

พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7

ทศพร ศิริพันธุ์เมือง¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ "อาคาเซ" หรือแฟนดอม (Fandom) ของวงเก๋อดเซเวน (GOT7) ภายใต้กรอบแนวคิดทางสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา ผลการวิเคราะห์พบว่า ท่ามกลางสภาวะข้อมูลท่วมท้นและสารสนเทศซ้ำซ้อน ชุมชนเสมือนจริงดังกล่าวได้พัฒนาพฤติกรรมสารสนเทศเชิงรุกผ่านกลไกการจัดระเบียบสารสนเทศ 3 ประการ ได้แก่ (1) การคัดกรองและวิเคราะห์เนื้อหาเชิงบริบทโดยกลุ่มผู้แปลภาษา (2) การจัดสรรชนิดควบคุมคำศัพท์ด้วยระบบฟีดแบ็กโซเชียลมีเดียผ่านสัญลักษณ์แฮชแท็ก และ (3) การประยุกต์ใช้คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี (Streaming Guide) ซึ่งสะท้อนความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม โดยมีอัตลักษณ์เชิงสุนทรียภาพของศิลปินเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ นอกเหนือจากกลไกการจัดการสารสนเทศ ชุมชนเสมือนจริงนี้ยังสามารถยกระดับความผูกพันเชิงอารมณ์ร่วมไปสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลและการบริหารจัดการสุขภาวะออนไลน์ โดยใช้กลยุทธ์การลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชังและการรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบเพื่อรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ดี พื้นที่วัฒนธรรมย่อยนี้ยังคงประสบอุปสรรคเชิงพฤติกรรมจากภาวะหมดไฟในการเป็นแฟนคลับ (Fandom Burnout) และปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อน ข้อค้นพบเชิงประจักษ์จากบทความนี้เสนอแนะแนวทางสำหรับนักสารสนเทศศาสตร์และนักการศึกษาในการนำแรงจูงใจเชิงบวกไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการสร้างพลเมืองดิจิทัลอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: พฤติกรรมสารสนเทศ, ภูมิคุ้มกันดิจิทัล, GOT7, แฟนดอม, ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม

¹ รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

อีเมล: tisakorn@snru.ac.th

Information Behavior and Digital Immunity of the GOT7 Fandom

Tisakorn Siripanmuang²

Abstract

This academic article aims to analyze the information behavior and digital immunity construction of "Ahgase," the fandom of the boy band GOT7, under the conceptual frameworks of information science and cultural studies. The analysis reveals that amidst redundant information and information overload, this virtual community exhibits active information behaviors through three sophisticated knowledge organization mechanisms: (1) contextual content curation by online translators, (2) folksonomy indexing via social tagging hashtags, and (3) the implementation of music streaming guides reflecting advanced media and algorithm literacy driven by the artists' aesthetic identity. Furthermore, the community leverages its communal passion to develop digital immunity and digital well-being by utilizing structural strategies, specifically non-engagement mechanisms with toxic users and platform-mediated report systems to counteract cyberbullying. However, this subcultural space also faces significant behavioral barriers, including fandom burnout and the echo chamber phenomenon. These empirical insights offer innovative paradigms for information professionals and educators to harness positive motivations in promoting informal learning and fostering sustainable, media-literate digital citizenship.

Keywords: Information Behavior, Digital Immunity, GOT7, Fandom, Algorithm Literacy

² Associate Professor., Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Sakon Nakhon Rajabhat University. Email: tisakorn@snru.ac.th

บทนำ

ในภูมิทัศน์สื่อยุคดิจิทัลซึ่งขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีเว็บ 3.0 และแพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้ใช้สารสนเทศต้องเผชิญกับสถานะข้อมูลท่วมท้น (Information Overload) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สารสนเทศจำนวนมากมหาศาลหลั่งไหลเข้าสู่การรับรู้ของผู้ใช้ผ่านกิจกรรมการเผยแพร่และการส่งต่อข้อมูลอย่างรวดเร็วบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะบนแพลตฟอร์มเอกซ์ (X) ซึ่งเป็นพื้นที่หลักในการสื่อสารของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ ปรากฏการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดสถานะข้อมูลซ้ำซ้อน (Redundant Information) และสารสนเทศที่ไร้ระเบียบ ซึ่งหากผู้รับสารขาดวิจารณญาณในการคิดเชิงวิพากษ์และการประเมินสารสนเทศ ข่มส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลลวง (Fake News) และการบิดเบือนข้อมูลได้อย่างง่ายดาย (พรทิพย์ เียนจะบก, 2563) ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับรูปแบบพฤติกรรมกรับส่งสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัลของคนรุ่นใหม่ (Chotikavanid, 2021) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในมิตวัฒนธรรมย่อย (Fuchs, 2020) และความจำเป็นในการรู้เท่าทันโครงสร้างแพลตฟอร์ม (กุลธิดา ท้วมสุข, 2564) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของบัคแลนด์ (Buckland, 2017) ที่ระบุว่า เมื่อสารสนเทศมีสถานะเป็นวัตถุ (Information as Thing) ที่สามารถทำสำเนาและแพร่กระจายได้อย่างไร้ขีดจำกัด กระบวนการคัดกรองและการจัดระเบียบสารสนเทศจึงกลายเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21

ท่ามกลางภาวะข้อมูลท่วมท้นดังกล่าว ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจในมิติสารสนเทศศาสตร์คือ กลุ่มผู้ใช้สารสนเทศบางกลุ่มไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงผู้บริโภคฝ่ายรับ (Passive Consumer) ที่รอคอยรับข้อมูลจากสื่อกระแสหลักเพียงอย่างเดียว หากแต่ได้พัฒนาตนเองขึ้นเป็นผู้ใช้สารสนเทศเชิงรุก (Active User) ที่มีส่วนร่วมในการผลิต จัดระเบียบ คัดกรอง และตรวจสอบข้อเท็จจริงของสารสนเทศอย่างเป็นระบบ ชุมชนเสมือนจริงที่มีความตื่นตัวสูงนี้ถูกนิยามในทางสังคมศาสตร์ว่า "วัฒนธรรมแฟนคลับ" หรือ "แฟนดอม" (Fandom) (หมายถึงกลุ่มสังคมย่อยเสมือนจริงที่รวมตัวกันบนฐานของความสนใจและความคลั่งไคล้ต่อสิ่งเดียวกัน มีคำเรียกย่อในภาษาปากว่า "ค้อม") โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มแฟนคลับของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีใต้ (K-Pop) ซึ่งในบรรดากลุ่มแฟนคลับเหล่านั้น กลุ่ม "อากาเซ" (Ahgase) หรือกลุ่มแฟนคลับอย่างเป็นทางการของกลุ่มศิลปินบอยแบนด์วง "ก๊อตเซเวน" (GOT7) ถือเป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่มีพลวัตและความสามารถในการบริหารจัดการสารสนเทศท่ามกลางภาวะข้อมูลซ้ำซ้อนอย่างมีนัยสำคัญ

วง GOT7 ประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 7 คน จากหลากหลายสัญชาติ ได้แก่ เกาหลีใต้ ไทย อเมริกา และฮ่องกง การรวมตัวทางวัฒนธรรมที่หลากหลายนี้ ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับอย่างอากาเซกลายเป็นชุมชนระดับโลก (Global Community) ที่มีการรับส่งสารสนเทศข้ามพรมแดนและข้ามภาษาอยู่ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้ พฤติกรรมสารสนเทศ (Information Behavior) ของกลุ่มอากาเซจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การบริโภคสื่อเพื่อความบันเทิง แต่ถูกขับเคลื่อนด้วยความผูกพัน (Fan Passion) ที่ต้องการสนับสนุนและปกป้องภาพลักษณ์ของศิลปิน พลั่งแห่ง

ความผูกพันนี้เองที่เป็นแรงผลักดันเชิงบวกให้กลุ่มอาคาเซ่สร้างระบบนิเวศสารสนเทศ (Information Ecosystem) ของตนเองขึ้นมาเพื่อรับมือกับชุดข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น การแปลภาษาอย่างฉับไว การตรวจสอบข่าวลือเชิงลบ และการวางแผนสร้างกระแสความนิยมอย่างมีกลยุทธ์ (Jenkins, 2018)

กระบวนการเรียนรู้และการจัดการข้อมูลร่วมกันภายในกลุ่มอาคาเซ่ ไม่เพียงแต่ช่วยให้สมาชิกสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ถูกต้องและรวดเร็วเท่านั้น แต่ในระยะยาว พฤติกรรมเหล่านี้ได้หล่อหลอมและสร้าง "ภูมิคุ้มกันดิจิทัล" (Digital Immunity) ให้แก่สมาชิกในกลุ่มโดยอัตโนมัติ สมาชิกพัฒนาทักษะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy) ทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว และสามารถรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกหลักกฎหมายสากล (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565) ซึ่งทักษะเหล่านี้นับเป็นสมรรถนะสำคัญที่นักเรียนศึกษาและบรรณารักษ์พยายามขับเคลื่อนให้เกิดขึ้นในสังคมกระแสหลัก

บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งหวังที่จะวิเคราะห์และจัดระเบียบองค์ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 (อาคาเซ่) โดยใช้กรอบแนวคิดทางด้านสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา มาอธิบายปรากฏการณ์ออนไลน์ที่เกิดขึ้น และชี้ให้เห็นว่าพลังความผูกพันในวัฒนธรรมแฟนคลับสามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่กระบวนการสร้างภูมิคุ้มกันในการเปิดรับสารได้อย่างไร ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางและมุมมองใหม่สำหรับบรรณารักษ์ นักสารสนเทศ และนักการศึกษาในการนำ "แรงจูงใจเชิงบวก" มาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อในสังคมยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

1. บริบทและการพัฒนาของวัฒนธรรมแฟนคลับ GOT7 ในประเทศไทย (Context and Evolution of GOT7 Fandom Culture in Thailand)

การศึกษาความเป็นมาและปัจจัยการขยายตัวของกลุ่มแฟนคลับที่นิยามตนเองว่า "อาคาเซ่" (Ahgase) ในประเทศไทย เริ่มต้นขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในปี พ.ศ. 2557 จากการเปิดตัวของกลุ่มศิลปินบอยแบนด์วง GOT7 ภายใต้การบริหารของบริษัท เจวายพี เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (JYP Entertainment) ประเทศเกาหลีใต้ ปัจจัยหลักที่ส่งผลให้วงดนตรีดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมีการสร้างเครือข่ายแฟนคลับในประเทศไทยอย่างมั่นคงกว่ากลุ่มศิลปินเคป็อป (K-Pop) ร่วมรุ่น คือ "ปัจจัยการมีตัวแทนทางวัฒนธรรม" (Cultural Representation) ผ่านการมีสมาชิกสัญชาติไทยคือ กันต์พิมุกต์ ภูวกุล (แบมแบม) ทำหน้าที่เป็นสมาชิกคนสำคัญของวง (ฉันทน์ศิริเจริญ, 2561) นอกจากนี้ การสื่อสารข้ามพรมแดนร่วมกับการใช้ซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี (ชลธิชา บำรุงรักษ์, 2562) ยังส่งผลให้เกิดการสร้างเครือข่ายแฟนคลับที่มีความตื่นตัวในระดับสากล (Kim, 2021) จนแปรสภาพเป็นชุมชนผู้บริโภคสารสนเทศวัฒนธรรมป๊อปที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน (Bennett, 2018)

ในมิติทางศิลปะการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานดนตรี วง GOT7 ได้สร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวผ่าน การผสมผสานแนวดนตรีฮิปปี้เข้ากับโครงสร้างดนตรีป๊อปแดนซ์ ควบคู่กับการจัดแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์และ ทักษะกายกรรมผสมผสานศิลปะการต่อสู้บนเวที ซึ่งองค์ประกอบเชิงภาพและเสียงที่มีพลวัตสูงเหล่านี้ทำหน้าที่ เป็นสารสนเทศเชิงสุนทรีภาพที่ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้น วง GOT7 ยังได้รับการยอมรับในฐานะกลุ่มศิลปินที่ร่วมผลิตผลงานด้วยตนเอง โดยสมาชิกภายในวง อาทิจิ เจริญ, ยองแจ, แจ็คสัน และแบมแบม มีบทบาทสำคัญในการประพันธ์บทเพลงและควบคุมกระบวนการผลิตดนตรี พลวัต ดังกล่าวส่งผลให้เกิดสารสนเทศเชิงศิลปะที่เปิดโอกาสให้ชุมชนแฟนคลับร่วมวิเคราะห์และตีความหมายเชิง สัญลักษณ์ของเนื้อเพลง รวมถึงเข้าใจเจตนารมณ์ในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของศิลปินอย่างลึกซึ้ง (Bennett, 2018) ส่งผลให้ผลงานเพลงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการจัดระเบียบโครงสร้างความสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม สังคมออนไลน์ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ชีวประวัติและการดำเนินงานของแบมแบมในฐานะสมาชิกชาวไทยที่ผ่านกระบวนการฝึกฝนใน ต่างประเทศจนประสบความสำเร็จในระดับสากล ทำหน้าที่เป็นภาพตัวแทนของความมุ่งมั่นที่สร้างความรู้สึกร่วม และพัฒนาไปสู่ความผูกพันเชิงลึกในลักษณะ "ความสัมพันธ์เสมือนจริง" (Parasocial Relationship) ระหว่าง กลุ่มแฟนคลับชาวไทยกับตัวศิลปิน ส่งผลให้กลุ่มอาคาเซไทยไม่ได้ดำเนินบทบาทเป็นเพียงผู้บริโภคสินค้า บันเทิงฝ่ายรับ แต่มีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลักดันและสนับสนุนทุกขั้นตอนของความสำเร็จเชิงวิชาชีพของศิลปิน อย่างเป็นระบบ (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

พัฒนาการและการขับเคลื่อนวัฒนธรรมแฟนคลับของกลุ่มอาคาเซในประเทศไทยสะท้อนผ่าน ปรากฏการณ์เชิงประจักษ์อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดคอนเสิร์ตระดับเวิลด์ทัวร์ ณ ราชมังคลาภิเษกสถาน ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2568 อัตราการสืบค้นสารสนเทศและการแข่งขันในการจองสิทธิ์เข้าชมสูงจน จำหน่ายบัตรหมด (Sold Out) ภายในระยะเวลาอันสั้น ตลอดจนถึงเสถียรภาพและการเติบโตของฐานผู้บริโภคใน ประเทศไทย ในมิติพฤติกรรมออนไลน์ ความมั่นคงของกลุ่มสังคมนี้ได้เปลี่ยนผ่านโครงสร้างชุมชนเสมือน (Virtual Community) ไปสู่เครือข่ายสารสนเทศขนาดใหญ่บนแพลตฟอร์มเอกซ์ โดยกลุ่มแฟนคลับมีการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้และวางแผนร่วมกันในการผลักดันเครื่องหมายแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับผลงานของวง GOT7 ให้ติดอันดับความนิยมในระดับสากล ซึ่งการควบคุมทิศทางสารสนเทศในลักษณะการบูรณาการมวลชนเช่นนี้ จำเป็นต้องอาศัยกลยุทธการกระจายข่าวสารและการกำหนดกรอบเวลาที่มีความแม่นยำสูง (Jenkins, 2018)

ตัวอย่างเหตุการณ์สำคัญที่สะท้อนการพัฒนาทักษะสารสนเทศและความฉลาดรู้ดิจิทัลของกลุ่มแฟน ดอมนี้ ปรากฏเด่นชัดในช่วงวิกฤตการณ์ปี พ.ศ. 2564 เมื่อสมาชิกทั้ง 7 คนตัดสินใจไม่ต่อสัญญากับบริษัทต้น สังกัดเดิม ท่ามกลางกระแสข่าวลือและการวิเคราะห์เชิงลบจากสำนักข่าวบันเทิงที่นำเสนอประเด็นการยุบวง ซึ่ง ส่งผลให้เกิดภาวะความวิตกกังวลต่อสารสนเทศ (Information Anxiety) ในหมู่แฟนคลับทั่วโลก ทว่า

กลุ่มอาคาเซไทยเลือกที่จะปฏิเสธข้อมูลข่าวลือและยึดมั่นในแถลงการณ์ที่เป็นทางการของสมาชิก แรงผลักดันดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานของกลุ่มแฟนคลับให้กลายเป็นผู้จัดการวางแผนสารสนเทศเชิงรุก มีการจัดตั้งกลไกการสนับสนุนงานเดี่ยวของสมาชิกทุกคนอย่างเป็นระบบ ควบคู่กับการจัดกิจกรรมสาธารณประโยชน์ในนามของวง โดยเฉพาะการส่งเสริมบทบาทของแบบแบมในฐานะผู้นำทางความคิด (Key Opinion Leader) พัฒนาการที่ยาวนานกว่าทศวรรษนี้จึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมเชิงอารมณ์ที่ปราศจากเป้าหมาย หากแต่เป็นการหล่อหลอมและจัดตั้งกลไกเครือข่ายสารสนเทศภาคพลเมืองที่มีความเข้มแข็ง ซึ่งพร้อมที่จะเปลี่ยนผ่านความผูกพันเชิงอารมณ์ให้กลายเป็นทักษะดิจิทัลที่มีสมรรถนะสูงในการคัดกรอง จัดระเบียบ และสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลท่ามกลางภาวะสารสนเทศท่วมท้นในปัจจุบันได้อย่างยั่งยืน (Buckland, 2017)

2. ภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและท่วมท้นในบริบทของกลุ่มแฟนคลับอาคาเซ (Information Redundancy and Overload Among Ahgase Fandom Members)

การวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ จำเป็นต้องพิจารณาบนฐานของบริบทตัวศิลปินซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของสารสนเทศ วง GOT7 เป็นกลุ่มศิลปินบอยแบนด์ที่มีโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน จากการประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 7 คนที่มีความหลากหลายด้านสัญชาติและทักษะความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ เจบี หัวหน้าวงชาวเกาหลีใต้ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการประพันธ์บทเพลง, มาร์ค สมาชิกชาวอเมริกันเชื้อสายไต้หวัน, แจ็คสัน อดีตนักกีฬาทีมชาติฮ่องกงที่มีชื่อเสียงในระดับสากล, จินยอง นักร้องและนักแสดงชาวเกาหลีใต้, ยองแจ นักร้องเสียงหลัก, แบบแบม สมาชิกชาวไทยผู้มีอิทธิพลสูงในสื่อสังคมออนไลน์ และยูคยอม สมาชิกอายุน้อยที่สุดผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการเต้น

ความหลากหลายทางสัญชาติร่วมกับการดำเนินกิจกรรมทางวิชาชีพและการสร้างสรรค์ผลงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนภายหลังการสิ้นสุดสัญญากับบริษัทต้นสังกัดเดิม ส่งผลให้ช่องทางการรับรู้และปริมาณสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับวง GOT7 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สารสนเทศไม่ได้ถูกผลิตขึ้นจากศูนย์กลางเพียงแหล่งเดียว แต่กระจายตัวอยู่บนแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ทั่วโลก อาทิ รายการวิทยุของยองแจ ผลงานการแสดงซีรีส์เกาหลีของจินยอง กิจกรรมแฟนโชว์ ณ กรุงปารีสของมาร์คและยูคยอม การจัดคอนเสิร์ตระดับโลกของแจ็คสัน ตลอดจนงานผู้นำเสนอตราสินค้าและรายการวาไรตี้ของแบบแบมในประเทศไทย

ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้เกิดภาวะสารสนเทศท่วมท้น (Information Overload) แก่กลุ่มอาคาเซ โดยสารสนเทศมีการเผยแพร่และนำเสนออย่างต่อเนื่องตลอดยี่สิบสี่ชั่วโมงในรูปแบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพ วิดีโอ ขนาดสั้น และข้อความ ยิ่งไปกว่านั้น ปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นตามมาคือ "ภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อน" (Redundant Information) ซึ่งเกิดจากการที่กลุ่มแฟนคลับจำนวนมากบนแพลตฟอร์มเอกซ์และเฟซบุ๊ก ดำเนินกิจกรรมการแบ่งปัน การแปล และการส่งต่อชุดข้อมูลเดียวกันซ้ำกัน ส่งผลให้ข้อมูลขึ้นเดิวกันถูกนำเสนอผ่านมุมมองที่

แตกต่างกันจนเกิดความสับสน หรือเกิดการแปลความหมายจากภาษาเกาหลีและภาษาอังกฤษที่คลาดเคลื่อน ซึ่งกลายเป็นข้อมูลบิดเบือนและสร้างความเข้าใจผิดภายในชุมชนออนไลน์

ในกรอบแนวคิดทางสารสนเทศศาสตร์ โมเดลพฤติกรรมสารสนเทศของวิลสัน (Wilson, 2020) ระบุว่า มนุษย์เมื่อเผชิญกับข้อจำกัดในการรับรู้และปริมาณข้อมูลที่มีมากเกินไปความสามารถในการประมวลผล มักเกิดสภาวะความเครียดเชิงจิตวิทยาและเลือกที่จะปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับสารสนเทศนั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโบว์เดนและโรบินสัน (Bawden & Robinson, 2019) ที่ระบุว่า ภาวะข้อมูลท่วมท้นมักลดทอนประสิทธิภาพในการตัดสินใจและทำให้ผู้ใช้สื่อเกิดความอ่อนล้าทางดิจิทัล อีกทั้งอาการเหนื่อยล้าจากการเสพข้อมูลสารสนเทศที่มีมากเกินไปมักลดทอนกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ ส่งผลให้เกิดความต้องการระบบนิเวศสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ (Savolainen, 2022; Floridi, 2019)

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่กลับแสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ที่เป็นข้อยกเว้นทางทฤษฎี โดยความซับซ้อนและความซ้ำซ้อนของข้อมูลข่าวสารไม่ได้ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับเกิดการปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับข้อมูล แรงขับเคลื่อนจากความผูกพันและความสนใจที่มีต่อสมาชิกทั้ง 7 คน กลายเป็นปัจจัยผลักดันให้กลุ่มผู้ใช้สารสนเทศหันมาบูรณาการความร่วมมือในการจัดตั้ง "กลไกการคัดกรองสารสนเทศ" เพื่อจัดระเบียบข้อมูลที่มีความซ้ำซ้อนเหล่านั้นให้กลายเป็นระบบสารสนเทศที่มีคุณภาพ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลในระยะยาว

3. กลไกการจัดระเบียบสารสนเทศของเครือข่ายแฟนคลับ (Information Organization Mechanisms of Fandom Networks)

เมื่อสภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและท่วมท้นเป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าถึงข้อเท็จจริง กลุ่มอาคาเซ่จึงพัฒนาพฤติกรรมสารสนเทศจากการเป็นผู้บริโภคสารสนเทศ (Information Consumer) ไปสู่การเป็นผู้จัดระเบียบสารสนเทศ (Information Organizer) โดยชุมชนเสมือนจริงของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 บนแพลตฟอร์มเอกซ์และแพลตฟอร์มการสื่อสารอื่น ๆ มีลักษณะการดำเนินงานเชิงโครงสร้างและฟังก์ชันที่สอดคล้องกับระบบของศูนย์สารสนเทศหรือสถาบันบริการสารสนเทศดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ปรากฏการณ์ดังกล่าวสามารถจำแนกออกเป็นกลไกสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

3.1 บทบาทของกลุ่มผู้คัดกรองและแปลภาษาในฐานะผู้จัดหมวดหมู่และวิเคราะห์เนื้อหา (The Translators)

เนื่องจาก GOT7 เป็นกลุ่มศิลปินที่มีการดำเนินงานในระดับสากล สารสนเทศปฐมภูมิส่วนใหญ่จึงถูกผลิตขึ้นในรูปแบบภาษาเกาหลี ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน ซึ่งข้อจำกัดทางภาษาและบริบทวัฒนธรรมนี้ มักก่อให้เกิดชุดข้อมูลที่มีความคลุมเครือและมีความซ้ำซ้อนจากการแปลสารสนเทศที่ขาดมาตรฐาน ในบริบทนี้

กลุ่มอาคาเซที่มีทักษะความสามารถด้านภาษาจึงร่วมกันจัดตั้ง "บัญชีผู้ใช้เพื่อการแปลสารสนเทศ" (Translation Accounts) เพื่อทำหน้าที่เสมือนบรรณารักษ์วิเคราะห์เนื้อหา (Cataloger) ในการคัดเลือกสารสนเทศที่เป็นทางการ (Official Information) มาทำการแปล เรียบเรียง และตรวจสอบความถูกต้องก่อนเผยแพร่สู่ชุมชน พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับแนวคิดของสราวุธพิทยลี (2564) ที่ระบุว่า การจัดการความรู้ในชุมชนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีผู้ทำหน้าที่กลั่นกรองและสร้างบริบทสารสนเทศ (Information Contextualization) เพื่อแปรสภาพข้อมูลดิบให้เป็นสารสนเทศพร้อมใช้ และลดความซ้ำซ้อนในการตีความข้อมูลของสมาชิกรายอื่นภายในกลุ่ม

3.2 การสร้างบรรณารักษ์และการควบคุมคำศัพท์ผ่านระบบสัญลักษณ์แฮชแท็ก (Folksonomy and Indexing)

ในกรอบแนวคิดด้านระบบสารสนเทศ การจัดระเบียบข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์มักเผชิญกับปัญหาความกระจัดกระจายของคำค้นหาอย่างต่อเนื่อง กลุ่มอาคาเซจึงได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการประยุกต์ใช้ระบบโฟล์กโซโนมี (Folksonomy) หรือกระบวนการร่วมกันกำหนดแท็กทางสังคมโดยกลุ่มผู้ใช้ ผ่านการใช้เครื่องหมายแฮชแท็ก (#) ทำหน้าที่เป็นกลไกการจัดบรรณารักษ์ (Indexing) เพื่อจำแนกประเภทสารสนเทศ ตัวอย่างเชิงประจักษ์ ได้แก่ การกำหนดแฮชแท็กเฉพาะกิจสำหรับการลงคะแนนโหวต การสนับสนุนการรับชมและรับฟังผลงานเพลงที่ปล่อยใหม่ หรือการติดตามข้อมูลเฉพาะบุคคล เช่น #BamBam ปรากฏการณ์การจัดหมวดหมู่สารสนเทศโดยอาศัยมติมหาชน (Crowdsourced Categorization) นี้ สะท้อนให้เห็นถึงการรวมศูนย์ความรู้ภาคประชาชนที่มีลักษณะการมีส่วนร่วม (Fiske, 2017) และพฤติกรรมการจัดการสารสนเทศส่วนบุคคลเพื่อเป้าหมายร่วมกันของกลุ่ม (พจน์ สิทธิประศาสน์, 2567) ซึ่งกลไกดังกล่าวสามารถลดทอนความซ้ำซ้อนของสารสนเทศลงได้อย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลให้ผู้ใช้สารสนเทศสามารถสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศเฉพาะหมวดหมู่ได้อย่างแม่นยำ โดยไม่ต้องเสียเวลาคัดกรองท่ามกลางชุดข้อมูลทั่วไปที่ไร้ระเบียบ

3.3 กระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริงและการสืบเสาะสารสนเทศเชิงรุก (Active Fact-Checking)

กลไกที่สะท้อนถึงการจัดระเบียบสารสนเทศขั้นสูงของกลุ่มแฟนคลับ คือพฤติกรรมเมื่อเผชิญข้อมูลข่าวลือหรือข้อมูลลวง (Fake News) ที่อาจส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของวง GOT7 ชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้จะปรับเปลี่ยนบทบาทเข้าสู่การเป็นผู้ตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-Checkers) โดยใช้กระบวนการที่สอดคล้องกับทฤษฎีการสืบเสาะสารสนเทศเชิงรุก (Active Information Seeking) กลุ่มแฟนคลับจะร่วมมือกันสืบค้นแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources) อาทิ ตารางเวลาการปฏิบัติงานที่แท้จริง ภาพถ่ายจากมุมมองอื่น เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง หรือแถลงการณ์อย่างเป็นทางการจากบริษัทต้นสังกัด เพื่อนำมาหักล้างสารสนเทศที่บิดเบือนอย่างเป็นระบบ กระบวนการจัดการสารสนเทศร่วมกัน (Collaborative Information Management) ใน

ลักษณะนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยปกป้องภาพลักษณ์ของศิลปิน แต่ยังช่วยจัดระเบียบให้พื้นที่สื่อออนไลน์ของกลุ่มมีความถูกต้องและน่าเชื่อถืออย่างต่อเนื่อง (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

4. การวิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (Case Study Analysis of Information Behavior and Digital Immunity Building)

การวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่ให้เห็นภาพเชิงประจักษ์ จำเป็นต้องพิจารณาผ่านการบูรณาการสถานการณ์จริงในบริบทวัฒนธรรมแฟนคลับ ร่วมกับการใช้เครื่องมือทางสารสนเทศศาสตร์มาวิเคราะห์กรณีศึกษาสำคัญ 3 เหตุการณ์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสภาวะวิกฤตข้อมูลออนไลน์ สามารถขับเคลื่อนให้เกิดทักษะการบริหารจัดการสารสนเทศขั้นสูง ตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลอย่างมีกลยุทธ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กรณีศึกษาที่ 4.1: การบริหารจัดการข้อมูลและการลดความไม่แน่นอนในช่วงวิกฤตการหมดสัญญา (ปี 2564)

ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2564 เกิดสภาวะความตื่นตระหนกทางสารสนเทศ (Information Panic) ครั้งใหญ่ในเครือข่ายแฟนคลับ เมื่อมีกระแสข่าวอย่างเป็นทางการว่าสมาชิกทั้ง 7 คนของวง GOT7 ตัดสินใจไม่ต่อสัญญากับบริษัทต้นสังกัดเดิม ข่าวดังกล่าวส่งผลให้เกิดสภาวะความวิตกกังวลต่อสารสนเทศ (Information Anxiety) แก่แฟนคลับทั่วโลก เนื่องจากสื่อมวลชนต่างนำเสนอข้อมูลข่าวลือและการวิเคราะห์เชิงลบ เช่น การคาดการณ์เรื่องการยุติบทบาทของวง ซึ่งก่อให้เกิดภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและข้อมูลลวง (Fake News) หลั่งไหลเข้าสู่แพลตฟอร์มเอกซ้อย่างท่วมท้น ทว่า แนวทางการรับมือของกลุ่มอาคาเซ่ไทยมีลักษณะเชิงยุทธศาสตร์ที่สะท้อนถึงการมีภูมิคุ้มกันดิจิทัล โดยชุมชนออนไลน์ไม่ได้ได้ตอบข้อมูลด้วยอารมณ์ แต่ปรับบทบาทเป็นผู้สืบค้นข้อมูลเฉพาะกิจ ซึ่งกลุ่มแฟนคลับที่มีทักษะด้านภาษาเกาหลีและข้อกฎหมายสากลได้ร่วมกันสืบค้นเอกสารปฐมภูมิ (Primary Sources) จากกรมทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศเกาหลีได้ เพื่อนำข้อเท็จจริงเชิงกฎหมายมาแปลและอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจตรงกันว่า สมาชิกของ GOT7 ได้ร่วมกันยื่นจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ในเครื่องหมายการค้า (Trademark) ของชื่อวงและสิทธิบัตรต่าง ๆ ไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ในมิติสารสนเทศศาสตร์ พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับแนวคิดของบัคแลนด์ (Buckland, 2017) ในเรื่องการเข้าถึงสารสนเทศเพื่อลดความไม่แน่นอน (Uncertainty Reduction) โดยแฟนคลับจัดตั้งระบบคัดกรองข้อมูล ขยายหลักเกณฑ์ทางกฎหมายที่ซับซ้อนให้กลายเป็นกราฟิกอินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย เพื่อสกัดกั้นข้อมูลข่าวลือและส่งต่อเฉพาะข้อเท็จจริงที่น่าเชื่อถือ พลังความผูกพันของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยจึงเปลี่ยนผ่านผู้ใช้ทั่วไปสู่ผู้มีความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy) ที่สามารถจัดการข้อมูลลวงในช่วงวิกฤตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรณีศึกษาที่ 4.2: การบริหารจัดการระบบนิเวศสารสนเทศเพื่อรับมือกับข่าวลือและการรักษาสิทธิ์ (ปี 2568)

ในปี พ.ศ. 2568 วัฒนธรรมแฟนคลับของกลุ่มอาคาเซ่เผชิญบททดสอบด้านภูมิคุ้มกันดิจิทัลอีกครั้ง เมื่อกระแสการเตรียมตัวกลับมารวมกลุ่มปฏิบัติงานเต็มวง (Full Group Comeback) ของ GOT7 มีความชัดเจนขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดปรากฏการณ์ข้อมูลซ้ำซ้อนและข้อมูลข่าวลือเรื่องลิขสิทธิ์เพลงและการแอบอ้างสิทธิ์บนแพลตฟอร์มดิจิทัลสตรึมมิ่ง รวมถึงการเกิดสภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) ที่แฟนคลับกลุ่มย่อยต่างได้รับข้อมูลตารางงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนจนเกิดการคาดเดาไหม้ไลน์ที่คลาดเคลื่อนและนำไปสู่ความขัดแย้งภายในกลุ่ม กลไกที่อาคาเซ่นำมาใช้รับมือในกรณีนี้คือ "การจัดการระบบนิเวศสารสนเทศแบบกำกับตนเอง" (Self-Regulated Information Ecosystem) ซึ่งเป็นฐานรากของภูมิคุ้มกันดิจิทัลภาคพลเมือง โดยกลุ่มอาคาเซ่ไทยได้สร้างระบบปฏิทินสารสนเทศร่วมกัน (Collaborative Calendar) ผ่านบัญชีผู้ใช้ส่วนกลางเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีการใช้เครื่องหมายแฮชแท็กทำหน้าที่เป็นกรณีควบคุมคำค้นหาเพื่อแยกแยะระหว่างข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงทางการกับการคาดเดาของสื่อมวลชน ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อเกิดบัญชีผู้ใช้ปลอมที่พยายามเผยแพร่ข้อมูลข่าวลือ กลุ่มอาคาเซ่จะใช้กฎบัตรชุมชนที่เรียกว่า "การบริหารจัดการความเงียบ" (The Architecture of Silence) โดยร่วมมือกันไม่แบ่งปัน ไม่ส่งต่อ และไม่พิมพ์ข้อความโต้ตอบใดๆ เพื่อป้องกันไม่ให้อัลกอริทึม (Algorithm) ของแพลตฟอร์มนำส่งข้อความเชิงลบเหล่านั้นให้กลายเป็นกระแสสังคม (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565) พฤติกรรมนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในกลไกเบื้องหลังของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (Algorithm Literacy) และการนำทักษะดังกล่าวมาใช้เป็นภูมิคุ้มกันดิจิทัลเพื่อปกป้องเอกภาพของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารของเจนกินส์ (Jenkins, 2021)

กรณีศึกษาที่ 4.3: วัฒนธรรม "คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี" กับการรู้เท่าทันกลไกอัลกอริทึมดิจิทัล

ปรากฏการณ์สารสนเทศที่สะท้อนถึงการจัดการข้อมูลเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลภาคปฏิบัติ คือ พฤติกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนการปล่อยผลงานเพลงใหม่ของวง GOT7 หรือของสมาชิกในวง เช่น แบนแบน โดยพื้นที่บนโลกออนไลน์จะปรับเปลี่ยนสภาพเป็นระบบนิเวศสารสนเทศเครือข่ายแฟนด้อมขนาดใหญ่ การรวมพลังของแฟนคลับจะเริ่มต้นจากการที่กลุ่มผู้ดูแลระบบหรือบัญชีผู้ใช้ส่วนกลางร่วมกันจัดทำ "คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี" (Streaming Guide) ในรูปแบบข้อความและรูปภาพกราฟิกอินโฟกราฟิกที่เรียบง่าย ในวัฒนธรรมดนตรี K-Pop ผลงานดนตรีมีสถานะเป็นเป้าหมายและภารกิจร่วมกันของชุมชน (Fandom Mission) เมื่อผลงานถูกเผยแพร่ กลุ่มอาคาเซ่จะบริหารจัดการระบบนิเวศสารสนเทศดนตรี (Music Information Ecosystem) อย่างเป็นระบบ โดยแฟนคลับจะแบ่งหน้าที่ตามความพร้อม เช่น กลุ่มผู้รับผิดชอบการรับชมผ่าน YouTube ตามคู่มือ และกลุ่มผู้รับผิดชอบแพลตฟอร์มมิวสิกดิจิทัล เช่น

Spotify, Apple Music หรือแอปพลิเคชันในเกาหลีใต้ เพื่อผลักดันให้ผลงานติดอันดับชาร์ตเพลงสูงสุด ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า อากาเซมีความฉลาดรู้ในกลไกตลาดดนตรียุคดิจิทัล และเปลี่ยนพลังความชอบในผลงานดนตรีให้กลายเป็นเมตริกซ์สารสนเทศ (Information Metrics) ที่สามารถจับต้องและวัดผลความสำเร็จของศิลปินได้อย่างเป็นรูปธรรม (Mandel & Johnston, 2022)

แนวทางในกลุ่มมือนี้นี้มีการระบุเกณฑ์และกฎบัตรในการรับชมและรับฟังไว้อย่างเป็นระบบ อาทิ การระบุให้เปิดรับชมวิดีโอด้วยความคมชัดตั้งแต่ระดับ 480p หรือ 720p ขึ้นไป, การไม่กดข้ามโฆษณาในช่วงนาที่แรก, การห้ามกดปิดเสียงบนซอฟต์แวร์เครื่องเล่นของแพลตฟอร์ม โดยให้ใช้วิธีลดระดับเสียงที่ตัวอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แทน ไปจนถึงการจัดทำรายการเล่นเพลง (Playlist) ที่มีสัดส่วนการสลับเพลงอย่างเหมาะสม ไม่เปิดเพลงเดิมซ้ำติดต่อกันโดยตรง ในแง่มุมของเทคโนโลยีสารสนเทศ พฤติกรรมเหล่านี้เกิดจากการที่กลุ่มอากาเซได้ทำการสืบค้น ทดลอง และสังเกตพฤติกรรมของระบบปัญญาประดิษฐ์เพื่อทำความเข้าใจกลไกเบื้องหลังของแพลตฟอร์ม เนื่องจากแพลตฟอร์มสากลอย่าง YouTube มีระบบตรวจสอบสแปม (Anti-Spam Algorithm) ที่เข้มงวด หากระบบตรวจพบพฤติกรรมการเปิดชมซ้ำในลักษณะที่เป็นอัตโนมัติ ยอดการเข้าชมเหล่านั้นจะถูกหักลบออก การที่กลุ่มอากาเซร่วมมือกันปฏิบัติตามคู่มืออย่างเคร่งครัด จึงเป็นข้อพิสูจน์เชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิด "ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม" (Algorithm Literacy) ซึ่งเป็นทักษะขั้นสูงในการทำความเข้าใจว่าระบบคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์จัดระเบียบ คัดกรอง และประมวลผลข้อมูลอย่างไร (Bawden & Robinson, 2019) แพลตฟอร์มไม่ได้เป็นเพียงผู้เสิร์ฟสื่อออนไลน์ฝ่ายรับ แต่เข้าใจวิธีการปฏิสัมพันธ์กับปัญญาประดิษฐ์อย่างมีชั้นเชิง เป็นพฤติกรรมสารสนเทศที่ผสมผสานความผูกพันในตัวศิลปินเข้ากับทักษะทางเทคโนโลยีได้อย่างเป็นระบบ ปรับเปลี่ยนผู้รับสารทั่วไปให้กลายเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทันกลไกของสื่อยุคใหม่ (Mandel & Johnston, 2022)

5. กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (The Transition to Digital Immunity Building)

พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอากาเซซึ่งเริ่มต้นจากวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนและปกป้องศิลปิน ได้แปรสภาพเป็นกลไกการจัดเกลาทางสังคมดิจิทัลที่มีนัยสำคัญ การเปลี่ยนผ่านจากแรงขับเคลื่อนเชิงอารมณ์และความผูกพันไปสู่กลไกหลักในการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (Digital Immunity) ถือเป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการปรับตัวและการเผชิญความเสี่ยงในสภาพแวดล้อมออนไลน์อย่างมีวุฒิภาวะ ปรากฏการณ์ดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายและกรอบวัฒนธรรมศึกษา โดยเชื่อมโยงกับทักษะดิจิทัล 3 มิติหลัก ซึ่งพฤติกรรมนี้สะท้อนว่า ทักษะการตรวจสอบความถูกต้องของสื่อสารสนเทศยุคใหม่ (ปิยะพงษ์ ปิ่นแก้ว, 2566) มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Livingstone, 2019) ผ่านกระบวนการ

เรียนรู้และบูรณาการสารสนเทศตามอรรถาภิธานในกลุ่มสังคมออนไลน์ (UNESCO, 2021) ภายใต้บรรทัดฐานที่กำหนดร่วมกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 การรู้เท่าทันสื่อและการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ

ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่มีการแพร่กระจายของข้อมูลวง ความสามารถในการจำแนกข้อเท็จจริงถือเป็นภูมิคุ้มกันดิจิทัลขั้นพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่ง พฤติกรรมการติดตามข้อมูลของวง GOT7 ส่งผลให้กลุ่มอาคาเซพัฒนาทักษะการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศขั้นสูง โดยผู้ใช้สารสนเทศสามารถจำแนกความน่าเชื่อถือระหว่างบัญชีผู้ใช้ที่ไม่ระบุตัวตน (Anonymous Accounts) ที่มีเจตนาบิดเบือนข้อมูล กับบัญชีผู้ใช้ที่มีความน่าเชื่อถือในระดับสูงได้อย่างรวดเร็ว

ดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์การสิ้นสุดสัญญาของบริษัทต้นสังกัดเดิมในปี พ.ศ. 2564 ท่ามกลางกระแสข้อมูลที่สร้างความสับสนจากสำนักข่าวต่าง ๆ กลุ่มอาคาเซไม่ได้เลือกที่จะยอมรับข้อมูลในทันที แต่ใช้วิธีการตั้งคำถามต่อความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว (Source Criticism) มีการสืบค้นต้นตอของสารสนเทศวิชาชีพและรอคอยแถลงการณ์อย่างเป็นทางการจากศิลปิน พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของพรทิพย์ เอ็นจะบก (2563) ที่ระบุว่า กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ต่อสื่อ (Media Critical Thinking) จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงเมื่อผู้รับสารมีส่วนได้ส่วนเสียหรือมีความสนใจในเนื้อหานั้นอย่างแรงกล้า ซึ่งในบริบทนี้คือความต้องการปกป้องภาพลักษณ์ทางวิชาชีพของศิลปิน

5.2 พฤติกรรมการตอบโต้การกลั่นแกล้งออนไลน์กับการบริหารจัดการอารมณ์บนโลกดิจิทัล

มิติเชิงพฤติกรรมที่สะท้อนการพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัลขั้นสูงของกลุ่มอาคาเซ คือ กระบวนการรับมือและตอบโต้ต่อวาตะสร้างคามเกลียดชัง (Hate Speech) รวมถึงการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ในอดีต ภาพลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับมักถูกมองว่ามีการใช้ปฏิกริยาเชิงอารมณ์ในการตอบโต้ข้อวิพากษ์วิจารณ์ศิลปิน ทว่าพฤติกรรมสารสนเทศร่วมกันของกลุ่มอาคาเซในปัจจุบันกลับแสดงให้เห็นถึงการยกระดับสู่กลยุทธ์การบริหารจัดการความเจ็บบอย่างมีระบบ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เชิงโครงสร้างของชุมชนออนไลน์แห่งนี้

กระบวนการรับมือของกลุ่มอาคาเซขับเคลื่อนผ่านวัฒนธรรมการลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชัง (Non-engagement) และกลยุทธ์การรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบ (Silent Reporting) ตัวอย่างเชิงประจักษ์เกิดขึ้นเมื่อสมาชิกสัญชาติไทยคือ กันต์พิมุกต์ ภูวกุล (แบมแบม) หรือสมาชิกรายอื่นในวง GOT7 ถูกพาดพิงด้วยข้อมูลบิดเบือนหรือข้อความเชิงลบบนเครือข่ายออนไลน์ เครือข่ายอาคาเซจะกำหนดแนวปฏิบัติร่วมกันอย่างเคร่งครัดในการงดเว้นการพิมพ์ข้อความโต้ตอบ งดการแบ่งปันข้อมูล (Retweet) หรือหลีกเลี่ยงกิจกรรมใด ๆ ที่เป็นการเพิ่มอัตราการปฏิสัมพันธ์ (Engagement) ให้แก่บัญชีผู้ใช้เหล่านั้น เนื่องจาก

ตระหนักถึงเท่าทันว่าการโต้เถียงด้วยความรุนแรงจะส่งผลให้อัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเพิ่มการมองเห็นและทำให้ข้อความเชิงลบกลายเป็นกระแสในวงกว้าง

ในทางตรงกันข้าม กลุ่มอาคาเซ่เลือกใช้กระบวนการทางสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้วิธีการส่งรายงานความไม่เหมาะสม (Report) ไปยังแพลตฟอร์มส่วนกลางเพื่อให้ระบบระบุบัญชีผู้ใช้งานดังกล่าวอย่างถาวรควบคู่กับการทำหน้าที่เป็นผู้รวบรวมพยานหลักฐานดิจิทัล ผ่านการบันทึกภาพหน้าจอ จัดเก็บลิงก์เชื่อมโยง (URL) และรวบรวมข้อมูลตามหลักกฎหมายอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งต่อไปยังผู้แทนทางกฎหมายของบริษัทต้นสังกัดในการดำเนินคดีตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หรือข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ในทางสารสนเทศศาสตร์ พฤติกรรมร่วมมือกันนี้ถือเป็นดัชนีชี้วัดสำคัญของแนวคิดการบริหารจัดการอารมณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Well-being) ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลในการควบคุม รักษา และจัดการภาวะทางจิตวิทยาและอารมณ์ของตนเองในการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมดิจิทัล (Mandel & Johnston, 2022) การเปลี่ยนผ่านปฏิริยาเชิงลบจากการที่ศิลปินถูกกลั่นแกล้ง ให้กลายเป็นกระบวนการจัดการสารสนเทศที่สุขุมและถูกหลักกฎหมาย สะท้อนให้เห็นถึงภูมิคุ้มกันดิจิทัลที่เข้มแข็ง ชุมชนแฟนคลับจึงเป็นพื้นที่จัดตั้งบรรทัดฐานทางสังคมยุคใหม่ (Social Norms) ที่สอนให้พลเมืองดิจิทัลรู้จักใช้เสรีภาพและการตอบโต้ด้วยหลักการทางกฎหมายเพื่อลดทอนความรุนแรงบนโลกโซเชียลอย่างยั่งยืน (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

5.3 การตระหนักรู้ด้านสิทธิ สื่อสารสนเทศ และกฎหมายดิจิทัล

ภูมิคุ้มกันดิจิทัลในระดับสูงของกลุ่มอาคาเซ่ คือความเข้าใจในข้อกฎหมายและสิทธิต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright) และกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการที่แฟนคลับต้องปฏิสัมพันธ์กับสื่อมัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง เช่น การตัดต่อวิดีโอเพื่อประชาสัมพันธ์ศิลปิน การสร้างสรรค์ภาพกราฟิกประกอบนิทรรศการ หรือการแปลเนื้อหาจากสิ่งพิมพ์ต่างประเทศ กลุ่มอาคาเซ่มีการส่งต่อความรู้เกี่ยวกับข้อจำกัดทางกฎหมายอย่างต่อเนื่อง อาทิ การแจ้งเตือนไม่ให้บันทึกภาพหน้าจอหรือบันทึกวิดีโอจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งระบบปิดที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการระมัดระวังไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลตามหลักกฎหมาย PDPA โดยการรณรงค์ไม่ติดตาม ถ่ายภาพ หรือเผยแพร่ตารางเวลาการเดินทางที่เป็นส่วนตัว (Private Schedule) ของสมาชิกวง GOT7

การตระหนักรู้และเคารพในสิทธิดิจิทัลนี้ได้รับการสนับสนุนโดยรายงานของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้กฎหมายดิจิทัลผ่านประสบการณ์ตรงและวัฒนธรรมย่อยในพื้นที่สนทนาก่อนออนไลน์ สามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่ากระบวนการเรียนรู้แบบท่องจำในหลักสูตรการศึกษาทั่วไป

6. อุปสรรคและผลกระทบเชิงลบจากภาวะสารสนเทศท่วมท้นในพื้นที่แฟนดอม (Obstacles and Negative Impacts of Information Overload in Fandom Spaces)

แม้พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซจะสะท้อนพัฒนาการเชิงบวกในการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ในมิติทางสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา การวิเคราะห์ปรากฏการณ์ออนไลน์ในพื้นที่แฟนดอมอย่างรอบด้าน จำเป็นต้องพิจารณาข้อจำกัดและผลกระทบเชิงลบ (Negative Impacts) ที่เกิดขึ้นจากภาวะสารสนเทศท่วมท้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาวะดิจิทัล (Digital Well-being) ของสมาชิกในชุมชนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ โดยสามารถจำแนกประเด็นปัญหาออกเป็นมิติหลักได้ดังนี้

6.1 ภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศและอาการหมดไฟในพื้นที่แฟนดอม (Information Fatigue and Fandom Burnout)

การเปิดรับสารสนเทศในปริมาณที่มากเกินไปเกินขีดความสามารถในการประมวลผล (Over-consumption) ประกอบกับความรับผิดชอบในการปกป้องและสนับสนุนสมาชิกวง GOT7 และแบบแผนอย่างต่อเนื่อง ก่อให้เกิดสภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศ (Information Fatigue) ส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มเผชิญแรงกดดันในการติดตามความเคลื่อนไหวผ่านหน้าจออุปกรณ์ดิจิทัลตลอดยี่สิบสี่ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบแนวโน้มความนิยม (Trends) ตรวจสอบข้อเท็จจริงของข่าวลือ หรือดำเนินกิจกรรมสนับสนุนยอดการรับชมและรับฟังผลงานเพลงตามคู่มือแนวทางการสนับสนุนดนตรีของกลุ่ม

นอกจากนี้ ผลกระทบเชิงลบของพฤติกรรมสารสนเทศที่ผูกติดกับอุตสาหกรรมดนตรี K-Pop คือการแข่งขันเชิงตัวเลขทางสถิติในระดับที่สูงเกินไป ในบางช่วงเวลา กระบวนการบริโภคผลงานดนตรีเพื่อความบันเทิงอาจถูกจำกัดด้วยความกดดันจากปริมาณข้อมูลสถิติบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสมาชิกต้องเผชิญกับชุดสารสนเทศเชิงเปรียบเทียบ ทั้งยอดขายอัลบั้ม ยอดการเข้าชม หรือจำนวนรางวัลในรายการเพลงประจำสัปดาห์ (Music Shows) ระหว่างศิลปินที่ตนสนับสนุนกับกลุ่มศิลปินอื่น สารสนเทศเชิงเปรียบเทียบเหล่านี้สร้างสภาวะความเครียดและแรงกดดันแก่กลุ่มอาคาเซบางส่วน ส่งผลให้กิจกรรมการฟังดนตรีเปลี่ยนสภาพจากพื้นที่สันทนาการ (Leisure Space) ไปสู่พื้นที่แห่งการใช้แรงงานไซเบอร์ (Cyber-labor) ซึ่งหากชุมชนขาดกระบวนการบริหารจัดการสุขภาวะอารมณ์ออนไลน์ (Digital Well-being) ที่มีประสิทธิภาพ แรงกดดันดังกล่าวอาจนำไปสู่ความขัดแย้งและการยุติบทบาทการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม (Savolainen, 2022)

แรงกดดันเชิงจิตวิทยาที่เกิดขึ้นจากบรรทัดฐานของกลุ่ม (Group Norms) ที่มีการประเมินสมาชิกที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมสารสนเทศว่าขาดความจงรักภักดีต่อศิลปิน ยิ่งส่งผลให้เกิดสภาวะความเครียด ความอ่อนล้า และนำไปสู่ภาวะหมดไฟในการเป็นแฟนคลับ (Fandom Burnout) ในที่สุด ในทางสารสนเทศศาสตร์ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องอุปสรรคทางจิตวิทยา (Psychological Barrier) ตามโมเดลพฤติกรรมสารสนเทศของ

วิลสัน (Wilson, 2020) ซึ่งระบุว่า ภาวะทางอารมณ์และความเครียดที่สูงเกินไปจะทำหน้าที่เป็นสิ่งที่ขัดขวางที่ลดทอนประสิทธิภาพในการเปิดรับและการประมวลผลสารสนเทศที่ถูกต้อง

6.2 ปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อนและความขัดแย้งภายในกลุ่ม (Echo Chamber Phenomenon and Intra-group Conflicts)

ข้อจำกัดและอุปสรรคเชิงโครงสร้างที่สำคัญอีกประการหนึ่งภายในพื้นที่แฟนคอม คืออิทธิพลของอัลกอริทึมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งทำหน้าที่คัดเลือกและนำเสนอสารสนเทศที่สอดคล้องกับพฤติกรรม การเปิดรับและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ดั้งเดิมของผู้ใช้เป็นหลัก ปรากฏการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดสภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) ขึ้นภายในกลุ่มย่อยต่าง ๆ ของชุมชนเสมือนจริง (Bawden & Robinson, 2019) ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับที่เลือกติดตามเฉพาะบัญชีผู้ใช้งานกลุ่ม ได้รับชุดสารสนเทศที่ถูกตัดขาดจากข้อเท็จจริงหรือบริบทภายนอกอย่างสิ้นเชิง

ตัวอย่างเชิงประจักษ์ ได้แก่ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์เกี่ยวกับโครงการงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนในวง GOT7 เมื่อกลุ่มแฟนคลับย่อยดำเนินกิจกรรมบนฐานข้อมูลสารสนเทศที่แตกต่างกัน และถูกจำกัดอยู่ภายใต้สภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อนของตนเอง ย่อมนำไปสู่การเกิดข้อพิพาท การแบ่งแยกกลุ่มภายใน และการแพร่กระจายสารสนเทศที่เป็นพิษ (Toxic Information) ภายในชุมชนออนไลน์ในท้ายที่สุด

ตารางที่ 1: ตารางสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศ ทักษะดิจิทัล และผลกระทบในพื้นที่แฟนคอม GOT7

พฤติกรรมสารสนเทศของอาคาเซ่	ทักษะดิจิทัล/ภูมิคุ้มกันที่ได้รับ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ/อุปสรรค	แนวคิด/ทฤษฎีอ้างอิง
1. การสืบค้นเอกสารและสิทธิ์เครื่องหมายการค้า	ความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy)	ลดความไม่แน่นอน นำเสนอข้อเท็จจริงที่ถูกต้องเพื่อปกป้องภาพลักษณ์ของวง	เกิดความตื่นตระหนกและวิตกกังวลหากข้อมูลข่าวลือมีปริมาณมาก	การเข้าถึงสารสนเทศเพื่อลดความไม่แน่นอน (Buckland, 2017)
2. การปฏิบัติตามคู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อ	ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม	เข้าใจระบบฐานข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับสื่อ	เกิดความอ่อนล้าทางดิจิทัล (Digital Fatigue) และภาวะ	ภาวะสารสนเทศท่วมท้นและความ

พฤติกรรมสารสนเทศ ของอาคาเซ่	ทักษะดิจิทัล/ ภูมิคุ้มกันที่ได้รับ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ/ อุปสรรค	แนวคิด/ทฤษฎี อ้างอิง
สนับสนุนผลงาน ดนตรี (Streaming Guide)	(Algorithm Literacy)	ปัญญาประดิษฐ์ได้ อย่างมีชั้นเชิง	หมดไฟในการเป็น แฟนคลับ	อ่อนล้า (Bawden & Robinson, 2019)
3. วัฒนธรรมการลด ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่ม ผู้ใช้ที่สร้างความ เกลียดชังและการ รายงานความไม่ เหมาะสมเชิงระบบ	การบริหาร จัดการอารมณ์ ออนไลน์ (Digital Well- being)	ลดทอนวาทะ สร้างความเกลียด ชังและการกลั่น แกล้งบนพื้นที่ไซ เบอร์	อาจเกิด ปรากฏการณ์ห้อง แห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) เลือกรับสารเฉพาะ กลุ่ม	การสร้างบรรทัด ฐานทางสังคม ออนไลน์ (Mandel & Johnston, 2022)

ที่มา: สังเคราะห์และรวบรวมโดยผู้เขียนบนฐานแนวคิดของ Buckland (2017), Bawden & Robinson (2019) และ Mandel & Johnston (2022)

หมายเหตุ: ตารางนี้แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมสารสนเทศในพื้นที่แฟนคอมมีลักษณะเชิงระบบที่เป็นทั้งโอกาสในการพัฒนาทักษะดิจิทัลระดับสูง (ผลกระทบเชิงบวก) และในขณะเดียวกันก็สร้างความกดดันเชิงจิตวิทยาจนนำไปสู่ความอ่อนล้า (ผลกระทบเชิงลบ) ซึ่งจำเป็นต้องใช้กลไกการบริหารจัดการสุขภาวะอารมณ์ออนไลน์ควบคู่กัน

7. สรุปและข้อเสนอแนะ: ปรับปรุงกระบวนทัศน์การเรียนรู้และงานบริการสารสนเทศ (Conclusion and Recommendations: Improving Learning Paradigms and Information Services)

พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่ในการจัดการข้อมูลที่มีความซับซ้อนและซ้ำซ้อนของวง GOT7 จนพัฒนาไปสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล ส่งมอบองค์ความรู้และมุมมองใหม่ที่มีนัยสำคัญต่อวงการสารสนเทศศาสตร์และสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ข้อค้นพบจากบทความวิชาการชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่า พื้นที่แฟนคอม (Fandom Space) มีสถานะเป็นพื้นที่การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning Space) ที่มีประสิทธิภาพสูง ซึ่งขับเคลื่อนด้วยกระบวนการที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) และมีระบบนิเวศสารสนเทศที่ซับซ้อน บรรณารักษ์และนักวิชาชีพสารสนเทศสามารถนำกลไกความสำเร็จรวมถึงข้อจำกัดจากพฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มแฟนคลับไปประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของการส่งเสริมการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อในสังคมยุคดิจิทัล โดยมีแนวทางปฏิบัติเชิงประจักษ์ 3 ประการ ดังนี้

7.1 การเปลี่ยนผ่านจากการเรียนการสอนรูปแบบดั้งเดิมสู่การใช้แรงจูงใจเชิงบวกและความสนใจนำทาง (Positive Motivation)

บริบทเชิงทฤษฎี: ในอดีต กระบวนการพัฒนาทักษะการสืบค้นสารสนเทศ (Information Retrieval) หรือการรู้เท่าทันสื่อ มักถูกจำลองขึ้นในรูปแบบของหลักสูตรเชิงทฤษฎีในชั้นเรียน ซึ่งมีข้อจำกัดในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แต่รูปแบบพฤติกรรมของกลุ่มอาคาเซ่แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้สารสนเทศจะพัฒนาทักษะสารสนเทศขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อมีแรงจูงใจเชิงบวก (Positive Motivation) ที่สัมพันธ์กับความสนใจเฉพาะบุคคล

แนวทางการประยุกต์ใช้: สถาบันการศึกษาหรือสถาบันบริการสารสนเทศควรปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมอบรม จากการสอนสืบค้นฐานข้อมูลวิชาการรูปแบบเดิม เป็นการกำหนดโจทย์การค้นคว้าและตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูลข่าวลือในอุตสาหกรรมบันเทิง หรือการจัดกิจกรรมวิเคราะห์และคัดกรองข่าวลวง (Fake News) บนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคการตรวจสอบแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกระบวนการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ (สราญทิพย์ เลิศวิจิตร, 2564)

7.2 การประยุกต์ใช้ระบบนิเวศสารสนเทศแบบแพลตฟอร์มในงานบริการห้องสมุด การประยุกต์ใช้ระบบนิเวศสารสนเทศเครือข่ายแพลตฟอร์มในงานบริการสารสนเทศและห้องสมุด

บริบทเชิงทฤษฎี: กลไกการกระจายบทบาทหน้าที่ของกลุ่มอาคาเซ่ อาทิ กลุ่มผู้แปลภาษา (Translators) และกลุ่มผู้รวบรวมจัดหมวดหมู่ผ่านเครื่องหมายแฮชแท็ก สะท้อนถึงแนวคิด "การมีส่วนร่วมของชุมชน" (Community Participation) ที่สถาบันบริการสารสนเทศและห้องสมุดดิจิทัลในปัจจุบันสามารถนำมาพัฒนาการให้บริการได้

แนวทางการประยุกต์ใช้: ห้องสมุดประชาชนหรือห้องสมุดสถาบันการศึกษาสามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดหมวดหมู่สารสนเทศหรือทรัพยากรสารสนเทศตามความสนใจผ่านระบบการกำหนดแท็กสังคม (Social Tagging) หรือการวิจารณ์หนังสือออนไลน์ในแพลตฟอร์มของห้องสมุด (Crowdsourcing) ซึ่งนอกจากจะช่วยลดความซ้ำซ้อนและช่องว่างในการเข้าถึงสารสนเทศระหว่างบรรณารักษ์กับผู้ใช้บริการแล้ว ยังเป็นการสร้างความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (Sense of Belonging) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเจนกินส์ (Jenkins, 2018) ที่ว่า วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) คือปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนความรู้ในศตวรรษที่ 21

7.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับนักการศึกษาในการรับมือกับผลกระทบเชิงลบจากภาวะสารสนเทศท่วมท้น

บริบทเชิงทฤษฎี: จากผลการวิเคราะห์หัตถ์อุปสรรคและผลกระทบเชิงลบในพื้นที่แฟนด้อม นักการศึกษาและบรรณารักษ์ยุคใหม่จำเป็นต้องปรับบทบาทจากการส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านสุขภาวะดิจิทัล (Digital Well-being Facilitator) เพื่อสนับสนุนเยาวชนที่เผชิญสภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศ (Information Fatigue) และภาวะหมดไฟในการดำเนินกิจกรรมออนไลน์ (Fandom Burnout)

แนวทางการประยุกต์ใช้: สถาบันการศึกษาควรบูรณาการหลักสูตรความรู้ทางดิจิทัลและอัลกอริทึม (Algorithm Literacy) ควบคู่กับการสอนเทคนิคการบริหารจัดการเวลาและการทำดิจิทัลดีท็อกซ์ (Digital Detox) เพื่อให้ผู้เรียนรู้เท่าทันกลไกการนำเสนอข้อมูลของแพลตฟอร์มและลดผลกระทบจากปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) การพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ (Emotional Safe Zone) ที่ถอดบทเรียนจากกลยุทธ์การลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชังและการรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบ จะช่วยสร้างบรรทัดฐานใหม่ในการใช้ภาษาที่สร้างสรรค์และลดพฤติกรรมความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ได้อย่างยั่งยืน (Mandel & Johnston, 2022)

7.4 บทสรุป

การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลให้แก่พลเมืองในสังคมยุคข้อมูลท่วมท้น ไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ด้วยเพียงการออกกฎข้อบังคับหรือการบรรยายภาคทฤษฎีตามรูปแบบดั้งเดิม บทเรียนจากพฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 (อาคาเซ่) เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่พิสูจน์ว่า พลังความผูกพันและความสนใจทางอารมณ์สามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่ทักษะการบริหารจัดการสารสนเทศที่เข้มแข็งได้ หากนักการศึกษาและบรรณารักษ์ดำเนินนโยบายเชิงรุกในการทำความเข้าใจบริบทของวัฒนธรรมย่อยอย่างเท่าทัน รวมถึงให้คำแนะนำเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการความเครียดที่เกิดจากสารสนเทศ ชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้จะทำหน้าที่เป็นแบบจำลองที่มีคุณค่าในการพัฒนาหลักสูตรทักษะชีวิต เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความฉลาดรู้เท่าทันสื่อ และสามารถปรับตัวท่ามกลางภาวะสารสนเทศท่วมท้นในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กุลธิดา ท้วมสุข. (2564). *การรู้สารสนเทศและทักษะดิจิทัลของพลเมืองยุคใหม่*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชลธิชา บำรุงรักษ์. (2562). *Soft Power กับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของ K-Pop ในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2561). กระแสเกาหลีกับการเปิดรับและการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย. *วารสารนิเทศสารปริทัศน์*, 22(1), 35-48.
- นันทิยา ลักษณะ. (2564). *การจัดระเบียบความรู้และพฤติกรรมสารสนเทศของชุมชนออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะพงษ์ ปิ่นแก้ว. (2566). ภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลและการตรวจสอบข้อมูลลวงของเยาวชนไทย. *วารสารสารสนเทศศาสตร์และการรู้เท่าทันสื่อ*, 5(2), 88-102.
- พจน์ สิทธิประศาสน์. (2567). *การจัดการสารสนเทศท้องถิ่นและเครือข่ายสังคมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2563). *การรู้เท่าทันสื่อและการจัดการข้อมูลลวงในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศิริพร พงษ์เพชร. (2565). พื้นที่เสมือนจริงกับการสร้างอัตลักษณ์และภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ K-Pop ในสังคมไทย. *วารสารนิตยภัตกับการจัดการและการสื่อสาร*, 8(2), 115-130.
- สราญทิพย์ เลิศวิจิตร. (2564). *พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศและการจัดระเบียบความรู้ในชุมชนออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *แนวทางการสร้างพลเมืองดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2019). *Introduction to Information Science*. London: Facet Publishing.
- Bennett, L. (2018). *Fan Studies: Methodological Approaches and Research Ethics*. London: Routledge.
- Buckland, M. (2017). *Information and Society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chotikavanid, P. (2021). Digital subcultures and information sharing behavior on social media platforms. *Journal of Cyber-Social Dynamics*, 14(2), 45-58.
- Fiske, J. (2017). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.

- Floridi, L. (2019). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- Fuchs, C. (2020). *Social Media: A Critical Introduction*. London: SAGE Publications.
- Jenkins, H. (2018). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2021). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York, NY: New York University Press.
- Kim, Y. (2021). *The Korean Wave: Evolution, Fandom, and Transnational Media*. London: Routledge.
- Livingstone, S. (2019). Media literacy: Ambitions, barriers, and opportunities. *Digital Citizenship Review*, 3(1), 12-25.
- Mandel, L. H., & Johnston, M. P. (2022). *Digital Literacy and Community Resilience in the Web3.0 Era*. Washington, DC: Information Studies Press.
- Savolainen, R. (2022). Information overload and cognitive fatigue in social media spaces. *Journal of Documentation*, 78(3), 512-528.
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literacy in the Digital Age: A Global Framework*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wilson, T. D. (2020). *Exploring Information Behavior: An Introduction*. Sheffield: Information Science Publishing.