

## บทที่ 5

### บริบทการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์และ ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อรูปแบบพฤติกรรมสื่อสาร

การศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาสังคม (Social Psychological Phenomena) ที่เกิดขึ้นในสภาพของการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลาง (Computer-Mediated Communication) นั้นมีรูปแบบเป็นอย่างไร รวมทั้งผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดเรื่องรูปแบบการสนทนาในบริบทปกติของสังคม ที่ไม่ได้ใช้สื่อคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร มาเปรียบเทียบกับรูปแบบการสนทนาที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์

อีกทั้งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อที่จะตอบคำถามปัญหามาการวิจัยในข้อที่ 2 เรื่องปัจจัยที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบเฉพาะในการสื่อสารในห้องสนทนา โดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคมเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ สำหรับผลจากการวิจัยที่ได้ในบทนี้ ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกบุคคลที่สนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายสื่อสารอินเทอร์เน็ต จำนวน 30 คน ซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่เป็นตัวแทนอายุ อาชีพ และการศึกษาที่แตกต่างกัน รวมทั้งศึกษาจากเอกสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### 5.1 บริบทการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์

สภาพสังคมที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เรียกกันว่าชุมชนจำลอง (The Virtual Community) ซึ่งในปัจจุบัน (พ.ศ. 2543) ไม่มีข้อสรุปถึงความหมายที่แท้จริงของสังคมนี้ แต่ก็มีผู้ให้ความหมายของคำคำนี้ Howard Rheingold (1992) ได้นิยามลักษณะของสังคมที่เกิดขึ้นในรูปแบบดังกล่าวไว้ดังนี้

“ เป็นสังคมที่รวมถึงที่อยู่ภายในเครือข่ายทั้งหมดเข้าด้วยกัน ผู้คนที่ดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้เครือข่ายนี้จะมีลักษณะของสังคมที่มีการสนทนาได้ตอบกัน และเมื่อเกิดขึ้นเป็นระยะเวลา

นานพอสมควร ก็จะก่อให้เกิดความรู้สึกของความเป็นมนุษย์เกิดขึ้น นั่นก็คือเกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกิดขึ้นใน cyberspace ”

ภายในชุมชนจำลองซึ่งประกอบไปด้วยสมาชิกที่อยู่ร่วมกันภายในชุมชน มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งผู้วิจัยสามารถแบ่งสภาพสังคมหรือบริบทที่เกิดขึ้นภายในชุมชนจำลองได้ดังนี้

- 5.1.1 สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)
- 5.1.2 สภาพที่ไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)
- 5.1.3 สภาพการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)
  - 5.1.3.1 การปลอมตัว (fictitious)
  - 5.1.3.2 การหลอกลวง (Deception)
  - 5.1.3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities)
  - 5.1.3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping)
- 5.1.4 จินตนาการ (fantasy)

ซึ่งผู้วิจัยจะขออธิบายถึงความหมายของบริบทดังกล่าว และผลกระทบที่มีต่อรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนา ดังนี้

#### 5.1.1 สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)

สภาพไร้การขัดขวางเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยที่ไม่มีบทบาททางสังคม หรือระดับชั้นทางสังคมมาขัดกั้นการแสดงออกทางพฤติกรรมสื่อสาร ในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่สามารถเห็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะภาษา กาย ท่าทางต่าง ๆ น้ำเสียง โทนเสียง รวมทั้งไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้สื่อสารยอมรับหรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมสื่อสาร

สภาพไร้การขัดขวางนั้นกระทบรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาโดยรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้สนทนานั้น หากวิเคราะห์ตั้งแต่การเริ่มเข้าห้องสนทนา จน

กระทั่งออกจากห้องสนทนานั้น พบว่าผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออกอย่างเต็มที่ ตัวอย่าง เช่น ในการที่เริ่มรู้จักกับผู้อื่นในห้องสนทนา เริ่มตั้งแต่การทักทาย ซึ่งในห้องสนทนาจะพบรูปแบบการทักทายที่ผู้สนทนาเรียกร้องความสนใจหลากหลายรูปแบบ เพื่อต้องการหาเพื่อนสนทนาด้วย เช่น พิมพ์คำว่า “ว่างงงงงงงงงง” “เหงาาาาาาา” ใครว่างคุยกับเราบ้าง เป็นต้น หรือผู้สนทนาเลือกคู่สนทนาด้วยตนเอง เช่น พิมพ์คำว่า “นกคุยกับเรามั้ย” เป็นต้น ผู้สนทนาสามารถหาคู่สนทนาได้อย่างง่ายดาย หากยังไม่มีผู้ใดสนทนาด้วย ก็อาจจะใช้พฤติกรรมสังเกตดูการสนทนาของผู้อื่นแล้วใช้วิธีการสนทนาแทรกเข้าไปเพื่อพูดสนทนาด้วย

“ หลังจากที่ผมเข้าห้องแล้ว ผมจะพูดคำว่าหวัดดีก่อน แล้วถ้ายังไม่มีใครคุยด้วย ผมก็จะใช้วิธีคอยดูคู่สนทนาคุยกันก่อน แล้วผมค่อยแทรกเวลาเขาคุยกัน เช่น เขาคุยกันว่าเคยไปเที่ยวเกาะเสม็ดหรือเปล่า ผมก็จะพูดว่าผมเคยไปสนุกดี แล้วเขาก็จะหันมาคุยกับผมเอง ผมจะรอคนมาทักกับผมก่อน ”

(ธนาวัฒน์ เสรวิพัฒน์รัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

นอกจากนั้นยังพบว่า การเลือกคู่สนทนาที่จะสนทนาด้วย จะใช้เกณฑ์ในการเลือกคู่สนทนาดังต่อไปนี้

“ ผมจะเลือกคนคุยจากชื่อที่แปลกก่อน ผมจะดูจากจowaตอนนี้มีชื่อใครที่น่าสนใจ แล้วผมก็จะทักเขาก่อน ส่วนใหญ่ผมจะเลือกชื่อที่เป็นผู้หญิงคุยด้วย และก็ป็นชื่อที่เคยคุยกันหรือเปล่า ”

(วิรัตน์ ดิเรกโกศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ เลือกคุยโดยการใช้ดูจากการตั้งชื่อของบุคคลที่จะคุยด้วยอาจจะป็นชื่อแปลก ๆ หรือ ไม่ก็ป็นชื่อที่แบบเท่ๆ ค่ะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขขมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ จะเลือกคุยกับคนที่คุยสุภาพ ”

(อารียา สกตวงศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ เมื่อเข้าไปคุยอย่างแรกเลยเนี่ย เขาก็ทักทายเรามา ก็จะดูจากคำทักทายเขาก่อน ถ้าคุยไปชักพิกแล้วเค้าคุยกับเราก็คือคุยกันต่อไปเรื่อยๆค่ะ ”

(ยุวรัตน์ เสรวิพัฒน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เลือกคุยกับคนอื่นใช้เกณฑ์ดูที่การศึกษาของคนที่จะคุยด้วย กับคำพูดที่ใช้ ”

(ภาวดี เจริญวงศ์. สัมภาษณ์, 11 พฤศจิกายน 2542.)

จากการสัมภาษณ์พบว่า การเลือกที่จะสนทนากับผู้อื่นนั้น ใช้เกณฑ์ในการเลือกคือ เลือกจากชื่อผู้สนทนาที่แปลก น่าสนใจ หรือเป็นชื่อที่แสดงว่าเป็นเพศตรงข้ามกับตนเอง หรือเป็นชื่อที่ผู้สนทนาเคยสนทนาด้วยมาก่อน ตลอดจนคำพูดที่ผู้สนทนาใช้ รวมทั้งอายุ และระดับการศึกษาของกลุ่มสนทนา

จากตัวอย่างจะเห็นว่ารูปแบบการสนทนาดังกล่าวเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับโลกแห่งความจริง คงไม่มีใครกล้าที่จะพูดแทรกในวงสนทนากับคนที่เราไม่รู้จัก หรือทักทายกับคนที่เราคิดว่าคนนี้มีชื่อน่าสนใจ อยากพูดคุยด้วยหรืออยากรู้จัก หรือพยายามบอกใคร ๆ ว่า “ว่าง” หรือ “เหงา” ในกรณีที่ไม่มีใครคุยด้วย จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมที่สามารถแสดงออกอย่างอิสระหากผู้สนทนาต้องการหาผู้สนทนา ตัวอย่าง

“ เวลา Chat ไม่มีใครมาขัดขวางการพูดของเราทำให้เรารู้สึกอิสระดีและไม่อึดอัด ”

(ภาวดี เจริญวงศ์. สัมภาษณ์, 11 พฤศจิกายน 2542.)

“ชอบ Chat เพราะสนุกและเหมือนเป็นตัวของตัวเอง ”

(อารียา สกลวงศ์. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“Chat แล้วรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง ”

(พิมพ์พร น้อยนวล. สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2542.)

“เวลาเล่น Chat ทำให้รู้สึกอิสระมากขึ้น ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“รู้สึกอิสระในการพูดคุย ”

(วิรัตน์ ดิเรกโกศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“รู้สึกเป็นอิสระดีทำให้สามารถแสดงความคิดเห็นหรือพูดคุยได้เต็มที่ ”

(พิเพทาย วรรณจิตวัฒนา. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

“ เวลา Chat แล้วรู้สึกอิสระ ”

(จรรยา สุวัชร. สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2542.)

“ รู้สึกดี เรามีอิสระทางความคิดที่จะใช้คำพูด แต่เราก็ควรที่จะพิจารณาที่ความเหมาะสมในการใช้ภาษาในการสนทนาด้วย ”

(ชนาวัฒน์ เสรวิพัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เป็นอิสระดีค่ะ แล้วก็จะรู้อยากพูดคุยมากขึ้นค่ะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ คือว่าสบายใจกว่าการคุยต่อหน้าปกติที่คุยกับคนไม่รู้จักนะค่ะ ”

(วรรณิ ถ้ามแขก. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2542.)

โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีการกล่าวถึง รูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วย คอมพิวเตอร์ ที่มีลักษณะของสภาพไร้การขัดขวางในแง่ลบอยู่เสมอ จากลักษณะที่มีสภาพไร้การ ขัดขวางส่งผลให้ผู้สื่อสารมีรูปแบบพฤติกรรมที่เป็นอิสระเสรีในการแสดงออก ที่จะทำให้ผู้ สนทนาถ้าที่จะแสดงพฤติกรรมบางอย่างออกมาอย่างเช่น บทสนทนาในด้านความสัมพันธ์กับ เพื่อนต่างเพศ การกล้าที่จะจับกันอย่างอิสระ บอกรักกันอย่างง่ายดาย หรือการสนทนาในเรื่องที่ไร้ สาระไม่มีแก่นสาร จะเป็นการไม่ยุติธรรมที่จะมองรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วย คอมพิวเตอร์ ในลักษณะของสภาพไร้การขัดขวางในด้านลบเพียงด้านเดียว เพราะหากมองในด้าน ดีก็จะพบว่าผู้สื่อสารได้ใช้ประโยชน์ของลักษณะที่มีความเป็นอิสระในการแสดงออกอย่างไร้การ ขัดขวาง ในการขอคำแนะนำ คำปรึกษา รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นของผู้สื่อสารด้วยตนเอง และจากการกล้าแสดงออกของผู้สื่อสารทำให้ผู้สื่อสารสามารถปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกที่ตึง เครียดจากโลกแห่งความจริง จากที่เป็นคนที่ไม่กล้าแสดงออกอยู่ในโลกส่วนตัว ก็กล้าที่จะเปิดคน เองออกสู่การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งอาจเริ่มต้นที่จะกล้าแสดงความคิด เห็นกับคู่สนทนา เป็นการช่วยให้เกิดทักษะและความสามารถในการเปิดตนเองออกสู่การติดต่อสื่อ สารกับผู้อื่นในโลกของความจริง อีกทั้งเป็นการช่วยคลายเหงาได้ สามารถที่จะรู้จักสนทนากับคน เป็นจำนวนมาก ๆ ได้โดยง่าย โดยไม่ต้องมีพิธีกรรมมากนัก ดังนั้นในสภาพไร้การขัดขวางการ ควบคุม ไม่ใช่จะก่อให้เกิดแต่รูปแบบสังคมที่วุ่นวายไร้การควบคุมการปกครอง เพราะผู้คนที่ สนทนาในห้องสนทนาไม่ได้สนทนากันเพื่อให้เกิดความขัดแย้ง แต่เป็นการสนทนาเพื่อสร้างความ สัมพันธ์สร้างมิตรภาพ ต้องการเพื่อนคุย ต้องการความคิดเห็น ต้องการคำแนะนำ อีก ประการหนึ่งผู้สนทนาต้องการคือเพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการควบคุมจากโลกแห่งความจริง และต่อต้าน การควบคุมจากโลกแห่งความจริงโดยการแสดงออกในชุมชนจำลอง ตัวอย่างเช่น

“ สนุกดีครับ ได้เพื่อนเยอะดี ได้แลกเปลี่ยนความคิดและทัศนคติกันในหลาย ๆ อย่าง ก็คือว่าบางครั้งเราอาจจะตั้งหัวข้อคุยกัน ต่างคนก็จะมองในคนละแง่กัน คนนั้นก็มองในแง่ ลบ หรือคนนี้อาจจะมองในแง่บวก ของเรื่องที่เราคุยกัน และเราก็เอามาพิจารณา วิเคราะห์ดู กล้าย ๆ กระดานข่าวครับ แต่ว่าเราสามารถโต้ตอบกันได้ทันที ”

(ชนาวัดณ์ เตรีวิฒนาวิรัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)



การแสดงออกทางเชิงผู้สาวที่พบในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น พฤติกรรมดังกล่าวนี้เป็นการแสดงออกบนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ จากสภาพไร้การขัดขวาง ซึ่งจะไม่มีลำดับชั้นทางสังคมในการสื่อสาร ผู้สื่อสารจะแสดงความเกลียด ความรัก ความใกล้ชิดสนิทสนม และความโกรธ ออกมาอย่างอิสระในสภาพแวดล้อมที่เป็นชุมชนจำลอง น่าจะเป็นผลดีกับการแสดงออกที่ปลดปล่อยความรู้สึกที่ถูกกักขังไว้ในโลกของความจริง

“ ผมกล้าที่คุยกับคนที่ผมไม่รู้จัก รู้สึกดีที่ได้คุยกับเพื่อนใหม่ ถ้าผมคุยกับเค้าแล้ว รู้สึกว่าคุยถูกคอกันดี คิดว่าเขาน่ารักดี ผมก็อาจจะพูดจิบเค้าไปเลย ”

(วิรัตน์ ดิเรกโกศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

จากสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุมทำให้ผู้สนทนากล้าที่จะขอที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เบอร์เพจเจอร์ รวมทั้ง E-mail address และรูปแบบอื่น ๆ ที่จะสามารถติดต่อกันภายหลังออกจากห้องสนทนาได้ ซึ่งต่างจากโลกแห่งความจริงในการที่ผู้สนทนากล้าที่จะให้ที่อยู่กับคนแปลกหน้าซึ่งไม่รู้ว่าเป็นใคร มีตัวตนอยู่ที่ไหน นั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นยาก นั้นแสดงว่าผู้สนทนาเกิดความรู้สึกที่ไว้วางใจคู่สนทนา ซึ่งตามปกติแล้วคนเรามักจะเลือกมอบความไว้วางใจให้คนที่เราคิดว่าจะมีปฏิกริยาได้ตอบมาในทางที่เราคาดหวัง เมื่อมีความไว้วางใจ การเปิดเผยเรื่องส่วนตัวก็จะเกิดขึ้น การเปิดเผย คือ การที่เราเลิกปิดบังตัวเราเองจากผู้อื่น ตัวอย่างเช่น

“ ที่อยู่เพื่อติดต่อกลับไปที่หลังไม่เคยขอ แต่ก็มีเหมือนกันที่เวลาคุยแล้วเขาให้เบอร์เมล์ เพจ อาจเป็นเพราะผมคุยไม่ถามจุกจิกเรื่องส่วนตัว ไม่พยายามจิบเหมือนคนอื่นที่เขาทำกันหรือว่าเพราะรู้ว่าผมทำร้านเน็ตก็ได้ แต่ก็ไม่ค่อยติดต่อกลับหรอกเพราะไรเทรอ เหตุผลนิดเดียวคือในชีวิตผมเป็นคนที่เกิดลยการเขียนจดหมายที่สุดเลย ไม่ค่อยมีเวลาติดต่อเท่าไร ”

(วิฑูร สายสุข. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

“ ไม่เคยขอที่อยู่แต่เขาให้มา แต่ก็ไม่เคยติดต่อกลับไปนะ ”

(ดาวรรณ มะโนรา. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2542.)

“ เคยขอเบอร์โทร หรือที่อยู่เพื่อคุยกันทางจดหมาย หรืออื่น ๆ ที่เขาต้องการติดต่อกับเรา แต่บางคนเขาก็จะคุยทาง net เท่านั้น ไม่มีการติดต่อกันทางอื่น ”

(วิรัตน์ ดิเรกโชค. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ ส่วนมากจะติดต่อกันทาง E-mail กันมากกว่าค่ะ แต่ไม่เคยนัดเจอกันสักทีเลยคะ ”

(ยุวรัตน์ เสรวิพัฒน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ ถ้าคุยกันถูกคอกันจริง ๆ ก็จะขอที่อยู่เพื่อติดต่อกัน นัดเจอกันก็มีคะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขขมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ ส่วนใหญ่แล้วมีแต่คนขอ เพราะว่าจะ online หาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ บางคนที่คุยกับเราก็จะต้องไปทำธุระที่อื่นก็จะต้องออกจากการเล่น เขา ก็จะขอเบอร์เอาไว้คุยทางโทรศัพท์ ถ้าเป็นเพื่อนต่างจังหวัดก็ให้ที่อยู่ ที่ขอก็คงเป็นเพราะว่าเราคุยสนุกมั้งครับ ”

(ชนาวัดน์ เสรวิพัฒน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ ไม่เคยขอของเขาเพื่อติดต่อกลับไปที่หลัง แต่โดยมากเขาจะขอและให้ของเขาไว้มากกว่าแต่ยังไม่นัดเจอกัน ”

(พิเพทาย ธรรมจิตวัฒนา. สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2542.)

นอกจากพบรูปแบบที่ผู้สนทนากล้าที่จะขอที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ รวมทั้งรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถติดต่อได้ภายหลังแล้ว ผู้สนทนาบางคนก็ไม่กล้า ดังตัวอย่างเช่น

“ ไม่เคยให้ที่อยู่ใครคะ และไม่เคยติดต่อกลับไปหลังจากห้อง chat ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)



“ ไม่เคยขอ จะพยายามไม่ให้เพราะรู้สึกไม่ดี ”

(พิมพ์พร น้อยนวล. สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2542.)

สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุมซึ่งเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร สภาพดังกล่าวทำให้ผู้สนทนาที่ต้องการเปิดตนเอง กล้าที่แสดงออกมากขึ้น การที่ผู้สนทนาแสดงบทบาทซึ่งถูกคาดหวังจากครอบครัวจากสังคม หรือบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเราและจะสนทนาในลักษณะที่ทำให้คนอื่นชอบเรา ผู้สนทนาอาจไม่แสดงออกถึงความรู้สึกที่สำคัญที่สุดของเราเนื่องจากเกรงว่าจะถูกปฏิเสธเมื่อสนทนากับคนอื่น ก็จะพยายามสนทนาในสิ่งที่ต้องการได้ยินหรือเขาต้องการได้ยิน แต่สภาพดังกล่าวทำให้ผู้สนทนามีอิสระกล้าแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก เพราะนั่นทำให้ผู้สนทนาเป็นตัวของตัวเอง

### 5.1.2 สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)

สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมายนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย หมายถึง สภาวะที่สามารถสื่อสารและแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์

ตามธรรมเนียมที่สืบทอดกันมา รูปแบบการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคล เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ผู้สื่อสารจะใช้ทั้งรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นภาษากายและท่าทาง (non-verbal) และรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นถ้อยคำ (verbal) ในการสื่อสารระหว่างกัน โดยจะใช้ประกอบกันทั้งสองรูปแบบเพื่อให้เข้าใจในเจตนาของผู้สื่อสารตรงกัน หากใช้เพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง อาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ เพราะรูปแบบสัญลักษณ์ถ้อยคำไม่ได้แสดงบทบาทของการสื่อสารระหว่างบุคคลอย่างเต็มที่ แต่ต้องอาศัยอ่านรูปแบบสัญลักษณ์จากภาษากายและท่าทางในการติดต่อกับผู้อื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง แววตา น้ำเสียง รูปแบบการแต่งกายในขณะที่สื่อสาร จะบอกเรื่องราวได้เกือบครึ่งเรื่อง ไม่จำเป็นที่ต้องบอกว่าเรารู้สึกอะไรอยู่ การแสดงออกของผู้สื่อสารที่มีต่อกันไม่จำเป็นที่จะแสดงออกถึงความโกรธ ความรัก ความเคารพ การเกลียดชังกัน หรือแม้กระทั่งการแสดงความเจ็บออกมา เราจะตัดสินใจว่าเจตนาของผู้สื่อสารเป็นอย่างไรนั้น จะเห็นได้ชัดเจนจากการแสดงออกทางกายภาพ

มากกว่าการแสดงออกทางถ้อยคำ ซึ่งการแสดงออกท่าทางที่เป็นภาษากายเป็นการสนับสนุนถ้อยคำ เช่น การผงกศีรษะ ที่เป็นการยอมรับ โดยอาจไม่ต้องกล่าวคำว่าใช่ เป็นต้น ในรูปแบบการสื่อสารในบริบทปกติ การผงกศีรษะ การยิ้ม การสบตากัน ระยะห่างที่สื่อสารกัน น้ำเสียง และรูปแบบพฤติกรรมทางภาษากายอื่น ๆ เป็นพฤติกรรมที่ผู้สื่อสารสามารถใช้ในการควบคุม คัดแปลง และแก้ไขการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้

ในรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษรที่เป็นประกอบกันเป็นคำ เป็นประโยค ซึ่งคู่สนทนาที่สื่อสารกันอาจอยู่ห่างกันเป็นพัน ๆ กิโลเมตร และสื่อสารกันผ่านทางเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ ทำให้คู่สนทนาไม่สามารถเห็นภาษาทางกายได้ ดังนั้นรูปแบบและลักษณะของการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงขาดรูปแบบสัญลักษณ์ภาษากายหรือท่าทางที่เป็นองค์ประกอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ในชุมชนจำลองจึงมีการใช้ตัวอักษรแทนอารมณ์ของผู้สื่อสาร เป็นการทดแทนภาษากายที่แสดงอารมณ์ในการสื่อสารในบริบทปกติ จากการใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวชี้บอกถึงอารมณ์ของผู้สนทนาโดยปราศจากการแสดงออกทางกายภาพ ซึ่งอาจจะทำให้คู่สนทนาตีความผิดหรือไม่เข้าใจในเจตนาของคู่สนทนาได้ จึงมีการสร้างสัญลักษณ์แทนอารมณ์ความรู้สึก (emoticons) ร่วมกันในการสื่อสาร

การสร้างสัญลักษณ์ร่วมกันในการสื่อสารเพื่อใช้แทนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สนทนา เป็นการสร้างระเบียบแบบแผนใหม่ในสังคมภายใต้ชุมชนจำลอง ซึ่งเป็นลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ postmodern ซึ่งมีรูปแบบเฉพาะตัว ในการสร้างสัญลักษณ์ร่วมกันในการสื่อสาร โดยการใช้ตัวอักษรของผู้สื่อสารที่สร้างเพื่อใช้ในการแสดงอารมณ์ ตัวอย่างเช่น การพิมพ์ "55555555555555" เป็นวิธีการสื่อสารที่แทนเสียงหัวเราะ พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการยอมรับถึงการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ที่เป็นการแสดงออกระหว่างคู่สนทนาในห้องสนทนาและเกิดความเข้าใจร่วมกัน โดยส่วนใหญ่ในการสร้างสัญลักษณ์นั้นผู้สื่อสารจะใช้อักษรแทนความรู้สึกเหมือนการจดตัวเลข หรืออาจจะมีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน เครื่องหมายต่าง ๆ ที่อยู่บนแป้นพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ หรือใช้อักษรศิลปะเอสที รวมทั้งสัญลักษณ์ภาพ ตัวอย่างเช่น

“ พิมพ 555555 ใชบ่อยค้ะ รูปภาพ ไม่ได้ใช้ค้ะ ที่พิมพแบบนี้ ก็เพราะว่า เรา ต้องการให้เค้ารู้ว่าเรากำลังหัวเราะคำพูด ที่เค้าพูดออกมา หรือจะให้เค้าทราบว่ามีอารมณ์ร่วม สนุกสนานพูดคุยกับเค้าค้ะ ”

(นางนุช สิงห์โต. สัมภาษณ์, 26 พฤศจิกายน 2542.)

“ ส่วนใหญ่ที่พิมพว่า แห้ว แทน แล้ว หรือ ม่ายมีอะยาย แทน ไม่มีอะไร ก็เพราะ ใช้แทนเสียงพูดจริง ๆ เหมือนพูดคุยกันธรรมดา เพิ่มสีสันในการคุยให้สนุกยิ่งขึ้น ส่วนการใช้ สัญลักษณ์ เช่นนี้ก็เป็นบ่งบอกลักษณะอารมณ์ของเราว่าเรารู้สึกในการคุยกับเขา และอยากให้ เขามีอารมณ์สนุกสนานเหมือนกับเราสรุปแล้ว จุดประสงค์ที่ทำก็คือต้องการเพิ่มสีสันในการ สนทนาครับ เวลาผมพิมพข้อความเหมือนคำพูด ถ้าผมพูดกับคนที่มีอายุสูงกว่า ก็จะดูเหมือนว่าผม คุยแบบน่ารัก ถ้าคุยกับคนที่อ่อนกว่า ก็จะดูเหมือนว่าผมคุยสนุก ผมรู้สึกว่าการที่เราพิมพข้อความ เหมือนคำพูดหรือเลียนเสียงพูดเหมือนเราแสดงความเป็นกันเอง และผมจะรู้สึกสนุกในการพูดคุย แล้วได้อารมณ์กว่าพิมพข้อความธรรมดา ”

(ธนาวัฒน์ เตรีวัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เคยพิมพว่า 555555555 ค้ะ จะได้ว่าเราตลกจริง พิมพคำว่า ว่างงงงงงงงงจะ ได้รู้ว่าว้างจริง เป็นคำที่เน้นค้ะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขุมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ พิมพว่า 555555555 ใช้แทนเสียงหัวเราะ พิมพว่า ว่างงงงงง อาจเป็นลักษณะ พูดตลกเสียงหรือว่าทำนองขี้เกียจพูดก็ได้ไม่รู้แน่ผมเดาๆ ดู ”

(วิฑูร สายสุข. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

“ เคยพิมพ ว่างงงงงงง ดูย้า และรูปภาพดูน่ารักดี ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“ เกษพิมพ์ ว่างงงงงงง ดู๋ย่า และรูปภาพผู้นำรักดี ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้รูปภาพ รูปหัวใจประกอบ รู้สึกว่าสวยดี ”

(วิรัตน์ ดิเรกโกศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

การสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ การตอบสนองกับผู้สื่อสารที่รวดเร็วในช่วงเวลาสั้น ๆ ซึ่งผู้สื่อสารจะต้องใช้ความรวดเร็วในการกดแป้นพิมพ์บนคอมพิวเตอร์ ประกอบกับต้องใช้สติในการสื่อสารตลอดเวลา เพราะถ้าผู้สนทนาที่เราสนทนาด้วยมีจำนวนอย่างน้อย 2 คนขึ้นไป และคู่สนทนาจึงสนทนากันคนละเรื่องคนละประเด็น ดังนั้นหากผู้สนทนามีสติ และสื่อสารอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา ก็จะไม่เกิดความยุ่งยากในการสนทนา หากผู้สนทนาพิมพ์ตัวอักษรบนแป้นคอมพิวเตอร์ช้า รวมทั้งไม่ชำนาญในการใช้สัญลักษณ์ที่แทนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สนทนา จะทำให้การตอบสนองที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างเชื่องช้า ส่งผลทำให้เกิดการเสียเปรียบของคู่สนทนา ในทางตรงกันข้ามหากผู้สนทนามีสติและมีความชำนาญในการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร จะทำให้การสื่อสารเกิดความใกล้ชิดและเกิดความสัมพันธ์กันอย่างรวดเร็ว

ในการสื่อสารในห้องสนทนา โดยการสร้างเครื่องหมายต่าง ๆ ที่อยู่บนแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ขึ้นมาเรื่อย ๆ รวมทั้งสัญลักษณ์ภาพประกอบข้อความในการสื่อสาร ทำให้ข้อความในการสนทนาสามารถแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้สนทนาได้ นอกจากนี้ในการใช้สัญลักษณ์อักษร เครื่องหมาย หรือรูปภาพประกอบข้อความในการสนทนายังทำให้บทสนทนาที่เกิดขึ้นมีใจความสั้นกระชับรัด มีความหมายชัดเจน รวบรัดได้ใจความ ซึ่งรูปแบบการสนทนาดังกล่าวเป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นในการสื่อสารในบริบทที่มีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางเป็นส่วนใหญ่

### 5.1.3 สถานะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)

สถานะการไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ซึ่งสถานะการไม่รู้ผู้กระทำ หมายถึง สถานะที่ผู้ใช้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความจริงหรือไม่ การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ที่เป็นรูปแบบการสนทนาในห้องสนทนานั้น ผู้ที่สนทนาด้วยจะรู้จักผู้ที่สื่อสารด้วยกัน ในสถานภาพที่คุณเป็นอะไร ฉันเป็นอะไร ไม่มีใครรู้ว่าคุณเป็นใคร หรือรู้ว่าความจริงแล้วคุณกับฉันเป็นใคร ซึ่งผู้สนทนาไม่สามารถตรวจสอบความเป็นจริงได้ในสภาพแวดล้อมในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้ใช้สื่อสารเปิดเผยตนเองมากน้อยเท่ากับที่ผู้สื่อสารต้องการ จากสถานะดังกล่าวทำให้ผู้ใช้สื่อสารสามารถเป็นใครก็ได้ที่ผู้สื่อสารต้องการ การอ้างชื่อในการสนทนานั้นอาจจะใช้ชื่อของตนเองที่เป็นชื่อจริงที่ใช้ในโลกที่เป็นจริงหรือเป็นชื่อที่คิดแต่งขึ้น นอกจากนี้การใช้ชื่อในการสนทนาในห้องสนทนานั้นสามารถเปลี่ยนชื่อ หรือเลือกเป็นชื่อใหม่ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละครั้งที่เข้าใช้ห้องสนทนา ตัวอย่างเช่น

“ เวลาเล่น Chat จะใช้ชื่อ THaNa ครับ เพราะว่าดูแปลก เก๋ ๆ ดิครับ มาจากชื่อจริง และบางทีก็ใช้ PuEd นี่ก็เป็นชื่อเล่นของเราเอง ที่ใช้เพราะเพื่อแสดงความจริงใจและเป็นกันเองของเรา ”

(ธนาวัฒน์ เสรวิพัฒน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ Ptt เพราะสั้นดี ”

(พิมพ์พร น้อยนวล. สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ FA101 อย่างเดิวนะ ใช้ชื่อเพื่อน จิกของแก้มมา ”

(วรรณิ ถ้ามแขก. สัมภาษณ์, 19 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อเป็น vv, ao, oo เพราะว่าพิมพ์ง่ายดีคะแล้วก็จำง่ายดีด้วย ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขุมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ rhyme ค่ะ หมายถึง นักแต่งกลอน นักเขียนกลอนเหตุผล rhymer เหตุผล ก็ชอบเกี่ยวกับกลอน บทประพันธ์ บทกวี นะคะ ”

(จริยา สุวิษร. สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ Berrychan เพราะเป็นตัวการ์ตูนที่ชอบ ”

(ภาวิดา เจริญวงศ์. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

“ เวลาเล่น Chat ใช้ชื่อ Praw22 เพราะไม่ซ้ำใครดีค่ะ ”

(อารียา สกลวงศ์. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ apple ค่ะ เพราะว่าเป็นชื่อเล่น ”

(บุวรรณ์ เสรีวัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เวลาเล่นใช้ชื่อ Keane But ใช้ชื่อเล่นบ้าง ชื่อย่อบ้าง ส่วน Keane และ But บัดด์ก็เป็นนักบอกลที่มีสไตล์บ้าดีเดือดเหมือนตัวผมเองก็ได้ ก็ค่อนข้างจะชอบก็เลยมีชื่อใช้ก็ใช้คุยสนทนากับเพื่อนให้ห้องแมนยูไนเต็ดละครับ ”

(วิฑูร สายสุข. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อเล่นค่ะ เพราะไม่รู้จะใช้ชื่ออะไรดี ที่แทนตัวเอง ”

(ดาวรรณ มะโนรา. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2542.)

“ ใช้ชื่อ Sikik Yadamon-1 Sikik บ่อยจากชื่อตัวเองแล้วใช้ชื่ออื่นปนบ้าง ดูสั้นดี Yadamon เป็นชื่อตัวการ์ตูน ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)



ในสภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ ผู้สนทนาไม่สามารถรู้ความเป็นตัวตนผู้สนทนา แต่ในสภาวะไม่รู้ผู้กระทำในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถรู้ความเป็นตัวตนได้จากการใช้ชื่อหรือสัญลักษณ์ประกอบชื่อของผู้สนทนา ซึ่งชื่อหรือสัญลักษณ์ดังกล่าวสามารถบอกถึงความเป็นตัวตนของผู้สนทนาได้ไม่ว่าจะเป็น เพศ ลักษณะนิสัย อายุ ระดับการศึกษา ถิ่นที่อยู่ ภูมิฐานะ เรื่องใกล้ตัว รวมทั้งเรื่องที่คุณสนทนาสนใจ นอกจากรูปแบบในการใช้ชื่อที่เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของผู้สนทนาแล้ว ในการเริ่มรู้จักคนครั้งแรกนั้น เราต้องรู้ข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นของคนคนนั้นก่อน ดังนั้นผู้สนทนาจึงแสดงพฤติกรรมในการถาม – ตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน เช่น อายุเท่าไร เรียนที่ไหน เรียนอะไร เรียนอยู่ระดับชั้นอะไร บ้านอยู่ที่ไหน เป็นต้น เพราะข้อมูลดังกล่าวสามารถเป็นกรอบอ้างอิง ในการแสดงความเป็นตัวตนของคุณสนทนา รวมทั้งเป็นกรอบในการอธิบายว่าคุณสนทนามีความรู้ ประสบการณ์ ทักษะคิด หรือค่านิยมเป็นอย่างไร เพื่อที่จะดำเนินการสนทนาได้อย่างราบรื่นและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น

“ถามว่าอายุเท่าไร การศึกษา อื่น ๆ เพราะจะได้ว่าทราบว่าคุณที่เราคุยด้วยเป็นอย่างไร ”

(วิรัตน์ ดิเรกโชค. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ ผมจะใช้ชื่อคาราที่กำลังดังในช่วงนั้น ๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจ ผมจะไม่ใช้ชื่อจริง ”

(ชัยยุทธ บุญปิ่นยศ. สัมภาษณ์, 2 พฤศจิกายน 2542.)

“ถามเรียนที่ไหน เรียนอะไร เพราะเป็นการแนะนำตัวเอง ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“ถามว่าเรียนหรือทำงานที่ไหน สาขาอะไร เพราะเป็นการเริ่มต้นการรู้จัก ”

(ดาวรรณ มะโนรา. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2542.)

“ ทำให้เรารู้ว่า เขาอยู่ในสถานภาพไหน เป็นเด็ก หรือเป็นผู้ใหญ่กว่าเรา แล้วเราจะคุยกันอย่างไร เพราะว่าบางทีที่เราคุยกันก็จะมี การความเห็นต่อเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลานั้น บางครั้งเราก็ได้รับความเห็นจาก คนที่ต่างสถานภาพ ในแง่ที่ต่าง ๆ กัน เกิดความคิดที่ว่า เอ๊ะ ถ้าเป็นคนประมาณอย่างนี้คิดอย่างนี้ละ และถ้าเป็นอีกคนนึงเค้าก็มีความคิดอีกอย่างนึงละ ”

(ยุวรัตน์ เสรวิวัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เพราะต้องการทราบว่าสถานะของเค้าทำอะไร อย่างไร แล้วก็จะได้รู้ว่าเค้าเด็ก หรือ มีอายุมากกว่าจะได้รู้ว่าจะต้องคุยแบบไหนถึงจะเหมาะกับบุคคลนั้น ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ เป็นการแนะนำตัวเอง ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“ สนุกที่เราจะคุยกับคนอื่นที่เราไม่รู้จัก ถ้าผมคุยกับเค้าแล้วเค้าเรียนในสาขาที่ผมสนใจ ผมก็ถามเค้าว่าเรียนยากหรือเปล่า เรียนอะไรบ้าง ผมรู้ดีกว่าผมได้ความรู้เพิ่มมากขึ้นในการพูดคุย เราถามว่าอายุเท่าไร เรียนที่ไหน เพื่อจะได้รู้จักกันมากขึ้น รวมทั้งการวางตัวในการสนทนา และก็จะได้แลกเปลี่ยนทัศนคติของสถานศึกษาของเราและที่คู่สนทนา อย่างเช่นว่า เราถามเขาว่าเรียนที่ไหน เขาก็ตอบว่า เรียนจุฬา คณะนิเทศฯเราก็จะถามต่อว่า เรียนคณะนิเทศแล้วจบไปทำอาชีพอะไรได้บ้าง อะไรทำนองนี้ครับ เรียกว่าอยากได้ข้อมูลหรือบางทีเราก็อาจจะชมเค้าว่า โอ้โฮ Ent ดีดูหาด้วย เก่งจังครับ อะไรแบบนี้ ปากหวานไปเรื่อย ๆ ”

(ชนาวัฒน์ เสรวิวัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ ก็จะได้คุยเรื่องถูก สมมุติว่าคู่สนทนาเรียนก็คุยเรื่องเรียน ถ้าเขาทำงานก็คุยเรื่องงานนะละ ส่วนชื่อก็ต้องถามอยู่แล้ว อายุ จะได้ว่าวัยไหน ควรใช้คำระดับไหน ”

(จริยา สุวิชัย. สัมภาษณ์, 24 พฤศจิกายน 2542.)

“ เพราะคิดว่าสิ่งเหล่านี้มักจะเป็นรายละเอียดเบื้องต้นในการที่จะถามเรื่องอื่น ๆ  
ต่อไป ”

(พิเพทาย ครรชิตวัฒนา. สัมภาษณ์, 21 พฤศจิกายน 2542.)

สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร โดยผู้สนทนาจะแสดงพฤติกรรมที่มีการถาม - ตอบ ชื่อ ถามอายุ สถานที่เรียน สาขา ระดับการศึกษา ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับคู่สนทนา เพื่อจะได้ทราบว่าตัวตนของคู่สนทนาเป็นอย่างไร รวมทั้งเป็นแนวทางในการกำหนดเรื่องราวในการสนทนาให้เป็นไปอย่างราบรื่น และต่อเนื่อง

#### 5.1.3.1 การปลอมตัว (Fictitious)

จากสภาวะการไม่รู้ผู้กระทำของการสื่อสารในห้องสนทนา จะทำให้ผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออก กล้าที่จะแสดงออกอย่างเต็มที่ ซึ่งจากสภาพดังกล่าวนั้นเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาเลือกที่จะปฏิบัติได้อย่างอิสระไม่ว่าจะเป็นสถานภาพที่เป็นสภาพจริงในโลกแห่งความจริง หรือสภาพที่ตนเองใฝ่ฝันหรือต้องการจะเป็น ซึ่งก่อให้เกิดการปลอมตัวขึ้น การปลอมตัว หมายถึง การกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา แม้กระทั่งเชื้อชาติ หรือศาสนา ในการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนานั้น หากเปลี่ยนแปลงลักษณะดังกล่าวในชีวิตจริงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก การที่เราจะสร้างเกณฑ์การเป็นตัวตนของตนเองเพื่อใช้ในการสนทนานั้นเป็นเรื่องที่ไม่ธรรมดา แต่ถึงแม้ว่าผู้สนทนาจะต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการสร้างกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในความเป็นตัวตนเพื่อใช้สื่อสารในห้องสนทนาจึงตาม แต่ก็มักจะพบถึงพฤติกรรมดังกล่าวนี้อยู่เสมอ จนนับได้ว่าเป็นวัฒนธรรมของผู้สนทนา ตัวอย่างเช่น

“ผมจะบอกเค้าว่าผมเรียนสาขาวิศวะจริง แต่จะบอกว่าเรียนที่มหาลัยอื่น  
ไม่บอกที่เราเรียนจริง ๆ ”

(วิรัตน์ ดิเรกโชค. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“แค่ครั้งสองครั้ง เพราะว่าแก๊งเพื่อน บางทีเกิดอาการหมั่นไส้เพื่อน คนไหนก็จะปลอมตัวไปแก๊ง เพื่อนที่แก๊งก็จะเป็นพวกผู้ชายในห้อง ”

(ชนาวัดน์ เสรวิวัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“เคยกะ เคยสมมติเป็นทอมด้วยแล้วจะคุยแบบค่อนข้างเป็นผู้ชายนิดหนึ่ง แล้วบางทีก็ สมมติเป็นผู้ชายเลยก็มีแต่ลักษณะที่เน้นส่วนใหญ่จะเป็นชายกะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขุมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“เคยสมมุติ ว่าตัวเอง ทำงานแต่ไม่ได้ทำงาน ในบางครั้งไม่ได้บอกชื่อตัวเองแล้วสมมุติแตกต่างกันทุกครั้งหรือเปล่า ”

(นงนุช สิงห์โต. สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2542.)

“ เป็นประจำที่จะสมมุติเป็นคนอื่น เพราะไม่อยากให้ทราบว่าตัวเอง ทำงานแล้ว ซึ่งส่วนใหญ่ที่คุยด้วยจะเป็นนักเรียน นักศึกษาอยู่ ก็เลยบอกไปว่าเรียนอยู่ในระดับ ใกล้เคียงกัน ”

(วิรัตน์ ดิเรกโชค. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

การปลอมตัวเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนา ซึ่งจะทำให้ผู้สนทนาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง โดยสมมุติเป็นบุคคลที่อยู่ในอุดมคติหรือบุคคลที่มีกรอบอ้างอิงไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกรัก ความเชื่อ ทศนคติคล้ายกับคู่สนทนา เพื่อให้การสื่อสารดำเนินไปอย่างราบรื่น

### 5.1.3.2 การหลอกลวง (Deception)

การแสดงความไว้วางใจกันเป็นสิ่งที่สำคัญในโลกแห่งความจริง เป็นสิ่งที่คนต้องมีเพื่อเป็นการพัฒนาไปสู่ความสัมพันธ์ การเรียนรู้ที่จะไว้วางใจผู้สนทนาที่อยู่ในห้องสนทนาเป็นการยาก



“ เคยโกหก หลอกว่าเป็นเด็กม.ต้น ม.ปลาย ”

(ภาวिका เจริญวงศ์. สัมภาษณ์, 11 พฤศจิกายน 2542.)

“ มีการโกหก เพราะเพื่อนเคยเจอมา หลอกหลวงชื่อไม่จริง ”

(ศิริลักษณ์ วัฒนา. สัมภาษณ์, 20 พฤศจิกายน 2542.)

“ มีแน่นอน แต่ก็ไม่ได้คิดว่า 100% ครับ เพราะคิดว่าขนาดเรายังเข้าไปแกล้งไปหลอกเพื่อนเราเลย แล้วคนอื่น ๆ ที่เราไม่รู้จักเขาจะจริงจังกับเรามากน้อยแค่ไหนเราก็ไม่รู้ แต่ก็คิดว่ายังน่าจะมีคนที่จริงจังบ้าง ”

(ชนาวัฒน์ เสรวิพัฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

คนจะหลอกหลวงและแสดงบทบาทต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอยู่บ่อย ๆ ผู้คนที่แสดงบทบาทในชีวิตประจำวันนั้น จะทำอย่างไรตรงและพิจารณาอย่างรอบคอบ และเราต้องเผชิญกับลักษณะความจริงจากการหลอกหลวง และพยายามปฏิบัติตัวเราอย่างเหมาะสม เพื่อที่จะแสดงบทบาททางสังคมให้สมดุล ในการสื่อสารในห้องสนทนาที่มีสภาพที่การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่น่าสนใจคือ อย่างแรกคือ ข้อมูลที่ได้รับจากการสื่อสารนั้นจะได้รับเพียงเล็กน้อย และสื่อสารกันด้วยตัวอักษรจึงทำให้ไม่สามารถแยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของผู้สนทนาได้นอกจากนี้ยังไม่สามารถตอบสนองกันได้ด้วยท่าทาง จะเห็นได้ว่าการสื่อสารที่มีข้อมูลน้อย รวมทั้งองค์ประกอบต่าง ๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ช่วยในการตัดสินใจทำให้เกิดความเชื่อถือน้อยและทำให้เกิดความมั่นใจในการสื่อสาร ว่าผู้ที่สื่อสารด้วยความจริงใจแค่ไหนที่เราไม่รู้จกก็เช่นเดียวกัน ผู้สื่อสารทราบว่าคุณที่สนทนาอาจจะหลอกหลวง แต่ผู้สนทนาจึงสนุกที่จะปฏิสัมพันธ์ด้วย เหมือนอยู่ในความรู้สึกที่ยืดระหว่างความจริงและการทำให้เชื่อ

“ คิดว่าคงการโกหกมีนะเพราะบางคนคิดว่าเข้ามาเล่นสนุก ๆ เรายังเคยเจอเลยแต่เราก็ไม่ได้คิดอะไรหรอก ”

(พิมพ์เพทาย วรรณจิตวัฒนา. สัมภาษณ์, 9 พฤศจิกายน 2542.)



### 5.1.3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities)

ในสภาวะการไม่รู้ผู้กระทำในสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ทำให้คนสามารถสื่อสารได้อย่างอิสระ และสามารถแสดงบทบาทได้หลายบทบาท ทำให้เกิดสภาพความเป็นตัวตนหลากหลาย ในโลกแห่งความจริง ผู้คนจะแสดงบทบาทเดิม ๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ความรู้สึกของคนที่เกิดขึ้นระหว่างสิ่งที่สังคมบีบบังคับให้แสดงกับสิ่งที่คนต้องการจะเป็น ผู้สื่อสารในห้องสนทนาจะแสดงบทบาทในสิ่งที่เขาต้องการจะเป็น หรือสนุกที่ลองเป็นตัวตนที่แตกต่าง โดยสภาพโดยทั่วไปผู้คนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางด้านกายภาพได้ เราหน้าตาเป็นอย่างไร อาศัยอยู่ที่ไหน เรียนที่ไหน อายุเท่าไร เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ผู้สนทนาสามารถเป็นอะไรก็ได้ตามแต่ใจปรารถนา

### 5.1.3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping)

เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นรูปแบบที่ทำให้ผู้สนทนาไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่เราสนทนาด้วย ซึ่งทำให้ไม่รู้ว่าเป็นเพศอะไร จึงทำให้ผู้สื่อสารสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกของความจริงได้ ในรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาพบว่าผู้สื่อสารที่เป็นเพศชายมักจะสนทนากับผู้สื่อสารที่เป็นเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ และในทางกลับกันผู้สื่อสารที่เป็นเพศหญิงมักจะสนทนากับผู้สื่อสารที่เป็นชายหากเราเปลี่ยนเพศในการสื่อสารจากที่ในโลกแห่งความจริงเป็นเพศหญิงเปลี่ยนแปลงเป็นเพศชาย เราจะพบว่าจะมีผู้สื่อสารที่เป็นเพศหญิงมาสนทนากับเราเป็นจำนวนมากกว่าเพศชาย ตัวอย่างเช่น

“ แกล้งปลอมตัวเป็นผู้หญิง หลอก ๆ ไปเรื่อย ๆ จับโกหกได้สักพักนี่เราก็ออก ไม่ทนต่อ ”

(ธนาวัฒน์ เสรวิฒนารัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เคยหลอกเป็นผู้ชาย สนุกดี ผู้หญิงใจง่ายดิฉันะ ให้เบอร์โทรเฉย ”

(อารียา สกลวงศ์. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“เคยหลอกเป็นผู้ชาย สนุกดี ผู้หญิงใจง่ายดีนะ ให้เบอร์โทรเลย”

(อารีธา สกลวงศ์. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“เคยสนุกดี ต่างกับตอนที่เป็นผู้หญิง เพราะรู้สึกว่าจะมีปฏิกริยาขังใจ”

(ภาวिका เจริญวงศ์. สัมภาษณ์, 11 พฤศจิกายน 2542.)

“ผมเคยลองเป็นผู้หญิงน้อยครั้งมาก อาจจะครั้งหรือสองครั้ง สาเหตุก็เพราะมีคนที่เป็นผู้ชายมาขอคุยด้วย ก็เลยบอกว่าเป็นผู้หญิง ความรู้สึกก็แปลกดี แต่ก็ไม่ค่อยได้ทำไม่ค่อยชอบ”

(วิรัตน์ ดิเรกโกศ. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

ความปลอดภัยที่ผู้สื่อสารได้รับจากการสื่อสารที่ไม่สามารถรู้จักผู้ที่สื่อสาร ทำให้ความเป็นตัวคนถูกปิดบัง ภายใต้การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารจะสื่อสารกันภายในชุมชนจำลองและเป็นชุมชนจำลองที่อิสระ รวมทั้งเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ไม่มีลำดับชั้นทางสังคม ทุกคนเท่าเทียมกัน จึงทำให้รูปแบบการสนทนาเป็นไปอย่างอิสระ จะเห็นได้ว่ารูปแบบดังกล่าวนี้เป็นการทำทาบและแสดงออกในทิศทางที่นอกกฎเกณฑ์ของบรรทัดฐานทางสังคม สามารถแสดงออกในทางตรงกันข้ามกับเพศที่ปรากฏในโลกแห่งความจริง

#### 5.1.4 จินตนาการ (Fantasy)

สภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ที่มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก่อให้เกิดชุมชนจำลองขึ้น และสภาพดังกล่าวนี้เป็นสภาพที่ก่อให้เกิดการจินตนาการ ซึ่งในการสื่อสารในห้องสนทนานั้น ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการให้ตนเองเป็นคนคนหนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่สนทนา รวมทั้งการสร้างภาพว่าคู่สนทนาของเรามีหน้าตา ลักษณะ ท่าทาง อย่างไร

จากข้อความที่คู่สนทนาได้บอกมา เป็นการสร้างจินตนาการของผู้สื่อสาร ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่น่าสนใจ และมีเสน่ห์ดึงดูดให้ผู้คนนิยมที่จะใช้รูปแบบการสื่อสารนี้ในการผ่อนคลายความเครียดจากโลกแห่งความจริง ตัวอย่างเช่น

“ เป็นการสร้างจินตนาการว่าคู่สนทนาของเราเป็นอย่างไร รูปร่างหน้าตา ตามที่ทางฝ่ายคู่สนทนาบอกมา ”

(วิรัตน์ ดิเรกโชค. สัมภาษณ์, 4 พฤศจิกายน 2542.)

“ ถ้าเราคุยแบบว่าเราเป็นคนอื่นก็จะเป็นการสร้างจินตนาการค่ะ ”

(ทิพย์อรุณ เต็มแสงสุขุมณี. สัมภาษณ์, 8 พฤศจิกายน 2542.)

“ เหมือนการจินตนาการค่ะ เราไม่รู้ว่าคนที่เขามาคุยกับเราเนี่ยจริงๆแล้วเค้าเป็นคนอย่างไร ”

(บุวรรณี เสรวิพัฒน์รัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

“ เหมือนจินตนาการครับ ยกตัวอย่างก็คือ ลักษณะการแต่งตัว ถ้าเราถามว่า เขาชอบแต่งตัวแบบไหน ชอบเสื้อแบบไหน อะไรทำนองนี้เราก็สามารถที่จะจินตนาการรูปร่างของเขาได้ ”

(ธนาวัฒน์ เสรวิพัฒน์รัตน์. สัมภาษณ์, 12 พฤศจิกายน 2542.)

การจินตนาการมีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนา โดยผู้สนทนาจะแสดงรูปแบบที่หลากหลายในการแสดงออกในการสนทนา และเกิดการจินตนาการในการสื่อสารเพื่อสร้างภาพว่าคู่สนทนาเป็นอย่างไร

โดยสรุปบริบทที่พบในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์มีดังนี้

1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)
2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)
3. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)
  - 3.1 การปลอมตัว (Fictitious)
  - 3.2 การหลอกลวง (Deception)
  - 3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities)
  - 3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping)
4. จินตนาการ (Fantasy)

โดยบริบทดังกล่าวมีผลกระทบต่อรูปแบบพฤติกรรมกรสื่อสารในห้องสนทนาดังแสดงได้จากตารางที่ 5.1

บริบทการสื่อสารผ่านตัวกลาง ด้วยคอมพิวเตอร์	รูปแบบการสนทนา
1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทักทายกับผู้ที่ไม่รู้จัก และเรียกร้องความสนใจ</li> <li>- เลือกคู่สนทนาเอง</li> <li>- ขอที่อยู่เพื่อติดต่อกันภายหลัง</li> <li>- ข้อความสนทนาเชิงขู่สาว</li> <li>- ออกจากวงสนทนาได้อย่างง่ายดาย</li> </ul>
2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้อักษร เครื่องหมายต่าง ๆ และสัญลักษณ์ภาพ แทนอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา</li> </ul>
3. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชื่อที่ใช้ในการสนทนาเป็นชื่อที่แปลก</li> <li>- มีการถาม – ตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน</li> </ul>

บริบทการสื่อสารผ่านตัวกลาง ด้วยคอมพิวเตอร์	รูปแบบการสนทนา
3. สถานะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity) (ต่อ) 3.1 การปลอมตัว (fictitious) 3.2 การหลอกลวง (Deception) 3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities) 3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping)	- มีการถาม - ตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน  - ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์ - ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์ - ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์  - ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์
4. การจินตนาการ (fantasy)	- ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์

ตารางที่ 5.1

แสดงบริบทการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์  
ที่มีผลกระทบต่อรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนา

ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์กับรูปแบบการสนทนาใน  
บริบทปกติของสังคม

รูปแบบการสนทนา ผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์	รูปแบบการสนทนา บริบทปกติของสังคม
1. การเริ่มเข้าวงสนทนา <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้สนทนาจะเห็นชื่อของคู่สนทนาเป็นอันดับแรกในการสนทนา</li> <li>● ชื่อที่ใช้เป็นชื่อที่แปลกและแตกต่างจากชื่อสามัญที่เราได้ยิน</li> <li>● คำทักทายเป็นการเรียกร้องความสนใจ</li> </ul>	1. การเริ่มเข้าวงสนทนา <ul style="list-style-type: none"> <li>● ผู้สนทนาจะเห็นหน้าและได้ยินเสียงเป็นอันดับแรกในการสนทนา</li> <li>● ชื่อที่ใช้เป็นชื่อสามัญที่เราใช้เรียกกัน</li> <li>● คำทักทายนิยมใช้คำว่าสวัสดี</li> </ul>

รูปแบบการสนทนา ผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์	รูปแบบการสนทนา บริบทปกติของสังคม
<p>2. การเริ่มสนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ถาม - ตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน แต่กล้าที่จะถามรายละเอียด</li> <li>● ถาม - ตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ได้ข้อมูลที่มีสาระน้อย</li> <li>● มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศเป็นส่วนใหญ่</li> <li>● ผู้สื่อสารกล้าที่จะให้ที่อยู่แก่กันเพื่อที่จะสามารถติดต่อภายหลังได้</li> </ul>	<p>2. การเริ่มสนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ถาม - ตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน อย่างคร่าว ๆ</li> <li>● ถาม - ตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ได้ข้อมูลที่มีสาระมากกว่ารูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์</li> <li>● มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศน้อย</li> <li>● หากผู้สื่อสารจะให้ที่อยู่แก่กันต้องแน่ใจในความสัมพันธ์ของคู่สนทนายก่อน</li> </ul>
<p>3. การอำลา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● มีการกล่าวคำอำลาและสามารถออกจากวงสนทนาได้อย่างไม่ต้องคำนึงถึงมรรยาททางสังคม</li> </ul>	<p>3. การอำลา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● มีการกล่าวคำอำลาและหากออกจากวงสนทนาต้องคำนึงถึงมรรยาททางสังคม</li> </ul>
<p>4. การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่สนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้อักษร เครื่องหมายต่าง ๆ และภาพแทนอารมณ์และความรู้สึก</li> </ul> <p>4. รูปแบบข้อความ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ข้อความสั้นเป็นคำต่อคำ เขียนแบบเป็นคำพูด และอาจจะสื่อสารเป็นเพลงหรือคำกลอน</li> </ul>	<p>4. การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่สนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ใช้สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียงในการแสดงอารมณ์และความรู้สึก</li> </ul> <p>4. รูปแบบข้อความ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ข้อความเป็นประโยคยาว ๆ และสื่อสารแบบตรงไปตรงมา</li> </ul>
<p>5. การสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● มีจำนวนผู้ร่วมสนทนาทำให้เกิดการสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา</li> </ul>	<p>4. การสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● มีจำนวนผู้ร่วมสนทนาน้อยเกิดการสลับสับเปลี่ยนในการสนทนาน้อย</li> </ul>

ตารางที่ 5.2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์  
กับรูปแบบการสนทนาในบริบทปกติของสังคม