



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี” ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์และทำการเก็บข้อมูลจากห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีของมหาวิทยาลัย อัสสัมชัญ(irc.au.ac.th) และเครือข่ายWebmaster(irc.webmaster.com) จำนวน 30 ครั้ง แต่ละครั้งเข้าสังเกตการณ์เป็นเวลา 30 นาทีจากทั้งสองแม่ข่าย แม่ข่ายละ 5 ห้องสนทนา โดยเลือกห้องสนทนาอันดับแรกที่มีผู้ร่วมสนทนามากที่สุด

จากการสังเกตการณ์และบันทึกข้อมูลดังกล่าว ได้ข้อความจากการสนทนาทั้งสิ้น 105,362 ข้อความ โดยในบทนี้จะนำเสนอผลการวิจัย เป็น 3 ส่วน คือ

- โครงสร้างการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี
- กระบวนการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี
- การใช้ภาษาในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี

---

\* กำหนดให้ 1 ข้อความ คือ การส่งสารสู่ห้องสนทนาโดยมีชื่อผู้ส่งสารกำกับหน้าข้อความไม่ว่าจะมีความยาวของข้อความเท่าใด

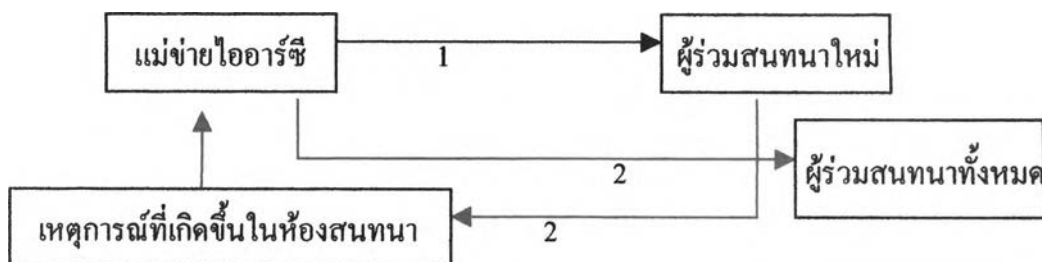
## โครงสร้างการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี

จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ผู้วิจัยสามารถจำแนกโครงสร้างการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีได้เป็น 3 ส่วนดังนี้

- การสื่อสารจากแม่ข่ายไออาร์ซี(Server to User)
- การสื่อสารจากผู้ร่วมสนทนา(User to User)
- การสื่อสารจากโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา(Resident Program to User)

### ● การสื่อสารจากแม่ข่ายไออาร์ซี(Server to User)

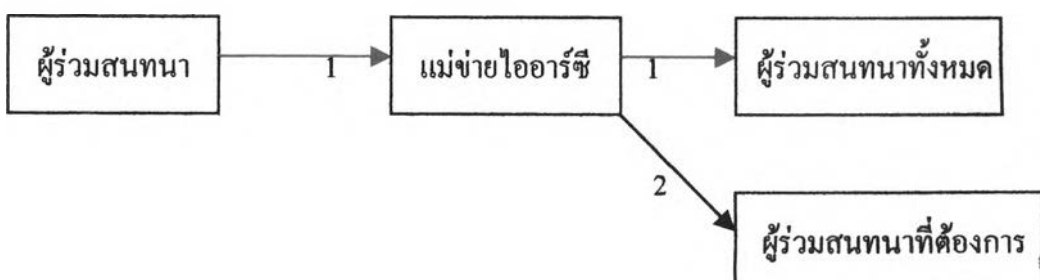
เป็นการทำงานของระบบแม่ข่ายที่จำทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาแล้วส่งข้อมูลที่จำเป็นไปยังผู้ร่วมสนทนาบนแม่ข่ายนั้นๆ เพื่อให้ผู้ร่วมสนทนาทราบถึงข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา



เมื่อมีผู้ร่วมสนทนาเข้าสู่ห้องสนทนา แม่ข่ายไออาร์ซีจะส่งข้อความจากแม่ข่ายให้กับผู้ร่วมสนทนาที่เข้าใหม่(1)โดยเฉพาะเจาะจง ผู้ร่วมสนทนาอื่นๆจะไม่เห็นข้อความดังกล่าว และในขณะเดียวกันการเข้ามาสู่ห้องสนทนาถือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา ก็จะถูกส่งไปยังแม่ข่ายไออาร์ซี(2) หลังจากนั้นแม่ข่ายไออาร์ซีจะแจ้งเหตุการณ์นี้ให้กับผู้ร่วมสนทนาทุกคนทราบ

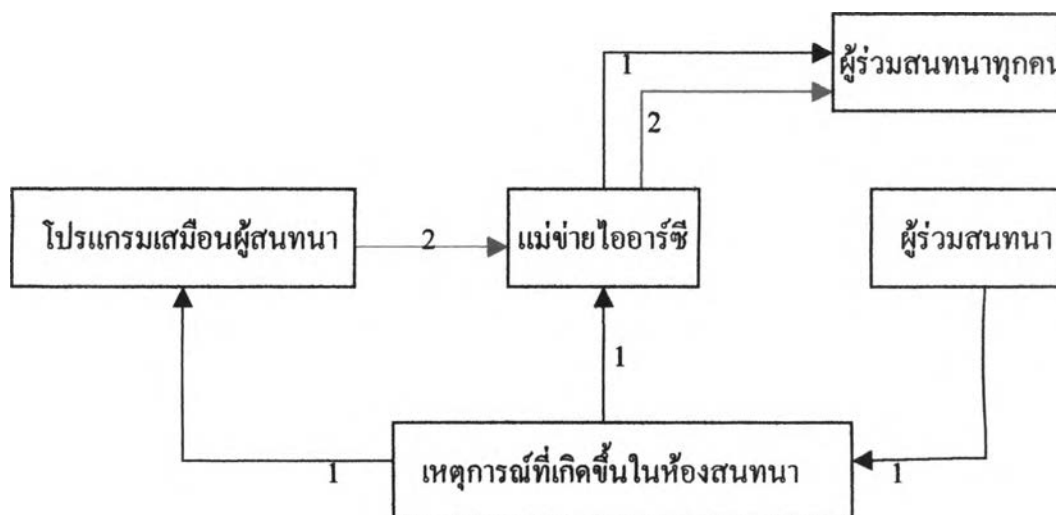
### ● การสื่อสารจากผู้ร่วมสนทนา(User to User)

ผู้เข้าร่วมในห้องสนทนาสามารถส่งสาร(1)ให้กับทุกคนในห้องสนทนาได้ในพื้นที่ส่วนกลาง โดยสารที่ส่งจะผ่านไปยังแม่ข่ายไออาร์ซี เพื่อไปปรากฏบนหน้าจอของผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆในห้องสนทนานั้นๆ หรืออาจเลือกส่งโดยเจาะจงผู้รับ(2) ซึ่งจะไม่ปรากฏในพื้นที่ส่วนกลาง



- การสื่อสารจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เสมือนผู้สนทนา(Resident Program to User)

เป็นการทำงานของโปรแกรมที่ถูกเขียนขึ้นโดยผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่ง ให้ทำหน้าที่เหมือนบุคคลที่ร่วมสนทนาจริง และจะส่งสาร ไปยังแม่ข่ายไออาร์ซีเพื่อให้แม่ข่ายส่งต่อไปยังผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆในห้องสนทนา โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะส่งสาร โดยอัตโนมัติเมื่อเหตุการณ์ในห้องสนทนาตรงคำสั่งปฏิบัติงาน



เมื่อผู้สนทนาคนหนึ่งเข้าสู่ห้องสนทนาหรือส่งข้อความใดๆสู่ห้องสนทนา ก็จะถือว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา(1) และผ่านแม่ข่ายไออาร์ซีเพื่อส่งไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคนในห้องสนทนานั้นๆ(1 → ) แต่เหตุการณ์ดังกล่าวที่เกิดขึ้นก็จะผ่าน โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาเช่นกัน หากข้อความหรือเหตุการณ์นั้นๆ(1) ตรงกับคำสั่งใดๆของโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา ก็จะส่งข้อความเข้าสู่แม่ข่ายไออาร์ซี(2 → ) เพื่อส่งไปยังทุกคนในห้องสนทนา

ในการบันทึกบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น ข้อความที่ส่งจากโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะมีลักษณะเหมือนกับข้อความที่ส่งจากผู้ร่วมสนทนาจริง แต่ก็มีลักษณะบางอย่างที่ผู้วิจัยสามารถบ่งชี้ได้ว่าเป็นข้อความจากโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนา จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาทั้งสิ้น 105,362 ข้อความ พบว่าเป็นการสื่อสารโปรแกรมเสมือนผู้สนทนากับผู้ร่วมสนทนาที่สามารถบ่งชี้ได้ 628 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 0.60 ของข้อความในห้องสนทนาทั้งหมด และในเวลา 1 นาที จะมีข้อความที่ส่งจากโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาเฉลี่ย 1 ข้อความ ส่วนการสื่อสารของโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาที่บ่งชี้ไม่ได้จะมีการสื่อสารเช่นเดียวกับผู้ร่วมสนทนาคนหนึ่งจนไม่สามารถแยกความแตกต่างได้

**ตาราง 4.1 ตารางแจกแจงข้อความการสนทนาที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์จี**

ครั้งที่	Server to User	User to User	Resident Program to User	รวม
1	708	606	33	1,347
2	2,994	2,085	21	5,100
3	1,492	786	15	2,293
4	3,069	1,739	3	4,811
5	656	839	8	1,503
6	1,900	2,185	19	4,104
7	2,651	1,831	10	4,492
8	1,646	2,077	26	3,749
9	510	756	40	1,306
10	1,208	1,342	51	2,601
11	533	553	6	1,092
12	510	715	22	1,247
13	3,733	2,403	12	6,148
14	1,546	1,458	18	3,022
15	924	1,691	21	2,636
16	2,016	1,743	8	3,767
17	1,381	1,645	6	3,032
18	2,429	2,400	15	4,844
19	1,422	1,484	23	2,929
20	2,332	2,309	20	4,661
21	3,852	2,151	24	6,027
22	2,451	3,847	29	6,327
23	1,402	1,747	22	3,171
24	1,507	2,783	10	4,300
25	274	173	36	483
26	1,516	1,604	22	3,142
27	1,540	1,594	33	3,167
28	989	1,202	30	2,221
29	2,809	2,151	32	4,992
30	3,486	3,349	13	6,848
<b>รวม</b>	<b>53,486</b>	<b>51,248</b>	<b>628</b>	<b>105,362</b>
<b>%</b>	<b>50.76</b>	<b>48.64</b>	<b>0.60</b>	<b>100</b>

**ตาราง4.2 แสดงค่าสถิติการสนทนาที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี**

	Server to User	User to User	Residant Program to User
ค่าเฉลี่ย	823	622	9
ค่าสูงสุด	3,852	3,847	51
ค่าต่ำสุด	274	173	3
ค่ามัธยฐาน	1,528	1,715	21

จากตาราง4.1แสดงให้เห็นถึงจำนวนข้อความการสนทนาที่ส่งมาจากแม่ข่ายไออาร์ซี ผู้ร่วมสนทนา และ โปรแกรมเสมือนผู้สนทนา โดยข้อความในแต่ละครั้งที่บันทึกเป็นข้อความที่เกิดขึ้นในระยะเวลา 30 นาที จะเห็นได้ว่าสัดส่วนข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซีและจากผู้ร่วมสนทนามีจำนวนใกล้เคียงกัน

ในระยะเวลา30นาที มีข้อความที่ปรากฏในการสนทนาดังนี้

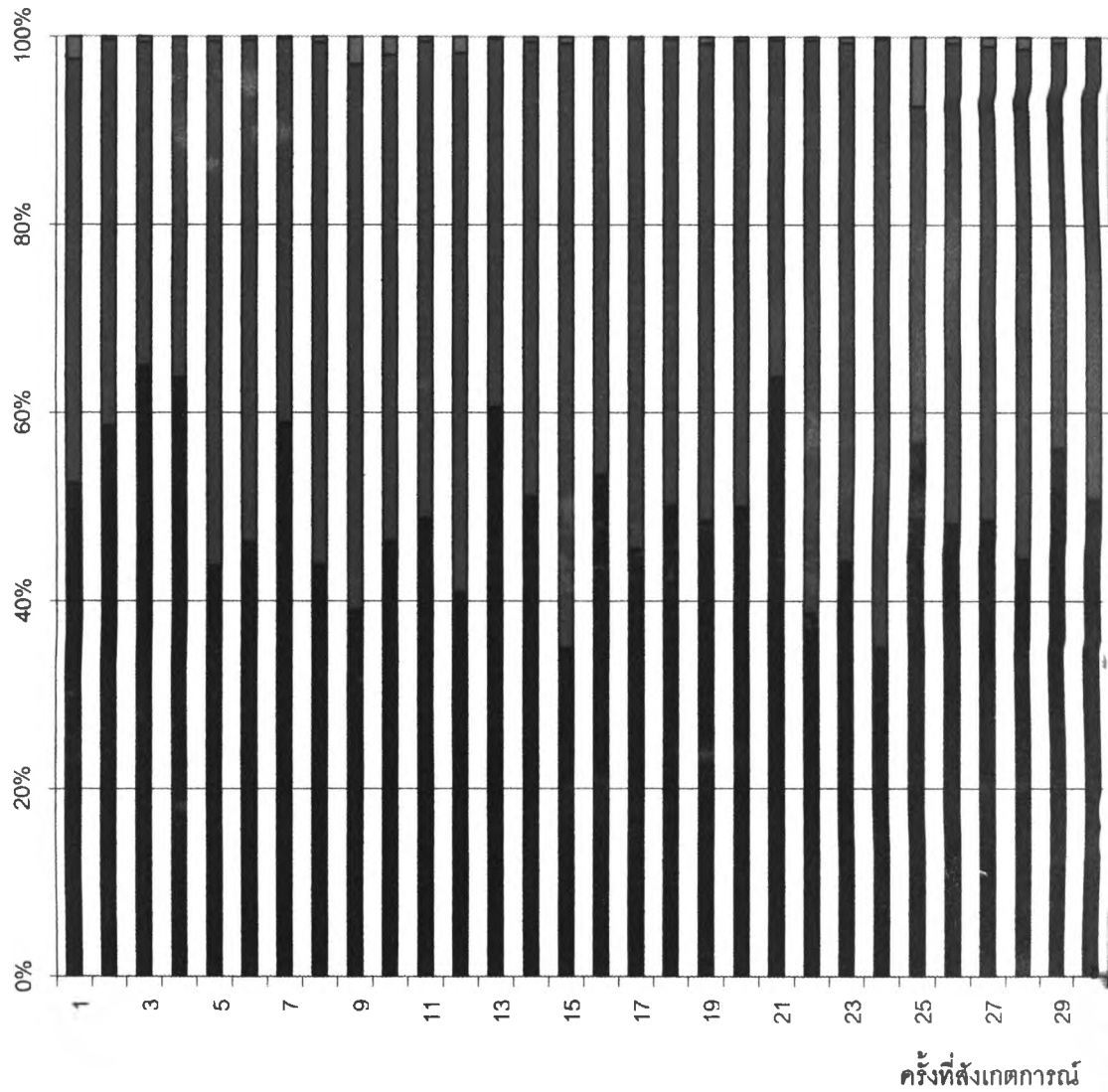
-ข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซีเฉลี่ย 823 ข้อความ โดยจำนวนข้อความสูงสุด 3,852 ข้อความ และจำนวนข้อความต่ำสุด274 ข้อความ

-ข้อความจากผู้ร่วมสนทนาเฉลี่ย 622 ข้อความ โดยจำนวนข้อความสูงสุด 3,847 ข้อความ และจำนวนข้อความต่ำสุด173ข้อความ

-ข้อความจาก โปรแกรมเสมือนผู้สนทนา 9 ข้อความ โดยจำนวนข้อความสูงสุด 51 ข้อความ และจำนวนข้อความต่ำสุด 3 ข้อความ

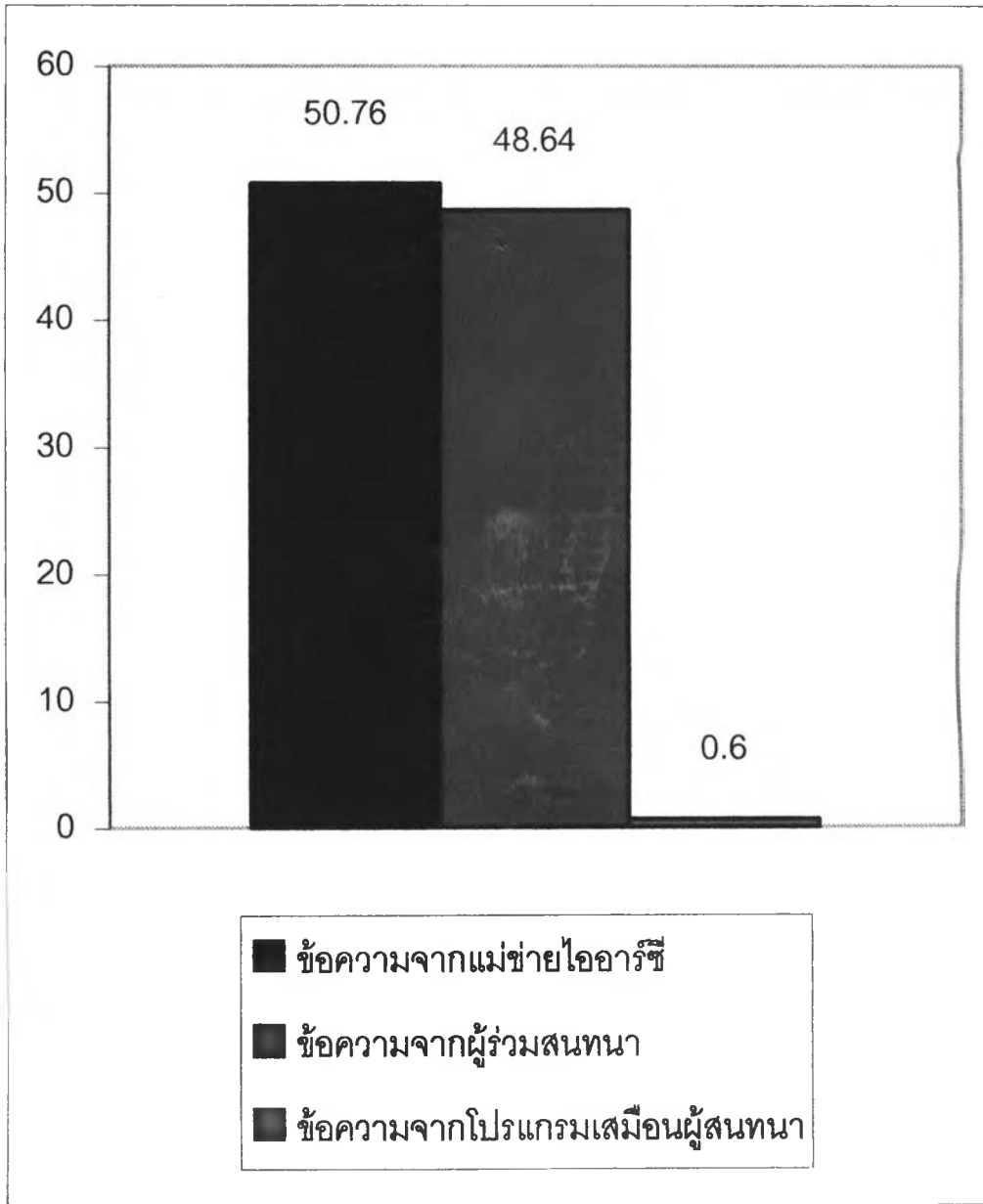
จำนวนข้อความที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีชี้ให้เห็นว่า ข้อความส่วนใหญ่เป็นข้อความที่ส่งจากแม่ข่ายไออาร์ซีซึ่งเป็นข้อความแจ้งข้อมูลต่างๆของห้องสนทนาส่งมายังผู้ร่วมสนทนา ส่วนการสื่อสารที่เป็นจุดประสงค์ของการสร้าง โปรแกรมการสนทนาคือข้อความจากผู้ร่วมสนทนาน้อยกว่าข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซี และข้อความจาก โปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาเป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น

## แผนภูมิเปรียบเทียบข้อความที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี



- ข้อความจากผู้ร่วมสนทนา
- ข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซี
- ข้อความจาก โปรแกรมเสมือนผู้สนทนา

แผนภูมิแสดงร้อยละของข้อความปรากฏในบทสนทนาจำแนกตามผู้ส่งสาร



ตาราง4.3 แสดงจำนวนข้อความที่ปรากฏในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีเฉลี่ยต่อเวลา 1 นาที

ครั้งที่	Server to User	User to User	Residant Program to User	รวม
1	3	3	1	7
2	10	7	1	18
3	5	3	1	9
4	11	6	1	18
5	3	3	1	7
6	7	7	1	15
7	9	7	1	17
8	6	7	1	14
9	2	3	1	6
10	5	5	1	11
11	2	2	1	5
12	2	3	1	6
13	13	9	1	23
14	6	5	1	12
15	4	6	1	11
16	7	6	1	14
17	5	5	1	11
18	9	8	1	18
19	5	5	1	11
20	8	8	1	17
21	13	8	1	22
22	9	13	1	23
23	5	6	1	12
24	6	10	1	17
25	1	1	1	3
26	6	6	1	13
27	6	6	1	13
28	4	5	1	10
29	10	8	1	19
30	12	12	1	25



**ตาราง 4.4 แสดงค่าสถิติของข้อความสนทนาในเวลา 1 นาที**

	Server to User	User to User	Residant Program to User	รวม
ค่าเฉลี่ย	6	6	1	14
ค่าสูงสุด	13	13	1	25
ค่าต่ำสุด	1	1	1	3
ค่ามัธยฐาน	6	6	1	13
ค่าฐานนิยม	5	6	1	11

จากตาราง 4.3 และ 4.4 แสดงข้อความเฉลี่ยต่อ 1 นาที ที่มีข้อความส่งมายังห้องสนทนา โดยเฉลี่ยในเวลา 1 นาที จะมีข้อความเข้าสู่ห้องสนทนา 14 ข้อความ แบ่งเป็น

- ข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซีเฉลี่ย 6 ข้อความ
- ข้อความจากผู้ร่วมสนทนาเฉลี่ย 6 ข้อความ
- ข้อความจากโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาเฉลี่ย 1 ข้อความ

ผลการวิจัยในส่วนของโครงสร้างการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้นเกิดจากการทำงานของ 3 ส่วนหลัก หรือเรียกว่า “ผู้ร่วมปฏิสังสรรค์(Participants)” ซึ่งซูซาน เอ็ม เออร์วิน-ทริป (Susan ,1973)ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งของการศึกษากลุ่มสังคมใดสังคมหนึ่ง เพราะเป็นคุณลักษณะเด่นชัดของสังคมนั้นๆ แสดงบทบาททางสังคมและความสัมพันธ์กับผู้ร่วม ปฏิสังสรรค์อื่นๆ และหากพิจารณาตามหน้าที่ของการปฏิสังสรรค์(Function of Interaction) สามารถจำแนกได้ดังนี้

1.แม่ข่ายไออาร์ซี มีหน้าที่เสนอข้อมูลหรืออธิบายความให้กับผู้ร่วมปฏิสังสรรค์อื่นๆทราบ ซึ่ง ซูซาน เอ็ม เออร์วิน-ทริป เชื่อว่าผู้รับสารต้องการการเรียนรู้หรือบอกกล่าวจากผู้ส่งสาร โดยหน้าที่ของแม่ข่ายไออาร์ซีเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจนเป็นความเคยชิน หรือเป็นเรียกว่าเป็นกิจวัตรประจำที่ผู้ส่งสารจะต้องกระทำต่อผู้รับสาร เช่นเกี่ยวกับการกล่าวทักทาย

2.ผู้ร่วมสนทนา มีหน้าที่บอกความต้องการข้อมูลข่าวสาร และทำให้เกิดการตอบสนองทางสังคม เป็นความต้องการให้สังคมรับรู้หรือยอมรับกับสารที่ส่งออกไป

3.โปรแกรมเสมือนผู้สนทนา มีหน้าที่ในการเสนอข้อมูลและอธิบายความเช่นเดียวกับแม่ข่ายไออาร์ซี แต่มีความแตกต่างในแง่ การเลือกตอบสนองหรือมีปฏิสังสรรค์เฉพาะกรณีเท่านั้น

จากตัวเลขสถิติที่แสดงนั้นจะเห็นว่า หน้าที่ในการให้ข้อมูลหรืออธิบายความจาก แม่ข่ายไออาร์ซีเป็นสิ่งที่ปรากฏในบทสนทนามากที่สุดถึงร้อยละ 50.76 รองลงมาคือ การบอกความต้องการหรือทำให้เกิดการตอบสนองโดยผู้ร่วมสนทนาซึ่งปรากฏในบทสนทนาร้อยละ 48.64 และหน้าที่การเสนอและอธิบายความของโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาร้อยละ 0.60 สัดส่วนข้อความสนทนาที่เกิดขึ้นจากผู้ร่วมปฏิสังสรรค์ทั้ง3ส่วนสะท้อนถึงรูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีว่า กว่าครึ่งหนึ่งของการสื่อสารเป็นการแจ้งข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงไปภายในห้องสนทนาซึ่งเป็นการสื่อสารทางเดียว(One way communication)จากระบบการทำงานของแม่ข่ายมายังผู้ร่วมสนทนา และสัดส่วนที่รองลงมาคือการมีปฏิสังสรรค์ของผู้ร่วมสนทนาที่เป็นบุคคลกับบุคคลซึ่งเป็นปฏิสังสรรค์หลักของการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีที่คิดค้นและพัฒนามาเพื่อรองรับการสื่อสารของมนุษย์กับมนุษย์ แต่สัดส่วนการสื่อสารกลับน้อยกว่าการสื่อสารจากแม่ข่ายไออาร์ซีมายังผู้ร่วมสนทนา ส่วนการสื่อสารอีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นสัดส่วนที่น้อยมาก มาจากการสื่อสารของโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาที่จะตอบสนองกับการสื่อสารของผู้ร่วมสนทนาในบางกรณีเท่านั้น

รูปแบบการสื่อสารของสังคมใดๆย่อมมีความสัมพันธ์กับผู้ร่วมปฏิสังสรรค์และหน้าที่ของผู้ร่วมปฏิสังสรรค์ในสังคมนั้น จากผลการวิจัยในส่วนนี้ทำให้เราทราบบทบาทและหน้าที่ของส่วนต่างๆที่อยู่ในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี

## กระบวนการสื่อสารในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี

กระบวนการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีสามารถจำแนกออกเป็น 3 ส่วน โดยในแต่ละส่วนมีกระบวนการที่ต่างกัน ดังนี้

- **กระบวนการสื่อสารระหว่างแม่ข่ายไออาร์ซีกับผู้ร่วมสนทนา(Server to User)**

เป็นการส่งสารจากแม่ข่ายไออาร์ซี(IRC Server)มายังผู้ร่วมสนทนา(User)เพื่อให้ผู้ร่วมสนทนาในห้องสนทนานั้นๆทราบถึงข้อมูลที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาดังแต่เริ่มเข้าสู่ห้องสนทนา จนกระทั่งออกจากห้องสนทนา หรือเรียกว่า “ข้อมูลของระบบการทำงาน(System Information)” โดยทุกเหตุการณ์(event)ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาจะถูกส่งเข้าสู่แม่ข่ายไออาร์ซี แม่ข่ายไออาร์ซี จะจำทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อเลือกมาสื่อสารกับผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนในห้องสนทนานั้นๆ

ข้อความที่ส่งจากแม่ข่ายไออาร์ซีไปยังผู้ร่วมสนทนาจะมีสัญลักษณ์ \*\*\* นำหน้าข้อความเสมอ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

**1. ข้อความที่ส่งให้เฉพาะบุคคล** : เป็นข้อความที่แสดงข้อมูลของห้องสนทนาที่แม่ข่ายไออาร์ซีบันทึกไว้และจะให้กับผู้ร่วมสนทนาเป็นรายบุคคลเมื่อเริ่มเข้าสู่ห้องสนทนาและเมื่อออกจากห้องสนทนา โดยข้อความดังกล่าวจะไม่ปรากฏต่อผู้อื่นในห้องสนทนาขณะนั้น ข้อความดังกล่าว ได้แก่

1.1 ข้อความแจ้งให้ทราบว่าเข้าสู่ห้องสนทนาใด ด้วยข้อความ

\*\*\*Now talking in #ชื่อห้องสนทนา

เมื่อผู้ร่วมสนทนาเข้าสู่ห้องสนทนาใดๆก็ตาม แม่ข่ายจะแจ้งให้ทราบว่าได้เข้าสู่ห้องสนทนานั้นๆแล้ว ในกรณีที่หลุดออกจากการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีหรือออกจากห้องสนทนาไป เมื่อกลับเข้ามาสู่ห้องสนทนาอีกครั้ง ก็จะมีการแจ้งให้ทราบทุกครั้งไป

ตัวอย่าง

\*\*\*Now talking in #abac

\*\*\*Now talking in #beginner

\*\*\*Now talking in #จิบกันได้

## 1.2 ข้อความแจ้งหัวข้อของห้องสนทนา(Topic) ด้วยข้อความ

\*\*\*Topic is 'ข้อความที่ผู้ร่วมสนทนาตั้งไว้'

หัวข้อของห้องสนทนาจะปรากฏที่หน้าจอของผู้เข้าร่วมสนทนาใหม่ ทุกครั้งที่เข้าสู่ห้องสนทนา ซึ่งหัวข้อสนทนานี้อาจมีการเปลี่ยนแปลง โดยผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการสามารถตั้งหัวข้อสนทนาได้

### ตัวอย่าง

\*\*\* Topic is 'Dream what you want to dream; go where you want to go; be what you want to be, because you have only one life and one chance to do all the things you want to do.'

\*\*\* Topic is 'Big Meeting is coming!! Please see <http://siam.au.edu/webboard/messages/1/35.html?WednesdayDecember6200000348pm> for more details'

\*\*\* Topic is 'ห้องนี้มีแต่คนน่ารัก น่ารักจ๋าาา :)'

## 1.3 บอกชื่อผู้ตั้งหัวข้อสนทนาและตั้งไว้เมื่อใด ด้วยข้อความ

\*\*\* Set by ชื่อผู้ตั้งหัวข้อสนทนา on วัน เดือน วันที่ เวลา ที่ตั้งหัวข้อสนทนา

เป็นข้อความที่บอกกับผู้ร่วมสนทนาใหม่ว่า ใครคือผู้ตั้งกระทู้สนทนาของห้องสนทนา นั้นๆและตั้งไว้เมื่อใด ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงหัวข้อสนทนาแม้ว่าจะบันทึกรายละเอียดไว้ เพื่อนำมาแจ้งให้ผู้ร่วมสนทนาทราบ

### ตัวอย่าง

\*\*\* Set by miCky on Fri Dec 08 19:24:21

\*\*\* Set by WooDy on Wed Dec 13 22:14:02

\*\*\* Set by SD on Tue May 16 15:16:06

#### 1.4 บอกให้รู้การเชื่อมกับแม่ข่ายยุติลง ด้วยข้อความ

\*\*\*Disconnected

ข้อความนี้จะปรากฏที่หน้าจอของผู้ร่วมสนทนาเพื่อแจ้งให้ทราบว่า ได้ขาดการเชื่อมต่อจากแม่ข่ายไออาร์ซีแล้ว และ ไม่สามารถจะสื่อสารกับผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆได้

ตัวอย่าง

<ivY> แจ้ ป๊ะ ป๋า ไม่ให้ไปรุต

<^PURE^> สวัสดิ์ค๊ะ

\*\*\* Disconnected

**2. ข้อความที่ส่งให้กับผู้ร่วมสนทนาทุกคนในห้องสนทนา** : เป็นข้อความที่บอกข้อมูลของระบบการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปในขณะทำการสนทนา ได้แก่

2.1 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีผู้ร่วมสนทนาใหม่เข้าสู่ห้องสนทนา ด้วยข้อความ

\*\*\* ชื่อผู้สนทนา has joined #ชื่อห้องสนทนา

เมื่อมีผู้ร่วมสนทนาใหม่เข้าสู่ห้องสนทนา แม่ข่ายจะแจ้งให้กับทุกคนในห้องสนทนาทราบว่าผู้เข้าสู่ห้องสนทนาใหม่ชื่ออะไร

ตัวอย่าง

\*\*\* Nippon has joined #กรุงเทพ

\*\*\* SOS has joined #abac

\*\*\* Go-Go has joined #เชียงใหม่

## 2.2 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีส่วนร่วมสนทนาออกจากห้องสนทนา ด้วยข้อความ

\*\*\* ชื่อผู้สนทนา has left #ชื่อห้องสนทนา

เมื่อผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งออกจากห้องสนทนา แม่ข่ายจะแจ้งให้ทุกคนในห้องสนทนาทราบ ข้อความในห้องสนทนาจะไม่ไปปรากฏบนหน้าจอของผู้ร่วมสนทนาที่ออกจากห้องสนทนาไปแล้ว แต่ยังสามารถสื่อสารกันเป็นการส่วนตัวได้(private)

ตัวอย่าง

\*\*\* GuArD has left #abac

\*\*\* Top has left #siam

\*\*\* collon has left #น่ารัก

## 2.3 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีส่วนร่วมสนทนาออกจากแม่ข่ายไออาร์ซี ด้วยข้อความ

\*\*\* ชื่อผู้สนทนา has quit IRC(เหตุผลที่ออกจากแม่ข่าย)

เมื่อผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งขาดการเชื่อมต่อกับแม่ข่ายไออาร์ซี ไม่ว่าจะกรณีใดๆก็ตาม แม่ข่ายจะแจ้งให้ทุกคนในห้องสนทนาทราบ โดยผู้ร่วมสนทนาอาจแจ้งสาเหตุที่ออกจากแม่ข่ายไว้ล่วงหน้าก่อนได้ หลังจากขาดการเชื่อมต่อกับแม่ข่ายไออาร์ซีแล้ว จะไม่สามารถสื่อสารกับผู้ร่วมสนทนาอื่นๆได้

ตัวอย่าง

\*\*\* Robos has quit IRC (Ping timeout)

\*\*\* LuXiFeR has quit IRC (Connection reset by peer)

\*\*\* Mint^O^ has quit IRC (Quit: Leaving)

\*\*\* RPG has quit IRC (Quit: ไปนอนดีกว่า)

2.4 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีส่วนร่วมสนทนาเปลี่ยนชื่อที่ใช้ในการสนทนา ด้วยข้อความ

\*\*\* ชื่อเดิมของผู้สนทนา is now known as ชื่อใหม่ของผู้สนทนา

เมื่อมีส่วนร่วมสนทนาเปลี่ยนชื่อที่ใช้ในการสนทนา แม้ข่าวจะบันทึกข้อมูลการเปลี่ยนแปลง และแจ้งให้มีส่วนร่วมสนทนาทุกคนทราบการเปลี่ยนแปลงชื่อเดิมไปสู่ชื่อใหม่

ตัวอย่าง

\*\*\* KaJewTo is now known as ^ModDaNgZ

\*\*\* oiu is now known as GTO

\*\*\* action is now known as MM

2.5 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีส่วนร่วมสนทนาถูกให้ออกจากห้องสนทนา ด้วยข้อความ

\*\*\* ชื่อผู้สนทนา was kicked by ผู้สนทนาที่มีอำนาจจัดการ (เหตุผล)

เมื่อมีส่วนร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการ ออกคำสั่งให้ผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งออกจากห้องสนทนา แม้ข่าวจะแจ้งให้มีส่วนร่วมสนทนาทุกคนทราบ โดยผู้มีอำนาจจัดการอาจบอกเหตุผลประกอบ

ตัวอย่าง

\*\*\* Asari was kicked by AMU (ออกไปนั่งสงบสติข้างนอกก่อน)

\*\*\* ^^NAT^\_ was kicked by GuArD

\*\*\* BONY was kicked by ZOP (Get out!)

## 2.6 ข้อความแจ้งให้ทราบว่ามีการเปลี่ยนแปลงสถานภาพพิเศษแก่ผู้ร่วมสนทนา

ด้วยข้อความ

\*\*\* ผู้สนทนาที่มีอำนาจจัดการ sets mode: +o ผู้สนทนาที่ได้รับสถานภาพพิเศษ

\*\*\* ผู้สนทนาที่มีอำนาจจัดการ sets mode: -o ผู้สนทนาที่ได้รับสถานภาพพิเศษ

การได้รับหรือถอดถอนอำนาจจัดการจะทำให้ผู้ร่วมสนทนาคนนั้นมีสถานภาพในห้องสนทนาเปลี่ยนไป มีอำนาจจัดการห้องสนทนานั้นๆ เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว แม้ฝ่ายจะแจ้งให้ทุกคนในห้องสนทนาทราบ

ตัวอย่าง

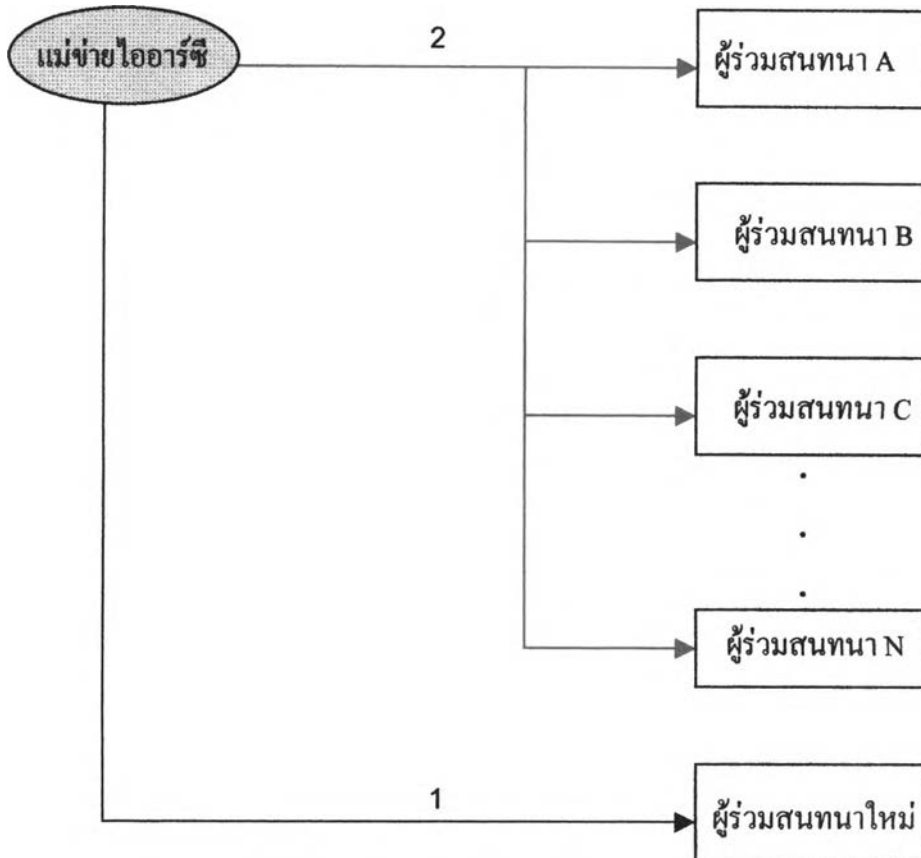
```
*** ChanServ sets mode: +b *MODD*!*@*
```

```
*** AsoP sets mode: +0 AonWantoT
```

```
*** GuArD sets mode: -b *!*@203.170.129.222
```



กระบวนการสื่อสารระหว่างแม่ข่ายไออาร์ซีกับผู้ร่วมสนทนาที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สามารถแสดงด้วยแผนภาพดังนี้



จากภาพจะเห็นว่า แม่ข่ายไออาร์ซีจะส่งข้อมูลของระบบการทำงาน(System Informations) ใน 2 ลักษณะ คือ

เส้นหมายเลข 1 : ข้อความที่ส่งให้เฉพาะบุคคล

เส้นหมายเลข 2 : ข้อความที่ส่งให้กับผู้ร่วมสนทนาทุกคนในห้องสนทนา

การสื่อสารระหว่างแม่ข่ายไออาร์ซีกับผู้ร่วมสนทนาจะมีชุดของข้อความที่กำหนดไว้เพื่อสื่อสารกับผู้ร่วมสนทนาเหมือนกันในทุกห้องสนทนาในแม่ข่ายนั้นๆ ไม่ว่าผู้ร่วมสนทนาจะเข้าสนทนาในห้องสนทนาใดจะปรากฏข้อความจากแม่ข่ายในรูปแบบและชุดข้อความเหมือนกันทั้งสิ้น

จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาทั้งสิ้น 105,362 ข้อความ พบว่าเป็นการสื่อสารระหว่างแม่ข่ายไออาร์ซีกับผู้ร่วมสนทนา 53,486 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 50.76 ของข้อความในห้องสนทนาทั้งหมด และในเวลา 1 นาทีจะมีการส่งข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซีเฉลี่ย 6 ข้อความ

● **กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้ร่วมสนทนากับผู้ร่วมสนทนา(User to User)**

เป็นการส่งสารจากผู้ร่วมสนทนาคนหนึ่งไปยังพื้นที่สนทนาส่วนกลางซึ่งผู้ร่วมสนทนาอื่นๆในห้องสนทนานั้นๆเป็นผู้รับสารนี้ได้ โดยสารที่ส่งมานั้นมีทั้งที่เจาะจงผู้รับสารคนใดคนหนึ่งในห้องสนทนานั้นๆ หรือส่งให้กับผู้ร่วมสนทนาคนใดก็ได้ที่รับสาร

การสื่อสารระหว่างผู้ร่วมสนทนาด้วยกันนั้น โปรแกรมจะออกแบบให้มีสัญลักษณ์เฉพาะเพื่อให้ทราบว่าเป็นการส่งข้อความจากผู้ร่วมสนทนาคนใด นั่นคือ จะปรากฏสัญลักษณ์

<ชื่อของผู้ส่งสาร> ข้อความของผู้ร่วมสนทนา

ตัวอย่าง

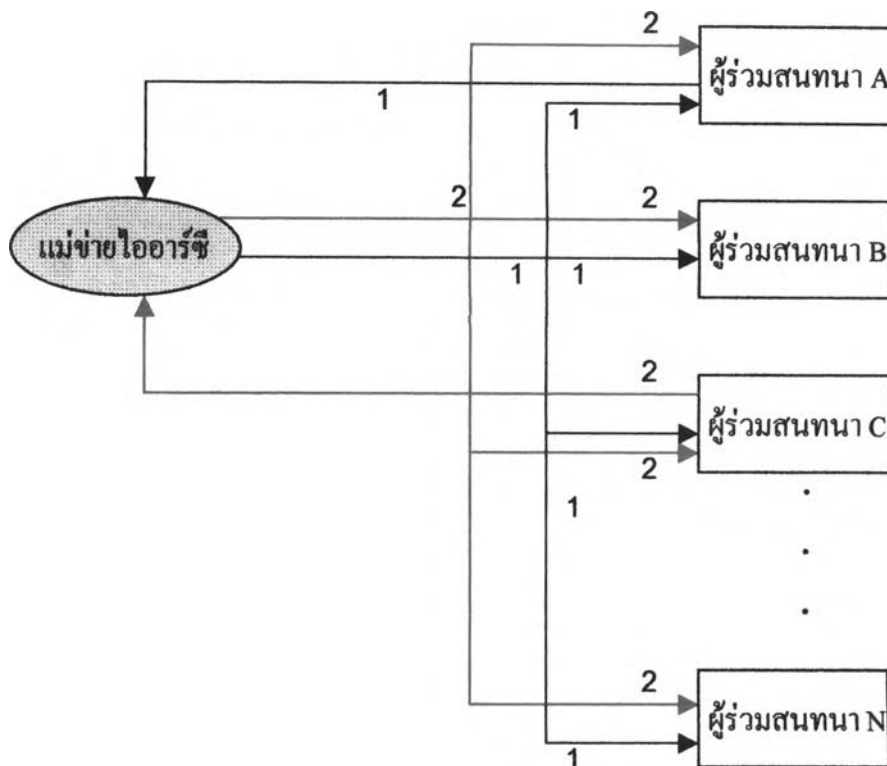
```
<nomadz> เอ ถือกคิ ไม้อีวก ไมเล็ก
<CK-b> อ้อ ชื่อ อร เยฮับ
<nomadz> ก้ากกก
<ZZ> วาวาไปนอนแล้วมั้ง
<ZZ> เห็นบอกเดี๋ยวดีนไม้ทัน
<ZZ> อีอิ
<^0^ChiChi> อ้อ
<GOSIX> ถ้าใครว่างนะครับช่วยแวะเข้าไปชมภาพเด็กน่ารักชิ รับรองไม่ธรรมดาแน่นอนคับ
http://www.jorjae.com/photoalbum/viewalbum.asp?aname=27506
<^0^ChiChi> หัวคิแม่
<orchid> คีค๊ะ
```

นอกจากนี้ผู้ร่วมสนทนายังสามารถส่งข้อความเข้าสู่ห้องสนทนาด้วยสัญลักษณ์พิเศษนำหน้าชื่อ เพื่อเน้นข้อความของตน เรียกว่า "action" โดยจะมีสัญลักษณ์ \* นำหน้าชื่อผู้ร่วมสนทนาแทนสัญลักษณ์ <...>

ตัวอย่าง

```
* deaw ไปแล้วนะทุกคน
* PaMan บินผ่านมาจ้า...พีว.....
*AAAA นั่งคิดถึงแฟน
```

กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้ร่วมสนทนากับผู้ร่วมสนทนาที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นสามารถแสดงด้วยแผนภาพดังนี้



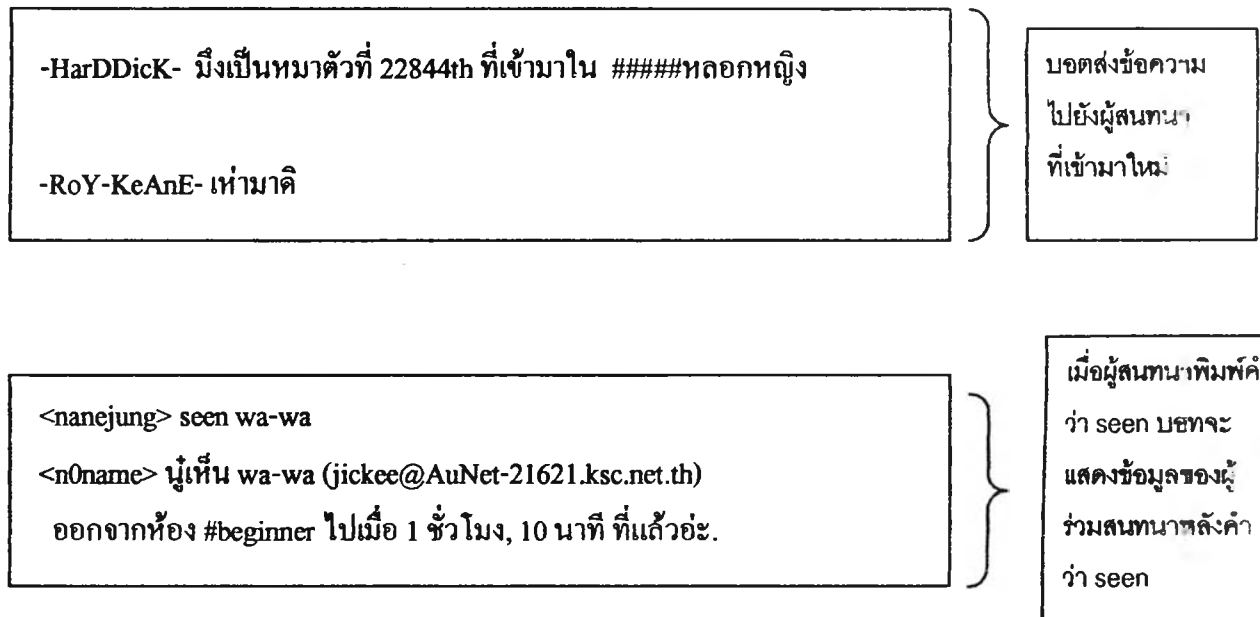
จากภาพจะว่า เมื่อมีผู้สนทนา A ต้องการส่งข้อความสู่ห้องสนทนา ข้อความดังกล่าว(1) จะผ่านไปยังแม่ข่ายไออาร์ซีก่อน แล้วแม่ข่ายไออาร์ซีจะส่งข้อความนี้(1) ไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคนในห้องสนทนานั้นๆ เช่นเดียวกับกรณีที่ผู้ร่วมสนทนา 3 ส่งข้อความ(2) การทำงานของการส่งสารก็จะเป็นเช่นเดียวกัน

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเข้าสังเกตการณ์ในห้องสนทนาเพื่อบันทึกข้อมูล ได้ข้อความที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีทั้งสิ้น 105,362 ข้อความ พบว่าเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ร่วมสนทนากับผู้ร่วมสนทนาจำนวน 51,248 ข้อความ คิดเป็นร้อยละ 48.64 โดยในเวลา 1 นาที จะมีข้อความที่ส่งจากผู้ร่วมสนทนาสนทนาเฉลี่ย 6 ข้อความ

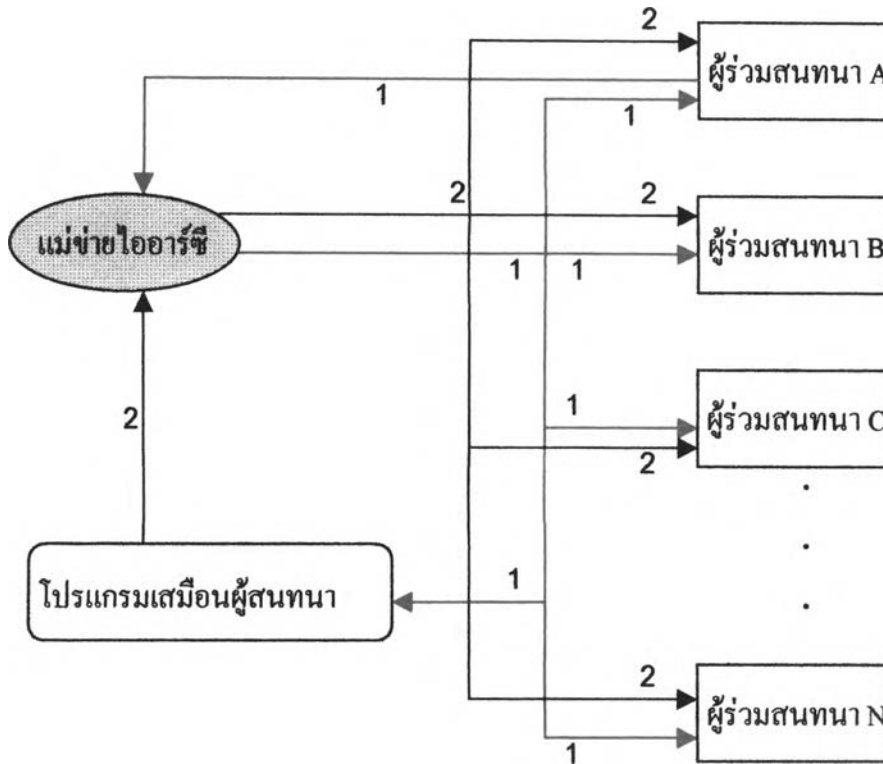
## ● กระบวนการสื่อสารระหว่างโปรแกรมเสมือนผู้สนทนากับผู้ร่วมสนทนา (Resident Program to User)

เป็นการสื่อสารระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ปฏิบัติการบนแม่ข่ายไออาร์ซีซึ่งมีสถานภาพเสมือนผู้ร่วมสนทนาคนหนึ่งแต่ไม่ใช่ผู้ร่วมสนทนาจริง ถูกเรียกในกลุ่มผู้สนทนาว่า ‘บอต(Bot)’ ซึ่งข้อความที่ถูกส่งมาอาจเหมือนกับเป็นข้อความที่ส่งมาจากผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งโดยมีสัญลักษณ์ <...> นำหน้าข้อความ หรืออาจเป็นข้อความที่ส่งหาเฉพาะบุคคลโดยมีสัญลักษณ์ - นำหน้าข้อความ

โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะถูกเขียนขึ้นมาเพื่อตอบสนองเหตุการณ์(event) ในแม่ข่ายไออาร์ซี โดยจะรับข้อมูลทุกอย่างเหมือนกับผู้สนทนาที่นั่งสนทนาอยู่จริง แต่จะถูกโปรแกรมไว้ว่า ถ้ามีเหตุการณ์แบบที่กำหนดไว้เกิดขึ้นจะตอบสนองด้วยการสื่อสารแบบใด สมมติว่าผู้ร่วมสนทนาเขียนโปรแกรมให้บอต ส่งข้อความ “สวัสดี” ทุกครั้งที่มีคนชื่อ AO เข้ามาในห้องสนทนา โปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาจะรอรับเหตุการณ์(event)ทุกอัน แล้วตรวจสอบว่าเป็นเหตุการณ์การเข้าสู่ห้องสนทนา(join)หรือไม่ ถ้าไม่ใช่โปรแกรมก็จะไม่ตอบสนองต่อเหตุการณ์นั้น แต่ถ้าเป็นเหตุการณ์การเข้าสู่ห้องสนทนา(join) โปรแกรมเสมือนผู้สนทนา ก็จะตรวจสอบว่าผู้ร่วมสนทนาใหม่นั้นชื่อ AO หรือไม่ ถ้าใช่ก็จะส่งข้อความ “สวัสดี” แต่ถ้าไม่ใช่ ก็จะไม่ตอบสนองเหตุการณ์นั้น สำหรับรูปแบบการตอบสนองของโปรแกรมจะขึ้นอยู่กับผู้เขียน โปรแกรมที่เป็นเจ้าของบอตตัวนั้นๆ เช่น

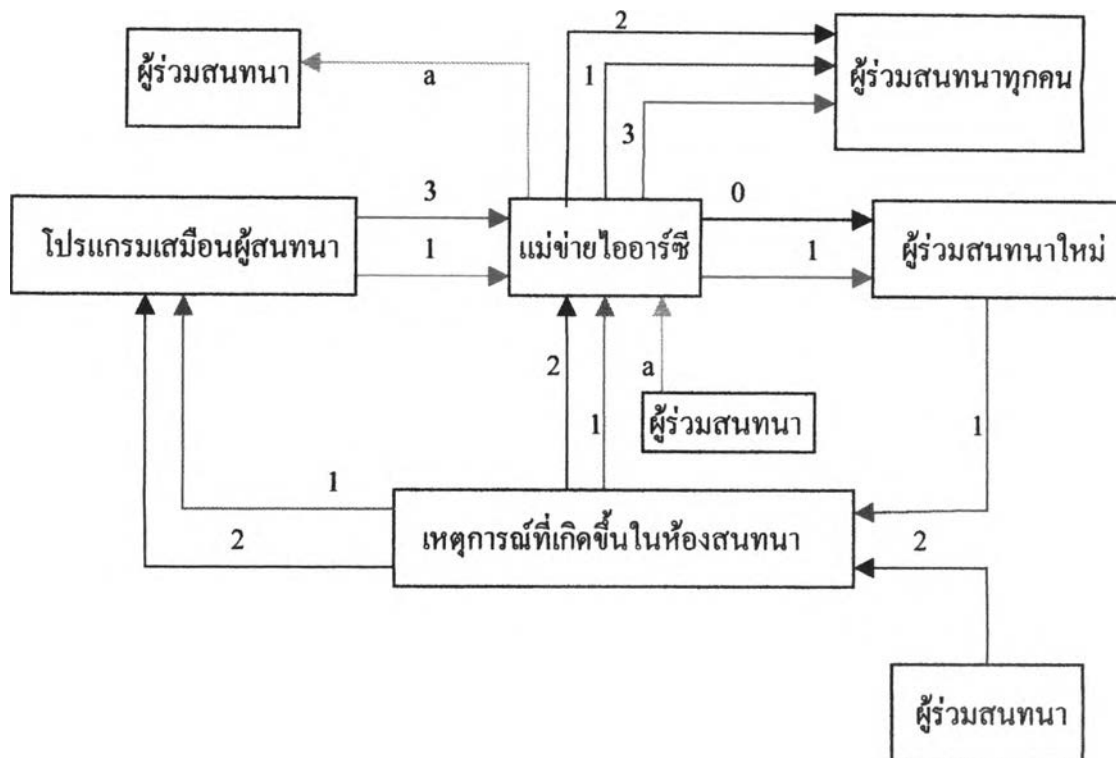


กระบวนการสื่อสารระหว่างโปรแกรมเสมือนผู้สนทนากับผู้ร่วมสนทนาที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สามารถแสดงด้วยแผนภาพดังนี้



จากภาพ เมื่อผู้ร่วมสนทนาคนที่ A ส่งข้อความเข้าสู่ห้องสนทนา(เส้นสีแดง) ข้อความดังกล่าว(1) จะผ่านไปยังแม่ข่ายไออาร์ซีแล้วส่งต่อให้กับผู้ร่วมสนทนาทุกคนในห้องสนทนา ซึ่งก็รวมโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาด้วย ถ้าข้อความ(1) เป็นข้อความที่ตรงกับคำสั่งให้ตอบสนอง โปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาจึงจะส่งข้อความ(2) ไปยังแม่ข่ายไออาร์ซี(เส้นสีน้ำเงิน) เพื่อส่ง ไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคน หรือหากโปรแกรมให้ตอบสนองกับเฉพาะผู้ส่งข้อความ แม่ข่ายก็จะส่งข้อความ (2) ไปยังผู้ร่วมสนทนา เท่านั้น

หากจะนำการรับส่งสารในทั้ง3ส่วนเข้ามาประกอบเป็นวงจรการสื่อสารทั้งหมดก็จะ ได้ดังภาพต่อไปนี้



**เส้นหมายเลข1** เมื่อผู้สนทนาใหม่เข้าสู่ห้องสนทนา ถือว่าเป็นเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดในห้องสนทนา(1) จะถูกส่งไปยังแม่ข่ายไออาร์ซี เพื่อส่งข้อความจากแม่ข่ายที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลต่างเบื้องต้นในห้องสนทนา(0 →) เช่น ชื่อห้องสนทนา กระทั่งและผู้ตั้งกระทุสนทนา โดยผู้ร่วมสนทนาคนอื่นจะไม่ได้รับข้อความจากแม่ข่าย และเหตุการณ์เดียวกันนี้(1) เมื่อส่งมายังแม่ข่ายไออาร์ซี ก็จะส่งข้อความแจ้งการเข้าสู่ห้องสนทนาไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคน(1 →)

นอกจากนี้ การเข้าสู่ห้องสนทนาจะเป็นเหตุการณ์ที่ส่งไปยังโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา(1) หากมีคำสั่งให้ตอบสนองกับการเข้าสู่ห้องสนทนาใหม่ โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะส่งข้อความ(1 →)ไปยังผู้เข้าร่วมสนทนาใหม่โดยผ่านแม่ข่ายไออาร์ซี

**เส้นหมายเลข2** ถ้าผู้ร่วมสนทนาออกจากห้องสนทนา ออกจากแม่ข่ายไออาร์ซี เปลี่ยนชื่อที่ใช้ในการสนทนาหรือต้องการส่งข้อความสู่ห้องสนทนา(2) เหตุการณ์ต่างๆเหล่านี้ส่งผ่านไปยังแม่ข่ายไออาร์ซี เพื่อส่งไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคน (2 →)

เส้นหมายเลข 3 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการส่งข้อความของผู้ร่วมสนทนา(2 → ) จะผ่านไปยังโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา ถ้าเหตุการณ์นั้นๆตรงกับคำสั่งที่มีอยู่ เช่น การใช้คำหยาบ หรือการถามข้อมูลที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะส่งข้อความ(3 → ) ไปยังผู้ร่วมสนทนาทุกคนผ่านแม่ข่ายไออาร์ซี

หมายเหตุ\* เส้น a ที่ปรากฏแสดงการส่งข้อความไปยังผู้ร่วมสนทนาที่เฉพาะเจาะจง โดยไม่ผ่านพื้นที่สนทนาส่วนกลาง เรียกว่ากันว่า “กระซิบ” หรือ “Private” ซึ่งจะไม่นับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา เพียงผ่านแม่ข่ายไออาร์ซีไปสู่ผู้สนทนาที่ต้องการ

## ● วัตถุประสงค์ที่ปรากฏในการสื่อสารในห้องสนทนา

การสื่อสารที่ปรากฏในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี เป็นการสื่อสารที่มีอิสระสูง ผู้ร่วมสนทนาทุกคนมีอิสระในการสนทนาเรื่องราวต่างๆอย่างไม่จำกัด จากการบันทึกการสนทนาสามารถแบ่งวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมการสนทนาได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. เพื่อรักษาความสัมพันธ์เดิม : เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมสนทนาที่มีความสนิทคุ้นเคย และรู้จักกันมาก่อนที่การสนทนาจะปรากฏในห้องสนทนานั้นๆ โดยห้องสนทนาส่วนใหญ่จะมีผู้ร่วมสนทนาที่เข้ามาร่วมสนทนาเป็นประจำ จนเป็นที่รู้จักกันในกลุ่มหรือในห้องสนทนานั้นๆ คนกลุ่มนี้จึงเข้ามาเพื่อพูดคุยกันในลักษณะคนคุ้นเคย เรื่องที่สนทนาจะเป็นเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน เป็นการเล่าสู่กันฟังหรือถามตอบในประเด็นหรือเรื่องราวต่างๆ เช่น การถามสารทุกข์ เหตุการณ์ที่ผู้ร่วมสนทนาไปประสบมา หรือถามถึงผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆที่รู้จักร่วมกัน

ตัวอย่างที่ 1 : เป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นในห้อง abac ซึ่งมีกลุ่มผู้ร่วมสนทนาที่รู้จักและเป็นสมาชิกของห้องสนทนา การสนทนาจะเป็นไปอย่างสนิทสนม มีการทักทายและถามไถ่ถึงผู้ร่วมสนทนาอื่นๆ

```
*** pure_bu has joined #abac
*** lit has joined #abac
<^Naifhun^> ให้ปะ
<GuessY> ใค้อย่าง เสียอย่างนะปาน
<pure_bu> ป่านจ๋าาาาาาาา
<lit> คีครับปาน
* KateUp รัปhotdogจาก_ScOoBy_
<pure_bu> ที่รัก คุยราย กานอยู่คะ
<_ScOoBy_> โอ้วววววว
<^Naifhun^> พี่ลิตคตคตคตคตคต
* GuessY เห็นปานฮ็อต หัน ไปมองคูเกด
<KateUp> ลิตคตคตจ๋าาาาาา
<_ScOoBy_> :X
<lit> อร ไม่อยู่เหรอครับ
<^Naifhun^> คีคะ พี่ลิต อรบอกคิดถึงคะ
<KateUp> ง่าา
<^Naifhun^> เกสจ๋า
<^Naifhun^> ป่านเอาคนละกัน
<lit> ลิตก็คิดถึงก็เลยแวะมาหา
```



ตัวอย่างที่ 2 : เป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นในห้องBeginner ผู้ร่วมสนทนาพูดคุยและเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับละครที่เพิ่งดูเสร็จ

<nanejung> มะกี้ดูละครมาหละ

<nanejung> คายได้ดูมั่งอะ

<wa-wa> ดูเรื่องอะไรเนเน

<wa-wa> เราดูเจ้ากรรม มาอะ

\*\*\* Swings has joined #Beginner

<nanejung> ดูเจ้ากรรมนายเวรอะ

<mayOm> สัดหมา หน้าหนังควาย

\*\*\* mayOm has left #Beginner

<nanejung> เหมือนกันนิ

<wa-wa> อ้าาาเรื่องเดียวกันนิ

<nanejung> รายพะ.....

\*\*\* Master has joined #Beginner

<wa-wa> หนูกเนาะๆ

<nanejung> อืม

<nanejung> ชาติที่แล้วเราทำกรรมรายร่วมกันป่าวอะวาวานี้กคิ

<nanejung> กแล้ว...

2.เพื่อสร้างสานความสัมพันธ์ใหม่ : เป็นการพยายามสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมสนทนาใหม่กับผู้สนทนาคนอื่น ๆ ในห้องสนทนานั้นๆ โดยผู้ร่วมสนทนาในกลุ่มนี้เป็นผู้ร่วมสนทนาที่ไม่คุ้นเคยกับห้องสนทนานั้นๆ หรือเป็นผู้ที่เพิ่งเริ่มเข้าสู่ห้องสนทนาในครั้งแรกๆ การสนทนาจะเป็นไปในลักษณะแนะนำตัว ถามข้อมูลส่วนบุคคล มากกว่าที่จะพูดคุยกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การถามชื่อ อายุ สถานที่ศึกษา แต่หากเข้ามาอีกในโอกาสต่อไป ความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาขึ้น มีการแนะนำให้รู้จักกับสมาชิกประจำของห้องสนทนา หรืออาจมีการนัดหมายพบเจอกันในโอกาสต่างๆ

ตัวอย่างที่ 1 : เป็นบทสนทนาของผู้เข้าร่วมสนทนาใหม่(moss) ที่สื่อสารกับสมาชิกของห้องสนทนาเพื่อทำความรู้จักกัน อาจมีการถกเถียงกันอันเนื่องมาจากความไม่คุ้นเคยกัน

```

<moss> มอสครับ
<moss> ปฏิภาณก็ได้
<Mr_C> อานะ
<moss> ไม่ว่า
<Mr_C> มอลหรือ
<Mr_C> มอสไหนอะ
<moss> เปล่า
<Mr_C> ที่ออกเทพป้าอะเป่าอะ
<Mr_C> อีอีอี
<moss> ไมใช่่มอส
<Mr_C> เรียนไหนหรมอส
<Mr_C> หรือ
<Mr_C> แก้วชื่อไรหรือ
<moss> เราชื่อเบิร์ต
<Katch> มอส ชันตาค้อย
<Mr_C> อานะ
<Mr_C> เบิร์ตคีนะ
<Katch> มอส ชันตาค้อย
<Guest39885> คีคะ
<moss> <Katch> มอส ชันตาค้อย <<<<ไอ้หยาบ
<moss> สตูด
<Katch> ทำไมคร้

```

## ตัวอย่างที่1(ต่อ)

<Katch> เจ้าพิมพ์เล่นๆกันไม่ได้หรือไง  
 <moss> ส่อสันดาน  
 <moss> ไม่ได้  
 <Katch> ไม่ได้  
 <Katch> ก้อ ไปเล่นห้อง เรียบร้อยดิ  
 <Katch> หยาบตรงไหน  
 <Katch> นายคิดเอาเองปะ  
 <moss> รู้คู่แข่ง  
 <Katch> รู้เหมือนกัน  
 <^Pretty\_Boy^^\_^> เฮ้ยๆๆๆๆดิๆๆๆหนอย  
 <moss> หลอกตัวเองไม่ได้หรอก  
 <Katch> ถ้าอย่างนั้นพูดตรงๆไม่ดีท่าเธออะ  
 <Katch> ดีแล้วครับ  
 <moss> ก็พูดดิ  
 <Katch> ปรกติก้อแหงกัน  
 [<Katch> คนในห้องนี้เค้าก็รู้อยู่แล้วว่าพูดเล่น  
 <moss> ไม่เคยรู้สึก  
 <Katch> คุณเป็นใคร

ตัวอย่างที่2 : เป็นบทสนทนาของผู้ร่วมสนทนาใหม่(wa-wa) ซึ่งแนะนำตัวกับผู้ร่วมสนทนาเดิม มีการซักถามถึงสถานที่เรียน และชื่อของผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆ

<wa-wa> สวัสดีค่ะ เรา ววา นะ

<Bremen> อ้ายจุนกรูไม่มีตั้งวะ ช่วงนี้หมคตคนะ ฮ่าๆ

<Bremen> ววา เรียนไหนนะ

<wa-wa> ววา เรียนจบแล้วค่ะ

<wa-wa> Bremen <---ชื่อไรคะ

<micjung> อยากเป็นไอ้เขียวเงิน

<WeFeRy> อะ หรอ มันไปกัน 6 คนอะ

<Bremen> เราชื่อค้อยนะ

<Bremen> ครายไปบั้งวะจุนดอก

<wa-wa> อ้าาา

### ● สัมฤทธิ์ผลในการสื่อสารที่ปรากฏในการสนทนา

จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนา พบว่าผู้ร่วมสนทนามุ่งสนทนาเพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในการสื่อสาร เช่น การนัดหมาย การถามเพื่อเอาคำตอบ หรือการขอความเห็น แต่ผลของการสื่อสารที่เกิดขึ้นนั้น สามารถจำแนกได้ตามลำดับดังนี้

1.ผู้ร่วมสนทนาเปิดประเด็นหรือมุ่งให้มีการตอบสนอง แต่ไม่มีผู้ร่วมสนทนาคนใดให้การตอบสนอง : เป็นความพยายามของผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งที่ต้องการสื่อสารกับผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆในห้องสนทนานั้นๆ แต่ไม่ได้รับการตอบสนอง ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย การถามถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เนื่องจากห้องสนทนาส่วนใหญ่จะมีสมาชิกประจำที่คุ้นเคยกันอยู่ จึงไม่ค่อยให้ความสนใจกับผู้เข้าร่วมสนทนาใหม่ และเนื่องจากมีข้อความเข้ามาอยู่ตลอดเวลา ความสนใจจึงอยู่กับเรื่องที่สนทนากันก่อนนี้ การสื่อสารที่ไม่ได้รับการตอบสนองมักเกิดขึ้นในช่วงที่ผู้ร่วมสนทนาอื่นๆกำลังสนทนากันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งในขณะที่ผู้ร่วมสนทนาที่ไม่คุ้นเคย เข้าสู่ห้องสนทนาและพยายามจะสื่อสารกับผู้อื่น

ตัวอย่างที่ 1 : เป็นบทสนทนาที่เกิดขึ้นในห้องabac เมื่อผู้ร่วมสนทนาใหม่(McDonald) เข้าสู่ห้องสนทนาในช่วงเวลาที่ผู้ร่วมสนทนาอื่นๆกำลังสนทนากันอยู่

```

*** McDonald has joined #abac
<McDonald> หัวดีจ้าา.....^o^
<McDonald> เราชื่อแมคนะเพื่อน ๆ
*** ^^BeE^^ has left #abac
<Zhaoyun> Bee hi
*** Barthez has joined #abac
* {rG-fUgO} who lets the dogs outttttttttttt
<AmSick> ooh..ooh ohh
*** MiM sets mode: +o Devilman
*** JaYMa sets mode: -o Devilman
*** MiM was kicked by JaYMa (Sorry! Your access is not high enough to op non-user!)
*** MiM has joined #abac
<[K]ate]]> <AmSick> ooh..ooh ohh---เป็นรายหล่อนน
*** MiM has left #abac

```

} ผู้ร่วมสนทนาใหม่ทักทาย

## ตัวอย่างที่(ต่อ)

<pre> &lt;McDonald&gt; หวัดดีจ้าา.....^o^ &lt;McDonald&gt; เราซื้อแมคคะเพื่อน ๆ &lt;acer_tang&gt; 55555 &lt;acer_tang&gt; มีน &lt;acer_tang&gt; โคน *** McDonald has left #abac *** {naka} has quit IRC (Ping timeout) &lt;KeYRUn&gt; โคนไรพีตั้ง </pre>	<p>ไม่มีการตอบสนองจนกระทั่ง ตกทายครั้งที่ 2</p> <p>ออกจากห้องสนทนาไปในที่สุด</p>
--	--

2.ผู้ร่วมสนทนาสื่อสารกันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งซึ่งมุ่งสู่สัมฤทธิ์ผล แต่ในที่สุดก็หยุดการสนทนาไป: เป็นการสนทนาที่ต้องการสื่อสารหรือนัดหมายกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไปเรื่องที่ต้องการสื่อสารหรือสนทนายุติลง อันอาจเนื่องมาจาก ผู้สนทนาคนใดคนหนึ่ง ออกจากการสนทนาไป หรือไม่มีการโต้ตอบกลับมา ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับกรณีที่ไม่ได้รับการตอบสนอง ต่างกันที่มีการสื่อสารกันมาในช่วงระยะเวลาหนึ่งก่อนที่จะหยุดการสื่อสารไปอันเนื่องมาจากการออกห้องสนทนาหรือออกจากแม่ข่ายของผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งที่กำลังสนทนาอยู่ หรือมีข้อความที่รบกวนการสนทนาในขณะนั้นมาก

ตัวอย่าง: เป็นบทสนทนายระหว่าง x^box และ lipton แต่ขณะนั้นมีข้อความจากผู้สนทนาคนอื่นแทรกและในที่สุดผู้ร่วมสนทนาคนหนึ่ง (lipton) ออกจากห้องสนทนาไป

<pre> &lt;x^box&gt; แล้วจะ ไปป่าอะ ดูหนัง น้องชานาาาา &lt;lipton&gt; พุทหัสไม่ว่างงงงงงงงงงงงงงงงงงง * lipton วันนี้นั่งเรียนที่รามมา &lt;x^box&gt; งั้นวันไหนดี &lt;x^box&gt; อีๆๆ &lt;[A X]&gt; ไปทำไมที่ ราม? &lt;lipton&gt; ศุกรว่างงงงงงงงง &lt;lipton&gt; ไปนั่งเรียน ใจ &lt;lipton&gt; * lipton วันนี้นั่งเรียนที่รามมา&lt;&lt;&lt;นี่ใจ </pre>	<p>x^box และ lipton นัดหมายกันเรื่องการไปดูหนัง</p>
--	---

## ตัวอย่าง(ต่อ)

```

<x^box> อืมมม ดูตารางงานก่อง
*** LinuX3993 has joined #หวานใจ
<[A|X]> ไปเรียนอาราย...
<lipton> อังกฤษ
<x^box> วันจันทร์ หน้าได้ป่าว
<[A|X]> ทำไมต้องไปเรียนถึง ราม?
*** bnk755975 has joined #หวานใจ
<x^box> ว่างวันจันทร์ อะ
<x^box> สัปดาห์นี้
<lipton> พี่แมงกั
<lipton> คิคะแฟนแมงกั
<TH_CrAzY> คิคบ...ซาจำ
<TH_CrAzY> คิคับ ต้อก
<lipton> ไปก่อนคิกว่า
*** lipton has left #หวานใจ

```

} lipton ออกจากห้องสนทนา  
โดยยุติการสนทนาเรื่องการนัดหมาย

3. ผู้ร่วมสนทนาสื่อสารกันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งซึ่งมุ่งสู่สัมฤทธิ์ผล แล้วเปลี่ยนประเด็นการสนทนาใหม่ ละทิ้งประเด็นเดิม : เป็นการสนทนาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อให้เกิดความเข้าใจหรือตกลงกัน แต่เมื่อมีประเด็นใหม่ขึ้นมาในการสนทนาผู้ร่วมสนทนาจึงเปลี่ยนไปสนทนาในประเด็นใหม่ ไม่สนใจประเด็นเดิมที่สนทนากันก่อนหน้านี้ เนื่องจากประเด็นเหล่านั้นไม่สำคัญหรือผู้ร่วมสนทนาไม่ได้จริงจังกับการสนทนากันนัก การสื่อสารในลักษณะนี้เกิดเนื่องจากเรื่องราวที่สนทนาไปพาดพิงหรืออ้างถึงประเด็นที่สำคัญหรือน่าสนใจกว่า จึงหันไปสนทนากันในเรื่องนั้นๆ

ตัวอย่างที่ 1 : เป็นบทสนทนาที่ผู้ร่วมสนทนาเปลี่ยนประเด็นการสนทนาไปยังประเด็นที่สนใจร่วมกันมากกว่าโดยละทิ้งประเด็นการสนทนาเดิม

<p>&lt;[A X]&gt; พุงนี้ไปไหนดีหว่า?</p> <p>&lt;[A X]&gt; เวง.....</p> <p>&lt;meng&gt; เอ๊กปะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; ไปมานูญครองกะฉานปะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; จาไปเดินเล่น</p> <p>&lt;meng&gt; ไป</p> <p>&lt;[A X]&gt; แกมารับฉานคิก</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; แกมาหาฉานคิก</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; เหอะเหอะเหอะ</p> <p>&lt;[A X]&gt; แกชวน แกก็มารับฉานคิก</p> <p>&lt;[A X]&gt; ไม้รู้ไปไหนดี....เซง</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; ไม้รู้อะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; อยากไปไหนก็ได้อะใครบางคน</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; กรั๊กๆๆๆๆ</p> <p>&lt;[A X]&gt; เหมือนๆกันอะแหละ.....</p> <p>&lt;[A X]&gt; ไม้ได้เจอหน้าแฟนมา 4 เดือนแฉ๊ะ</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;">             สนทนากันเรื่องจะไปมานูญครอง           </div>
<p>&lt;[nat]suki&gt; อะนะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; เหอะเหอะเหอะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; เต๋วก้อด้ายเจอแล้วน่า</p> <p>&lt;[A X]&gt; อิกตั้ง 58 วัน</p> <p>&lt;[A X]&gt; ซ้ำชิบ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; โห นั้งนับวันเลยเรอะ</p> <p>&lt;[nat]suki&gt; อะนะ</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;">             เปลี่ยนประเด็นการสนทนา จากเรื่องการนัดหมายเป็นเรื่องอื่น           </div>



## ตัวอย่าง(ต่อ)

<[A|X]> อืมดิ

<[A|X]> นับตั้งแต่ 73 วันเป็นต้นมาอะ

<[A|X]> เพิ่งผ่านไป สิบกว่าวันเอง

<[nat]suki> อ่ะนะ

<[nat]suki> เมื่อไหร่จามาว่าาาาาาาา

<[nat]suki> หรือว่าวันนี้แห้วแน่เลย

<[A|X]> แห้วเหมือนกาน

<[nat]suki> อ่ะนะ

<[nat]suki> ขอบายที่แห้วเปงเพื่อน

<[A|X]> อืม

<[nat]suki> ไว้ฉานอกหัก แกมาอกหักเปงเพื่อนฉานด้วยนะ

<[A|X]> เฮ้~~~~~ย

<[nat]suki> อ่ะ ทะ ไมพะ

<[nat]suki> ไม่รักกานจิงนี้ฝ้าาาา

<[nat]suki> ไว้ฉานอกหัก แกมาอกหักเปงเพื่อนฉานด้วยนะ << อันนี้ถอนตัววะ....

เปลี่ยนเรื่องการสนทนา  
ละทิ้งประเด็นการนัดหมาย

4. ผู้ร่วมสนทนาสื่อสารกันในประเด็นใดประเด็นหนึ่งซึ่งมุ่งสู่สัมฤทธิ์ผล แล้วในที่สุดการสื่อสารในประเด็นนั้นก็เกิดสัมฤทธิ์ผล : เป็นการสื่อสารที่พบได้น้อยครั้งที่สุด เนื่องจากการสนทนากันบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น ผู้ร่วมสนทนาได้มุ่งหวังจะให้เกิดสัมฤทธิ์ผลใดๆ เป็นเพียงการสนทนาในเรื่องสนุกสนาน ไม่จริงจังและเป็นเรื่องไม่สำคัญ อีกทั้งจำนวนผู้ร่วมสนทนาที่มากทำให้เป็นอุปสรรคในการสื่อสารกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างจริงจัง การสนทนาในลักษณะนี้จึงเกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้นๆที่ไม่มีผู้ร่วมสนทนาคนอื่น หรือเรื่องสนทนาเรื่องอื่นมาขัดจังหวะ และเรื่องนั้นๆมีแนวโน้มที่จะตกลงกันได้มาก่อน

ตัวอย่าง : เป็นบทสนทนาที่ผู้ร่วมสนทนาได้มีการสนทนาเป็นการส่วนตัวมาก่อนที่จะมาสนทนากันในห้องสนทนา จึงเป็นการถามย้ำในเรื่องที่รับรู้ร่วมกันมาก่อนนี้

```

***od has joined #siam
<sin> ไอ้ออ
<od> เออ...ตกลงมึงว่าไงเรื่อง โปรแกรม
<sin> ไม่ไง ล้าบากมึงรันป่าวๆ หนะดิ เกรงใจหวะ
<od> ไม่เป็นไร
<od> ไว้กูรันให้ละกัน
<od> รอยีทนๆก่อน
<sin> เออ โอเค ขอบใจหวะ
<od> เออ ไม่เป็นไร
<od> กูอบน้ำก่อนละ เค้ามา
<sin> เอออออออออออออ

```

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าเนื้อหาที่เกิดขึ้นในห้องสนทนานั้น ไม่ได้อยู่ภายใต้หัวข้อหรือประเด็นใดที่กำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็น กระทั่งของห้องสนทนา(Topic) หรือชื่อของห้องสนทนา เนื้อหาของบทสนทนาที่ปรากฏไม่ได้อยู่ในขอบข่ายที่กำหนดร่วมกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับแนวคิดของซูซาน เอ็ม เออร์วิน-ทริป(Susan,1973)ที่ว่า หัวข้อหรือประเด็นถือเป็นส่วนประกอบย่อยที่สำคัญและจำเป็นยิ่งที่จะเกิดขึ้นเฉพาะการสื่อสารด้วยภาษาของมนุษย์เท่านั้น และเมื่อหัวข้อของการสื่อสารเปลี่ยนไปจะส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการสื่อสารในขณะนั้น หากเทียบกับผลการวิจัยนี้ หัวข้อหรือประเด็นในการสื่อสารจึงไม่ใช่สิ่งที่ผู้ร่วมสนทนากำหนดเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เป็นประเด็นที่ผู้ร่วมสนทนากำลังสื่อสารกันในขณะนั้น ซึ่งประเด็นที่พบในห้องสนทนาจึงมีการเปลี่ยนไปตลอดเวลา ไม่ได้มุ่งสื่อสารกันในประเด็นใดเป็นสำคัญ

## ● ธรรมชาติของสื่อ

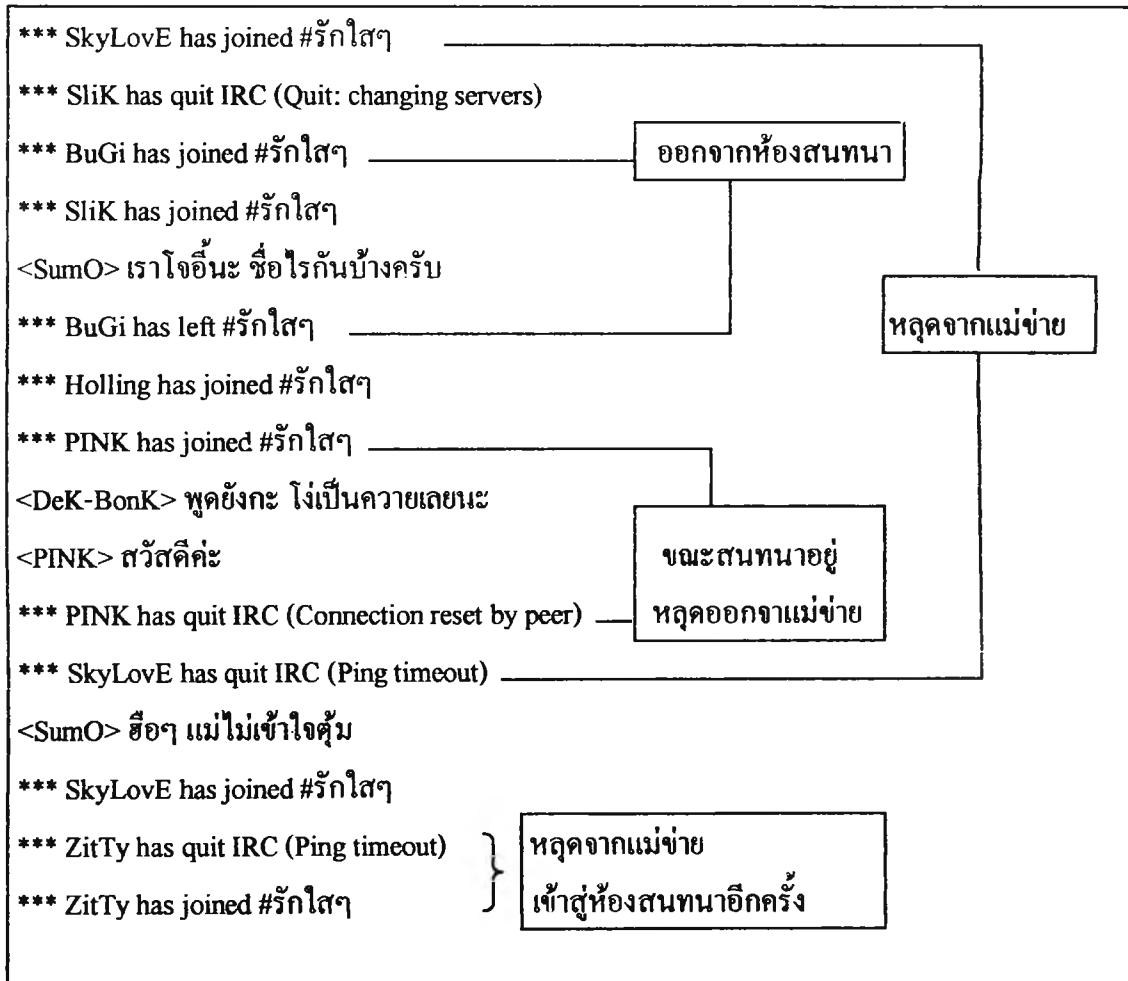
การสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีถือเป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ซึ่งมีลักษณะที่เฉพาะต่างจากการสื่อสารผ่านสื่ออื่น จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาพบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

4.1 ความจำกัดในการสื่อสารด้วยตัวอักษร : ความสามารถของโปรแกรมสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีทำให้ผู้ร่วมสนทนาสื่อสารกันด้วยตัวอักษรเท่านั้น ผู้สนทนาจึงไม่อาจทราบข้อมูลของกันและกันมากไปกว่าการถามตอบกัน ผู้สนทนาที่ต้องการแสดงตัวตนมากกว่านี้ ก็จะมีวิธีการที่แตกต่าง เช่น การส่งรูปผ่านโปรแกรมรับส่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ให้เบอร์ติดต่อก่อน หรือการให้ดูจากเว็บไซต์ ซึ่งวิธีการที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีเพื่อลดข้อจำกัดในการสื่อสารกัน หรือทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นวิธีที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติของสื่อคอมพิวเตอร์ที่อำนวยความสะดวกทางการสื่อสารที่มากกว่าการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีเท่านั้น

#### 4.2 ความจำกัดของเวลาในการสื่อสาร

เนื่องจากการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น ผู้ร่วมสนทนาจะต้องเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ต โดยการเชื่อมต่อแต่ละครั้งมีกำหนดเวลาอีกทั้งคุณภาพการบริการของที่แตกต่างกัน การสนทนาจึงเกิดความไม่ต่อเนื่องขึ้น ผู้ร่วมสนทนามีโอกาสออกจากการสนทนาได้ตลอดเวลาโดยอาจไม่ทราบล่วงหน้ามาก่อนที่จะออกการสนทนา

**ตัวอย่าง :** บทสนทนาในช่วงที่มีการเข้าและออกจากห้องสนทนาหรือแม่ข่ายไออาร์ซีในระยะเวลาใกล้เคียงกัน



#### 4.3 การสนทนาพร้อมกันหลายบุคคล

การเข้าร่วมสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีในแต่ละห้องสนทนา ณ ช่วงเวลาหนึ่งๆ มีผู้ร่วมสนทนาเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดสนทนาหลายคู่ บ้างก็สนทนาเป็นกลุ่มบนพื้นที่เดียวกัน ดังนั้นข้อความที่สนทนาในเรื่องเดียวกันอาจอยู่ห่างกันหลายข้อความ เพราะผู้สนทนาในเรื่องอื่นก็ใช้พื้นที่สนทนาที่อีกทั้งมีข้อความจากแม่ข่ายไออาร์ซีที่แจ้งความเปลี่ยนแปลงในห้องสนทนา การสื่อสารกันในกลุ่มผู้สนทนาจึงมีการกระโดดข้ามข้อความที่มีใช้เรื่องราวที่ตนสื่อสาร ผู้ร่วมสนทนาจึงต้องมีทักษะในการเลือกข้อความที่ตอบสนองการสื่อสารของตน ซึ่งมีได้ต่อเนื่องกันเหมือนการสนทนาในรูปแบบอื่นๆ

**ตัวอย่าง :** เป็นช่วงบทสนทนาที่มีคู่สนทนาเกิดขึ้นหลายคู่ในเวลาและพื้นที่สนทนาเดียวกัน ทำให้บางช่วงของข้อความที่ต่อเนื่องกัน ไม่ได้สื่อความหมายในเรื่องเดียวกัน



## ขั้นตอนในการสื่อสาร

การที่ผู้เข้าร่วมสนทนาจะเข้าสู่ห้องสนทนาใดๆบนเครือข่ายไออาร์ซีได้ มีขั้นตอนดังนี้

-ผู้ร่วมสนทนาเลือกโปรแกรมที่จะใช้ในการสนทนา : โปรแกรมที่สามารถใช้สนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี มีอยู่หลายโปรแกรม เช่น mIRC, Pirch ,Microsoft Chat หรือเข้าสู่เครือข่ายโดยผ่านเว็บไซต์



-ผู้ร่วมสนทนาใส่ข้อมูลเบื้องต้นที่จำเป็นในการเข้าร่วมสนทนา : ข้อมูลที่จำเป็นได้แก่ ชื่อที่จะใช้ในการสนทนา ถ้าหากเข้าสู่แม่ข่ายแล้วชื่อซ้ำกับผู้ร่วมสนทนาคนอื่น สามารถเลือกใช้ชื่อใหม่ได้ หากไม่เปลี่ยนระบบจะเปลี่ยนชื่อให้อัตโนมัติ



-ผู้ร่วมสนทนาเลือกแม่ข่ายไออาร์ซีที่จะเข้าร่วมการสนทนา : แม่ข่ายไออาร์ซีที่สามารถเข้าร่วมสนทนาได้มีมากมายทั้งของไทยและต่างประเทศ แต่ละแม่ข่ายก็มีความแตกต่างกันทั้งผู้เข้าร่วมสนทนาและประสิทธิภาพในการติดต่อกับผู้สนทนาอื่นๆ



-ผู้ร่วมสนทนาเลือกห้องที่จะเข้าร่วมสนทนา : เมื่อต่อเชื่อมสู่แม่ข่ายไออาร์ซีแล้ว ผู้ร่วมสนทนาสามารถเข้าร่วมการสนทนาในห้องใดห้องหนึ่ง หากไม่ทราบชื่อสามารถขอรายชื่อห้องทั้งหมดได้ก่อนที่จะตัดสินใจ



-ผู้ร่วมสนทนาเริ่มสนทนาในห้องสนทนานั้นๆ : เมื่อเข้าสู่ห้องสนทนาแล้วผู้ร่วมสนทนาสามารถสนทนาได้ในห้องสนทนานั้นๆทั้งในพื้นที่ส่วนกลาง หรือเลือกสนทนาเป็นการส่วนตัวกับผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งในห้องสนทนานั้น



-ผู้ร่วมสนทนายุติการสนทนาด้วยการออกจากห้องสนทนาหรือออกจากแม่ข่ายไออาร์ซี : ผู้ร่วมสนทนาสามารถยุติการสนทนาด้วยการออกจากห้องสนทนานั้นๆแต่ยังเชื่อมต่อกับแม่ข่ายไออาร์ซีอยู่ ก็จะสามารถเข้าสู่ห้องสนทนาอื่นได้อีก แต่ถ้าผู้ร่วมสนทนาออกจากแม่ข่ายไออาร์ซี ก็จะไม่สามารถสนทนาได้ หากต้องการสนทนาใหม่ต้องต่อเข้าสู่แม่ข่ายอีกครั้ง ในบางกรณีผู้ร่วมสนทนาอาจออกถูกออกจากแม่ข่ายด้วยคำสั่งของผู้มีอำนาจในการควบคุมห้องสนทนา หรือจากการที่ขาดการติดต่อกับศูนย์ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการอยู่

ผลการวิจัยในของกระบวนการสื่อสาร แสดงให้เห็นว่า การสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ได้รับการจัดสร้าง(Setting) ด้วยเวลา สถานที่ และสถานการณ์ที่ผู้ร่วมสนทนาทุกคนเข้ามาสื่อสารกันในห้องสนทนาหนึ่งๆ ณ เวลาใดเวลาหนึ่งโดยมีสถานการณ์ของห้องสนทนาที่เกิดจากปฏิสังสรรค์ของผู้ร่วมสนทนาเป็นตัวแปรที่ส่งผลให้เกิดรูปแบบการสื่อสารของผู้ร่วมสนทนา โดยแม่ข่ายไออาร์ซีเป็นตัวกลางที่สร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้นในกระบวนการสื่อสาร ข้อความทุกข้อความที่เกิดขึ้นในกระบวนการสามารถยืนยันผู้ส่งสารได้ และผู้รับสารสามารถตอบสนองกับสารที่ได้ในทันที

จากผลการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย”ของคมกริช ทัทภิกษา (2540) แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในการสนทนามีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงและความเพลิดเพลิน รวมทั้งการรู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น สอดคล้องผลการวิจัยในส่วนที่ 2 ที่แสดงให้เห็นว่า สภาพแวดล้อม จุดประสงค์และสัมฤทธิ์ผลที่ปรากฏในบทสนทนาและกระบวนการสื่อสารนี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพื่อความสำเร็จของงานอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นสำคัญ ซึ่งนับได้ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารของกลุ่มสังคมผู้ร่วมสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ถึงแม้สมาชิกในบางห้องสนทนาจะมีการติดต่อและสร้างความสัมพันธ์กันนอกเหนือจากการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี แต่จุดประสงค์และสัมฤทธิ์ผลที่เกิดขึ้นก็ไม่ต่างกัน

## การใช้ภาษาในการสื่อสารที่ปรากฏในการสนทนาบนเครือข่าย ไออาร์ซี

### ● คำและการสะกด

ในการสื่อสารที่ปรากฏในห้องสนทนานั้น คำและการสะกดคำที่สะท้อนถึงรูปแบบการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซีดังนี้

1. คำและการสะกดที่ถูกต้องเป็นสามัญ : เป็นคำและการสะกดที่ถูกต้องตามหลักภาษาและใช้กันโดยทั่วไปในการสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ทั้งที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

1.1 เป็นการใช้ภาษาในการสนทนาที่สะกดถูกต้องเป็นปกติ เช่น

<^BaRoquE^> ขอคุยกับคนเหงา ณ ปี ใหม่ครับ

<Beginner> ใครอยากคุยกับคนเหงานะ

<Beginner> คุยกับเราได้นะจ๊ะ

1.2 เป็นการสนทนาโดยใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร เช่น

<eBa\_oLe> i need some help

<SoLo> What the help you need?

<eBa\_oLe> not ur business sir

<SoLo> Um.. sorry

<AAAA> อ่าา

<MiM> ole ... he give u good relation !

<eBa\_oLe> sorry i didn't mean that

<AAAA> ใจเย็น โอล่

<eBa\_oLe> sorry i didn't mean to blame u

<SoLo> ok Never mind

<eBa\_oLe> ; )

<eBa\_oLe> sorry really



2.การใช้ตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่สะกดให้เป็นเสียงภาษาไทย : เป็นความพยายามของผู้สนทนาที่จะสื่อสารกันด้วยการใช้ภาษาอังกฤษแต่สะกดให้อ่านออกเสียงสื่อความหมายในภาษาไทย อาจเนื่องมาจากผู้สนทนาบางคนไม่มีความชำนาญในการพิมพ์ภาษาไทย หรือ โปรแกรมการสนทนาบางประเภทที่ไม่สามารถพิมพ์ภาษาไทยได้

2.1 ผู้ร่วมสนทนาใช้การสะกดด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่เสียงของการสะกดสามารถสื่อสารความหมายในภาษาไทย เช่น

```

<Toey> YaKult aow rar :P
<Toey> YaKult <- so what kind of machine u made a'
*** Kaiko is now known as Boy_inlov
<YaKult> - -'
<YaKult> yung tum mai dai~ ← อ่านออกเสียงว่า “ยังทำไม่ได้”
*** Boy_inlov is now known as Luna_Sea
<YaKult> dai~ tae use
<Toey> YaKult aow - __-'
* JHydro ห่าววววว
<YaKult> ngaew~~~ ← อ่านออกเสียงว่า “เงี้ยว”
<YaKult> pai glang~ montors in AC dee gwa
<YaKult> bye bye na' ta bah~ Toey =P~
* Toey glang YaKult in irc D ga'
<YaKult> - -'
*** YaKult has quit IRC (Quit: Leaving)

```

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร การเกิดคำในลักษณะนี้เป็นการสร้างคำใหม่ โดยยืมคำจากภาษาอื่นนำมาประดิษฐ์สร้างใหม่โดยหยิบยืมเฉพาะตัวสะกดและเสียงเท่านั้น เพื่อใช้ในการสื่อสารถือเป็นการเกิดคำใหม่จากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes)

3.การใช้อักษรภาษาไทยแต่สะกดให้เกิดความหมายในภาษาอังกฤษ .เป็นความตั้งใจที่จะใช้อักษรไทยในการสะกดเป็นคำที่ออกเสียงและสื่อความหมายในภาษาอังกฤษ โดยผู้ร่วมสนทนาใช้การสะกดภาษาไทยให้สื่อความหมายได้ในภาษาอังกฤษ หากแปลความหมายจากตัวอักษรที่สะกดในภาษาไทยจะไม่สามารถสื่อความหมายได้ แต่หากอ่านออกเสียงจะสื่อความหมายได้ในภาษาอังกฤษ เช่น

```
<[wAcK]> วัสัยัวนนม?
<WeFeRy> ฝั้ เร็ยก
<^ARMS^> D cup
*** _ScOoBy_ has quit IRC (Connection reset by peer)
*** scooby has joined #siam
<WeFeRy> ดี กู๊บ
<WeFeRy> เหย่ยก
*** scooby is now known as _ScOoBy_
<_ScOoBy_> วอท แสบ ฝั้น
<WeFeRy> ไอ คั๊น โนว
<_ScOoBy_> เอ็กกๆ
```

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร นับได้ว่าเป็นการสร้างคำจากเปลี่ยนหน้าที่ของคำ(Backformation)จากคำที่สื่อความหมายในภาษาไทย ให้สื่อความหมายในภาษาอังกฤษ โดยยืมการสื่อความหมาย(Borrowing)จากภาษาอังกฤษ

4.การใช้คำและการสะกดที่เลียนเสียงพูด :เป็นการสะกดคำที่ไม่คำนึงถึงความถูกต้องในการสะกดแต่คำนึงถึงเสียงที่เกิดจากการสะกด อีกทั้งสื่อถึงเสียงของการพูดคุยสนทนากันมากกว่าการอ่านข้อความ หรือเกิดจากความสะดวกในการพิมพ์ที่สั้นกว่า ถือเป็นลักษณะเด่นที่เห็นได้ชัดจากห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ซึ่งจำและการสะกดแบบนี้จะถูกใช้และเลียนแบบกันในทุกห้องสนทนา เช่น

<naimon> หัวคิควับทุกคน

<FaNKeYRUUn> เค่วมา

<[PooH]> เค่วตามไปนอนคิ้ว

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้เป็นการตัดคำ(Clipping)เพื่อให้สะดวกในการสื่อสาร และเป็นการเปลี่ยนหน้าที่(Conversion)จากการสะกดเพื่อสื่อความหมาย เป็นการสะกดเพื่อสื่อถึงการออกเสียง นับเป็นการเกิดคำจากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes)

5.การใช้คำและการสะกดที่ให้เสียงในการอ่านเหมือนการออกเสียงของเด็ก : เป็นการใช้คำและการสะกดให้คล้ายการพูดของเด็กที่ออกเสียงไม่ชัดเจนหรือยานคาง สื่อถึงความอ่อนวัย ไม่รู้ประสา เป็นการใช้คำที่พบได้ในทุกห้องสนทนา เช่น

<^^NongFar^^> นู๋ อายุ ย่างน้อย

<TuM^MuT> นำฉงฉาน

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้เป็นการเปลี่ยนหน้าที่(Conversion)จากการสะกดเพื่อสื่อความหมาย เป็นการสะกดเพื่อสื่อถึงการออกเสียง

6. การใช้คำหรือการสะกดที่สื่อให้เห็นถึงการตะโกนหรือทอดเสียง : เป็นการสะกดคำให้ผู้  
อ่านรู้สึกถึงการตะโกน การลากเสียงยาว เหมือนกับการพูดคุยกันจริงมิใช่การอ่านข้อความ โดยใช้  
การพิมพ์พยัญชนะหรือเครื่องหมายใดๆซ้ำๆให้ข้อความที่สื่อสารมีความยาวขึ้น เช่น

<KeYRUUn> ไม่ซ้ำยยยยยยยย

<^QUEEN^> หวัดคึคะะะะ

<KeYRUUn> พีดี ดีคึบๆๆๆๆๆๆๆ

<^GeaR\_8> อ้วกกกกกกกกกกกกกกกกกกกกก

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้เป็นการ  
เป็นการเปลี่ยนหน้าที่(Conversion)จากการสะกดเพื่อสื่อความหมาย เป็นการสะกดเพื่อสื่อถึงการ  
ออกเสียง อีกทั้งเปลี่ยนหน้าที่ของตัวสะกดให้เป็นการสื่อถึงความสั้นยาวในเสียงของคำ นับเป็นการ  
เกิดคำจากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes)

7. การใช้คำและการสะกดที่ให้เสียงในการอ่านเหมือนการออกเสียงของคนจีน : เป็นความ  
พยายามสะกดคำภาษาไทยให้เหมือนกับการออกเสียงของคนไทยเชื้อสายจีนที่จะพูดภาษาไทยไม่  
ชัด โดยตัวสะกดจะผิดไปจากคำปกติ เช่น

ตัวอย่าง

<Duty> ม่ายถ่าย ห้ำมๆๆ

<AcZEer> มะเปงราย

<GodoZ> มาเป็งแฟงกั้งคิก้า

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้เป็นการ  
การเปลี่ยนหน้าที่(Conversion)จากการสะกดเพื่อสื่อความหมาย เป็นการสะกดเพื่อสื่อถึงการออก  
เสียง และยืมยืม(Borrowing) การออกเสียงของคนกลุ่มหนึ่งมาใช้ในการสื่อสาร นับเป็นการเกิดคำ  
จากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes)

8. การสะกดคำโดยใช้อักษรใกล้เคียงแทนอักษรที่ถูกต้อง หรือเว้นว่างตัวสะกดบางตัวในการสะกดคำหายากคาย :เป็นการหลีกเลี่ยงการสะกดคำหายากโดยตรงของผู้สนทนาบางกลุ่มที่ไม่ต้องการสื่อให้เห็นความหายากจนเกินไป จึงใช้การสะกดที่คลาดเคลื่อนไปแทนแต่ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ว่าหมายถึงคำใด และในห้องสนทนาบางห้องจะมีโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาตรวจสอบการใช้คำหายากเหล่านี้อยู่ ถ้าตรวจพบอาจถูกออกจาห้องสนทนานั้นๆ ได้ เช่น

<^MING^> อ่า มีมิจำทำรายกรูอะ

<Hyper> กวย ออกจะงาม

<VeRo> ใฮ'่า

<Rac-x^o^> สรุปรว่าเราเป็นฝ่ายผิดอะดิ เออเราผิดเองเรามัน ไม่น่าที่จะ-จี-อกเลย

<MnMnMn> วยพ้อมิ่งจึ

จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้เป็นการตัดคำ(Clipping)เพื่อให้สะดวกในการสื่อสาร และผสมานให้เหมาะสม(Blending) โดยเลือกใช้บางส่วนของคำนั้นและตัดบางส่วนออกไป อีกทั้งยืมตัวอักษรภาษาอังกฤษในการผสมานให้เหมาะสมด้วย นับเป็นการเกิดคำจากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes)

9.การสะกดคำผิดพลาด:เป็นคำและการสะกดที่ผู้ร่วมสนทนาใช้ผิดซึ่งคำเหล่านี้จะเป็นคำที่สะกดผิดกันบ่อยๆ โดยทั่วไปอยู่แล้ว เช่น

<H2oh> ไครอนุญาติมิทราบ

<Khy> ไม่เคยสังเกตุเลยหรอ

10. คำและการสะกดที่พิมพ์ผิดพลาด : เป็นคำและการสะกดที่ผู้ร่วมสนทนาพิมพ์ผิด อันเนื่องจากผู้สนทนาเปลี่ยนหน้าที่เป็นพิมพ์ให้เป็นภาษาอังกฤษแล้วไม่ได้เปลี่ยนกลับเมื่อต้องการพิมพ์เป็นภาษาไทย หรือการพิมพ์ผิดเป็นพิมพ์ที่ต้องการอันเนื่องมาจากตำแหน่งเป็นพิมพ์ที่ติดกัน เช่น

<Yoshiki\_Xjapan> s;yffu8y[ ← ใช้เป็นพิมพ์เดียวกับคำว่า “หวัดดีคับ”

<[[Doungtawan]]> บิว่า พี่ตีฟ เตะ แล้วนี่นะ ← คำว่า นี่ เกิดจากการพิมพ์ ไม้โทเกินมา

<^DRaME^> เรากี่เหงานะ  
<^DRaME^> คุยกับเราหอนดิ ← คำว่า หน้อย เมื่อพิมพ์สลับและตกอักษร “ย”

<Alex\_Del> เพราะมัน ไม่ค่อยได้ส่ง ← คำว่า “เพราะมัน ไม่ค่อยได้ส่ง” พิมพ์อักษรเกินมา

จากลักษณะการความผิดพลาดที่เกิดขึ้นนี้ ได้ทำให้เกิดคำใหม่ๆ ที่ใช้กันในกลุ่มผู้ร่วมสนทนา คือคำว่า “ฟ้าฟ้า” เป็นคำที่เกิดจากการพิมพ์คำภาษาอังกฤษคือ “tere” ซึ่งจะใช้ทักทายผู้ร่วมสนทนาที่ออกจากห้องสนทนาไปแล้วกับเข้ามาอีกครั้ง จากแนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสารการใช้คำและสะกดในลักษณะนี้ เป็นกระบวนการประดิษฐ์สร้าง(Coinage) โดยเริ่มจากการยืมคำจากภาษาอังกฤษมาใช้ โดยตัดคำ(Clipping)บางส่วนให้สั้นลง แต่เมื่อเกิดความผิดพลาดขึ้นบ่อยครั้งจนคนในสังคมเริ่มรู้ความหมาย จึงเกิดเป็นคำใหม่ขึ้นมา นับเป็นการเกิดคำจากกระบวนการหลากหลาย(Multiple Processes ) เช่น

\*\*\*Reyo has joined #คนหล่อครับ

<Reyo> งะ สายตัด

<Sogi> ฟ้าฟ้า พี่โย

<Reyo> ต่อตั้งนานกว่าจะติด

<Wou> ฟ้าฟ้า พี่โยด้วย

<Reyo> ฟ้าฟ้า ฟ้าฟ้า

## ● ระดับภาษา

ระดับภาษาที่ปรากฏในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้นเป็นภาษาปากและภาษากึ่งแบบแผน ขึ้นอยู่ความพอใจของผู้ส่งสารในห้วงสนทนาว่าจะเลือกใช้ภาษาระดับใด โดยมีได้คำนี้ถึงผู้รับสาร อันเนื่องมาจากผู้ร่วมสนทนาในแต่ละห้องเป็นบุคคลในหลากหลายระดับ และหลากหลายอาชีพ อีกทั้งเพศและวัยก็แตกต่างกัน และไม่อาจระบุให้ชัดเจนได้ว่าผู้ร่วมสนทนาแต่ละคนมีสถานภาพเช่นไร ระดับภาษาที่ใช้กันจึงผสมผสานกันไป

ตัวอย่างที่ 1 : แสดงการสนทนาด้วยภาษากึ่งแบบแผน

<p[o]kEr> คีคะ  
 <Noodee> คีจ้าาา  
 <p[o]kEr> มีใครว่างๆคุยด้วยเปล่าคะ  
 <TOA> <p[o]kEr> คีคลับชื่ออะไรคับ  
 <p[o]kEr> ชื่อฟังก์ค์คะ  
 <TOA> เราเอคับ  
 <p[o]kEr> นึกว่าชื่อเหมือนสิทีโอเอ

ตัวอย่างที่ 2 : เป็นการสนทนาด้วยภาษาปาก

<SuBZeRo> ก้ากๆ  
 <Dark\_No2> SuBZeRo ก้ากควยไรสัดหมา  
 <SuBZeRo> ไข่เหี้ย

ตัวอย่างที่ 3 : เป็นการสนทนาด้วยภาษาปากและภาษากึ่งแบบแผนผสมผสานกัน

<WeFeRy> หิวอ่ะ  
 <\_ScOoBy\_> หิวก็ไปกินจึ  
 <WeFeRy> ไม่รู้จะทานอะไรดีอ่ะ  
 <\_ScOoBy\_> อ่ะนะ  
 <Nickkk> งู่ทอดกรอบเอามะ  
 <\_ScOoBy\_> เอ๊กกกกกกก  
 <WeFeRy> เวน

## ● การสื่อความหมาย

เนื่องจากสื่อความหมายที่ปรากฏในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น สามารถทำได้ด้วยตัวอักษรเท่านั้น รูปแบบของการสื่อความหมายจึงมีลักษณะเฉพาะตัวดังนี้

### 1.การใช้ข้อความที่สั้นกระชับ

ข้อความที่สื่อสารกันในห้องสนทนานั้นจะเป็นข้อความสั้นๆ เนื้อความไม่สมบูรณ์ ต้องอ่านหลายข้อความจึงจะเข้าใจเนื้อความที่ผู้ร่วมสนทนาต้องการสื่อสาร โดยข้อความสนทนาที่ปรากฏนั้น ร้อยละ 92.28 เป็นข้อความที่มีความยาวไม่เกิน 1บรรทัด เช่น

```
<nimna>  พฤศจิกายน
<[wACK]> hi everybody!!!!!!!
*** Platinum has quit IRC (Ping timeout)
*** JHydro has left #siam
<_ScOoBy_> มาแล้วก็ไป
<_ScOoBy_> งง อารายว่าาาา
<WeFeRy> อืม มาหลายรอบละ เราเห็น
<[wACK]> hi.....
*** WeFeRy has quit IRC (Connection reset by peer)
<_ScOoBy_> อ้าวหรอ
<_ScOoBy_> อืมมๆ
<Nickkk> คงมาหาใครแหง ออิ
<[wACK]> ทางนี้!!! hi.....
<_ScOoBy_> มะรู้เหมื่องกัน
```



## 2. การเรียกร้องความสนใจด้วยข้อความที่สื่อสาร

เนื่องจากการสนทนาในช่วงเวลาต่างๆมีผู้ร่วมสนทนามากมาย ดังนั้นข้อความที่ปรากฏจึงส่งมาจากหลากหลายบุคคล และส่งมาในเวลาเดียวกัน ผู้ร่วมสนทนาจึงมีวิธีการดึงดูดความสนใจให้ผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆสนใจในข้อความที่ตนต้องการสื่อสาร ซึ่งมีด้วยกันหลายวิธีคือ

2.1 การส่งข้อความเดิมซ้ำๆ : เนื่องจากข้อความที่เกิดขึ้นในห้องสนทนามีจำนวนมาก ผู้สนทนาจะส่งข้อความของตนซ้ำๆ เพื่อให้ผู้ร่วมสนทนาอื่นๆสังเกตเห็นและตอบสนอง เช่น

```
<MaRaLyN> พี่โจ้ คุณไรหรรออออ
*** ^-^PaMan has joined #abac
<MaRaLyN> พี่โจ้ คุณไรหรรออออ
```

```
<sao> สวัสดีค่ะ
<sao> สวัสดีค่ะ
<sao> สวัสดีค่ะ
<FaNy> อ่านหนังสือจากบมีย่อเล่นnetเนี่ย
<^DenoN^> sao หัวคิรอบเคียวก็พอ
```

2.2 การพิมพ์อักษรซ้ำๆให้เป็นข้อความที่ยาว : เป็นข้อความที่ผู้ร่วมสนทนาต้องการให้เป็นที่สังเกตและแตกต่างจากการส่งข้อความปกติ ในขณะที่เดียวกันก็สื่อถึงการตะโกนหรือลากเสียงด้วย เช่น

```
<_ScOoBy_> บายๆ บายๆ เอ เอ เอ เอ
```

```
<MaRaLyN> อิททททททททททท
```

```
<GhoS> เหงงาาาาาาาาาาาาาาาาาาาา
```

```
<c01> ว่างมากกกกกกกกกกกกกกกกกกก
```

3. การยกข้อความเดิมมาอย่างก่อนที่จะต่อความ : เนื่องจากในเวลาหนึ่งๆมีผู้ส่งข้อความสู่ห้องสนทนาพร้อมกันเป็นจำนวนมาก การยกข้อความเดิมมาอย่างก่อนแล้วจึงต่อความจึงเป็นวิธีที่จะสื่อได้ว่าต้องการจะสนทนาต่อจากข้อความใด และให้ความรู้สึกว่าการสนทนาต่อเนื่องกัน เช่น

```
[PooH]> บีหนึ่ง..หรือบีสองคะ..เป็นก๊วยหอมหรือ
<[PooH]> o_O
<Beginner> ^.^
<[PooH]> ยินดีถึงยินดีมากคะ..นี่กว่ามีแต่ bot อะ
<[PooH]> ฮึ่ๆๆๆ
*** MiNNiE^ has quit IRC (Quit: Leaving)
*** MiNNiE^ has joined #beginner
<^DcnoN^> ไปละ
<^DenoN^> ไม่ส่งนะป้า ไว้สอบเส็ดส่งให้
*** kesper has quit IRC (Ping timeout□)
<^DenoN^> Bye Bye All
<^DenoN^> G'Nite Sweet Dream jA~ :->
<Beginner> บีหนึ่ง..หรือบีสองคะ..เป็นก๊วยหอมหรือ <---- หมายถึงรียหรือ พู
```

```
<Fido_Dido> อยากคุยกะสาวาๆครับ
<^Naifhun^> เนค เมละคะ
<J-E-R-R-Y> 555
<J-E-R-R-Y> มาแอบจำห้องนี้
<NEXX> คี นุชชชชชชชช
<^Naifhun^> <Fido_Dido> อยากคุยกะสาวาๆครับ----หุหุ มาเลยคะ
```

4.การยกชื่อบุคคลที่ต้องการสนทนาด้วย : เป็นการเจาะจงผู้รับสารในพื้นที่สนทนา ส่วนกลางในกรณีที่ผู้ร่วมสนทนา还不知道กัน จึงใช้การยกชื่อผู้ที่ต้องการสื่อสารมาแสดงก่อน

<WeFeRy> หัวดีค๊ะ  
 <Tom^-^> คี ฮับ  
 <bumppy> คิกๆ  
 <bumppy> ชื่อไรครับ <WeFeRy>  
 <WeFeRy> คักๆ  
 <bumppy> ชื่อไรครับ <Tom^-^>  
 <WeFeRy> ชื่อเมย์ค๊ะ  
 <WeFeRy> <bumppy> ชื่อไรค๊ะ  
 <bumppy> ชื่อ เมย์

5.การแก้ไขความผิดพลาดในการพิมพ์ :เมื่อผู้ร่วมสนทนาพิมพ์ข้อความที่ผิดพลาดจนไม่สามารถสื่อความหมายได้ก็จะทำการพิมพ์ข้อความที่ถูกต้องใหม่อีกครั้งเพื่อให้ข้อความนั้นสื่อความหมายได้ แต่หากความผิดพลาดในการสะกดคำยังทำให้ข้อความนั้นสื่อความหมายได้ ก็จะไม่แก้ไข

<ake> g[njv0y'  
 <ake> เบื่อจ้ง

<Copter> ohvp0yp  
 <Copter> น้อยจ้ย

<Breeze> .8imhv'vjtg,  
 <Breeze> ใครท้องอะเม

6. การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของเสียง : เนื่องจากการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น ทำได้เพียงการสนทนากันด้วยตัวอักษร การสื่อถึงอารมณ์จากการสนทนาจึงไม่สามารถทำได้เช่นการสนทนาปกติ จึงใช้การพิมพ์เสียงที่แสดงอารมณ์แทนการเปล่งเสียง

ตัวอย่าง

<AwaY--G> เอ๊ย

<AwaY--G> ไรเนีย

<[nat]suki> กร๊ากกกกกกกกกกกกก

<[A|X]> เทอะๆๆๆๆๆ

<[nat]suki> สาธุ!!!!!!!

<[PooH]> หง่า..แวก

### 7. การใช้สัญลักษณ์

ในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีผู้วิจัยพบการใช้สัญลักษณ์ต่างๆเพื่อสื่อสารกันทั้งสิ้น 1,097 ครั้ง โดยแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ

7.1 ใช้สัญลักษณ์ประกอบข้อความสนทนา : เป็นความต้องการสื่อถึงความรู้สึกประกอบกับข้อความที่สนทนาด้วยภาพสัญลักษณ์ที่สื่อถึงอารมณ์ที่ปรากฏบนใบหน้า เพื่อย้ำความรู้สึกของข้อความที่สนทนา จากการเก็บข้อมูลพบการใช้สัญลักษณ์ประกอบข้อความสนทนา 287 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 16.16 เช่น

<JoDy> หัวดีดี :-D

<HonRy> เส้าเลยอะ ~>\_<~

<bumppy> โห มีหนี่เก๋า ^^

7.2 ใช้สัญลักษณ์เพียงอย่างเดียวในการสื่อสาร : เป็นการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์แสดงความรู้สึกด้วยลักษณะใบหน้า เพื่อตอบสนองข้อความสนทนาที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาโดยไม่มีข้อความใดๆประกอบ จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาพบการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารความรู้สึกเพียงอย่างเดียว 810 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 73.84 เช่น

<AA2> :-)

<PoPU> <@^^@>

ในส่วนของ การใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารนั้น ผู้วิจัยได้รวบรวมสัญลักษณ์ที่ปรากฏในบทสนทนาทั้งสิ้น 96 สัญลักษณ์ อีกทั้งให้ความหมายของสัญลักษณ์โดยอาศัยข้อความสนทนาที่เป็นบริบทของสัญลักษณ์นั้นๆในการตีความ ซึ่งการคิดสัญลักษณ์เพื่อใช้สื่อสารในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี นับว่าเป็นการทดแทนความขาดแคลนอวัจนะภาษาที่เกิดจากการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ และยังเป็นการสร้างคำใหม่เพื่อใช้ในการสื่อสารโดยวิธีการประดิษฐ์สร้าง(Coinage) จากเครื่องหมายที่มีอยู่บนแป้นพิมพ์ดีดนำมาประกอบกันเป็นรูปภาพเพื่อสื่อความหมาย

ตารางแสดงการใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์จี

สัญลักษณ์	ความหมาย	สัญลักษณ์	ความหมาย
:)	ยิ้ม(อารมณ์ดี,ถูกใจ)	:-)	หน้าบึ้ง(โกรธ)
(:	ยิ้ม(อารมณ์ดี,ถูกใจ)	:-(...	เสียใจ(น้ำตาไหล)
:-)	ยิ้มหัวตา(หยอกล้อ)	:~~~~	ร้องไห้
:-P	ยิ้มแฉับลิ้น(เงินอาย,ล้อเลียน)	T_T	ร้องไห้
;-P	ยิ้มหัวตาแฉับลิ้น(เงินอาย)	--->_<---	ร้องไห้
:-D	ยิ้มกว้าง(ดีใจมาก,ถูกใจมาก)	~>_<~	ร้องไห้
;-D	ยิ้มหัวตา(ดีใจมากจนเงิน)	(~::~)~	ร้องไห้
:o)	ยิ้ม(อารมณ์ดี)	>.<	เสียใจ(คงทำอะไร)
:*)	ยิ้มหน้าตาไหล(สิ้นคั้น)	:C~	ร้องไห้(ร้องไห้เสียงดัง)
:-]	ยิ้มเหยียดปาก(แกล้งดีใจ)	@Y-Y@	ร้องไห้
:-D~~	ยิ้มอ้าปากจนน้ำลายไหล	:x	ปิดปาก(ไม่ต้องการพูด)
:D~	ยิ้มอ้าปากจนน้ำลายไหล	:X	ปิดปาก(ไม่ต้องการพูด)
:-P~	ยิ้มอ้าปากจนน้ำลายไหล	=X	ยิ้มปิดปาก(รู้แต่ไม่พูด)
:)~~	ยิ้มยิ้มจนน้ำลายไหล	:-o	อ้าปาก(ตกใจ,อึ้ง)
=P~	ยิ้มหลับตา	:@	อ้าปาก(ตกใจ,ประหลาดใจ)
+_+	ยิ้มหลับตายิ้ม	:O	อ้าปาก(ประหลาดใจ)
:-)	ยิ้ม(สำหรับใบหน้าเล็ก)	:Q	อ้าปาก(ตกใจ)
^0^	ยิ้มหลับตา(ดีใจ,สนุกสนาน)	:0	อ้าปาก(ตกใจจนน้ำตาคลอ)
^__^	ยิ้ม(ดีใจ,เงินอาย)	___"	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,พูดไม่ออก)
^_^	ยิ้ม(ยิ้มจนตาปิด)	:-"	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,จนมุม)
^^	ยิ้ม(ดีใจ,เงินอาย)	--"	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,คิดไม่ออก)
^^	ยิ้มจนตาปิด	=="	กระ โคตถีบ
{-^_^}	ใบหน้ายิ้ม(ดีใจมากจนแก้มป่อง)	-- --"	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,จนมุม)
~^_^~	ยิ้ม(สิ้นคั้นจนน้ำตาไหล)	=_="	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,จนมุม)
**_**	ยิ้ม(ตกปิ่นประกาย)	--'	หน้าเขื่อน(เหงื่อตก,ใช้ความคิด)
=^Q^=	ยิ้ม(ยิ้มอ้าปากหางตาเป็นเส้นๆ)	_-'	ยิ้มเขื่อนๆ(เหงื่อตก,จนมุม)
=^_^=	ยิ้ม(ยิ้มจนหางตาเป็นเส้นๆ)	_-"	ยิ้มเขื่อนๆ(เหงื่อตก,จนมุม)
Q^_^Q	ยิ้ม(ยิ้มจนแก้มป่อง)	(-_-)"	ยิ้มเขื่อนๆ(เหงื่อตก,จนมุม)
<@^_^@>	ยิ้ม(ยิ้มจนแก้มป่อง)	~~"	ยิ้มเขื่อนๆ(เหงื่อตก,จนมุม)
&^@^&	ยิ้ม(ยิ้มอ้าปากจนแก้มป่อง)	_-"	ยิ้มเขื่อนๆ(เหงื่อตก,จนมุม)
[A^_^A]	ใบหน้ายิ้ม(ยิ้มจนตาปิดแก้มป่อง)	o_O'	ตาโต(ตกใจเหงื่อตก)

ตารางแสดงการใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในห้องสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี(ต่อ)

สัญลักษณ์	ความหมาย	สัญลักษณ์	ความหมาย
[^0^]	ใบหน้ายิ้มจนตาปิด	^_^~'	ยิ้มหลับตา(เหงื่อตก,จนมุม)
( ^-^)('-' )	สองใบหน้ายิ้ม(ดีใจร่วมกัน)	-_-	ใช้ความคิด(คิ้วขมวด)
๑~'~๑	ใบหน้า(สีหน้าปกคิ)	[-_-]	ใบหน้าเศร้า
<[-_-]>	ใบหน้า(เศร้า)	@0_0@	ตาโต(ประหลาดใจ)
(-_-)	ใบหน้า(เศร้า)	O_O	ตาโต(ตกใจตาโตจน)
('')	ตาลุก(ประหลาดใจ)	_IO_OI_	มองตาโต(เพ่งดู)
(..)	สายตามองต่ำ	@_@	ตาโต(ตกคลั่ง)
[-^]	ยักคิ้ว	'๑'๑'	ตาโต(ตกใจ)
(-_)zzzZZZ	ใบหน้า(หลับ,ง่วงนอน)	(^_^)ooOoo~	ตัวนอน
ZzZzZzZz	หลับ	~ooOoo(^_^)	ตัวนอน
55555	หัวเราะ	Lol	หัวเราะเสียงดัง*
----(-@	คอกกหูหลาบ(มีใบ)	@----)	คอกกหูหลาบ(มีใบ)
@-----	คอกกหูหลาบ	-----@	คอกกหูหลาบ
{{{{}}}}	เสียงกึ่งวาล	{{{{(o)}}}}	เสียงกึ่งวาล
.....	พูดไม่ออก,เงียบ	-----	ชี้ตำแหน่ง
<====	ชี้ตำแหน่ง	====>	ชี้ตำแหน่ง
<<<<<	ชี้ตำแหน่ง	>>>>	ชี้ตำแหน่ง
<-----	ชี้ตำแหน่ง	----->	ชี้ตำแหน่ง

\*สัญลักษณ์ lol มาจากคำว่า Laugh out Loud

## ● สถานภาพและการควบคุมความเรียบร้อยภายในห้องสนทนา

ภายในห้องสนทนาแต่ละห้อง ผู้ร่วมสนทนาจะมีสถานภาพของแต่ละบุคคล โดยสถานภาพในห้องสนทนาจะมี 2 ระดับคือ

1.ผู้ร่วมสนทนาทั่วไป : เป็นสถานภาพเบื้องต้นเมื่อแรกเข้าสู่ห้องสนทนา ผู้ที่ได้สถานภาพนี้จะสามารถสนทนาโดยปกติ แต่ไม่มีอำนาจจัดการใดๆในห้องสนทนา ผู้ร่วมสนทนาในกลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆที่มีอำนาจจัดการ หรือไม่ต้องการมีอำนาจจัดการนี้ เพราะผู้ที่มีอำนาจจัดการจะมอบอำนาจจัดการให้กับกลุ่มที่ตนรู้สึก เพราะถือว่าเป็นสมาชิกประจำของห้องสนทนานั้นๆ จะได้ช่วยดูแลความเรียบร้อยภายในห้องสนทนา

2.ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการ :เป็นสถานภาพที่สูงกว่าผู้ร่วมสนทนาทั่วไป มีอำนาจในการจัดการในห้องสนทนานั้นๆ โดยผู้ร่วมสนทนาที่ได้รับอำนาจจัดการ จะมีสัญลักษณ์ @ เรียกว่า “มืออป(op)” ซึ่งย่อมาจาก operation หรือผู้สนทนาบางกลุ่มเรียกว่า “อมยิ้ม” คอบลักษณะของสัญลักษณ์ที่ได้รับ สัญลักษณ์ดังกล่าวจะปรากฏหน้าชื่อในส่วนที่แสดงชื่อผู้สนทนาทั้งหมด แต่จะไม่ปรากฏหน้าข้อความสนทนา

อำนาจจัดการในห้องสนทนาที่กล่าวถึงนี้ ได้แก่

-การตั้งชื่อกระทู้ในห้องสนทนา : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการ สามารถตั้งชื่อกระทู้ของห้องสนทนาได้ และเปลี่ยนกระทู้ที่มีอยู่เดิม โดยกระทู้ของห้องสนทนาจะปรากฏกับผู้ที่เข้าสนทนาใหม่ในห้องสนทนานั้นๆและจะระบุว่าใครคือผู้ตั้งกระทู้สนทนานี้และตั้งไว้เมื่อใด

-การให้อำนาจจัดการกับผู้ร่วมสนทนาอื่น : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการ สามารถมอบอำนาจจัดการให้กับผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆในห้องสนทนาได้ เรียกว่า “อป(op)” โดยเมื่อมอบอำนาจให้กับผู้ร่วมสนทนาคนใดก็จะปรากฏข้อความแสดงการมอบอำนาจให้

-การถอดถอนอำนาจจัดการจากผู้สนทนาอื่น : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการสามารถถอดถอนอำนาจจัดการจากผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจอยู่รวมทั้งอำนาจของตนเอง เรียกว่า “ดีอป(de-op)” โดยเมื่อมอบอำนาจให้กับผู้ร่วมสนทนาคนใดก็จะปรากฏข้อความแสดงการถอดถอนอำนาจ ผู้ร่วมสนทนาที่ถูกถอดถอนก็จะไม่มีอำนาจจัดการใดๆ

-การออกคำสั่งให้ผู้ร่วมสนทนาออกจากห้องสนทนา : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการสามารถออกคำสั่งให้ผู้ร่วมสนทนาออกจากห้องสนทนานั้นได้ เรียกว่า “คิก(kick)” และเมื่อผู้ร่วมสนทนาคนใดถูกคำสั่งให้ออกจากห้องสนทนาจึงจะปรากฏข้อความแสดงว่าใครเป็นผู้ให้ออกและมีเหตุผลอะไร เพื่อแสดงกับทุกคนในห้องสนทนา ส่วนผู้ร่วมสนทนาที่ถูกออกจากห้องสนทนาสามารถขอลงกลับเข้าสู่ห้องสนทนาได้ใหม่ เหมือนการเข้าสู่ห้องสนทนาในครั้งแรก



-การออกคำสั่งห้ามผู้สนทนาเข้าสู่ห้องสนทนา : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการสามารถออกคำสั่งห้ามผู้สนทนาคนใดคนหนึ่งเข้าสู่ห้องสนทนา เรียกว่า “แบน(ban)” โดยการใช้คำสั่งให้ออกจากห้องสนทนามาก่อน แล้วตามด้วยคำสั่งห้ามเข้าสู่ห้องสนทนา ผู้ร่วมสนทนาที่ถูกคำสั่งนี้จะไม่สามารถเข้าสู่ห้องสนทนาได้อีกคนกว่าจะมีผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจคนใดคนหนึ่งยกเลิกคำสั่ง เรียกว่า “ถอดแบน(unban)”

-การออกคำสั่งระงับข้อความของผู้สนทนาเพื่อมิให้ปรากฏในห้องสนทนา : ผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการสามารถสั่งห้ามไม่ให้ผู้สนทนาคนใดคนหนึ่งส่งข้อความสู่ห้องสนทนาได้ เรียกว่า “devoice” เมื่อผู้ร่วมสนทนาคนใดถูกคำสั่งนี้ ทุกข้อความที่ต้องการส่งสู่ห้องสนทนาจะไม่สามารถส่งเข้าสู่ห้องสนทนาได้ จนกว่าจะมีผู้ร่วมสนทนาที่มีอำนาจจัดการยกเลิกคำสั่ง

นอกจากนี้โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาซึ่งมีสถานะภาพแรกเข้าในห้องสนทนาเช่นเดียวกับผู้สนทนาคนหนึ่ง แต่เมื่อมีอำนาจจัดการในห้องสนทนา ก็จะมีหน้าที่ควบคุมความเหตุการณ์ต่างๆในห้องสนทนานั้นๆ เพราะ โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาสามารถปฏิบัติการได้ตลอดเวลา อำนาจหน้าที่และความสามารถของแต่ละโปรแกรมที่มีอยู่ก็แตกต่างกันไปแล้วแต่ผู้เป็นเจ้าของจะกำหนดไว้ โดยการทำงานของโปรแกรมจะตรวจสอบเหตุการณ์ทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา เช่น ถ้าพบคำว่า “good” ให้ตอบสนองด้วยการให้ออกจากห้องสนทนา หรือส่งข้อความ “สวัสดี” ไปยังผู้ร่วมสนทนาคนนั้นๆ หากมีผู้ใดส่งข้อความที่มีคำว่า “good” สู่ห้องสนทนา ก็จะถูกให้ออกจากห้องสนทนาหรือได้รับข้อความ “สวัสดี” ซึ่งการตรวจสอบค่าและการตอบสนองนั้นขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของเจ้าของโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา จากการเก็บข้อมูลในห้องสนทนาพบว่า โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาที่มีอำนาจควบคุมห้องสนทนาจะตรวจสอบผู้ร่วมสนทนาที่สื่อสารไม่เป็นปกติ อันได้แก่

- **การใช้คำหยาบคาย** : โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะตรวจสอบข้อความสนทนาทุกข้อความที่เกิดขึ้นในห้องสนทนานั้นๆ และตรวจสอบกับคำสั่งที่มีผู้โปรแกรมไว้หรือไม่ ถ้ามีคำที่ตรงกันก็จะใช้อำนาจสั่งการที่มีอยู่แล้วแต่ที่ผู้โปรแกรมสั่งไว้อย่างไร เช่น

ตัวอย่างที่1

```
<^Game^> ควย
```

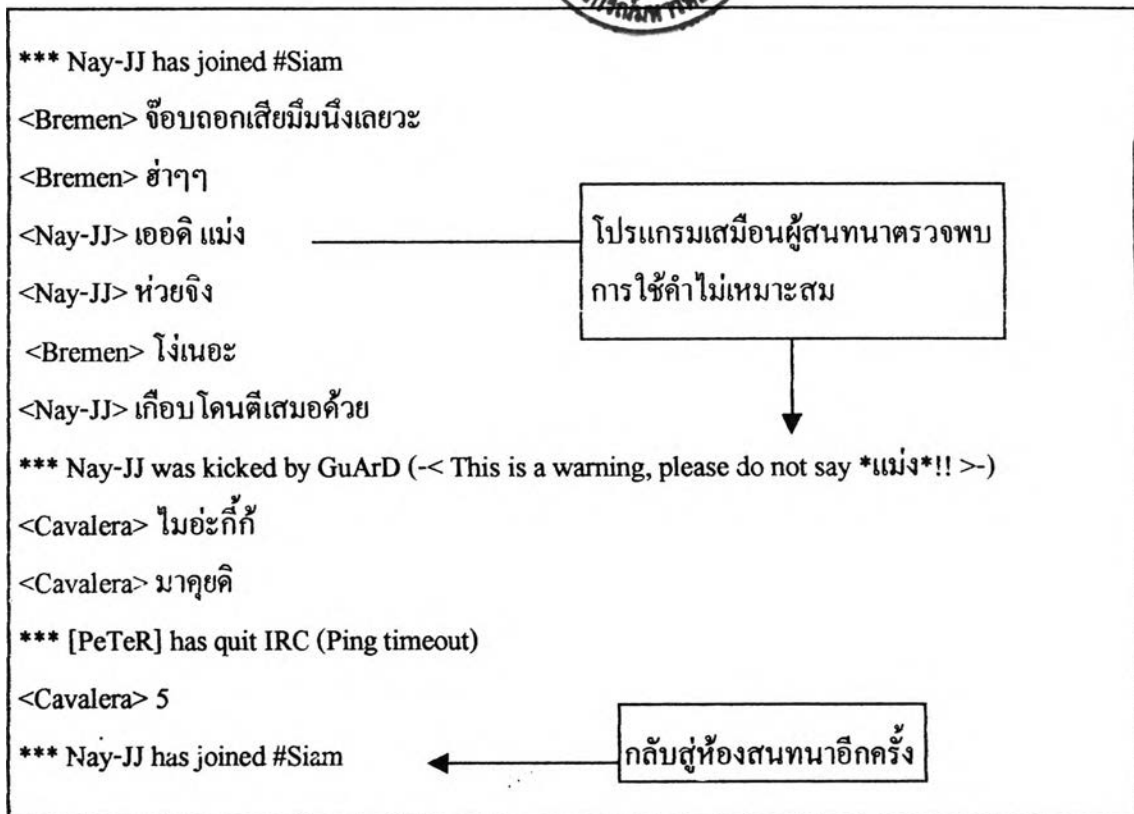
```
*** ^Game^ was kicked by GuArD (-< This is a warning, please do not say *ควย*!! >-)
```

```
*** ^Game^ has joined #siam
```

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้ร่วมสนทนาคนหนึ่ง(^Game^) ใช้คำไม่สุภาพในการสื่อสาร และเป็นคำที่โปรแกรมได้รับคำสั่งให้ตอบสนอง โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจึงออกคำสั่งให้ผู้ร่วมสนทนาออกจากห้องสนทนา ผู้ร่วมสนทนาจึงต้องเข้าสู่ห้องสนทนาอีกครั้ง

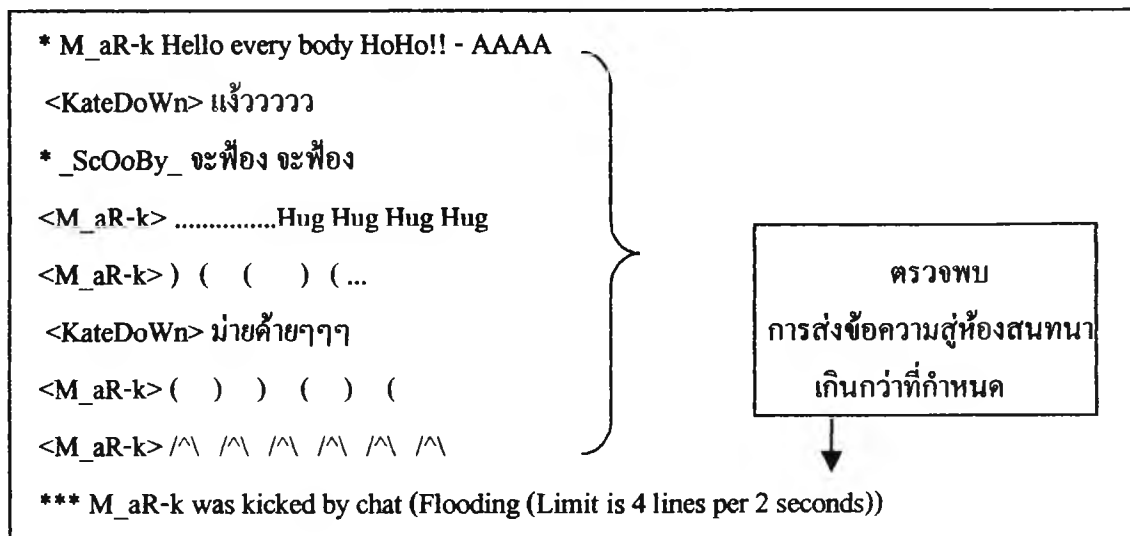


## ตัวอย่างที่ 2



● การส่งข้อความสู่ห้องสนทนาติดต่อกันมากเกินไป : เป็นความสามารถในการตรวจนับจำนวนข้อความที่ผู้ร่วมสนทนาคนใดคนหนึ่งส่งมายังห้องสนทนา ถ้าหากส่งมากเกินไปจะเป็นการรบกวนการสื่อสารของผู้ร่วมสนทนาคนอื่นๆได้ ซึ่งความถี่ของข้อความที่โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะตอบสนองก็แตกต่างกันไปแล้วแต่ที่กำหนดไว้เช่นไร

## ตัวอย่างที่ 1



## ตัวอย่างที่2

```

<beaR> _ _____
<beaR> ( ) ( _____ )
<beaR> _ _____ )
<beaR> || | _ || || | _ ) | _ /
<beaR> || _____ | || | || _____ | \
<beaR> | _____ ) | || | | _____ ) | ||
<beaR> Dear mIRC,
<beaR> _____
*** beaR was kicked by ERK (Please don't FLOOD)

```

ส่งข้อความสู่ห้องสนทนา  
เกินที่กำหนด

• บันทึกเหตุการณ์ในห้องสนทนาเพื่อให้ข้อมูลเมื่อผู้ร่วมสนทนาเรียกถาม : เป็นการเขียนคำสั่งให้โปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องสนทนา เช่น การเข้า-ออกของผู้ร่วมสนทนา หรือจำนวนคำที่ใช้ในการสนทนา โดยบันทึกไว้ เมื่อมีผู้เรียกถามก็จะตอบสนองต่อคำนั้น โดยส่วนใหญ่จะกำหนดให้ตอบสนองกับคำที่คล้ายๆกันในทุกห้องสนทนา เช่น ถ้าต้องการให้โปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาแสดงบันทึกที่ออกเข้าออกจากห้องสนทนา จะใช้คำว่า “seen” หรือ “หา” แล้วตามด้วยชื่อผู้ร่วมสนทนาที่ต้องการทราบรายละเอียด หรือ ต้องการทราบจำนวนคำที่สนทนาคอนโดคนหนึ่งใช้ ก็จะใช้คำว่า “คุย” ตามด้วยชื่อผู้ร่วมสนทนา การทำงานของโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาถ้าตรวจพบคำว่าที่กำหนด ก็จะส่งข้อความแสดงรายละเอียดสู่ห้องสนทนา

ตัวอย่างที่1 : seening เป็นโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนา เมื่อตรวจพบคำว่า “seen” ก็จะส่งรายละเอียดมายังห้องสนทนา

```

<WeFeRy> seen Nay-JJ
<seening> Nay-JJ (~you@203.148.204.AuNet-51380) was last seen quitting from #siam 20
hours, 51 minutes ago stating (Connection reset by peer).

```

ตัวอย่างที่2 : B2 เป็นโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา เมื่อตรวจพบคำว่า “หา” ก็จะส่งรายละเอียดมายังห้องในสนทนา ถ้าไม่มีข้อมูลเจ้าของโปรแกรมอาจสั่งให้ส่งข้อความอื่นแทน

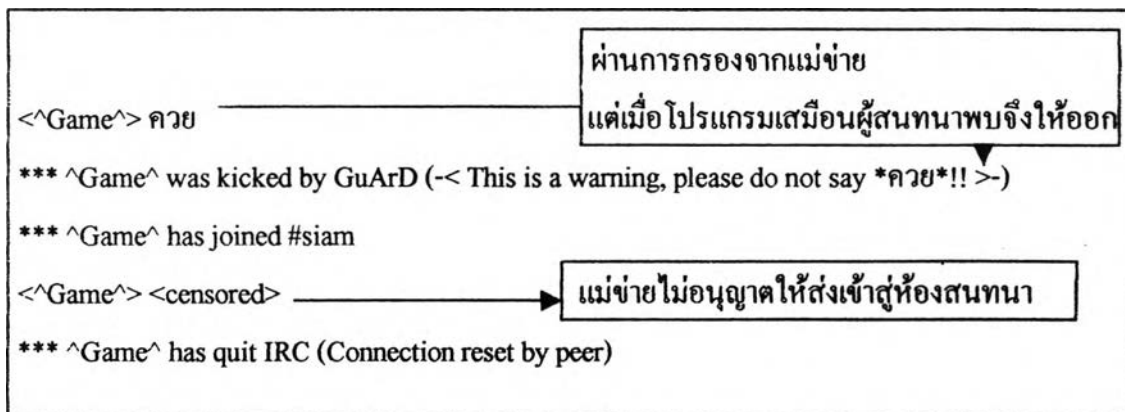
```

<E-Ry> ท1 Brem
<B2> ไม่พบ Brem ในห้องสนทนามาก่อนเลยนะ ลองไปหาที่อื่นดูซิ

```

นอกจากการควบคุมโดยโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาดังกล่าวแล้ว แม่ข่ายไออาร์ซี ยังมีการตรวจสอบการใช้คำที่ไม่เหมาะสม ถ้าผู้สนทนาคนใดส่งข้อความที่มีคำดังกล่าว แม่ข่ายจะไม่อนุญาตให้คำนั้นออกสู่ห้องสนทนา ซึ่งการทำงานของโปรแกรมเสมือนผู้สนทนาจะไม่สามารถระงับการส่งข้อความของผู้ใดได้ แต่ความสามารถการกรองข้อความของแม่ข่ายนั้นสามารถระงับได้กับอักษรภาษาอังกฤษบางคำ เช่น fuck , gay เป็นต้น โดยความสามารถในการควบคุมการส่งข้อความนี้ขึ้นอยู่กับคำสั่งที่แม่ข่ายหรือ โปรแกรมเสมือนผู้สนทนาถูกกำหนดไว้

ตัวอย่าง



ผลการวิจัยในส่วนของการใช้ภาษานี้แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการใช้ภาษาที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนั้น มีลักษณะเฉพาะอันเกิดจากกระบวนการสร้างใหม่ของคำทั้งการยืมคำจากภาษาอื่น การกลับหน้าที่ของคำ การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ การตัดคำ รวมถึงการประดิษฐ์ใหม่ ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารซึ่งมีความต่างจากการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยตัวอักษรในลักษณะอื่นๆที่มีแนวโน้มยึดตามหลักปฏิบัติทางภาษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเปลี่ยนแปลงทางภาษา ของ จอห์น เจ กัมเพรช (John J.,1968)ซึ่งอธิบายไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงหรือเลือกใช้รูปแบบภาษานั้นย่อมแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับตัวแปรต่างๆของสังคมนั้นๆ แต่จะอยู่บนพื้นฐานที่ใช้ภาษาเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งการเคารพกฎเกณฑ์เดิมจะมากหรือน้อยต่างกันตามบริบทของสังคม จะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้สนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีมีตัวแปรต่างๆในการสื่อสารที่ต่างจากการสื่อสารด้วยตัวอักษรในลักษณะอื่นๆ การเคารพกฎเกณฑ์เดิมมีน้อยเนื่องจากไม่มีระบบควบคุมหรือลงโทษการใช้ภาษาผิดเพี้ยนจากกฎเกณฑ์ การเลือกใช้ภาษาจึงมีแนวโน้มไปในแนวทางที่ใช้ภาษาเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารมากกว่า ซึ่งหากพิจารณาตามกฎเกณฑ์ของเคล ไฮม์ส(Hymes,1964 อ้างในปราณี สิทธิสุกใส,2537) ที่กล่าวถึงความสามารถในการใช้ภาษาว่าควรคำนึงถึง สิ่งต่อไปนี้คือ

1.การใช้ภาษานั้นสอดคล้องกับบริบททางสังคมหรือไม่ : จากผลการวิจัยในส่วนที่2และส่วนที่3 นี้แสดงให้เห็นว่า การสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีมิได้มุ่งงานหรือจุดประสงค์ใดเป็นสำคัญ ดังนั้น การละทิ้งกฎเกณฑ์ทางภาษาจึงไม่มีผลต่อการสื่อสารกันในสังคมนี้

2.การใช้ภาษานั้นช่วยให้การแสดงความหมายเป็นที่เข้าใจได้ชัดเจนหรือไม่ : ผลการวิจัยในส่วนที่ 3 แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการสื่อสารที่สมาชิกของสังคมมีความเข้าใจร่วมกัน ไม่พบอุปสรรคของการสื่อสารที่เกิดจากการใช้ภาษาสื่อความหมายกัน

3.การใช้ภาษานั้นสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้จริงเพียงใด : การใช้ภาษาเพื่อการสื่อความหมายในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ไม่ว่าจะด้วยตัวเลขทางสถิติ กระบวนการในการสื่อสาร และรูปแบบการใช้ภาษาที่ปรากฏต่างสนับสนุนว่าการใช้ภาษาในสังคมนี้สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้จริง ด้วยรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะของกลุ่มคนในสังคมนี้

4.การใช้ภาษาเป็นไปอย่างถูกต้องตามกาลเทศะหรือไม่ : จากการศึกษาการสนทนาพบว่ามีการใช้ภาษาไม่เหมาะสมอยู่หลายครั้ง จึงมีความพยายามที่จะควบคุมการใช้ภาษาให้ เป็นไปอย่างเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมโดยแม่ข่ายไออาร์ซี หรือควบคุมโดยโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา ซึ่งทำให้การใช้ภาษาถูกกาลเทศะมากขึ้น

จากผลการศึกษาเรื่อง “รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” ของ สุนิสา ทดลา(2542) มีข้อสนับสนุนกับผลการวิจัยในส่วนนี้ คือ ลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีภาพในการแสดงออกในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต มีการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา และการสร้างคำและรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ แต่การวิจัยดังกล่าวอธิบายถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมการสื่อสารของผู้ร่วมสนทนา ซึ่งขัดแย้งกับผลการวิจัยครั้งนี้ คือ สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย ซึ่งผลการทดลองในส่วนที่3นี้แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในการสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี มีสภาวะขัดขวางการสื่อสารมากมาย เช่น ข้อความที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสนทนาของผู้ร่วมสนทนาจากแม่ข่ายไออาร์ซี การสนทนาที่ซ้อนทับในเวลาเดียวกัน อีกทั้งข้อจำกัดในการสื่อสารด้วยตัวอักษรเท่านั้น ซึ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสภาวะขัดขวางการสื่อสารที่เกิดขึ้นในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี อีกทั้งการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ มีการควบคุมการด้วยแม่ข่ายไออาร์ซี และโปรแกรมเสมือนผู้สนทนา ทำให้การสื่อสารเป็นไปได้เหมาะสม ดังนั้น สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม รวมทั้งการไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย จึงเป็นผลการศึกษาที่ไม่เป็นไปในทางเดียวกับการวิจัยในครั้งนี้

จากทฤษฎีการเข้าร่วมเป็นสังคมโดยผ่านสื่อและทฤษฎีความสมบูรณ์ของสื่อ ที่กล่าวถึงการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์จัดเป็นช่องทางทางการสื่อสารที่ขาดความสมบูรณ์และขาดการกระตุ้นทางการสื่อสาร หรือสิ่งกระตุ้นทางสังคมที่น้อยของสื่อคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้รับสารรู้สึกที่ผู้ส่งสารมิได้ทำการส่งสารอย่างแท้จริง สื่อเป็นผู้ส่งสารมากกว่า แต่จากผลการวิจัยครั้งนี้ จะเห็นได้ว่า รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ผู้สนทนาสามารถแยกผู้ส่งสารได้อย่างชัดเจน ว่าสารที่ได้รับนั้นมาจากที่ใด จะมีส่วนที่เป็นข้อความจากโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนาบางส่วนที่ผู้ร่วมสนทนาอาจจะไม่ทราบว่า ส่งมาจากผู้ร่วมสนทนาที่เป็นบุคคลจริงหรือจากโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนา ผู้วิจัยจึงเห็นว่าปฏิสังสรรค์ที่เกิดขึ้นในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีไม่ทำให้ความรู้สึกในการเข้าร่วมเป็นสังคมโดยผ่านสื่อต่ำแต่อย่างใด นอกจากนี้ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมสนทนามีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารกันแสดงให้เห็นถึงความพยายามหาวิธีการสื่อสารที่ทดแทนอวัจนภาษาที่หายไปจากการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์อีกด้วย

ผลการวิจัยจากการบันทึกข้อมูลในห้องสนทนาวันละ10ห้องสนทนา เป็นจำนวน 10 ห้อง ในระยะเวลา 30 วัน พบว่า การสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีมีรูปแบบการใช้ภาษาที่เฉพาะของ มีการสร้างคำใหม่และสัญลักษณ์ต่างๆเพื่อใช้สื่อสารกันในกลุ่ม และปรับตัวไปตามสภาพที่เกิดขึ้น และด้วยความจำกัดในการใช้ตัวอักษรในการสื่อสารผู้ร่วมสนทนาจึงมีวิธีที่จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและความต้องการเช่นเดียวกับการสนทนาในรูปแบบอื่น จนกระทั่งเป็นรูปแบบของกลุ่มสังคมนี้ ผู้ร่วมสนทนาที่เข้าร่วมการสนทนาเป็นประจำก็จะมีรูปแบบการสื่อสารที่คล้ายๆกัน อันเกิดจากการเลียนแบบกันและกันในการสื่อสาร นอกจากนี้กลุ่มคนในห้องสนทนานับกลุ่มสังคมที่มีตัวตนสัมผัสได้ มีความรู้สึกเป็นเจ้าของห้องสนทนาที่ตนเองเข้าร่วมสนทนาเป็นประจำ มีการนัดหมายทำกิจกรรมร่วมกัน อีกทั้งมีการสร้างกฎระเบียบและการควบคุมความเรียบร้อยโดยโปรแกรมเสมือนผู้ร่วมสนทนา เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างเหมาะสมนอกเหนือจากการควบคุมจากแม่ข่ายไออาร์ซี โดยการสื่อสารทุกอย่างที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาจะต้องผ่านแม่ข่ายไออาร์ซีเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับสมาชิกในสังคมนี้

การสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีนับเป็นการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นในสังคมไทย และเป็นที่แพร่หลายเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ มีการเปิดแม่ข่ายเพื่อตอบสนองการสนทนาเพิ่มขึ้น และพัฒนารูปแบบการสื่อสารให้อำนวยกับปัจจัยแวดล้อมต่างๆมากขึ้นด้วย