการ ดาวน์โหลดเพียงแต่เป็นมารยาทในการให้และการรับที่ หากผู้ให้เปิดเผยว่าตนเป็นผู้อัปโหลดไฟล์ ผู้รับหรือผู้ ดาวน์โหลดควรมีการ PM มาขอบคุณ หรือตอบแทน ด้วยวิธีการที่เว็บไซต์เปิดให้ทำได้เช่นการโอนเงิน เสมือนให้จำนวนหนึ่ง	
การหวดคำขอไฟล์				ผู้ใช้งานหวดไฟล์ที่เป็น ที่ต้องการโดยไม่ต้องขอ ซ้ำซ้อนให้เปลืองพื้นที่	สมาชิกที่มีไฟล์เห็นว่าผู้ ต้องการไฟล์นั้นจำนวน มากจะทำการอัปโหลด	ผู้ที่ต้องการดาวน์โหลดทำการ หวดไฟล์ที่ต้องการ เพื่อให้มีผู้ส่งไฟล์เข้าเว็บ

ตารางที่ 5.3 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ

จากตารางที่ 5.3 พบว่า การดูรายการไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ ทำให้ผู้ใช้ที่อัปโหลดไฟล์ตามที่มีผู้ร้องขอนั้น เป็นการให้อีกในรูปแบบหนึ่ง ที่ต่างจากการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์โดยไม่ได้เข้ามาสำรวจความต้องการก่อน ทำให้หน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการเป็นเหมือนจุดนัดพบ ของคนให้กับคนรับ และส่วนนี้พบว่ามี การสนับสนุนทั้งการดาวน์โหลดและการอัปโหลด และพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างระบบกับผู้ใช้งาน และระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ใช้งาน

5.4 ขอไฟล์ (Request)

5.4.1 การใช้งานหน้าขอไฟล์ (Request)

เมื่อสมาชิกทำการตรวจสอบในหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ แล้วพบว่ายังไม่เคยมีการขอไฟล์เดียวกันกับที่สมาชิกคนนั้นต้องการเอาไว้ สมาชิกสามารถทำการขอไฟล์ได้ในฟังก์ชันการขอไฟล์นี้ โดยการใช้งานหน้าขอไฟล์มีรายละเอียดดังนี้

The screenshot shows the 'Requests Section' on the Thailand Bittorrent Tracker website. The table lists several requests with the following data:

Category	Added	Added By	Filed	Filed By	Votes
ขอไฟล์หนัง	2006-11-01 07:50:17	grathmuk (1,962)	Yes	expandy	205 (Add vote)
หนังไทย	2006-10-28 22:11:09	silvachai (11,608)	Yes		181 (Add vote)
ดาวน์โหลดเอกสาร SM ๒๕๕๖	2006-11-04 15:20:30	[...]	Yes	indam2	89 (Add vote)
Process Home... (แก้ปัญหาลูก...)	2006-10-27 22:30:15	Omekita (129,804)	Yes	Beckler	79 (Add vote)
เสียงดนตรีประกอบ... (เสียงดนตรีประกอบ...)	2007-01-06 21:42:58	atkmyp (2,244)	Yes	jacksonfay	72 (Add vote)

Below the table, there are search filters and a form to add a new request:

- 1: Points to the 'Requests Section' table.
- 2: Points to the 'Search Requests (before adding a request)' filter.
- 3: Points to the 'Search Torrents (before adding a request)' filter.
- 4: Points to the 'Additional information' field in the request form.

ภาพที่ 5.9 การทำงานของหน้าฟังก์ชันขอไฟล์ หรือ Request

1. การแสดงการจัดอันดับไฟล์ทอร์เร็นท์ที่มีผู้ขอและมีให้ทำการโหลดมากที่สุด ซึ่งทั้ง 5 อันดับได้มีผู้อัพโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ให้แล้ว ลักษณะของส่วนนี้ จะเหมือนกับหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ คือแสดงให้เห็นชื่อไฟล์ที่มีการขอ สถานะว่าไฟล์มีผู้อัพโหลดแล้วหรือไม่ และใครเป็นผู้อัพโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ให้ ซึ่งส่วนนี้ทำหน้าที่ให้สมาชิกสังเกตก่อนการขอไฟล์ หรือเป็นการเชิญชวนให้สมาชิกเกิดการดาวน์โหลดไฟล์ที่มีการอัพโหลดเข้าเว็บไซต์มาแล้ว และนอกจากนี้หากสมาชิกทำการคลิกที่ [Show All](#) ก็จะเป็นการลิงค์เชื่อมต่อไปยังฟังก์ชันก่อนหน้าคือดูไฟล์ที่เป็นที่ต้องการที่เป็นการแสดงค่าขอไฟล์ทั้งหมดอีกด้วย

2. ช่องสำหรับการค้นหาคำขอ ดังที่กล่าวไปแล้วว่ามีข้อตกลงร่วมกันที่ชัดเจนว่าไม่ต้องการให้มีการขอไฟล์ซ้ำซ้อน ทางเว็บไซต์จึงจัดทำช่องทางสำหรับค้นหาคำขอไว้ในทั้งฟังก์ชันไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ และฟังก์ชันขอไฟล์นี้ เพื่อให้ความสะดวกแก่สมาชิก และตอกย้ำไม่ให้ลืมค้นก่อนทำการขอเพราะไม่ต้องการให้เซิร์ฟเวอร์ของเว็บไซต์รับภาระมากเกินไป โดยช่องสำหรับการค้นหาไฟล์ มีลักษณะคือ

เป็นที่ว่างสำหรับให้สมาชิกใส่ชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์และช่องสำหรับเลือกประเภทรายการไฟล์ ว่าคำขอที่ต้องการค้นหาอยู่ในประเภทรายการไฟล์ ที่ทางเว็บไซต์จัดแบ่งเอาไว้ในประเภทรายการไฟล์ที่ทางเว็บไซต์จัดแบ่งเอาไว้ในประเภทใด แล้วทำการค้นหา โดยจุดสังเกตที่สำคัญจะเห็นว่าทางเว็บไซต์เขียนอย่างชัดเจนว่า ก่อนทำการขอไฟล์ให้ค้นหาก่อนเสมอ

3. ช่องสำหรับการค้นหาไฟล์ทอร์เร็นท์ที่มีการอัพโหลดเข้ามาในเว็บไซต์แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดการขอไฟล์ที่มีการอัพโหลดแล้วอีก เพราะอาจเป็นปัญหาในการอัพโหลดไฟล์ซ้ำ ทำให้สมาชิกที่อัพโหลดไฟล์ให้เดือนร้อนต้องถูกทำโทษตามกฎหมายของเว็บไซต์ ดังนั้น ทางเว็บไซต์จึงต้องจัดให้มีการค้นหาทอร์เร็นท์ก่อน และเช่นกันที่มีการเขียนระบุอย่างชัดเจนว่าต้องค้นหาก่อน แล้วจึงทำการขอไฟล์เสมอ โดยช่องทางสำหรับการค้นหาไฟล์ทอร์เร็นท์มีลักษณะดังนี้

ในช่องว่างแรกเป็นช่องสำหรับใส่ชื่อไฟล์ทอร์เร็นท์เพื่อการค้นหา และช่องเพื่อเลือกประเภทรายการไฟล์ว่าทอร์เร็นท์ที่ต้องการนั้นอยู่ในหมวดรายการไฟล์ใด จากนั้นมีช่องสำหรับทำเครื่องหมายว่าต้องการค้นหาไฟล์ที่ตายแล้ว (ไฟล์ที่มีจำนวนผู้ปล่อยไฟล์เท่ากับศูนย์) ด้วยหรือไม่ เพราะหากไฟล์

ที่ทำการค้นหาที่อยู่ในเว็บไซต์ แต่เป็นไฟล์ที่ตายแล้ว สมาชิกสามารถทำการขอไฟล์ได้เพื่อให้ผู้ที่ มีไฟล์จริงอยู่ในเครื่องปล่อยไฟล์อีกครั้งหนึ่ง โดยไม่ต้องอัปโหลดไฟล์ทอร์เร็นท์เข้าเว็บไซต์ใหม่

4. เมื่อทำการค้นหาทั้งคำขอไฟล์ และไฟล์ทอร์เร็นท์ที่มีการอัปโหลดเข้าเว็บไซต์ แล้ว ไม่พบว่ามีคำขอซ้ำ และมีการอัปโหลดเลย สมาชิกสามารถทำการขอไฟล์ได้เลยในส่วนของการขอไฟล์ ซึ่งมีลักษณะดังนี้

ช่องสำหรับใส่ชื่อไฟล์ที่ต้องการขอ และช่องให้เลือกประเภทรายการไฟล์ ซึ่งการขอไฟล์ก็เหมือนกัน อัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ คือขอให้ถูกประเภทรายการไฟล์ เพราะนอกจากจะทำให้สมาชิกคนอื่นๆ เข้าใจตรงกันแล้วว่าผู้ขอไฟล์ต้องการไฟล์ประเภทใด ยังเป็นไปเพื่อความปลอดภัยของผู้มีน้ำใจอัปโหลดไฟล์ด้วยว่าจะไม่อัปโหลดไฟล์เข้ามาผิดประเภทรายการไฟล์ เพราะการอัปโหลดผิดประเภท รายการไฟล์นั้นมีความผิดถึงขั้นลบรายชื่อจากการเป็นสมาชิกได้ ดังนั้นนอกจากนี้ทางเว็บไซต์ใส่คำ เตือนให้สมาชิกใส่ชื่อไฟล์ที่สามารถระบุถึงไฟล์ที่ต้องการด้วย เพราะแต่ละคำขอนั้น จะถูกลบออก จากหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการหลังจากมีการส่งคำขอไฟล์ไปแล้ว 3 สัปดาห์ หากชื่อไฟล์ไม่สามารถ สือถึงไฟล์ที่ต้องการจะไม่มีผู้อัปโหลดให้ สุดท้ายเป็นช่องสำหรับใส่รายละเอียดเพิ่มเติม ในกรณีที่ผู้ ขอไฟล์มีรายละเอียดของไฟล์ที่เป็นปลิกย่อยลงไปอีกเพื่อความถูกต้อง โดยจะสามารถพิมพ์

เพิ่มเติมได้ เช่น

Request	ตราคอนเวส ภาคผู้กล้าได้
Info	หนังการ์ตูนที่ชอง 9 เคยฉายมานานมากแล้ว

 คำขอไฟล์นี้ ต้องการเกรงว่าเพื่อน สมาชิกจะไม่ทราบว่ชื่อคำขอที่โพสเอาไว้หมายถึงเรื่องใด จึงใส่รายละเอียดเพิ่มเติม มว่าเคยเป็น การ์ตูนที่ฉายไปนานแล้ว เป็นต้น จากนั้นเมื่อใส่ข้อมูลทุกอย่างครบแล้ว กด เพื่อทำการ ส่งคำขอไฟล์อย่างสมบูรณ์ โดยคำขอจะไปปรากฏที่หน้าฟังชั่นไฟล์ที่เป็นที่ต้องการทันที

การใช้งานฟังชั่นการขอไฟล์นั้น กล่าวได้ว่าเป็นการสนับสนุนทั้งการดาวน์โหลดและการ อัปโหลด กล่าวคือผู้ขอไฟล์เองต้องการการดาวน์โหลดไฟล์ โดยทำการขอให้ผู้อื่นอัปโหลดให้ ถือ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกเพื่อให้เกิดความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ระหว่างกันอย่างเป็น รูปธรรม โดยอาศัยการทำงานของเว็บไซต์และโปรแกรมดาวน์โหลดและอัปโหลดไฟล์ทอร์เร็นท์

5.4.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าขอไฟล์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าขอไฟล์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การแสดงผลอันดับทอรัเร็นท์ที่มีผู้ขอมากที่สุด		ระบบทำการจัดอันดับคำขอไฟล์ที่มีผู้หวอดยิงมากแสดงว่าไฟล์มีผู้ต้องการมาก และอาจจะมีการอัปโหลดไฟล์ให้แล้ว			เมื่อมีการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ตามคำขอแล้วก่อให้เกิดการอัปโหลดไฟล์เดียวกันอีกเป็นทอดๆ	มีผู้ร่วมดาวน์โหลดไฟล์ที่มีการส่งเข้าเว็บไซต์มา
ช่องการค้นหาคำขอ	เว็บมาสเตอร์ต้องการให้ค้นหาก่อนการขอไฟล์จึงอำนวยความสะดวกด้วยการทำช่องสำหรับค้นหาให้		แสดงคำเตือนให้มีการค้นหาคำขอก่อนทุกครั้งก่อนจะโพสขอไฟล์ของตนเอง		ไม่พบการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลดเพราะทางเว็บไซต์ไม่ต้องการให้มีการขอไฟล์ซ้ำซ้อนทำให้เปลืองพื้นที่การจัดเก็บของเว็บไซต์	
ช่องการค้นหาไฟล์ทอรัเร็นท์	เว็บมาสเตอร์ต้องการ		แสดงคำเตือนให้ค้นหา		ไม่พบการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลด	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าขอไฟล์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
	ให้ผู้ที่จะขอไฟล์ตรวจสอบว่าไฟล์ที่จะขอนั้นไม่มีอยู่ในเว็บอย่างแน่นอนจะได้ไม่เกิดกรณีการอัปโหลดไฟล์ซ้ำ		ไฟล์ทอร์เร็นท์ที่มีอยู่ในเว็บไซต์ก่อนทำการโพสขอไฟล์ทุกครั้ง		เพราะทางเว็บไซต์ไม่ต้องการให้มีการขอไฟล์ซ้ำซ้อนทำให้เปลืองพื้นที่การจัดเก็บของเว็บไซต์	
การขอไฟล์		ผู้ใช้งานโพสคำขอเข้าไปในระบบ โดยระบบจะทำการประมวลผลเรื่องเวลาที่ทำการขอไฟล์และหากมีผู้อัปโหลดไฟล์เข้ามาก็จะแสดงสถานะให้		ผู้ใช้งานโพสคำขอเพื่อให้เพื่อนสมาชิกคนอื่นที่มีไฟล์อยู่เมื่อเห็นคำขอไฟล์จะได้มีการอัปโหลดไฟล์ดังกล่าวให้สมาชิกที่ขอไฟล์มา	ผู้ที่มีไฟล์สามารถอัปโหลดไฟล์ให้ผู้ขอไฟล์	ผู้ขอไฟล์สามารถดาวน์โหลดไฟล์ที่ตนเองขอไปได้เมื่อมีผู้ส่งไฟล์ทอร์เร็นท์เข้าเว็บไซต์ให้ และสมาชิกคนอื่นๆ สามารถร่วมดาวน์โหลดด้วยได้

ตารางที่ 5.4 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าขอไฟล์

จากตารางที่ 5.4 หน้าขอไฟล์จะเห็นว่ามีส่วนในการช่วยสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลดของเว็บไซต์เพราะการขอไฟล์แล้วมีผู้มาอัปโหลดไฟล์ให้ตามคำขอ ดังที่กล่าวไปแล้วว่าเป็นการให้ที่ต่อยอดจากการให้แบบไม่ให้แบบไม่ดูความต้องการของคนรับ คนที่ตั้งใจจะให้โดยมากู้ก่อนว่าผู้ที่ต้องการนั้นต้องการอะไร แล้วให้ทำให้ได้สิ่งที่ตรงกับความต้องการจริงๆ และการขอไฟล์เป็นสิ่งที่ผู้รับร้องขอไปเพราะอยากจะได้รับสิ่งที่ตรงกับที่อยากจะได้

ปฏิสัมพันธ์ของหน้าขอไฟล์มีทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างระบบกับผู้ใช้งาน ในส่วนของการจัดอันดับเทอร์เร็นท์ที่มีผู้ขอมากที่สุด ระหว่างเว็บมาสเตอร์กับระบบในการใส่ช่องคำค้นหาคำขอ ก่อนระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้ใช้งานในส่วนของการค้นหาคำขอ และไฟล์เทอร์เร็นท์ที่มีอยู่ก่อน และระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ใช้งานที่จะมีผู้ขอ และขอมาให้เพื่อให้เกิดการอัปโหลดและดาวน์โหลดในเว็บไซด์

5.5 การจัดอันดับสุดยอด (Top 10)

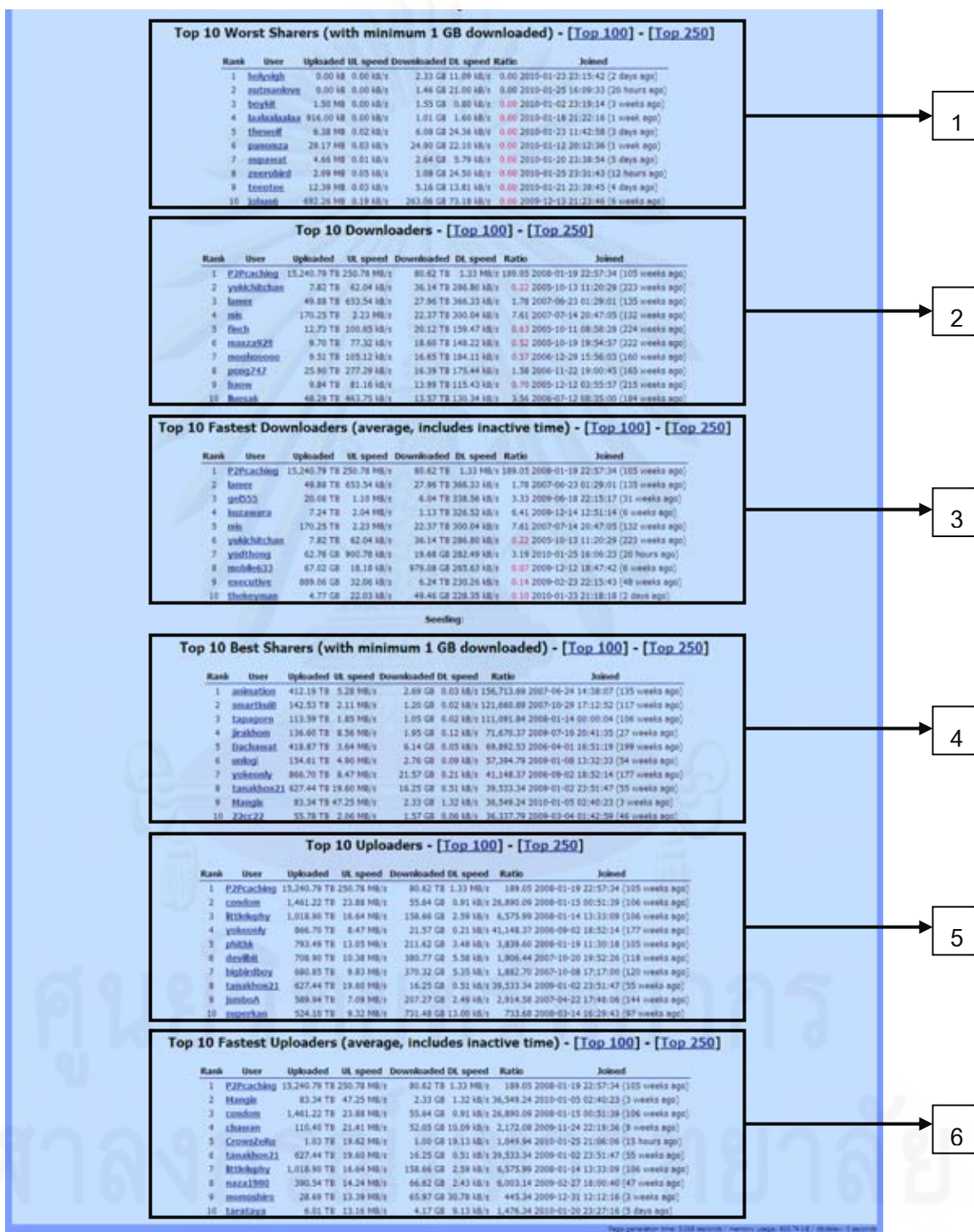
5.5.1 การใช้งานฟังก์ชันการจัดอันดับสุดยอด (Top 10)

เพื่อเป็นการตอกย้ำ ถึงวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ คือ เป็นชุมชนแห่งการแบ่งปันในโลกออนไลน์ทางเว็บไซต์จึงทำการจัดอันดับผู้ใช้งานที่มีการดาวน์โหลด และอัปโหลดไฟล์เทอร์เร็นท์ที่อัปโหลดเข้ามาในเว็บไซด์ โดยเก็บสถิติทั้งการดาวน์โหลด การอัปโหลด เป็นจำนวน และอัตราความเร็วของสมาชิกทุกคนตั้งแต่วินาทีที่ลงทะเบียนใช้งานเว็บไซด์ แล้วทำการจัดอันดับเพื่อแจ้งให้สมาชิกทั่วไปทราบ โดยหัวข้อที่มีการจัดอันดับทั้งหมดได้แก่

1. สิบบอันดับผู้แชร์ไฟล์ยอดเยี่ยม
2. สิบบอันดับผู้ที่ดาวน์โหลดไฟล์มากที่สุด (วัดจากขนาดข้อมูลทั้งหมดที่ดาวน์โหลด)
3. สิบบอันดับผู้ที่ดาวน์โหลดได้เร็วที่สุด (วัดจากความเร็วในการดาวน์โหลดต่อวินาที)
4. สิบบอันดับผู้แชร์ไฟล์ยอดเยี่ยม
5. สิบบอันดับผู้ที่อัปโหลดไฟล์มากที่สุด (วัดจากขนาดข้อมูลทั้งหมดที่อัปโหลด)
6. สิบบอันดับผู้ที่อัปโหลดได้เร็วที่สุด (วัดจากความเร็วในการอัปโหลดต่อวินาที)

การจัดอันดับสมาชิกผู้ทำการอัปโหลดและดาวน์โหลดไฟล์นั้นถือเป็นการให้กำลังใจผู้ที่แชร์ไฟล์ หรือทำการแบ่งปันกับผู้อื่น เหมือนรางวัล “คนดีศรีสังคม” และยังถือเป็นการประกาศเตือน

ผู้ที่ไม่แบ่งปันตามที่กฎของเว็บไซต์ระบุเอาไว้ โดยการแสดงผลการจัดอันดับ มีลักษณะดังภาพที่ 4.29 ดังนี้



ภาพที่ 5.10 การแสดงผลการจัดสุดยอดผู้แชร์ไฟล์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1. การจัดอันดับสุดยอดผู้ที่แชร์ไฟล์ได้น้อยที่สุด 10 อันดับแรก โดยที่ทางเว็บไซต์จัดอันดับผู้แชร์ไฟล์ที่แย่ที่สุดไว้ก่อน เพราะต้องการเตือนผู้ที่ติดอันดับเป็นนัยว่า ขณะนี้ค่าสถิติของเขากำลังอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าที่ทางชุมชนของเว็บไซต์ยอมรับได้ หากยังเป็นเช่นนี้อีก (ตามระยะเวลาที่เว็บไซต์กำหนด) จะต้องถูกลงโทษตามกฎหมายของเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งลักษณะของการจัดอันดับผู้แชร์ไฟล์ยอดแย่เป็นดังนี้

Top 10 Worst Sharers (with minimum 1 GB downloaded) - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	holysigh	0.00 kB	0.00 kB/s	2.33 GB	10.85 kB/s	0.00	2010-01-23 23:15:42 (2 days ago)
2	nutmanlove	0.00 kB	0.00 kB/s	1.46 GB	19.68 kB/s	0.00	2010-01-25 16:09:33 (21 hours ago)
3	laalaalalaa	916.00 kB	0.00 kB/s	1.03 GB	1.62 kB/s	0.00	2010-01-18 21:22:16 (1 week ago)
4	boykit	1.50 MB	0.00 kB/s	1.55 GB	0.80 kB/s	0.00	2010-01-02 23:19:14 (3 weeks ago)
5	thewolf	6.38 MB	0.02 kB/s	6.08 GB	23.91 kB/s	0.00	2010-01-23 11:42:58 (3 days ago)
6	panomza	34.33 MB	0.03 kB/s	24.98 GB	22.07 kB/s	0.00	2010-01-12 20:12:36 (1 week ago)
7	supawat	4.66 MB	0.01 kB/s	2.64 GB	5.73 kB/s	0.00	2010-01-20 23:38:54 (5 days ago)
8	zeerobird	2.09 MB	0.04 kB/s	1.08 GB	22.16 kB/s	0.00	2010-01-25 23:31:43 (14 hours ago)
9	teeotee	12.39 MB	0.03 kB/s	5.16 GB	13.64 kB/s	0.00	2010-01-21 23:38:45 (4 days ago)
10	somchai9999	2.34 MB	0.15 kB/s	1.01 GB	66.08 kB/s	0.00	2010-01-26 09:18:13 (4 hours ago)

จุดสังเกตผู้แชร์ไฟล์ยอดแย่ คือค่า Ratio จะเป็นศูนย์ ยิ่งถ้าหากค่า Ratio เป็นศูนย์ตัวสีแดง แสดงว่าสมาชิกผู้นั้นได้เข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์มาได้ระยะหนึ่งแล้ว แต่ว่าค่า Ratio ยังไม่เพิ่มเลย หมายความว่าละเลยจากการช่วยปล่อยไฟล์อย่างมาก มีสิทธิ์ในการถูกลบรายชื่อจากการเป็นสมาชิกได้ในอีกไม่ช้า

2. ลีบอันดับสุดยอดผู้ที่มีการดาวน์โหลดมากที่สุดโดยวัดจากขนาดของไฟล์ที่ได้ดาวน์โหลดไปทั้งหมด การจัดอันดับนี้ ไม่แสดงเจตนาการเตือนเท่ากับการจัดอันดับผู้แชร์ไฟล์ยอดแย่ เป็นเพียงแต่การบอกข้อมูลให้สมาชิกทราบ ว่าสมาชิกคนใดทำการดาวน์โหลดไปเท่าไรแล้ว อย่างไรก็ตามสมาชิกค่าการดาวน์โหลดมาก มักจะ เป็นสมาชิกที่เข้ามาลงทะเบียนใช้งานเว็บไซต์ได้ระยะเวลานานแล้วจึงมีค่าดาวน์โหลดมาก แต่ยิ่งดาวน์โหลดมากก็ไม่ได้หมายความว่าค่า Ratio ของสมาชิกคนนั้นๆ จะน้อยเสมอไป เพราะแม้ว่าสมาชิกจะดาวน์โหลดมาก แต่ถ้าสถิติการอัพโหลดมากกว่าการดาวน์โหลด ก็ไม่ถือว่าอยู่ในกลุ่มเสี่ยงที่จะถูกลบรายชื่อจากการเป็นสมาชิก ลักษณะของการจัดอันดับสุดยอดผู้ที่มีการดาวน์โหลดมากที่สุดเป็นดังนี้

Top 10 Downloaders - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	P2Pcaching	15,246.52 TB	250.86 MB/s	80.71 TB	1.33 MB/s	188.91	2008-01-19 22:57:34 (105 weeks ago)
2	yukichitchan	7.82 TB	62.07 kB/s	36.15 TB	286.83 kB/s	0.22	2005-10-13 11:20:29 (223 weeks ago)
3	lamer	49.89 TB	653.61 kB/s	27.96 TB	366.39 kB/s	1.78	2007-06-23 01:29:01 (135 weeks ago)
4	mis	170.26 TB	2.23 MB/s	22.37 TB	300.04 kB/s	7.61	2007-07-14 20:47:05 (132 weeks ago)
5	finch	12.73 TB	100.86 kB/s	20.12 TB	159.48 kB/s	0.63	2005-10-11 08:58:28 (224 weeks ago)
6	maxza929	9.71 TB	77.34 kB/s	18.61 TB	148.26 kB/s	0.52	2005-10-19 19:54:57 (222 weeks ago)
7	moohooooo	9.51 TB	105.14 kB/s	16.65 TB	184.14 kB/s	0.57	2006-12-29 15:56:03 (160 weeks ago)
8	pong747	25.90 TB	277.29 kB/s	16.39 TB	175.44 kB/s	1.58	2006-11-22 19:00:45 (165 weeks ago)
9	baow	9.84 TB	81.16 kB/s	13.99 TB	115.42 kB/s	0.70	2005-12-12 03:55:57 (215 weeks ago)
10	luesak	48.29 TB	463.75 kB/s	13.57 TB	110.34 kB/s	3.56	2006-07-12 08:35:00 (184 weeks ago)

จุดสังเกตของการจัดอันดับนี้ จะเรียงลำดับผู้ที่มีค่าการดาวน์โหลดสูงสุดเรื่อยลงมา โดยที่สมาชิกบางคนที่ดีอันดับ จะเห็นได้ว่า ถึงแม้จะมีค่าการดาวน์โหลดมากก็จริง แต่หากค่า Ratio มากกว่า 1 ถือว่าเป็นผู้ที่มีการแชร์ไฟล์ในระดับดี เพราะค่าการอัปโหลดมากกว่าการดาวน์โหลด แต่ผู้ที่มีค่า Ratio ต่ำกว่า 1 นั้น ทางเว็บไซต์เตือนด้วยการขึ้นค่า Ratio ด้วยตัวสีแดง นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีค่าการอัปโหลดมากๆ ส่วนใหญ่จะเป็นสมาชิกของเว็บไซต์มาเป็นเวลานาน

3. การจัดอันดับสุดยอดผู้ดาวน์โหลดได้เร็วที่สุด โดยวัดจากความเร็วการดาวน์โหลดต่อวินาที และเวลาที่สมาชิกไม่ได้ออนไลน์นี้ใช้งานเว็บไซต์หรือโปรแกรมดาวน์โหลดจะถูกนำมาคิดรวมด้วย ผู้ที่มีความเร็วเฉลี่ยมากที่สุดก็จะถูกจัดอันดับออกมา การแสดงการจัดอันดับด้านความเร็วการดาวน์โหลดมีลักษณะดังนี้

Top 10 Fastest Downloaders (average, includes inactive time) - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	P2Pcaching	15,246.52 TB	250.86 MB/s	80.71 TB	1.33 MB/s	88.91	2008-01-19 22:57:34 (105 weeks ago)
2	lamer	49.89 TB	653.61 kB/s	27.96 TB	366.39 kB/s	1.78	2007-06-23 01:29:01 (135 weeks ago)
3	gel555	20.08 TB	1.10 MB/s	6.04 TB	338.47 kB/s	3.33	2009-06-18 22:15:17 (31 weeks ago)
4	kuzawara	7.27 TB	2.05 MB/s	1.13 TB	326.87 kB/s	6.42	2009-12-14 12:51:14 (6 weeks ago)
5	mis	170.26 TB	2.23 MB/s	22.37 TB	300.04 kB/s	7.61	2007-07-14 20:47:05 (132 weeks ago)
6	yukichitchan	7.82 TB	62.07 kB/s	36.15 TB	286.83 kB/s	0.22	2005-10-13 11:20:29 (223 weeks ago)
7	yodthong	65.21 GB	877.33 kB/s	19.85 GB	267.03 kB/s	3.29	2010-01-25 16:06:23 (21 hours ago)
8	mobile633	67.27 GB	18.23 kB/s	981.67 GB	265.99 kB/s	0.07	2009-12-12 18:47:42 (6 weeks ago)
9	sheroo007	51.84 MB	6.72 kB/s	1.76 GB	233.68 kB/s	0.03	2010-01-26 11:33:43 (2 hours ago)
10	thekeyman	4.90 GB	22.16 kB/s	51.28 GB	231.75 kB/s	0.10	2010-01-23 21:18:18 (2 days ago)

จุดสังเกตการณ์จัดอันดับจะอยู่ที่ค่า Download Speed แต่การนำเอาเวลาที่ไม่ได้ใช้งานการดาวน์โหลดมาคิดรวมด้วยนั้น เพื่อเป็นการหาว่าการอัปโหลดและการดาวน์โหลดสมดุลกันหรือไม่ เพราะสมาชิกผู้ใช้งานเว็บไซต์บางคนอาจจะมีอัตราการดาวน์โหลดที่เร็วมากก็จริง แต่ไม่ได้ดาวน์โหลดบ่อย แต่ว่าอัปโหลดบ่อยกว่า ก็จะทำให้ค่าความเร็วการดาวน์โหลดนั้นไม่ได้สูงมากนัก นอกจากนี้ยังเป็นการแสดงถึงศักยภาพในการดาวน์โหลดไฟล์ของสมาชิกบางคนได้

4. การจัดอันดับสุดยอดผู้แชร์ไฟล์ยอดเยี่ยม โดยหากสมาชิกคนใดมีค่าการอัปโหลดมากกว่าค่าการดาวน์โหลด หากผลต่างยิ่งมากเท่าไร ยิ่งถือว่าเป็นผู้ที่มีความพยายามในการอัปโหลดเป็นอย่างมาก ทางเว็บไซต์จึงจัดอันดับเพื่อเป็นการชื่นชมผู้ที่แชร์ไฟล์ให้ผู้อื่น เพราะถือเป็นผู้ให้ที่ดีในชุมชนแห่งการแบ่งปันนั่นเอง โดยการแสดงอันดับมีลักษณะดังนี้

Top 10 Best Sharers (with minimum 1 GB downloaded) - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	animation	412.19 TB	5.28 MB/s	2.69 GB	0.03 kB/s	156,713.69	2007-06-24 14:38:07 (135 weeks ago)
2	smartkui8	142.54 TB	2.11 MB/s	1.20 GB	0.02 kB/s	121,671.21	2007-10-29 17:12:52 (117 weeks ago)
3	tapagorn	113.59 TB	1.85 MB/s	1.05 GB	0.02 kB/s	111,091.84	2008-01-14 00:00:04 (106 weeks ago)
4	jirakhom	136.60 TB	8.56 MB/s	1.95 GB	0.12 kB/s	71,670.37	2009-07-16 20:41:35 (27 weeks ago)
5	Dachawat	418.87 TB	3.64 MB/s	6.14 GB	0.05 kB/s	69,892.53	2006-04-01 16:51:19 (199 weeks ago)
6	unlogi	154.61 TB	4.90 MB/s	2.76 GB	0.09 kB/s	57,394.79	2009-01-08 13:32:33 (54 weeks ago)
7	yokeonly	866.70 TB	8.47 MB/s	21.57 GB	0.21 kB/s	41,148.37	2006-09-02 18:52:14 (177 weeks ago)
8	tanakhon21	627.53 TB	19.60 MB/s	16.25 GB	0.51 kB/s	39,539.43	2009-01-02 23:51:47 (55 weeks ago)
9	Mangix	83.36 TB	47.14 MB/s	2.33 GB	1.32 kB/s	36,558.34	2010-01-05 02:40:23 (3 weeks ago)
10	22cc22	55.78 TB	2.06 MB/s	1.57 GB	0.06 kB/s	36,337.79	2009-03-04 01:42:59 (46 weeks ago)

การจัดอันดับนี้วัดที่ค่า Ratio ที่มีมากที่สุด โดยสมาชิกอาจจะไม่ได้อัปโหลดมากที่สุด แต่ว่าเมื่อนำค่าการอัปโหลดหารด้วยค่าการดาวน์โหลดแล้วได้ค่าออกมายิ่งมาก ยิ่งถือว่าแชร์มาก เพราะสมาชิกบางคนถึงแม้ว่าจะอัปโหลดมาก แต่ถ้าค่าการดาวน์โหลดมากไปด้วย ก็จะมีค่า Ratio ไม่สูงมากนัก การจัดอันดับผู้ที่แชร์ไฟล์ยอดเยี่ยมนั้นนอกจากจะเป็นการชื่นชมผู้ที่แสดงการให้อย่างเป็นรูปธรรมในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์แล้ว ยังถือเป็นการแสดงตัวอย่างที่ดีให้กับทั้งสมาชิกหน้าใหม่และสมาชิกที่ไม่ค่อยเห็นความสำคัญของการแชร์ไฟล์ให้เพื่อนสมาชิกในเว็บไซต์ ถือเป็นการสนับสนุนให้สมาชิกช่วยกันอัปโหลดไฟล์อีกทางหนึ่ง

5. การจัดอันดับสุดยอดผู้ที่มีค่าการอัปโหลดไฟล์มากที่สุด โดยจะวัดจากขนาดไฟล์ทั้งหมดที่ได้ทำการอัปโหลดให้สมาชิกคนอื่นๆ ไป ดังนั้นผู้ที่ ด้การจัดอันดับว่ามีการแชร์ไฟล์มากที่สุด อาจจะไม่ใช่ผู้ที่มีการอัปโหลดมากที่สุดก็ได้ เพราะการจัดอันดับนี้ดูเพียงค่าการอัปโหลดอย่างเดียว ไม่ได้นำไปหารด้วยค่าการดาวน์โหลดแต่อย่างใด เพราะฉะนั้นผู้ที่ได้อันดับต้นๆ อาจจะมีค่า Ratio ไม่มาก เพราะแม้ว่าจะมีการอัปโหลดมากก็จริง แต่ค่าการดาวน์โหลดก็สูงเช่นกัน การแสดงอันดับผู้ที่มีค่าการอัปโหลดมากที่สุดมีลักษณะดังนี้

Top 10 Uploaders - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	P2Pcaching	5,246.52 TB	250.86 MB/s	80.71 TB	1.33 MB/s	188.91	2008-01-19 22:57:34 (105 weeks ago)
2	condom	1,461.36 TB	23.88 MB/s	55.64 GB	0.91 kB/s	26,892.62	2008-01-15 00:51:39 (106 weeks ago)
3	littlulphy	1,019.02 TB	16.64 MB/s	158.66 GB	2.59 kB/s	6,576.76	2008-01-14 13:33:09 (106 weeks ago)
4	yokeonly	866.70 TB	8.47 MB/s	21.57 GB	0.21 kB/s	41,148.37	2006-09-02 18:52:14 (177 weeks ago)
5	phithk	793.95 TB	13.05 MB/s	211.62 GB	3.48 kB/s	3,841.85	2008-01-19 11:30:18 (105 weeks ago)
6	devilbit	709.19 TB	10.39 MB/s	380.77 GB	5.58 kB/s	1,907.21	2007-10-20 19:52:26 (118 weeks ago)
7	bigbirdboy	681.08 TB	9.83 MB/s	370.32 GB	5.34 kB/s	1,883.31	2007-10-08 17:17:00 (120 weeks ago)
8	tanakhon21	627.53 TB	19.60 MB/s	16.25 GB	0.51 kB/s	39,539.43	2009-01-02 23:51:47 (55 weeks ago)
9	jumboA	590.01 TB	7.09 MB/s	207.27 GB	2.49 kB/s	2,914.89	2007-04-22 17:48:06 (144 weeks ago)
10	superkan	524.18 TB	9.32 MB/s	731.48 GB	13.00 kB/s	733.80	2008-03-14 16:29:43 (97 weeks ago)

จะเห็นได้ว่าผู้ที่ได้อันดับผู้ที่มีค่าการอัปโหลดมากที่สุดเป็นผู้ที่เป็นสมาชิกมาเป็นเวลานานทั้งสิ้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการอัปโหลด หรือการให้ในชุมชนออนไลน์นั้นก็ยังใช้เวลามากกว่าการดาวน์โหลด

หรือการรับอยู่ดี เปรียบเสมือนชุมชนจริงที่การให้ยังทำได้ยากกว่าการรับ แต่ในชุมชนเสมือนนั้น แม้ว่าการให้จะทำได้ง่ายขึ้นแล้ว แต่ก็ยังมีข้อจำกัดด้านระยะเวลาอยู่ กล่าวคือเทคโนโลยีเว็บไซต์ และโปรแกรมบิททอร์เร็นท์อาจจะช่วยให้การให้ ในชุมชนออนไลน์ง่ายขึ้นแล้ว แต่ยังไม่สามารถ พัฒนาเทคโนโลยีที่สร้างปฏิสัมพันธ์ด้านการให้ได้รวดเร็วกว่าการรับ เพราะทั่วไปการดาวน์โหลด จะทำได้เร็วกว่าการอัปโหลดเสมอ

6. การจัดอันดับผู้ที่มีการอัปโหลดเร็วที่สุด วัดจากความเร็วในการอัปโหลดต่อวินาที และเช่นเดียวกันอันดับในการดาวน์โหลด คือนับรวมกับเวลาที่สมาชิกคนนั้นๆ ไม่ได้ออนไลน์ใน เว็บไซต์ด้วย เพื่อให้ได้ค่าความเร็วโดยเฉลี่ยสำหรับผู้อัปโหลดทุกคน โดยการแสดงการจัดอันดับมี ลักษณะดังต่อไปนี้

Top 10 Fastest Uploaders (average, includes inactive time) - [Top 100] - [Top 250]

Rank	User	Uploaded	UL speed	Downloaded	DL speed	Ratio	Joined
1	P2Pcaching	15,246.52 TB	250.86 MB/ε	80.71 TB	1.33 MB/ε	188.91	2008-01-19 22:57:34 (105 weeks ago)
2	Mangix	83.36 TB	47.14 MB/ε	2.33 GB	1.32 kB/ε	36,558.34	2010-01-05 02:40:23 (3 weeks ago)
3	maaeda73	527.42 GB	30.71 MB/ε	1.17 GB	69.58 kB/ε	451.95	2010-01-26 08:52:15 (4 hours ago)
4	condom	1,461.36 TB	23.88 MB/ε	55.64 GB	0.91 kB/ε	26,892.62	2008-01-15 00:51:39 (106 weeks ago)
5	chawan	110.53 TB	21.41 MB/ε	52.05 GB	10.08 kB/ε	2,174.66	2009-11-24 22:19:36 (8 weeks ago)
6	tanakhon21	627.53 TB	19.60 MB/ε	16.25 GB	0.51 kB/ε	39,539.43	2009-01-02 23:51:47 (55 weeks ago)
7	CrowsZeRo	1.03 TB	18.02 MB/ε	1.00 GB	17.57 kB/ε	1,049.94	2010-01-25 21:06:06 (16 hours ago)
8	littletluphy	1,019.02 TB	16.64 MB/ε	158.66 GB	2.59 kB/ε	6,576.76	2008-01-14 13:33:09 (106 weeks ago)
9	naza1980	390.54 TB	14.24 MB/ε	66.62 GB	2.43 kB/ε	6,003.14	2009-02-27 18:00:40 (47 weeks ago)
10	momoshiro	28.79 TB	13.41 MB/ε	65.97 GB	30.72 kB/ε	446.97	2009-12-31 12:12:16 (3 weeks ago)

จะเห็นได้ว่าค่าความเร็วในการอัปโหลดไม่ได้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาการเข้ามาเป็นสมาชิก เพราะสมาชิกใหม่ก็สามารถอัปโหลดได้อย่างรวดเร็ว ขึ้นอยู่กับศักยภาพของระบบเครือข่ายการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตของสมาชิกคนนั้นๆ มากกว่า นอกจากนั้นยังขึ้นอยู่กับไฟล์ที่ทำการอัปโหลดนั้น มีผู้ดาวน์โหลดมากน้อยเพียงใด เพราะยิ่งไฟล์ใดมีผู้ดาวน์โหลดยิ่งมาก ผู้อัปโหลดก็ยิ่งอัปโหลดได้เร็วมากขึ้นเท่านั้น หรือหากมีการอัปโหลดคราวละหลายๆไฟล์พร้อมกัน ก็จะทำให้อัปโหลดได้เร็วมากขึ้นเช่นกัน

ฟังก์ชันการจัดอันดับสุดยอดนั้น ถือเป็นฟังก์ชันที่สนับสนุนให้เกิดปฏิสัมพันธ์ด้านการให้ และการรับที่เห็นได้ชัดในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เพราะก็เหมือนกับชุมชนจริงทั่วไปทุกที่ ที่หากมีผู้ที่กระทำความดี ก็ย่อมจะได้รับการเชิดชูด้วยการให้รางวัล และการประกาศเกียรติคุณ แต่หากเป็นผู้ที่กระทำไม่ดี เขารัดเอาเปรียบผู้อื่นด้วยการเอาแต่จะรับ ไม่ยอมให้ผู้อื่นบ้าง ก็ต้องถูกรายงานให้สังคมโดยรวมรับทราบ เป็นการกดดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งสังคมออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็รับเอาค่านิยมการปฏิบัติเช่นนั้นจากสังคมจริง แล้วนำมาปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานเว็บไซต์นั่นเอง

5.5.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าจัดอันดับสุดท้าย

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าจัดอันดับสุดท้าย					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
สืบอันดับผู้แชร์ไฟล์ ยอดแยะ		ระบบทำการจัดอันดับจากการเก็บข้อมูลของสมาชิกทุกคนที่เข้าใช้งานเว็บไซต์บิททอว์เร็นท์ตั้งแต่เริ่มเป็นสมาชิก และทำการเก็บค่าสถิติต่างๆ เอาไว้และ			ผู้ที่ติดอันดับต้องแรงแอัฟโหลดไฟล์ให้มากขึ้นจะได้หลุดจากการอยู่ในอันดับผู้แชร์ไฟล์ยอดแยะ ส่วนสมาชิกคนอื่นก็ได้ศึกษาเป็นตัวอย่งว่าการไม่อัฟโหลดไฟล์จะถูกจัดอันดับแยะๆ เช่นนี้	
สืบอันดับผู้ที่ดาวน์โหลดไฟล์มากที่สุด		จัดอันดับโดยอัตโนมัติแล้วแสดงผลการจัดอันดับในหน้าฟงชั่นการจัดอันดับสุดท้าย				สมาชิกคนอื่นเมื่อเข้ามาดูการจัดอันดับสุดท้ายจะเห็นว่าใครมีการดาวน์โหลดไฟล์มาก แล้ว

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าจัดอันดับสุดท้าย					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
		ระบบทำการจัดอันดับ				สามารถดาวน์โหลดไฟล์ที่ต้องการได้จากผู้ที่กำลังดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆอยู่
สืบอันดับผู้ที่ดาวน์โหลดได้เร็วที่สุด		จากการเก็บข้อมูลของสมาชิกทุกคนที่ใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ตั้งแต่เริ่มเป็นสมาชิก และทำการเก็บค่าสถิติต่างๆ เอาไว้และจัดอันดับโดยอัตโนมัติแล้วแสดงผลการจัดอันดับในหน้าฟังก์ชันการจัดอันดับสุดท้าย			หากผู้ที่มีความสามารถในการดาวน์โหลดได้อย่างรวดเร็วกำลังทำการดาวน์โหลดไฟล์ใดๆ อยู่คนที่มีไฟล์นั้นอยู่เต็ม 100% จะเป็นผู้ปล่อยไฟล์ให้คนที่กำลังดาวน์โหลดและได้ค่าการอัปเดตเพิ่มขึ้นเร็วตามไปด้วย	ยิ่งมีการดาวน์โหลดรวดเร็วก็ยิ่งดาวน์โหลดได้มากในเวลาอันน้อย ทำให้มีสมาชิกเข้ามาร่วมดาวน์โหลดไฟล์ที่มีการดาวน์โหลดอย่างรวดเร็วเพิ่มขึ้น
สืบอันดับผู้แชร์ไฟล์					เป็นการชื่นชมผู้ที่มีการแชร์ไฟล์ หรือการแบ่งปันใน	

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าจัดอันดับสุดท้าย					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
ยอดเยี่ยม					เว็บไซต์ ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดการอัปโหลดและการดาวน์โหลด	
สืบอันดับผู้ที่อัปโหลดไฟล์มากที่สุด		ระบบทำการจัดอันดับจากการเก็บข้อมูลของสมาชิกทุกคนที่ใช้งานเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ตั้งแต่เริ่มเป็นสมาชิก และทำการเก็บค่าสถิติต่างๆ เอาไว้และจัดอันดับโดยอัตโนมัติ			ให้กำลังใจผู้ที่มีการอัปโหลดมาก ในขณะเดียวกันสามารถสนับสนุนการอัปโหลดได้ เพราะถือเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับสมาชิกคนอื่นจะได้มีการอัปโหลดไฟล์ตาม	สมาชิกเห็นว่ามีผู้อัปโหลดไฟล์ก็จะดาวน์โหลดไฟล์มากขึ้น เพราะหากมีผู้ทำการอัปโหลดมากก็จะดาวน์โหลดไฟล์ได้เสร็จเร็วขึ้น
สืบอันดับผู้ที่อัปโหลดได้เร็วที่สุด		แล้วแสดงผลการจัดอันดับในหน้าฟังก์ชันการจัดอันดับสุดท้าย				สมาชิกเห็นว่ามีผู้อัปโหลดไฟล์ก็จะดาวน์โหลดไฟล์มากขึ้น เพราะหากมีผู้ทำการอัปโหลดมากก็จะดาวน์โหลดเร็วขึ้น

ตารางที่ 5.5 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าจัดอันดับสุดท้าย

จากตารางที่ 5.5 แสดงให้เห็นว่า การจั ดอันดับสุดท้ายคือการสนับสนุนทั้งการดาวน์โหลดและการอัปโหลด เพราะเป็นการให้กำลังใจกับผู้ที่ทำการแชร์ไฟล์อย่างสม่ำเสมอ และเป็น การตักเตือนผู้ที่ไม่ค่อยแชร์ไฟล์ให้กับสมาชิกอื่นๆ ไปในตัว โดยปฏิสัมพันธ์ที่พบคือจากระบบมายัง ผู้ใช้งานทั้งหมด เพราะระบบทำการเก็บสถิติและจัดอันดับสมาชิกภายในเว็บไซต์อยู่ตลอดเวลา

5.6 อุดมการณ์เบื้องหลังของฟิงชัน Torrent

5.6.1 อุดมการณ์เรื่องการให้ การรับ

ผู้วิจัยนำเอารูปแบบการให้ทั้ง 4 ประเภท เป็นกรอบการวิเคราะห์ที่ปฏิสัมพันธ์การใช้งาน ฟิงชัน Torrent โดยขั้นแรกจะทำการแยกประเภทในตารางดังนี้

การใช้งานฟิงชัน Torrent	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้งานฟิงชัน Torrent						
	การอยู่ร่วมกันในสังคม			ฟิงชันที่ก่อให้เกิดการให้			
	ช่วยเหลือ	บังคับใช้	อื่นๆ	Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
ดูรายการไฟล์	√		√			√	√
ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์	√						√
ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ	√						√
ขอไฟล์	√						√
การจัดอันดับสุดท้าย	√	√		√		√	√

ตารางที่ 5.6 รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟิงชัน Torrent

จากตารางที่ 5.6 จะเห็นได้รูปแบบปฏิสัมพันธ์การอยู่ร่วมกันในสังคมของหน้าการใช้งาน ต่างๆ ในฟิงชัน Torrent เป็นไปเพื่อการช่วยเหลือเพื่อนสมาชิกเกี่ยวกับการอัปโหลด และการดาวน์โหลดไฟล์ทอร์เร็นท์ทั้งหมด โดยมีเพียงการจัดอันดับสุดท้ายที่จะมองเห็นการบังคับใช้อยู่ด้วย ซึ่ง เมื่อแจกแจงตามหน้าการใช้งาน จะได้ดังนี้

หน้าดูรายการไฟล์เป็นการช่วยเหลือสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ ต้องการข้อมูลไฟล์ ต่างๆ สามารถเข้ามาดูรายละเอียดของไฟล์และดาวน์โหลดไฟล์ทอร์เร็นท์ได้จากหน้านี้ นอกจากนี้ ยังเป็นหน้าที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ด้านอื่นๆ เช่นการชื่นชมหรือการให้คำแนะนำเกี่ยวกับไฟล์ผ่านทาง การคอมเมนต์ เป็นต้น ส่วนปฏิสัมพันธ์ด้านการให้พบว่าในหน้าดูรายการไฟล์นี้เป็นการให้แบบ ช่วยเหลือเกื้อกูล คือเมื่อสมาชิกดาวน์โหลดไฟล์ทอร์เร็นท์ไป ก็จะมีอัปโหลดส่วนที่ตนดาวน์โหลด มาแล้วให้ผู้เข้ามาดาวน์โหลดทีหลังได้ทันที เป็นการแชร์ไฟล์ และพบการให้เปล่า ซึ่งเกิดจากผู้อัป โหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์เป็นคนแรกแล้วให้รายละเอียดไฟล์ที่มาปรากฏในหน้าดูรายการไฟล์นี้

หน้าส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ ถือเป็นความช่วยเหลือเพื่อให้เกิดการให้สำหรับผู้ที่มีไฟล์แล้ว ต้องการแชร์ไฟล์กับเพื่อนสมาชิกสามารถใช้งานหน้านี้เพื่อส่งไฟล์เทอร์เรนท์เข้ามายังเว็บไซต์ทำให้ “ให้” ได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น ส่วนปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้พบว่าเป็นการให้เปล่าจากผู้ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์ที่ทำให้สมาชิกสามารถรวมดาวน์โหลดไฟล์นั้นๆ ได้โดยเจ้าของไฟล์ให้โดยเป็นการให้เพื่อให้คนอื่นนำไปใช้ประโยชน์

หน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ และหน้าขอไฟล์ เป็นสองหน้าที่ทำงานร่วมกัน เพราะไฟล์ที่ถูกขอในหน้าขอไฟล์จะไปปรากฏในหน้าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ แสดงให้เห็นการช่วยเหลือ เพราะเป็นการร้องขอไฟล์ที่ผู้ใช้งานกำลังต้องการผ่านทางหน้าเว็บไซต์ให้ผู้อื่นเข้ามาดู ว่ามีไฟล์ใดที่ตนมีตรงกับความต้องการของคนในเว็บไซต์แล้วทำการอัปโหลดให้ เป็นการให้คนในเว็บไซต์ช่วยเหลือกันเอง และเมื่อเกิดการดาวน์โหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์แล้วก็จะเห็นปฏิสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดการให้แบบ giving อีกด้วย เพราะเมื่อสมาชิกเห็นว่าไฟล์ที่เป็นที่ต้องการตรงกับไฟล์ที่ตนเองมีก็จะนำมาอัปโหลดให้ ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของความหมายของการให้ทั้ง 4 ประเภทออกไปอีกด้วย เพราะ เป็นการให้กับคนที่กำลังต้องการจริงๆ ผู้ให้ไม่ได้ให้ไป ล่วงหน้าก่อน เหมือนกับการให้แบบอื่นๆ (คล้ายกับการบริจาคโลหิตเร่งด่วน หรือ การทำงานของ จส.100)

การจัดอันดับสุดยอด กล่าวได้ว่าเป็นทั้งการช่วยเหลือและการบังคับใช้ เพราะเป็นการให้การชื่นชมผู้ที่มีการแชร์ไฟล์ ให้กับเพื่อนสมาชิกในเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง เมื่อวัดจากค่าสถิติที่ทางเว็บไซต์เก็บรวบรวมเอาไว้ นอกจากนี้ถือเป็นการบังคับใช้เพราะเป็นการตักเตือน ผู้ที่มีแนวโน้มจะถูกลงโทษจากทางเว็บไซต์ เพราะค่าสถิติบ่งบอกถึงการไม่ร่วมแชร์ไฟล์หลังจากการดาวน์โหลดเลย ดังนั้น ทำให้เห็นปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ 3 ประเภท คือ การเอาไป คือผู้ที่ได้จัดอันดับอยู่ในกลุ่ม Worst Sharer และการช่วยเหลือเกื้อกูล คือ ผู้ที่ได้รับการจัดอันดับอยู่ในกลุ่ม Best Sharers และการให้เปล่าคือผู้ที่ได้รับการจัดอันดับอยู่ใน Best Uploaders นั่นเอง

5.6.2 อุดมการณ์อื่นๆ

1. การให้โดยไม่ประสงค์ออกนาม

หน้าส่งไฟล์เข้าเว็บเปิดโอกาสให้ผู้อัปโหลดไฟล์เลือกได้ว่าต้องการเปิดเผยชื่อใช้งานของตนเองในการอัปโหลดครั้งนั้นๆ หรือไม่ ถือเป็นกรับเอาอุดมการณ์การให้ หรือการทำบุญในสังคมจริงไปใช้ ว่าผู้ให้ อาจไม่ต้องการให้คนอื่น รับรู้เสมอไปว่าตนเองเป็นคนให้ มีคนอื่นจำพวกที่แม้ว่าจะให้สิ่งใดใครแล้ว ก็พอใจที่จะไม่เปิดเผยตัวเอง ไม่ต้องการได้รับคำขอบคุณ หรือชื่นชมจาก

ผู้รับเสมอไป ซึ่งเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ แม้ว่าจะเป็นชุมชนออนไลน์ แต่ผู้วิจัยมองว่าผู้ดูแลเว็บไซต์คิดว่าค่านิยมด้านนี้สำคัญ จึงทำให้เปิดช่องทางให้ผู้ที่มีสิทธิ์เลือกว่าจะให้ผู้รับรับรู้หรือไม่ว่าใครคือผู้ให้ แม้ว่าการไม่เปิดเผยชื่อจะทำให้ผู้อัปโหลดไฟล์ไม่ได้รับการคอมเมนต์ และการโอนเงินเสมือนเพื่อเป็นการขอบคุณเลยก็ตาม แต่ทางเว็บไซต์ก็ควรพบว่าต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้ที่ไม่ต้องการเปิดเผยชื่อสามารถให้ได้เหมือนกัน

2. การให้เกียรติผู้ที่มาก่อน

การห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ นอกจากจะมีเหตุผลทางเทคนิคเพื่อไม่ต้องการให้เปลืองพื้นที่ของเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องแบกรับข้อมูลซ้ำๆ โดยไม่จำเป็นแล้ว การห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำยังเป็นการบังคับเพื่อให้เกียรติผู้ที่อัปโหลดไฟล์เข้ามาก่อนอีกด้วย เพราะ การอัปโหลดไฟล์ประเภทเดียวกัน คุณภาพเท่ากันเข้ามาในเว็บไซด์ ถ้าอัปโหลดเข้ามาทีหลัง ไฟล์จะขึ้นมาอยู่ด้านบนไฟล์ของผู้ที่อัปโหลดก่อน เมื่อสมาชิกอื่นเข้ามาก็จะเห็นไฟล์ที่อัปโหลดเข้ามาทีหลังก่อน ทำให้ไม่ไปโหลดกับผู้ที่อัปโหลดเข้ามาเป็นคนแรก เหมือนการแย่งตำแหน่ง แย่งคนที่จะมาดาวน์โหลดไฟล์ ทำให้ความนิยมของไฟล์ตกไปอยู่กับคนที่อัปโหลดทีหลัง ดังนั้น ทางเว็บไซด์จึงเห็นว่าควรจะให้ความสำคัญกับคนที่ “ให้ก่อน” ด้วย ผู้ให้ที่ดี จึงควรตรวจสอบก่อนว่า สิ่งที่ต้องการจะให้ ต้องการจะแบ่งปันกับเพื่อนสมาชิก มีผู้อื่นเขาให้ไปแล้วหรือไม่ หากมีแล้ว อย่าอัปโหลดอีกจะเป็นการเสียมารยาท และมีกฎในการจัดการอย่างรุนแรง เพื่อให้รู้จักการให้เกียรติกันในสังคม

3. การจัดให้มีกลไกการยกย่องคนดีของสังคม

การจัดอันดับสุดยอด เพื่อเป็นการชื่นชม ชื่อใช้งานที่มีการอัปโหลดไฟล์อย่างต่อเนื่องจนค่าสถิติติดอันดับสูงสุดของเว็บไซด์ เมื่อเปรียบเทียบกับสังคมจริง ก็มีการชื่นชมคนที่พยายามกระทำกรเพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคมเช่นกัน เป็นเหมือนการให้กำลังใจ และเป็นตัวอย่างให้กับคนอื่นๆ ในสังคมว่าเมื่อเป็นคนดีแล้ว ย่อมได้ รับการยกย่องจากสังคมที่ดำรงอยู่ เพื่อให้ทุกคนเอาเป็นแบบอย่างต่อไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานและอุดมการณ์เบื้องหลังที่พบในฟังก์ชัน VIP ฟังก์ชัน Personal และฟังก์ชัน Games

6.1 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟังก์ชัน VIP

ฟังก์ชัน VIP เป็นฟังก์ชันสำหรับผู้ที่ต้องการได้รับสิทธิพิเศษในการใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งผู้ที่เป็สมาชิกระดับ VIP จะได้รับสิทธิพิเศษคือ กฎเรื่องการคงค่า Ratio ต่ำกว่าหนึ่งไม่ครอบคลุมกับสมาชิกประเภทนี้ และยังสามารถดาวน์โหลดเพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษได้ตลอด 24 ชั่วโมง (สมาชิกทั่วไปสามารถดาวน์โหลดได้หลังจาก 24 นาฬิกาไปแล้ว)

อย่างไรก็ตามการจะเลื่อนระดับจากสมาชิกประเภทธรรมดาเป็นสมาชิกประเภท VIP นั้น จำเป็นจะต้องอุปถัมภ์ด้านการเงินกับเว็บไซต์ ทำให้เห็นอุดมการณ์การแลกสิทธิ์บางอย่างด้วยเงิน และสมาชิกที่สมัครเป็น VIP จะมีระยะเวลาที่กำหนดเอาไว้ว่าจะอยู่ในระดับ VIP เป็นเวลาเท่าใด โดยฟังก์ชัน VIP นี้เป็นพื้นที่สำหรับสมาชิกระดับธรรมดาที่ต้องการเปลี่ยนสถานะเป็นสมาชิก VIP ต้องเข้ามาใช้งานเพื่อรับทราบวิธีการอุปถัมภ์ด้านการเงิน และระยะเวลา โดยฟังก์ชันนี้มีหน้าการใช้งานต่างๆ ดังนี้

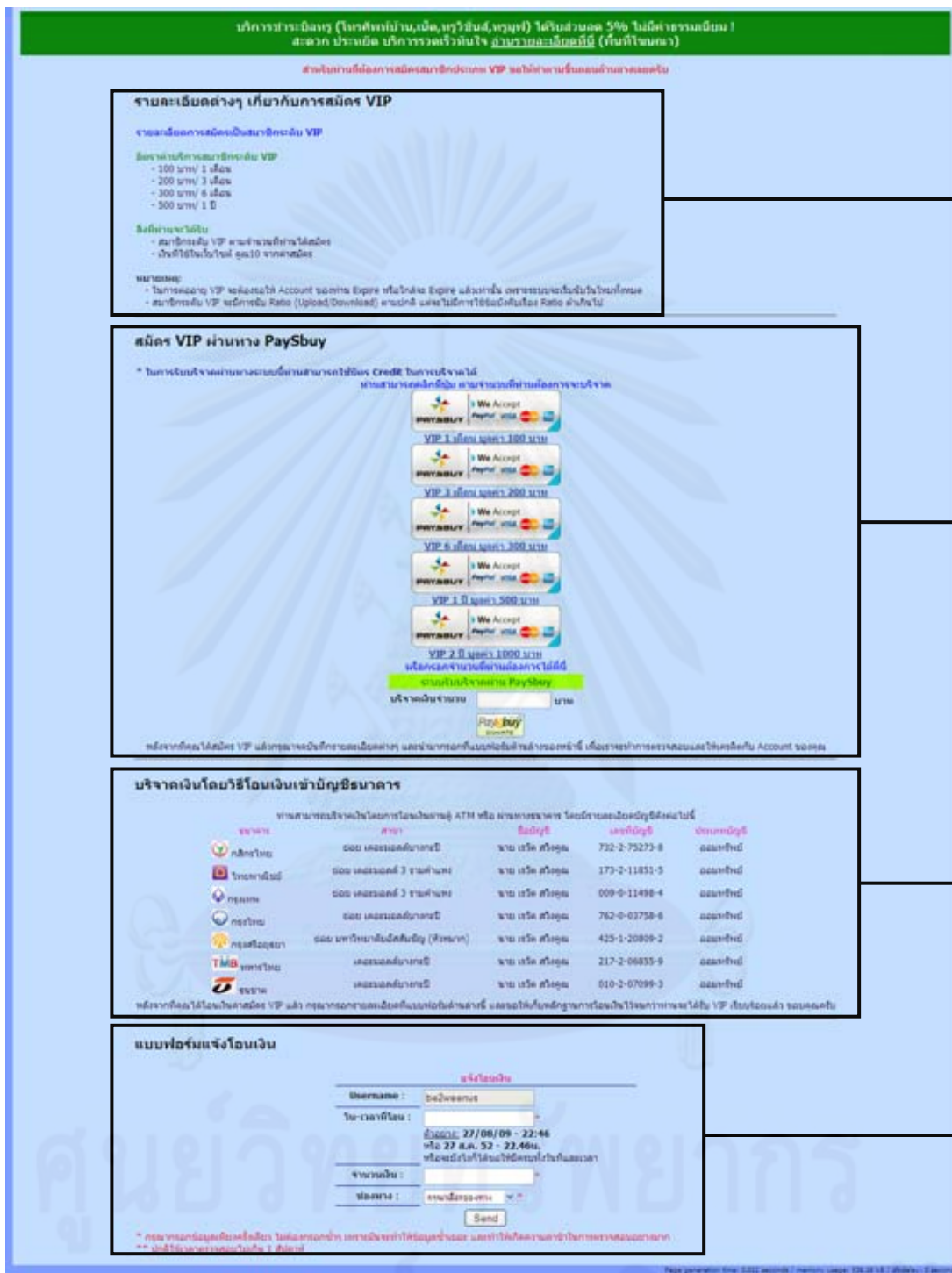
- โอนเงิน
- ผ่านโทรศัพท์มือถือ
- บัตรเติมเงินทรูมันนี่

ผู้วิจัยจะนำเสนอปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามการใช้งานของหน้าต่างๆ ที่กล่าวมา ได้แก่

6.1.1 โอนเงิน (Donate)

6.1.1.1 การใช้งานหน้าโอนเงิน (Donate)

หน้าโอนเงินเป็นหน้าสำหรับให้สมาชิกธรรมดาเปลี่ยนสถานะเป็นสมาชิกระดับ VIP ผ่านการโอนเงินทางบัญชีธนาคาร และหรือบัตรเครดิต ซึ่งจะมีวิธีการแจกแจงเอาไว้อย่างละเอียด โดยหน้าฟังก์ชันการโอนเงิน มีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 6.1 หน้าการใช้งานการโอนเงินเพื่อเป็นสมาชิก VIP ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1. รายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการสมัคร VIP ว่าด้วยเรื่องของจำนวนเงินและระยะเวลาที่จะอยู่ในระดับ VIP และสิทธิพิเศษที่ระดับ VIP จะได้รับ ซึ่งมีรายละเอียด คือ หากสมาชิกโอนเงิน 100 บาทจะได้สิทธิ์ในการเป็นสมาชิก VIP 1 เดือน, 200 บ ได้ 3 เดือน, 300 บาทได้ 6 เดือน และ

500 บาทได้สิทธิ์ 1 ปี และสมาชิกมีสิทธิพิเศษที่จะได้รับคือ จำนวนเงินเสมือนของเว็บไซต์ที่มีหน่วยเป็น Dent จำนวนสิบเท่าของเงินที่โอนเพื่อสมัคร และการระบบการนับเรื่องค่า Ratio ของเว็บไซต์จะยังคงดำเนินการอยู่ตามปกติ แต่สมาชิกระดับ VIP จะไม่กังวลเรื่องค่า Ratio ต่ำกว่า 1 อย่างที่สมาชิกระดับทั่วไปจะต้องพยายามรักษาค่า Ratio เอาไว้ให้สูงกว่า 1 เสมอ เพราะไม่มีการใช้การบังคับเรื่องค่า Ratio ต่ำเกินไป กล่าวคือ สมาชิก VIP สามารถดาวน์โหลดได้เต็มที่ โดยไม่ต้องคำนึงถึงการอัฟโหลดก็ได้ นอกจากนี้ หากว่าสมาชิกที่เป็น VIP อยู่ต้องการจะสมัคร

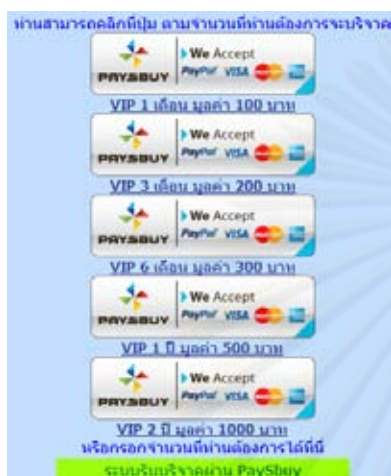
กล่าวได้ว่าการสมัครเข้าเป็นสมาชิก VIP เป็นกลไกสำหรับการหารายได้ให้กับเว็บไซต์ แต่เมื่อคิดตามหลักการให้ และการรับที่งานวิจัยชิ้นนี้กำลังวิเคราะห์ว่าเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์นั้นเป็นชุมชนแห่งการแบ่งปัน พบว่า หากผู้ที่จ่ายเงิน แล้วไม่ต้องห่วงเรื่องค่า Ratio เช่นนี้ เมื่อเปรียบเทียบกับเท่ากับว่า ผู้ที่จ่ายเงิน ไม่ต้องให้แบ่งปันก็ได้ รับอย่างเดียวโดยไม่ต้องแบ่งก็ไม่ผิด กล่าวได้ว่าเป็นการให้แบบ exchange กับเว็บไซต์ คือการแลกเปลี่ยนพิเศษด้วยการซื้อนั่นเอง

ดังนั้นจึงเข้าใจได้ว่าเรื่องระยะเวลาทางเว็บไซต์กำหนดสำหรับการเป็นสมาชิกแบบมีจำกัดเวลานั้น ยังคงให้วัด ฤประสงค์ของเว็บไซต์ดำเนินอยู่ คือหากพ้นจากระยะเวลาที่กำหนดแล้วสมาชิกต้องกลับมารักษาค่า Ratio ของตัวเองให้ได้ หรือไม่เช่นนั้นก็ต้องจ่ายเงินเพิ่มเพื่อต่ออายุ แสดงให้เห็นว่า แม้เว็บไซต์จะมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าจะเป็นเว็บไซต์แห่งการแบ่งปัน แต่เนื่องจากใช้พื้นที่เพื่อตั้งเว็บไซต์ก็ต้องมีค่าใช้จ่ายเกิดขึ้น ยิ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีสมาชิกมาก มีฟังก์ชันการทำงานที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วยกันมากๆ พื้นที่การจัดเก็บข้อมูลก็ต้องมาก และมีค่าใช้จ่ายตามมา

ดังนั้น จึงถือว่าการเปิดให้มีสมาชิกในระดับ VIP นั้น จริงอยู่อาจทำให้อุดมการณ์ของเว็บไซต์เรื่องการรับการให้แสดงออกมาได้ไม่เต็มที่ แต่ก็เป็นเรื่องจำเป็นเพราะถือเป็นการร่วมบริจาคของสมาชิกเพื่อให้เว็บไซต์อยู่รอด และสมาชิกที่บริจาคก็จะได้รับสิทธิพิเศษเหนือสมาชิกที่ไม่บริจาคเล็กน้อย

2. วิธีการสมัคร VIP ผ่านทาง PaySbuy (เพย์สบาย) ซึ่งเป็นระบบบริการชำระเงินออนไลน์ที่อำนวยความสะดวกให้ผู้มีบัญชีธนาคารสามารถส่งเงินไปยัง ผู้รับเงินปลายทางได้ โดยไม่ต่างกับการส่งอีเมล โดยผู้ใช้สามารถส่งเงินให้บุคคลใดก็ตามที่มีที่อยู่อีเมล และมีบัญชีธนาคารในประเทศไทย โดยเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ใช้วิธีการนี้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับสมาชิก โดยสร้างลิงค์เชื่อม

ต่อไปยังเว็บไซต์ www.paysbuy.com แยกตามจำนวนเงินและระยะเวลาที่สมาชิกต้องการสมัคร เป็นสมาชิก ดังต่อไปนี้



สมาชิกสามารถคลิกที่ลิงค์เชื่อมต่อที่มีสัญลักษณ์ PaySbuy แล้วเข้าไปทำรายการโอนเงินใน เว็บไซต์ของ PaySbuy ได้ทันที โดยเมื่อเลือกจำนวนเงินและเวลาของการ เป็นสมาชิก VIP แล้ว สมาชิกไม่ต้องกรอกมูลค่าในเวลาทำ รายการโอนเงินอีก เพราะระบบจะจัดการให้ในทันที หลังจากทำการเสร็จ สมาชิกจะต้องจัดรายละเอียดการ โอนเงินจากทางเว็บไซต์เพื่อนำมากรอกยืนยันการโอนเงิน กับทางเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์อีกครั้งหนึ่ง

3. บริจาคโดยวิธีการโอนเงินผ่านธนาคารพาณิชย์ต่างๆ โดยวิธีการนี้เป็นวิธีการดั้งเดิม ก่อนที่จะมีระบบการชำระเงินออนไลน์เกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบันก็ยังเป็นที่นิยมของสมาชิกอยู่ โดยทาง เว็บไซต์บอกรายละเอียดเกี่ยวกับธนาคาร เลขบัญชี และชื่อเจ้าของบัญชีที่จะทำการโอนเงินไปให้ และเช่นเดียวกันกับ PaySbuy ที่เมื่อทำการโอนเงินเสร็จแล้วจะต้องมีการจดรายละเอียดการโอน เงินเอาไว้เพื่อเอามากรอกข้อมูลยืนยันการโอนเงินกับทางเว็บไซต์ก่อนที่จะเปลี่ยนสถานะของ ผู้ใช้งานจากสมาชิกธรรมดาเป็นสมาชิก VIP ซึ่งการโอนเงินมีรายละเอียดดังภาพ

บริจาคเงินโดยวิธีโอนเงินเข้าบัญชีธนาคาร

ท่านสามารถบริจาคเงินโดยการโอนเงินผ่าน ATM หรือ สาขาธนาคาร โดยมีรายละเอียดบัญชีดังต่อไปนี้

ธนาคาร	สาขา	ชื่อบัญชี	เลขที่บัญชี	ประเภทบัญชี
กสิกรไทย	ชื่อย เฉลิมฉลองบางกอก	นาย เรวัต สว่างอุณ	732-2-75273-8	ออมทรัพย์
ไทยพาณิชย์	ชอย เฉลิมฉลอง 3 รามคำแหง	นาย เรวัต สว่างอุณ	173-2-11851-5	ออมทรัพย์
กรุงเทพ	ชอย เฉลิมฉลอง 3 รามคำแหง	นาย เรวัต สว่างอุณ	009-0-11498-4	ออมทรัพย์
กรุงไทย	ชอย เฉลิมฉลองบางกอก	นาย เรวัต สว่างอุณ	762-0-03758-6	ออมทรัพย์
กรุงศรีอยุธยา	ชอย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิถีย (หัวหมาก)	นาย เรวัต สว่างอุณ	425-1-20809-2	ออมทรัพย์
TMB ทหารไทย	เฉลิมฉลองบางกอก	นาย เรวัต สว่างอุณ	217-2-06855-9	ออมทรัพย์
ธนชาต	เฉลิมฉลองบางกอก	นาย เรวัต สว่างอุณ	010-2-07099-3	ออมทรัพย์

หลังจากที่ดูได้โอนเงินตามบัตร VIP แล้ว กรุณากรอกรายละเอียดแบบฟอร์มด้านล่างนี้ และขอไปเก็บหลักฐานการโอนเงินไว้จนกว่าท่านจะได้รับ VIP เรียบร้อยแล้ว ขอขอบคุณครับ

4. แบบฟอร์มแจ้งการโอนเงิน เมื่อสมาชิกทำการโอนเงินโดยวิธีต่างๆ ที่ทางเว็บไซต์ กำหนดแล้วให้นำรายละเอียดการโอนเงินมากรอกในแบบฟอร์มนี้ เพื่อเป็นการยืนยัน และเป็น การแจ้งทางเว็บไซต์เพื่อให้เปลี่ยนสถานภาพเป็นสมาชิกให้ โดยทางเว็ บไซต์จะใช้เวลาตรวจสอบไม่ เกินหนึ่ง สัปดาห์ก่อนจะเปลี่ยนสถานะให้ผู้โอนเงินเข้ามา โดยแบบฟอร์มการโอนเงินมีลักษณะ ดังนี้

แบบฟอร์มแจ้งโอนเงิน

แจ้งโอนเงิน

Username :	be2weenus
วัน-เวลาที่โอน :	<input type="text"/> *
	ตัวอย่าง: 27/08/09 - 22:46 หรือ 27 ส.ค. 52 - 22.46น. หรือจะยังก็ได้ขอให้มีครบทั้งวันที่และเวลา
จำนวนเงิน :	<input type="text"/> *
ช่องทาง :	กรุณาเลือกช่องทาง <input type="text"/> *
<input type="button" value="Send"/>	

* กรุณากรอกข้อมูลเพียงครั้งเดียว ไม่ต้องกรอกซ้ำๆ เพราะมันจะทำให้ข้อมูลซ้ำเยอะ และทำให้เกิดความล่าช้าในการตรวจสอบอย่างมาก
** ปกติใช้เวลาตรวจสอบไม่เกิน 1 สัปดาห์

แบบฟอร์มให้สมาชิกกรอกชื่อผู้ใช้งานที่ต้องการเปลี่ยนเป็นสมาชิก VIP วันและเวลาที่โอนเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเงินที่เข้าบัญชี จำนวนเงินที่โอนเข้ามา และช่องให้เลือกว่าโอนเงินด้วยช่องทางใด หลังจากนั้น กด ข้อมูลที่กรอกก็จะถูกส่งเข้าเว็บไซต์ โดยด้านล่างมีข้อความบอกสมาชิกว่าไม่ควรกดส่งหลายๆ ครั้งจะทำให้การตรวจสอบข้อมูลการโอนเงินทำได้ล่าช้าลง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.1.1.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าอินเงิน

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานอินเงิน					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
รายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการสมัคร VIP			เว็บมาสเตอร์กำหนดระยะเวลา และวันใช้งานให้สมาชิก VIP ได้ตามจำนวนเงิน เมื่อสิ้นสุดก็จะหมดสิทธิพิเศษ		ฟังก์ชัน VIP นั้นสนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลดมากขึ้นเพียงอย่างเดียว ไม่ช่วยในเรื่องการอัปเดต เพราะเมื่อสมาชิกสมัคร VIP แล้วสามารถดาวน์โหลดได้จำนวนมากกว่าสมาชิกระดับธรรมดา เพิ่มข้อมูลพิเศษที่ปกติดาวน์โหลดได้เมื่อหลังเที่ยงคืนไปแล้วก็จะสามารถดาวน์โหลดได้ตลอดเวลา ทั้งนี้เป็นเพราะฟังก์ชันนี้เป็นฟังก์ชันหารายได้เข้าเว็บไซต์ และช่วยสมาชิกที่มีค่าสถิติต่ำจนเกือบจะถูกลบรายชื่อสมาชิก	
วิธีการสมัคร VIP ผ่านทาง PaySbuy		การลิงค์เชื่อมต่อทำให้สมาชิกสามารถชำระค่าบริการผ่านอินเทอร์เน็ตได้สะดวก รวดเร็ว				

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานออนไลน์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
บริจาคโดยวิธีการ โอนเงินผ่านธนาคาร พาณิชย์ต่างๆ			เว็บมาสเตอร์โพสต์บอก เลขบัญชีโดยตรงเพื่อให้ สมาชิกโอนเงินเข้ามา โดยไม่ผ่านการทำงานของ เว็บไซต์		ฟังก์ชัน VIP นั้นสนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลดมากขึ้น เพียงอย่างเดียว ไม่ช่วยในเรื่องการอัฟโหลด เพราะเมื่อ สมาชิกสมัคร VIP แล้วสามารถดาวน์โหลดได้จำนวน มากกว่าสมาชิกระดับธรรมดา เพิ่มข้อมูลพิเศษที่ปกติ ดาวน์โหลดได้เมื่อหลังเที่ยงคืนไปแล้วก็จะสามารถ ดาวน์โหลดได้ตลอดเวลา ทั้งนี้เป็นเพราะฟังก์ชันนี้เป็น ฟังก์ชันหารายได้เข้าเว็บไซต์ และช่วยสมาชิกที่มี ค่าสถิติต่ำจนเกือบจะถูกลบรายชื่อสมาชิก	
แบบฟอร์มแจ้งการ โอนเงิน		ผู้ใช้งานที่ทำการโอน เงินไปแล้วต้องแจ้งให้ ระบบรับทราบเพื่อ ดำเนินการต่อไป				

ตารางที่ 6.1 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานหน้าออนไลน์

6.1.2 บริการผ่านโทรศัพท์มือถือ (SMS)

6.1.2.1 การใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ (SMS)

สมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นอกจากจะมีปฏิสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์แล้ว ยังสามารถใช้งานบางฟังก์ชัน สมาชิกสมาชิกหรือสมัคร VIP ได้ทางบริการผ่าน SMS โทรศัพท์มือถือของสมาชิกเอง โดยวิธีการมีดังต่อไปนี้

เป็นบริการสำหรับ VIP, san dent, exp และค่า upload ผ่านทาง SMS / จำนวนค่าบริการโดยที่ผู้สมัครสมาชิก VIP ผ่าน True Money จำนวน 4 บาท เก็บค่าบริการและสมัครสมาชิก True Money จำนวนและรายละเอียด

ข้อมูลการใช้บริการผ่าน SMS

ตรวจสอบข้อความที่ระบบได้รับ

กรุณาแจ้งรายการขอสมัครสมาชิกผ่านทางเบอร์โทรศัพท์มือถือที่ท่านได้ลงทะเบียนไว้

- 1. สมัครสมาชิกใหม่**
 พิมพ์ **BT signup**
 หมายเลขโทรมา 4543999 จำนวน 20 ครั้ง โดยระบบจะส่งจำนวนรหัสสมัครสมาชิกให้โดย
 หมายเลข username / password 10 ตัวที่ส่งมาพร้อม 20 ครั้ง
 หลังจากได้ username / password แล้วให้ login เข้ามาได้ที่เว็บไซต์
 ในรายชื่อ login ชื่อรหัส ระบบจะส่งให้ username, password และ email โดยอีเมลที่
 ใช้จะขึ้นว่า 100 dent และ 30 exp โดยจะมีบริการ SMS Sign
 พิมพ์ **BT confirm** เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ใหม่ของท่าน
 หมายเลข 4543999 ครับ
- 2. สมัครสถานะ: VIP 1 วัน** (สำหรับสมาชิกใหม่)
 พิมพ์ **BT vip** เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 หมายเลขโทรมา 4543999
 * สามารถขอซ้ำได้ โดยระบบจะส่งให้เลขที่โทรมาและรับโดยอัตโนมัติ
- 3. ชื่อ 100 dent**
 พิมพ์ **BT dent** เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 หมายเลขโทรมา 4543999
- 4. ชื่อ 90 exp**
 พิมพ์ **BT exp** เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 หมายเลขโทรมา 4543999
- 5. แลกค่า upload 900 MB**
 พิมพ์ **BT upload** เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 หมายเลขโทรมา 4543999

รับรับคือ ADS, DTAC, Truemove ครับ
 รับรับค่าบริการ 45 บาท (ไม่รวม vat)

สามารถติดต่อขอความช่วยเหลือได้ที่เบอร์โทร 137 5555555
 1. ติดต่อขอรับ SMS ใหม่ได้ทุกวัน เวลา
 2. ไม่สามารถรับ SMS ใหม่ได้ในวัน 137 5555555

หากมีข้อสงสัย กรุณาติดต่อ โทร. 4543999 หรือไปที่เว็บไซต์บริการสมาชิก
 รายละเอียดค่าบริการและเงื่อนไขการใช้งานจะแจ้งให้ทราบ

ปรับปรุงล่าสุดเมื่อ 2009-11-27 13:54:04
 Reference: 1000

http://www.bittor.com/137/5555555/ หรือ โทร. 4543999

ภาพที่ 6.2 การใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ (SMS)

1. การสมัครสมาชิกใหม่ผ่านระบบ SMS จากที่เคยกล่าวไปแล้วว่าการสมัครเป็นสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นั้น จะต้องเป็นการเชิญเชิญจากสมาชิกเก่าที่มีการอัปโหลดไฟล์ทอร์เร็นท์

เข้าเว็บไซต์ 5 ไฟล์ขึ้นไปแล้วเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเป็นการสร้างเครือข่ายแบบเพื่อนของเพื่อน เพราะต้องการคนที่ไว้วางใจกันได้ มีระบบตรวจสอบกันก่อน คนที่จะมีสิทธิ์ชวนคนอื่นเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ ต้องเป็นคนที่เคยให้กับเว็บไซต์มาแล้ว แล้วถ้าจะชวนใคร ต้องมั่นใจว่า เข้ามาแล้วจะไม่ทำผิด หากทำผิดก็จะถูกลงโทษทั้งคนที่ทำและคนที่ชวน เป็นกลวิธีเพื่อให้สมาชิกดูแลกันเอง

แต่ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2552 ทางเว็บไซต์เปิดบริการใหม่ คือผู้ที่ต้องการ สมัครเป็นสมาชิกสามารถสมัครผ่านทาง SMS และทำตามกระบวนการดังนี้

1. สมัครสมาชิกใหม่
พิมพ์ BT signup
 ส่งมาที่หมายเลข 4545999 จำนวน 20 ครั้ง โดยระบบจะแจ้งจำนวนครั้งคงเหลือให้เรื่อยๆ และจะส่ง username / password ให้ทันทีที่สมัครครบ 20 ครั้งแล้ว

หลังจากได้ username / password แล้วให้ login เข้ามาได้ที่ครับ
 โดยการ login ครั้งแรก ระบบจะให้ท่านเลือก username, password และ email ใหม่อีกครั้ง
 หลังจากนั้นให้ยืนยัน user ที่ลงทะเบียนเข้าอีกครั้งทาง SMS โดย

พิมพ์ BT confirm เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ใหม่ของท่าน
 ส่งมาที่ 4545999 ครับ

การเพิ่มการสมัครสมาชิกแบบเสียค่าใช้จ่ายแบบนี้เข้ามา เว็บไซต์ค่อนข้างมีความเป็นธุรกิจ เหมือนการเข้าร่วมกับองค์กรใดองค์กรหนึ่ง แล้วจะต้องจ่ายค่าสมาชิกค่าแรกเข้าก่อนซึ่งไม่ตรงกับหลักความเป็นชุมชนนัก เหมือนการทำธุรกิจ เช่น ฟิตเนส หรือสนามกอล์ฟมากกว่า แต่อย่างไรก็ตามการรับหลักการทางธุรกิจเหล่านั้นเข้ามาใช้กับเว็บไซต์ก็ไม่ถือว่าทำให้กฎ กติกา หรือความเป็นชุมชนออนไลน์หลักๆ สูญเสียไป เพราะทางเว็บไซต์ไม่ได้เปลี่ยนวิธีการไปเลย วิธีการเก่าคือการให้สมาชิกเก่าเป็นฝ่ายบอกเชิญนั้นก็ยังคงมีอยู่ และยังเป็นวิธีการหลักในการเพิ่มสมาชิกของเว็บไซต์ เพียงแต่เพิ่มวิธีการส่ง SMS นี้เข้ามา เพื่อเพิ่มช่องทางเพิ่มรายได้ให้กับเว็บไซต์ และถือเป็นการเปิดโอกาสให้คนที่ไม่เคยมีเพื่อนหรือคนรู้จักเคยใช้งานเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ หรือใช้งานอยู่แต่ไม่มีสิทธิ์ invite เพราะขาดคุณสมบัติการอัปโหลดได้เข้าใช้งานบ้าง

2. การส่ง SMS เพื่อเปลี่ยนสถานะเป็น VIP และนอกจากนี้สมาชิกระดับทุกคนยังสามารถส่ง SMS เพื่อแลกกับเงินเสมือน ค่าประสบการณ์ และค่าการอัปโหลดได้ด้วย ดังภาพ

2. สมัครสถานะ VIP 1 วัน (สำหรับสมาชิกจริง)
พิมพ์ BT vip เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 ส่งมาที่หมายเลข 4545999
 * สถานะคงเหลือได้ โดยระบบจะแจ้งให้จากวีแชทและไลน์อัตโนมัติ

3. ชื้อ 100 dent
พิมพ์ BT dent เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 ส่งมาที่หมายเลข 4545999

4. ชื้อ 90 exp
พิมพ์ BT exp เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 ส่งมาที่หมายเลข 4545999

5. แลกค่า upload 900 MB
พิมพ์ BT upload เว้นวรรค แล้วตามด้วย username ของท่าน
 ส่งมาที่หมายเลข 4545999

จากที่ได้ให้ข้อมูลไปแล้วว่า ค่าการอัปโหลดนั้นถือเป็นค่าสถิติที่สำคัญ ที่จะทำให้สมาชิกคงอยู่ในเว็บไซต์ได้ ดังนั้นหากสมาชิกคนใดกำลังอยู่อาการวิกฤตเพราะค่าการอัปโหลดต่ำกว่าระดับที่เว็บไซต์กำหนด ไม่สามารถเพิ่มค่าอัปโหลดได้ทัน และ

กำลังจะถูกขับออกจากการเป็นสมาชิกวิธีนี้จึงเป็นวิธีลัด ที่ช่วยให้สมาชิกไม่ต้องถูกแบนออกจากเว็บไซต์ไป ส่วนค่าประสบการณ์และเงินเสมือนนั้น ใช้สำหรับการเข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์ในบางฟังก์ชันของเว็บไซต์ เช่น การเล่นเกมต่างๆ หากสมาชิกต้องการอย่างเร่งด่วนก็สามารถแลกได้ แต่ถ้าเหลือ 0 ก็ไม่มีผลแต่อย่างใดกับการเป็นสมาชิกของเว็บไซต์

การที่เว็บไซต์เปิดให้ใช้บริการ SMS เพื่อแลกของเสมือนเหล่านี้ กล่าวได้ว่าเป็น ทำให้สมาชิกมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์มากขึ้นเพราะทำให้สมาชิกที่มีค่าประสบการณ์หรือเงินเสมือนไม่เพียงพอได้เงินและค่าประสบการณ์โดยไม่ต้องรอ แต่หากมองในอีกแง่มุมหนึ่ง ก็จะพบว่า การส่ง SMS ไปแบบนี้ทางเว็บไซต์ย่อมมีรายได้จากส่วนแบ่งของ SMS จึงเป็นการหารายได้เข้าเว็บไซต์อีกทางหนึ่ง เช่นเดียวกับการเปิดให้สมัครเป็น VIP

3. ข้อความยืนยันจากระบบว่าได้ทำการตามการร้องขอผ่าน SMS แล้ว โดยมีไว้เพื่อให้สมาชิกตรวจสอบเพื่อความแน่ใจว่าระบบของเว็บไซต์ได้ดำเนินการ เพราะในบางครั้งอาจจะมีปัญหา หากว่าสมาชิก กส่ง SMS มาแล้ว ไม่ได้รับ SMS ตอบรับทางโทรศัพท์ สามารถเข้ามาตรวจสอบได้ที่ลิงค์เชื่อมต่อ **ตรวจสอบข้อความที่ระบบได้รับ** ระบบจะเปิดหน้าต่างพิเศษขึ้นมาเพื่อให้กรอกหมายเลขโทรศัพท์ที่ทำการส่ง SMS เข้ามา พร้อมกับข้อความของระบบตอบกลับ ดังนี้

#	ระบบได้รับ	เวลา	ระบบตอบกลับ
1	BT dent be2weenus	2010-01-27 17:53:20	added 100 dent to user: be2weenus

0865271258

จะเห็นได้ว่าการทำงานของหน้าฟังก์ชัน การใช้บริการผ่านโทรศัพท์มือถือด้วยการส่ง SMS นั้นถือเป็นการเพิ่มเติมรูปแบบการใช้งานของสมาชิกซึ่งเกิดจากการทำงานร่วมกันของเทคโนโลยี ซึ่งเมื่อเกิดการบรรจบและการประสานงานของเทคโนโลยี (convergence) ทำให้การรับรู้สารของผู้ใช้งานเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์กว้างขึ้น บวกกับผู้ดูแลเว็บไซต์นำประโยชน์จากการประสานงานนี้เข้ามาต่อเติมวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์จากเพื่อให้เกิดการแบ่งปันเป็นสามารถทำเป็นธุรกิจได้

6.1.2.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ

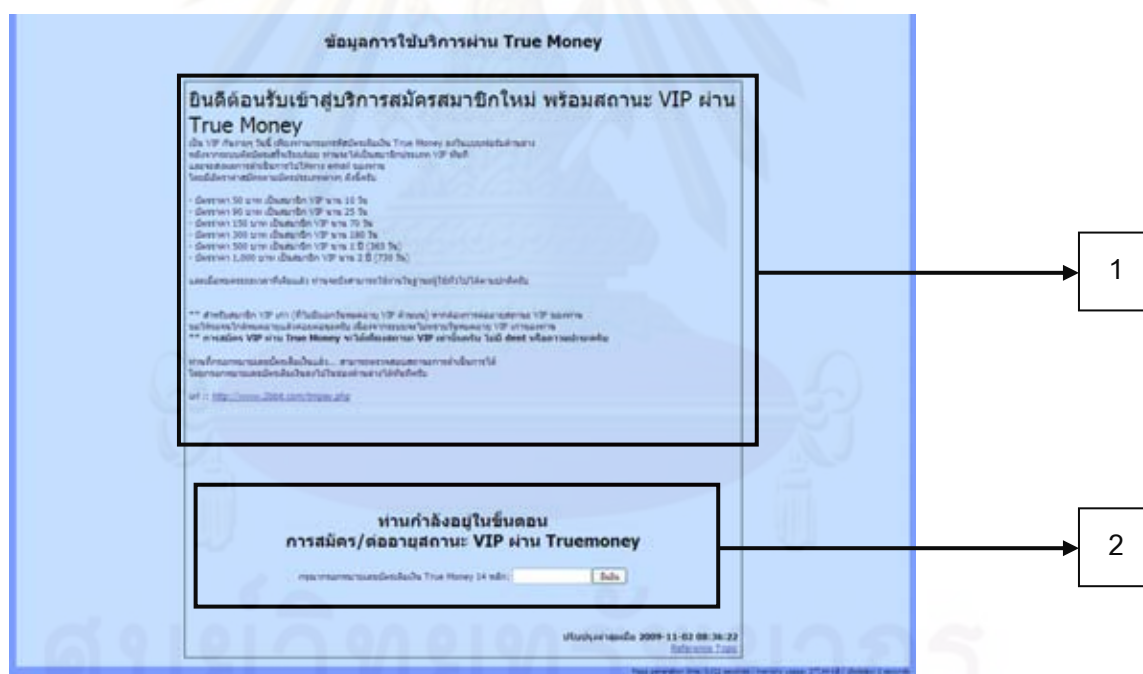
การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
การสมัครสมาชิกใหม่ผ่านระบบ SMS		เป็นการทำงานที่ใช้ระบบโทรศัพท์มือถือ ร่วมกับการทำงานของเว็บไซต์โดยที่สมาชิกสามารถใช้มือถือตัวเองในการสมัครสมาชิกได้	เว็บมาสเตอร์เปิดให้มีการสมัครผ่านมือถือเพื่อความสะดวกสบายในการเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้งาน		ฟังก์ชัน VIP นั้นสนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลดมากขึ้นเพียงอย่างเดียว ไม่ช่วยในเรื่องการอัปเดต เพราะเมื่อสมาชิกสมัคร VIP แล้วสามารถดาวน์โหลดได้จำนวนมากกว่าสมาชิกระดับธรรมดา เพิ่มข้อมูลพิเศษที่ปกติดาวน์โหลดได้เมื่อหลังเที่ยงคืนไปแล้วก็จะสามารถดาวน์โหลดได้ตลอดเวลา ทั้งนี้เป็นเพราะฟังก์ชันนี้เป็น	
การส่ง SMS เพื่อเปลี่ยนสถานะและแล็กของเซม็อน		ผู้ใช้งานส่ง SMS เพื่อขอการตอบกลับจากระบบ และระบบทำการส่งข้อความยืนยันว่าทำรายการสำเร็จ			ฟังก์ชันนี้เพิ่มการทำงานแบบเทคโนโลยี convergence เข้ามาเพื่อให้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและระบบการทำงานของเว็บไซต์ง่าย และรวดเร็วมากขึ้น	

ตารางที่ 6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าบริการผ่านโทรศัพท์มือถือ

6.1.3 บริการผ่านบัตรเติมเงินทรูมันนี่ (True money)

6.1.3.1 การใช้งานหน้าบริการผ่านบัตรเติมเงินทรูมันนี่ (True money)

นอกจากการให้บริการผ่านระบบ PaySbuy การโอนเงินผ่านบัญชีธนาคาร และการส่ง SMS เพื่อขอเลื่อนสถานะเป็นสมาชิก VIP แล้ว อีกวิธีการหนึ่งที่เพิ่งจะเพิ่มเติมเข้ามาในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม 2553 คือ การเติมเงินผ่านระบบบัตรเงินสดทรูมันนี่ (True money cash card) หรือบัตรเติมเงินของบริษัทสัญญาณมือถือค่ายหนึ่ง ซึ่งบัตรเงินสดทรูมันนี่นั้น นอกจากจะใช้สำหรับการชำระค่าบริการทุกสินค้าในเครือของ True แล้ว ยังสามารถใช้แทนเงินสำหรับการชำระค่าบริการออนไลน์บางประการได้ เช่น เกมออนไลน์ ดังนั้น เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ จึงเพิ่มเติมวิธีการชำระเงินประเภทนี้เข้ามา เพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่งให้กับสมาชิกของเว็บไซต์ใช้งาน โดยหน้าการใช้งานสมัครสถานะ VIP มีลักษณะดังนี้




ภาพที่ 6.3 การใช้งานหน้าบริการผ่านบัตรเติมเงินทรูมันนี่

1. ผู้ดูแลเว็บไซต์ให้รายละเอียดเกี่ยวกับการสมัครสมาชิกสถานะ VIP ด้านวิธีการและจำนวนเงินที่ได้รับจากราคาบัตรเติมเงิน โดยเมื่อฟังขั้นนี้เป็นฟังขั้นการใช้งานที่เพิ่งเพิ่มเติมเข้ามาใหม่ การใช้งานจึงสะดวกกว่าทุกวิธีการ กล่าวคือเมื่อสมาชิกซื้อเงินสดทรูมันนี่มาแล้ว นำรหัสหลังบัตรมากรอกในฟังขั้นนี้ ก็จะได้สถานะ VIP ทันทีตามระยะเวลาของจำนวนเงินที่ทางเว็บไซต์

กำหนดไว้ โดยระบบของเว็บไซต์จะส่งข้อความยืนยันการเป็นสมาชิก VIP ทางอีเมล โดยวันใช้งาน VIP กับราคาบัตรมีดังนี้

- บัตรราคา 50 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 10 วัน
- บัตรราคา 90 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 25 วัน
- บัตรราคา 150 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 70 วัน
- บัตรราคา 300 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 180 วัน
- บัตรราคา 500 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 1 ปี (365 วัน)
- บัตรราคา 1,000 บาท เป็นสมาชิก VIP นาน 2 ปี (730 วัน)

อย่างไรก็ตามการสมัครสมาชิกด้วยวิธีนี้อาจทำได้สะดวกและง่ายกว่าวิธีอื่นๆ แต่สมาชิกก็จะได้สิทธิพิเศษน้อยกว่า คือ สมาชิกที่สมัครสถานะ VIP ด้วยวิธีนี้ได้เฉพาะสถานะ VIP อย่างเดียว ไม่ได้เงินเสมือน (Dent) และไม่มีสัญลักษณ์รูปดาวปรากฏอยู่หลังชื่อสมาชิก ซึ่งโดยปกติแล้วสมาชิก VIP ทุกคนจะมีสัญลักษณ์รูปดาวสีเหลือง () อยู่ด้านหลังชื่อสมาชิกตลอด หากมีการปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันการใช้งานต่างๆ ของเว็บไซต์ สาเหตุที่ไม่ได้สิทธิ์เท่าๆ VIP อื่นๆ เพราะเมื่อสมัครสมาชิก VIP ด้วยบัตรเงินสดทรูมันนี่ ราคาจะถูกกว่าวิธีการอื่นๆ

2. ส่วนที่สมาชิกต้องกรอกหมายเลขของบัตรเงินสดทรูมันนี่ 14 หลัก เพื่อเติมเงินเข้าระบบการสมัคร VIP มีลักษณะดังนี้

**ท่านกำลังอยู่ในขั้นตอน
การสมัคร/ต่ออายุสถานะ VIP ผ่าน Truemoney**

กรุณากรอกหมายเลขบัตรเติมเงิน True Money 14 หลัก:

แม้ว่าทางเว็บไซต์จะออกแบบวิธีการชำระเงินเพื่อสมัครเป็นสมาชิกระดับ VIP ออกมาหลากหลาย เพื่อความสะดวกสบายของสมาชิก แต่จุดประสงค์หลักของฟังก์ชัน VIP นี้ก็คือการหารายได้ให้กับเว็บไซต์ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ นายเรวัต สวิงคุณ สมาชิกระดับ Synsof ของเว็บไซต์พบว่า

“.....เรื่องการสมัคร VIP เนี่ยจะว่าไปก็ยังไม่ใช้รายได้หลักของเว็บเรา เพราะทางเรายังมีการเปิดให้เช่าโดเมนด้วย แต่ส่วนมากคนที่จะยอมโอนเงิน ยอมส่ง SMS เป็นเพราะติด warn หรือจะโดนแบนอยู่มั่วระอมมั่วระอามากกว่า เหมือนเป็นหนทางช่วยชีวิตให้อยู่ต่อไปได้ ไม่ต้องหายหน้าหายตากันไป อยู่กันมา ส่วนมากไอ้ที่จะโดนแบนแบบจริงจังก็พวกที่โกงมากกว่า หรือไม่ก็ทำมาหลอกขายของ แล้วพอเขาจ่ายตังค์ก็หายเงิบ แบบนี้อยู่ร่วมโลกไม่ได้ แบนแล้วต้องประจานด้วย” (เรวัต สวิงคุณ, สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2553)

จากคำสัมภาษณ์ทำให้ทราบว่า ฟังชั่น VIP ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ถึงแม้จะมีลักษณะเป็นการหารายได้ แต่การ ทำงานหลักกลับเป็นการช่วยเหลือสมาชิกที่ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นและเว็บไซต์ทำให้ค่าสถิติตกต่ำจนเกือบจะต้องถูกลบรายชื่อออกไป ดังนั้นกล่าวได้ว่า ฟังชั่น VIP มีส่วนในการผลักดันความเป็นชุมชน โดยช่วยให้สมาชิกกลับเข้ามีปฏิสัมพันธ์กับชุมชนออนไลน์ได้ต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.1.3.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าเติมเงินทรูมันนี่

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าเติมเงินทรูมันนี่					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
รายละเอียดการเติมเงินและวันใช้งาน			เว็บมาสเตอร์บอกรายละเอียดเกี่ยวกับราคาของบัตรเงินสดและระยะเวลาของการเป็นสมาชิก VIP ให้สมาชิกทราบก่อนทำการสมัคร		ฟังก์ชัน VIP นั้นสนับสนุนให้เกิดการดาวน์โหลดมากขึ้นเพียงอย่างเดียว ไม่ช่วยในเรื่องการอัปเดต เพราะเมื่อสมาชิกสมัคร VIP แล้วสามารถดาวน์โหลดได้จำนวนมากกว่าสมาชิกระดับธรรมดา เพิ่มข้อมูลพิเศษที่ปกติดาวน์โหลดได้เมื่อหลังเที่ยงคืนไปแล้วก็จะสามารถดาวน์โหลดได้ตลอดเวลา ทั้งนี้เป็นเพราะฟังก์ชันนี้เป็นฟังก์ชันหารายได้เข้าเว็บไซต์ และช่วยสมาชิกที่มีค่าสถิติต่ำจนเกือบจะถูกลบรายชื่อสมาชิก	
กรอกรหัส		ผู้ใช้งานดำเนินการจ่ายเงินกับระบบของเว็บไซต์เพื่อเปลี่ยนสถานะ โดยระบบได้จัดใส่รหัสเอาไว้แล้ว				

ตารางที่ 6.3 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าเติมเงินทรูมันนี่

6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟังก์ชัน Personal

ฟังก์ชัน Personal เปรียบเหมือนคลังข้อมูลส่วนตัว ของสมาชิกเจ้าของชื่อผู้ใช้งานของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ที่จะรวบรวมการทำรายการต่างๆ ผ่านการใช้งานฟังก์ชันของสมาชิกคนนั้นๆ เอาไว้ตั้งแต่เริ่มเข้าเป็นสมาชิก นอกจากนี้ตัวสมาชิกยังสามารถเข้ามาแก้ไข เพิ่มเติม หรือลบ ประวัติส่วนตัวที่ต้องการให้แสดง หรือไม่แสดงในหน้าเว็บไซต์เมื่อเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ซึ่งเมื่อเทียบความเป็นจริง สมาชิกในสังคมทุกคนย่อมมีพื้นที่ส่วนตัวกันทุกคน และเป็นสิทธิส่วนบุคคลที่จะต้องการให้พื้นที่ส่วนตัวนั้นแสดงออกต่อสาธารณะหรือไม่ ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เช่นกัน ทำให้ในฟังก์ชัน Personal นี้ด้วย โดยฟังก์ชัน Personal ประกอบด้วยหน้าการใช้งานต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ข้อมูลส่วนตัว
- รายละเอียดสมาชิก
- เพื่อน
- กล่องจดหมาย
- รายการโปรด
- คลังไอเทม
- ธนาคารกลาง

ผู้วิจัยจะนำเสนอปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามการใช้งานของหน้าต่างๆ ที่กล่าวมา ได้แก่

6.2.1 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว (Profile)

6.2.1.1 การใช้งานหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัว (Profile)

หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวนี้ เป็นหน้าสำหรับสมาชิกเจ้าของชื่อผู้ใช้งานปรับแต่งข้อมูลส่วนตัว หรือ Profile ของตัวเองตามที่ต้องการใช้งาน และปรับแต่งการแสดงตัวตนของตนเองเวลาไปมีปฏิสัมพันธ์ จากการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์ ว่าสมาชิกคนนั้นต้องการให้สมาชิกคนอื่นเห็นการแสดงผลออกเช่นไร และมีระบบรักษาความปลอดภัยสำหรับสมาชิกที่ต้องการป้องกันการแอบอ้างชื่อผู้ใช้งาน โดยหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวมีลักษณะดังภาพที่ 4.32

The image shows a forum user profile page for 'be2weenus'. It includes a navigation bar with 'Logged', 'My torrents', and 'My users lists'. The main content area is divided into sections for PM settings, category preferences, lock IP, reset password, stylesheet, country, language, avatar URL, view avatars, anonymous, show signatures, and page settings. Below these is an 'Info' section with a profile picture placeholder and an 'Email address' field. At the bottom, there is a 'Update profile information' form with fields for name, email, and birth date, and a 'Update profile' button. The page footer contains 'Find User/Browse User List' and a page generation timestamp.

ภาพที่ 6.4 การใช้งานหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1. คำทักทายจากระบบ **Welcome, be2weenus!** โดยระบบจะแสดงชื่อใช้งานของสมาชิกเจ้าของประวัติส่วนตัว เพื่อเป็นการทักทายและระบุตัวตนของสมาชิกว่าใช้ชื่อใช้งานของตนเองหรือไม่

2. ประวัติส่วนตัวของสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ก. ข้อมูลเกี่ยวกับการรับส่ง Private message หรือ PM แบ่งเป็นตัวเลือกแสดงการรับ Private message ว่าต้องการรับทั้งหมด หรือรับเฉพาะ PM ที่ส่งมาจากเพื่อนสมาชิก หรือเลือกรับเฉพาะ PM จากผู้ดูแลเว็บไซต์ จะการเลือกลบ PM เมื่อมีการตอบกลับแล้ว หรือไม่เลือกพื้นที่การจัดเก็บ PM และต้องการให้ทางระบบส่งอีเมลเตือนเมื่อได้รับ PM หรือไม่

Accept PMs	<input checked="" type="radio"/> All (except blocks) <input type="radio"/> Friends only <input type="radio"/> Staff only
Delete PMs	<input checked="" type="checkbox"/> (Default value for "Delete PM on reply")
Save PMs	<input type="checkbox"/> (Default value for "Save PM to Sentbox")
การแจ้งเตือนทาง Email	<input type="checkbox"/> Notify me when I have received a PM <input type="checkbox"/> Notify me when a torrent is uploaded in one of my default browsing categories.

ข. ตัวเลือกการแสดงผลประเภทรายการไฟล์ ว่าต้องการให้ในหน้า Browse ของชื่อใช้งานตัวเองแสดงรายการไฟล์ใดโดยเฉพาะ หรือซ่อนรายการไฟล์ใดหากไม่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ประเภทนั้น โดยเมื่อสมาชิกคลิกเลือกแล้ว ในหน้า Browse เมื่อ log in เข้ามาก็จะแสดงเฉพาะประเภทรายการไฟล์ที่เลือกเอาไว้เท่านั้น

Protect categories list	<input type="checkbox"/> (Always hide disqualified categories from your account.)			
Browse default categories	<input type="checkbox"/> ในพระราชสำนัก	<input type="checkbox"/> รายการทีวี	<input type="checkbox"/> ภาพยนตร์ชุด	<input type="checkbox"/> หนังสือ สื่อการสอน
	<input type="checkbox"/> ทั่วไป	<input type="checkbox"/> กีฬา	<input type="checkbox"/> สารคดี	<input type="checkbox"/> ธรรมะ
	<input type="checkbox"/> หนังสือการ์ตูน	<input type="checkbox"/> การ์ตูนอนิเมชัน	<input type="checkbox"/> ภาพยนตร์	<input type="checkbox"/> ภาพยนตร์ DVD
	<input type="checkbox"/> วิดีโอความละเอียดสูง	<input type="checkbox"/> เพลง	<input type="checkbox"/> มิวสิควิดีโอ	<input type="checkbox"/> โปรแกรม/Windows
	<input type="checkbox"/> โปรแกรม/Mac, Linux	<input type="checkbox"/> โปรแกรม/Mobile	<input type="checkbox"/> เกมส-Computer	<input type="checkbox"/> เกมส-Console
	<input type="checkbox"/> เกมส-พกพา	<input type="checkbox"/> รูปภาพ	<input type="checkbox"/> Hello! Project	

ค. ตัวเลือกด้านความปลอดภัยในการอัฟโหลด และดาวน์โหลดไฟล์ โดยเป็นตัวเลือกว่าหากเครื่องคอมพิวเตอร์ใดกำลังใช้งานชื่อสมาชิกนั้นๆ อยู่เมื่อมีอีกเครื่องพยายามใช้ชื่อสมาชิกเดียวกันในการ log in เข้าระบบ เครื่องที่ log in เข้ามาก่อนหน้าจะไม่สามารถทำงานได้ ทำให้รู้ได้ว่ามีผู้แฮ็ครหัสผ่านใช้งานแล้ว

Lock IP	<input type="radio"/> เปิด <input checked="" type="radio"/> ปิด
	ระบบป้องกันการเข้าใช้งานจากหลายๆ ที่พร้อมกัน ขณะเปิดใช้งาน จะทำให้การ Login ครั้งก่อนหน้าจาก IP อื่นทั้งหมดหลุด (แนะนำให้เปิด เพื่อความปลอดภัย)
Reset passkey	<input type="checkbox"/>
	Any active torrents must be downloaded again to continue leeching/seeding.

ง. การแสดงตัวตนของสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งาน ว่าต้องการให้หน้าเว็บเพจแสดงเป็นแบบใด อยู่ประเทศอะไร ใช้ภาษาอะไร โดยสามารถใส่รูปแทนตัวเองเข้าไป และคลิกเลือกได้ว่าต้องการดูรูปแทนตัวเองของคนอื่นด้วยหรือไม่

Stylesheet	filelist
Country	--- None selected ---
Language	English
Avatar URL	http://postto.me/iw/thingavatarsmokenew2.gif Width should be 150 pixels (please resize if necessary) If you need a host for the picture, try the ForStudent.COM
View avatars	<input checked="" type="checkbox"/> (Low bandwidth users might want to turn this off)
Anonymous	<input type="checkbox"/> (Check this if you want to hide what you are downloading / downloaded.)
Show signatures	<input checked="" type="checkbox"/> (Default: Show signatures)

จ. การแสดงจำนวนไฟล์ทอร์เร็นท์ที่สมาชิกเจ้าของไฟล์สามารถจัดการหน้าตารางแสดงรายการไฟล์ในฟิ่งชั่น Torrent เองได้ว่าในแต่ละหน้าจะให้แสดงกี่รายการ นอกจากนี้ยังรวมถึงการแสดงจำนวน PM ใน inbox และจำนวนการโพสในคอมเม้นท์ด้วย

Torrents per page	50	(0=use default setting)
Topics per page	0	(0=use default setting)
Posts per page	0	(0=use default setting)

ฉ. การเปลี่ยนข้อมูลเรื่องอีเมลส่วนตัวที่จะเชื่อมต่อไปยังสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งาน และการเปลี่ยนรหัสที่สมาชิกหากต้องการเปลี่ยนรหัสผ่านต้องทำการยืนยัน 2 ครั้ง

Email address	be2weenus@gmail.com
การเปลี่ยน Email จะยังไม่เป็นผล จนกว่าคุณจะไปคลิกลิงก์ตามใน Email ใหม่ที่คุณเปลี่ยน	
หากต้องการเปลี่ยนรหัสผ่าน กรุณากรอกรหัสผ่านใหม่	<input type="password"/>
Password must more than 8 characters contain BOTH character AND number.	
ยืนยันรหัสผ่านใหม่อีกครั้ง	<input type="password"/>
รหัสผ่านต้องประกอบไปด้วย ตัวอักษรภาษาอังกฤษ และ ตัวเลข รวมกันอย่างน้อย 8 ตัวขึ้นไป	

3. การยืนยันข้อมูลผู้ใช้งาน ส่วนนี้เป็นส่วนที่เพิ่งเปิดให้ผู้ใช้งานทุกคนเข้ามายืนยันตัวเอง โดยการกรอกเลขบัตรประชาชน เพราะมีกรณีการโกงค่าสถิติและการหลอกลายของในกระดานสนทนา ทำให้ทางเว็บไซต์เปิดให้สมาชิกเข้ามายืนยันตนเอง เวลาเกิดปัญหา นอกจากจะสามารถตามตัวคนที่ทำผิดได้ง่ายขึ้นแล้ว ยังเป็นการช่วยผู้ที่ไม่ผิดให้ยืนยันตัวเองได้ด้วย เมื่อเทียบกับสังคมจริง แสดงให้เห็นว่าทุกสังคมรวมทั้งสังคมออนไลน์ด้วย การรู้ตัวตนของสมาชิกถือเป็นสิ่ง

สำคัญในการดูแลให้สมาชิกทุกคนเคารพในสิทธิของสมาชิกคนอื่น หากไม่รู้ตัวตนกันเลยจะก่อให้เกิดการละเมิดสิทธิ์ด้วยการทำผิดกฎได้ง่าย

แต่ส่วนนี้ไม่ได้บังคับว่าสมาชิกทุกคนต้องให้ข้อมูลบัตรประชาชน ถือเป็นความต้องการส่วนตัว หากไม่เต็มใจ ก็ไม่ต้องให้ข้อมูลก็ได้ โดยข้อมูลที่สำคัญนอกจากเลขประจำตัวประชาชนแล้ว ทางเว็บไซต์ขอให้สมาชิกกรอกชื่อจริง นามสกุลจริง และวันเดือนปีเกิดด้วย โดยมีข้อความเตือนว่าให้กรอกข้อมูลจริง หากใครต้องการกรอกเล่นๆ ใส่ข้อมูลเท็จมา ก็ไม่ต้องให้ข้อมูลจะดีกว่า และสร้างการบังคับใช้ว่าหากมีการกรอกข้อมูลเท็จเข้ามาแล้วถูกจับได้ทางเว็บไซต์จะไม่เก็บสถิติค่าอัปโหลด ทำให้มีผลเสียต่อค่า Ratio และความเสียงต่อการถูกยกเลิกชื่อใช้งานได้

4. ส่วนสุดท้าย คือ การใส่รหัสผ่านปัจจุบันเพื่อยืนยันการเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่กล่าวมาทั้งหมด หากสมาชิกทำการแก้ไขประวัติส่วนตัวเรียบร้อยแล้วแต่ไม่ใส่รหัสผ่านปัจจุบัน ถึงแม้จะคลิก **บันทึก** การแก้ไขข้อมูลต่างๆ ที่ทำไว้ก็จะเป็นผลแต่อย่างใด

6.2.1.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแก้ไขประวัติส่วนตัว

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานแก้ไขประวัติส่วนตัว					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
คำทักทายจากระบบ			เว็บมาสเตอร์กล่าวทักทายผู้ใช้งานเพื่อเป็นการยืนยันชื่อใช้งานของสมาชิกคนนั้นๆ อีกทางหนึ่งด้วย			
ประวัติส่วนตัวสมาชิก		ระบบให้สมาชิกเข้ามาแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้พร้อมทั้งให้กำหนดวิธีการแสดงตัวตนของสมาชิกเอง		สมาชิกแก้ไขข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการแสดงออกให้เพื่อนสมาชิกคนอื่นๆ เห็น เช่น รูปภาพประจำตัว ลายเซ็น เป็นต้น		ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนทั้งการอัปโหลดและการดาวน์โหลด เป็นเพียงเครื่องช่วยยืนยันตัวตนในขั้นแรกเท่านั้น

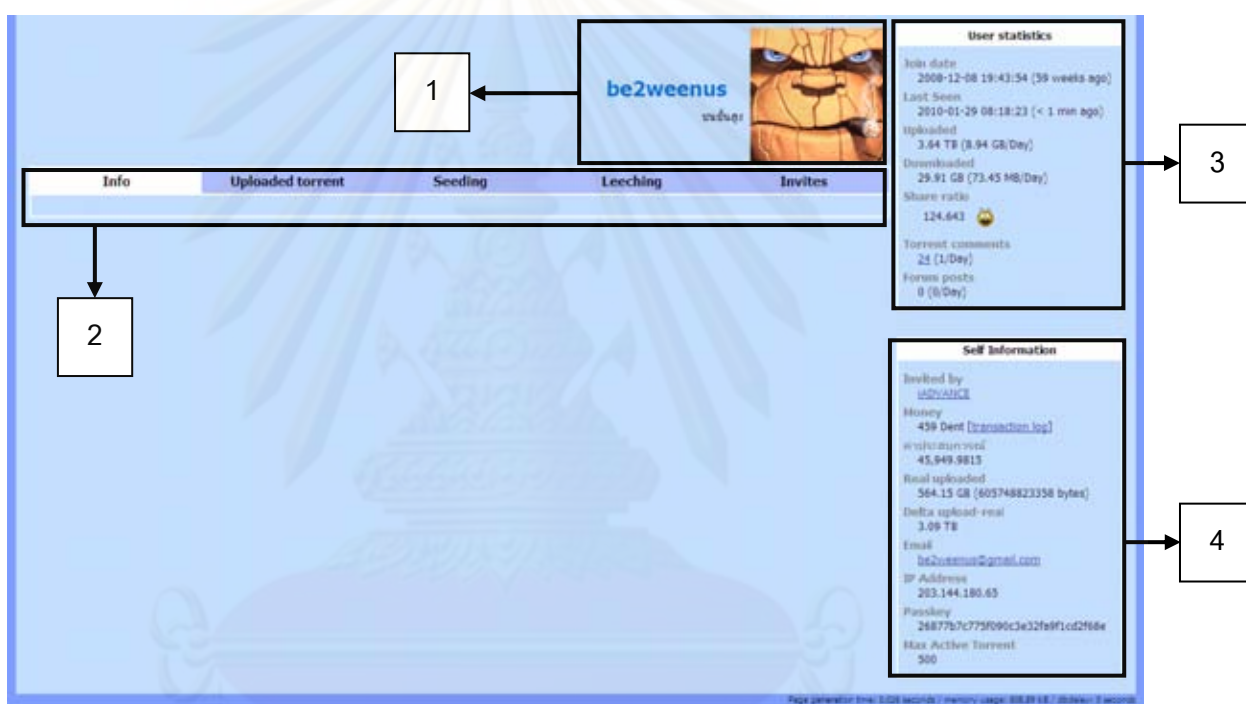
การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานแก้ไขประวัติส่วนตัว					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
การยืนยันข้อมูลผู้ใช้งาน		ผู้ใช้งานยืนยันข้อมูลของตนเองกับระบบเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการใช้งานเว็บไซต์ในการยืนยันตัวตน และระบบเก็บข้อมูลเป็นความลับ	เว็บมาสเตอร์เชิญชวนแต่ก็ได้บังคับให้ผู้ใช้งานเข้ามายืนยันตนเองเพื่อประโยชน์ในการพิทักษ์สิทธิ์การใช้งานของตนเอง		ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปเดต และการดาวน์โหลดในหน้าแก้ไขประวัติส่วนตัวนี้เพราะเป็นหน้าสำหรับสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานเพียงคนเดียวที่จะมีสิทธิ์ในการแก้ไข และข้อมูลก็จะเป็นไปเพื่อการแสดงถึงตัวตน ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้งานเทอร์เร็นท์	
การใส่รหัสผ่านเพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง		ระบบความปลอดภัยเพื่อป้องกันคนอื่นเข้ามาทำการแก้ไขข้อมูลโดยให้สมาชิกจะต้องใส่รหัสผ่านปัจจุบันก่อนทุกครั้งที่จะกดบันทึกการแก้ไขข้อมูล				

ตารางที่ 6.4 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้งานหน้าแก้ไขประวัติส่วนตัว

6.2.2 รายละเอียดสมาชิก (Details)

6.2.2.1 การใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิก (Details)

หน้ารายละเอียดสมาชิกเป็นหน้าสำหรับแสดงข้อมูลด้านสถิติ และรายการทอร์เร็นท์ของเจ้าของสมาชิกชื่อใช้งาน ซึ่งหน้านี้สมาชิกคนอื่นๆ สามารถลิงค์เชื่อมต่อเข้ามาดูได้ผ่านการคลิกที่ชื่อใช้งานของสมาชิกคนนั้นที่ระบบทำให้เป็นลิงค์เชื่อมต่อเวลาสมาชิกเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันต่างๆ แล้วมีการลงชื่อใช้งานเอาไว้ โดยลักษณะของหน้ารายละเอียดสมาชิกมีดังนี้



ภาพที่ 6.5 การใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1. ชื่อใช้งานสมาชิก ชื่อ Class และรูปแทนตัวเองของสมาชิกเจ้าของไฟล์
2. รายการแสดงว่าสมาชิกเจ้าของชื่อให้งานนี้ได้อัปโหลดไฟล์ใดเข้าเว็บไซต์ กำลังอัปโหลดไฟล์โดยอยู่ กำลังดาวน์โหลดไฟล์โดยอยู่ และได้ invite ใครเข้ามาในเว็บไซต์บ้าง
3. ค่าสถิติของสมาชิก ประกอบด้วย วันที่เป็นสมาชิก วันที่ใช้งานเว็บไซต์ล่าสุด จำนวนปริมาณการอัปโหลดและดาวน์โหลด ค่า Ratio จำนวนคอมเม้นท์ไฟล์ และการโพสในเว็บบอร์ด
4. ข้อมูลด้านการเข้าเป็นสมาชิก ประกอบด้วย ชื่อสมาชิกที่เป็นผู้ invite สมาชิกคนนั้นเข้ามา จำนวนเงินเสมือน จำนวนค่าประสบการณ์ อีเมลส่วนบุคคล และ IP address

6.2.2.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ารายละเอียดสมาชิก (Details)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การแสดงชื่อ class และรูปแทนตัว				ชื่อใช้งานและรูปแทนตัวเป็นเหมือนสิ่งที่จะทำให้สมาชิกแต่ละคนจำกันได้ อาจไม่ใช่ด้วยหน้าตาจริง และชื่อจริง แต่เป็นชื่อ และภาพจะใช้ระบุตัวตนกันในชุมชนออนไลน์	ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลด	
ข้อมูลการใช้งานทอร์เร็นท์และ invites		ระบบบันทึกข้อมูลด้านการใช้งานทอร์เร็นท์ ได้แก่ ทอร์เร็นท์ที่กำลังอัปโหลด ทอร์เร็นท์ที่		ผู้ใช้งานคนอื่นเข้ามาดูหน้ารายละเอียดสมาชิกก็จะทราบว่าสมาชิกคนนี้น่าดึงดูด	ทำให้สมาชิกเจ้าของชื่อใช้งาน และสมาชิกอื่นๆ ทราบว่าขณะนี้สมาชิกคนนี้น่าอัปโหลดไฟล์ได้	ทำให้สมาชิกเจ้าของชื่อใช้งาน และสมาชิกอื่นๆ ทราบว่าขณะนี้สมาชิกคนนี้น่าดาวน์โหลดไฟล์ได้

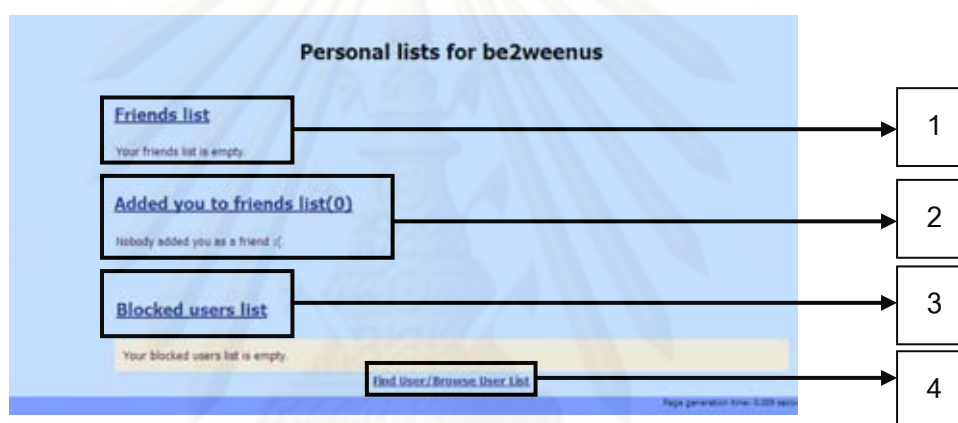
การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้ารายละเอียดสมาชิก					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
		กำลังดาวน์โหลด		และปล่อยไฟล์ได้บ้าง	อยู่	อยู่
ข้อมูลสถิติ		บันทึกข้อมูลด้านสถิติ การอัปเดตและการดาวน์โหลดของสมาชิก เอาไว้ทั้งหมด เพื่อใช้เป็นหลักในการจัดการ ตามกฎของเว็บไซต์ ทั้งให้รางวัล และลงโทษ		ผู้ใช้งานด้วยกันเข้ามาดู สามารถทราบสถิติต่างๆของเจ้าของชื่อใช้งานได้	ข้อมูลด้านสถิติสนับสนุนทั้งการอัปเดต และการดาวน์โหลด มีหลายฟังก์ชัน และหลายๆหน้าการใช้งานที่จะสามารถคลิกเชื่อมต่อเข้าไปดูข้อมูลด้านสถิติได้ตลอดเวลา เพื่อให้สมาชิกตระหนักในการช่วยกัน อัปเดตไฟล์ให้เพื่อนสมาชิกหากได้ดาวน์โหลดไปแล้ว	
ข้อมูลการเข้าเป็นสมาชิก		ระบบทำการบันทึก ข้อมูลผู้ใช้งานด้านการเข้าเป็นสมาชิกเพื่อให้เกิดการตรวจสอบ กลั่นกรองคัดเลือกสมาชิกในขั้นแรก			ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปเดตและการดาวน์โหลดเพราะการตรวจสอบกลั่นกรองสมาชิกในเบื้องต้นทำให้ชุมชนออนไลน์ได้เฉพาะคนที่คิดแล้วว่าดีเข้ามาอยู่ในชุมชนเพื่อสร้างการแบ่งปันต่อไป	

ตารางที่ 6.5 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ารายละเอียดสมาชิก (Details)

6.2.3 เพื่อน (Friends)

6.2.3.1 การใช้งานหน้าเพื่อน (Friends)

หากว่าสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มีปฏิสัมพันธ์ผ่านการใช้งานฟังก์ชัน กับเพื่อน สมาชิกด้วยกันเป็นระยะเวลาหนึ่ง เช่น เข้าไปคุยกันในหน้าแชท หรือคอมเมนต์ที่ให้ในฟังก์ชัน Torrent ป๊อปๆ แล้วสามารถเพิ่มเป็นเพื่อนในรายการส่วนตัวของสมาชิกคนนั้น โดยหน้าเพื่อนนอกจากจะแสดงรายการเพื่อนในรายการแล้ว สมาชิกที่ต้องการเพิ่มเพื่อนก็ต้องเข้ามาใช้ฟังก์ชันนี้ในการเพิ่มเพื่อนหรือ block สมาชิกในหน้านี้ด้วย ดังภาพ



ภาพที่ 6.6 การใช้งานหน้าเพื่อนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

Friends list

Your friends list is empty.

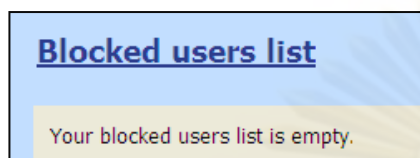
1. รายการเพื่อนทั้งหมด หากว่าสมาชิกทำการเพิ่มเพื่อนเข้ามาในรายการ ในรายการจะปรากฏรายชื่อสมาชิกของเพื่อนและสามารถลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้ารายละเอียดสมาชิกของชื่อใช้งานนั้นได้ทันทีเพื่อดูค่าสถิติ และการ invite ได้ นอกจากนี้จะสามารถส่ง PM ไปยังเพื่อนสมาชิกคนนั้นได้ทันทีส่วนมากการเพิ่มเป็นเพื่อนนั้นจะมาจากกรณีที่สมาชิกเข้ามาปฏิสัมพันธ์ในกระดานสนทนาของหน้ากลุ่มต่างๆ ที่ได้กล่าวไปแล้ว จากนั้นทำการเพิ่มเพื่อนในกลุ่มเดียวกันเข้ามาในรายการสมาชิก

Added you to friends list(0)

Nobody added you as a friend :(.

2. ชื่อของเพื่อนสมาชิกที่เพิ่มเจ้าของชื่อผู้ใช้งานเข้าเป็นเพื่อน โดยหากว่ามีเพื่อนสมาชิกคนอื่นในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เพิ่มเจ้าของชื่อผู้ใช้งานเป็นเพื่อนผ่านหน้ารายการสมาชิก ชื่อสมาชิกคนนั้นก็จะมาปรากฏอยู่ในรายการ Added you to friends list โดยวงเล็บจำนวนไว้ด้านหลัง และเช่นเดียวกับรายการเพื่อนที่เจ้าของเพิ่มเข้ามาใน

รายการคือ สามารถลิงค์เชื่อมต่อไปยังหน้ารายละเอียดสมาชิก และส่ง PM หาคคนที่เพิ่มเป็นเพื่อนได้



3. รายการชื่อสมาชิกที่ถูกป้องกันไม่ให้เห็นการทำรายการในเว็บไซต์ (blocked) โดยหากว่าสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานไม่ต้องการติดต่อสื่อสาร และไม่ต้องการให้สมาชิกบางคนเห็นว่ากำลังออนไลน์เป็น Active user

อยู่สามารถป้องกันโดยการ block ได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.2.3.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าเพื่อน (Friends)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าเพื่อน					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
เพื่อนที่เพิ่มเข้ามาในรายการ				ผู้ใช้งานที่มีปฏิสัมพันธ์แบบกลุ่มในห้อง กระดานสนทนามักจะเพิ่มเพื่อนในกลุ่ม เพื่อติดต่อกันได้รวดเร็ว	การเพิ่มหรือป้องกันเพื่อนไม่ได้สนับสนุนการอัปโหลดหรือการดาวน์โหลดโดยตรง แต่ก็เป็นไปได้ที่หากเพื่อนที่เพิ่มเข้ามาในรายการมีการอัปโหลดไฟล์ใหม่ๆขึ้น เว็บไซต์ก็จะบอกต่อเพื่อนในรายการได้เร็วกว่ากลุ่มอื่นก็จะทำให้ไปตามดาวน์โหลดไฟล์นั้นได้	
เพื่อนที่เพิ่มเจ้าของชื่อใช้งานเป็นเพื่อน			เจ้าของชื่อใช้งานทราบว่าเพื่อนสมาชิกคนอื่นมีใครเพิ่มเราเป็นเพื่อน			
รายการสมาชิกที่ถูกป้องกัน			ในบางครั้งในชุมชนก็ต้องมีบุคคลที่ไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับจึงสามารถป้องกัน			

ตารางที่ 6.6 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าเพื่อน (Friends)

6.2.4 กล่องจดหมาย (Inbox)

6.2.4.1 การใช้งานหน้ากล่องจดหมาย (Inbox)

หน้ากล่องจดหมาย หรือ Inbox นั้นทำหน้าที่เหมือนอีเมลส่วนตัว ซึ่งสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เมื่อสมัครเข้ามาแล้วได้ชื่อสมาชิก ก็จะมีกล่องจดหมายเป็นส่วนตัวทุกคน เพื่อใช้สำหรับรับส่งข้อความทั้งจากระบบการใช้งานที่ส่งมาโดยอัตโนมัติ ผู้ดูแลเว็บไซต์ที่จะส่งข้อความการร่วมสนุกหรือข่าวสารมายังสมาชิก และเพื่อนสมาชิกด้วยกันที่ส่ง PM หรือ Private message เพื่อสื่อสารกับสมาชิกอีกคนหนึ่งผ่านกล่องจดหมาย ซึ่งมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.7 การใช้งานหน้ากล่องจดหมายของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

1. ข้อความที่รับเข้ามาในกล่องจดหมาย สมาชิกจะได้รับการแจ้งเตือนว่ามีข้อความใหม่ ยังไม่ได้อ่านไม่ว่ากำลังใช้ฟังชั่นใดในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์อยู่ก็ตาม โดยการแจ้งเตือนจะอยู่ด้านบนของเว็บเพจ ด้วยตัวอักษรสีขาวพื้นแดง **You have 2 new message(s)!** และที่ชื่อใช้งานที่ได้กล่าวไว้แล้วในการใช้งานหน้าแรก **be2weenus 5 (2 New)** เมื่อสมาชิกคลิกเข้ามาก็จะลิงค์เชื่อมต่อมาที่ฟังชั่น personal หน้ากล่องข้อความนี้ และพบกับข้อความที่ส่งเข้ามา ซึ่งข้อความที่สามารถจะส่งเข้ามาได้นั้นจะมาจากผู้ส่ง 3 ประเภทด้วยกันคือ

— ระบบตอบกลับอัตโนมัติ จะใช้ชื่อผู้ส่งว่า System ซึ่งจะเป็นระบบที่ทำ การตอบกลับโดยอัตโนมัติเวลาที่ผู้ใช้งานเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ตามฟังก์ชันต่างๆ แล้วมีการได้รับเงิน เสมือน ค่าประสบการณ์เพิ่มเติม เช่นการเล่นเกมที่แล้วได้เงินจากระบบ เป็นต้น

— ผู้ดูแลเว็บไซต์ ซึ่งชื่อผู้ส่งข้อความจะเป็นตามระดับตำแหน่ง ของผู้ดูแล เว็บไซต์ที่ส่งเข้ามา ได้แก่ Mod, Admin และ Sysops ซึ่งจะเป็นข้อความประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ของเว็บไซต์ หรือการร่วมสนุกที่เปิดขึ้นใหม่ โดยจะเป็นข้อความที่ส่งถึงสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์ เพื่อให้ได้เข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ หากเป็นการส่งไปยังสมาชิกคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะ ก็ ต่อเมื่อมีการทำผิดกฎแล้วผู้ดูแลเว็บไซต์ตรวจพบ จะส่งเป็นข้อความมาบอกว่าถูกลงโทษด้วย บทลงโทษใด และเหลือสิทธิ์ในการใช้งานเว็บไซต์เท่าใด เป็นต้น

— ข้อความจากเพื่อนสมาชิกด้วยกัน หากว่าเพื่อนสมาชิกทำการส่ง PM เข้า มาหาสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งาน ไม่ว่าจะจากการลิงค์เชื่อมต่อจากฟังก์ชันใดก็ตาม ข้อความจะถูกส่ง เข้ากล่องข้อความนี้ โดยชื่อผู้ส่งจะเป็นชื่อ ใช้งานของสมาชิกคนที่ส่งมานั่นเอง โดยข้อความที่ส่งจะ เป็นเรื่องใดก็ได้แล้วแต่ผู้ส่ง

เมื่อผู้ใช้งานอ่านข้อความที่ถูกส่งมาแล้ว สามารถมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับผู้ส่ง หรือกับ ข้อความนั้นได้ 2 แบบคือตอบกลับ หรือลบข้อความนั้น [Reply](#) | [Delete](#) แต่จะยกเว้นข้อความที่ส่ง มาจากระบบ ที่จะมีข้อความบอกเอาไว้ว่าข้อความนี้ส่งจากระบบอัตโนมัติไม่ต้องตอบกลับ

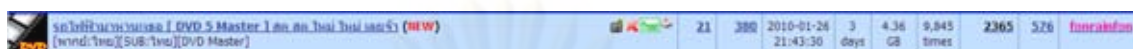
2. ลิงค์เชื่อมต่อไปยังข้อความที่ส่งออก และลบข้อความ นอกจากกล่องจดหมายจะแสดง ข้อความที่สมาชิกได้รับแล้ว การใช้งานหน้านี้ยังแสดงข้อความที่ผู้ใช้งานส่งออกไปให้สมาชิกคนอื่น ด้วย ([Sentbox - Delete system message - Delete all message](#)) โดยจะเก็บไว้ใน Sentbox ที่สมาชิก สามารถคลิกเข้าไปดูข้อความของตัวเองได้ และหากต้องการลบข้อความใน Inbox ก็สามารถเลือก ลบเฉพาะข้อความจากระบบอัตโนมัติหรือลบข้อความทั้งหมดได้

6.2.4.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ากล่องข้อความ (Inbox)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้ากล่องข้อความ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การแสดงผลข้อความ		ระบบแสดงข้อความที่ถูกส่งเข้ามาให้สมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานรับทราบ			ไม่พบการสนับสนุนการอัปโหลดและการดาวน์โหลดโดยตรงจากการส่ง PM แต่หากเนื้อหาในการส่งคือต้องการให้สมาชิกที่มีไฟล์อยู่ reseed ไฟล์ก็สามารถทำได้ แต่ก็ไม่เป็นทางการเท่ากับไปใช้ฟังก์ชันขอไฟล์ ดังนั้นการส่ง PM จึงเป็นแค่ส่วนเสริมเท่านั้น	
ข้อความส่งออก และการลบข้อความ	ข้อความสามารถทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ได้กับทุกประเภท ขึ้นอยู่กับว่าการส่งข้อความนั้นส่งไปที่ใคร เพื่ออะไร เช่นส่งไปยังเว็บมาสเตอร์เรื่องการร้องเรียน หรือส่งไปยังเพื่อนสมาชิกเกี่ยวกับเรื่องไฟล์ทอร์เรนต์ เป็นต้น					

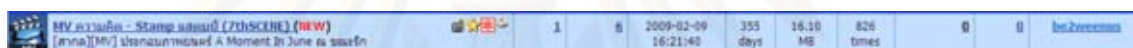
ตารางที่ 6.7 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ากล่องข้อความ (Inbox)

เจ้าของชื่อใช้งานต้องการยกเลิกการบันทึกรายการโปรด ให้กดที่เครื่องหมายกากบาทนี้ ไฟล์ก็จะถูกลบออกจากรายการโปรดทันที นอกนั้น รายการอื่นๆ ได้แก่ วันเวลาที่ไฟล์ถูกเพิ่มเข้ามาใน



เว็บไซต์ อายุไฟล์ ขนาดของไฟล์ จำนวนคนดูไฟล์ แล ะปล่อยไฟล์ รวมถึงชื่อผู้อัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์นั้นจะเหมือนกับการแสดงในตารางแสดงรายการไฟล์ในหน้าดูรายการไฟล์ทุกประการ

2. ตารางแสดงไฟล์ทอร์เร็นท์และสถานะของไฟล์ทอร์เร็นท์ที่สมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานได้ทำการอัปโหลดเข้าเว็บไซต์เอง หรือ My Torrents โดยมีลักษณะเหมือนตารางแสดงรายการไฟล์เหมือนหน้าดูรายการไฟล์เช่นกัน แต่จะต่างจาก Bookmarks ตรงที่ไม่มีสัญลักษณ์กากบาทเพื่อลบไฟล์ออกจากรายการ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.2.5.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ารายการโปรด (Bookmarks)

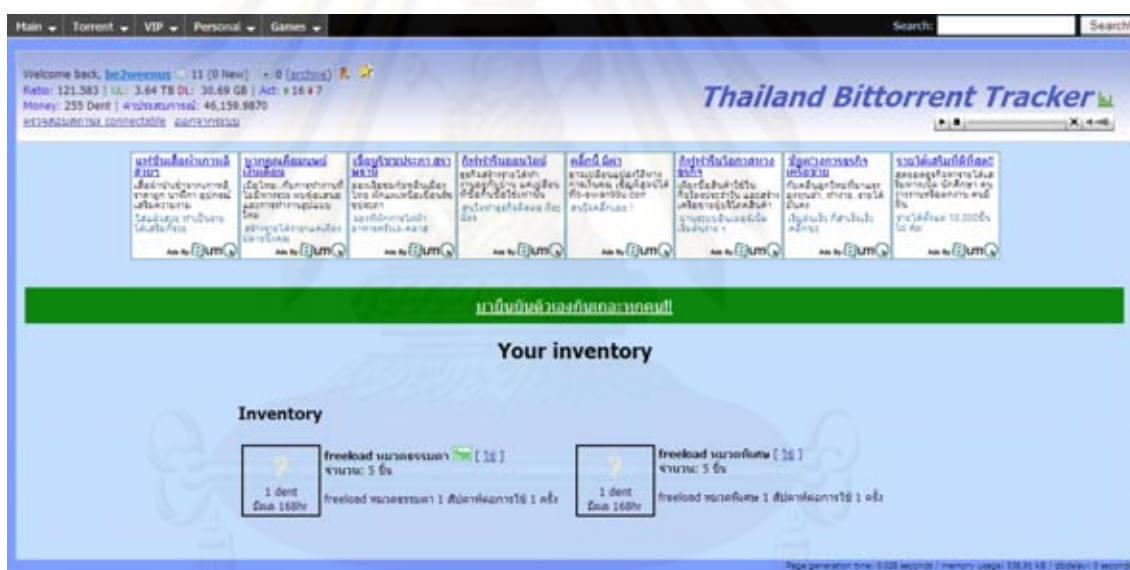
การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้ารายการโปรด					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
ตารางแสดงรายการโปรด		ผู้ใช้งานคลิกเพื่อจัดเก็บไฟล์ทอร์เรนต์เข้าหน้ารายการโปรด จากนั้นระบบจะบันทึก และแสดงรายการโปรดทั้งหมดที่เจ้าของชื่อใช้งานทำการบันทึก			การบันทึกรายการโปรดทำให้ไฟล์อยู่ในรายการนานขึ้นและสมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานหากว่าดาวน์โหลดไฟล์สมบูรณ์แล้วก็จะอัปเดตไฟล์นั้นต่อไปทันที	เป็นการแสดงความชื่นชอบและจดจำไฟล์ที่ได้ดาวน์โหลดไปแล้ว
ตารางแสดงทอร์เรนต์ที่สมาชิกอัปเดตเข้าเว็บไซต์		ระบบบันทึกไฟล์ที่สมาชิกอัปเดตเข้ามาและแสดงในหน้ารายการโปรด			ทำให้จำได้ว่าเคยอัปเดตไฟล์ใดไปแล้ว แล้ว ณ ขณะนั้นไฟล์นั้นมีผู้ดาวน์โหลดไปแล้วเท่าไร	

ตารางที่ 6.8 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้ารายการโปรด (Bookmarks)

6.2.6 คลังไอเทม (Inventory)

4.4.6.1 การใช้งานหน้าคลังไอเทม (Inventory)

หน้าคลังไอเทมนั้นเป็นเหมือนกับห้องเก็บสิ่งของที่สมาชิกเจ้าของชื่อใช้งานได้รับจากการมีปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์ บ้างได้มาจากรางวัลจากการอัปโหลด บ้างได้มาจากการเล่นเกม บ้างก็ได้มาเพราะวันสำคัญต่างๆ แล้วทางเว็บไซต์ก็แจกฟรี ของต่างๆ ที่ได้มาก็จะมาเก็บอยู่ที่หน้าใช้งานนี้ รอให้สมาชิกนำไปใช้งาน โดยเมื่อนำของไปใช้งานแล้วก็จะลดลงตามครั้งที่ใช้ แสดงให้เห็นคุณสมบัติการให้ของสมนาคุณแบบที่ห้างร้าน หรือธุรกิจต่างๆ ใช้เพื่อเป็นกา รดึงดูดลูกค้า แต่สำหรับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เหมือนกับเป็นการให้รางวัลสมาชิกที่อยู่ในสังคมมาได้ระยะหนึ่ง โดยหน้าคลังไอเทมมีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.9 การใช้งานหน้าคลังไอเทมของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

จากภาพชื่อใช้งานของผู้วิจัยมีสิ่งของหรือไอเทมอยู่ 2 ชนิด ได้มาจากการอัปโหลดไฟล์ให้เพื่อนสมาชิกแล้วได้รางวัล มี 2 รายการคือ

1. รางวัลสำหรับการโหลดไฟล์ประเภทธรรมดาได้ก็ได้โดยไม่คิดค่าดาวน์โหลด หรือฟรีคือหากกดเพื่อใช้รางวัล 1 ครั้งสามารถดาวน์โหลดไฟล์ได้ฟรีเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ใช้งานได้ทั้งหมด 5 ครั้ง รางวัลนี้ได้มาจากการที่ค่าสถิติการอัปโหลดของชื่อใช้งานครบ 1 TB

2. รางวัลสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์ประเภทพิเศษฟรี 1 สัปดาห์ คือหากกติจะใช้จะสามารถดาวน์โหลดไฟล์ในหมวดพิเศษไฟล์ใดก็ได้โดยไม่คิดค่าการดาวน์โหลด ใช้งานได้ทั้งหมด 5 ครั้ง รางวัลนี้ได้มาจากการฉลองการครบรอบ 4 ปีเว็บไซต์ที่แจกรางวัลให้กับสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์ ขึ้นอยู่กับ Class ที่สมาชิกคนนั้นอยู่ว่าจะได้รางวัลใด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.2.6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าคลังไอเทม (Inventory)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าคลังไอเทม					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
การใช้งานหน้าคลังไอเทม		ระบบคำนวณค่าอัปเดตและให้รางวัลสมาชิกเมื่อค่าอัปเดตครบจำนวนที่ตั้งไว้	เว็บมาสเตอร์จัดการให้มีการให้รางวัลแก่สมาชิกที่อัปเดต และสมาชิกทุกคนในวันสำคัญต่างๆ ของเว็บไซต์		การให้รางวัลในการอัปเดตทำให้สมาชิกยิ่งมีกำลังใจ ยิ่งอัปเดตมากยิ่งขึ้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์ได้มากขึ้นจากรางวัลที่ได้มา	การได้รางวัลประเภทดาวน์โหลดฟรีก่อให้เกิดการดาวน์โหลดมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 6.9 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าคลังไอเทม (Inventory)

6.2.7 ธนาคารกลาง (Bank)

6.2.7.1 การใช้งานหน้าธนาคารกลาง (Bank)

หน้าธนาคาร เรียกว่าง่าย ๆ ว่าเป็นหน้าสำหรับแลกเปลี่ยน สมาชิกสามารถนำค่าสถิติ หรือ เงินเสมือน หรือค่าประสบการณ์ที่มีอยู่ไปแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งที่อื่นที่สามารถใช้งานในเว็บไซต์ได้ โดยการทำหน้าที่หลักเกณฑ์และจำนวนการแลกเปลี่ยนที่แน่นอนเหมือนกับค่าเงิน แสดงให้เห็น คุณสมบัติการให้แบบ exchange ที่นอกจากทางเว็บไซต์จะให้เฉพาะเกี่ยวกับไฟล์ทอร์เรนต์แล้ว สิ่งอื่นๆ ในชุมชนเสมือนของเว็บไซต์สามารถแลกเปลี่ยนผ่านการใช้งานหน้านี้ได้ ทางเว็บไซต์จึงเรียกหน้า นี้ว่าธนาคารกลางของเว็บไซต์ เพราะเป็นเหมือนศูนย์กลางสำหรับสมาชิกที่ต้องการแลกเปลี่ยน สิ่งของการใช้งาน โดยมีลักษณะดังนี้คือ

ภาพที่ 6.10 การใช้งานหน้าธนาคารกลางของเว็บไซต์บิททอร์เรนต์

1. การแลกเปลี่ยนค่าการอัฟโหลดและเงินเสมือน สมาชิกทุกคนสามารถแลกเปลี่ยนค่าอัฟโหลดเป็นเงินเสมือนได้ โดยคิดอัตรา 10 MB ต่อ 1 Dent ส่วนมากเป็นผู้ที่ต้องการใช้เงินเสมือนในการมีปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันต่างๆ เช่นการเล่นเกมส์ และสมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนค่าการอัฟโหลดด้วยเงินเสมือนได้ด้วยอัตรา 1 Dent ต่อ 9 MB ส่วนมากผู้ที่มาแลกเปลี่ยนค่าอัฟโหลดจะเป็นสมาชิกที่มีเงินเสมือนมากพอสมควรแล้วต้องการแลกเปลี่ยนค่าการอัฟโหลดเก็บไว้สำหรับเพิ่มค่า Ratio ให้กับชื่อใช้งานของตนเอง เพื่อให้สามารถดาวน์โหลดไฟล์ขนาดใหญ่ได้ หรือเป็นสมาชิกที่ค่า Ratio ค่อนข้างน้อย และอาจ

เสี่ยงต่อการถูกบล็อกชื่อ สมาชิกออกจากเว็บไซต์แล้วมีเงินเสมือนอยู่ สามารถสามารถใช่วิธีการแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างค่าการอัปโหลดได้

2. การโอนเงินเสมือนให้กับสมาชิกคนอื่นๆ ในเว็บไซต์ หากสมาชิกต้องการโอนเงินเสมือนในชื่อใช้งานของตนเองให้กับสมาชิกชื่อใช้งานอื่น สามารถทำได้ ซึ่งการโอนเงินส่วน มากจะเป็นไปด้วยเหตุผลในเชิงการขึ้นขอบไฟล์ทอร์เรนต์ที่สมาชิกคนนั้นๆ ทำการอัปโหลดเข้าเว็บไซต์ หรือเป็นการโอนเงินให้กับสมาชิกใหม่ที่เพิ่งได้รับการ invite และลงทะเบียนใช้งานเว็บไซต์เพื่อเป็นการเริ่มต้นการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์ เป็นการให้ใน ประเภท giving คือให้ด้วยความปรารถนา ความรู้สึก ความชอบและทัศนคติ

โดยการโอนเงินสามารถทำได้โดยเลือกประเภทของผู้รับว่าต้องการระบุเป็นชื่อใช้งาน หรือเลข ID ประจำตัวผู้ใช้งาน จากนั้นก็พิมพ์ชื่อ

ผู้รับ และระบุจำนวนเงินเสมือนที่ต้องการโอนให้ จากนั้นคลิก transfer ก็จะทำให้การโอนเงินเสร็จสมบูรณ์ แต่การโอนเงินนี้จะมีข้อตกลงเพิ่มขึ้นมาคล้ายกับการโอนเงินผ่านธนาคารในโลกจริงคือผู้โอนเงินต้องมีการจ่ายค่าธรรมเนียมในการโอนเงินก็คือ แต่ละครั้งในการทำรายการจะต้องเสียค่าธรรมเนียม 25 Dent หากโอนเกิน 10,000 Dent ต้องเสียค่าธรรมเนียมเพิ่มอีก 10,000 ละ 10 % หากโอนเงินเกิน 500,000 Dent ก็จะถูกบวกค่าธรรมเนียมเพิ่มอีก 5% จากค่าธรรมเนียมปกติ

3. การแลกสิทธิ์ Invite ด้วยเงินเสมือน สมาชิกหากต้องการชวนเพื่อนคนอื่นเข้ามาเป็นสมาชิกเพิ่มในเว็บไซต์ แต่ยังไม่ได้อัปโหลดไฟล์ทอร์เรนต์เข้าเว็บ สามารถ แลก Invite ด้วยเงินเสมือนได้ มีอัตรา 100,000 Dent ต่อ 1 สิทธิ์การเชิญเพื่อน 1 คน กล่าวได้ว่าเป็นราคาแลกเปลี่ยนที่เมื่อเทียบกับรายการอื่นแล้วจะแพงมาก เพราะทางเว็บไซต์จะถือว่าการเชิญชวนเพื่อนให้เข้ามาพร้อมกับเว็บไซต์ถือเป็นเรื่องใหญ่ อยากจะให้ชวนเฉพาะคนที่รู้จัก เท่านั้น เพราะเมื่อทำการชวนแล้ว ทางเว็บไซต์จะเก็บบันทึกไว้ทั้งหมดว่าใครชวนใคร แล้วหากมีการชวนกันต่อเป็นทอดๆ ทางเว็บไซต์จะเรียกว่า “สาย” หากว่ามีใครคนใดคนหนึ่งนสายทำผิดกฎเว็บแบบร้ายแรง เช่นการโกงค่าอัปโหลด หรือโกงเงินจริงๆ จากการขายของ ทางเว็บจะลบชื่อใช้งาน หรือ แบนทั้งสาย ที่ทำแบบนี้เพราะต้องการให้เกิดการควบคุมกันเอง และเป็นการกรองในขั้นแรกให้ได้สมาชิกที่ดีเท่านั้นมาอยู่ในชุมชนออนไลน์แห่งนี้

4. การแก้ไข หมายถึงการแก้ไขชื่อใช้งานหรือ Username ของสมาชิกแต่ละคน สามารถทำได้ แต่จะเสียค่าบริการเป็นเงินเสมือน 2,000 Dent และค่าประสบการณ์จำนวน 100 exp ด้วยกัน ทางเว็บไซต์ให้ความสำคัญกับการระบุตัวตนของแต่ละชื่อใช้งาน ดังนั้นต้องให้แน่ใจว่าการบันทึกกับทางเว็บไซต์ เพราะหากสมาชิกเปลี่ยนชื่อใช้งานบ่อยจนเกินไปอาจจะมีปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎ แสดงให้เห็นว่า ชื่อใช้งานก็เห เหมือนกับชื่อของคนในสังคมจริงๆ คือเป็นสิ่งบ่งบอกอัตลักษณ์และตัวตนของคนนั้นๆได้ หากมีการเปลี่ยนชื่อ ก็ต้องแจ้งกับทางของสังคมอยู่แล้ว เพื่อให้สังคมสามารถระบุตัวตนของสมาชิกคนนั้นได้เสมอ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.2.7.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าธนาคารกลาง (Bank)

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าธนาคารกลาง					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปเดต	การดาวน์โหลด
การแลกเปลี่ยนค่า การอัปเดตและเงิน เสมือน		ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ในการแลกเปลี่ยนและค่าอัปเดตตามอัตราที่เว็บไซต์กำหนดไว้โดยใช้หน้าธนาคารเป็นศูนย์กลาง				การใช้เงินแลกเปลี่ยนอัปเดตทำให้เป็นการแก้ไขเรื่องค่า Ratio ของแต่ละชื่อใช้งานให้มีค่าอัปเดตมากขึ้น เพื่อให้ไปดาวน์โหลดไฟล์ได้เพิ่มขึ้น
การโอนเงินเสมือน ให้กับสมาชิกคนอื่น ๆ				ผู้ใช้งานโอนเงินเสมือนเมื่อถูกใจไฟล์ทอร์เรนต์หรือเป็นการต้อนรับสมาชิกใหม่		เงินเสมือนไม่ได้เกี่ยวข้องกับการอัปเดตและการดาวน์โหลด แต่ใช้ในการมีปฏิสัมพันธ์กับฟังก์ชันอื่นๆ เช่นการเล่นเกม
การแลกเปลี่ยน Invite ด้วยเงินเสมือน		สมาชิกนำเงินเสมือนมาแลกเปลี่ยนเป็นสิทธิ์				การเชิญเพื่อนให้ร่วมเป็นสมาชิกไม่เกี่ยวข้องกับการอัปเดตหรือดาวน์โหลดโดยตรง แต่เป็นการเพิ่มสมาชิก

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานหน้าธนาคารกลาง					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
		การเชิญเพื่อนเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ได้ โดยหากเพื่อนที่เชิญเข้ามาทำผิดร้ายแรงอาจถูกแบนยกสาย				เข้ามาในเว็บไซต์ ซึ่งเมื่อจำนวนสมาชิกเพิ่มขึ้น และสมาชิกใหม่มีการอัปโหลด และการดาวน์โหลดไฟล์อย่างต่อเนื่อง ก็จะเป็นการอัปโหลดไฟล์ให้สมาชิกอื่นไปด้วย แต่ไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรง
การแก้จำยา		สมาชิกไม่พอใจซื้อใช้งานเดิมสามารถเปลี่ยนใหม่ได้โดยเสียค่าใช้จ่ายเป็นเงินเสมือนของเว็บไซต์				ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการอัปโหลดและดาวน์โหลด เพราะสมาชิกเพียงต้องการเปลี่ยนชื่อที่ใช้ในการแสดงตัวตนเวลามีปฏิสัมพันธ์ในการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์

ตารางที่ 6.10 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการใช้หน้าธนาคารกลาง (Bank)

6.3 ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการใช้งานฟังก์ชัน Games

ฟังก์ชัน Games ฟังก์ชันที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นสิ่งบันเทิงนาการของชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์ บิททอร์เร็นท์ กล่าวคือ สมาชิกทุกคนที่เข้ามาในฟังก์ชันนี้ จะได้มีปฏิสัมพันธ์ทั้งกับตัวระบบเกม ที่ผู้ดูแลเว็บไซต์สร้างขึ้นให้มีการโต้ตอบได้อย่างอัตโนมัติ และรวมถึงการมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อสมาชิกด้วยกัน แล้วแต่กติกาของแต่ละเกมจะกำหนด ซึ่งแต่ละหน้าของเกมจะมีการบอกกติกาในการเล่น และวิธีการเล่นของแต่ละเกมเอาไว้ชัดเจน

ในทุกเกม กระบวนการคือตัวระบบที่จะตัดสินชี้ขาดสุดท้าย แล้วผู้เล่นจะได้รางวัลจากเกม หรือเสียเงินเสมือน และค่า ประสิทธิภาพที่มีอยู่ก็ขึ้นอยู่กับการเล่นในเกมในแต่ละครั้งของผู้เล่นเอง โดยฟังก์ชัน Games ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ประกอบด้วยหน้าเกมต่างๆ ดังต่อไปนี้

- เป่า ยิง ฉุบ
- ป็อกเต็ง
- Tic Tac Toe หรือเกมโอเอ็กซ์
- เกมกินดั่งค์
- ตอบคำถามล่าสมบัติ
- ทายผลฟุตบอล

ผู้วิจัยจะนำเสนอปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามการใช้งานของหน้าต่างๆ ที่กล่าวมา ได้แก่

6.3.1 เกมเป่า ยิง ฉุบ

6.3.1.1 การเล่นเกมเป่า ยิง ฉุบ

เกมนี้กล่าวได้ว่าเป็นเกมที่ผู้คนในโลกจริงเล่นรู้จักกันดีอย่างแพร่หลายอยู่แล้ว จึงถูกจำลองลงมาอยู่ในชุมชนเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เพื่อให้สมาชิกด้วยกันมีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันด้วยเกม ซึ่งการเล่นเกมนั้นนอกจากจะได้ความสนุกสนานจากการแพ้ชนะเพื่อนสมาชิกด้วยกันแล้ว ยังได้เงินเสมือนจากการเป่า ยิง ฉุบชนะด้วย โดยหน้าเกมเป่า ยิง ฉุบ มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.11 การเล่นเกมเป่ายิ้งฉุบในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ 1

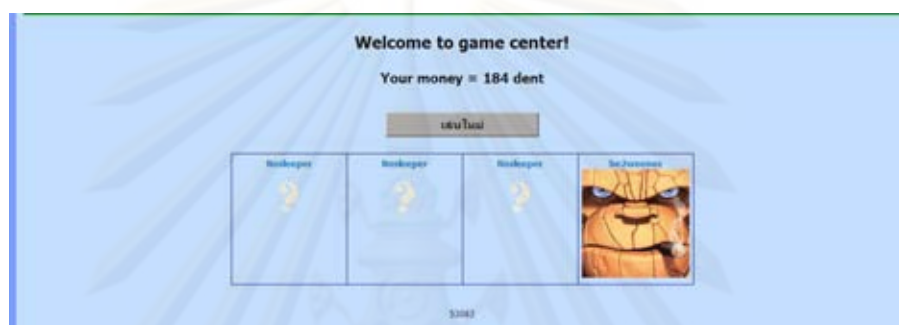
เมื่อเข้ามาในหน้าเกมแล้ว ทางระบบจะมีข้อความบอกจำนวนเงินเสมือนของสมาชิก ล่าสุดว่ามีอยู่เท่าไร เพราะการเล่นเกมเป่ายิ้งฉุบนั้นหากชนะ จะได้รับเงินจำนวน 50 Dent แต่ถ้าแพ้ก็จะเสีย 50 Dent ให้กับสมาชิกที่เล่นด้วยกันเช่นกัน ดังนั้นสมาชิกที่มีเงินเสมือนอยู่ในบัญชีที่ใช้ใช้งานต่ำกว่า 50 Dent จะไม่สามารถเล่นเกมนี้ได้ เพราะทางเว็บไซต์จะทำระบบป้องกันเอาไว้ เนื่องจากไม่ต้องการให้สมาชิกมีเงินเสมือนติดลบ หรือเป็นหนี้

กติกาการเล่นก็เหมือนการเป่ายิ้งฉุบทั่วไป คือสามารถเลือกออก ค้อน กรวย ไกร หรือ กระดาษ แล้วการแพ้ชนะก็เป็นไปตามกฎสากล เมื่อสมาชิกต้องการเริ่มเล่นเกม ให้คลิกที่ปุ่มเริ่มเกมใหม่ ทางเว็บไซต์จะเปิดหน้าต่างสำหรับให้สมาชิกเลือกมือที่จะลง เพื่อรอให้คนอื่นมาคลิกเลือกเล่นด้วย



ภาพที่ 6.12 การเล่นเกมเป่ายิ้งฉุบในเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ 2

เมื่อเลือกมือที่จะลงแล้วหน้าต่างจะหายไป และปรากฏชื่อใช้งานและรูปแทนตัวของสมาชิกขึ้นมาแทน โดยจะเป็นลิงค์เชื่อมต่อสำหรับให้สมาชิกคนอื่นๆ ที่เข้ามาแล้วเห็นว่าเราได้ทำการเปิดเกมและเลือกมือที่จะออกเอาไว้แล้ว เมื่อสมาชิกคนใหม่เข้ามา คลิกลิงค์ชื่อและรูปภาพของเรา เว็บไซต์ก็จะปรากฏหน้าต่างการเลือกมือสำหรับให้สมาชิกอีกคนทำการเลือกเพื่อต่อสู้กับเรา มือที่เราเลือกไว้



ภาพที่ 6.13 การเล่นเกมเป่ายิ้งฉุบในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ 3

เมื่อผู้เล่นอีกฝ่ายทำการเลือกมือที่ออก ระบบก็จะประมวลผลว่าใครคือผู้แพ้ชนะ และรายงานผลให้กับสมาชิกทั้งสองฝ่ายทราบดังนี้



ภาพที่ 6.14 ผลการเล่นเกมเป่ายิ้งฉุบ

6.3.1.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมเป่ายั้งจูบ

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมเป่ายั้งจูบ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมเป่ายั้งจูบ		ระบบเป็นเหมือนตัวจัดการในการเล่นเกมให้จังหวะในการเริ่ม		ผู้ใช้งานเล่นเกมด้วยกันได้ที่ละคู่ แต่สมาชิกสามารถสร้างเกมพอให้มีเพื่อนมาเล่นด้วยได้คราวละหลายครั้ง	ไม่พบปฏิสัมพันธ์การอัฟโหลดและการดาวน์โหลดระหว่างสมาชิก	

9k

ตารางที่ 6.11 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมเป่ายั้งจูบ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.3.2 เกมโป๊กเกอร์

6.3.2.1 การเล่นเกมโป๊กเกอร์

การเล่นเกมโป๊กเกอร์ ซึ่งเป็นเกมที่เลียนแบบมาจากกติกาการเล่นไพ่ชนิดหนึ่งของผู้นคนในโลกจริง มีกติกาการได้เสียเงินเสมือนของเว็บไซต์เหมือนกับการเล่นไพ่จริง ทางเว็บไซต์จำลองเกมนี้ขึ้นมาเพราะมีความแตกต่างจากเกมเป่ายิ้งฉุบคือ สามารถเล่นพร้อมกันได้ทีละหลายคน แต่เกมเป่ายิ้งฉุบนั้น เล่นได้แต่แบบตัวต่อตัว เกมโป๊กเกอร์จะทำให้สมาชิกเข้ามาเล่นได้พร้อมกันมากที่สุด ดูคร่าวละ 3 คนต่อ 1 เกมโดยมีตัวระบบทำหน้าที่เป็นเจ้ามือเสมอ ซึ่งการทำงานของหน้าเกมโป๊กเกอร์เป็นดังนี้

The screenshot shows a web interface for a card game center. At the top, it says "Welcome to card game center!" and "Your money = 126 dent". Below this, there are input fields for "จำนวนเงิน" (Amount) and "สร้างเกมใหม่" (Create New Game), with a note "* 1 เกม/วัน 10,000 dent". A table lists active players:

id	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	จำนวนเงิน	เข้าเกม
1255912	loochibumret (9,999 dent)	777	777	* 1 เกม/วัน 10,000 dent	เข้าเกม
1255910	larsachart (19 dent)	whh4252 (3,000 dent)	BallyttonkY (144 dent)	เงินแล้ว	

Annotations include a box labeled "การเข้าร่วมเล่นเกมด้วยการ" pointing to the "เข้าเกม" button, and another box labeled "ส่วนการบอกกติกาและ" pointing to the "กติกา" (Rules) section. The rules section contains detailed instructions for the game, including card values and betting procedures.

ภาพที่ 6.15 การเล่นเกมโป๊กเกอร์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ 1

เมื่อสมาชิกเข้ามาในหน้าเล่นเกมโป๊กเกอร์แล้ว จะพบว่าหน้านี้มีอยู่ 2 ส่วน คือส่วนการบอกกติกา และวิธีการเล่นอย่างละเอียด และส่วนที่สองอยู่ด้านบนคือส่วนการเข้าสู่เกม ส่วนแรกคือการบอกกติกาประกอบด้วยการวางเงิน การนับแต้มไพ่ การได้ การเสีย กำหนดให้สมาชิกวางเงินในการเล่นสูงสุดไม่เกิน 10,000 Dent ต่อการเล่น 1 ครั้ง ซึ่งหากสมาชิกวางเงินเกิน ระบบจะป้องกันอัตโนมัติโดยการขึ้นกล่องข้อความว่าไม่สามารถวางเงินเกินได้

เมื่อสมาชิกวางเงินเพื่อเข้าสู่เกมเรียบร้อยแล้ว ทางเว็บไซต์จะเชื่อมต่อไปยังหน้าเล่นเกมเฉพาะกลุ่มที่ตั้งเอาไว้ คือมีเจ้ามือซึ่งก็คือระบบของเว็บไซต์ และผู้เล่นที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์ กลุ่มละไม่เกิน 3 คน เรียกว่าผู้เล่นที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับ ส่วนด้านบนของหน้าจะบอกจำนวนเงินที่เหลือหลังจากทำการลงเงินเข้าไปวางเล่นในเกมแล้ว จากนั้นระบบทำการแจกไพ่ 2 ใบเพื่อให้ผู้เล่นทั้ง 3 คนพิจารณาว่าพอใจกับไพ่ในมือแล้ว หรือต้องการจั่วไพ่เพิ่ม



ภาพที่ 6.16 การเล่นเกมโป๊กเกอร์ของเว็บไซต์บิททอร์เร้นท์ 2

เมื่อผู้เล่นทุกคนในเกมพิจารณาไพ่ของตนครบแล้ว และทุกคนในเกมกดปุ่ม วางไพ่ (หรือหากผู้เล่นคนใดไม่ได้กดปุ่มวางไพ่ ทางเว็บไซต์มีการจับเวลา 90 วินาทีต่อ 1 เกม ผู้เล่นที่ไม่กดปุ่มจั่วไพ่ หรือวางไพ่ภายในเวลาที่กำหนด ระบบจะทำการนับแต้มจากไพ่ที่ทำการแจกไปใน 2 ใบแรกเท่านั้น) ทางระบบของเว็บไซต์จะทำการนับแต้มไพ่ของผู้เล่นแต่ละคน เปรียบเทียบกับของเจ้ามือ เพื่อทำการเก็บเงินที่วางลงมาในตอนแรกหากมีแต้มน้อยกว่า และจ่ายเงินตามจำนวนเงินที่ลงเอาไว้เมื่อได้เงินมากกว่า และระบบจะรายงานผลการเล่นในแต่ละรอบทางการส่ง PM มาในกล่องข้อความ ดังนี้



ภาพที่ 6.17 การเล่นเกมป็อกเต็งของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ 3

การส่งผลรายงานการเล่นในแต่ละรอบ จะประกอบด้วยผลว่าชนะ หรือแพ้ ได้เงินเท่าไร เสียเงินเท่าไร และไพ่ของผู้เล่นทั้งหมดรวมทั้งไพ่ของเจ้ามือ ว่ามีอะไรบ้าง และสรุปรายการไพ่บนสำหรับที่ไม่ได้จั่วออกมาด้วย หลังจากทำการรายงานผลเรียบร้อยแล้ว สมาชิกจะได้รับเงินเสมือน หรือ ถูกตัดเงินจากระบบไปทันที ตามจำนวนเงินที่ลงเล่นเอาไว้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.3.2.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมนโป้กแต่ง

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมเป่ายั้งจูบ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมนโป้กแต่ง		ระบบเป็นตัวจัดการและเป็นเจ้ามือในการเล่น พร้อมทั้งส่งการรายงานผลการเล่นเกมโดยการ PM ไปยังสมาชิก		ผู้ใช้งานไม่ได้เล่นด้วยกันโดยตรง แต่เล่นกับระบบพร้อมกันได้		ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการดาวน์โหลดและการอัฟโหลด

ตารางที่ 6.12 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมนโป้กแต่ง

6.3.3 เกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์

6.3.3.1 การเล่นเกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์

เกมโอเอ็กซ์ ก็เช่นกันคือ เป็นเกมที่คนทั่วไปรู้จักกันดีอยู่แล้ว และทางเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นำมาจำลองเพื่อให้สมาชิกเข้ามาเล่นเพื่อความสนุกสนาน โดยเกมนี้จะแตกต่างจากเกมเป่ายิ้งฉุบ และเกมป็อกเต็งคือ เกมนี้สมาชิกจะเล่นกับระบบ บอตโนมิติเท่านั้น ไม่ได้เล่นกับสมาชิกคนอื่นในเว็บไซต์ และการเล่นไม่เสียค่าประสบการณ์ หรือเมื่อแพ้ ชนะ ก็จะไม่ได้ และไม่เสียเงินเสมือนแต่อย่างใด กล่าวได้ว่า เล่นเพื่อความสนุกและความเพลิดเพลินอย่างเดียวเท่านั้น โดยการเล่นเกมโอเอ็กซ์กับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.18 การเล่นเกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์กับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

สมาชิกที่เข้ามาเล่นจะใช้ตัว X สีน้ำเงินเสมอ ขณะที่ระบบของเว็บไซต์ที่เล่นอยู่กับเราจะใช้ตัว O สีแดง ในครั้งแรกสมาชิกจะได้เริ่มวางเครื่องหมายก่อน จากนั้นครั้งต่อไปจะขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชนะ โดยผู้ชนะจะมีสิทธิ์ได้วางเครื่องหมายก่อนในเกมต่อไป หากเกมที่เล่นอยู่ไม่สามารถเอาชนะกันได้ ในเกมต่อไปสมาชิกจะได้เป็นผู้เริ่มก่อน เกมมีอยู่ทั้งหมด 4 ระดับ เริ่มต้นจากระดับ 0 คือง่ายที่สุด ไปจนถึงระดับ 3 ที่ระบบของเว็บไซต์จะไม่มีทางแพ้ได้เลย

การแพ้ชนะเหมือนกับการเล่นโอเอ็กซ์ทั่วไป คือเครื่องหมายใดสามารถถูกวางเรียงกันก่อน 3 ตัวในแนวใดแนวหนึ่งได้ก่อน ถือเป็นผู้ชนะในเกมนั้นไป ทางเว็บไซต์มีการนับผลคะแนนว่าระบบชนะไปกี่ครั้ง และเล่นชนะไปกี่ครั้งแล้ว แต่ไม่มีการให้รางวัล หรือเสียเงินและค่าประสบการณ์ใดๆ ทั้งสิ้น

6.3.3.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมโอเอ็กซ์		<p>ผู้ใช้งานเล่นเกมนี้กับระบบอย่างเดียว โดยสามารถเลือกได้ว่าต้องการให้ระบบแข่งขันด้วยระดับใด และไม่มี การได้หรือเสียผลประโยชน์จากผล การแข่งขัน</p>			<p>ไม่พบปฏิสัมพันธ์ที่สนับสนุนการอัปโหลดหรือการดาวน์โหลด</p>	

ตารางที่ 6.13 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกม Tic Tac Toe หรือ โอเอ็กซ์

6.3.4 เกมกินตั้งค์

6.3.4.1 การเล่นเกมกินตั้งค์

เกมกินตั้งค์เป็นเกมที่ทำให้สมาชิกของเว็บไซต์เล่นกันเอง โดยที่ตัวระบบ เป็นเพียงตัวกลางในการส่งผลการเล่นเกมเท่านั้น โดยมีวิธีการเล่นคือ สมาชิกใส่จำนวนเงินที่ต้องการจะวางเพื่อให้คนอื่นมาพยายามกินตั้งค์ของเรา และเราก็สามารถไปคลิกเพื่อกินตั้งค์คนอื่นได้ ดังภาพ

กินตั้งค์บ้านตรงนี่

ลำดับ	ผู้วางเงิน	จำนวนเงิน	วันที่วาง	กินตั้ง
1	username2009	10000	2010-02-03 14:17:18	กินตั้งค์
2	username2009	10000	2010-02-03 14:18:11	กินตั้งค์
3	username2009	50	2010-02-03 14:19:34	กินตั้งค์
4	username2009	10000	2010-02-03 14:18:12	กินตั้งค์

วางตั้งค์ให้ชาวบ้านมากินตั้งค์

กดใส่จำนวนเงินที่ต้องการจะกินตั้ง

จำนวน: 50 Dent

วางตั้ง

กติกาการเล่นกินตั้งค์

- สมาชิกสามารถใส่เงินตั้งค์ได้จกประเภท "กินตั้งค์บ้านตรงนี่" ซึ่งจะมีค่าตั้งค์หนึ่งๆ คือสมาชิกวางตั้งค์
- สมาชิกสามารถวางเงินตั้งค์ใส่คนอื่นมากินตั้งค์ได้โดยการกดปุ่มวางตั้งค์และกดปุ่ม "วางเงิน"
- สมาชิกจะสามารถวางเงินตั้งค์ได้สูงสุดที่ 10,000 Dent ผลการวางเงินจะส่งให้คนอื่นมากินตั้งค์ได้

Page generation time: 0.017 seconds / memory usage: 75.17 KB / browser: 1 seconds

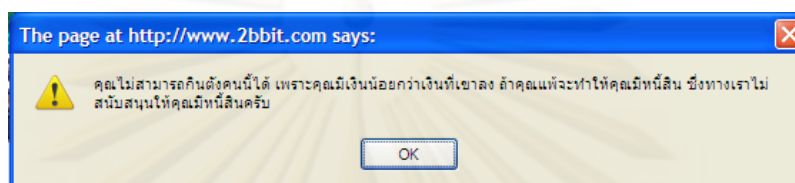
ภาพที่ 6.19 การเล่นเกมกินตั้งค์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ 1

เมื่อผู้เล่นวางเงินเรียบร้อยแล้ว และมีผู้มากดเพื่อกินตั้งค์แล้ว ระบบ จะส่ง PM มาให้สมาชิกที่เล่นเกมว่าเงินที่ถูกวางไปนั้นถูกกินได้สำเร็จหรือไม่ สมาชิกคนอื่นมากินตั้งค์เราสำเร็จ เราจะเสียเงินที่วางไป แต่หากไม่สำเร็จ เราจะได้เงินเพิ่มขึ้นมาจำนวนเท่ากับที่วางไป เช่นเดียวกับที่หากเราไปกินตั้งค์คนอื่นสำเร็จ ก็จะได้เงินที่วางอยู่นั้นทั้งหมด แต่หากไม่สำเร็จก็จะเสียเงินส่วนตัวของเราไปเท่ากับจำนวนเงินที่พยายามจะไปกิน

<p>From System at 2010-02-03 14:20:14 (23 mins ago) GMT (NEW!)</p> <p>คุณ 0862271736 ได้พยายามกินตั้งค์คุณ และปรากฏว่าเค้าทำได้สำเร็จซะด้วย</p> <p>คุณต้องเสียเงินที่คุณวางไปซะแล้ว คุณเสียเงินไปจำนวน 50 Dent</p> <p>Reply Delete</p>	<p>From System at 2010-02-03 09:52:21 (4 hours ago) GMT</p> <p>คุณ username ได้พยายามกินตั้งค์คุณ แต่เขาทำไม่สำเร็จ</p> <p>คุณได้รับตั้งค์คุณวางไว้คืนทั้งหมดและได้เงินที่เขาได้เสียบางส่วนด้วย คุณได้รับเงินคืนจำนวน 334 Dent</p> <p>Reply Delete</p>
--	--

ภาพที่ 6.20 ระบบส่ง PM เพื่อรายงานผลเกมกินตั้งค์

กติกาในการเล่นที่สำคัญอีกข้อหนึ่งคือ สมาชิกไม่สามารถกดกิ้นตั้งค์กับจำนวนเงินที่วางมากกว่าจำนวนเงินทั้งหมดที่สมาชิกคนนั้นๆ มีอยู่ได้ เพราะหากว่าไปกดจะกิ้นตั้งค์ที่มากกว่าเงินที่มีแล้วไม่สำเร็จ หลังจากจ่ายเงินแล้วเงินที่มีอยู่จะติดลบหรือ เป็นหนี้ ซึ่งทางเว็บไซต์ไม่สนับสนุนให้สมาชิกแต่ละคนเกิดหนี้ จึงออกระบบป้องกันเอาไว้ คือ หากว่าสมาชิกคนใดไปกดกิ้นเงินที่มากกว่าจำนวนที่ตัวเองมีอยู่ ทางระบบ จะขึ้นข้อความเพื่อป้องกันทันที



ภาพที่ 6.21 ข้อความเตือนเมื่อสมาชิกมีเงินเสมือนไม่พอเล่นเกม

6.3.4.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นกิงดั่งค์

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมกิงดั่งค์					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมกิงดั่งค์		ระบบเป็นตัวกลางจัดการเกม โดยการสร้างพื้นที่ให้ผู้เล่นวางเงินเพื่อให้คนอื่นมา กิงดั่งค์		ผู้ใช้งานเล่นเกมด้วยการไปพยายามกิงดั่งค์ผู้อื่น ขึ้นอยู่กับดวงมา ครั้งไหนจะสำเร็จหรือไม่สำเร็จ	ไม่พบปฏิสัมพันธ์ด้านการอัฟโหลดและการดาวน์โหลด	

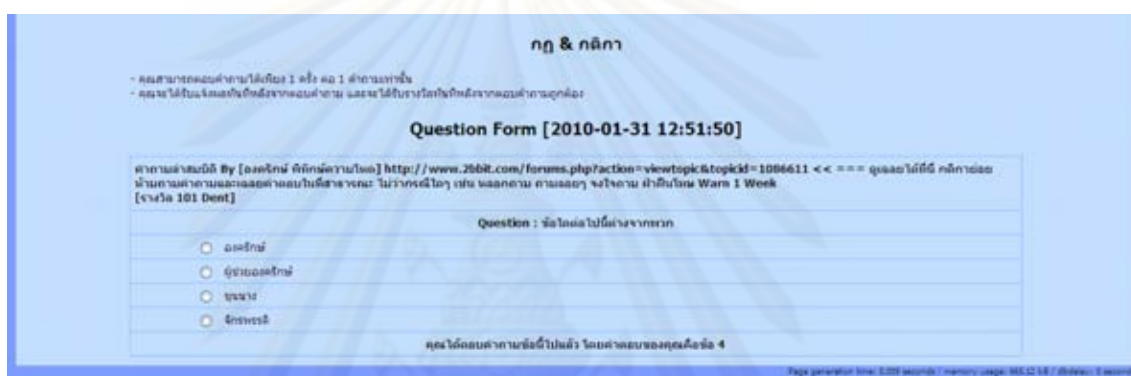
ตารางที่ 6.14 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นกิงดั่งค์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.3.5 เกมตอบคำถามล่าสมบัติ

6.3.5.1 การเล่นเกมตอบคำถามล่าสมบัติ

เกมตอบคำถามล่าสมบัตินี้เป็น เกมที่ทางเว็บมาสเตอร์จะเป็นผู้ตั้งคำถามลับตาห้ละ 1 คำถาม เพื่อให้สมาชิกทุกคนได้ร่วมสนุก โดยเป็นคำถามแบบมีตัวเลือกตอบ 4 ข้อ หากตอบถูกต้องรางวัลเป็นเงินเสมือนข้อละ 99 Dent หากตอบผิดก็ไม่เสียเงินใดๆ เพียงเข้ามาร่วมสนุก โดยสมาชิกมีสิทธิ์ตอบได้คำถามละ 1 ครั้งเท่านั้น ซึ่งหน้าการเล่นเกตอบคำถามล่าสมบัตินี้มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.22 การเล่นเกมตอบคำถามล่าสมบัติของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

คำถามที่จะนำมาถามในแต่ละสัปดาห์นั้น จะเกี่ยวกับอะไรก็ได้ในโลก ตั้งแต่เกี่ยวกับตัวเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เอง ข่าวสารบ้านเมือง ข่าวและเห ตุการณ์ปัจจุบันจากทั่วทุกมุมโลก ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ (ทุกระดับ) วันสำคัญ ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ฯลฯ ขึ้นอยู่กับเว็บมาสเตอร์ว่าแต่ละสัปดาห์จะเลือกหัวข้อใดมาเป็นคำถาม ซึ่งคำถามเก่าๆ ที่เคยถามไปแล้วในเว็บไซต์ เช่น

- เกมไหนใช้พื้นที่เยอะที่สุด ในฉบับออริจินอล
- สุริยุปราคาวงแหวนครั้งล่าสุด เกิดขึ้นในวันที่อะไร
- โทษของการโพสต์สิ่งไม่เกี่ยวกับการสอบถามกฎต่างๆ ในกระทู้ "รวบรวมกฎ สำหรับสมาชิกทุกท่านครับ" คืออะไร
- ตรุษจีนปี 2553 ตรงกับวันที่ เท่าใด

การเฉลยคำถามจะรวบรวมไว้ในกระทู้ในหน้ากระดานสนทนา ฟังชั้ น Main โดยสมาชิกห้ามโพสถามหรือเปิดเผยเฉลยในห้องนั้นเด็ดขาด ไม่เช่นนั้นจะถูก Warn จากทางเว็บไซต์ เฉลยพร้อมแหล่งอ้างอิงจะถูกโพสเมื่อมีคำถามใหม่เข้ามาแทนที่คำถามเก่าแล้วเท่านั้น

6.3.5.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมนอบคำถามล่าสมบัติ

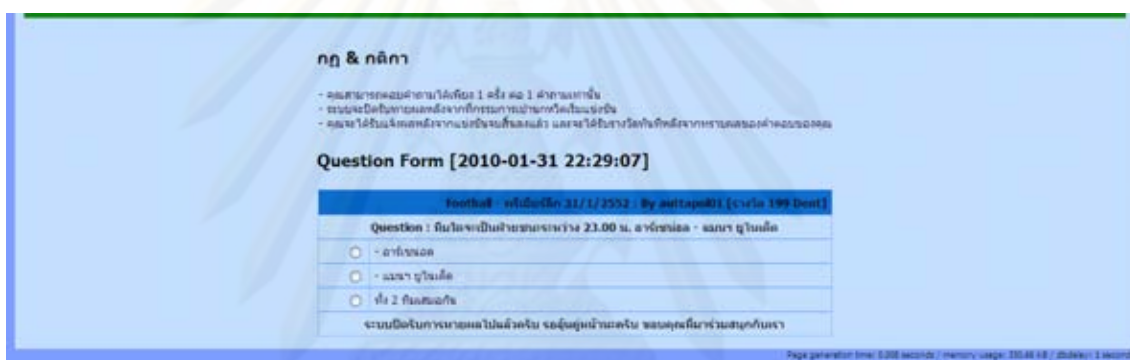
การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมตอบคำถามล่าสมบัติ					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัปโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมนอบคำถามล่าสมบัติ			เว็บมาสเตอร์คิดคำถามเพื่อให้สมาชิกได้ร่วมสนุกทุกสัปดาห์ และเมื่อครบกำหนดเวลาก็จะทำการเฉลยคำถามแล้วหาลิงค์เชื่อมต่อการอ้างอิงเพื่อยืนยันคำตอบด้วย		บางครั้งคำถามที่เกี่ยวกับกฎของเว็บไซต์ถือเป็นการสนับสนุนการดาวน์โหลดและการอัปโหลดได้ แต่หากคำถามประเภทอื่น ก็ไม่พบการสนับสนุน	

ตารางที่ 6.15 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมนอบคำถามล่าสมบัติ

6.3.6 เกมทายผลฟุตบอล

6.3.6.1 การเล่นเกมทายผลฟุตบอล

เกมทายผลฟุตบอล จะคล้ายกับเกมตอบคำถามล่าสมบัติ เพราะเป็นการตอบประเภทมีตัวเลือกให้ตอบเหมือนกัน แต่ในเกมนี้เว็บมาสเตอร์จะกำหนดคู่การแข่งขันฟุตบอล จากลีกต่างๆ หรือของทีมชาติ ไม่ว่าจะของไทย หรือต่างประเทศ (ไม่มีกำหนดเวลาว่าคำถามจะเปลี่ยนเมื่อไหร่ ขึ้นอยู่กับเวลาของคู่การแข่งขัน) โดยสมาชิกสามารถเลือกตอบว่าทีมใดจะชนะ หรือผลจะออกมาเสมอ หากตอบถูกต้องรางวัลครั้งละ 99 Dent เช่นกัน โดยหน้าเกมทายผลฟุตบอล มีลักษณะดังนี้



ภาพที่ 6.23 การเล่นเกมทายผลฟุตบอลของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

กติกาของการทายผลฟุตบอลมีอยู่ว่าสมาชิกสามารถตอบได้คำถามละ 1 ครั้งเท่านั้น และระบบจะปิดรับการทายผลตั้งแต่กรรมการของคู่การแข่งขันนั้นเป่านกหวีดเริ่มการแข่งขันในสนาม ส่วนผลการแข่งขัน และรางวัลที่ได้รับ ระบบจะส่ง PM บอกกับสมาชิกหลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.3.6.2 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมหายผลฟุตบอล

การใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมหายผลฟุตบอล					
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง				รูปแบบปฏิสัมพันธ์สนับสนุน	
	เว็บมาสเตอร์ - ระบบ	ระบบ - ผู้ใช้งาน	เว็บมาสเตอร์ - ผู้ใช้งาน	ผู้ใช้งาน - ผู้ใช้งาน	การอัฟโหลด	การดาวน์โหลด
การเล่นเกมหายผลฟุตบอล			เว็บมาสเตอร์เลือกคู่ฟุตบอลเพื่อให้สมาชิกร่วมทายผล ซึ่งสามารถทายได้เพียงว่าใครชนะหรือเสมอเท่านั้น ไม่มีการต่อรองเหมือนการพนันฟุตบอล		ไม่พบการสนับสนุนทั้งการอัฟโหลดและการดาวน์โหลด	

ตารางที่ 6.16 ปฏิสัมพันธ์ที่พบในการเล่นเกมหายผลฟุตบอล

6.4 อุดมการณ์เบื้องหลังของฟิ่งชั้น VIP ฟิ่งชั้น Personal และฟิ่งชั้น Games

6.4.1 อุดมการณ์เรื่องการให้ การรับ ฟิ่งชั้น VIP

ผู้วิจัยนำเอารูปแบบการให้ทั้ง 4 ประเภท เป็นกรอบการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์การใช้งาน ฟิ่งชั้น VIP โดยขั้นแรกจะทำการแยกประเภทในตารางดังนี้

การใช้งานฟิ่งชั้น VIP	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้งานฟิ่งชั้น VIP						
	การอยู่ร่วมกันในสังคม			ฟิ่งชั้นที่ก่อให้เกิดการให้			
	ช่วยเหลือ	บังคับใช้	อื่นๆ	Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
โอนเงิน					√		
ผ่านโทรศัพท์มือถือ					√		
บัตรเติมเงินทรูมันนี่					√		

ตารางที่ 6.17 รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟิ่งชั้น VIP

จากตารางที่ 6.17 พบว่า ฟิ่งชั้น VIP นั้นไม่ได้แสดงรูปแบบปฏิสัมพันธ์ของการอยู่ร่วมกันในสังคม ไม่ได้มีหน้าใช้งานใดก่อให้เกิดการช่วยเหลือระหว่างสมาชิกด้วยกัน หรือเว็บมาสเตอร์กับสมาชิก ไม่มีกฎ กติกาที่แสดงถึงการบังคับใช้ แต่จะพบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ในรูปแบบของการ exchange หรือการซื้อขายแลกเปลี่ยนกัน ทั้งหน้าโอนเงิน ผ่านโทรศัพท์มือถือ และบัตรเติมเงินทรูมันนี่ เพราะเป็นเหมือนการซื้อขายระดับสมาชิกประเภท VIP ซึ่งผู้ใช้งานที่ทำการซื้อสิทธิ์โดยวิธีการต่างๆ แล้วจะได้สิทธิ์เป็นสมาชิกระดับ VIP ตามระยะเวลาที่กำหนด

6.4.2 อุดมการณ์เรื่องการให้ การรับฟิ่งชั้น Personal

ผู้วิจัยนำเอารูปแบบการให้ทั้ง 4 ประเภท เป็นกรอบการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์การใช้งาน ฟิ่งชั้น Personal โดยขั้นแรกจะทำการแยกประเภทในตารางดังนี้

ศูนย์วิจัยยุทธศาสตร์พยากรณ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การใช้งานฟังก์ชัน Personal	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้งานฟังก์ชัน Personal						
	การอยู่ร่วมกันในสังคม			ฟังก์ชันที่ก่อให้เกิดการให้			
	ช่วยเหลือ	บังคับใช้	อื่นๆ	Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
ข้อมูลส่วนตัว			√				
รายละเอียดสมาชิก			√				
เพื่อน	√		√				
กล่องจดหมาย			√				
รายการโปรด	√		√			√	
คลังไอเทม			√		√	√	
ธนาคารกลาง	√				√		

ตารางที่ 6.18 รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังก์ชัน Personal

จากตารางที่ 6.18 พบว่า ฟังก์ชัน Personal นั้น มีหน้าการใช้งานที่แสดงให้เห็นการช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นระหว่างสมาชิกด้วยกัน เช่น หน้าเพื่อน ทำให้สมาชิกสามารถเพิ่มเพื่อนจากสมาชิกคนอื่นๆ เพื่อติดต่อกันให้ง่ายขึ้นเป็นกรณีพิเศษ และยังเป็น การแสดงออกว่าสมาชิกคนนั้นๆ มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนใดก้าวขึ้นไปในอีกระดับหนึ่ง และหน้ารายการโปรด ซึ่งเป็นการช่วยเหลือให้สมาชิกเก็บไฟล์ทอร์เร็นท์ที่ตนชื่นชอบเอาไว้ในหน้ารายการโปรดของตัวเอง เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหา และแสดงออกต่อคนอื่นถึงรสนิยมด้วย ส่วนหน้าธนาคารกลางนั้น เป็นการช่วยเหลือให้สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนของเสมือนที่ตนเองมีในบัญชีชื่อสมาชิก เป็นสิ่งเสมือนอื่นๆ ที่ต้องการ เช่น แลกเงินเสมือน เป็นคำอัปโหลด หรือการแลกเปลี่ยนเสมือนกับสิทธิ์ invite เพื่อน เป็นต้น

ปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ ไม่พบว่า ในหน้าการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว หน้ารายละเอียดสมาชิก เพื่อน และหน้ากล่องจดหมายมีปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ทั้ง 4 ประเภทอยู่ ส่วนในหน้า รายการโปรด แสดงให้เห็นการให้แบบ reciprocity เพราะหน้ารายการโปรดเป็นการเก็บไฟล์หลังจากที่เรารู้สึกถูกใจไฟล์นั้น แล้วดาวน์โหลดแล้ว ก็กำลังอัปโหลดให้เพื่อนไปด้วย

หน้าคลังไอเทม แสดงให้เห็นการให้ทั้งแบบ exchange และ reciprocity โดยได้มาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกกับระบบของเว็บไซต์ ที่เมื่อมีการอัปโหลด หรือเนื่องในวันสำคัญต่างๆ สมาชิกที่มีปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์ผ่านฟังก์ชันต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ ก็จะได้ได้รับของขวัญเป็นไอเทมไปใช้เกี่ยวกับเรื่องการดาวน์โหลดไฟล์ เป็นการให้แบบ reciprocity ส่วนเมื่อสมาชิกนำเอาไอเทมที่ได้มาไปใช้แลกเปลี่ยน หรือของรางวัลต่างๆ เป็นการ exchange นั่นเอง

หน้าธนาคารกลาง จะพบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้แบบ exchange โดยเฉพาะ เพราะเป็นหน้าที่ทำให้สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนของเสมือนของตนเองเป็นสิทธิ์หรือค่าสถิติอย่างอื่นได้ตามอัตราที่เว็บไซต์กำหนด อาจจะได้เด่นชัดเหมือนการซื้อขายของอื่น แต่การกำหนดอัตราแลกเปลี่ยนที่แน่นอน ทำให้เห็นว่าใช้หลักการของการซื้อขายของมาเป็นเกณฑ์ในการแลกเปลี่ยน ทำให้จัดว่าเป็นการให้แบบ exchange

6.4.3 อุดมการณ์เรื่องการให้ การรับฟังชั้น Games

ผู้วิจัยนำเอารูปแบบการให้ทั้ง 4 ประเภท เป็นกรอบการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์การใช้งานฟังชั้น Games โดยขั้นแรกจะทำการแยกประเภทในตารางดังนี้

การใช้งานฟังชั้น Games	รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่พบจากการใช้งานฟังชั้น Games						
	การอยู่ร่วมกันในสังคม			ฟังชั้นที่ก่อให้เกิดการให้			
	ช่วยเหลือ	บังคับใช้	อื่นๆ	Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
เป่า ยิง จูบ			√		√		
ปอกเต็ง			√		√		
Tic Tac Toe			√				
เกมกินตั้งค์			√		√		
ตอบคำถามล่าสมบัติ			√		√		
ทายผลฟุตบอล			√		√		

ตารางที่ 6.19 รูปแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ของการใช้งานฟังชั้น Games

จากตารางที่ 6.19 จะเห็นว่า ปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคม นั้นฟังชั้น Games ไม่ได้เป็นการช่วยเหลือ หรือบังคับใช้สมาชิกของเว็บไซต์แต่อย่างใด เป็นเหมือนการนั้นทนากการสมาชิกมากกว่า ที่ นอกจากวัตถุประสงค์หลักของเว็บไซต์คือการแบ่งปันโดยการอัฟโหลดและการดาวน์โหลดแล้ว สมาชิกที่ส่วนมากปล่อยให้โปรแกรมทำงานในส่วนของการอัฟโหลดและการดาวน์โหลดไปแล้ว ก็จะเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นๆ ในฟังชั้น Games ซึ่งมีเกมให้เลือกเข้ามาเล่น ทั้งหมด 6 เกม โดยแต่ละเกมมีกติกาเกี่ยวกับเรื่องการวางเงินเสมือนในการเล่น เกมเอาไว้ คล้ายกับการเล่นพนันในโลกจริง โดยเงินเสมือนจะมีการยกย้ายถ่ายเทกันจริงๆ จากสมาชิกคนหนึ่ง ไปยังอีกคน หรือจากสมาชิกที่เล่นเสียให้กับระบบของเว็บไซต์ก็จะถูกหักเงินที่มีอยู่จริงๆ ออกไป ซึ่งเมื่อมองไป ปกติปฏิสัมพันธ์เกี่ยวกับการให้ ก็จะเห็นว่าเป็นปฏิสัมพันธ์แบบ exchange คือการแลกเปลี่ยนโดยมีกฎกติกาของเกมที่แน่นอนคล้ายกับการซื้อขายนั่นเอง

6.4.4 อุดมการณ์อื่นๆ

1. การแลกสิทธิ์บางอย่างด้วยการจ่ายเงิน

ในฟังก์ชัน VIP จะเห็นได้ว่า สมาชิกระดับ VIP จะมีสิทธิ์บางอย่างที่สมาชิกระดับธรรมดาไม่ได้ เช่น การไม่ต้องกังวลเรื่องค่า Ratio ในระหว่างระยะเวลาที่ยังเป็นสมาชิก VIP หรือ สามารถดาวน์โหลดเพิ่มข้อมูลประเภทพิเศษได้ตลอด 24 ชั่วโมงในขณะที่สมาชิกธรรมดา ไม่ว่าจะอยู่ในระดับใดจะสามารถมองเห็นหมวดนี้ในหน้าดูรายการไฟล์หลังจากเวลา 24 นาฬิกาไปแล้ว เป็นต้น ซึ่งในสังคมจริง ก็จะมีอุปสรรคเช่นนี้อยู่เหมือนกัน การจ่ายเงินเพิ่มเพื่อแลกกับสิทธิ์เพิ่มขึ้น เช่น การชมภาพยนตร์ ผู้ที่ซื้อตั๋วในราคาแพงกว่าย่อมได้รับความสะดวกสบาย มุมมองในการดูที่ดีกว่า ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เช่นเดียวกัน ผู้ที่ต้องการสิทธิ์ที่มากกว่า ต้องจ่ายเงินเพิ่ม หรือ บางครั้งการจ่ายเงินก็เป็นไปเพื่อซื้อเวลาเพื่อเพิ่มค่า Ratio สำหรับสมาชิกที่กำลังจะถูกขับออกจากความเป็นสมาชิก ก็เป็นไปได้

2. พื้นที่ส่วนตัว

ในทุกสังคมสมาชิกของสังคมย่อมมีความรับผิดชอบทั้งในส่วนของพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกต้องมีความรับผิดชอบในสิทธิ และหน้าที่ของตนเองภายใต้กฎที่แน่นอนของสังคมเพื่อรักษาความสงบสุข ในขณะเดียวกัน พื้นที่ส่วนตัวก็มีความสำคัญที่สมาชิกจะสามารถเก็บข้อมูลส่วนตัวต่างๆ และเลือกที่จะแสดงข้อมูลส่วนตัวใดต่อสาธารณะ และข้อมูลใดที่จะไม่แสดงก็ได้ ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็เช่นกัน ฟังก์ชัน Personal เป็นเหมือนพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกทุกคนที่จะเก็บสิ่งที่เป็นข้อมูลส่วนตัว ของสะสม เอาไว้ให้ตนเองเท่านั้นที่มีสิทธิ์เปิดเข้าไปดู กล่าวได้ว่า ฟังก์ชัน Personal เป็นพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็ว่าได้

6.5 สรุปปฏิสัมพันธ์และอุดมการณ์เรื่องการให้และการรับของทั้ง 5 ฟังก์ชัน

ทั้ง 5 ฟังก์ชันของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ได้แก่ ฟังก์ชัน Main Torrents VIP Personal และ Games เมื่อสรุปภาพเรื่องการให้และการรับตามนิยามเรื่องการให้ 4 รูปแบบแสดงให้เห็นในตารางที่ 6.20 ดังนี้

ฟังก์ชัน	หน้าการใช้งาน	ปฏิสัมพันธ์ด้านการให้และการรับ			
		Taking	Exchange	Reciprocity	Giving
Main	หน้าแรก		√	√	
	ห้องสนทนา	√			
	กฎ กติกา มารยาท		√		
	กระดานสนทนา		√		√
	ทีมงาน				
	รายการสมาชิก				
Torrents	ดูรายการไฟล์			√	√
	ส่งไฟล์เข้าเว็บไซต์				√
	ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ				√
	ขอไฟล์	√			√
	การจัดอันดับสุดยอด			√	√
Personal	ข้อมูลส่วนตัว				
	รายละเอียดสมาชิก				
	เพื่อน				
	กล่องจดหมาย				
	รายการโปรด			√	
	คลังไอเทม		√	√	
	ธนาคารกลาง		√		
VIP	ไอเงิน		√		
	ผ่านโทรศัพท์มือถือ		√		
	บัตรเติมเงินทรูมันนี่		√		
Games	เป่า ยิง ดูบ		√		
	ป๊อกแดง		√		
	Tic Tac Toe				
	เกมกินดั่งค์		√		
	ตอบคำถามล่าสมบัติ			√	
	ทายผลฟุตบอล			√	

ตารางที่ 6.20 สรุปปฏิสัมพันธ์และอุดมการณ์เรื่องการให้และการรับ

จากตารางที่ 6.20 จะเห็นได้ว่าอุดมการณ์เรื่องการให้และการรับในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่พบมากที่สุดคือรูปแบบการให้แบบ exchange หรือ การซื้อขายแลกเปลี่ยนซึ่งกระจุกตัวอยู่ที่ฟังชั่น VIP และฟังชั่น Games ซึ่งกล่าวได้ว่า การติดตั้งอุดมการณ์ใหม่ลงไปให้ผู้เคยชินการการใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งมีอุดมการณ์เดิมแฝงอยู่ ได้แก่การอุดมการณ์เรื่องการรับหรือการดาวน์โหลดได้ง่าย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ว่า กลยุทธ์ในการอบรมบ่มเพาะ หรือการขัดเกลาสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ที่ต้องเป็นแบบ ค่อยเป็นค่อยไป (step by step) คือยังคงมีการให้แบบแลกเปลี่ยนกันก่อน เพื่อให้เป็นการค่อยๆ ฝึกเรื่องการให้

อย่างไรก็ตาม การให้แบบ giving ซึ่งถือเป็นการให้ในระดับสูงที่สุด พบมากที่สุดเป็นอันดับสอง และกระจุกตัวอยู่ในฟังชั่น Torrents ซึ่งถือเป็นผู้ฟังชั่นการทำงานหลักกล่าวได้ว่า การให้เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มีการต่อสู้ทางอุดมการณ์ด้วยหน้าทำงานหลัก ซึ่งแสดงให้เห็นการให้แบบ giving ในฟังชั่นนี้มากที่สุด

เมื่อมองถึงฟังชั่นทั้ง 5 ฟังชั่นแล้ว พบว่าเป็นตัวแปรที่แสดงปฏิสัมพันธ์การให้ใน 3 รูปแบบคือ ฟังชั่น Torrents แสดงให้เห็นอุดมการณ์การให้แบบเข้มข้น เพราะแสดงการให้ในแบบ giving ทุกหน้าการใช้งานของฟังชั่นนี้ ส่วนฟังชั่น Main เปรียบเทียบได้กับหน้าที่เป็นกลางเพราะเห็นรูปแบบการให้ที่กระจายกระจาย มีทุกรูปแบบ ส่วนฟังชั่น VIP, Personal และ Games เปรียบเสมือนหน้าที่ต่อสู้ทางอุดมการณ์ด้านการให้ เพราะยังเห็นการให้ในรูปแบบการ exchange เป็นหลัก

กล่าวได้ว่าเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ต้องการต่อสู้ด้านอุดมการณ์ ในทางหลักการต้องการก่อให้เกิดการให้ในรูปแบบการ giving มากที่สุด แต่ในความเป็นจริง ก็ยังจะต้องเหลือบางฟังชั่นเอาไว้ที่แสดงการให้แบบ exchange เพราะจะต้องยืนอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงที่อาศัยหลักการทำงานเชิงธุรกิจ

ผู้วิจัยเสนอว่าหากมีความเป็นไปได้ รูปแบบการให้แบบ exchange นี้ หากสามารถขยับไปเป็นการให้แบบ reciprocity ได้จะทำให้เว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ส่งเสริมอุดมการณ์การให้ที่ชัดเจนกว่านี้เช่น ฟังชั่น Games อาจมีการเปลี่ยนเนื้อหาของเกมเพื่อก่อให้เกิดการให้แบบ reciprocity แทนที่จะเป็น exchange เป็นต้น

การเอาไป หรือ taking ยังคงมีให้เห็นในการใช้งานหน้าต่างๆ เป็นสิ่งที่ผู้ดูแลเว็บไซต์ต้องนำไปแก้ไขปรับเปลี่ยนกฎ หรือการใช้งานฟังก์ชันต่อไป เพื่อที่จะป้องกันไม่ให้เกิดการ taking และจะเป็นการสนับสนุนอุดมการณ์ที่เว็บไซต์อย่างแท้จริงขึ้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

ระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์และผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 ของงานวิจัยชิ้นนี้เป็นไปเพื่อศึกษาว่าระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์มีความสัมพันธ์ต่อวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกหรือไม่ โดยผู้วิจัยมีข้อสันนิษฐานการวิจัยว่า ผู้ที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์มานานกว่า จะมีวิธีคิดเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป จะเข้ามาอัฟโหลด มากกว่าดาวนโหลด และเมื่อมีการให้มากกว่าการรับก็จะสร้างสำนึกของความเป็นชุมชนของเว็บไซต์ได้ ซึ่งคำถามที่นำไปถามผู้ใช้งานมีดังนี้

- รู้จักเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ได้อย่างไร
- ระยะเวลาเข้ามาใช้งาน
- ฝึกดาวนโหลดหรืออัฟโหลดในเว็บไซต์ก่อน
- ใช้ฟังก์ชันใดบ้างในการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นผ่านเว็บไซต์
- เมื่อเวลาผ่านไปพฤติกรรมการใช้งานฟังก์ชันเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร
- นอกเหนือจากเวลาการใช้งานเว็บไซต์ รู้สึกอยากจะให้ในชุมชนจริงหรือไม่

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์จำนวน 54 คน แบ่งเป็นผู้ที่เข้าเป็นสมาชิกไม่ถึง 1 ปี (52 สัปดาห์) จำนวน 24 คน และผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกเกิน 1 ปีอีก 30 คน เพื่อให้ทราบเกี่ยวกับวิธีการใช้งานที่เข้าใช้งานในระยะเวลาที่แตกต่างกัน ดังนี้

7.1 การเข้าเป็นสมาชิกของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

จากคำถามของผู้วิจัยเพื่อทราบถึงการเข้าเป็นสมาชิกของผู้ใช้งานทั้งที่เป็นสมาชิกมาแล้วเกิน 1 ปี และไม่ถึง 1 ปี พบว่า 38 จาก 54 คนรู้จักเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์มาก่อน และเคยใช้งานมาก่อนแล้วจึงจะมีชื่อใช้งานเป็นของตัวเอง โดยมักจะดาวนโหลดไฟล์โดยใช้ชื่อใช้งานของคนรู้จักก่อน และมักจะไม่ได้ใส่ใจในเรื่องการอัฟโหลด โดยเมื่อจะเข้ามาใช้งานด้วยตัวเองแล้ว ได้จากการ invite 28 คน และ 10 คนคือส่ง sms เข้ามาสมัครเอง แสดงให้เห็นว่าสมาชิกเว็บไซต์รู้จักเว็บไซต์ และการใช้งานอย่างค่อนข้างดีแล้วก่อนการใช้งานจริงตัวอย่างจากคำสัมภาษณ์ของสมาชิก เช่น

“รู้จักจากเพื่อนที่เรียนด้วยกันครับ ตอนแรกๆเลยอาศัยให้เพื่อนโหลดหนังให้แล้วไรท์มาในสมัยที่มันยังไม่เฟื่องฟู พอเดี๋ยวนี้เน็ตแรงกว่าเดิมนะก็เลยได้เข้ามาสมัครจริงๆจังๆ

ด้วยตัวเอง ได้เป็นสมาชิกได้จาก Invite ของเพื่อนนี้แหละครับ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Offserver, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“รู้จักจากเพื่อนครับ คือตอนแรก ๆ ได้ยืม User จากเพื่อนเข้ามาโหลดหนึ่ง ก่อนต่อมาจึงได้ Invite เวย์นี้จากพี่ที่รู้จักทางเน็ตครับ” (สมาชิกชื่อใช้งานnamngz, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“รู้จักจากพี่ครับ ใช้ไอดีพี่ไปสักพัก แต่ไม่อยากจะเล่นสมัครเองผ่านบัตร TrueMoney” (สมาชิกชื่อใช้งาน Ananchai, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า มีหลายชื่อสมาชิกที่จะมีผู้อื่นเข้ามาร่วมใช้งานด้วย ก่อน แต่จะเป็นการใช้งานเพื่อการดาวน์โหลดเพียงอย่างเดียว ไม่ได้เข้ามาปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันอื่น ในชื่อใช้งานที่ขอใช้ร่วม แต่เมื่อมีชื่อใช้งานเป็นของตนเองจึงจะมีปฏิสัมพันธ์อื่นเกิดขึ้น

นอกจากนี้ ทางเว็บไซต์เคยเปิดช่วงพิเศษคือช่วงรอยต่อระหว่างวันที่ 31 ธันวาคม 2550 และวันที่ 1 มกราคม 2551 คือเปิดให้สมัครกับทางหน้าเว็บไซต์โดยไม่ต้องมีการ invite และไม่ต้องส่ง sms ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์คนหนึ่งเข้าเป็นสมาชิกในช่วงนั้น

“จาก Google แล้วก็ลงทะเบียนผ่านหน้าเว็บเพื่อเป็นสมาชิก ตอนปีใหม่ครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Keigo1038, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

นอกจากคนที่รู้จักเว็บไซต์และใช้ username ของคนอื่นเล่นไปก่อนแล้ว มีผู้ใช้งานอีกจำนวนหนึ่งที่มีคนรู้จักใช้เว็บไซต์บิททอร์เร้นท์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่นคนรู้จัก หรือหน้าเว็บไซต์อื่น หรือจากเกมออนไลน์ และมีการ invite เข้ามา หรือสมัครสมาชิกเข้ามาด้วยวิธีต่างๆ

“รู้จักจากเพื่อนครับ แต่ตอนนั้นสมัครไว้เฉยๆไม่ได้ทำอะไร เลยโดนลบแอดเค้าที หลังจากนั้นเลยให้เพื่อน invite ให้ครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Blackmiracle, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“รู้จักจากเว็บบอร์ดแห่งหนึ่งอะครับเค้าบอกว่าดี มีไฟล์เยอะ แล้วก็ลองไปซื้อตุ่มนี้มาสมัครดู” (สมาชิกชื่อใช้งาน Mafaiboy, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากการสัมภาษณ์วิธีการเข้าเป็นสมาชิกสรุปได้ว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่ก่อนที่จะมี username เป็นของตนเองโดยผ่านการ invite หรือการสมัครด้วยการเสียเงิน จะเคยได้ทดลองใช้โดยใช้ชื่อ

สมาชิกของสมาชิกคนเก่าที่รู้จักกันมาก่อนแล้ว โดยการแนะนำให้ใช้จะเป็นเพราะเรื่องการดาวน์โหลดอย่างเดียว แสดงให้เห็นว่าสมาชิกเก่าไม่ได้นำอุดมการณ์ที่เว็บไซต์ต้องการนำเสนอไปเผยแพร่ แต่ใช้งานดาวน์โหลดเพื่อให้ได้รับ เพื่อการดึงดูด สมาชิกใหม่ ผ่านฟังก์ชัน Torrent หน้าดูรายการไฟล์เป็นส่วนมากเพราะเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์สำหรับคนทั่วไปที่ไม่ใช่สมาชิก ผู้วิจัยมองว่า จะไม่ได้เข้ามาสัมผัส และใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน แต่จะเน้นไปที่การดาวน์โหลด หรือการรับจากเว็บไซต์อย่างเดียว เพราะไม่ได้มีสำนึกร่วมว่าเป็นชุมชนของตนเองที่ดำรงอยู่ ไม่มีความผูกพันที่จะให้กับเว็บไซต์ แต่เมื่อสมาชิกคนนั้นๆ สมัครเข้ามา มีชื่อใช้งานเป็นของตัวเอง ศึกษากฎในการใช้เว็บไซต์อย่างถูกต้อง และเรียนรู้ที่จะต้องรักษาค่า Ratio คือต้องให้วิธีการใช้งานของสมาชิกเปลี่ยนไปได้

7.2 การใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ของสมาชิกเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์

เมื่อถามเกี่ยวกับปริมาณการใช้งานหน้าต่างๆ ของเว็บไซต์บิตทอร์เร้นท์ พบว่า ทั้งหมดมีการเข้าใช้งานหน้า ดูรายการไฟล์ หรือหน้า Browse ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นหน้าการทำงานหลักหน้าหนึ่งของเว็บไซต์ก็ว่าได้ เพราะเป็นหน้าที่ผู้ที่ต้องการดาวน์โหลดไฟล์ต่างๆ ต้องเข้ามาในหน้านี้ โดยน่าสนใจว่า 4 จาก 24 คนของผู้ที่เข้ามาเป็นสมาชิกยังไม่ถึง 1 ปีตอบว่าเมื่อเข้าเป็นสมาชิกใหม่ๆ รู้จักการใช้งานหน้า Browse อย่างเดียว และเริ่มใช้งานหน้าอื่นๆ ภายหลัง แสดงให้เห็นว่า หน้า browse ซึ่งถือเป็นหน้าการทำงานหลักสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์เป็นหน้าที่สมาชิกใหม่ส่วนหนึ่งใช้เป็นหน้าทำความรู้จักการใช้งานเว็บไซต์ก่อนจะเรียนรู้ว่ามีฟังก์ชันอื่นๆ สำหรับการใช้งานด้วยเมื่อเป็นสมาชิกแล้วระยะหนึ่ง

“แรกๆ ใช้หน้า Browse อย่างเดียว หลังๆ อยู่แต่ ฟอรัม คุยกันเรื่อยเปื่อย กะกะหู้หู้ พรอค” (สมาชิกชื่อใช้งาน Panothaisin, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“เมื่อก่อน Browse ดูไฟล์อย่างเดียว บางทีไม่ได้ตั้งใจอยากโหลดอะไร แต่ก็ Browse ไว้ก่อน เดี่ยวนี้เข้า Forum มากกว่าและ” (สมาชิกชื่อใช้งานsterious, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“Browse ตลอดเลยครับ ไม่ค่อยเล่นหน้าอื่น พักหลังๆ ไม่รู้จะโหลดอะไรก็ยังไม่ Browse ดูไฟล์เพลินๆ ดี หรือไม่ก็เล่นเกมอะครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน NiponT, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“Browse และ Forum ครบ Chat นานๆ ที่ เมื่อก่อนอะนะ ตอนนีเหมือนจะเข้า Forum มากกว่า Browse แล้ว” (สมาชิกชื่อใช้งาน joe5566, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จะเห็นว่าผู้ที่เป็นสมาชิกที่เริ่มใช้งานเว็บไซต์ส่วนหนึ่ง จะเรียนรู้ใช้งานหน้าดูรายการหรือหน้า Browse เพื่อการดาวน์โหลดไฟล์จากเว็บไซต์ หลังจากนั้นจึงเริ่มใช้งานหน้าอื่นๆ เพื่อสร้างรูปแบบปฏิสัมพันธ์อื่น นอกจากนี้ยังมีสมาชิกส่วนหนึ่ง ซึ่งเป็นสมาชิกที่เข้ามาเป็นสมาชิกเกิน 1 ปี เมื่อเรียงลำดับการใช้งาน จะพบว่า หน้า Browse ไม่ได้เป็นหน้าที่พวกเขาใช้งานมากที่สุด เห็นได้จากการตอบคำถาม “ใช้หน้าใดบ้างในการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นผ่านเว็บไซต์” จะเห็นว่า ผู้ที่ใช้งานเกินกว่า 1 ปีแล้วมักจะนิยมใช้หน้าที่เกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารกับสมาชิกอื่นๆ ของเว็บไซต์เช่น กระดานสนทนา หรือ chat เห็นความสำคัญของการเข้าหน้า browse เพื่อการดาวน์โหลดน้อยลง แสดงให้เห็นว่าเมื่อเข้าเป็นสมาชิกระยะหนึ่งแล้ว ฟังก์ชันการใช้งานหลักจะ เปลี่ยนไปจากการดาวน์โหลด ไปเปลี่ยนการมีปฏิสัมพันธ์อื่นๆ กับสมาชิกร่วมเว็บไซต์แทน

“Forum, Chat นานๆที่, โอนเงินแทบอด (ตอนนี้เลิกแล้ว), ตอบคำถามล่าสมบัติ เกมกินดั่ง” (สมาชิกชื่อใช้งาน Blackmiracle, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

ไม่ค่อยได้โหลดเท่าไร ส่วนมาจะเข้ามาดู ยเรื่อยเปื่อย (สมาชิกชื่อใช้งาน Net45682, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

แสดงให้เห็นว่า สมาชิกที่เข้าใช้เว็บไซต์ได้ระยะหนึ่งแล้ว ไม่ได้ยึดการดาวน์โหลดเป็นกิจกรรมหลักของการใช้งานเว็บไซต์ในฐานะชุมชนออนไลน์อีกต่อไป แต่ใช้งานหน้าอื่นมากกว่า ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า จาก 54 คน มีถึง 42 คนที่ตอบว่าใช้งานหน้า Forum หรือกระดานสนทนาเป็นประจำ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า แม้วัตถุประสงค์หลักของเว็บไซต์คือการอัปโหลด และดาวน์โหลดก็จริง แต่สมาชิกในชุมชนออนไลน์ก็ยังใช้ปฏิสัมพันธ์ผ่านเว็บบอร์ด หรือกระดานสนทนาเพื่อสื่อสารกับสมาชิกอื่นในสังคมด้วย ไม่ได้ใช้การอัปโหลด และการดาวน์โหลดอย่างเดียว การพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยังถือว่าเป็นสิ่งที่สมาชิกของชุมชนออนไลน์ให้ความสำคัญ

นอกจากนี้ มีสมาชิก 5 จาก 54 คนที่ บอกว่า ใช้หน้าใช้งานแทบจะครบทุกหน้า มีเพียงหน้าสัตว์เลี้ยงที่ปัจจุบันไม่มีในเว็บไซต์แล้ว ที่ไม่ได้ใช้

“แทบทุกหน้าที่มีให้กดครับ - -” (สมาชิกชื่อใช้งาน aloneman03, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ใช้ทั้งหมดครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Cynic, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ลองเข้าทุกหน้าแล้วครับ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Questionmark, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ทำให้เห็นว่า สมาชิกที่เข้ามาใช้งานเว็บไซต์มักเข้ามาใช้งานฟังก์ชัน Torrent ซึ่งเป็นฟังก์ชันการทำงานหลัก ที่มีไว้สำหรับการดาวน์โหลดก่อนเป็นอันดับแรก และจากนั้นจะเปลี่ยนจากที่เคยใช้งานฟังก์ชัน Torrent มากที่สุด เป็นการใช้งานฟังก์ชันอื่นๆ บ้าง ซึ่งหน้าการใช้งานที่สมาชิกที่เข้ามาแล้วเกิน 1 ปีใช้กันมากที่สุดคือ หน้า Forum

7.3 การเริ่มใช้งานการอัปโหลดและการดาวน์โหลดไฟล์ในเว็บไซต์

ผู้วิจัยสนใจว่า การเข้าใช้งานเว็บไซต์สมาชิกจะมีพฤติกรรมการใช้งานอย่างไร เมื่อถามผู้สัมภาษณ์ว่า ดาวน์โหลดหรืออัปโหลดในเว็บไซต์ก่อน (หมายถึงตอนเข้ามาในเว็บไซต์ คือตั้งใจว่าจะมาดาวน์โหลดก่อน แล้วมารู้กฎทีหลังว่าต้องอัปโหลดด้วยถึงจะอยู่ได้ หรือว่าทราบมาก่อนแล้วว่าต้องอัปโหลดด้วย) ผู้วิจัยได้คำตอบจากผู้สัมภาษณ์ทั้ง 54 คนว่าต้องการมาดาวน์โหลดก่อน ส่วนเรื่องการทราบกฎเรื่องการอัปโหลด มีเพียง 2 คนที่ตอบว่าทราบหลังจากเข้ามาเป็นสมาชิกใช้งานเว็บไซต์แล้ว ส่วนคนอื่นๆ จะทราบกฎมาก่อนตั้งแต่การใช้งาน username ของคนอื่น หรือผู้ที่แนะนำเว็บไซต์บอกเอาไว้แล้ว

“ดาวน์โหลดก่อนแน่นอนครับ .. แรกๆคิดว่าจะดูอย่างเดียว .. แต่ละเอียดใจเหมือนกันก็เลยอัปสิ่งที่เราน่าจะแบ่งสิ่งที่เรามีให้คนอื่นบ้าง ไม่เกี่ยวกับกฎครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน offserver, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ดาวน์โหลดสิ ฮา ๆ โดยที่อ่านกฎและวิธีใช้มาก่อนแล้วจึงรู้ว่าต้องอัปโหลดด้วย ” (สมาชิกชื่อใช้งาน BeLUcky, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ก็ตอนแรกเข้ามาก็อัปเยอะกว่าโหลดอะครับ พอเข้ามานานๆก็เริ่มอัปเยอะกว่า ^^” (สมาชิกชื่อใช้งาน ondaway, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ดาวนโหลดก่อน แล้วสักพักมีอัฟโหลดบ้าง แต่เน็ตไม่แรง หลังๆ เลยได้แต่ช่วย seed อย่างเดียว” (สมาชิกชื่อใช้งาน jew431, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“โหลดก่อนแล้วโดนแบนจากเว็ บแรกที่เจ้าของร้านเกมแนะนำเว็ บนั้นไป 5555+ ไม่รู้จริงๆแล้วไม่ได้สนใจด้วยนี่กว่าเป็น ” (สมาชิกชื่อใช้งาน MookK, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“เวปให้โหลดเลยโหลดก่อนเลย หลังจากนั้นผมก็ได้มีวีพีเอ็มชื่อเวปนี้ แล้วก็สมัคร จากนั้นอ่านกฎแบบละเอียดวิธีเล่นทุกอย่างแล้วก็ค่อยโหลด ” (สมาชิกชื่อใช้งาน kindaM, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“โหลดก่อนครับ แต่รู้กฎตั้งแต่ไอดีพีแล้ว ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Ananchai, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ก็DL ก่อนอะครับ แล้วก็เอา คีย์ปล่อยไฟล์ที่ได้ DL มา” (สมาชิกชื่อใช้งาน CKD08, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“Download ก่อน” (สมาชิกชื่อใช้งาน NipponT, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ดาวนโหลดก่อน แล้วค่อยมาศึกษาเรื่องอื่นทีหลังครับ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Guesswat, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ครั้งแรกก็เข้ามาโหลดไฟล์ก่อนเป็นอันดับแรก พอเราใช้ไม่ค่อยชยัก็ถามเพื่อนว่า เพราะอะไรแล้วต้องทำยังไง แรกๆก็โหลดพวก mp3 กะโปรแกรมมาฟัง หลังๆโหลดแต่หนังกะโปรแกรมซะส่วนใหญ่ เรื่องอัฟเท่าที่ผ่านมาประมาณ 6ไฟล์เองมั้ง เพราะให้หามาอัฟเองคงไม่มี ส่วนใหญ่เป็นไฟล์จากเว็บอื่น หรือโปรแกรมอื่นๆที่รวบรวมมาแล้วเอามาอัฟไรประมาณนั้น” (สมาชิกชื่อใช้งาน Panothaisin, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากคำสัมภาษณ์ ผู้วิจัยมองว่าสมาชิกที่เข้ามาทุกคนต่างก็หวังการดาวนโหลดไฟล์จาก เว็บไซต์บิททอร์เรนที่จึงเข้ามาเป็นสมาชิก และเมื่อเข้ามาเป็นสมาชิกของชุมชนออนไลน์แล้ว เรื่องการดาวนโหลดในขั้นแรกจะเป็นพฤติกรรมหลักอยู่ แต่เมื่อเรียนรู้กฎ หรือรู้มาก่อนแล้วมาถูกบังคับใช้จริง ทำให้เกิดการอัฟโหลดตามมา ซึ่งการอัฟโหลดนั้น ส่วนมากเป็นการช่วยอัฟโหลดไฟล์ที่ตนเองดาวนโหลดมาโดยโปรแกรมดาวนโหลดไฟล์ทอร์เรนที่จะช่วยอัฟโหลดให้โดยอัตโนมัติ เมื่อมี

ผู้ร่วมแชร์ไฟล์มากขึ้น ส่วนการอัปโหลดแบบส่งไฟล์เข้าเว็บนั้น พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ 6 คนเคยอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บไซต์ เพื่อให้ได้สิทธิ์ invite แต่ไม่ใช้การอัปโหลดประจำ

7.4 ระยะเวลาการเป็นสมาชิกกับพฤติกรรมการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์

(ก) สมาชิกที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นสมาชิกส่วนใหญ่

ผู้วิจัยสอบถามสมาชิกผู้ใช้งานถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์ว่า เมื่อเข้ามาเป็นสมาชิกแล้วเมื่อเวลาผ่านไปพฤติกรรมการใช้งานเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร (เช่นว่า พอได้เป็นสมาชิกระยะหนึ่งแล้วความคิดเรื่องการอัปโหลด กับการดาวน์โหลดเปลี่ยนไปหรือไม่) พบว่า สมาชิกส่วนใหญ่ คือ 34 จาก 54 คนตอบว่ามีการเปลี่ยนแปลงจากการดาวน์โหลดมากกว่า ไปเป็นการอัปโหลดมากกว่า ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ถือว่าแสดงให้เห็นการติดตั้งอุดมการณ์เรื่องการให้เด่นชัดที่สุด คือเปลี่ยนจาก “คิดจะรับ” เป็น “คิดจะให้” ด้วยเหตุผลต่างๆ กัน เช่น เป็นเพราะดาวน์โหลดจนไม่รู้จะดาวน์โหลดอะไรแล้ว จึงหยุดการดาวน์โหลด แล้วไปใช้งานฟังก์ชันอื่น ปล่อยให้โปรแกรมอัปโหลดให้ แล้วค่าอัปโหลดก็เพิ่มขึ้นตามลำดับ หรือ เปลี่ยนจากแรกๆ เข้ามาเป็นสมาชิกจะดาวน์โหลดไฟล์หลายประเภทมาก พอหลังๆ จะปรับเป็นดาวน์โหลดไฟล์ที่อยากจะได้จริงๆ แล้วปล่อยให้อัปโหลดจนกว่าจะปิดคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

“เปลี่ยนครับ .. อัปโหลดมากขึ้น (แต่ไม่อยากจะเสียตังค์ใช้โคโล) ดาวน์โหลดน้อยลง (เนื่องจากไม่รู้จะโหลดอะไรละ - -) เริ่มทำตัวให้เป็นประโยชน์มากขึ้น อย่างผมบางทีก็หา SS หน้าชมพูมาแปะไว้บ้าง เผื่อว่าคนอยากดูแต่คนอัปไม่ทำ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน ketmanee, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“เปลี่ยนครับ ระยะเวลาหลัง ๆ อะไรที่ไม่อยากได้จริง ๆ ก็จะไม่โหลด บางทีเปิดคอมไว้ฟังเพลงดูหนังไม่ได้ใช้เน็ตเราก็ใช้ประโยชน์ตรงนี้ Seed ไฟล์ครับ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Keigo1038, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“ตอนแรกเข้ามาก็อัปเยอะกว่าโหลดอะครับ พอเข้ามานานๆ ก็เริ่มอัปเยอะกว่าละ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Shinmon, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“เปลี่ยนครับ ตอนแรกก็อัปไม่เยอะเท่าไร หลังจากเริ่มปล่อยเยอะขึ้น โหลดหน้าชมพูน้อยลง (เสียดายเวโร) และตอนนี้มี NAS Server มาใช้เลยอัปได้ เยอะขึ้นอีกครับ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน SaRim, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากคำสัมภาษณ์จะเห็นว่านอกจากพฤติกรรมด้านการดาวน์โหลดจะน้อยลง แล้วเปลี่ยนไปอัปเดตผ่านโปรแกรมมากขึ้นแล้ว สมาชิกบางคนยังทำประโยชน์ให้กับเพื่อนสมาชิกของเว็บไซต์ เช่นการทำ SS หรือ Screen shot ซึ่งคือภาพนิ่งของไฟล์ของภาพยนตร์เอามาเพื่อให้สมาชิกที่อัปเดตไฟล์แล้วไม่ได้ใส่รายละเอียด หรือเอามาโพสต์ไว้ในกระดานสนทนา เพื่อให้สมาชิกคนอื่นใช้ประกอบการตัดสินใจดาวน์โหลดได้ด้วย กล่าวคือ นอกจากจะรับน้อยลงแล้ว วิธีการให้กับเว็บไซต์จะหลากหลายขึ้นอีกด้วย ไม่ใช่แค่การอัปเดตอย่างเดียว ยังใช้วิธีการอื่นๆ ที่ฟังก์ชันอื่นๆ เว็บไซต์เอื้ออำนวย ให้สมาชิกได้ให้กับเพื่อนสมาชิกคนอื่น

(ข) สมาชิกที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

สมาชิกอีกประเภทหนึ่ง เป็นส่วนน้อย คือ 6 คน บอกว่าพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์ของตนเองเกี่ยวกับการอัปเดตและการดาวน์โหลดไม่ได้เปลี่ยนแปลงอะไร แต่จะมีรายละเอียดอื่นๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น

“โหลดไฟล์หรืออย่างเดียวยู้อแล้วครับ ช่วย seed ยาวๆ หลังโหลดเสร็จ จนกระทั่งไม่มีคนโหลด” (สมาชิกชื่อใช้งาน DEEL, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“พฤติกรรมการใช้งาน (การโหลด/อัปเดต)เหมือนเดิมครับ ที่เปลี่ยนคือหมวดไฟล์ที่โหลดมากกว่า” (สมาชิกชื่อใช้งาน NoraJAR, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

“โหลดเสร็จก็ปล่อยจนกว่าจะปิดคอมครับ ส่วนใหญ่โหลดมากกว่า ที่ค่าอัปเดตเยอะส่วนใหญ่ใช้ Dent แลกเป็น MB เอาครับ” (สมาชิกชื่อใช้งาน Fevboy, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ ผู้ที่บอกว่าพฤติกรรมตนเองเกี่ยวกับการอัปเดตและการดาวน์โหลดไม่ได้เปลี่ยนแปลง พบว่าจะเป็นการใช้งานเรื่องการดาวน์โหลดที่จะไม่ได้เปลี่ยนแปลงไป ส่วนเรื่องการอัปเดตผู้วิจัยเข้าใจว่า เมื่อใช้โปรแกรมดาวน์โหลดแล้วโปรแกรมทำการอัปเดตไฟล์ให้อัตโนมัติ ทำให้สมาชิกที่ยังคงดาวน์โหลดอย่างสม่ำเสมอสามารถเพิ่มค่าอัปเดตเพื่อรักษาค่า Ratio เอาไว้ได้ ทำให้สามารถใช้งานดาวน์โหลดได้เหมือนเดิม

อีกประการหนึ่งคือสมาชิกเลือกดาวน์โหลดแต่ไฟล์ประเภทไม่คิดค่า Ratio หรือไฟล์ free อยู่แล้วทำให้ไม่มีผลกระทบต่อค่า Ratio มากนัก รวมทั้งมีการใช้งานหน้าธนาคารกลางทำให้สามารถแลกค่าอัปเดตมาได้โดยใช้เงินเสมือน ทำให้สมาชิกยังคงดาวน์โหลดได้อย่างต่อเนื่อง

สมาชิกอีกประเภทหนึ่งคือ การอัปโหลดน้อยลง เช่น

“ก็ทั้งอัปทั้งโหลดละครับ ถ้าอัปที่ผมก็อัปเป็นเดือนๆ เน็ตบ้านอ่ะนะ แต่เดี๋ยวนี้ไม่ค่อยได้อัปเดตครับ โหลดอย่างเดียว- เฉพาะ ไฟล์ฟรี หรือไฟล์ที่ถูใจ ” (สมาชิกชื่อใช้งาน PeeKunG, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

พฤติกรรมด้านการอัปโหลดเปลี่ยนไปเพราะความต้องการดาวน์โหลดน้อยลงเหลือเพียงไฟล์ที่ฟรีหรือไฟล์ที่ถูใจเท่านั้น ทำให้สมาชิกท่านนี้สามารถรักษาค่า Ratio ไว้ได้ง่าย ไม่ต้องกังวลเรื่องค่าอัปโหลด ทำให้พฤติกรรมการอัปโหลดลดน้อยลง กล่าวได้ว่า ตรงกับวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์เรื่องค่า Ratio เพราะต้องการให้คนที่รับมาก ให้มากตามจำนวนการรับด้วย หากว่าเลือกที่จะรับแต่น้อย ก็ไม่ต้องให้กับเว็บไซต์และสมาชิกอื่นมากก็สา มารถอยู่กับเว็บไซต์ได้อย่างไม่เดือดร้อน

7.5 การใช้งานเว็บไซต์ กับการให้ในสังคมจริง

เมื่อผู้วิจัยสอบถามเกี่ยวกับการให้ในชุมชนออนไลน์และการให้ในสังคมจริง พบว่า ผู้สัมภาษณ์ตอบคำถามถึงเรื่องโอกาสในการให้กับสังคมจริง และความยากง่ายเมื่อเทียบกับการให้ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

“โอว.. อันนี้ถ้ามีโอกาสก็ทำนะครับ .. แต่ถ้าจะให้ไปชวนขายทำคงไม่ถึงขนาดนั้น.. สังคมออนไลน์กับสังคมจริงๆมันต่างกันครับ โอกาสก็ต่างกันด้วย ” (สมาชิกชื่อใช้งาน offserver, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

ชีวิตจริงผมว่ามันยากกว่า Uploadนะ แล้วแต่โอกาสด้วยครับ (สมาชิกชื่อใช้งาน CTA409, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

ก็ให้ได้เท่าที่เราจะให้ ถ้ามันง่ายเหมือนกันก็ดีสิ (สมาชิกชื่อใช้งาน Ebo, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

จากคำสัมภาษณ์พบว่า สมาชิกมองว่าการให้ในสังคมจริง และชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์แต่ กต่างกันในโอกาสที่จะให้ ในสังคมจริง การจะให้ ผู้ให้จะต้องแสวงหาผู้รับคือผู้ที่น้อยกว่าเอง แต่สำหรับในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ เพียงแค่มีการดาวน์โหลดเกิดขึ้น ก็จะมีการอัป

โหลดหรือการให้ตามมา แสดงให้เห็นว่า ผู้ที่ต้องการรับต่างหากที่ทำให้เกิดการให้ ส่วนในสังคมจริงนั้น การจะให้ ต้องให้เอง ผู้ที่ต้องการรับไม่สามารถเป็นตัวกระทำให้เกิดการให้ได้เหมือนในชุมชนออนไลน์

นอกจากนี้สมาชิกคนหนึ่งได้ให้ความคิดเห็นที่น่าสนใจว่า ถ้าหากเปรียบเทียบเรื่องการให้ของสังคมจริงกับสังคมออนไลน์แล้ว

“สำหรับผมง่ายนะครับถ้ามันเหมาะสม มกับการให้จริง ๆ ผมว่าการให้ในชุมชนจริง ๆ มีประโยชน์มากกว่า ครับ สำหรับคนใช้เน็ต คงจะไม่มีคนด้อยโอกาสสักเท่าไร ”
(สมาชิกชื่อใช้งาน namngz, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2553)

เรื่องโอกาสในการให้ และโอกาสของผู้รับ สมาชิกมีความเห็นว่า จริงอยู่การอัฟโหลดหากมองว่าเป็นการให้ แต่ก็คงไม่สามารถเปรียบเทียบกับการให้ในสังคมจริง ที่ผู้ให้ต้องแสวงหาผู้รับที่ด้อยโอกาสกว่า แล้วจึงให้ได้ เพราะคนที่สามารถเข้าถึงบริการอินเทอร์เน็ตคงไม่สามารถกล่าวได้ว่าเป็นคนด้อยโอกาส ดังนั้น หากไปให้ในสังคมจริง เป็นสิ่งที่ย่อมจะมีประโยชน์มากกว่า

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “ปฏิสัมพันธ์ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์” มีวัตถุประสงค์คือ

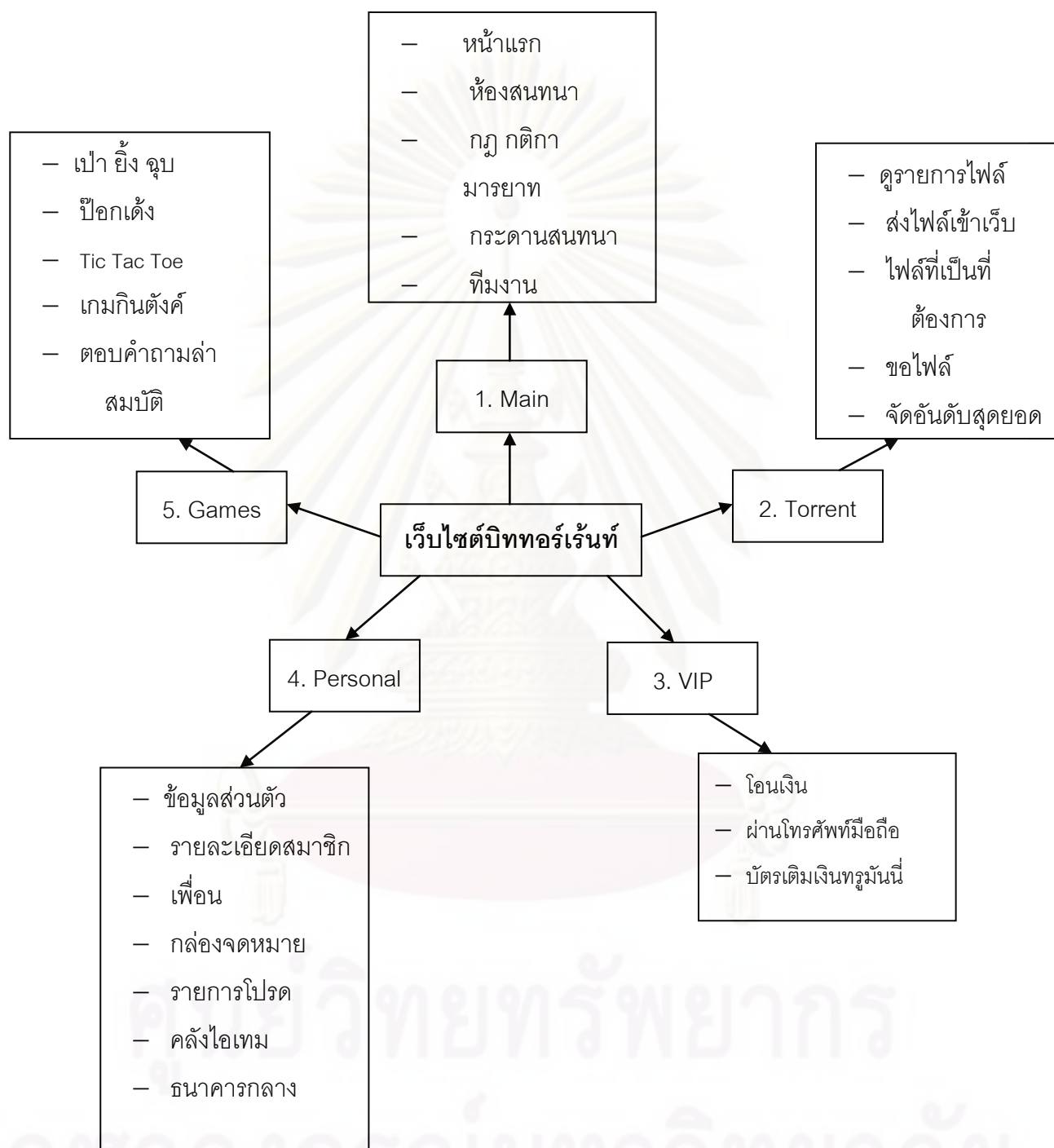
1. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่ถูกแสดงออกมากการใช้งานผ่านฟังก์ชันในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์
2. เพื่อศึกษาว่าระยะเวลาการใช้งานเว็บไซต์มีความสัมพันธ์ต่อวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกหรือไม่
3. เพื่อศึกษาอุดมการณ์เบื้องหลังกระบวนการทำงานผ่านเทคโนโลยี เช่น อุดมการณ์เรื่องกฎ ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์

โดยการศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่องการให้ มาเป็นกรอบในการดูปฏิสัมพันธ์ ต่างๆ ผ่านการใช้งานฟังก์ชัน ว่าก่อให้เกิดการให้ในรูปแบบและความหมายใดบ้าง ซึ่งทำให้เห็นว่ นอกจากปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้แล้ว ยังทำให้ผู้วิจัยเห็นปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นที่สะท้อนความเป็นชุมชนออนไลน์ที่คู่ขนานไปกับสังคมจริง เพราะมีอุดมการณ์หลายๆ อย่างที่ถูกนำมาปรับใช้ เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นชุมชนที่สมาชิกทุกคนมีตัวตนผ่านชื่อใช้งาน และมีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กฎ ผู้วิจัยนำเสนอบทสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

8.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาทั้งหมดได้ข้อสรุปคือ ฟังก์ชันทั้ง 5 ที่แสดงในแผนภาพแสดงให้เห็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่แสดงออกคือ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



8.1.1 รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่ถูกแสดงออกผ่านการใช้งานฟังก์ชันในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์

ฟังก์ชัน Main มีหน้าการใช้งานต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเป็นชุมชน เพราะประกอบด้วยหน้าหลักคือหน้า กฎ กติกา มารยาท ที่ กฎถูกเขียนขึ้นอย่างละเอียด แบ่งเป็นหมวดหมู่เพื่อให้สมาชิกทำความเข้าใจ และเรียนรู้ นอกจากนี้สามารถตั้งคำถามเพื่อสอบถามความเข้าใจของกฎได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ทำให้สมาชิกได้มีปฏิสัมพันธ์กันภายใต้กฎที่เท่าเทียม

กระดานสนทนาทำให้สมาชิกได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแสดงความเป็นตัวตนด้วยการรวมกลุ่มเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยภายในเว็บบอร์ด อีกทั้งสามารถร้องขอความต้องการเพื่อตามหาคนปล่อยไฟล์ได้ในเว็บบอร์ดอีกด้วย แสดงให้เห็นว่านอกจากการพูดคุยกันธรรมดา สามารถร้องขอความช่วยเหลือเรื่องการอัปโหลดจากเพื่อนสมาชิกด้วยกันได้อีกด้วย

ดังนั้นทำให้ฟังก์ชัน Main มีทั้งปฏิสัมพันธ์ที่แสดงออกถึงความเป็นชุมชน คือเรื่องกฎ กติกาที่แน่นอนของเว็บไซต์ ก่อให้เกิดการช่วยเหลือกันระหว่างสมาชิก เว็บบอร์ด และเรื่องการบังคับใช้กฎต่อสมาชิกทุกคน และยังแสดงให้เห็นรูปแบบของการให้ครบทั้ง 4 รูปแบบ ได้แก่ พบการให้แบบ taking จากการทำผิดกฎ และการร้องเรียนในหน้ากฎ การให้แบบ exchange ในหน้าแรก คือการประกาศขายของ หน้ากฎ กติกา และหน้ากระดานสนทนา การให้แบบ reciprocity ในหน้าแรกในส่วนทอร์เร็นท์เด่นประจำสัปดาห์ และการให้แบบ giving ในส่วนกระดานสนทนา เรื่องกิจกรรมร่วมสนุกต่างๆ

ฟังก์ชัน Torrent เป็นฟังก์ชันหลักที่แสดงการทำงานเพื่อการอัปโหลดและการดาวน์โหลดที่ชัดเจนทำให้ สมาชิกทุกคนที่ใช้งานเว็บไซต์มักเริ่มต้นใช้งานจากฟังก์ชันนี้ ในหน้าดูรายการไฟล์ หรือ Browse เป็นอันดับแรก

เมื่อดูปฏิสัมพันธ์ในฟังก์ชันนี้พบว่า การทำงาน ทั้ง 5 ได้แก่ หน้าดูรายการไฟล์ ส่งไฟล์เข้าเว็บ ไฟล์ที่เป็นที่ต้องการ ขอไฟล์ และหน้าจัดอันดับสุดยอด ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ด้านการช่วยเหลือกันระหว่างสมาชิกเรื่องการอัปโหลดและการดาวน์โหลด เพราะสมาชิกจะเข้ามาเพื่อดาวน์โหลดไฟล์แล้วโปรแกรมจะอัปโหลดไฟล์ให้สมาชิกคน อื่นๆ โดยอัตโนมัติ หรือคนที่ต้องการให้กับสมาชิกคนอื่นจริงๆ ก็ใช้การอัปโหลดไฟล์ทอร์เร็นท์ที่ตนเองมี และไม่เคยมีใครอัปโหลดมาก่อน เข้าเว็บไซต์ได้เลย

อย่างไรก็ตาม หน้าจัดอันดับสุดยอดนอกจากจะเป็นการช่วยเหลือด้วยการเชิญผู้ที่อัฟโหลดมากๆ แล้ว ยังแฝงการบังคับใ้ ด้ด้วยการตักเตือนผู้ที่ไม่ค่อยให้กับสมาชิกอื่นๆ ด้วยการจัดอันดับคนที่ม่่สัถิตการแชร์ไฟล์ยอดแ่ไปด้วย ทำให้สมาชิกู้จักตื่นตัวในการแชร์ไฟล์ตลอด หากจะ เป็นสมาชิกกับเว็บไซต์ต่อไปอีกนานๆ

ส่วนปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ นั้น พบว่าในฟังก์ชันนี้ทุกหน้าการใช้งานมีการให้ แบบ giving เพราะจะเห็นการอัฟโหลดไฟล์ทั้งที่ตรงกับความต้องการของผู้รับ และเป็นความต้องการของผู้ให้ที่ ต้องการจะเผยแพร่ไฟล์บางไฟล์เองด้วยเหตุผลทางด้านอารมณ์ และความพึงพอใจ และยังจะเห็น ปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้แบบ reciprocity ในหน้าดูรายการไฟล์ ที่สมาชิกอาศัยหน้า นี้เป็นจุดเริ่มต้น ของการแชร์ไฟล์ คือเมื่อรับมา ก็ให้ตอบคนอื่นๆ ด้วย และเห็นการให้แบบ taking ในหน้าการจัด อันดับสุดยอด เพราะผู้ที่เอาแต่จะรับจะด้รับเก็บสัถิตการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ไว้ตลอด เมื่อค่า การอัฟโหลดไม่เพิ่มขึ้นเลย แสดงว่าไม่คิดจะให้กับสมาชิกอื่น ก็ ะถูกจัดอันดับประเภทยอดแ่ และหาไม่แ่ไข ค่าสัถิติต่ำต่อไป ก็จะถูกลบชื่อสมาชิกจากชุมชนออนไลน์ในที่สุด

ฟังก์ชัน VIP เป็นฟังก์ชันเฉพาะ ที่ไม่ได้แสดงให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกด้วกันไม่ว่าจะ ในด้านใด เพราะเป็นหน้าที่สมาชิกที่ต้องการสมัครเป็นสมาชิกระดับพิเศษ มีสิทธิ นอกเหนือจาก สมาชิกทั่วไปในบางประการเข้ามาเพื่อทำการซื้อระดับ VIP ด้วยวิธีการต่างๆ ที่ทางเว็บไซต์กำหนด จึงทำให้พบปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ประเภท exchange เพียงอย่างเดียวนในฟังก์ชันนี้ เพราะถือเป็นการซื้อขายระหว่างสมาชิกกับเว็บไซต์

ฟังก์ชัน Personal เป็นเหมือนพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกที่สามารถจะปรับเปลี่ยนแ่ไขข้อมูล ใน profile ของตนเองได้ มีเพียงแต่การแ่ไขชื่อเท่านั้นที่จะต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นเงินเสมือน เพราะ ถือเป็นการแ่ไขข้อมูลที่ทำให้มีผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น และฟังก์ชันนี้มีหน้าการใช้งานที่แสดงให้ เห็นปฏิสัมพันธ์ด้านการช่วยเหลือกันของสมาชิกคือหน้าเพื่อน หน้ารายการโปรด และหน้าธนาคารกลาง ส่วนปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ แสดงให้เห็นการให้ประเภท exchange ในหน้า คลังไอเทม และหน้าธนาคารกลาง และการให้ประเภท reciprocity ในหน้ารายการโปรด และคลัง ไอเทม

ฟังก์ชัน Games เป็นการนันทนาการสมาชิกของเว็บไซต์ ประกอบด้วย 6 เกม ที่สมาชิก เล่นกับตัวระบบเว็บไซต์หรือเว็บมาสเตอร์ 4 เกมคือ เกมป็อกเต็ง เกม Tic Tac Toe เกมตอบ คำถามล่าสมบัติ และเกมทายผลฟุตบอล และเป็นเกมที่สมาชิกเล่นกับเพื่อนสมาชิกที่กำลัง

ออนไลน์อยู่ด้วยกัน 2 เกม คือ เกมเป่าขลุ่ย และเกมกินดังก์ โดยทั้ง 6 เกมแสดงให้เห็น ปฏิสัมพันธ์เรื่องการให้ประเภท exchange ทั้งหมด

8.1.2 อุดมการณ์เบื้องหลังกระบวนการทำงานผ่านเทคโนโลยี

จากการทำงานของฟังชั่นทั้ง 5 ฟังชั่น ทำให้เห็นอุดมการณ์ผ่านการทำงานของเทคโนโลยี ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่มีอยู่ในสังคมจริงอยู่แล้ว แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ อุดมการณ์เกี่ยวกับการให้ และอุดมการณ์การอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน แต่ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์นำไปปรับใช้ และบางอุดมการณ์สามารถยืดขอบเขตของการปฏิบัติได้จริงของสังคมจริงออกไป เช่นอุดมการณ์เรื่องกระบวนการรับรู้และทำความเข้าใจกฎ ที่ทำได้มากกว่าในสังคมจริง ๆ เนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มากำหนดวิธีการสื่อสารที่เอื้ออำนวยให้กระบวนการรับรู้รูปแบบนี้ มีความเป็นไปได้ ซึ่งอุดมการณ์ที่พบจากทั้ง 5 ฟังชั่นประกอบด้วย

1. อุดมการณ์เกี่ยวกับกฎ

การปรับเปลี่ยนกฎ กติกาของเว็บไซต์ ในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ก็จะคล้ายกับในชุมชนจริง คือมีคนกลุ่มน้อย คือผู้ดูแลเว็บไซต์เป็นผู้ออกกฎ สมาชิกเข้ามาจะต้องเรียนรู้และปฏิบัติตามกฎที่มีอยู่ แต่ความเป็นชุมชนออนไลน์ มีความลื่นไหล ทำให้กฎที่สร้างมาอาจไม่เพียงพอ หรือกฎเก่าอาจไม่ครอบคลุมกับทุกปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนของเว็บไซต์ ทำให้มีการปรับเปลี่ยน สร้างกฎใหม่ขึ้นมา เพื่อรักษาความสงบของเว็บไซต์ได้ตลอด เช่นก่อนหน้าเรื่องโฆษณาแฝงในฟังชั่นกระดานสนทนา ยังไม่ได้เป็นปัญหา แต่ภายหลังเมื่อมีสมาชิกเข้ามาใช้งานมาก มีสมาชิกบางคนใช้การตอบกระทู้ด้วยการโฆษณาแฝง เมื่อคนหนึ่งทำได้ อีกหลายๆ คนก็จะทำตามอย่าง ก่อให้เกิดปัญหาคนร้องเรียน เพราะการโฆษณาแฝง นอกจากจะก่อให้เกิดความรำคาญ ยังทำให้กระทู้ขอความช่วยเหลือ หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ ไม่ได้รับการตอบโต้ แต่คนที่เข้ามาตอบกระทู้พากันต่อว่าพวกโฆษณา เมื่อเกิดการร้องเรียน ผู้ดูแลเว็บไซต์พิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นปัญหาจริง ก็ออกกฎขึ้นมา จะเห็นได้ว่า กฎของเว็บไซต์มีความลื่นไหล ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมได้ตามสภาวะปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน

อุดมการณ์ลงโทษ และการให้รางวัล การลงโทษผู้กระทำผิด และการให้รางวัลผู้ที่ทำได้ดี เป็นอุดมการณ์เก่าแก่ ที่มีอยู่ในทุกสังคมอยู่แล้ว ดังนั้นชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ มีกฎที่แน่นอนที่สมาชิกต้องปฏิบัติตาม ทำให้เมื่อเกิดการฝ่าฝืน หรือละเมิดกฎ ย่อมต้องมีบทลงโทษที่แน่นอนตามมา อย่างไรก็ตาม ก่อนจะมีการลงโทษ ทางเว็บไซต์จะให้การเตือน หรือที่

เรียกว่าการติด warn ในการเตือนสมาชิกก่อน เพื่อให้โอกาสใช้เวลาในชุมชนออนไลน์ได้อยู่ แต่ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรม คล้ายกับการทำทัณฑ์บนในโลกจริง หากมีการปรับปรุงตัวที่ดีขึ้น ทำประโยชน์ให้กับสังคมแล้ว ซึ่งในเว็บไซต์บีทอทส์เร้นท์ คือหมายถึงการเลิกโกง หัน มาอัฟโพลเดองจริงๆ เมื่อผลงานที่ทำปรากฏ ก็จะไปลดออกจากทัณฑ์บน แต่หากเพิกเฉย ไม่คิดจะแก้ไข การลงโทษสูงสุดเท่าที่ชุมชนออนไลน์ทำได้คือการขับออกจากการเป็นสมาชิกเท่านั้น ไม่เหมือนกับชุมชนจริง ที่มีรายละเอียดแตกย่อยออกไปมากกว่า

ส่วนเรื่องการให้รางวัลนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับชุมชนจริงแล้ว ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่ตัวเลข ค่าต่างๆ เป็นสิ่งเสมือน ระบบสามารถคิดค่าโบนัส และให้ตามระยะเวลาการอัฟโพลด์ได้ทันที รวดเร็ว ทำเมื่อไหร่ได้เมื่อนั้น แตกต่างจากโลกจริง ที่กระบวนการให้รางวัล ไม่ว่าจะด้วยอะไรก็ตาม ไม่ว่าจะในเรื่องสิ่งของ เงิน ถ้วย หรือชื่อเสียง ต้องมีขั้นตอนการพิจารณาก่อน จึงจะให้ได้อย่างเป็นทางการ

กระบวนการสร้างความเข้าใจและการรับรู้กฎ ในเว็บไซต์บีทอทส์เร้นท์ที่มีกระบวนการสร้างความเข้าใจกฎแต่ละกฎอย่างเป็นระบบด้วย เพราะแบ่งไว้เป็นหน้าใช้งานหนึ่งของฟังก์ชัน Main เลย โดยการทำงานคล้ายกับเว็บบอร์ด ทำให้ผู้ดูแลเว็บไซต์ที่เป็นผู้ออกกฎ และสมาชิกที่ต้องปฏิบัติตามกฎมีการสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจกฎได้ง่ายขึ้น การสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจกฎนั้นเมื่อเทียบกับสังคมจริงที่เวลาการบังคับใช้กฎหมายใดๆ มักเป็นการประกาศผ่านสื่อ สารมวลชนต่างๆ เพื่อให้ทราบโดยทั่วกัน แต่ก็ยังเป็นเพียงการสื่อสารแบบทางเดียว ประชาชนไม่สามารถหาช่องทางสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว แต่ในทางกลับกัน เว็บไซต์บีทอทส์เร้นท์ กฎถูกใหม่ถูกโพสเข้ามา ประชาสัมพันธ์ให้สมาชิกทราบทางหน้า Home และหน้ากฎ แล้วจะมี ลิงค์เชื่อมต่อเข้ามายังกระทู้ที่โพสกฎนั้นทำให้สมาชิกผู้ใช้งานสอบถามเมื่อไม่เข้าใจ แล้วผู้ดูแลเว็บไซต์ที่ออกกฎเข้ามาตอบคำถามได้ทันที หรือถ้าเข้าใจแล้ว รับรู้รับทราบแล้วก็เข้ามาร่วมแสดงตัว

2. อุดมการณ์เรื่องระดับชั้น หรือ class และการเปลี่ยนแปลงระดับชั้น

สังคม หรือชุมชนจริงๆ ก็มีการแบ่งสมาชิกในสังคมตามลำดับชั้นเช่นกัน เกณฑ์ที่ใช้แบ่งที่พบเช่น ใช้ความอาวุโส ฐานะทางสังคม ฐานะทางเศรษฐกิจ ตำแหน่งหน้าที่การงาน เป็นต้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงฐานะลำดับชั้นมีความเป็นไปได้ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลากหลาย ในเว็บไซต์บีทอทส์เร้นท์ก็เช่น สมาชิกจะถูกแบ่งตามลำดับชั้นเช่นกัน โดยเกณฑ์หลักคือการให้ หรือค่าอัฟโพลด์ ที่ยังมีมากก็ยิ่งได้ระดับชั้นของชุมชนให้สูงขึ้นไปเรื่อยๆ กล่าวได้ว่า เว็บไซต์บีทอทส์เร้นท์ได้ให้

ความหมายใหม่กับคำว่า class เพราะจะไต่เต้าให้ยิ่งสูงขึ้นไปได้ ไม่ใช่เพราะรวย หรือ อเพราะมีอาวุธสูงกว่า แต่เป็นเพราะ “ให้” ไปมาก ยิ่งมากยิ่งได้ระดับที่สูงขึ้น

แต่อย่างไรก็ตาม ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ก็ยังมี class พิเศษที่แตกต่างจากระดับอื่นๆ คือ VIP เพราะไม่เกี่ยวข้องกับค่าอัปโหลดว่าจะมีมากหรือน้อย หากแต่เป็นผู้ที่จ่ายเงินอุปถัมภ์เว็บไซต์ผ่านทางวิธีการต่างๆ ก็จะได้เป็นสมาชิกระดับนี้เลย โดยระดับนี้ จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงระดับขึ้นหรือลง จนกว่าระยะเวลาของการเป็น VIP จะหมดตามระยะที่กำหนดเอาไว้ ซึ่งจากจุดนี้ทำให้เห็นว่า เรื่องของธุรกิจกับลำดับชั้นทางสังคมนั้นมีอยู่ในทุกสังคม ทั้งสังคมจริง และสังคมออนไลน์ ในสังคมจริง ระบบอุปถัมภ์หรือการให้เงินเพื่อแลกกับตำแหน่งเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรม (แต่ก็ทำให้ได้ class นั้นๆ มา) แต่สำหรับเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์การให้เงินเพื่อแลกสถานะ ถือเป็นการอุปถัมภ์เว็บไซต์ทางหนึ่ง

3. ความหมายของเงิน

ความหมายของเงินโลกจริง คือเครื่องแสดงฐานะทางเศรษฐกิจ การมีมากหรือมีน้อยส่งผลต่อการวิถีดำเนินชีวิตในสังคม แต่ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์สมาชิกทุกคนเสมือนมีบัญชีเงินเสมือนส่วนตัวอยู่ในทุกชื่อใช้งาน เงินเสมือนนี้ไม่สามารถเป็นสิ่งที่บงบอกถึงฐานะทางเศรษฐกิจ เพราะในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ ผู้ที่มีเงินเสมือนมากๆ จริงอยู่อาจมีข้อได้เปรียบเวลาเล่นเกมต่างๆ ที่ใช้เงินเสมือนในการลงเล่นเกม แต่ก็ไม่ได้แสดงให้เห็นความแตกต่างทางสังคมระหว่างสมาชิกที่มีเงินเสมือนมาก หรือมีน้อยแต่อย่างใด

ในทางกลับกัน เงินเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ หรือ Dent นั้น ใช้เป็นสิ่งตอบแทนน้ำใจแบบไม่ทำให้รู้สึกว่าจะแปลกได้ ยกตัวอย่างในสังคมจริงหากใครสักคนเก็บกระเป๋าสตางค์ที่มีเงินอยู่หลายหมื่นบาทแล้วนำส่งคืนเจ้าของ เจ้าของรู้สึกขอบคุณและขอตอบแทนด้วยการมอบเงินจำนวนหนึ่งให้ เงินในส่วนของการตอบแทนนี้ จริงอยู่ให้เพราะรู้สึกขอบคุณ แต่เป็นไปได้ว่าผู้รับบางคนอาจรู้สึกไม่สบายใจ เหมือนกำลังโดนดูถูก ทำให้ไม่ต้องการรับเงินนั้น แต่เงินเสมือนของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ สมาชิกก็นำมาใช้เพื่อตอบแทนความรู้สึกขอบคุณ หรือชอบใจเมื่อมีคนอัปโหลดไฟล์ที่ถูกต้องเข้ามาในเว็บไซต์เช่นกัน โดยสามารถโอนเงินให้สมาชิกที่อัปโหลดได้โดยตรงเลยด้วยความที่เป็นเงินเสมือน ไม่เห็นตัวเงินจริง อีกทั้งไม่ได้มีความหมายเป็นเครื่องแสดงฐานะทางเศรษฐกิจอะไร ทำให้ผู้รับยอมรับได้ง่าย และผู้ให้ก็สามารถให้ได้มากขึ้น ตามกำลัง บางครั้งให้โดยไม่ต้องบอกกล่าวล่วงหน้าก็ได้ อยากให้เมื่อไหร่ก็โอนให้ได้เลย

จากตัวอย่างที่กล่าวมา ทำให้เห็นว่าความหมายของเงินในโลกจริง กับชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิทคอยน์นั้นแตกต่างกัน เงินเสมือนของเว็บไซต์บิทคอยน์ที่ไม่สามารถใช้เป็นสิ่งแทนความหมายของฐานะทางเศรษฐกิจอย่างในชุมชนจริงได้ แต่สามารถมอบให้เพื่อความเสนาหาได้อย่างสะดวกใจมากกว่า

4. อุดมการณ์ความเสมอภาคของสังคม

สังคมจริงพยายามรณรงค์ให้เกิดความเสมอภาคของสมาชิกในสังคม คือทุกคนมีความเท่าเทียมกันภายใต้กฎหมาย ผู้ที่ละเมิดสิทธิ์ของผู้อื่น ทำให้เกิดการได้เปรียบทางสังคมถือว่าเป็นการกระทำผิด เพราะก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคมขึ้น เว็บไซต์บิทคอยน์ที่เป็นชุมชนออนไลน์ก็ไม่ต่างกัน การสร้างกฎขึ้นมาเพื่อควบคุมให้สมาชิกปฏิบัติตามนั้น ผู้วิจัยมองว่ามีอุดมการณ์เบื้องหลังคือ ต้องการให้สมาชิกทั้งหมดของชุมชนออนไลน์มีความเท่าเทียมกัน เพราะแม้เป็นจะชุมชนในโลกไซเบอร์ แต่เมื่อมนุษย์เข้ามาอยู่รวมกัน มีปฏิสัมพันธ์กัน ย่อมต้องอยากได้รับการปฏิบัติที่เท่าเทียม กฎต่างๆ ที่สร้างขึ้นมาก็เพื่อให้ทุกคนมีสิทธิ์ในการกระทำ หรือดำเนินการใดๆ อย่างเท่าเทียม ไม่ละเมิดสิทธิ์ของคนอื่น ยกตัวอย่างการโกงค่าสถิติ เช่น การโกงตัวเลขการอัพโหลด จริงอยู่ไม่ได้ทำให้ใครในชุมชนออนไลน์เดือดร้อนทางร่างกาย ไม่ได้สูญเสียทรัพย์สิน แต่เมื่อคิดถึงความรู้สึก คนที่เปิดโปรแกรมเพื่อทำการอัพโหลดไฟล์จริงให้กับเพื่อนสมาชิกตลอดเวลา แล้วตัวเลขค่อยๆ เพิ่มขึ้นอย่างช้าๆ กับคนที่ไม่ได้อัพโหลดจริงๆ แต่ตัวเลขพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว เพียงเท่านี้ก็ไม่ยุติธรรมกับคนที่อัพโหลดจริงๆ แล้ว ทำให้เว็บไซต์ต้องใช้กฎในการจัดการ เพื่อให้ทุกคนเท่าเทียมกันด้านสิทธิภายใต้กฎเดียวกัน

5. การสร้างกระแสแฟชั่น

การสร้างกระแสให้สินค้าหรือบริการ เป็นที่นิยม และขายได้ เป็นสิ่งที่ พบทั่วไปในสังคมปัจจุบัน โดยส่วนมากอาศัยการสร้างสถานการณ์ผ่านสื่อสารมวลชนให้คนหมู่มากรับรู้ และก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ ทำให้คนรู้จักสินค้าหรือบริการตัวนั้นๆ ส่วนในเว็บไซต์บิทคอยน์ เว็บไซต์ ตัวสินค้าที่ต้องการให้มีกระแสตลอดเวลาคือไฟล์ทอร์เรนต์เพื่อให้เกิดการอัพโหลด ดาวนโหลด โอนถ่ายแลกเปลี่ยนกันตลอดเวลา จึงเกิดการสร้างกระแส ด้วยการโหวตไฟล์ทอร์เรนต์ เมื่อไฟล์ได้รับความนิยมมาอยู่ในหน้าแรก เป็นทอร์เรนต์เด่น สมาชิกที่เข้ามาใหม่จะเห็นไฟล์นั้นก่อน อาจทำให้สนใจ และดาวนโหลดตาม ทำให้บางไฟล์มีคนดาวนโหลดจำนวนมาก ก่อให้เกิดค่าการอัพโหลดสำหรับสมาชิกได้มาก ดังนั้นคำว่าสร้างกระแส ไม่ได้เป็นแง่ลบ เหมือนสังคมจริง

6. การให้โดยไม่ประสงค์ออกนาม

หน้าส่งไฟล์เข้าเว็บเปิดโอกาสให้ผู้อัปโหลดไฟล์เลือกได้ว่าต้องการเปิดเผยชื่อใช้งานของตนเองในการอัปโหลดครั้งนั้นๆ หรือไม่ ถือเป็น การรับเอาอุดมการณ์การให้ หรือการทำบุญในสังคมจริงไปใช้ ว่าผู้ให้ อาจไม่ต้องการให้คนอื่นรับรู้เสมอไปว่าตนเองเป็นคนให้ มีคนอื่นจำพวกที่แม้ว่าจะให้สิ่งใดใครแล้ว ก็พอใจที่จะไม่เปิดเผยตัวเอง ไม่ต้องการได้รับคำขอบคุณ หรือชื่นชมจากผู้รับเสมอไป ซึ่งเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ แม้ว่าจะเป็นชุมชนออนไลน์ แต่ผู้วิจัยมองว่าผู้ดูแลเว็บไซต์คิดว่าค่านิยมด้านนี้สำคัญ จึงทำให้เปิดช่องทางให้ผู้ที่มีสิทธิ์เลือกว่าจะให้ผู้รับรับรู้หรือไม่ว่าใครคือผู้ให้ แม้ว่าการไม่เปิดเผยชื่อจะทำให้ผู้อัปโหลดไฟล์ไม่ได้รับการคอมเมนต์ และการโอนเงินเสียเงินเพื่อเป็นการขอบคุณเลยก็ตาม แต่ทางเว็บไซต์ก็เคารพว่าต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้ที่ไม่ต้องการเปิดเผยชื่อสามารถให้ได้เหมือนกัน

7. การให้เกียรติผู้ที่มาก่อน

การห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำในเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ นอกจากจะมีเหตุผลทางเทคนิคเพื่อไม่ต้องการให้เปลืองพื้นที่ของเซิร์ฟเวอร์ที่ต้องแบกรับข้อมูลซ้ำๆ โดยไม่จำเป็นแล้ว การห้ามอัปโหลดไฟล์ซ้ำยังเป็นการบังคับเพื่อให้เกียรติผู้ที่อัปโหลดไฟล์เข้ามาก่อนอีกด้วย เพราะ การอัปโหลดไฟล์ประเภทเดียวกัน คุณภาพเท่ากันเข้ามาในเว็บไซด์ ถ้าอัปโหลดเข้ามาทีหลัง ไฟล์จะขึ้นมาอยู่ด้านบนไฟล์ของผู้ที่อัปโหลดก่อน เมื่อสมาชิกอื่นเข้ามา ก็จะเห็นไฟล์ที่อัปโหลดเข้ามาทีหลังก่อน ทำให้ไม่ไปโหลดกับผู้ที่อัปโหลดเข้ามาเป็นคนแรก เหมือนการแย่งตำแหน่ง แย่งคนที่จะมาดาวน์โหลดไฟล์ ทำให้ความนิยมของไฟล์ตกไปอยู่กับคนที่อัปโหลดทีหลัง ดังนั้น ทางเว็บไซด์จึงเห็นว่าควรจะให้ความสำคัญกับคนที่ “ให้ก่อน” ด้วย ผู้ให้ที่ดี จึงควรตรวจสอบก่อนว่า สิ่งที่คุณต้องการจะให้ ต้องการจะแบ่งปันกับเพื่อนสมาชิก มีผู้อื่นเขาให้ไปแล้วหรือไม่ หากมีแล้ว อย่าอัปโหลดอีกจะเป็นการเสียมารยาท และมีกฎในการจัดการอย่างรุนแรง เพื่อให้รู้จักการให้เกียรติกันในสังคม

8. การยกย่องคนดีของสังคม

การจัดอันดับสุดยอด เพื่อเป็นการชื่นชมชื่อใช้งานที่มีการอัปโหลดไฟล์อย่างต่อเนื่องจนค่าสถิติติดอันดับสูงสุดของเว็บไซด์ เมื่อเปรียบเทียบกับสังคมจริง ก็มีการชื่นชมคนที่พยายามกระทำการเพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคมเช่นกัน เป็นเหมือนการให้ กำลังใจ และเป็นตัวอย่างให้กับคนอื่น ๆ ในสังคมว่าเมื่อเป็นคนดีแล้ว ย่อมได้รับการยกย่องจากสังคมที่ดำรงอยู่ เพื่อให้ทุกคนเขาเป็นแบบอย่างต่อไป

9. การแลกสิทธิ์บางอย่างด้วยการจ่ายเงิน

ในฟังก์ชัน VIP จะเห็นได้ว่า สมาชิกระดับ VIP จะมีสิทธิ์บางอย่างที่สมาชิกระดับธรรมดา ไม่ได้ เช่น การไม่ต้องกังวลเรื่องค่า Ratio ในระหว่างระยะเวลาที่ยังเป็นสมาชิก VIP หรือ สามารถดาวน์โหลดแฟ้มข้อมูลประเภทพิเศษได้ตลอด 24 ชั่วโมง ในขณะที่สมาชิกธรรมดา ไม่ว่าจะอยู่ในระดับใดจะสามารถมองเห็นหมวดนี้ในหน้าดูรายการไฟล์หลังจากเวลา 24 นาฬิกาไปแล้ว เป็นต้น ซึ่งในสังคมจริง ก็จะมีอุปสรรคที่คล้ายกันอยู่เหมือนกัน การจ่ายเงินเพิ่มเพื่อแลกกับสิทธิ์เพิ่มขึ้น เช่น การชมภาพยนตร์ ผู้ที่ซื้อตั๋วในราคาแพงกว่าย่อมได้รับความสะดวกสบาย มุมมองในการดูที่ดีกว่า ในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ก็เช่นเดียวกัน ผู้ที่ต้องการสิทธิ์ที่มากกว่า ต้องจ่ายเงินเพิ่ม หรือ บางครั้งการจ่ายเงินก็เป็นไปเพื่อซื้อเวลาเพื่อเพิ่มค่า Ratio สำหรับสมาชิกที่กำลังจะถูกขับออกจากความเป็นสมาชิก ก็เป็นได้

10. พื้นที่ส่วนตัว

ในทุกสังคมสมาชิกของสังคมนั้นย่อมมีความรับผิดชอบทั้งในส่วนของพื้นที่สาธารณะที่สมาชิกต้องมีความ รับผิดชอบในสิทธิ และหน้าที่ของตนเองภายใต้กฎที่แน่นอนของสังคมเพื่อรักษาความสงบสุข ในขณะเดียวกัน พื้นที่ส่วนตัวก็มีความสำคัญที่สมาชิกจะสามารถเก็บข้อมูลส่วนตัวต่างๆ และเลือกที่จะแสดงข้อมูลส่วนตัวใดต่อสาธารณะ และข้อมูลใดที่จะไม่แสดงก็ได้ ในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ก็เช่นกัน ฟังก์ชัน Personal เป็นเหมือนพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกทุกคนที่จะเก็บสิ่งที่ เป็นข้อมูลส่วนตัว ของสะสม เอาไว้ให้ตนเองเท่านั้นที่มีสิทธิ์เปิดเข้าไปดู กล่าวได้ว่า ฟังก์ชัน Personal เป็นพื้นที่ส่วนตัวของสมาชิกทุกคนในเว็บไซต์บิตทอร์เร็นท์ก็ว่าได้

8.1.3 ระยะเวลาการใช้เว็บไซต์กับความสัมพันธ์ต่อวิถีการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก

จากที่ผู้วิจัยตั้งข้อสมมติฐานว่า ผู้ที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์มานานกว่า จะมีวิธีคิดเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์เปลี่ยนไป จะเข้ามาอัฟโหลดมากกว่าดาวน์โหลด และเมื่อมีการให้มากกว่าการรับก็ จะสร้างล้า นี้คือความต่อเนื่องของความเป็นชุมชนของเว็บไซต์ได้ และทำการแยกผู้สัมภาษณ์ ออกเป็นสมาชิกใหม่ที่เข้ามาใช้เว็บไซต์ไม่ถึง 52 สัปดาห์ และสมาชิกเก่า คือเกิด 1 ปีไปแล้ว พบว่า เมื่อทำการสัมภาษณ์แล้ว เมื่อสมาชิกเข้ามาเป็นสมาชิกได้ระยะหนึ่ง ไม่ได้มานานถึง 1 ปี พฤติกรรมการอัฟโหลดและดาวน์โหลดก็จะเปลี่ยนไปแล้วเห็นได้จาก 34 จาก 54 คนบอกว่าการอัฟโหลดมากกว่าการดาวน์โหลดแล้ว จากที่ตอนใช้เว็บไซต์แรกๆ จะดาวน์โหลดมากกว่า ทั้งนี้ผู้วิจัยมองว่า

เป็นเพราะการเรียนรู้การใช้เว็บไซต์มีกระบวนการที่ทำให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจได้เร็ว ทำให้สมาชิกใช้เวลาทำความเข้าใจกฎการใช้เว็บไซต์ไม่นาน ดังนั้นระยะเวลา 1 ปีถือเป็นระยะที่สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงกับพฤติกรรมได้แล้ว

ส่วนผู้ที่ตอบว่าไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลง ก็ไม่ได้เป็นการอัฟโหลดน้อยลง เพียงแต่ใช้การดาวน์โหลดเท่าเดิม แล้วส่วนเรื่องค่าอัฟโหลดนั้นใช้วิธีการอื่นๆ เช่นการแลกค่าอัฟโหลดด้วยเงินเสมือน เป็นต้น

สรุปได้ว่า พฤติกรรมของสมาชิกส่วนใหญ่เปลี่ยนไปจากการดาวน์โหลดหรือการรับมากกว่า เป็นการอัฟโหลดหรือการให้ที่มากกว่า ส่วนผู้ที่ไม่ได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเรื่องการอัฟโหลดหรือดาวน์โหลดมากเป็นเพราะทางเว็บไซต์มีหน้าการแจ้งเตือนสำหรับช่วยเหลือให้สมาชิกสร้างค่าอัฟโหลดได้ด้วย ไม่ได้มีเฉพาะการอัฟโหลดจริงเท่านั้น

8.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยกล่าวได้ว่า ชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์ชุมชนที่มีความคล้ายคลึงกับสังคมจริง ในด้านของปฏิสัมพันธ์ภายใต้กฎที่แน่นอน แต่ก็จะมีบางส่วนของเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นสามารถทำให้ความเป็นชุมชนมีความแน่นแฟ้นขึ้น เช่น การเรียนรู้กฎของสังคมได้รวดเร็ว เพราะมีกระบวนการเพื่อให้สมาชิกเข้าใจอย่างเป็นระบบ แต่อย่างไรก็ตาม การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้นก็ยังมีข้อจำกัด เพราะสมาชิกก็ยังไม่สามารถสื่อสารได้เต็มที่เท่าการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา การปิดบังตัวตนยังคงมีอยู่ ถึงแม้ว่าทางเว็บไซต์จะพยายามให้สมาชิกระบุตัวตนเพื่อป้องกันการถูกเอาัดเอาเปรียบ แต่ก็ยังเป็นเพียงการให้ข้อมูลตามความสมัครใจ ยังไม่ได้เป็นการบังคับใช้แต่อย่างใด

ผู้วิจัยมองว่า ความเป็นไปได้ที่ ในอนาคต ทางเว็บไซต์ อาจจะมีความเป็นธุรกิจมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะสังเกตจากการสมัครสมาชิกประเภท VIP และรูปแบบการจ่ายเงินที่หลากหลาย สะดวกสบายมากขึ้น อาจจะทำให้สมาชิกเห็นความสำคัญของการอัฟโหลดจริงน้อยลงไป แต่หันมาใช้การแลกค่าอัฟโหลดจากเงินเสมือน หรือการสมัคร VIP เพื่อไม่ต้องให้เว็บไซต์บังคับใช้เรื่องค่า Ratio นอกจากนี้ ในฟิ่งชั่น VIP ยังแสดงให้เห็นความขัดแย้งทางอุดมการณ์ของตัวเว็บไซต์เอง ว่าต้องการเป็นเว็บไซต์ที่แสดงให้เห็นการให้ระดับสูงสุด หรือต้องการช่องทางในการทำธุรกิจ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังเห็นว่า เป็นการประนีประนอมของเว็บไซต์ เพราะการให้แบบอุดมคติ คงไม่เกิดขึ้น

ทั้งหมดในทุกส่วนของเว็บไซต์ เนื่องจากการจัดทำเว็บไซต์จำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายที่เป็นจริง ไม่สามารถดำรงเว็บไซต์อยู่ได้ แต่ถือเป็นการเริ่มต้น

ดังนั้น เว็บไซต์และโปรแกรมบิททอร์เร็นท์ อาจจะเป็นเทคโนโลยีที่ปฏิเสธความคิด “เอาแต่จะรับ” เพราะตัวเทคโนโลยีบิททอร์เร็นท์นี้เองที่บังคับให้ผู้ดาวน์โหลด ต้องเอื้อเฟื้อไฟล์ให้กับผู้อื่น ยิ่งเมื่อมีเทคโนโลยีไฟล์สกุล .torrent เข้ามา ทำให้การให้โดยการอัปโหลดทำได้ง่ายขึ้น ยิ่งอัปโหลดมากเท่ากับแบ่งปันมาก ยิ่งได้ประโยชน์มาก การอัปโหลด เปรียบเหมือนการให้ เพียงแต่การให้ในโลกเหมือนผ่านชุมชนที่มีการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่ได้ให้สิ่งของที่จับต้องได้ แต่เป็นการให้สิ่งที่อ่านได้ด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งก็คือไฟล์นั่นเอง

คำถามต่อไปว่า จิตสำนึกหรือพฤติกรรมเรื่องการแบ่งปันในชุมชนออนไลน์จะสามารถไหลมาที่โลกจริงด้วยได้หรือไม่ จากการตอบคำถามสัมภาษณ์ของสมาชิกทำให้ทราบได้ว่า โอกาสในการให้กับสังคมจริงนั้น เป็นไปได้ยากกว่าการให้ด้วยเทคโนโลยีมาก เพราะการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ มันง่ายเพียงปลายนิ้วกด ไม่ต้องขวนขวายไปให้ คนที่มีโอกาสในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีโอกาส ที่จะให้ในความหมายของการให้ที่ง่ายกว่าการให้ในสังคมจริง ที่ซึ่งถ้าอยากจะให้แล้ว ผู้ให้ต้องหาวิธีที่จะให้ หาผู้รับที่สมควรให้ คิดว่าจะให้อะไร ซึ่งการใช้ในชุมชนออนไลน์ของเว็บไซต์บิททอร์เร็นท์เป็นเหมือนแสดงความหมายของการให้ ในแบบที่เรียบง่ายที่สุดคือเมื่อรับแล้วให้ต่อได้ทันที ไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องสิ่งที่จะให้ หรือเรื่องผู้รับมากเท่าในสังคมจริง

8.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาชุมชนออนไลน์โดยเฉพาะเว็บไซต์ประเภท P2P ซึ่งยังเป็นสื่อที่มีผู้ศึกษาไม่มากนัก น่าจะศึกษาเพิ่มเติมในมิติของรูปแบบความสัมพันธ์อื่นๆ ให้เจาะลึกลงไปอีกว่าไม่ว่าจะเป็นการศึกษาในเชิงเทคนิคเรื่องวิธีการทำงานของเว็บไซต์มีผลต่อปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้งานอย่างไร หรือเจาะประเด็นเรื่องเว็บมาสเตอร์และการดูแลเว็บไซต์ที่มีกฎชัดเจนเช่นนี้ เป็นต้น

อีกทั้งเทคโนโลยีในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง อาจจะทำให้มีชุมชนออนไลน์ในรูปแบบนี้ หรือพัฒนาไปอีกออกมาเรื่อยๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าศึกษาต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กนกศักดิ์ แก้วเทพ. มรรควิธีเศรษฐศาสตร์การเมือง (3) เศรษฐศาสตร์แห่งการให้.

กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2552.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎี และแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์, 2551.

กิตติ กันภัย. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ. ใน มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่, หน้า 106-110 กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรส โพรดักส์, 2543.

จักรพงษ์ คงมาลัย. จุดเริ่มต้นของชุมชนออนไลน์. เสี้ยวความคิดหนึ่งของจักรพงษ์ คงมาลัย.

[ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา <http://jakrapong.com/2007/10/13> [2552, สิงหาคม 18]

จิรัฐ สุภการ. การอธิบายตัวตนในชุมชนออนไลน์จริง, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

จุฑารัตน์ ไพศาลโรจนรัตน์. บทบาทของโรงเรียนพุทธศาสนาวินิจฉัยในการขัดเกลาทางศีลธรรม: ศึกษากรณีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชามานุษยวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ณัฐพงศ์ จิตรนิรัตน์. ชุมชนศึกษา : การศึกษาชุมชนในยุคหลังสมัยใหม่ (Post modernism)

สงขลา: การผลิตเอกสารและตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ , 2544.

ดวงลภ เปี่ยมอยู่สุข. พฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมออนไลน์, วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ธนภูมิ เว็องวิทยานุกูล. ชุมชนออนไลน์ของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ ,

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

นฤมล อนุศาสนนันท์. ชุมชนออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษา WWW. Dek - D.COM,

วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะ
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

ปรารธนา อรัญญิก. การสื่อสารความหมายจากสัญลักษณ์แสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านการใช้

โปรแกรม Instant Messaging, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสาร
สนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

เพ็ญพรรณ รวิโชติกุล. การวิเคราะห์วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต Bulletin Board ของเว็บไซต์

พันธ์ทิพย์, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ภัทรมน ติวานนท์. เว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีในประเทศไทยกับ โลก

ภวัตน์ทางวัฒนธรรม, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ
ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

มงคล นาฏกระสุนทร. ทฤษฎีทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา. ใน เอกสารประกอบการสอน
ความรู้เบื้องต้นทฤษฎีทางสังคมวิทยา (Sociological and Anthropological Theory),
หน้า 24-32. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 2548.

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์:
กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com, วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

เววัต สวิงคุณ. เจ้าของเว็บไซต์ www.2bbit.com. สัมภาษณ์, 22 มกราคม 2553.

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน. พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบ
ของเกมออนไลน์เร็กนาร์คที่มีต่อวัยรุ่น, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการ
สื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2547.

ศุภิกา ดวงมณี. การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่าน World Wide Web ของสื่อสารมวลชนไทย,
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ศุภนิศา เกษมสันต์. บทบาทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ กับการสร้างความสัมพันธ์
แบบชุมชนออนไลน์ของผู้สูงอายุสมาชิก OPDY CLUB, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2546.

สรমন ธรรมรัตน์. บทบาทเว็บมาสเตอร์ในการกลั่นกรองเนื้อหาภายในเว็บไซต์ของไทย,
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

สายใจ ลีลาขจรจิต. การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต, วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

สุชาดา วัฒนอมรเกียรติ. แรงจูงใจใน กิลด์วอร์ กับการรวมทีมใน ไชเบอร์สเปซและการ
ต่อเชื่อมสู่โลกของความเป็นจริง, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสาร
สนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สุภาภรณ์ ศรีดี. การศึกษาแบบใหม่ในโลกแห่งความจริงเสมือน. วารสารสุขุทัยธรรมมาธิราช 16
(มกราคม – มิถุนายน 2546): 49-56.

ภาษาอังกฤษ

Andrew, F. Wood and Smith, M. J. Online Communication: linking technology
Identity and Culture. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2005.

Baym, N. K. Tune In, Log On: Soaps, Fandom and Online Community. Thousand
Oaks, CA: Sage, 1999.

Cenite, Mark, Wanzheng W., Peiwen Ch. and Chan G.Sh. . More Than Just Free
Content: Motivations of Peer-to-Peer File Sharers. Journal of Communication
Inquiry. [Online]. 2009. Available from:
<http://jci.sagepub.com/cgi/content/febs/33/3/206>. [2009, August 24]

Dino, A., Reysen, S. and Branscombe N.R. Online Interaction between Group Members
Who Differ in Status. Journal of Language and Social Psychology . [Online].
2009. Available from: <http://jls.sagepub.com/cgi/content/refs/28/1/85> [2009,
August 24]

Hawking, S.W. The universe in a nutshell. London: Bantam, 2001.

Hoffman, D.L., T.P. Novak and P. Chatterjee. Commercial Scenarios for the Web: Opportunities and Challenges. Journal of Computer-Mediated Communication. [Online]. 1995. Available from: <http://www.jmc.huji.ac.il/hoffman.html> [2009, September 28]

Morris, E. The book lover's guide to the internet. New York : The ballantine publishing group, 1996.

Rheingold, H. The Virtual Community: Homesteading on the Electric Frontier, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1993.

Toffler, A. Powershift : knowledge, wealth, and violence at the edge of the 21st century. New York: Bantam Books, 1990.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวศนิ งามชัยฤกษ์เกิดเมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2528 ที่จังหวัดชลบุรี สำเร็จการศึกษา
ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนชลกันยานุกูล จังหวัดชลบุรี จากนั้นเข้าศึกษาต่อในคณะ
อักษรศาสตร์ เอกวิชาภาษาอังกฤษ ฤช วิชาโท รัฐศาสตร์ ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร สำเร็จการศึกษา
ระดับปริญญาตรี ในปีการศึกษา 2550 จากนั้นเข้าศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาการ
สื่อสารมวลชน ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา
2552



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย