

กระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ



นางสาว พชรมน พิริยะสกุลยิ่ง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสังคมศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาสังคมวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ISBN 974-14-2727-1

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PROCESS OF ON – LINE GROUP FORMATION : A CASE STUDY OF CYBER FRIENDSHIP



Miss Phacharamon Phiriyasakulying

สถาบันวิทยบริการ
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
for the Degree of Master of Arts Program in Sociology

Department of Sociology and Anthropology

Faculty of Political Science

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

ISBN 974-14-2727-1

พรรณน พิริยะสกุลยิ่ง : กระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ (PROCESS OF ON – LINE GROUP FORMATION : A CASE STUDY OF CYBER FRIENDSHIP).อ. ที่ปรึกษา : อาจารย์ สุมนทิพย์ จิตสว่าง , 270 หน้า . ISBN 974-14 -2727 -1.

การศึกษา เรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ ศึกษาปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่จากเพื่อน ศึกษาเปรียบเทียบมิตรภาพกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับมิตรภาพกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา และศึกษาบทบาทของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ในการทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งวิธีการศึกษาได้วิเคราะห์เนื้อหาจากการสนทนาแบบออนไลน์ เพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และได้เปรียบเทียบมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนสองกลุ่มคือกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนออนไลน์มีทั้งที่เหมือนและแตกต่างกับการแสดงออกของกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา และบริบทการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเอื้อโอกาสให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์มีอิสระเสรีภาพในการแสดงออกอย่างไร้ขอบเขตผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่างๆ นอกจากนี้ยังพบว่า ปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความผูกพันรักใคร่จากเพื่อนได้ สิ่งเหมือนกันสำหรับมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันคือ เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม คุณค่าและทัศนคติใหม่ ชนิดกลุ่มเพื่อน ลักษณะเด่นและการดึงดูดความสนใจ เป็นกำลังใจที่ปรึกษา/แก้แค้น มีทั้งเพื่อนสนิทและเพื่อนธรรมดาและต้องการการยอมรับจากกลุ่ม และสิ่งที่แตกต่างกันสำหรับมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันคือ วัตถุประสงค์ของกลุ่ม กิจกรรมของกลุ่ม การมีความลับต่อกัน ความรู้สึกผูกพัน การปรับตัว การเลือกคบเพื่อน การยอมรับซึ่งกันและกัน การรักษามิตรภาพ หวังผลตอบแทนและปัญหาที่เกิดขึ้น กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้สำหรับบุคคลที่มีแนวคิดว่าการสนทนาแบบออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการสร้างมิตรภาพโดยสามารถสนทนากับใครก็ได้ไม่มีข้อแม้ซึ่งในสังคมจริงไม่สามารถทำได้ เมื่อเริ่มรู้จักกันแล้วสนทนากันด้วยความเข้าใจ นัดพบกัน และตกลงที่จะเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันแล้ว ความเป็นเพื่อนไม่ว่าจะมาจากการสนทนาแบบออนไลน์หรือไม่ก็ตามไม่มีความแตกต่างกัน และอีกกลุ่มหนึ่งที่มีแนวคิดว่าการสนทนาแบบออนไลน์ไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้ เพราะทุกอย่างในโลกไซเบอร์ล้วนหาความจริงได้ยาก จึงเป็นเพียงการเข้าไปสร้างตัวตน สร้างมิตรภาพภายในโลกไซเบอร์เท่านั้น เมื่ออยู่ในโลกความเป็นจริงก็ต้องมีเพื่อนที่อยู่ในสังคมจริง เพื่อนออนไลน์ไม่สามารถมาทดแทนได้เพราะไม่มีความใกล้ชิดกัน ไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันมา ขาดการเรียนรู้กันในโลกความเป็นจริง ดังนั้น ทุกสิ่งทุกอย่างจึงอาจเป็นเพียงการหลอกลวงกันเท่านั้น

ภาควิชา สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
สาขาวิชา สังคมวิทยา
ปีการศึกษา 2549

ลายมือชื่อนิติ.....พรรณน พิริยะสกุลยิ่ง.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

4781124224 : MAJOR SOCIOLOGY

KEY WORD : ON – LINE GROUP / CYBER FRIENDSHIP / CHAT

PHACHARAMON PHIRIYASAKULYING: PROCESS OF ON – LINE GROUP FORMATION :

A CASE STUDY OF CYBER FRIENDSHIP. THESIS ADVISOR : SUMONTHIP CHITSAWANG
270 pp, ISBN : 974-14-2727-1

There are three aims in studying the process of on-line group formation: A case of cyber friendship. The first one is to study the online relationship which fulfills one's desire to have love and care from friends. The second purpose of the studying, is to compare the friendship between a group of online friends and a group of friends from school. The third aim is to study the role of online friends in replacing actual friends in modern society. The content of an online conversation is analyzed in order to study a form of behavior and compare friendship which friendship which takes place between online friends and school friends.

The research shows that these are both similarities and difference in a form of behavior between a group of online friends and a group of school friends. The context of communication through a computer network gives a group of online friends a freedom to unlimited express themselves by words and other signs. Furthermore, the research finds that first the online relationship can respond to love and bonding from friends, second the similarities in friendship between online friends and school friends are namely the reason in joining the group, value and new attitude, type of group of friends, remarkable character of oneself, an attraction, to give courage/ to be counselor/ to help ridding of the loneliness to one another. And the differences are an aim of the group, a group of activities, having secret to one another, the feeling of bonding, the adjustment, the selection of friends, the acceptance of one another, the maintenance of friendship, the expectation for benefits and problems which occur; third, online friends can replace friends in modern society, however, this concept can be applied to only people who think that online conversation is a tool to create friendship with anyone without any conditions while the real society there is no differences in friendship between online friends whom one actually meet when one gets to talk, understand, meet and agree to be friend with another.

On the other hand, there is other viewpoint of people who think that online friends cannot replace actual friends in modern society, because it is rare and difficult to find sincerity and truth in the cyber world. What one creates in the cyber world, such as friendship, will be only for the cyber world. In reality, one needs to have actual friends in a real society. Cyber friends cannot replace actual friends because there are no activities done together. One cannot get to know each other well. There is no close relationship. Thus, cyber world may be only for deluding the others.

Department.....SOCIOLOGY AND ANTROPOLOGY.....Student's signature *Phacharamon Phiriyasakulying*
Field of study ..SOCIOLOGY.....Advisor's signature *S. Chitsawang*
Academic year2006.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ เป็นความสำเร็จที่ถือเป็นความภาคภูมิใจอย่างหนึ่งในชีวิตของผู้วิจัย ซึ่งได้ฝ่าฟันปัญหาและอุปสรรคมากมาย ทั้งก่อนเริ่มต้นเก็บข้อมูล ในขณะที่เก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเบื้องหลังความสำเร็จนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ สุมณฑิพย์ จิตสว่าง อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำและความช่วยเหลือต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.อมรา พงศาพิชญ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา คุณินทร์พันธุ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งคอยแนะนำแนวทางการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ เป็นอย่างดีแก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ภาวีกา ศรีรัตนบัลล์ ที่ให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยจนฝ่าฟันปัญหาและอุปสรรคในช่วงแรกของการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มาได้ด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบคุณ กลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่มอบมิตรภาพความเป็นเพื่อนและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ แม้ในชีวิตจริงเราจะไม่ได้รู้จักกันแต่ผู้วิจัยจะพยายามรักษามิตรภาพความเป็นเพื่อนที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ให้ยาวนานที่สุด

ผู้วิจัยขอขอบคุณ กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาซึ่งในทีนี้คือ เพื่อนที่เข้าร่วมหลักสูตรสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่น 2547 และ 2548 รวมทั้งเพื่อนสนิทคนอื่นๆของผู้วิจัยด้วย ซึ่งทุกคนคอยเป็นที่ปรึกษา ให้กำลังใจ และอยู่เคียงข้างผู้วิจัยไม่ว่าจะสุข จะทุกข์ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

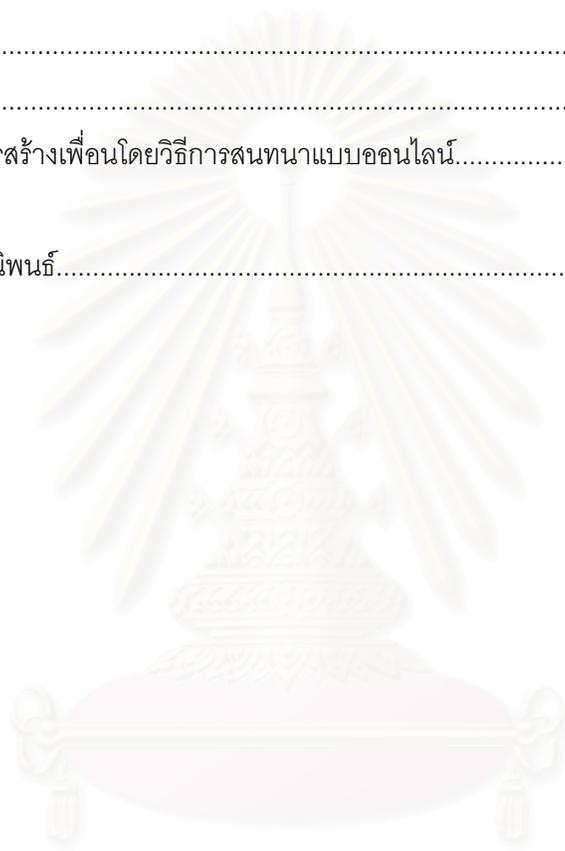
ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ขอขอบคุณพี่ชาย พี่สาวและน้องสาว ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับผู้วิจัย ที่ได้คอยเอาใจใส่ในทุกๆเรื่อง รวมทั้งเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด ทำให้ชีวิตของผู้วิจัยมีความสุขและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น สามารถฝ่าฟันปัญหาต่างๆ มาได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอมอบความสำเร็จครั้งนี้ให้เป็นของทุกท่านเช่นกัน และขอกราบขอบพระคุณทุกท่านด้วยความจริงใจมา ณ ที่นี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 หัวข้อการวิจัย.....	1
1.2 ความสำคัญของปัญหา.....	1
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
1.4 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	6
2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์.....	8
(Human Behavioral Communication)	
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มมิตรภาพ.....	13
(The Concept of Friends and Friendship Group)	
2.3 แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์.....	23
(Computer – Mediated Communication)	
2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมสนทนาออนไลน์.....	30
(Internet and On – Line Chat)	
2.5 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในโลกไซเบอร์.....	47
(The Concept of Cyber Identity)	

บทที่	หน้า
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	53
2.7 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	57
2.8 กรอบแนวคิด.....	59
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	60
3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย.....	61
3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา.....	61
3.3 กลุ่มตัวอย่าง.....	61
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	62
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	62
3.6 ผลการศึกษา.....	63
3.7 การวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล.....	74
4 ข้อค้นพบจากกาวิจัย.....	75
4.1 ประวัติชีวิตของกรณีศึกษา (กลุ่มเพื่อนออนไลน์).....	76
4.2 ประวัติชีวิตของกรณีศึกษา (กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา).....	156
5 บทวิเคราะห์.....	194
5.1 การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนอง ความต้องการความผูกพันรักใคร่ได้หรือไม่.....	195
5.2 มีความแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นจาก เพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา.....	201
5.3 กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมี กลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้จริงหรือไม่.....	229
6 บทสรุป ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะ.....	237
6.1 ผลการศึกษา.....	237

บทที่	หน้า
6.2 ข้อจำกัด และอุปสรรคในการวิจัย.....	250
6.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	251
รายการอ้างอิง.....	252
ภาคผนวก.....	258
ร่างคำถาม.....	259
กระบวนการสร้างเพื่อนโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์.....	262
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	270



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง

1 แสดงสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.....	35
2 แสดงคุณเล่น MSN เพื่ออะไร ?.....	39
3 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์.....	63
4 แสดงลักษณะการพักอาศัย สถานที่พัก และภูมิลำเนา.....	65
5 แสดงข้อมูลการรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกและความรู้สึกต่อการ สนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์.....	67
6 แสดงข้อมูลระยะเวลาที่ออนไลน์,คู่สนทนาและหัวข้อการสนทนาแบบออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์.....	68
7 แสดงข้อมูลความถี่ในการสนทนากับคู่สนทนาคนเดิมและเหตุผลในการเข้ามา สนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์.....	69
8 แสดงข้อมูลการสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่นและการแสดงบทบาทระหว่าง สนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์.....	70
9 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา.....	72
10 แสดงความรู้สึกหลังจากการสนทนาแบบออนไลน์.....	206
11 แสดงรูปแบบการสนทนาแบบออนไลน์.....	220
12 แสดงเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างมิตรภาพระหว่าง กลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา.....	221
13 แสดงเปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมในการสนทนา ระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน.....	223
14 แสดงเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างมิตรภาพระหว่าง กลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา.....	225
15 แสดงการแนะนำตัว.....	268

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพประกอบ

1	แสดงการสนทนาแบบออนไลน์เพื่อต้องการตอบสนองความผูกพันรักใคร่.....	200
2	แสดงกระบวนการสร้างมิตรภาพโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์.....	203
3	แสดงความเหมือนและแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้น กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา.....	228
4	แสดงการเข้าสู่หน้าแรกของ www.mthai.com/pal2/ เพื่อหาเพื่อนที่จะสนทนาร่วมกัน.....	262
5	แสดงสมัครเป็นสมาชิก.....	263
6	แสดงข้อความและE-Mail Address.....	263
7	แสดงความต้องการสนทนากับใครหรือใครต้องการจะสนทนากับเรา.....	264
8	แสดงการเปิดโปรแกรม MSN Messenger 7.0.....	265
9	แสดงหัวข้อออนไลน์ว่า“มิตรภาพระหว่างเพื่อน”.....	266
10	แสดงข้อความที่สนทนากันจะถูกบันทึกไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์.....	267

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมปัจจุบันเป็นที่ทราบกันโดยทั่วไปว่า เทคโนโลยีต่างๆได้เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่ตื่นเช้าจนเข้านอน ซึ่งเทคโนโลยีได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับแทบทุกอิริยาบถ เช่น การใช้รถยนต์ขับไปทำงาน การใช้โทรศัพท์มือถือ และที่พบเห็นได้แทบจะทุกที่ก็คือ คอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตทั้งที่บ้าน โรงเรียน และที่ทำงาน เป็นต้น

โดยเฉพาะระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันเป็นเทคโนโลยีที่ก้าวไกลรวดเร็ว จนมนุษย์แทบจะไม่สามารถควบคุมขอบเขตการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้เลย

เมื่อโลกได้ผ่านเข้าไปสู่ยุคโลกาภิวัตน์อันเกิดจากความก้าวหน้าทางการสื่อสารแล้วนั้น เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสื่อสารเป็นอย่างมาก ซึ่งเทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้ได้เข้ามาลดอุปสรรคต่าง ๆ ในการสื่อสารจนแทบจะทั้งหมด โดยเฉพาะอย่างยิ่งอุปสรรคในเรื่องของเวลา และระยะทาง จากผลดังกล่าวนี้ ทำให้ปัจจุบันมนุษย์จึงต้องยอมรับเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

มีการคาดการณ์กันว่าเมื่อโลกก้าวเข้าสู่สหัสวรรษใหม่ จะมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า 500 ล้านคน ในกว่า 100 ประเทศทั่วโลก และเมื่อถึงตอนนั้นกำแพงที่ปิดกั้นพรมแดนประเทศและวัฒนธรรมจะค่อยๆ พังทลายลง พร้อมๆ กับการก่อตัวของชุมชนโลกแห่งใหม่ ที่ยิ่งใหญ่และทรงพลังสุดจะบรรยาย ชุมชนนี้จะล่องลอยอยู่ใน “ไซเบอร์” แต่ทว่ามืออยู่จริง ก่อผลสะเทือนในทุกๆ มิติของชีวิตมนุษย์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อสังคมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับมหภาค (กิตติ กันภัย, 2543)

การใช้ระบบอินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์นั้นเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว จนมีผู้กล่าวไว้ว่าระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเหมือนกระดูกสันหลังของระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เพราะมันสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายได้มากที่สุด ทำให้ทุกวันนี้เทคโนโลยีได้รวบรวมข้อความ ข่าวสารต่างๆ ทั้งเสียง ภาพและข้อมูล เครือข่ายมีไว้เพื่อสามารถสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ดังที่มีการกล่าวกันว่า

“ภาษาดิจิตอลกลายเป็นภาษาสากลและเครือข่ายการสื่อสารทำให้ Computer - Mediated - Communication (CMC) ไร้พรมแดน ยกที่จะตรวจสอบหรือควบคุมได้” (Manuel Castells,1998 อ้างถึงใน พิเศษรัฐ เวชพลรักรธรรม,2544)

อินเทอร์เน็ต ถือได้ว่าเป็นสิ่งหนึ่งซึ่งช่วยให้มนุษย์มีกิจกรรมต่างๆ ทำมากมายทั้งการหาความรู้ และเพื่อความบันเทิง หรือการมีสังคมใหม่ผ่านโลกไซเบอร์ โดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างมาก เพราะสามารถทำให้คลายเหงา และพูดคุยกับบุคคลทั้งที่รู้จักกันและไม่รู้จักได้อย่างอิสระ แสดงความคิดเห็นของตนได้อย่างเต็มที่ เป็นต้น

จตุรรัตน์ เคนจอหอ (2548) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง อนาคต "แชท" ปี 48...ความเปลี่ยนแปลงบนโลกไซเบอร์ ไว้ดังต่อไปนี้

“ปฏิเสธไม่ได้ว่า "โปรแกรมสนทนา" หรือที่รู้จักกันว่า "แชท" (Chat) ยังคงได้รับความนิยมจากคนไทย และเป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยเติมเต็มโลกอินเทอร์เน็ตให้เต็มไปขึ้น จากอี-เมลล์ ที่เป็นการเชื่อมต่อสื่อสารระหว่างคน 2 คน กลายเป็น"โปรแกรมแชท" ที่เปิดกว้างให้ผู้ใช้บริการสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในเรื่องที่สนใจร่วมกันได้มากกว่า 2 คน ในคราวเดียว หันกลับมามองวัฒนธรรมการ "แชท" ของบ้านเรา จากเดิมมีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์ มาวันนี้ โปรแกรม "แชท" ได้กลายเป็นปัจจัย ที่ช่วยบรรเทา"ความเหงา"ของคนได้มากกว่า ไม่ว่าจะคุยกับเพื่อน หรือคนที่สนิทและด้วยเหตุนี้เอง ทำให้ผู้ใช้บริการโปรแกรมแชทต่างจัดลูกเล่น มาตอบสนองความต้องการของ "นักแชท" อยู่บ่อยๆ”

นอกจากนี้ จตุรรัตน์ เคนจอหอ ยังได้ทำการรวบรวมทัศนะของผู้ให้บริการโปรแกรมสนทนาแบบออนไลน์และผู้ใช้บริการ ดังต่อไปนี้

นายเกษมาช นีรภัทมะ รองประธานบริหารฝ่ายการตลาด บริษัท เอ็มเว็บ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้ให้บริการโปรแกรมแชท สนุกดอทคอม กล่าวว่า “ปัจจุบันบริการแชทของ สนุกดอทคอม มี 3 ประเภท คือ โปรแกรมสนทนาสนุกแชท ที่มี จาวาแชท และเว็บแชท โดยมี 4 ห้อง ได้แก่ ห้องสนุก สาระบันเทิง ไพรเมทและอินเทอร์เน็ตเซชั่นแนล โปรแกรมสนทนาสนุกคิว-คิว และโปรแกรมสนุกเวิร์ลที่กำลังมาแรง โดยผู้ใช้บริการสามารถแชทขณะเล่นเกมออนไลน์ ฟังเพลง และออกแบบการแต่งกายได้ตามใจชอบ โดยโปรแกรมสนุกเวิร์ล ยังอยู่ในช่วงเบต้าเทสต์ และกำลังได้รับความสนใจจากผู้บริการค่อนข้างสูงและความนิยมของโปรแกรมสนทนา สนุกดอทคอมในปีที่ผ่านมาค่อนข้างพอใจ มีแนวโน้มจะเติบโตขึ้น

เรื่อยๆ โดยมียอดผู้เข้าใช้บริการโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 100,000 คนต่อวัน ขณะที่ผู้เข้าใช้บริการหน้าเว็บในแต่ละวันไม่ต่ำกว่า 1 ล้านคน ห้องสนทนาที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้บริการมากที่สุดคือ "ห้องสนุก" ซึ่งเป็นห้องที่คุยด้วยเรื่องเบาๆ โดยมีผู้เข้าใช้ไม่ต่ำกว่า 500 คนต่อวัน สำหรับโปรแกรมสนทนาของสนุกที่ได้รับคามนิยมสูงสุดในปี 2547 คือ สนุกคิวิ-คิวิ โดยมีการเติบโตกว่า 150% คาดว่า ในปี 2548 โปรแกรมแชทของสนุกดอทคอมจะมีการเติบโตขึ้นอีกไม่น้อยกว่า 100% เนื่องจากจะมีโปรแกรมสนทนาสนุกเวอร์ลเข้ามาเป็นตัวเลือกใหม่แก่ผู้บริโภค"

นอกจากนี้นายกษมาช ยังได้แบ่งจุดมุ่งหมายที่มีผู้เข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ เพื่อความบันเทิง เพื่อหาความรู้ และเพื่อติดต่อสื่อสาร โดยโปรแกรมการติดต่อสื่อสารเป็นสิ่งที่ผู้ใช้บริการให้ความนิยมสูงสุด เพราะช่วยเพิ่มความสะดวกในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้สนทนา เช่น นักเรียน ม.ปลาย ต้องการหาที่ปรึกษาเพื่อไปศึกษาต่อต่างประเทศ คนสนใจเรื่องเบาๆ ก็เข้าห้องสนุก ใครชอบฟังเพลง หรือดูภาพยนตร์ก็แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในห้องเอนเตอร์เทนเมนท์

นายภัทรพล เจียมพานทอง เว็บบาสเตอร์ นารักดอทคอม กล่าวถึงอัตราผู้เข้าใช้บริการ IRC Server ของนารักดอทคอม ว่า "มียอดผู้เข้า-ออกใช้บริการไม่ต่ำกว่า 10,000 ครั้งต่อวัน โดยยอดสูงสุดที่มีผู้ใช้บริการพร้อมกันอยู่ที่ 1,500 ราย สำหรับห้องสนทนาที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ "นารัก " เพราะเป็นห้องแรกที่เปิดมานาน โดยมีสถิติสูงสุดที่มีผู้ใช้บริการพร้อมกันถึง 526 ราย หรือโดยเฉลี่ยประมาณ 400 คน ในช่วงกลางวัน ทั้งนี้ ผู้ใช้งานที่จะเข้ามาใช้บริการแชทของนารักนั้น สามารถเข้ามาใช้งานได้หลายทาง ไม่เฉพาะหน้าเว็บของนารักเท่านั้น เพียงแค่มี Program IRC Client ก็สามารถเข้ามาเชื่อมต่อ กับ Server IRC ในชื่อ : irc.narak.com : 6667 นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ใน Palm , PC , โทรศัพท์เคลื่อนที่ (ในระบบที่มีให้ โหลด Program IRC Client)"

นายกิตติพันธุ์ มณีวรรณ นักศึกษาปริญญาโท วิชาเอกวิศวกรรมไฟฟ้าสื่อสาร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง แสดงความเห็น ว่า "ปัจจุบันโปรแกรมแชทได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากเป็นสมาชิกของ Hotmail จึงใช้โปรแกรมสนทนาของ MSN เพราะใช้ง่ายมีขั้นตอนไม่ยุ่งยาก ไม่เหมือนการเล่น Pirch ที่ต้องเสียเวลาในการเชื่อมต่ออีกทั้งการใช้โปรแกรมสนทนา MSN มีความเป็นส่วนตัว เพราะจุดประสงค์ที่ใช้บริการคือ ต้องการคุยกับเพื่อนที่อยู่ห่างไกล แทนการคุยโทรศัพท์ เพราะประหยัดค่าโทรศัพท์มากกว่า"

น.ส.กาญจนา จันตะโคตร นักเรียนชั้น ม.6 โรงเรียนหอวัง กล่าวว่า "ชอบเล่นโปรแกรมแชทของสนุก คิวิ-คิวิ วันละไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง เพราะใช้ง่าย สามารถคุยกับเพื่อนทั้งแบบส่วนตัว หรือแบบ

กลุ่มใหญ่ก็ได้ โดยจุดประสงค์ที่ใช้บริการโปรแกรมแชทก็เพื่อพูดคุยกับเพื่อน ทั้งเรื่องเรียน เรื่องส่วนตัว หรือเรื่องทั่วไป ส่วนที่มึนคมองว่าการแชทเป็นสังคมของการหลอกลวงนั้น ก็อาจเป็นไปได้ โดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการใช้บริการของแต่ละคน แต่โดยส่วนตัวมองว่า โปรแกรมแชทให้ประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันมากกว่า”

จากนันททัศนะทั้งผู้ให้บริการโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์และผู้ใช้บริการ เป็นเพียงเสี้ยวหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า แนวโน้มของตลาดโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ในเมืองไทยยังคงเติบโตได้เรื่อยๆ トラバドที่มนุษย์ยังมีความต้องการติดต่อสื่อสารถึงกัน โดยโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ได้ให้ประโยชน์กับผู้ใช้ ในด้านการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรื่องต่างๆ และที่น่าจับตามองที่สุดก็คือ ผู้ใช้บริการส่วนหนึ่งเริ่มมองเห็นบทบาทของ "โปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์" ที่สามารถใช้งานแทนโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ด้วยราคาประหยัด

และจากตัวเลขของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ยังบอกให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยว่ากว่า 90% ใช้ในเรื่องของการค้นหาข้อมูล 86% ใช้งานอีเมล 74% ใช้ดูข้อมูลข่าวด่วน 52% ใช้ดูข้อมูลเกี่ยวกับภาพ และคุณสมบัติของเทคโนโลยีใหม่ๆ 49% ใช้ในการสนทนาออนไลน์ และ 49% ใช้เล่นเกม (เอกรัตน์ สาธุธรรม, 2547)

ขณะที่คนกำลังเพิ่มความสนใจหันมาใช้โปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์นั้นก็เป็นการค่อยๆ พัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่อาจจะเรียกได้ว่ามิตรภาพบนคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีฐานรากอยู่เพียงแค่ตัวเนื้อหาที่ถูกส่งผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ จึงมีคำถามตามมาว่าขอบเขตของมิตรภาพที่แท้จริงอยู่ตรงไหน และหากการสนทนาแบบออนไลน์กำลังครอบงำบุคคลมันจะทำให้ลดทอนความต้องการการติดต่อกับบุคคลในสังคมหรือไม่ โดยเฉพาะกับกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญทางอ้อมเป็นอย่างยิ่งในการขัดเกลาทางสังคมของบุคคล กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับ

เนื่องจากปัจจุบันชีวิตในสังคมเมืองมีผลทำให้กลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากขึ้น เพราะครอบครัวสมัยใหม่มีขนาดเล็ก เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมตลอดจนเทคโนโลยีต่างๆที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยได้ พ่อแม่หรือผู้ปกครองกลายเป็นคนล้าสมัย หัวโบราณ ในขณะที่เพื่อนทันสมัยกว่า เพื่อนจึงเป็นกลุ่มทางสังคมที่มีความสำคัญมากต่อปัจเจกบุคคล แต่มิตรภาพความเป็นเพื่อนในสังคมสมัยใหม่มีทั้งมิตรภาพที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าโดยตรงและมิตรภาพที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ผ่านตัวกลางคือคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งกำลังเป็นที่นิยมของคนส่วนมาก มิตรภาพที่

เกิดขึ้นนี้จะยั่งยืนแค่ไหนและจะเข้ามาแทนที่หรือทำหน้าที่แทนเพื่อนในสังคมจริงได้หรือไม่ และเราควร
จะปล่อยให้มิตรภาพแบบออนไลน์นี้มีบทบาทเหนือมิตรภาพที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ในสังคมหรือไม่
และมิตรภาพแบบออนไลน์นี้จะทำให้ปัจเจกบุคคลถูกโดดเดี่ยวจากสังคมหรือไม่ เครื่องจักรได้ลดทอน
ความต้องการในการติดต่อซึ่งกันและกันของมนุษย์หรือไม่ หรือจะอย่างไรมนุษย์ก็ยังต้องการมนุษย์
ด้วยกันเองเสมอ เป็นคำถามที่ทำให้ผู้วิจัยต้องการหาคำตอบในการวิจัยครั้งนี้

1.2 วัตถุประสงค์

1. การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ได้หรือไม่
2. มีความแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน
การศึกษา
3. กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้จริงหรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. ศึกษาปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่จากเพื่อน
2. ศึกษาเปรียบเทียบมิตรภาพกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับมิตรภาพกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
3. ศึกษาบทบาทของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ในการทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่

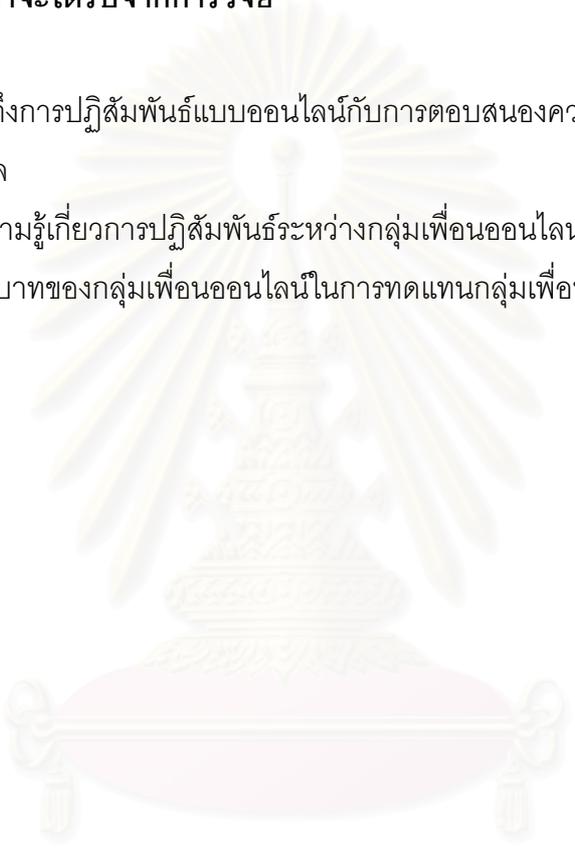
1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่ม
เพื่อนมิตรภาพ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากเอกสารและ
งานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยจะเก็บข้อมูลจาก
กลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมสนทนาออนไลน์
จำนวน 20 คน ในช่วงเดือนเมษายนถึงมิถุนายน 2549 การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)
กลุ่มตัวอย่างเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาของผู้วิจัยจำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

สำหรับ “กลุ่มเพื่อนมิตรภาพ” ในงานนี้หมายความถึง กลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างจากการเข้าสู่เซทรวมและสร้างกลุ่มเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมิตรภาพ รวมทั้งกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาเดียวกับผู้วิจัย คือกลุ่มเพื่อนที่เข้าร่วมหลักสูตรสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่น 2547 และ 2548 ไม่ใช่เพื่อนที่มุ่งหวังความสัมพันธ์แบบชู้สาว ทางเพศ หรือเพื่อความก้าวหน้าในชีวิตการงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการตอบสนองของความต้องการความผูกพันรักใคร่ของปัจเจกบุคคล
2. สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์และเพื่อนในสังคมสมัยใหม่
3. ทราบถึงบทบาทของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ในการทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ” ซึ่งมีแนวคิดและทฤษฎีที่ได้นำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการทำงานวิจัย ดังนี้ คือ

- 2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์
(Human Behavioral Communication)
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มมิตรภาพ
(The Concept of Friends and Friendship Group)
- 2.3 แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
(Computer – Mediated Communication)
- 2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมสนทนาออนไลน์
(Internet and On – Line Chat)
- 2.5 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในโลกไซเบอร์
(The Concept of Cyber Identity)
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)

การวิจัยในครั้งนี้จะศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (Human Behaviour) ในระดับปัจเจกบุคคล (Individual Level) ซึ่ง Freudian (1974) (อ้างถึงใน ศุภนิสา ทดลา, 2542) ได้กล่าวว่า การแสดงออกทางสังคมของมนุษย์ส่วนใหญ่อยู่บนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ ซึ่งการตอบสนองของมนุษย์ส่วนใหญ่จะตอบสนองต่อสภาพทางสังคม (Social Context) และ Mead (1972) (อ้างถึงใน ศุภนิสา ทดลา, 2542) กล่าวว่า อิทธิพลของการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) บนพื้นฐานพฤติกรรมระดับปัจเจกบุคคล จะมีการพัฒนามาจากประสบการณ์ทางสังคมและกิจกรรมทางสังคมไม่ใช่มาจากกำเนิด โดยบุคคลจะเรียนรู้พฤติกรรมสื่อสารระหว่างบุคคลจากการเรียนรู้จากสังคมและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองหรือจากเรียนรู้ในสถานศึกษา ไม่ใช่ว่าพฤติกรรมในการสื่อสารระหว่างบุคคลจะเกิดขึ้นมาเองโดยสัญชาตญาณ

อิรณันท์ อนุวัชศิริวงศ์ (2528 : 26 - 30) กล่าวว่า อิทธิพลต่อแบบแผนการสื่อสารระหว่างบุคคล ได้แก่ ความต้องการความผูกพันรักใคร่ ความต้องการความสำเร็จ และความต้องการชัชชนะด้วยเล่ห์เพทุบาย

ความต้องการความผูกพันรักใคร่

สิ่งที่มีความผันแปรและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสื่อสาร คือ ความต้องการความผูกพันหรือความต้องการที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น ดำเนินสัมพันธ์ภาพให้เป็นไปได้ด้วยดี ความผูกพันของคนที่ต้องการเป็นมิตรกัน คือรางวัลที่มีค่าสูง ดังนั้นเขาจึงพยายามหลีกเลี่ยงการโต้เถียงกัน และถนอมมิตรภาพเอาไว้ พฤติกรรมสื่อสารของคนที่เป็นมิตรกันนี้ มีความแตกต่างกับคนที่มีความผูกพันกันต่ำ ตัวอย่างเช่น คนที่มีแรงจูงใจในการต้องการความผูกพันกับผู้อื่นสูง มักจะเป็นคนที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้อื่น ยิ้มแย้มเสมอ ผงกศีรษะบ่อย เพื่อแสดงให้เห็นว่ายอมรับผู้อื่น ใช้มือและแขนมากในการแสดงท่าทาง โดยทั่วไปคนที่ต้องการความผูกพันสูงสามารถจัดการเรื่องใหญ่ๆ ได้โดยไม่ต้องมีปฏิริยาตอบสนองที่ไม่ใช่ถ้อยคำ หรืออวัจนะมาสนับสนุน และถ้าเป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองมาก จะมีแนวโน้มเสริมแรงผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำหรืออวัจนะ และมีอิทธิพลต่อผู้อื่นมาก

อย่างไรก็ตาม ความต้องการความผูกพันเป็นสิ่งที่อยู่ในตัวมนุษย์โดยธรรมชาติ หรือเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคมก็เป็นผลที่ยังไม่มีการพิสูจน์ให้เห็นจริง แต่เราทราบดีว่าความสัมพันธ์จะมีอยู่ใน

ระหว่างผู้ที่ต้องการความรักความผูกพันกันความต้องการนี้ทำให้เกิดความกังวลอย่างมากและระมัดระวังที่จะไม่ให้มีอะไรกระทบกระทั่งกัน แบบแผนของการสื่อสารจะเป็นไปในลักษณะที่ปฏิภิกิริยาสะท้อนกลับของฝ่ายหนึ่งมีผลต่ออีกฝ่ายหนึ่งอย่างมาก

ความต้องการความสำเร็จ

แรงจูงใจที่สำคัญอย่างที่สองที่ทำให้เกิดแบบแผนการสื่อสาร คือความต้องการประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นความต้องการที่แสดงถึงการแข่งขันและการได้รับสิ่งที่ปรารถนา ความสำเร็จเหล่านี้ อย่างน้อยก็เพื่อการยอมรับนับถือในสังคม บุคคลที่ต้องการที่จะดีกว่า บรรลุมาตรฐานบางอย่างที่สูงกว่า ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา การกีฬา ธุรกิจ หรือการดำรงชีวิตด้านอื่นๆ และบุคคลนั้นก็ยังคงต้องเกี่ยวข้องกับคนอื่นๆ ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จของเขา การสื่อสารของบุคคลประเภทนี้จะมีลักษณะที่พยายามสร้างความน่าเชื่อถือ และสร้างลักษณะเด่นเหนือคนอื่นๆ ในเวลาเดียวกันก็พยายามทำตัวให้มีเสน่ห์น่าสนใจ และน่าจะชอบพูดคุยมากกว่าคนอื่นๆ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เป้าหมายความสำเร็จ อยู่ใกล้ตัว

แรงจูงใจที่จะประสบความสำเร็จของผู้ชาย ข้อมูลเกี่ยวกับผู้หญิงมีความแตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น ผู้หญิงที่มีความต้องการประสบความสำเร็จสูง โดยเฉพาะผู้หญิงที่เฉลียวฉลาดมักมีแนวโน้มที่จะมีความกังวลใจสูง ความแตกต่างกันนี้อาจแปลออกมาได้ว่า ผู้หญิงไม่ต้องการแข่งขันเหมือนกับที่ผู้ชายมี แต่คำอธิบายในเรื่องนี้ยังไม่อย่างชัดเจน มีผู้พยายามค้นหาคำตอบโดยการสังเกตว่า อะไรคือลำดับขั้นที่ผู้หญิงหวังว่าจะประสบความสำเร็จอย่างสูง ก็ได้ให้ความเห็นว่าผู้ชายหวังจะได้รับผลในแง่ดีซึ่งเป็นผลลัพธ์ของความสำเร็จของเขา ส่วนผู้หญิงมักจะมองว่าผลสำเร็จจะนำผลในแง่ร้ายมาให้ เช่น ทำให้สูญเสียลักษณะของความเป็นผู้หญิง ทำให้มีปัญหาในครอบครัวตามมา เป็นต้น อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอาจจะทำให้มองผลพวงของความสำเร็จของผู้หญิงเปลี่ยนไปก็เป็นที่

มีสิ่งที่น่าสนใจในการเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่ต้องการประสบความสำเร็จสูง กับผู้ที่ต้องการความรักความผูกพันสูง ได้ข้อสรุปว่า ผู้ที่ต้องการความสำเร็จสูงจะเป็นผู้ที่สามารถให้คำแนะนำที่ดีเกี่ยวกับวิธีการ ข้อเสนอแนะมักโน้มความสนใจเข้าสู่ตัวเองบ่อยครั้ง และจะรวบรวมวิธีการสื่อสารที่ผ่านมาได้มากกว่าผู้ที่ต้องการความผูกพันกันสูง

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับผู้ที่ประสบความสำเร็จสูงในการทำงาน ในกรณีที่มีปัญหาในการเลือกผู้ร่วมงาน ถ้าจะต้องเลือกระหว่างคนอื่นที่มีความสามารถ กับอีกคนหนึ่งซึ่งเป็นเพื่อนแต่มี

ความสามารถน้อยกว่า คนที่ประสบความสำเร็จสูงจะมีหลักเกณฑ์ในการเลือกบนพื้นฐานของความสามารถ ส่วนคนที่ผู้กพันกันสูง จะเลือกโดยมีพื้นฐานของความเป็นเพื่อนมาเกี่ยวข้อง

ความต้องการชัยชนะด้วยเล่ห์เหลี่ยม

การมองพฤติกรรมการสื่อสาร ไม่ได้มองในรูปของความต้องการที่จะให้จุดมุ่งหมายประสบความสำเร็จอย่างสูงหรือต่ำ แต่มองในลักษณะที่ว่าบุคคลหนึ่งจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นอย่างไรในขณะที่พยายามเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของตน การศึกษาในแง่นี้เริ่มด้วยการสร้างแบบสอบถาม ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยหรือไม่กับข้อความเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ตัวอย่างของข้อความดังกล่าวได้แก่

- คนทุกคนมีความเลวอยู่และจะแสดงออกมาเมื่อมีโอกาส
- ไม่มีคำขอโทษสำหรับการพูดปด
- ผู้ชายส่วนใหญ่ลืมความตายของพ่อเขาได้ง่ายกว่าการสูญเสียทรัพย์สินสมบัติส่วนตัว

ฯลฯ

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือหนึ่งในการวัดเล่ห์เหลี่ยมของบุคคล ซึ่งจะแสดงออกมาในการสื่อสารระหว่างบุคคล ในความสัมพันธ์ของบุคคลหากคนใดคนหนึ่งไว้ใจอีกคนหนึ่งอย่างเต็มที่ การกระทำที่มีเล่ห์เหลี่ยมจะทำให้เขาประสบความสำเร็จลำบาก ในการทดลองเกี่ยวกับเล่ห์เหลี่ยมและการไม่มีเล่ห์เหลี่ยมโดยนำเอาเกมช็อคกลาง การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ อิทธิพลทางสังคม และพื้นฐานทางสังคมมาเป็นตัวแปรในการศึกษา พบว่าในกรณีที่ไม่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จของบุคคล ผู้ที่มีเล่ห์เหลี่ยมสูงจะแสดงออกถึงอารมณ์ที่มีความยุติธรรม ยุติธรรมมากกว่าผู้ที่มีเล่ห์เหลี่ยมต่ำ เช่นคนที่มีเล่ห์เหลี่ยมสูงจะไม่สรุปว่า หุ่นส่วนของเขาในเกมที่กำหนดเป็นคนซื่อสัตย์ และไม่รู้สึกรู้ว่าถูกหักหลังเมื่อหุ่นส่วนของเขาไม่ซื่อสัตย์ และถ้าเดิมพันหรือผลประโยชน์ที่จะได้รับนั้นสูงพอ เขาจะผลักดันให้เกิดความยุ่งยากขึ้นเล็กน้อย คนที่ยังมีเล่ห์เหลี่ยมมากการชนะก็จะยิ่งมีมาก โน้มน้าวใจผู้อื่นได้มาก ส่วนตัวเขาเองจะถูกโน้มน้าวใจน้อย สิ่งแรกที่เขาจะคิดถึงเสมอก็คืองานในมือหรือธุรกิจของเขา มีผู้เรียกพฤติกรรมที่มีเล่ห์เหลี่ยมสูงว่า “โรควัยอันเยือกเย็น” (Cool Syndrome)

ในทางตรงข้าม คนที่ไม่ค่อยมีเล่ห์เหลี่ยมจะมีความรู้สึกไวต่ออิทธิพลของสังคม บ่อยครั้งที่เขาจะยินยอมกับคำขอร้องของคนอื่นๆ โดยเปลี่ยนความคิดของตนเอง และกลายเป็นคนที่มีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมาก เนื่องจากตามคนที่มีเล่ห์เหลี่ยมสูงไม่ทัน

เล่ห์เหลี่ยมเป็นมิติหนึ่งของบุคลิกภาพ การศึกษาทางด้านการสื่อสารของมนุษย์จะละเอียดให้ความสนใจไม่ได้ เพราะพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของคนที่มีความเฉลียวฉลาดจะแตกต่างจากคนที่ไม่มีเล่ห์เหลี่ยมอย่างมาก เมื่อมีการเผชิญหน้ากันในสถานการณ์ที่ไม่มั่นคง คนที่มีความเฉลียวฉลาดจะมีวิธีการแยบยลในการเผชิญหน้ากัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเรื่องที่ต้องการสื่อสารกันต้องการข้อตกลงหรือการปรับปรุงหรือการชักชวนโน้มน้าวใจ มักจะประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร 2 ใน 5 สถานการณ์ เพราะสามารถสร้างอิทธิพลเหนือคู่สื่อสารในสถานการณ์ที่มีข้อจำกัด ผู้สนใจวิเคราะห์วิจารณ์คนที่มีความเฉลียวฉลาดจะเรียกคนประเภทนี้ว่า “นักฉวยโอกาส”

คนที่มีความเฉลียวฉลาดจะมีความสามารถพิเศษในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เขามีความคล่องตัวในการเผชิญหน้ากับคนอื่น ๆ หรือเรียกได้ว่าสามารถใช้ประโยชน์จากการหนุนเนื่องทางสังคม (Social Facilitation) ได้เต็มที่ คนเหล่านี้จะมีทักษะในการตอบโต้กับบุคคลอื่นด้วยวิธีการต่าง ๆ นานา

ความแตกต่างของคนที่มีความเฉลียวฉลาดกับคนที่ไม่ค่อยเฉลียวฉลาด ดูเหมือนจะเป็นผลของกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมที่ซับซ้อน พฤติกรรมที่แสดงถึงเล่ห์เหลี่ยมนี้ได้รับการเรียนรู้ตั้งแต่วัยเยาว์ โดยเกิดจากการได้รับรางวัลโดยไม่ตั้งใจจากพ่อแม่ และจากการติดต่อสื่อสารกับคนในสังคมที่แตกต่างออกไป เช่น จากสังคมชั้นสูง จากสื่อมวลชน เป็นต้น

ปัญหาก็คือในสังคมจะรู้ได้อย่างไร ใครคือคนที่มีความเฉลียวฉลาด และจะมีการสื่อสารกันในลักษณะใด และบุคคลแต่ละคนมีเล่ห์เหลี่ยมในระดับใด อย่างไร และจะดำเนินแนวทางในการสื่อสารสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างไรและกับคนที่มีความเฉลียวฉลาดในลักษณะใด จึงจะเป็นแนวทางที่พึงพอใจมากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

วัตถุประสงค์ของการสื่อสารเป็นตัวบ่งชี้ว่า ผู้ส่งสารและผู้รับสารนั้นจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อไปเพื่อให้เกิดผลในด้านใดต่อตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดจากความสัมพันธ์ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร การที่จะพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของการสื่อสารนั้นจึงจำเป็นต้องดูวัตถุประสงค์ของทั้งสองฝ่ายด้วย

ชรามม (Schramm อ้างถึงใน ปรมะ สตะเวทิน , 2540 : 31) ได้แบ่งวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ของผู้ส่งสารและผู้รับสารเอาไว้ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร	วัตถุประสงค์ของผู้รับสาร
1. เพื่อแจ้งให้ทราบ (Inform)	1. เพื่อทราบ (Understand)
2. เพื่อสอน หรือให้การศึกษา (Teach or Educate)	2. เพื่อศึกษา (Learn)
3. เพื่อสร้างความพอใจ หรือให้ความบันเทิง (Please or Entertain)	3. เพื่อหาความพอใจ (Enjoy)
4. เพื่อเสนอ หรือชักจูงใจ (Propose or Persuade)	4. เพื่อกระทำ หรือตัดสินใจ (Dispose or Decide)

พฤติกรรมกรรมการสื่อสารเป็นการเน้นศึกษาในแง่พฤติกรรมศาสตร์ โดยดูว่าผู้สื่อสารมีการกระทำที่แสดงออกมาในกระบวนการสื่อสารอย่างไร และเป็นในรูปแบบใด ซึ่ง ขวัญเรือน กิตติวัฒน์ (2531) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมกรรมการสื่อสารไว้ว่า พฤติกรรมกรรมการสื่อสาร คือ การกระทำหรือการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ ซึ่งมีลักษณะบ่งบอกว่าเป็นการสื่อความหมาย โดยอาศัยกระบวนการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้สึกนึกคิด ทศนคติ ตลอดจนประสบการณ์ระหว่างกัน เพื่อวัตถุประสงค์เป็นหลัก คือความเข้าใจร่วมกัน ซึ่งพฤติกรรมกรรมการสื่อสารเปรียบเสมือนกลไกที่สำคัญประการหนึ่งสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์

รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร

ขวัญเรือน กิตติวัฒน์ (2531) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารไว้ในเอกสารการสอนชุดวิชา พลศาสตร์ของการสื่อสารว่า เป็นการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในสังคมเป็นพฤติกรรมทางสังคม และได้จำแนกเป็นกระบวนการในสองลักษณะดังนี้

1. พฤติกรรมที่ไม่เปิดเผย (Covert Behaviour) เป็นพฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่ไม่สามารถสังเกตได้จากภายนอก เกิดจากกระบวนการภายในตัวบุคคล เกี่ยวข้องกับระดับสติปัญญา จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ตัวอย่างเช่นความเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย เป็นต้น

2. พฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behaviour) เป็นพฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่สามารถสังเกตได้จากภายนอก เกิดจากการที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ เหตุการณ์ หรือสรรพสิ่งที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม อันเป็นผลทำให้เกิดพฤติกรรมกรรมการสื่อสารที่เห็นได้ชัด เช่น การพูด การหัวเราะ และการแสดงสีหน้า เป็นต้น

จากแนวคิดทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ของมนุษย์ จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มักจะปรากฏอยู่เสมอในรูปแบบสนทนาที่มักจะถามเบอร์โทรศัพท์ ถามว่ามีแฟนหรือยัง ซึ่งจะพบเห็นอยู่เป็นประจำในการเข้าไปสนทนาแบบออนไลน์ จึงทำให้พบว่าพฤติกรรมดังกล่าวน่าจะเป็นการแสดงออกบนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่นและบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มมิตรภาพ (The Concept of Friends and Friendship Group)

ในกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) กลุ่มสังคมมีความสำคัญต่อบุคคลและต่อสังคมเป็นอย่างมาก กลุ่มที่สำคัญ เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อนและชุมชน จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความคิด และค่านิยมของบุคคล ซึ่งในปัจจุบันสังคมมีลักษณะซับซ้อนและมีขนาดใหญ่ขึ้นจึงต้องมีการจัดระเบียบสังคมบนพื้นฐานหลักเหตุผล และเป้าหมายเฉพาะอย่างมากกว่าพื้นฐานของความสัมพันธ์ส่วนตัว เช่น ในกลุ่มครอบครัว หรือชุมชน ทำให้การติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มในสังคมมีลักษณะเป็นทางการมากขึ้น ความเข้าใจในกลุ่มสังคมจะทำให้มองเห็นแนวทางในการปรับปรุงและเสริมสร้างการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ยิ่งขึ้น

ในทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาได้กำหนดความหมายของคำว่ากลุ่มทางสังคมไว้อย่างชัดเจนเพื่อไม่ให้สับสนกับความหมายที่ใช้กันโดยทั่วไป คำนิยามทางวิชาการที่เป็นที่เข้าใจของกลุ่มสังคมคือ “คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมีความสัมพันธ์ในทางร่วมมือหรือพึ่งพาอาศัยกัน ความสัมพันธ์มีติดต่อกันไปจนเป็นความผูกพันและผู้ที่สัมพันธ์กันเกิดความสำนึกว่าเป็นสมาชิกร่วมกันในกลุ่มเดียวกันแยกออกได้จากกลุ่มอื่นๆ” (ปรีชา คูวินทร์พันธุ์, 2535)

จากนิยามดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การที่คนมารวมกันเฉยๆ ย่อมไม่ก่อให้เกิดกลุ่มขึ้นมาโดยทันที เช่น การที่คนจำนวนหนึ่งยืนรอรถประจำทางอยู่ที่ป้ายย่อมไม่ถือเป็นกลุ่มสังคม กลุ่มจะเกิดขึ้นมาได้เมื่อมีการติดต่อสัมพันธ์กัน และมีความสำนึกในความสัมพันธ์นั้นๆ แยกออกได้จากกลุ่มอื่นๆ ตัวอย่างของกลุ่มสังคม เช่น ครอบครัวและเครือญาติ กลุ่มเพื่อน สมาคม เป็นต้น

ความสำคัญของกลุ่มสังคมต่อบุคคล

กลุ่มสังคมมีความสำคัญต่อบุคคลในการหล่อหลอม เสริมสร้างบุคลิกภาพของบุคคลให้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมอย่างเหมาะสมและเป็นประโยชน์ กลุ่มจะช่วยอบรมและปลูกฝังค่านิยม บรรทัดฐาน ที่สำคัญของสังคมเพื่อให้บุคคลเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม อิทธิพลของกลุ่มที่มีต่อบุคคลนั้นมีมากจนอาจคาดการณ์ได้ว่าบุคคลจะเป็นเช่นไรแม้กระทั่งในเชิงจิตวิทยา เช่น กล้าหาญ อ่อนโยน ย่อมเป็นผลมาจากอิทธิพลของกลุ่มในการอบรม และควบคุมสมาชิกตามกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)

การเข้าอยู่ร่วมกับผู้อื่นนั้นบุคคลอาจไม่รู้ตัวหรือตั้งใจมาก่อนเสมอไป และอาจจะไม่ได้เต็มใจยินดีเข้าร่วมอยู่ด้วยทุกกลุ่มที่มี บางทีก็ถูกบังคับฝืนใจให้เข้าร่วมกับเขาทั้ง ๆ ที่มิได้ต้องการ

กลุ่มสังคมที่แต่ละคนเข้าร่วมอยู่ไม่ว่าจะเป็นก็กลุ่ม กว่าจะจบชีวิตนั้นแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ (พิทยา สายหู, 2544)

1. กลุ่มที่เราเลือกเข้าเองไม่ได้ตามความพอใจ เรียกว่า กลุ่มบังคับ
2. กลุ่มที่เราเลือกเข้าเองได้ตามความพอใจ เรียกว่า กลุ่มสมัครใจ

1. กลุ่มบังคับ

กลุ่มสังคมประเภทที่เราเลือกเข้าเองไม่ได้ตามความพอใจนี้มีได้มีแต่กลุ่มสังคมที่ยึดครองเราไว้ด้วยกำเนิดแต่อย่างเดียว กลุ่มอื่นที่เราต้องเข้าร่วมภายหลังต่อมาหลังจากที่เกิดแล้วก็ยังมีอีก กลุ่มประเภทนี้มักเป็นกลุ่มประเภทที่กำหนดสถานภาพของบุคคลประเภทที่สังคมให้เองโดยบุคคลมิได้มีโอกาสเลือก ถึงแม้บางบทบาทสถานภาพจะได้อาศัยความสามารถของบุคคล เช่น บทบาทผู้ว่าราชการที่ได้มาเพราะปฏิบัติหน้าที่ที่มีความสามารถมิใช่ได้เพราะชาติกำเนิด แต่ถ้ามีส่วนที่ถูกอำนาจเหนือกว่าบังคับได้ ไม่ให้เป็นไปตามใจสมัคร เช่นความเป็นผู้ว่าราชการจังหวัด ก. ที่เจ้านายเหนือกว่าส่งมาเป็นหรือความเป็นอาจารย์ไ้ห่วยเก่งมีประชาชนเรียกร้องทั้งๆ ที่ตัวเองไม่ได้อยากเป็น สถานภาพเช่นนี้ก็มีลักษณะก้ำกึ่งเป็นได้ทั้งที่ตนเองได้มาด้วยสามารถกับที่สังคมกำหนดให้ โดยตัวเองไม่มีโอกาสเลือก

2. กลุ่มสมัครใจ

กลุ่มสังคมประเภทที่สอง คือ กลุ่มที่เราเลือกเข้าร่วมได้เองตามความพอใจนั้น ทุกยุคสมัยใดก็มีอยู่อย่างน้อยกลุ่มหนึ่ง คือกลุ่มเพื่อนซึ่งบุคคลย่อมเลือกคบตามอัธยาศัย เพราะฉะนั้นความเป็นเพื่อนกันไม่ว่าสังคมใด ต้องอาศัยความพอใจไม่ตรีระหว่างกันเป็นพื้นฐาน จะให้คนเป็นเพื่อนกันด้วยวิธีบังคับโดยที่เขามิได้เต็มใจกันเลยนั้นย่อมทำไม่ได้ ฝืดวิสัยของความเป็นเพื่อน

นอกจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมแบบสมัครใจแล้ว ยังมีกลุ่มอื่นๆ ได้อีกที่เกิดจากความพอใจของบุคคลที่จะมาร่วมเป็นกลุ่มกัน เพราะเห็นประโยชน์ร่วมกันที่ตนต้องการตามความสนใจที่ตรงกัน

นอกจากนี้นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยายังได้จัดกลุ่มต่างๆ ต่อไปนี้ เพื่อแสดงให้เห็นความสำคัญของกลุ่มที่มีต่อพฤติกรรมและทัศนคติของบุคคลที่นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาให้ความสนใจ (ปรีชา คุวินทร์พันธุ์, 2535)

3. กลุ่มใน - กลุ่มนอก (In - Group and Out - Group)

สังคมจะประกอบด้วยกลุ่มสังคมจำนวนมาก กลุ่มต่างๆที่ “เรา” เป็นสมาชิกและรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งนั้น คือ กลุ่มใน หรือกลุ่มเรา (We - Group) ส่วนกลุ่มอื่นๆ ที่เราไม่รู้สึกเป็นสมาชิกถือเป็นกลุ่มนอก หรือ กลุ่มเขา (They - Group) พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกภายในกลุ่มในและกลุ่มนอกย่อมจะแตกต่างกัน ลักษณะของกลุ่มในเรื่องพฤติกรรมของสมาชิก คือ ความสนิทสนมเป็นกันเองตลอดจนการช่วยเหลือและร่วมมือในกิจกรรมต่างๆ มีอยู่สูง ส่วนความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่อยู่ในกลุ่มนอกอาจเป็นไปได้ในหลายลักษณะตั้งแต่รู้สึกคุ้นเคย รู้สึกเฉยๆ หรือรู้สึกเป็นศัตรู

บางครั้งความเป็นกลุ่มในและกลุ่มนอกอาจซ้อนกันอยู่ คือบุคคลมีสถานภาพเป็นสมาชิกของกลุ่มในและกลุ่มนอกในขณะเดียวกัน เช่น บุคคลย่อมถือครอบครัวเป็นกลุ่มใน ส่วนครอบครัวของพี่น้องคนอื่น ๆ เป็นกลุ่มนอก แต่ขณะเดียวกันยังคงเป็นสมาชิกกลุ่มในของพี่น้องและญาติๆทั้งหมดเมื่อเปรียบเทียบกับคนนอกกลุ่ม พฤติกรรมที่บุคคลแสดงต่อสมาชิกในครอบครัวกับคนที่เป็ญาติและคนภายนอก ย่อมจะแตกต่างกันตามระดับของการจัดกลุ่มในและกลุ่มนอก

นักมานุษยวิทยาได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเป็นสมาชิกในกลุ่มกับนอกกลุ่ม ความแตกต่างระหว่างสมาชิกในกลุ่มญาติและนอกกลุ่มญาติอยู่ที่การกำหนดและรับรู้สถานภาพ

และบทบาทที่แตกต่างกันระหว่างคนที่เป็ญญาติและไม่ใช่ญาติตามค่านิยมของบรรทัดฐานของสังคม โดยเหตุนี้การกำหนดกลุ่มในกลุ่มนอคนั้นอาจเป็นได้หลายระดับ ขึ้นอยู่กับการที่กลุ่มและบุคคล กำหนดสถานภาพของตนเองในเฉพาะกรณี

อาจกล่าวได้ว่า การแบ่งกลุ่มในลักษณะกลุ่มในและกลุ่มนอคนั้น เป็นการแบ่งโดยมองจากกลุ่มหรือตัวบุคคลผู้กระทำที่มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในกลุ่มและนอกรกลุ่ม และแสดงถึงความห่างทางสังคม การแบ่งกลุ่มในอีกลักษณะหนึ่ง คือ การแบ่งโดยพิจารณาแบบชนิดของความสัมพันธ์ (Type of Relationship) ซึ่งจะทําให้เข้าใจพื้นฐานของกลุ่มและโครงสร้างของสังคมโดยทั่วไป

ลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างคนที่อยู่รวมเป็นกลุ่มหรือเป็นสังคมมาเป็นเวลานาน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวหรือในชุมชนจะเป็นไปอย่างใกล้ชิดสนิทสนม มีความผูกพันทางจิตใจ ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ไม่ได้รู้จักกันอย่างดีและไม่ได้ติดต่อกันนานจนเกิดความผูกพันขึ้น หรือความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในหน่วยงานที่เป็นทางการ และเป็นไปตามระเบียบกฎเกณฑ์ จะเป็นไปตามสถานภาพและบทบาท เรียกความสัมพันธ์แบบแรกว่า ความสัมพันธ์แบบปฐมภูมิ และแบบหลังว่า ความสัมพันธ์แบบทุติยภูมิ

กลุ่มปฐมภูมิ คือ กลุ่มที่ลักษณะของสัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิกเป็นไปอย่างแนบแน่น (Intimate) และไม่มีลักษณะเป็นทางการ (Informal) มีความเป็นกันเอง (Personal) และสมบูรณ์ (Total) ในลักษณะที่ผูกพันกับชีวิตของบุคคลแทบจะทุกด้าน สมาชิกยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลนั้นเป็นอยู่ ความทุกข์ ความสุข ความกลัว ความผิดหวัง ความดีใจ เสียใจที่บุคคลประสบจะได้รับการแบ่งเฉลี่ยหรือรับรู้ร่วมกันเห็นอกเห็นใจกัน บุคคลจะมีกำลังใจรู้สึกมั่นคงในชีวิตพร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อตนเองและกลุ่ม กลุ่มปฐมภูมิจึงเป็นกลุ่มเล็กที่สมาชิกมีความสัมพันธ์ติดต่อกันเป็นเวลานาน สามารถรู้จักเข้าใจกันได้อย่างถ่องแท้ มีความผูกพันกันอย่างลึกซึ้ง (ปรีชา คุวินทร์พันธุ์, 2535)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กลุ่มทฤษฎีนิยม คือ กลุ่มที่ลักษณะของสัมพันธภาพระหว่างสมาชิกเป็นแบบทางการ (Formal) ไม่ยึดความผูกพันส่วนตัว (Impersonal) มุ่งประโยชน์บางอย่างมากกว่าความพอใจที่จะได้จากความสัมพันธ (Utilitarian) และเกี่ยวพันกันเฉพาะด้านของชีวิต (Segmental) นั่นคือเป็นไปตามบทบาท (Role) ที่เป็นอยู่ในช่วงนั้น ไม่ผูกพันถึงเรื่องส่วนตัวหรือส่วนบุคคลอีกหลายๆ ของสมาชิก กลุ่มทฤษฎีนิยมจะเป็นลักษณะของกลุ่มขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมาก ต้องมีการจัดระเบียบองค์การที่เป็นทางการเพื่อรักษาระเบียบและควบคุมประสิทธิภาพของหน่วยงาน เช่น องค์การ ราชการ หรือบริษัทธุรกิจต่างๆ (ปรีชา คูวินทร์พันธุ์, 2535)

จะเห็นได้ว่าการจำแนกกลุ่มออกเป็นชนิดต่างๆ มีทั้งผู้ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันและอยู่นอกกลุ่ม คือ กลุ่มในและกลุ่มนอก กลุ่มขนาดเล็กและกลุ่มขนาดใหญ่ เป็นต้น สำหรับกลุ่มเพื่อนนั้นจัดอยู่ในกลุ่มปฏิสัมพันธ์หรือกลุ่มขนาดเล็ก ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมากกว่ากลุ่มทฤษฎีนิยม

นอกจากนี้ Feldman and Newcomb (1973) (อ้างถึงในอรรถย ผลเนื่องมา, 2530) ได้จำแนกกลุ่มนักศึกษาตามประเภทความสัมพันธ์ออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ

1. กลุ่มเปรียบเทียบ (Reference Groups) กลุ่มอาจมีผลต่อบุคคลที่เป็นหรือไม่เป็นสมาชิกของกลุ่มในแง่ที่ก่อให้เกิดการเปรียบเทียบขึ้นได้ ทั้งในด้านพฤติกรรม ทศนคติ สถานภาพอื่นๆ และลักษณะของสมาชิก นิสิตนักศึกษาเมื่อเข้าไปอยู่ในหรือถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม เช่น กลุ่มคนเรียนดี หรือกลุ่มคนเรียนไม่ดี ย่อมมีผลกระทบต่อเขาเพราะก่อให้เกิดการเปรียบเทียบขึ้นโดยนิสิตนักศึกษาจะประเมินตัวเองด้วยการเปรียบเทียบกับเพื่อนภายในกลุ่มมากกว่าเกณฑ์หรือมาตรฐานสากล

2. กลุ่มสมาชิก (Membership Groups) สภาพการเข้ากลุ่มบางลักษณะของนิสิตนักศึกษายังให้สภาพความเป็นสมาชิกอีกด้วย นิสิตนักศึกษาแต่ละคนจะมีบทบาทและอิทธิพลต่อกัน การที่ได้มีโอกาสพบปะติดต่อกันนิสิตนักศึกษาจะมีความคาดหวังในบทบาทของนิสิตนักศึกษาอื่นๆ และความคาดหวังในสภาพแต่ละกลุ่มมีส่วนที่สอดคล้องต้องกันจนเป็นแนวกลางนั้น เรียกว่า ปทัสถาน (Norms) พฤติกรรมของกลุ่มสมาชิกนี้พอจะตั้งสมมติฐานได้ว่า ถ้าในกลุ่มมีสมาชิกที่ไม่ยอมรับพฤติกรรมบางอย่างมากเกินไปใดแนวโน้มที่สมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มจะไม่ยอมรับพฤติกรรมนั้นๆ ก็จะมีมากขึ้นด้วย

3. กลุ่มเพื่อนและกลุ่มมิตรภาพ (Friends and Friendship Group) เพื่อนและกลุ่มสามารถเป็นแรงหนุนอันสำคัญเกี่ยวกับการคงไว้หรือเปลี่ยนแปลงคุณค่าหรือทัศนคติ องค์ประกอบสำคัญ 2 ประการที่มีผลทำให้กลุ่มเพื่อนทวีความเป็นกลุ่มก้อน คล้ายกัน ใกล้กันยิ่งขึ้นนั้น ประการแรก ได้แก่

การเลือกและการเลือกในครั้งต่อไป ประการที่สอง ได้แก่ การที่อิทธิพลต่อกันและกัน ทั้ง 2 องค์ประกอบนี้จะเกี่ยวพันกันไปเหมือนไม้เลื้อยที่เติบโตวนรอบเสาไปเรื่อยๆ กล่าวคือ ในกระบวนการคบเพื่อน นิสิตนักศึกษาอาจมีการเปลี่ยนคุณค่าใหม่ ทักษะคติใหม่ ดังนั้นจึงเลิกคบเพื่อนเก่าบางคน และเลือกคบเพื่อนใหม่ที่มีคุณค่าและทัศนคติสอดคล้องกัน และในกลุ่มใหม่นี้ นิสิตนักศึกษาก็จะได้รับอิทธิพลจากกลุ่มที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคุณค่า แล้วทำให้เกิดการเลิกคบเพื่อนเก่าที่คุณค่าหรือทัศนคติไม่ตรงกัน จนในที่สุดทัศนคติของบุคคลนั้นค่อนข้างจะสอดคล้องกับเพื่อนใหม่ของเขา วงจรเปลี่ยนเพื่อนและการมีอิทธิพลต่อกันก็จะค่อยลดลงหรือซาลง ดังนั้น ทักษะคติที่คล้ายกันจะมีส่วนสำคัญมากต่อการสร้างมิตรภาพในกลุ่มใหม่

ชนิดของกลุ่มเพื่อน

นักจิตวิทยา Hurlock (1968) ได้จัดประเภทเพื่อนของเด็กวัยรุ่นออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. เพื่อนสนิทที่สุด เป็นเพื่อนที่ดีคบหากันอย่างสนิทสนม ไว้วางใจกันและไม่มีควมลับต่อกัน
2. เพื่อนสนิทที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน เป็นเพื่อนที่อยู่รวมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 3-4 คน บางกลุ่มจะประกอบไปด้วยเพื่อนสนิทที่สุด 2 กลุ่มขึ้นไป
3. เพื่อนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน เป็นเพื่อนที่มีอุดมคติทางสังคมเหมือนกัน เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น ความสัมพันธ์ทางสังคมต่างจากสองกลุ่มแรกและไม่จำเป็นต้องอยู่ในชั้นเรียนเดียวกัน โดยทั่วไปเพื่อนกลุ่มนี้อาจจะประกอบไปด้วยเพื่อนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน เป็นกลุ่มเล็กๆ หลายกลุ่ม และในกลุ่มเล็กนั้นอาจจะประกอบด้วยกลุ่มเพื่อนที่สนิทที่สุดด้วย

ก่อน สวัสดิปาณิชย์ (2519) นักการศึกษา ได้กล่าวถึงสังคมของวัยรุ่นว่า ได้มีการจัดกลุ่มอย่างไม่เป็นทางการขึ้น คือ

1. กลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มเล็กๆ ไม่มีระเบียบพิธี แต่เป็นการรวมกลุ่มของคนที่มีรสนิยมตรงกัน หรือมีผลประโยชน์ร่วมกันบางอย่าง สมาชิกภายในกลุ่มไม่เป็นที่แน่นอนบางคนเข้าร่วมกลุ่มในระยะหนึ่งแล้วแยกตัวเองออกไป บางทีก็กลับเข้ามารวมกลุ่มอีก สุดแต่ความประสงค์ของตนเองและความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มนั้นๆ กลุ่มเพื่อนเกิดจากการอยู่ใกล้เคียงกัน ความสนใจที่เหมือนกัน หรือทำกิจกรรมบางอย่างร่วมกัน

2. กลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มนี้มีความสนิทสนมมากพอที่จะเล่าความลับได้ภายในกลุ่มเด็กวัยรุ่น อาจเลือกเพื่อนสนิทได้เพียงหนึ่งหรือสองคนเท่านั้น กลุ่มเพื่อนสนิทมีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กวัยรุ่นสูง และช่วยให้ปรับตนเองได้ดีพอที่จะครองตนอย่างราบรื่นในวัยรุ่น

3. กลุ่มเพื่อนต่างเพศ การศึกษาในปัจจุบันเปิดโอกาสให้นักศึกษาชายหญิงได้ศึกษาเล่าเรียนและใกล้ชิดกันมากขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวจึงเกิดขึ้นตามธรรมชาติในบางครั้งอาจรักกันในฐานะหนุ่มสาวที่ชอบพอกัน หรือพอใจที่จะได้เที่ยวด้วยกันอย่างเปิดเผยและสนิทสนมรักใคร่

จากการแบ่งประเภทหรือกลุ่มของเพื่อนดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า กลุ่มเพื่อนนั้นแบ่งได้ 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มเพื่อนสนิท และกลุ่มเพื่อนธรรมดา ซึ่งกลุ่มเพื่อนประเภทหลังนี้อาจจะเป็นเพื่อนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน ใกล้ชิดกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกันก็ได้

เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม

สตีต นิยมญาติ (2525) ได้กล่าวถึงเหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่มว่า การที่บุคคลเข้าร่วมกลุ่มเพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่าง ซึ่งกลุ่มนั้นสามารถตอบสนองได้โดยตรง หรือกลุ่มนั้นเป็นเพียงมรรควิธี (Means) ที่บุคคลจะสนองความต้องการของเขาซึ่งอยู่นอกกลุ่มได้ ปัจจัยสำคัญที่เอื้ออำนวยต่อการเข้าร่วมกลุ่มมีดังนี้

1. สถานการณ์ตึงเครียด บุคคลมีแนวโน้มที่เข้าร่วมหรือรวมกลุ่ม เมื่อมีเหตุการณ์ตึงเครียดเกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความตึงเครียดจะพยายามอย่างยิ่งที่จะเข้าร่วมกลุ่มหรือไม่ก็รวมกลุ่มเพื่อหาทางช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน

อย่างไรก็ดี มีข้อยกเว้นอยู่ว่า สถานการณ์ตึงเครียดจะไม่ก่อให้เกิดบุคคลรวมกลุ่มเข้าด้วยกันเสมอไป ถ้าหากบุคคลมองเห็นว่า ในสถานการณ์นั้นบุคคลอยู่ในสถานที่ที่จะช่วยตัวเองโดยไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น

2. ความดึงดูดใจระหว่างบุคคล (Interpersonal attraction) ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น การอยู่ใกล้เคียงกัน การมีคุณลักษณะหลายอย่างเหมือนกัน การมีคุณลักษณะบางอย่างที่เสริมกัน การที่คุณสมบัติทางสังคมที่ดี ตลอดจนมีบุคลิกที่น่าดึงดูดใจ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ทำให้ดึงดูดใจต่อกันและชอบพอกัน และเป็นไปได้มากที่บุคคลที่ชอบพอกันจะเข้าร่วมกลุ่มด้วยกัน

ความคล้ายคลึงของมนุษย์นั้นมีหลายอย่าง เช่น คล้ายคลึงกันทางด้านเชื้อชาติ ศาสนา เพศ ภาษา ฐานะทางเศรษฐกิจและทัศนคติ เป็นต้น โดยสามัญสำนึกเราจะเห็นได้ทันทีว่าผู้ที่มีความแตกต่างกันในหลายๆด้าน ยากที่จะอยู่กลุ่มเดียวหรือเข้ากลุ่มเดียวกันได้

การที่บุคคลอยู่ใกล้ชิดกันได้เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์เห็นหน้าตากันบ่อยๆ และมีการปะทะสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเป็นประจำ จะเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่ทำให้บุคคลได้เรียนรู้นิสัยใจคอ ความคล้ายคลึง และความแตกต่างในด้านต่างๆต่อกัน ถ้าปรากฏว่าจากการเกี่ยวข้องและการปะทะสัมพันธ์ทำให้เรารู้ว่าเขาเป็นผู้ที่คล้ายคลึงกับเราหลายอย่างก็อาจจะทำให้ความชอบพอกันเกิดขึ้น

3. ลักษณะกิจกรรมของกลุ่ม (Group Activities) เป็นแรงดึงดูดให้บุคคลเข้าร่วมกลุ่มได้คืออย่างหนึ่ง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ บุคคลอาจจะเข้าร่วมกลุ่มเพราะบุคคลรู้สึกสนุกสนานและเพลิดเพลินในกิจกรรมที่กลุ่มกระทำอยู่ เมื่อเข้ากลุ่มไปแล้วถ้าบุคคลได้ประสบความสำเร็จหรือความสมหวังตามที่ตนคาดคิดไว้ บุคคลก็จะพยายามเข้ากลุ่มประเภทนั้นเรื่อยๆ ในกรณีที่ประสบความสำเร็จก็อาจจะไม่เข้าร่วมกลุ่มนั้นอีก แต่หันไปเข้าร่วมกลุ่มในกลุ่มใหม่ กลุ่มอื่น ก็ได้ซึ่งเป็นไปตามกฎแห่งเหตุผล (Law of Effect) ดังนั้นบุคคลแต่ละคนจึงมีสิทธิ์เลือกเข้ากลุ่มที่สอดคล้องกับบรรทัดฐานและความนิยมชมชอบของตน

4. วัตถุประสงค์ของกลุ่ม (Group Goals) ถ้าจะว่ากันตามความเป็นจริงแล้วแทบจะแยกออกจากเรื่องกิจกรรมของกลุ่มไม่ได้เลย บุคคลบางคนอาจจะเข้าร่วมกลุ่ม เพราะเขาชอบกิจกรรมหรืองานที่กลุ่มทำ ในขณะที่เดียวกันชอบวัตถุประสงค์ของกลุ่มด้วยก็มี

5. ความอยากได้เป็นสมาชิกของกลุ่ม มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ไม่ต้องการอยู่ลำพังคนเดียว แต่ต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อนกับฝูง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มนุษย์มีความต้องการอันหนึ่งที่เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เข้าร่วมกลุ่ม ความต้องการนั้น เรียกว่า “ความต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น” ความอยากเป็นสมาชิกของกลุ่ม อาจจะเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในช่วงต้นของชีวิตก็ได้ ดังจะเห็นได้ว่า โดยปกติแล้วเมื่อเด็กเกิดมาเด็กจะได้รับการโอบอุ้มเลี้ยงดูโดยพ่อแม่หรือผู้อื่นที่ทำหน้าที่แทนพ่อแม่ เด็กได้รับความรักความอบอุ่น และการช่วยเหลือในด้านต่างๆ จนได้มีชีวิตรอดมา ทำให้เรารู้ว่า การอยู่กับผู้อื่นหรือการอยู่กับกลุ่มนั้นเป็นสิ่งที่ดี และมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตน การปฏิบัติในลักษณะนั้นจึงติดอยู่กับตนจนเป็นผู้ใหญ่ก็ได้ เป็นผลทำให้เขาอยากเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่ม

6. การใช้กลุ่มเป็นเครื่องมือเพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุประสงค์ที่อยู่นอกกลุ่ม บุคคลบางคนเข้าร่วมกลุ่มเพื่อวัตถุประสงค์อย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวกับกลุ่มแต่ประการใด เช่น นักธุรกิจที่เข้าร่วมกลุ่มหรือสมาคมต่างๆ มากมาย อาจจะไม่มีความตั้งใจจะทำกิจกรรมต่างๆ ของกลุ่มอย่างจริงจังก็ได้ แต่มีความตั้งใจที่จะแฝงอยู่คือ ต้องการจะหาลูกค้าเพื่อซื้อสินค้าของตน การใช้กลุ่มเพื่อนเป็นเครื่องมือที่จะให้บรรลุเป้าหมายของตนซึ่งอยู่นอกกลุ่มนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่เห็นได้อยู่ทั่วไปในแทบทุกสังคมทีเดียว

ความสำคัญของกลุ่มเพื่อน

อรรถัย ผลเนืองมา (2530) ได้สรุปอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อนิสิตนักศึกษาแต่ละคนไว้ดังนี้

1. กลุ่มช่วยเชื่อมโยงชีวิตภายในครอบครัวกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับชีวิตการทำงานในโลกกว้าง ช่วยให้นักศึกษาผ่านพ้นยุควิกฤตต่างๆ และมีอิสระจากบ้านและครอบครัว
2. กลุ่มสามารถเกื้อหนุนการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนและวิชาการได้ในบางโอกาส
3. เพื่อนสามารถให้กำลังใจในเรื่องต่างๆ ไป ซึ่งไม่สามารถจะหาได้จากคณาจารย์ ชั้นเรียน หรือหลักสูตรที่กำหนดไว้
4. เพื่อนให้โอกาสแก่นิสิตนักศึกษาในการศึกษาอยู่ร่วมกัน โดยเฉพาะกับผู้มีหลังความสนใจและการฝึกอบรมที่แตกต่างกัน
5. เพื่อนช่วยเสริมคุณค่าภายในกลุ่มให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น และยากที่จะเปลี่ยนแปลงและอาจแสดงออกในรูปทำทนายและต่อต้านคุณค่า ความคิดเก่าๆ กระตุ้นความสำนึกทางวิชาการและเป็นเครื่องทดสอบแนวความคิด ประสบการณ์ใหม่ๆ แนะนำการอาชีพ กระตุ้นและให้กำลังใจนิสิตนักศึกษาที่กำลังจะเปลี่ยนแนวความคิด
6. กลุ่มช่วยให้นิสิตนักศึกษามีความมั่นใจและพอใจในตนเองยิ่งขึ้น ตอบสนองความสนใจของนิสิตนักศึกษา ที่ไม่ได้รับการตอบสนองทางด้านวิชาการ หรือล้มเหลวทางวิชาการมาแล้วและเพื่อนมีส่วนร่วมในการชักจูงให้เลิกล้มการศึกษา หรือลาออกจากสถาบัน
7. เพื่อนช่วยฝึกการเข้าสังคม และการสร้างความสัมพันธ์ส่วนตัว ซึ่งจะมีผลต่อนิสิตนักศึกษาในการให้ความช่วยเหลือกัน เมื่อสำเร็จออกไปทำงานแล้ว

Marshall D.Sahlins (1965) ได้เสนอตัวแบบในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ภายในระหว่างกลุ่ม โดยยึดถือการแลกเปลี่ยนสิ่งของเป็นเครื่องวัดระดับความใกล้ชิดหรือ “ความห่างทางสังคม” (Social Distance) ดังนี้

ภาวะการตอบสนองที่ไม่มุ่งผลตอบแทน (Generalized Reciprocity) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ใกล้ชิดสนิทสนมมีความรักใคร่ผูกพันส่วนตัว เช่น ในครอบครัวหรือเพื่อนที่ใกล้ชิดสนิทสนมกัน มีลักษณะเป็นกลุ่มในที่ที่มีขนาดเล็ก ในกลุ่มดังกล่าวการแลกเปลี่ยนสิ่งของระหว่างสมาชิกของกลุ่มมักจะเป็นไปโดยความรักและความผูกพันส่วนตัวมากกว่าที่จะหวังผลตอบแทนในทันทีทันใด พ่อแม่เลี้ยงดูลูกโดยความรัก การตอบสนองของลูกเป็นข้อผูกพันทางใจ ไม่มีกำหนดเวลาสำหรับการทดแทนและไม่เน้นวัตถุประสงค์ของการให้โดยไม่หวังผลตอบแทน ไม่มีเงื่อนไข

ภาวะการตอบสนองแบบสมดุล (Balanced Reciprocity) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกันส่วนตัว แต่ไม่สนิทแนบแน่น เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างคนในหมู่บ้านหรือชุมชนเดียวกัน การติดต่อสัมพันธ์กันแสดงออกโดยการแลกเปลี่ยนแบบมีเงื่อนไข การให้และการรับมักจะมีการคำนึงถึงความสมดุลในเชิงเศรษฐกิจ เช่น การรับเชิญไปร่วมงานเลี้ยง ผู้รับเชิญจะต้องนำ “ของขวัญ” ที่มีค่าเหมาะสมตามสถานภาพของผู้สัมพันธ์ไปร่วมงานด้วย การไปร่วมงาน หมายถึง การสร้างข้อผูกพัน (Obligation) ว่าเจ้าภาพครั้งนี้จะต้องไปร่วมงานพร้อมด้วย “ของขวัญ” ที่เหมาะสมในงานเลี้ยงของผู้รับเชิญในครั้งต่อไป การไม่ทำตามข้อผูกพันหรือบรรทัดฐานทางสังคมดังกล่าวจะทำให้ความสัมพันธ์ไม่ราบรื่นและแสดงถึงความห่างเหินระหว่างบุคคลและระหว่างกลุ่ม

ภาวะการตอบสนองแบบไม่สมดุล (Negative Reciprocity) คือ ความสัมพันธ์ที่ไม่มีความผูกพันส่วนตัว (Impersonal) เป็นความสัมพันธ์กับคนนอกกลุ่ม แสดงออกโดยการแลกเปลี่ยนที่ทั้งสองฝ่ายมุ่งให้ผลตอบแทนส่วนตนสูงสุด เช่น ในการติดต่อทางธุรกิจการซื้อขายสินค้าที่มีการต่อรองราคา เป็นความสัมพันธ์ที่เน้นเชิงธุรกิจอย่างมาก ความสัมพันธ์ส่วนตัวในด้านจิตใจมีความสำคัญน้อย หรือแยกออกจากความสัมพันธ์ทางธุรกิจ ความสัมพันธ์ดังกล่าวจะเป็นความสัมพันธ์กับกลุ่มอื่นๆ ที่ไม่ใช่กลุ่มใน เช่น นอกกลุ่มญาติหรือชุมชน

ความสัมพันธ์ทั้ง 3 ประเภทนั้นหากพิจารณาในแง่ของกลุ่มในและกลุ่มนอกแล้ว จะช่วยในการวิเคราะห์ หรือเข้าใจระดับของความผูกพันและลักษณะของพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกกำหนดโดยกลุ่มได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์ “ความห่างทางสังคม” ที่เกิดขึ้นจากการเป็นสมาชิกกลุ่มเขาหรือกลุ่มเรา

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่ามนุษย์เรานั้นไม่สามารถอยู่ได้โดยลำพังผู้เดียว จำเป็นต้องมีเพื่อนหรือผู้อื่นซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของเราได้ จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มขึ้น และบุคคลแต่ละคนก็มีปัจจัยในการคบเพื่อนแตกต่างกัน โดยบางคนจะพยายามเลือกคบเพื่อนที่มี

ความสนใจหรือรสนิยมที่คล้ายคลึงกันกับตน หรือสามารถตอบสนองความต้องการของตนได้ แต่ปัจจัยสำคัญที่สุดในการเลือกคบเพื่อนก็คือความใกล้ชิด ซึ่งจะเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ปัจจัยอื่นๆ ในการเลือกคบเพื่อนต่อไป

2.3 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication)

การนำระบบ World Wide Web (WWW) มาใช้ในช่องทางการสื่อสารนั้นเรียกว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ Computer Mediated Communication (CMC) Donna L. Hoffman and Thomas P. Novak (1995) (อ้างถึงใน ศุภนิสา ทดลา, 2542) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ใหม่ในสังคมที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ (Social Oriented) ความไม่เจาะจงในการสื่อสารในรูปแบบ CMC ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่าการสื่อสารที่ไม่เจาะจง ผู้รับสารหรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (Social Emotional) ซึ่งไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face To Face Communication) นอกจากนั้นการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่มีลักษณะไม่เป็นกันเอง คือ ไม่เร้าอารมณ์และไม่เจาะจงผู้รับสาร ซึ่งผู้ร่วมสื่อสารแบบ CMC จะต้องปรับสภาพตัวเองเพื่อให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

การสื่อสารในรูปแบบนี้ ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อถึงกันได้หลายทิศทาง (Multi User Dimension) และสามารถติดต่อถึงกันได้ทันทีทันใด (Synchronous Communication) จากลักษณะในการสื่อสารในโลกของ “Cyberspace” ที่สมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีการเกี่ยวข้องกัน ทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้น แต่เป็นลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง (Virtual Community) และเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ในชุมชนจำลองนั้นพบว่ามีปรากฏการณ์สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ ดังนี้

สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม (Disinhibition)

ในการสื่อสารแบบ CMC นั้นสามารถแสดงความเป็นปัจเจกอย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง รวมทั้งไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries) นอกจากนี้การสื่อสารแบบ CMC จะไม่เห็นภาษากายและโทนเสียงซึ่งเป็นรายละเอียดในการแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารเบื้องต้น รวมทั้งไม่สามารถเห็นคนที่สื่อสารด้วย ไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย (Anonymity)

ความต่างของ CMC กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญ คือ ความต่างในท่าทีของการกระทำต่อสื่อ CMC เป็นสื่อประเภทที่จะใช้เมื่อใดก็ได้ (Transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลาในการเสนอเนื้อหาเหมือนสื่ออื่นๆ CMC กระจายตัวอยู่ทั่วไป (Widely Distributed) CMC มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (Multi-Model) และ CMC ให้โอกาสกับผู้สื่อสารในการกระทำใดๆ กับเนื้อหาสารก็ยอมได้ (Manipulation of Content) (Lindlof, T. and Shatzer, M., 1998)

ลักษณะสำคัญอีกประการของ CMC คือ ความเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นตัวกลางสากล (Universal Medium) ในตัวของมันเอง กล่าวคือ เป็นทั้งเครื่องรับและเครื่องลำเลียงข่าวสาร (Information Processing Machine) ซึ่งมีศักยภาพเหมือนกับเครื่องรับ / ลำเลียงข้อมูลข่าวสารอย่างอื่นๆ ที่มีอยู่ทั่วไป ฉะนั้นคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายในฐานะที่เป็นอุปกรณ์การสื่อสารอย่างหนึ่ง จึงสามารถที่จะส่งผ่าน (Transformations) ข้อมูลข่าวสารที่ถูกสื่อสารอย่างเป็นทางการ เป็นสากล คือ ที่ใดก็ได้ด้วยความเป็นสากลของมัน คือ ทำได้เหมือนเครื่องรับ / ลำเลียง ข้อมูลข่าวสารอื่นๆ (Postmes, T., Spears, R. and Lea, M., 1998)

ศุณิสสา ทดลา กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปี 2542 ว่า จากประเด็นของการสื่อสารที่ไม่รู้จักผู้สื่อสารด้วย ว่าเป็นใคร มาจากไหน มีตัวจริงหรือไม่ นั่น ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ดังนี้

- การสลับเพศในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Gender Swapping) จากรูปแบบการสื่อสารที่ไม่รู้จักผู้กระทำ ทำให้ผู้ส่งสารสามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางด้านเพศในความเป็นตัวตนของตัวเองในการสื่อสารได้ จากการวิจัยของ Curtis (1991) ; Serpentelli (1992) ; Rheingold(1993) ; Kennedy(1994) ; Penkoff(1994) ; Reid(1994) (อ้างถึงใน ศุณิสสา ทดลา, 2542) พบว่ามีการสลับเพศไปในทางตรงข้ามกับความเป็นจริงในการสื่อสารแบบ CMC นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชายจะมีการสลับเป็นเพศตรงข้ามในการสื่อสารแบบ CMC มากกว่าผู้หญิง

- ความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Identities) ในการสื่อสารแบบ CMC เปิดโอกาสให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนัก ไม่ว่าจะเป็นเพศ อายุ การศึกษา เนื่องจากไม่สามารถเห็นหน้ากัน ทำให้คนสามารถสมมติตัว (Fictitious) และหลอกลวง (Deception) ได้ ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์เราที่อยู่ในสถานภาพที่ผู้อื่นไม่รู้จักสถานภาพของตนเอง ก็อยากจะทำบทบาทที่ในชีวิตจริงไม่สามารถเป็นได้ หรือมีความสุขสนุกสนานเพื่อฝัน ในการที่จะกำหนดความเป็นตัวตนในรูปแบบต่างๆ ทำให้เกิดจินตนาการ (Fantasy) ในการสื่อสารแบบ CMC ในชุมชนจำลองขึ้น

จะเห็นได้ว่าลักษณะการสื่อสารแบบ CMC ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารแบบไม่มีจุดเริ่มต้นและสิ้นสุด มีการขยายขอบเขตได้ และสามารถติดต่อกับผู้สื่อสารได้มากกว่าหนึ่งคน ทำให้ไม่มีข้อจำกัดจำนวนคนที่เข้าร่วมในการสื่อสาร โดยเราไม่สามารถรู้ว่าผู้ที่สื่อสารกับเราเป็นใคร จะเห็นได้ว่ามีลักษณะการสื่อสารที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัว ซึ่งเราจะพบลักษณะดังกล่าวในการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่แสดงพฤติกรรมตรงกันข้ามกับความเป็นจริงได้ และยังทำให้ผู้สื่อสารสามารถสร้างจินตนาการได้ในโลกจำลอง (Virtual World) Serpentelli (1992) ; Escobar(1994) (อ้างถึงในศุภนิสา ทดลา,2542) รวมทั้งมีกิจกรรมและบทสนทนาที่หลากหลาย

Joseph B. Walther (1992) ได้ให้ความหมาย CMC ไว้กว้าง ๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือ ต่างเวลา (Asynchronous) โดยผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Messages) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ดังนั้น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับ CMC และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ระบบเชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสาร และผู้รับสารที่จะทำหน้าที่เป็นสะพานลำเลียงสารที่ถูกใส่รหัส

นอกจากนี้ Walther (1992) ยังได้สรุปบริบททางคอมพิวเตอร์ว่ามีลักษณะ ดังนี้

1. ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduce Sensation)

สังคมอินเทอร์เน็ตใช้การสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ อาศัยการพิมพ์ตัวอักษรในการสื่อสารระหว่างคู่สนทนา ทำให้ไม่มีโอกาสในการแสดงอวัจนภาษา (Nonverbal Cue) คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง อื่น ๆ ของคู่สื่อสาร อีกทั้งยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (Personality Cue) หมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายในสังคม (Social Meaning) โดยการได้ยินที่แฝงมาในน้ำเสียงระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสาร นอกจากนี้ยังขาด ปฏิสัมพันธ์ทางกายจากการสัมผัสทางด้านอื่น ๆ เช่นการไม่สามารถจับมือ ตบไหล่ ลูบหลังเพื่อแสดงความรู้สึกเหมือนที่แสดงต่อกันในโลกจริงได้ ดังนั้นการสื่อสารในบริบทคอมพิวเตอร์นี้ จึงทำให้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 อัน ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับความรู้ทางประสาทสัมผัสในโลกจริง

2. ความมีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect)

การปฏิสัมพันธ์ในบริบททางคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ หรืออาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารภายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่เหมือนสังคมทั่วไปที่มีเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ทางกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ในสถานการณ์การสื่อสารภายใต้บริบทเช่นนี้ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกา (Rules) ขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุมและจัดการบริบทใหม่ทางสังคม โดยนัยนี้ การสื่อสารของมนุษย์ด้วยคอมพิวเตอร์ได้สร้าง “ความเป็นจริงชนิดใหม่” (New Reality) สำหรับผู้ใช้ระบบดังกล่าว ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะไร้ขอบเขตในบริบทนี้สามารถแจกแจงได้ดังต่อไปนี้ คือ

การปิดบังตัวตน (Anonymity)

บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้บุคคลที่เข้ามาสามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องบอกความจริงต่อคู่สนทนาว่าเป็นใคร มาจากไหน เพศอะไร อายุเท่าไร บุคคลสามารถแสดงออกอย่างอิสระเสรีได้ตามต้องการโดยไม่ต้องกังวลว่าจะมีบุคคลอื่นรู้ว่าเป็นใคร

การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility)

ในสังคมอินเทอร์เน็ตใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ทำให้คู่สนทนาไม่สามารถมองเห็นซึ่งกันและกันว่าอีกฝ่ายหนึ่งมีรูปร่างหน้าตา ลักษณะอย่างไร ทำให้คู่สนทนาไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมองอย่างไรไม่ว่าจะพิมพ์ข้อความอะไรไปก็ตาม ไม่ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่กระทำ

การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity)

การสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้บุคคลมีเวลาคิดหรือจินตนาการข้อความที่จะพิมพ์ตอบโต้ลงไป การสื่อสารไม่จำเป็นต้องกระทำแบบทันทีทันใดเหมือนที่กระทำในโลกจริง บุคคลอาจเดินไปทำธุระอย่างอื่นก่อนที่จะกลับมาสนทนาต่อก็ได้

การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation)

ในสังคมอินเทอร์เน็ต บุคคลสามารถแยกตัวตนที่แสดงในสังคมนี้ออกจากสังคมจริงโดยสิ้นเชิง เนื่องจากบุคคลสามารถปิดบังตัวตน การมองไม่เห็นคู่สนทนา การไม่ต้องตอบโต้แบบทันทีทันใดมีส่วนทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้ตามที่จินตนาการโดยไม่ต้องกังวลกับสายตาคนรอบข้าง

ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of Status)

สังคมอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากสังคมจริงตรงที่ในสังคมนี้ ไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นวรรณะ ไม่มีลำดับชั้น ทุกคนที่เข้ามาพบปะสังสรรค์ในสังคมนี้จะมีสถานะเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐีหรือยาก ผู้บริหารหรือพนักงานธรรมดา นอกจากนี้ ยังเป็นเวทีในการแสดงความคิดเห็นที่ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน เอื้อประโยชน์ต่อระบบประชาธิปไตย

ความเป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Identity Flexibility)

เนื่องจากไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมอินเทอร์เน็ตนี้ ทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้มากตามต้องการในเวลาเดียวกัน รวมถึงสามารถเลือกที่จะแสดงเป็นตัวตนแบบไหนก็ได้ และอาจเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ตามห้องที่เข้าไปสนทนา

3. การรับรู้ที่ถูกเปลี่ยน (Altered Perception)

ในบริบทคอมพิวเตอร์ การรับรู้ของคู่สนทนาได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาโดยผ่านตัวอักษรเท่านั้น ผู้สื่อสารสามารถสื่อสารสิ่งที่ตนเองต้องการได้อย่างไร้ขอบเขต เพราะตัวตนที่ปรากฏต่อผู้รับเป็นตัวตนที่เกิดจากจินตนาการของผู้รับเอง ซึ่งจินตนาการนี้อาจแตกต่างจากตัวตนที่ผู้สื่อสารต้องการจะสื่อก็ได้ หรือผู้รับสองคนอาจรับรู้ตัวตนของผู้สื่อแตกต่างกันก็ได้

แม้ว่า CMC จะถูกมองในเชิงวิพากษ์ว่าอาจสร้างผลกระทบต่อคนและความสัมพันธ์ของคนในสังคมในเชิงลบ โดยปฏิสัมพันธ์ในบริบทคอมพิวเตอร์กำลังเข้ามาแทนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมที่มีความเป็นอัตลักษณ์ และมีความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตาม CMC ก็มีจุดดีในการสามารถสร้างสายสัมพันธ์และมีมิตรภาพในหมู่คนที่อาจไม่มีโอกาสพบกันเลยถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ได้ และ CMC อาจช่วยเพิ่มพูนภาพลักษณ์ของตัวตน (Self – Image) ทำให้รู้จักตนเองมากขึ้นและนำไปสู่ความรู้สึกที่ตัวเองควบคุมตัวเอง (Self – Control) ที่อดีตไม่เคยรู้สึกเลยก็เป็นได้ (ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545)

John (2000) ได้สรุปแนวคิดหลักที่สำคัญเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมที่นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั้นเป็นปัจจัยที่สำคัญซึ่งโปรแกรมดังกล่าวต้องมีคุณลักษณะในการสร้างปฏิสัมพันธ์ กล่าวคือ สามารถแสดงผล ส่งข้อมูลโต้ตอบและประมวลผล ทั้งนี้คุณลักษณะดังกล่าวจะเน้นไปในเรื่องของการส่งข้อมูลกลับ (Feedback) ไปในลักษณะของข้อความ

2. ด้วยเหตุผลในเรื่องของความสะดวกรวดสบาย จากการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้งในเรื่องของเวลาและสถานที่ (Space and Time) นั้น ทำให้มีผลกระทบโดยตรงกับชีวิตของเรา ทั้งในแง่ของตัวบุคคล ที่จะมีเวลาในการทำงานมากขึ้น มีแหล่งในการสื่อสารที่เพิ่มขึ้น มีเวลาพักผ่อนมากขึ้นเนื่องจากประหยัดเวลาในการเดินทาง หรือ มีกิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ มากขึ้นเป็นต้น

ปัจจุบันนี้อาจจะกล่าวได้ว่า ทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นั้นได้ถูกนำมาใช้อธิบายเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกับเว็ลด์ไวด์เว็บ ซึ่งสารที่อยู่ในกระบวนการสื่อสาร CMC ผ่านระบบเว็ลด์ไวด์เว็บจะสามารถเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์แบบตัวอักษร รูปภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้กระบวนการสื่อสารผ่านระบบเว็ลด์ไวด์เว็บบังกล่าวยังถูกพัฒนาให้ผู้ใช้มีช่องทางในการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

ไมเคิล แจฟเฟ้ (Michael Jaffe, 1994 อ้างถึงใน เพ็ญพรรณ วัชรติกุล, 2544 : 23 – 24) ได้สรุปลักษณะเด่น ๆ ของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ไว้ดังต่อไปนี้

1. การมีส่วนร่วมแบบประชาธิปไตย (Democratic Participation) คือ การมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี เพื่อเป้าหมายที่เป็นส่วนรวมของประเทศ โดยเฉพาะเรื่องที่เป็นทางการเมือง การสื่อสารแบบ CMC เช่นการเสนอกะทู้ในกระดานข่าวในกลุ่มเกี่ยวกับการเมือง ที่ผู้ใช้กระดานข่าวสามารถแสดงความคิดเห็นในเรื่องการเมืองได้อย่างเต็มที่

2. การตัดสินใจ (Decision – Making) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารสามารถตัดสินใจได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เนื่องจากในการสื่อสารดังกล่าวผู้สื่อสารทุกคนจะไม่ทราบสถานภาพทางสังคมที่แท้จริงของกันและกัน ซึ่งจะทำให้ผู้สื่อสารรู้สึกเท่าเทียมกันและจะทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การแสดงตัวตนและควมมีประชาธิปไตย (Identity and Democratization) จากกระบวนการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นช่องทาง (Channel) ในการสื่อสารนั้น ทำให้ความกลัวในการแสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคลลดลง เนื่องจากไม่แสดงตัวตนที่แท้จริงและสามารถใช้นามแฝงได้ ดังนั้น การแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ไม่ปลอดภัย การวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวต่าง ๆ สามารถทำได้อย่างปลอดภัยมากขึ้น

จากแนวคิดที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าคนที่ผู้สื่อสารไม่รู้จักรักกัน ว่าเป็นใคร มาจากไหน มีตัวตนจริงหรือไม่ พฤติกรรมเช่นนี้เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่เมื่อมีโอกาสให้เป็นในสิ่งที่นึกฝันอยากจะเป็นได้ทำในสิ่งที่ตนอยากทำ ได้อยู่ในสถานภาพที่คนไม่รู้จักรักตัวตนที่แท้จริง ก็อยากจะทำเล่นบทบาทที่ในชีวิตจริงไม่สามารถกระทำได้ เพื่อความสนุกสนาน ระบายความเครียด หรืออาจเกิดจากแรงจูงใจอื่น ๆ ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์กัน เนื่องจากบรรทัดฐานและโครงสร้างของสังคมประเภทนี้เอื้อให้สามารถกระทำได้

นอกจากนี้ บริบทนี้ยังเป็นบริบทการสื่อสารที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง มีสภาวะไร้ขอบเขต บุคคลสามารถมีอิสระมากกว่าในชีวิตจริงโดยไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใด ๆ ที่ตนได้กระทำลงไป บุคคลหนึ่งอาจมีตัวตนที่หลากหลายเมื่ออยู่ในชุมชนนี้ พฤติกรรมการแปลงตัวตนนี้ทำให้บุคคลได้เป็นในสิ่งที่เขาอยากเป็น ทำให้คนเกิดความเพ้อฝันในการที่จะกำหนดตัวตนให้เป็นรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนต้องการ ทำให้เกิดจินตนาการ (Fantasy) ในการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเรื่อย ๆ รวมถึงการนึกจินตนาการตัวตนของคู่สนทนาจากการรับรู้ที่แตกต่างกันเพราะสื่อสารโดยไม่เห็นว่าคุณสนทนาเป็นใครมีลักษณะอย่างไร ซึ่งคนส่วนใหญ่ที่เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต มักจะเคยโกหก ปลอมตัว หรือล้อเล่นกับเพื่อน เช่น แผลงเพศจากผู้ชายเป็นผู้หญิง จากผู้หญิงเป็นชาย หรือการโกหกอายุ จากเด็กเป็นผู้ใหญ่ จากผู้ใหญ่เป็นเด็ก ส่วนหนึ่งอาจมาจากการที่คนเราต้องการระบายความเครียดจากสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน การเข้ามาเป็นอีกหนึ่งในโลกที่ไม่เป็นจริง (Fantasy) หรือสังคมเทียมนี้สามารถช่วยระบายความเครียดได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการแปลงตัวเป็นสิ่งที่เขาอยากเป็น (ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545)

การปฏิสัมพันธ์ในบริบทของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์นี้ได้ผลักดันให้ผู้เข้าสู่วิทยาลัยพัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมแบบใหม่ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว (Unique) ที่แตกต่างไปจากนิยามของสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมทั่วไปที่มีเรื่องเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ทางกายภาพมาเกี่ยวข้อง ในสถานการณ์การสื่อสารภายใต้บริบทเช่นนี้ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกา (Rules) ขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุมจัดการบริบททางสังคมใหม่นี้ด้วยกัน (กิตติกันภัย, 2543)

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication) นี้ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำไปเป็นแนวทางในการหาวิเคราะห์เกี่ยวกับบริบทหรือปัจจัยที่เอื้อต่อการแสดงออกเกี่ยวกับการสนทนาแบบออนไลน์ได้

2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมสนทนาออนไลน์ (Internet and On – Line Chat)

ศุภนิสา ทดลา กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปี 2542 ว่า ตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 มีการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญยิ่งในการสื่อสาร นั่นคือเกิดการสื่อสารโดยใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผลที่ตามมาคือมีการพัฒนาระบบการสื่อสารเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นวิทยุโทรทัศน์สามารถส่งสัญญาณภาพและสัญญาณเสียงให้คนที่อยู่ไกลๆ ซึ่งทำให้ผู้คนที่อยู่ไกลๆ สามารถรับชมรับฟังได้ทันทีและพร้อมๆกันทั่วประเทศ นอกจากนี้การเพิ่มขึ้นขีดความสามารถของโทรศัพท์ในการสื่อสารกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งภาพยนตร์ก็พัฒนาจากภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ อีกทั้งมีเทคนิคต่างๆ เกิดขึ้นมากมายในการสร้างภาพยนตร์เพื่อให้เกิดภาพและเสียงที่เหมือนจริง

คอมพิวเตอร์ได้เริ่มต้นจากการมีชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์เพียงไม่กี่ชิ้น ผู้คนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการคำนวณทางคณิตศาสตร์เท่านั้น ต่อมามีการพัฒนาโดยนำคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับสื่ออื่นๆ เพื่อส่งข้อมูล การส่งข้อมูลในช่วงแรกๆนั้น ข้อมูลที่ส่งไปจะเป็นตัวอักษร (Text) เท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาเป็นรูปภาพ (Graphics) รวมทั้งมีสีสันเพิ่มขึ้น และก็มีการพัฒนาเรื่อยมาจนกระทั่งสามารถส่งสื่อที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ได้ (Electronic Media) นอกจากนี้ยังสามารถผลิตสื่อและใช้สื่อได้หลากหลายระบบและหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งสามารถที่จะส่งข้อมูลทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นรูปแบบข้อมูลทางด้านคอมพิวเตอร์ (Computer Data) และสื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ผ่านสายโทรศัพท์หรือผ่านด้วยระบบเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ท้องถิ่น (Local Area Network) หรือรู้จักกันในชื่อว่า LAN และเมื่อมีการใช้ดาวเทียมและใช้สายสื่อสารใยแก้วนำแสงเพื่อการสื่อสาร เพื่อที่จะส่งและรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำให้เกิดการพัฒนารวดเร็วจนหน้าของเทคโนโลยีทางการสื่อสารโทรคมนาคม และนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบของการสื่อสารโดยอาศัยระบบเครือข่ายข้ามจังหวัดและข้ามประเทศ (Wide Area Network) หรือ WAN จากรูปแบบดังกล่าวนี้เองนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบของระบบโครงข่ายสารสนเทศที่ครอบคลุมทั่วโลก (Global Information Network) ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลไปทั่วรอบโลกรวมทั้งสามารถติดต่อถึงกันโดยไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด การติดต่อสามารถติดต่อได้ตลอดเวลา และทุกทิศทาง ทำให้ทุกพื้นที่ที่สามารถเชื่อมโยงอาณาเขตเป็นหนึ่งเดียว ขจัดอุปสรรคในด้านมิติสถานที่และเวลาทำให้โลกที่กว้างใหญ่ไพศาลแคบลง และสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างสะดวก รวดเร็วยิ่งขึ้น

อินเทอร์เน็ต หรือ Internet มาจากคำว่า Inter + Network ซึ่งคำว่า Inter หมายความว่า ระหว่างสากล หรือ เชื่อมโยง ส่วนคำว่า Network หมายถึง เครือข่าย ส่วนในภาษา คอมพิวเตอร์ คำว่า Net จะหมายถึง “ระบบคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้” ดังนั้น คำว่า อินเทอร์เน็ต จึงหมายถึง “ระบบคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงกันและสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้ทั่วโลก” โดยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจะไม่มีศูนย์กลาง คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่อยู่ในระดับเดียวกันไม่ต้องมีศูนย์กลางเหมือนคอมพิวเตอร์ระบบอื่น ๆ เช่น LAN เป็นต้น

องอาจ ฤทธิทองพิทักษ์ (2539) ได้กล่าวถึงความเป็นมาของ “อินเทอร์เน็ต (Internet)” ไว้ใน บทความเรื่องเครือข่ายแห่งโลกไร้พรมแดน อีคอนนิวส์ ฉบับพิเศษ วันที่ 6 กันยายน 2538 ดังนี้

“ย้อนกลับไปประมาณปี พ.ศ.2510 ในช่วงที่ทั่วโลกยังมีการหวาดกลัวสงครามนิวเคลียร์กันมากและเป็นยุคสงครามเย็น กระทรวงกลาโหมของประเทศสหรัฐอเมริกา (DoD:Department of Defense) ได้ริเริ่มโครงการที่จะสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วประเทศที่มีความพิเศษคือ จะยังสามารถใช้งานได้อยู่แม้ว่าเครือข่ายบางส่วนจะถูกทำลายไปโดยระเบิดนิวเคลียร์ จึงได้ตั้งหน่วยงานวิจัยทางทหารขึ้นซึ่งได้ดำเนินการก่อตั้งห้องปฏิบัติการทดลอง เพื่อค้นคว้าและพัฒนาเทคโนโลยีด้านระบบคอมพิวเตอร์อย่างเร่งด่วน และในช่วงท้ายของปี 2510 ห้องวิจัยต่างๆในสหรัฐก็มีคอมพิวเตอร์ติดตั้งอยู่เป็นจำนวนมาก แต่คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ยังคงทำงานแยกกันอย่างอิสระ การสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ยังต้องอาศัยการถ่ายโอนข้อมูลผ่านเทป หรือบัตรเจาะรู จนกระทั่งอาร์พา (ARPA : Advanced Research Project Agency) ซึ่งเป็นหน่วยงานวิจัยของกระทรวงกลาโหมสหรัฐได้ทำการทดลองสร้างเครือข่ายการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ ภายใต้ชื่อโครงการ “อาร์พานีต (ARPANET)” และได้เริ่มงานวิจัยในเดือนมกราคม พ.ศ.2512 จนกระทั่งวันที่ 2 กันยายน พ.ศ.2512 จึงได้ทำการทดลองเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัย 4 แห่ง คือ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย แห่งลอสแอนเจลิส มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย แห่งซานตา บาร์บารา สถาบันวิจัยสแตนฟอร์ด และมหาวิทยาลัยยูทาห์ที่ซอลต์เลคซิตี ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายอาร์พานีต ก่อนจะพัฒนามาเป็นเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน”

ในระยะต้นของการพัฒนาเครือข่าย อาร์พานีตเป็นเส้นทางการสื่อสารหลักของเครือข่ายที่เรียกว่า แบ็คโบน (Back Bone) ภายในทวีป และในช่วงต่อมาจึงมีเครือข่ายอื่นเชื่อมต่อเข้ามา อย่างเช่น เอ็นเอสเอฟเน็ต (National Science Foundation Net : NSFNet) และเครือข่ายนาซา (NASANet) ชื่อที่ใช้เรียกเครือข่ายก็เปลี่ยนไปเป็นลำดับจาก อาร์พานีตอินเทอร์เน็ต (ARPA Internet),

เฟเดอรัล รีเสิร์ช อินเทอร์เน็ต (Federal Research Internet), ทีซีพี / ไอพีอินเทอร์เน็ต (TCP/IP Internet) และมาเป็นอินเทอร์เน็ต (Internet) ในที่สุด (ชัชวาล ศุภเกษม, 2547)

ความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย เริ่มเกิดขึ้นในปี 2534 เมื่อจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้เป็นช่องทางการติดต่อกับอินเทอร์เน็ตโลก (Gateway) และเริ่มให้บริการเต็มรูปแบบผ่านสายสื่อสารชนิดเช่าถาวร (Leasedline) ไปยังบริษัท UUNET Technologies สหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นบริษัทเอกชนที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่รัฐเวอร์จิเนีย ในช่วงเวลาเดียวกันนั้น คณะทำงานเอ็นดับเบิลยูจี (NWG) ที่มุ่งศึกษาโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตภายในประเทศระหว่างหน่วยงาน 6 แห่ง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เนคเทค และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ก็สามารถให้บริการเต็มรูปแบบออนไลน์แบบสมบูรณ์ได้ในปลายปี พ.ศ. 2535 โดยใช้ชื่อเครือข่ายว่า “ไทยสาร” (Thaisarn : Thai Social / scientific Academic and Research Network) ภายใต้การดำเนินงานของคณะไทยสาร ซึ่งประกอบด้วยผู้แทนที่แต่งตั้งโดยอธิการบดีของทุกหน่วยงานที่เข้าร่วมเครือข่ายโดยเนคเทคทำหน้าที่จ้างบุคลากรที่ชำนาญการ มาทำการบริหารเครือข่ายทุกแห่งทั้งสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน มีการประชุมปรึกษาหรือจัดสัมมนาและเผยแพร่ผลการดำเนินงานออกสู่มวลชนเป็นระยะ ๆ เป็นที่รู้จักกันในนามเครือข่ายไทยสารอินเทอร์เน็ต

หลังจากนั้นได้มีการรวมตัวของสถาบันอีกกลุ่มหนึ่ง โดยใช้ชื่อว่า ไทยเน็ต (THAINet : Thailand to the Internet) ประกอบด้วยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ศูนย์บริการคอมพิวเตอร์) และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย โดยมีสำนักวิทยบริการจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผู้ดูแลเครือข่าย กลุ่ม THAINet นี้ได้ร่วมกันพัฒนาเครือข่ายจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ให้เป็นระบบอินเทอร์เน็ตที่สมบูรณ์แบบ และร่วมกันออกค่าใช้จ่ายวงจรรีเสิร์ชระหว่างประเทศซึ่งเชื่อมต่อระหว่างจุฬาฯ กับบริษัท UUNET หลังจากทีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้พัฒนาการสื่อสารผ่านเครือข่ายให้มีความเร็วเพิ่มมากขึ้นแล้ว ก็ได้มีการเพิ่มคู่สายที่ใช้ในระบบขึ้นอีก 1 คู่สายในปี พ.ศ. 2536 และขยายออกไปอีกจนถึง 20 คู่สายในปัจจุบัน (องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์, 2539)

ในปี พ.ศ.2537 เครือข่ายไทยสารได้ขยายการให้บริการจาก 19 หน่วยงานเป็น 27 หน่วยงาน จำนวน 34 เครือข่าย โดยสถาบันอุดมศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนจำนวน 20 หน่วยงาน หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจอีก 7 หน่วยงาน โดยสามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ในทุกรูปแบบการใช้บริการ และสามารถเป็นเกตเวย์ (Gate Way : ช่องทางการติดต่อกับอินเทอร์เน็ตโลก) ให้กับเครือข่าย

เพิ่มขึ้นนอกเหนือไปจากที่จุฬาคือเป็นอยู่ (องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์,2539) และในปี พ.ศ. 2537 นี้เองได้เริ่มมีบริษัทเอกชนสามารถเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยบริษัทแรกที่เปิดดำเนินการเป็นผู้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า ISP ก็คือบริษัท เค เอส ซี คอมเมอร์เชียลอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปีนี้อินเทอร์เน็ตได้แพร่หลายสู่บุคคลทั่วไปอย่างแท้จริง และก็ทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและในปี 2538 เป็นปีแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารแห่งประเทศไทยได้อนุญาตให้เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยคณะรัฐมนตรีได้อนุมัติให้ก่อตั้งบริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด เป็นผู้ให้บริการรายแรก การใช้อินเทอร์เน็ตหลังจากปี พ.ศ. 2538 เป็นต้นมา เริ่มเป็นที่แพร่หลายจากการเก็บสถิติของเนคเทคจากปี พ.ศ.2534-2545 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการเจริญเติบโตในอัตราเร่ง เห็นได้จากในปีพ.ศ.2534 มีผู้เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตอยู่เพียง 30 คน มาในปี พ.ศ.2539 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนถึง 70,000 คน และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในอัตราเร่งถึงขีดสุดจนกระทั่งมีประมาณ 4,800,000 คนในปี พ.ศ.2545 (ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545)

ต่อมาไม่ถึงปี ก็มี ISP ใหม่ๆ เกิดขึ้นนับสิบราย ทำให้อินเทอร์เน็ตในเมืองไทยยิ่งได้รับการยอมรับอย่างรวดเร็วมากขึ้น ผู้ใช้ในเมืองไทยมักจะใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับค้นหาข้อมูล อ่านข่าวสาร ส่งจดหมายถึงกัน และสนทนากับเพื่อนๆ โดยการพูดคุย (Chat)

ต่อมาเพียงปีเศษได้มีธุรกิจแบบใหม่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในเมืองไทย นั่นคือร้านค้าตามถนนต่างๆ ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกกันว่า อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งผู้ที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตที่บ้านก็สามารถมาใช้ที่ร้านได้ในราคาชั่วโมงละไม่กี่สิบบาท แต่ร้านอินเทอร์เน็ตดังกล่าวก็มักจะถูกใช้ในการคุยกันผ่านอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่าการ Chat เสียเป็นส่วนใหญ่

เมื่อปี 2542 อินเทอร์เน็ตในไทยได้เติบโตขึ้นจนมีผู้ใช้ประมาณ 800,000 – 2,000,000 คนและในเวลานั้นเองอินเทอร์เน็ตก็ทำให้คนไทยรุ่นใหม่หลายคน กลายเป็นเศรษฐีอยู่ๆ อย่างรวดเร็ว เนื่องจากมีบริษัทใหญ่ๆ ทั้งไทยและเทศต่างเข้ามาลงทุนในอินเทอร์เน็ต และได้ซื้อกิจการเหล่านั้นไปมากมาย (ชัชวาล ศุภเกษม,2547)

จากประวัติการกำเนิดเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งในสหรัฐอเมริกา และประเทศไทย จะเห็นได้ว่าระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้มีที่มาจากความจำเป็นที่จะเชื่อมโยงเครือข่ายระบบคอมพิวเตอร์ของแต่ละมหาวิทยาลัยเข้าไว้ด้วยกัน และต่อมาได้ขยายวงกว้างขึ้นในหมู่ประชาชนทั่วไป เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารติดต่อกันไปทั่วโลก ทำให้การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีข้อได้เปรียบที่เด่นกว่าการสื่อสารแบบอื่นๆ โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประการ คือ

1. ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคล ทั้งที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกันและนอกเครือข่ายที่ห่างไกลกัน มีความสะดวกและคล่องตัวมากขึ้นประหยัดเวลามากขึ้น
2. เป็นแหล่งความรู้อันยิ่งใหญ่ เนื่องจากมีข้อมูลข่าวสาร ผลงานวิจัย และโปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่างๆ มากมายหมุนเวียนอยู่ในเครือข่าย เพื่อให้ผู้สนใจสามารถอ่านและศึกษาได้จากทั่วโลก
3. เป็นช่องทางในการกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปยังอีกแหล่งหนึ่ง ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้ในเวลาอันรวดเร็ว
4. ในการติดต่อกัน ข้อมูลจากบุคคลหนึ่งจะส่งไปถึงอีกบุคคลหนึ่งได้อย่างแน่นอน เนื่องจากในระบบจะมีการตรวจสอบการส่งข้อมูลซึ่งหากส่งไม่ถึงผู้รับ ก็จะขึ้นข้อความเพื่อเตือนให้ผู้ส่งทราบ
5. ช่วยลดค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเอกสารต่างๆ ลงได้มาก

จากข้อได้เปรียบดังกล่าวนี้ได้มีส่วนทำให้ผู้ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด กล่าวคือ สามารถค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ที่มีอยู่ในทุกมุมโลกได้ในเวลาอันรวดเร็ว สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจากที่อื่น ๆ ทั้งในและต่างประเทศสามารถสืบค้นข้อมูลวิชาการจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยทั่วโลก นอกจากนี้ในด้านการศึกษายังสามารถช่วยในเรื่องการเรียนการสอนในชั้นเรียน เช่น การส่งรายงาน การปรึกษาปัญหาในวิชาต่างๆ กับอาจารย์ผู้สอน การบันทึกคำบรรยายไว้ในระบบเพื่อให้นักศึกษาเรียกดู รวมถึงการร่วมกันแก้ปัญหานอกเวลาเรียน เป็นต้น

แม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีสิ่งที่เป็นประโยชน์อยู่มาก แต่ก็มีส่วนของอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับเยาวชนและศีลธรรมของไทย ไม่ว่าจะเป็นภาพตัดต่อดารา ภาพลามกและเรื่องรุนแรง แต่ก็ต้องยอมรับว่าสาเหตุหนึ่งที่มีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ก็เพราะเรื่องศีลธรรมเหล่านี้เอง ทำให้ตำรวจไทยต้องก้าวเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตและเริ่มปราบปรามผู้ที่ทำผิดในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นข่าวดังทางหนังสือพิมพ์และโทรทัศน์อยู่บ่อยครั้ง

มีการประมาณการว่าจะมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทยเพิ่มมากขึ้นและยังจะเติบโตต่อไปอย่างรวดเร็วอีกหลายปี ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

Internet users in Thailand

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC (household survey)
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	2003	6,000,000	NECTEC (estimate)
2547	2004	6,970,000	NECTEC (estimate)

แสดงจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534 – พ.ศ. 2547

(ที่มา : <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>)

อย่างไรก็ตามในความหลากหลายที่อินเทอร์เน็ตให้บริการ มีสิ่งหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างมากจากผู้ใช้บริการทั่วโลก รวมทั้งผู้ใช้ชาวไทยด้วย นั่นก็คือ บริการในด้านการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ หรือที่คุ้นหูที่เราเรียกกันว่า On – Line Chat หรือ Chat โดยจะเห็นได้จากกระแสความนิยม และการพัฒนาโปรแกรมรวมถึง Website ใหม่ ๆ ที่เกี่ยวกับการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ขึ้นมามากมายเพื่อรองรับคามนิยมในการสนทนาผ่านหน้าจอนี้

Chat จัดว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มคน โดยมีลักษณะคล้ายๆ กับการพูดคุยกันทางโทรศัพท์ เนื่องจากเป็นการติดต่อสื่อสารกันในเวลาเดียวกัน (Real time) และมีลักษณะที่โต้ตอบแบบฉับพลัน (Interactive) แต่เปลี่ยนจากการสนทนาโดยใช้เสียง มาเป็นการใช้ตัวอักษรพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันผ่านจอคอมพิวเตอร์ ข้อความสั้นๆ หรือบทสนทนาที่เกิดขึ้นจะปรากฏที่หน้าจอส่วนบนซึ่งผู้สนทนาสามารถเลื่อนหน้าจอไปมาเพื่ออ่านข้อความได้ ในขณะที่หน้าจอล่างซึ่งจะมีขนาดเล็กกว่าจะเป็นที่ที่ผู้สนทนาแต่ละคนพิมพ์ข้อความของตนลงไปและข้อความนี้จะปรากฏในห้องสนทนา เมื่อผู้สนทนาตัดสินใจกดเครื่องหมาย Enter ซึ่งถือเป็นการส่งข้อความ นอกจากนั้นการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาสามารถเลือกสนทนากับใครก็ได้ไม่จำกัดจำนวน ในลักษณะเป็นกลุ่ม คือ การสนทนาในห้องรวมหรือเป็นการส่วนตัว (Private Chat) ซึ่งการสื่อสารรูปแบบใหม่นี้เกิดขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (สุมนา อุษณีย์มาศ, 2543)

Chat ถือว่าเป็นการสร้างมิติใหม่ในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ จนเกิดเป็นชุมชนบนอินเทอร์เน็ตขึ้น ซึ่งชุมชนเทียมบนอินเทอร์เน็ตมีแบบวิธีการสื่อสารหลายชนิด ซึ่งแบบที่ทุกคนส่วนใหญ่รู้จักเป็นอันดับแรกก็มักจะเป็นบราวส์ (Browse) เว็บและการรับ – ส่งอีเมลล์ สิ่งเหล่านี้มีแบบการสื่อสารเฉพาะทางที่เรียกว่า “โปรโตคอล (Protocol)” เพื่อให้คอมพิวเตอร์ต่างรุ่น ต่างยี่ห้อทั่วโลกสามารถรับและส่งข้อมูลได้เหมือนกัน อย่างเช่น บราวเซอร์ทุกตัวจะสื่อสารกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเว็บผ่านโปรโตคอล HTTP เป็นต้น (ศรัณย์ ไม้ตรีเวช, 2540)

IRC (Internet Relay Chat) เป็นโปรโตคอลอีกชนิดหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีคุณสมบัติเอื้อให้คนหลายคนเข้ามาคุยพร้อมหน้ากันได้ผ่านตัวหนังสือ หากวาดเป็นภาพคร่าวๆ จะเห็นว่ามียคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งทำหน้าที่เป็นเซิร์ฟเวอร์ และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ทั่วไปขอเชื่อมต่อหลายๆเครื่อง คำว่าเซิร์ฟเวอร์ (IRC Server) นั้นหมายถึงฮาร์ดแวร์บวกซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถดูราคาแพง ส่วนซอฟต์แวร์คือโปรแกรมซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางควบคุมบริหาร IRC

ผู้ใช้บริการทั่วไปนั้นเรียกว่า ไคลเอนต์ (IRC Client) ประกอบด้วยเครื่องซีพีอีเอ็มและซอฟต์แวร์ ซึ่งทำหน้าที่รับและแสดงตัวหนังสือตามแบบแผนของการสื่อสาร IRC ปัจจุบันซอฟต์แวร์มีให้เลือกดาวน์โหลดมากมายจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีทั้งที่เป็นฟรีแวร์ (Freeware) หมายถึง ซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่แม้จะจดทะเบียนลิขสิทธิ์เอาไว้แต่ก็ยินยอมให้มีการคัดลอกเอาไปใช้ได้อย่างเสรีโดยไม่คิดเงิน เช่น MSN และ Winamp และแชร์แวร์ (Shareware) หมายถึง โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ที่อาจต้องมีการเสียค่าใช้จ่ายในรูปแบบของการบริจาคตามความสมัครใจ เมื่อต้องการคัดลอกไปใช้ ผู้ขายยังคงรักษาความเป็นเจ้าของอยู่ ผู้ซื้อจะได้รับคู่มือการใช้งานบริการสนับสนุนข้อข้องใจทางโทรศัพท์และการแจ้งการปรับปรุง ครั้งใหม่ของโปรแกรมนั้นๆ เช่น Pirch, Winzip และ Google Earth เป็นต้น

ความเป็นมาของ IRC เริ่มจากสมัยก่อนถ้าจะคุยกันแบบออนไลน์ อย่างมากก็คุยกันได้แค่สองคนเท่านั้น โดยมีโปรแกรมที่ใช้โปรโตคอลหรือแบบวิธีสื่อสารที่เรียกว่า Talk เป็นหลัก จนกระทั่งปี 1988 Jarkko Oikarinen ชาวฟินแลนด์ได้พัฒนาให้คุยกันได้หลายคน ซึ่งก็เป็นแบบวิธีที่เรียกว่า IRC มาจนทุกวันนี้

IRC หรือนิยมเรียกสั้นๆว่า แชต (Chat) ย่อมาจาก “Internet Relay Chat” เป็นช่องทางการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของข้อความ (Text Messages) ที่ไม่จำกัดจำนวนผู้ใช้ (Multi-Users) และไม่จำกัดจำนวนห้องสนทนา (Multi-Channels) บนเน็ตเวิร์ค โดยการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้น Elizabeth M. Reid (1991) (อ้างถึงในศุณิสสา ทดลา, 2542) เริ่มจากในปี 1988 Jarkko Oikarinen ซึ่งอยู่ที่มหาวิทยาลัย Oslo ประเทศฟินแลนด์ เป็นผู้เขียนต้นแบบของโปรแกรมสนทนา “Internet Relay Chat” (IRC) และ Jarkko Oikarinen ได้นำโปรแกรมหาลงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เดิมที Jarkko Oikarinen ได้เปิดเซิร์ฟเวอร์บริการ IRC เพียงตัวเดียวให้คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ขอเชื่อมต่อเข้าพร้อมกันหลายเครื่อง เมื่อทดลองแล้วปรากฏว่าประสบความสำเร็จและเห็นโอกาสว่าจะเป็นที่นิยมในวงกว้าง Jarkko Oikarinen ก็เพิ่มเซิร์ฟเวอร์บริการ IRC เป็นสามตัวกลายเป็นเครือข่ายที่มีชื่อเรียกว่า IRC Net เหตุที่ต้องเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ให้มากขึ้นเพื่อรองรับจำนวนผู้ใช้ที่เข้ามาให้ได้มากกว่าเดิม โดยเซิร์ฟเวอร์ทุกตัวทำงานประสานกันเป็นหนึ่งเดียว หมายความว่าไม่ว่าใครจะต่อเข้าเซิร์ฟเวอร์ตัวไหน ขอเพียงอยู่ในเครือข่ายเดียวกันก็จะรู้เห็นข้อความต่างๆ ได้เหมือนกับอยู่ในเซิร์ฟเวอร์เครื่องเดียวกัน หลังจากนั้นในเดือนพฤศจิกายน ปี 1988 โปรแกรม Chat ได้ถูกพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อติดต่อกันข้ามประเทศโดยแพร่หลายไปยังประเทศออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา อิตาลี อิสราเอล และเกาหลี และต่อมาได้แพร่หลายไปทั่วโลก ลักษณะพิเศษของโปรแกรมสนทนาเป็นโปรแกรมที่ผู้ใช้สื่อสารสามารถที่จะติดต่อส่งสารหรือรับสารได้หลายทิศทางพร้อมๆกัน (Multi-Users Synchronous Communications System) โดยเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารเลือกที่จะติดต่อกับบุคคลหรือ

กลุ่มบุคคลใดก็ได้ ตามแต่ผู้สื่อสารต้องการ แล้วก็ได้รับความนิยมแพร่หลายมากกว่า 60 ประเทศทั่วโลก จนปัจจุบันกลายเป็นกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมอย่างสูง (ศุภนิสา ทดลา, 2542)

ในประเทศไทยได้มีการนำโปรแกรมสนทนาเข้ามาใส่ไว้ในเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งในแต่ละเว็บไซต์ก็มีความนิยมเข้าไปใช้เล่นมากมาย ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีโปรแกรมสนทนา เช่น

1. <http://www.pantip.com>
2. <http://www.hunsa.com>
3. <http://www.sanook.com>
4. <http://www.thaiicq.com>
5. <http://www.thaipoint.com/chat>
6. http://irc.rsu.ac.th/All_Chat.html
7. <http://wphat.simplenet.com/>
8. <http://www.108-1009.com/chat/chat.html>
9. <http://www.egv.co.th/webchat.html>
10. <http://www.sabye.com/chat>
11. <http://www.geocities.com/Yosemite/Gorge/7466>
12. <http://202.183.240.98/asp-chat/clogin.asp>
13. <http://www.thaionline.com/cliniclove/>
14. <http://www.thaionline.com/chat/talk/chat.htm>
15. <http://www.thaichat.com.net>
16. <http://www.siammedia.com/thaidex/chat.shtml>
17. <http://www.thaiwedding.com/chat2/index.html>
18. <http://www.thaionline.com/chat/itv/chat.htm>
19. <http://www.hotmail.com>
20. <http://www.yahoo.com>
21. chat room ของศูนย์หนังสือจุฬาฯ
22. chat room ของมหาวิทยาลัยรังสิต
23. chat room ของห้องสมุดวิทย์พัฒน์ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนา โดยเฉพาะไม่ต่ำกว่า 50 โปรแกรม ตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนา เช่น

1. Pirch 98
2. ICQ
3. The Palace 3.4.2
4. lamC
5. Qtalk 1.05
6. Microsoft Netmeeting 3.01
7. Yahoo Messenger
8. MSN Messenger
9. Hi 5 เป็นต้น

จากการสำรวจความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ MSN (อ้างถึงใน www.msn.in.th/) ในหัวข้อ **คุณเล่น MSN เพื่ออะไร?** ผลการแสดงความเห็นจากคนจำนวน 400 คน เมื่อวันที่ 26 มกราคม 2549 ผลปรากฏดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการสำรวจ “คุณเล่น MSN เพื่ออะไร?”

หาเพื่อน	30.50% (122)
หาแฟน	21.00% (84)
หากิ๊ก	25.50% (102)
ลองเล่นเฉยๆ	8.00% (32)
ต้องใช้งาน	9.00% (36)
ไม่เคยเล่น	6.00% (24)

จะเห็นได้ว่าคนส่วนมากที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนา MSN นั้นส่วนมากเข้าใช้บริการเพื่อหาเพื่อน หาแฟน เนื่องจากเป็นโปรแกรมสนทนาที่มีผู้ให้บริการเป็นจำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลก และสิ่งหนึ่งที่สังเกตได้คือ การหาเพื่อนในอดีตต้องเป็นการพบหน้าเจอตากัน ทักทายกัน แต่ในยุคปัจจุบันที่

เรียกว่า โลกาวัดน์ ที่การสื่อสารทำให้ทุกอย่างไร้พรมแดน เพียงแค่เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต อายาก็มีเพื่อนไม่ว่าจะเป็นชายหรือหญิง อายุเท่าไร เชื้อชาติใด ฯลฯ ก็สามารถหาได้ผ่านจอแค่นี้

ตัวอย่างโปรแกรมการสนทนาออนไลน์

1. PIRCH

โปรแกรม PIRCH เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของโปรแกรม IRC ที่นับเป็นโปรแกรมยอดนิยมตัวหนึ่งสำหรับการ Chat ในปัจจุบัน เป็นชื่อย่อมาจาก PolarGeek's IRC Hack โดยผู้พัฒนาโปรแกรมชื่อ โพลากี้ค (PolarGeek) เขียนโปรแกรมขึ้นมาจากการติดตามสังเกตการสื่อสารข้อความระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์หรือผู้ให้บริการ IRC กับเครื่องของผู้ขอร่วมใช้บริการ IRC ซึ่งเป็นการทะลวงเข้าถึงการทำงานสื่อสารคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายเพื่อประยุกต์ใช้ประโยชน์ดังใจ ตัวโพลากี้คเองมีงานหลักเป็นนักพัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์ทางบัญชี การพัฒนา PIRCH ขึ้นมาเป็นเพียงงานอดิเรก ซึ่งกลับกลายเป็นที่รู้จักกว้างขวางในหมู่นัก Chat บนอินเทอร์เน็ตทั่วไป (พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม, 2544)

วิธีการเข้าเชื่อม Chat Room นั้นจะต้องมีโปรแกรมประเภท IRC ก่อน โดยเริ่มจากการเข้าเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ด้วยการล็อกอิน (login) ให้เลือกเครือข่ายที่ต้องการล็อกอิน (สำหรับเครือข่ายที่มีคนไทยเข้าไปชุมนุมมากได้แก่ เครือข่ายของไมโครซอฟท์) จากนั้นให้เลือกเซิร์ฟเวอร์แล้วใส่ข้อมูลส่วนตัวลงไป เช่น ชื่อย่อ อีเมลล์ แล้วให้กรอกชื่อ (Nick name) ที่ต้องการให้เพื่อนร่วมเซิร์ฟเวอร์ได้เห็นเมื่อพูดคุย แล้วคลิกตัวเลือก Connect

2. MSN Messenger

MSN Messenger กำเนิดขึ้นในโลกออนไลน์เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2538 เป็นเครือข่ายบริการอินเทอร์เน็ตของ "MSN" และเปิดตัวเป็นครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกา หลังจากนั้นประมาณ 2 ปี "บิล เกตส์" ได้ซื้อบริการอีเมลล์ผ่านเว็บ "Hotmail" ที่มีผู้ใช้บริการ 8 ล้านคน ณ ช่วงเวลานั้น รวมเข้ากับเว็บไซต์ msn.com โดยที่ MSN นั้น มีบริการ "Sign In" เพื่อเข้าไปที่ Hotmail ได้

วันที่ 22 กรกฎาคม 2542 MSN Messenger เปิดตัวสู่ตลาด และหลังจากการเปิดตัวเพียงแค่ 6 วันก็สามารถทำลายสถิติ มียอดผู้ใช้งานถึง 700,000 ราย จากนั้นความนิยมของโปรแกรม Chat MSN Messenger กลายเป็นเรื่องที่ถูกจับตามองของอุตสาหกรรมออนไลน์ เมื่อผลสำรวจของบริษัท

มีเดีย เมทริกซ์ อิงค์ สํารวจพบว่า MSN Messenger เป็นบริการส่งข้อความทันที (Instant Messaging) ฟรีแบบเดียวที่มีผู้ใช้มากที่สุดในโลก ด้วยตัวเลขผู้ใช้งานกว่า 29.5 ล้านคน และเพิ่มเป็น 75 ล้านคนทั่วโลกในปี 2545 และในปัจจุบัน ยอดสมาชิกทั่วโลกเพิ่มขึ้นกว่า 135 ล้านคน ด้วยสถิติการรับส่งข้อความทั่วโลกมากกว่า 2.5 พันล้านข้อความต่อวัน และในประเทศไทยมีผู้ใช้ “MSN” เพิ่มขึ้นกว่า 3.53 ล้านคน หรือกว่าร้อยละ 58 จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมด ยังไม่รวมจำนวนผู้ใช้เว็บไซต์ MSN Messenger ทั่วโลก (เอกรัตน์ สาธุธรรม, 2547)

MSN Messenger เป็นมากกว่า Instant Messenger เพราะนอกจากจะสนทนากันด้วยการพิมพ์ด้วยคีย์บอร์ดแล้วผู้ใช้งานยังสนทนากันด้วยเสียงผ่านไมโครโฟนและระหว่างสนทนาสามารถมองเห็นคู่สนทนาผ่านกล้อง Webcam (Internet Camera หรือ Web Camera) ได้อีกด้วย ซึ่งเป็นอุปกรณ์เสริม เป็นการสื่อสารแบบเห็นหน้าหรือที่หลายๆ คนเรียกกันจนติดปากว่า Video Conferencing หรือ กล้องเว็บแคม (จักรกฤษณ์ นพคุณ, 2544)

ข้อดีของ MSN Messenger มีหลายอย่างอาจสรุปได้ คือ

1. ติดต่อสื่อสารทันที
2. มีกิจกรรมนันทนาการให้ร่วมเล่นมากมาย เช่น สามารถพบกับสมาชิก MSN ที่กำลังออนไลน์ได้ทั่วโลก, สามารถเข้าชมและใช้งาน Website เดียวกันพร้อมๆกันได้ เป็นต้น
3. สามารถสนทนาร่วมกันได้เป็นกลุ่ม ๆ
4. สามารถแสดงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานได้ เช่น แสดงชื่อ และรูปภาพของผู้ใช้งานได้ เป็นต้น

3. ICQ

บริษัท AOL (America Online) ซึ่งขณะนั้นเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตของอเมริกา ได้เปิดให้บริการ Buddy List ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนาและติดต่อสื่อสารกัน ซึ่งได้รับความนิยมพอสมควรในขณะนั้น แต่มีข้อเสียอยู่คือ จะให้บริการเฉพาะสมาชิก AOL เท่านั้น ในปัจจุบันก็ทำงานคล้ายๆกับ MSN Messenger

ต่อมาในปี 1996 บริษัท Mirabilis ซึ่งมีผู้ก่อตั้ง 5 คน คือ Sefi Vigiser, Yair Golfinger, Arilk Vardi, Arik Yossi และ Ammon Amir ซึ่งทั้งหมดอยู่ในประเทศอิสราเอล ได้พัฒนาโปรแกรม ICQ ออกมาเผยแพร่ และให้บริการฟรีแก่ชาวอินเทอร์เน็ตและได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วทั่วโลก และ

ประมาณกลางปี 1998 ซึ่ง ICQ เปิดให้บริการได้ประมาณปีกว่า ๆ ทาง AOL เห็นว่าโปรแกรม ICQ ประสบความสำเร็จจึงซื้อหุ้นของ Mirabillis ไป ดังนั้นปัจจุบัน ICQ ก็เป็นส่วนหนึ่งของ AOL

ICQ มาจากคำว่า I seek you ซึ่งเป็นคำพ้องเสียงคล้าย ๆ คำว่า Thank you โปรแกรม ICQ เป็นโปรแกรม Chat ประเภทหนึ่งที่ตั้งเอาความสามารถของโปรแกรมสนทนา ผ่านเครือข่าย IRC ซึ่งได้แก่โปรแกรม Pirch, M IRC มาบวกกับข้อดีของอีเมลล์ ซึ่งทำให้สามารถคุยกันแบบสด ๆ ก็ได้ และถ้าคู่สนทนาไม่อยู่ยังสามารถฝากข้อความเอาไว้ก็ได้ ปัจจุบัน ICQ มีสมาชิกแล้วกว่า 300 ล้านคน

การทำความเข้าใจการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่องการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ปี 2545 ว่า ระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตพัฒนาอย่างรวดเร็ว สามารถอ่านได้ทั้งข้อความ ฟังเสียง และมองเห็นคู่สนทนาได้ในเวลาเดียวกัน ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายและประหยัดเวลาในการเดินทางไปมาหาสู่กัน ตอบสนองสังคมในระบบทุนนิยมได้อย่างดีเยี่ยมแต่ในทางกลับกันโปรแกรมสนทนานั้นพัฒนาจากรากฐานที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนที่จริงของเรา และเราก็ไม่รู้จักรับตัวตนที่แท้จริงของคนอื่นเช่นกัน ข้อดีอยู่ที่ความเป็นส่วนตัว ทำให้สามารถคุยอะไรกับใครก็ได้ ไม่ต้องระมัดระวังตัวหรือกลัวว่าจะทำความผิดอะไร เพราะไม่มีใครจับได้ เนื่องจากไม่มีใครรู้จัก ในขณะที่เดียวกันข้อเสียก็คือ คู่สนทนาจะไม่ว่าคนที่กำลังคุยด้วยคือใคร จะเห็นได้ว่าผู้ที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถแปลงตัวตนเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ต้องการจะเป็นและหลอกลวงคู่สนทนาได้อย่างง่ายดาย

Fukuda (2003) เปรียบเทียบค่าใช้จ่ายในการสื่อสารในอเมริกาว่า “ในช่วงทศวรรษ 1960 ถึง 1990 ต้นทุนเฉลี่ยในการส่งถ่ายข้อมูลลดลงจาก 75 เหรียญต่อการดำเนินการ 1 ล้านครั้ง เหลือเพียง 1 ใน 100 ส่วนของ 1 เซ็นต์ ต้นทุนการดำเนินการของสายการบินต่อระยะทาง 1 ไมล์ลดลงครึ่งหนึ่ง ต้นทุนโทรศัพท์ 3 นาทีจากนิวยอร์กถึงลอนดอนลดลงจากมากกว่า 300 เหรียญในปี 1930 เหลือเพียง 0.20 เหรียญในปี 2001 ข้อมูลที่ส่งผ่านสายเคเบิลภายใน 1 วินาทีในปี 2001 มากกว่าข้อมูลที่ส่งผ่านอินเทอร์เน็ตภายในระยะเวลา 1 เดือน การนำเสนอจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในช่วงทศวรรษ 1990 ช่วยลดทั้งเวลาและต้นทุนในการสื่อสาร โดยในปี 2001 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีจำนวน 40 หน้า ส่งจากชิลโปปังประเทศเคนยามีต้นทุนน้อยกว่า 10 เซ็นต์ หากใช้โทรสารจะมีต้นทุนประมาณ 10 เหรียญ แต่หากส่งโดยบุรุษไปรษณีย์จะมีต้นทุนถึง 50 เหรียญ”

ในช่วง 20 ปี ที่ผ่านมาโลกได้ก้าวกระโดดทางด้านเทคโนโลยีอย่างไม่เคยมีมาก่อนในประวัติศาสตร์ และต้องยอมรับว่าเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในการแพร่ขยายกระบวนการโลกาภิวัตน์ บทบาทดังกล่าวมีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

คอมพิวเตอร์ทำให้สามารถส่งข้อมูลหรือเงินอย่างไม่จำกัดปริมาณ ไปทั่วทุกมุมโลกภายในชั่วขณะที่ปลายนิ้วสัมผัส เช่น หมายความว่าธุรกิจสามารถจะรับรู้เหตุการณ์รอบโลกได้อย่างรวดเร็ว ทำให้สามารถตัดสินใจและดำเนินการทำธุรกิจในลักษณะที่ไม่เคยทำได้มาก่อน

ตัวอย่างเช่น ผู้ประกอบการธุรกิจในประเทศไทยสามารถค้นข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ ของบริษัทในสหรัฐอเมริกาทางอินเทอร์เน็ต เมื่อได้ข้อมูลแล้วก็สามารถติดต่อบริษัทที่ขายผลิตภัณฑ์ดังกล่าวโดยทางอีเมล เพื่อสั่งซื้อสินค้าที่ต้องการ โดยจ่ายเงินโดยวิธีโอนเงินเข้าบัญชีบริษัทผู้ขาย โดยทางบริการอิเล็กทรอนิกส์ของธนาคาร เมื่อ 20 ปีที่แล้ว กิจกรรมข้างต้นนี้จะต้องใช้เวลาเป็นวัน ๆ หรือเป็นสัปดาห์ เพราะต้องพึ่งการไปรษณีย์ แต่ปัจจุบันนี้ใช้เวลาทั้งหมดเพียงไม่กี่นาที

เทคโนโลยีด้านโทรศัพท์ทำให้คนสามารถพูดกับใครที่ไหนก็ได้ในโลกได้ทุกเวลา ทั้งกลางวัน กลางคืน การมีโทรศัพท์มือถืออยู่กับตัวตลอด ยังหมายความว่า คนจะติดต่อเจรจากันได้ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไรอยู่ในขณะนั้น

คอมพิวเตอร์ผนวกกับบริการขนส่งผู้โดยสารทางเครื่องบินที่รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ทำให้คนและสินค้าสามารถเดินทางไปทั่วทุกแห่งในโลกอย่างสะดวกและคล่องตัว

โดยสรุป ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การสื่อสารทางไกลรวดเร็วและทั่วถึงมากขึ้น เป็นผลให้บริษัทธุรกิจ รัฐบาล องค์กรต่าง ๆ และปัจเจกบุคคลสามารถทำธุรกิจกันได้สะดวกและกว้างขวางมากขึ้น ในขณะเดียวกัน การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการดำเนินกิจการทั้งในสำนักงานและโรงงาน มีผลให้คนงานคนหนึ่งสามารถทำงานที่เดิมเคยใช้คน 3 - 10 คนทำ การเพิ่มผลผลิตของแรงงานในลักษณะนี้ ย่อมส่งผลให้คนทำงานบางส่วนต้องตกงานไป

ความก้าวหน้าในเรื่องของเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์นั้นมันทำให้เรื่องของเวลาและพื้นที่ไม่ใช่สิ่งสำคัญอีกต่อไป มันเป็นตัวกลางในการเชื่อมการสื่อสารระหว่างปัจเจกบุคคลได้ทุกที่ ทุกเวลา สันทนาการกับใครก็ได้ ทั้งคนรู้จักและไม่รู้จัก สามารถทำได้ทุกอย่างโดยไม่มีขอบเขตจำกัด สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ได้

ในบริบทสังคมยุคสารสนเทศ โดยมีสื่อคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางหรือช่องทางในกระบวนการสื่อสาร รวมถึงมิติในการมองการสื่อสารลักษณะนี้ในมิติหลัก คือการเกิดขึ้นของชุมชนใหม่โดยมีเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์เป็นตัวการสำคัญ รวมทั้งการมองประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วที่กำลังเกิดขึ้น และที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน คอมพิวเตอร์ และสังคม

Morris (1996) (อ้างถึงในปรเมศวร์ รัชยากร,2546) ได้แบ่งรูปแบบการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตไว้ 4 ประเภทดังต่อไปนี้

1. **การสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคลไม่พร้อมกัน (One – to – One Asynchronous Communication)** คือ การที่ผู้ส่งสารส่งสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังผู้รับสารเพียงคนเดียว และช่วงเวลาปฏิสัมพันธ์นั้น ไม่เป็นไปในลักษณะทันทีทันใด ผู้รับสารอาจจะต้องใช้เวลาในการรับสารที่ส่งมา ตัวอย่างของบริการประเภทนี้ ได้แก่ อีเมลล์
2. **การสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One – to – Many Asynchronous Communication)** คือ ผู้ส่งสารส่งสารผ่านคอมพิวเตอร์โดยสารดังกล่าวจะสามารถรับได้โดยรับสารหลาย ๆ คน ทั้งนี้เวลาในการปฏิสัมพันธ์ก็ยังคงไม่ทันทีทันใด ตัวอย่างเช่น การเขียนข้อความทิ้งไว้ในกระดานข่าว ที่ผู้ใช้บริการรายอื่น ๆ สามารถเข้ามาอ่านข้อความนั้นได้ทุกคน แต่จะมีไม่กี่คนที่เขียนโต้ตอบ (Feedback) กับข้อความนั้น
3. **การสื่อสารแบบทันทีทันใด (Synchronous Communication)** คือ การสื่อสารที่ผู้ส่งสารและรับสาร สามารถดำเนินกระบวนการสื่อสารไปได้ในแบบทันทีทันใด ซึ่งรวมทั้งแบบบุคคลกับบุคคล (one – to – one) และบุคคลกับกลุ่ม (one – to – many) ด้วย ตัวอย่างเช่น การใช้ห้องสนทนา (Chat Room) ที่ผู้ส่งสารสามารถพิมพ์ข้อความพูดคุยกับผู้รับรายอื่น ๆ ได้ทั้งในแบบคุยเป็นการส่วนตัว และคุยกันหลายคน
4. **การสื่อสารแบบไม่พร้อมกัน (Asynchronous Communication)** คือ การสื่อสารที่ผู้ส่งสารและรับสารสามารถดำเนินกระบวนการสื่อสารไปไม่ได้ในแบบทันทีทันใด ซึ่งรวมทั้งแบบบุคคลกับบุคคล (one – to – one) บุคคลกับกลุ่ม (one – to – many) และกลุ่มกับบุคคล (many – to – one) การให้บริการข้อมูลในเว็บไซต์เป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดสำหรับการสื่อสารประเภทนี้ กล่าวคือ เมื่อเว็บไซต์บริการข้อมูล (Sender) ผู้ใช้บริการอาจจะเข้ามาดูข้อมูลดังกล่าวเมื่อไรก็ได้ (Receiver) และผู้ที่เข้ามาดูข้อมูลดังกล่าวก็อาจมีหลายรายพร้อมกัน (one – to – many)

ในยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การสื่อสารทางไกลรวดเร็วและทั่วถึงมากขึ้น จนอาจจะกล่าวได้ว่าสภาพการสื่อสารในอนาคตจะมีลักษณะที่โดดเด่น 7 ประการ (กิตติ กัญภัย, 2543 : 94-95) คือ

1. สื่อใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงการปฏิวัติอันรวดเร็วนี้ เห็นได้ชัดว่าเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนใหญ่
2. เทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้เกิดการบูรณาการระหว่างสื่อ เช่นโทรทัศน์กับโทรศัพท์ หรือโทรทัศน์ โทรศัพท์ และคอมพิวเตอร์ในเครื่องเดียวกันหรือพ่วงกัน
3. สื่อจะมีลักษณะ “Interactive” มากขึ้น ผู้บริโภคสื่อจะสามารถควบคุมคัดเลือกข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น เช่น นิตยสารและหนังสือพิมพ์จะผลิตเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มมากขึ้น คนดูโทรทัศน์จะอาศัยรีโมทคอนโทรลเพื่อเลือกช่องทีวีที่ตรงกับความสนใจและความต้องการที่หลากหลายมากขึ้น กล่าวคือ ผู้บริโภคสื่อจะใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสนองตอบหรือแสดงปฏิกิริยาต่อสื่อมากขึ้น ผู้บริโภคจะไม่เป็นผู้เปิดรับข้อมูลข่าวสารประเภทตกเป็นรอง (Passive Receiver of Information) หรือคอยตั้งรับอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ผู้บริโภคจะสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อ (Reformat) ออกแบบเนื้อหาเสียใหม่ (Redesign) เพื่อให้ตรงกับความต้องการส่วนตัวมากขึ้น
4. เทคโนโลยีใหม่ๆ จะมีบทบาทในการเป็นระบบเชื่อมโยงให้เกิดการสื่อสาร (Intermedia Systems) มากขึ้น คำว่า “Intermedia” นั้นหมายความถึงการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อเป็นช่องทางให้เกิด คงไว้ และปรับรูปปรากฏการณ์การสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ส่งจดหมายคุยกับคนรู้จักหรือกับคนแปลกหน้า
5. เทคโนโลยีใหม่ๆ จะทำให้เกิดการเก็บสะสมข้อมูลเอาไว้ใช้งานในอนาคต เนื่องจากข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ จะถูกผลิตขึ้นมาอย่างมากมายและรวดเร็วจนใช้งานไม่ทัน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างระบบเก็บสะสมเพื่อใช้งานจึงเป็นแนวโน้มที่สำคัญ รูปแบบของการเก็บที่เป็นที่รู้จักกันดีคือ ฐานข้อมูล (Data Bases) ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ
6. เทคโนโลยีใหม่ๆ จะทวีความนิยมขึ้นเรื่อยๆ แทบทุกครัวเรือนในประเทศไทย มีโทรทัศน์ วิทยุ โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์กำลังได้รับความนิยม และขยายตัวสู่ครัวเรือนอย่างรวดเร็ว ทั้งในส่วนกลางและระดับภูมิภาคท้องถิ่น กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ข้อมูลข่าวสาร กำลังแพร่กระจายอย่างรวดเร็วเท่าเทียม และทั่วถึงโดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นฐาน
7. เทคโนโลยีใหม่ๆ จะสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์มากขึ้น เทคโนโลยีการสื่อสาร / ข้อมูลข่าวสารจะสร้างความชาญฉลาดให้กับคอมพิวเตอร์ เช่น เทคโนโลยีเกี่ยวกับใยแก้วนำแสง ทำให้คอมพิวเตอร์ฉลาดขึ้น โดยช่วยให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั่วโลกได้พูดคุยกันอย่างรวดเร็วและง่ายดาย

แนวโน้มทั้ง 7 ประการข้างต้น คือลักษณะหน้าตาของการระเบิดตัวของข้อมูลข่าวสาร ในการปฏิบัติข้อมูลข่าวสารภายใต้ยุคสารสนเทศที่กำลังเกิดขึ้นและดำเนินไป หากจะแยกองค์ประกอบพื้นฐานของยุคนี้ออกเป็นส่วนๆ จะพบว่ามืองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ คือ ข้อมูลข่าวสาร ผู้บริโภคข่าวสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีการสื่อสาร คอมพิวเตอร์ และปฏิสัมพันธ์เชิงพลวัตระหว่างองค์ประกอบดังกล่าว

นอกจากนี้กิตติพล อัจฉริยากรชัย (นิตยสารวินโดว์แมกกาซีน , กรกฎาคม 2545 : 45) ได้แบ่งกลุ่มคนที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ โดยแบ่งตามความรู้สึกหรือความผูกพัน ออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

กลุ่มวิพากษ์ทั่วไป : ผู้คนเริ่มผูกพันกันในระดับหนึ่ง เพื่อร่วมแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ อย่างกว้าง ๆ นอกเหนือจากการเข้ามาเพื่อวัตถุประสงค์ส่วนตัวเพียงอย่างเดียว แรงดึงดูดใจที่จะให้กลับมา ณ ที่แห่งเดิมเริ่มก่อตัวขึ้น แต่ก็ยังมีไม่มากพอที่จะยึดเหนี่ยวคนกลุ่มนี้ไว้ได้ทุกสถานการณ์ หากใช้เวลาชั่วระยะหนึ่งแต่ยังไม่สามารถเข้าร่วมสื่อความรู้สึกับบุคคลอื่น ๆ ได้ ความพยายามก็จะเริ่มหมดลงและเลิกคิดถึงชุมชนนั้น ๆ ไปในที่สุด

กลุ่มวิพากษ์เฉพาะทาง : กลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะทางในด้านเดียวกัน ย่อมพูดคุยกันเป็นเรื่องเป็นราวได้ดีกว่าการคบหากับคนนอกกลุ่ม ดังนั้น คนที่อยู่ภายในกลุ่มเฉพาะทางเดียวกัน จึงมีโอกาสผูกพันกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ในกลุ่มค่อนข้างมาก ความสัมพันธ์ลักษณะดังกล่าวเริ่มสร้างเส้นใยยึดเหนี่ยวสมาชิกแต่ละคนไว้ แต่หากอยู่ในช่วงเริ่มต้นพัฒนาความสัมพันธ์และชุมชนยังไม่แข็งแรงมากพอ อาจเกิดการบอบช้ำจากการกระทบกระทั่งกันทางความคิดได้เช่นเดียวกัน และนั่นอาจทำให้ความสัมพันธ์เจริญเติบโตไปในทางที่ซ้าลง

กลุ่มร่วมกันกระทำการ : เมื่อความสัมพันธ์เจริญเติบโตมากขึ้นในระดับหนึ่ง คนกลุ่มดังกล่าว อาจตัดสินใจร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน เช่น Linux Open Source ที่เป็นแหล่งรวมบรรดาโปรแกรมเมอร์อิสระจากนานาประเทศเข้าด้วยกัน จุดประสงค์เพื่อพัฒนาลินุกซ์ให้สามารถเทียบชั้นกับระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้ โดยเปิดต้อนรับสมาชิกอย่างอิสระ ทุกคนมีเป้าหมายที่ชัดเจนและพูดคุยภาษาเดียวกัน ทำให้ความสัมพันธ์ในกลุ่มค่อนข้างแข็งแรง และเมื่อเกิดปัญหาขึ้นก็สามารถร่วมมือแก้ไขได้อย่างเป็นปึกแผ่น

กลุ่มร่วมทางความรู้สึก : เป็นกลุ่มที่ผูกพันกันมากที่สุด ไม่ใช่เพราะการสนทนาภาษาเดียวกัน หรือร่วมด้วยช่วยกันทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ทั้งหมดผูกพันกันด้วยความรู้สึก แบ่งปันกันเป็นเจ้าของสถานที่ ทุกคนมีส่วนร่วมในชุมชนเหมือนกัน และพร้อมจะแบ่งปันความรู้สึกที่กระทบคู่สมาชิกในชุมชนซึ่งกันและกัน การแวกกลับเข้ามาที่ไซต์หรือชุมชนของคนกลุ่มนี้ไม่ได้หวังผลประโยชน์ใด ๆ หากแต่เพื่อเข้ามาสัมผัสความรู้สึก บอกทุกข์ทนายเพื่อนร่วมชุมชนแค่นั้นก็เป็นทีที่พึงพอใจแล้ว

บทบาทของคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศนี้กลายเป็นส่วนสำคัญในระบบการอธิบายวัฒนธรรม เช่น ระบบการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เป็นเทคโนโลยีที่ก้าวไกลรวดเร็วจนมนุษย์แทบจะไม่สามารถควบคุมขอบเขตการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้เลย และยังเป็นสื่อที่มีส่วนในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วย (กิตติ กันภัย, 2543 : 97) จนกระทั่งเกิดเป็นแนวความคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication) หรือ CMC ขึ้น ดังรายละเอียดที่จะนำเสนอในหัวข้อต่อไป

2.5 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในโลกไซเบอร์ (The Concept of Cyber Identity)

มีการตื่นตัวที่จะทำการศึกษาชีวิตและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ตั้งแต่ปี 1960s และ 1970s โดยแยกมาจากลักษณะสำคัญสองประการ คือ พื้นฐานปรัชญายุโรป และเน้นความรู้จากศาสตร์หลายสาขา (Bendikt, 1991)

ในปัจจุบันคำว่า Cyber ได้ถูกนำมาใช้ในความหมายใหม่ คือ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์เน็ตเวิร์ก หรือระบบอินเทอร์เน็ต โดยยังไม่มีผู้บัญญัติคำไทยที่เหมาะสมขึ้นมาใช้ ถึงแม้ในภาษาอังกฤษเองก็ยังไม่มีการให้นิยามที่ถูกต้องอย่างเป็นทางการ แต่มักจะมีการนำคำว่า Cyber นี้ไปใช้เป็นคำนำหน้าคำอื่นๆ เช่น Cyberspace, Cyber Café หรือที่ได้ยินบ่อยกว่านั้น เช่น Cyberporn, Cybersex เป็นต้น (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, 2543)

คำว่า Cyber ที่นำหน้า Cyberspace นั้นมาจากภาษากรีก Kubernetes (Steersman) ซึ่ง Norbert Wiener (1954) ได้นำมาเติมนำหน้าการประกอบพิธีศีลจุ่มในศาสนาคริสต์ ที่เรียกว่า Cybernetics ซึ่งหมายความว่า ศาสตร์เกี่ยวกับระบบการติดต่อสื่อสารและควบคุมโดยอัตโนมัติทั้งในเครื่องจักรและสิ่งมีชีวิต

จากนั้น William Gibson (1984) นักเขียนนิยายแนววิทยาศาสตร์ ได้นำแนวคิดของ Weiner มาสร้างสำนวนใหม่และเป็นคนที่นำคำว่า Cyberspace มาใช้ในความหมายของคอมพิวเตอร์เน็ตเวิร์กและอินเทอร์เน็ต ในนิยายเรื่องที่เด่นที่สุดของเขา คือ Neuromancer โดยกล่าวถึงโลกอนาคตที่ถูกควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ซึ่งถูกตีพิมพ์ในช่วงต้นทศวรรษที่ 80

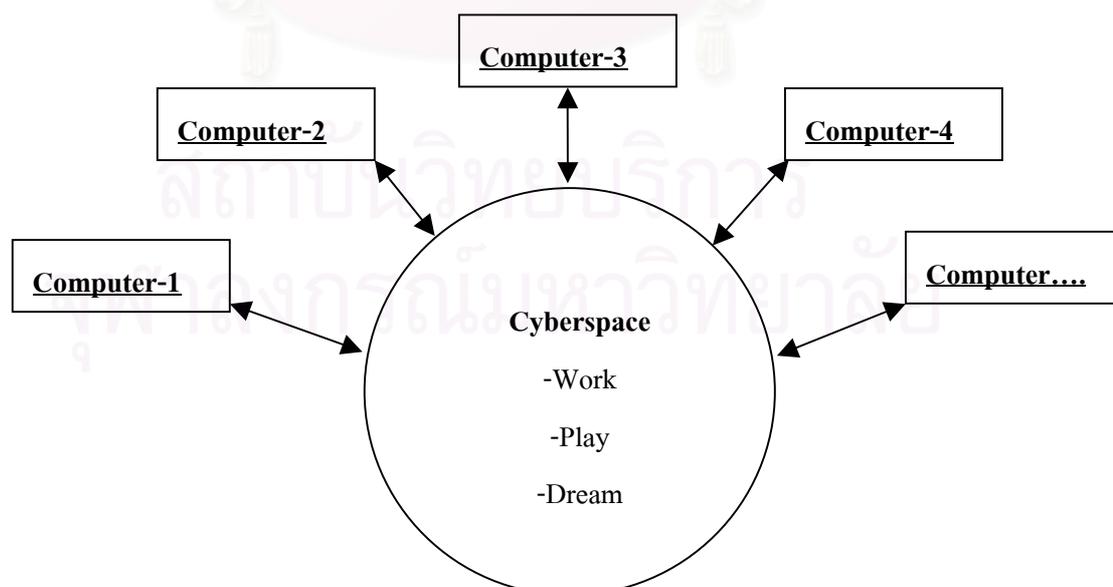
แต่ก็ยังมีผู้ที่พยายามจะให้ความหมายของ Cyberspace ดังนี้

Cyberspace คือ พื้นที่ที่บุคคลใช้ทำงาน ใช้ความคิด จินตนาการ และเล่น โดย Michael Benedikt (1991) ได้ให้คำจำกัดความดังนี้

Cyberspace คือ เครือข่ายระดับโลก, สิ่งส่งเสริมการทำงานของคอมพิวเตอร์, การเข้าถึงคอมพิวเตอร์ และการกำเนิดคอมพิวเตอร์, ความหลากหลายของการมองหลายมิติ หรือ สังคมเสมือน

คอมพิวเตอร์เป็นเสมือนหน้าต่างที่ทำให้มองเห็นและได้ยินแต่ไม่ใช่สิ่งที่เป็นวัตถุทางกายภาพ มันแทนที่วัตถุทางกายภาพทั้งบุคลิกภาพและการแสดง, การเกิดขึ้นของข้อมูลซึ่งข้อมูลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่เกิดขึ้นในโลกจริง ทั้งข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ ธุรกิจ และวัฒนธรรม

สรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



Bendikt (1991) ได้กล่าวว่า Cyberspace เป็นโลกแห่งวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นโดยที่ไม่ได้คาดคิดมาก่อน เป็นการสื่อสารแบบลำพังโดยผลที่ได้ไม่จำเป็นต้องมีการวางแผนไว้ก่อน และในโลกเสมือนเราสามารถท่องเที่ยวไปในทุกที่โดยไร้การควบคุมขีดขวาง

จุดเด่นของ Cyberspace คือ ข้อแตกต่างในการสร้างความสัมพันธ์ โดย Jordan (1999) ได้แยกแยะระหว่างปัจเจกและกลุ่มแนวคิดทางสังคม ซึ่งแนวคิดในการศึกษาเกี่ยวกับปัจเจกนั้นตัวปัจเจกจะเป็นสิ่งสำคัญในการกล่าวถึงแต่ในห้องสนทนา (Chat Room) อาจมีการหลอกลวงในเรื่องของอายุและเพศเป็นการตอบสนองร่วมกันของผู้สนทนาและเป็นสังคมเสมือนหรือสังคมเทียม ที่มีความจริงปรากฏเพียงบางส่วนเท่านั้น

Rheingold (1993) ได้กล่าวว่าชุมชนเทียมที่เกิดขึ้นในสังคมไซเบอร์นี้ก็คือ ที่ที่ไร้ข้อผูกพันที่แท้จริงกับผู้อื่น ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าว เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับชุมชนที่แท้จริง และเขาได้ตั้งคำถามว่าเป็นไปได้ใหม่ว่า แนวคิดเรื่อง “แท้ / จริง “ กำลังเปลี่ยนไปตามวิถีชีวิตของคนที่ถูกพันอยู่กับสภาพแวดล้อมที่เป็นของเทียม (Artificial Environments) มากขึ้นเรื่อยๆ เทคโนโลยีใหม่ๆ มีแนวโน้มว่าจะเปลี่ยนแปลงวิธีการแสดงออกแบบเก่าๆ

โดยสังคมในโลกไซเบอร์เป็นการรวมตัวของคนหลายกลุ่ม อาจเป็นการสร้างกลุ่มขึ้นมาใหม่หรือกลุ่มที่รวมตัวกันเพื่อการกุศลภายในโปรแกรมสนทนา หรืออาจจะเป็นการปลดปล่อยร่วมกัน เช่น การสร้างกลุ่มใน WELL (Rheingold, 1995)

ประเภทการปฏิสัมพันธ์ใน Cyberspace เช่น การติดต่อผ่าน E – Mail โดยผ่านเครือข่าย World Wide Web (WWW) ใช้กล้อง Videoconferencing, Chat Rooms และการสร้างเหตุการณ์จำลองจากเหตุการณ์จริงหลายเหตุการณ์ ซึ่งส่วนมากเป็นสิ่งที่เกิดในสังคมจริง โดยในสังคมไซเบอร์นั้นเป็นสังคมที่มีชีวิตเคียงข้างไปกับสังคมในชีวิตจริง

การสื่อสารผ่านบทสนทนาใน Chat Rooms นั้นได้แบ่งประเภททางกายภาพและการตอบสนองทางอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางบทสนทนาและสัญลักษณ์ เช่น ความรุนแรงในการโต้แย้งกันในเรื่องงานอดิเรกหรือเรื่องเศรษฐกิจ ซึ่งบทสนทนาเป็นตัวแทนและจินตนาการที่สร้างขึ้นและใช้ใน Cyberspace ซึ่งจินตนาการหนึ่งในเนื้อหาของข้อความหนึ่งสามารถเคลื่อนไปสู่เนื้อหาของอีกข้อความหนึ่งได้

เทคโนโลยีเอาชนะความแตกต่างของเวลาและสถานที่ได้ การปฏิวัติการสื่อสารทำให้โลกกลายเป็น Hyperspace ความหมายของสถานที่แบบเก่าที่เรารับรู้ได้โดยการมีประสบการณ์ตรง คือได้เห็นได้อยู่ที่นั่นไร้ความหมาย สถานที่ที่กลายมามีลักษณะนามธรรมมากขึ้น เราติดต่อกับใครสักคนที่ไม่เคยรู้จักไม่เคยพบเห็นมาก่อนบนจอคอมพิวเตอร์ แต่ “พื้นที่” ในจอแคบๆ นี้กลับไม่มีขอบเขตจำกัด เป็นพื้นที่ที่อยู่นอกเหนือความสามารถของเราที่จะวาดภาพองค์รวมและความเข้าใจหรือควบคุมความเป็นไปของระบบอันซับซ้อนทั้งหมดนี้ได้ อาณาจักรไซเบอร์เป็นชุมชนนามธรรม (Abstract Community) แทนที่การพบปะสื่อสารแบบซึ่งหน้าด้วยการสื่อสารแบบขยายซึ่งไม่ขึ้นกับการติดต่อทางกายภาพ (David Holmes, 1997) ความเป็นนามธรรมนี้รวมถึงการดึงปัจเจกออกจากการผูกติดอยู่กับสิ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของอัตลักษณ์ด้วยไม่ว่าจะเป็นตัวแปรทางเพศ ชนชั้น ชาติพันธุ์ ในโลกไซเบอร์คุณสามารถเป็นใคร หรืออะไรก็ได้ทั้งสิ้น คุณสามารถลบตัวตนเก่าๆ สร้างตัวตนใหม่ในชื่อที่ไม่มีใครรู้จักได้พบหรือได้เห็น เป็นตัวตนในจินตนาการล้วนๆ (Disembodied Self)

ความรู้สึกของปัจเจกในระบบนี้อาจมีลักษณะที่ขัดแย้งกัน ในด้านหนึ่ง อาณาจักรไซเบอร์พยายามสร้างมนุษย์ที่คิดแบบคอมพิวเตอร์ พุดและสื่อสารกันด้วยภาษาไซเบอร์สร้างวิถีคิดและการใช้เหตุผลที่เป็นกลไกเป็นระบบเหมือนๆ กันแก่สมาชิกกลุ่ม สามารถเพิ่มความมั่นใจและความรู้สึกเชิงอำนาจแก่ปัจเจกที่อยู่หน้าจอซึ่งรู้สึกว่าเราสามารถใช่เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ คิดค้น เลียนแบบ และควบคุมปัจจุบัน รวมทั้งเอาชนะสิ่งหรือมิติที่มองไม่เห็นที่อยู่นอกจอได้ นี่คือจุดที่โลกคอมพิวเตอร์ต่างจากระบบสื่อสารที่ผ่านมา มันเพิ่มพลังจินตนาการและความเป็นผู้สร้างแก่ปัจเจก นอกจากนี้ มีงานวิจัยบางชิ้นยืนยันว่าปฏิสัมพันธ์ผ่านอาณาจักรไซเบอร์มิใช่เป็นไปเพียงเพื่อประโยชน์เชิงธุรกิจหรือการบริโภคเท่านั้น หากแต่ยังสามารถส่งเสริมความต้องการมีกลุ่มและความเป็นเพื่อนอีกด้วย (David Holmes, 1997)

อย่างไรก็ดี เมื่อมองในเชิงโครงสร้าง เราเห็นภาพว่าระบบสื่อสารของทั้งโลกอยู่ภายใต้การควบคุมและการแข่งขันภายในกลุ่มทุนข้ามชาติยักษ์ใหญ่ไม่กี่บริษัท (David Morley & Kevin Robins, 1995 อ้างถึงในอภิญา เพื่อฟูสกุล, 2543) ทิศทางของกลุ่มธุรกิจเหล่านี้มีสามแบบ คือ มีสติของตัวเองและผลิตรายการออกมาเป็นผู้แทนจัดจำหน่ายรายการต่างๆ หรือผลิตและขายสิ่งที่เป็นฮาร์ดแวร์ ไม่ว่าจะ เป็นวิทยุวอล์คแมนหรือเคเบิลใยแก้วก็ตาม แบบแผนการบริโภคถูกระตุ้น และควบคุมโดยทิศทางการตลาดและการสร้างวัฒนธรรมบริโภคของบริษัทเหล่านี้ ความเป็นอิสระและสร้างสรรค์ที่เชื่อว่าคอมพิวเตอร์ได้ให้แก่ปัจเจกจึงอยู่ภายใต้ระบบดังกล่าว อาการอย่างหนึ่งที่โลกคอมพิวเตอร์สร้างได้คือ “การเสพยิตติ” กับเกมและโปรแกรมใหม่ๆ ที่มีไม่รู้จักจบ ผลก็คือ ทำให้ปัจเจกตัดขาดจากความซับซ้อนของโลกข้างนอกที่เป็นจริง นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เกี่ยวกับร่างกายของ

ตัวเราเองด้วย ในด้านหนึ่ง เรารู้สึกเหมือนว่ากายเรามีอิสระเพิ่มขึ้น (Simon Cooper, 1997:96-98) ในแง่นี้คอมพิวเตอร์ทำให้สัมผัสทางกายเลือนหาย คอมพิวเตอร์ชดเชยสิ่งนี้ด้วยการทำให้ปัจเจกรู้สึกมีอำนาจมากขึ้นเมื่อสามารถเพิ่มและควบคุมความเร็ว สิ่งนี้เห็นได้จากตรรกะในการเล่นเกมส์และพัฒนาโปรแกรมต่างๆ อย่างไรก็ตาม มีผู้เรียกอาการนี้ว่า “ความเฉื่อยชาของความเร็ว” (Inertia of Speed) (Simon Cooper, 1997:100) เสรีภาพต้องการพื้นที่ที่มีจริง เมื่อประสบการณ์เชิงพื้นที่ถูกทำให้เลือนหายกลายเป็นนามธรรม แม้แต่พื้นที่ในกายอันเป็นคู่ของประสบการณ์พื้นฐานของมนุษย์และเป็นประสบการณ์ที่เป็นส่วนตัวอย่างยิ่งค่อยๆ ถูกทำให้เลือนลาง เสรีภาพที่คอมพิวเตอร์ดูจะหยิบยื่นให้จึงเป็นเพียงภาพลวงตา

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นการเร่งระดับการปฏิบัติในสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนให้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา การแนะนำ Netscape ในปี 1994 และเปิดให้ใช้ฟรี ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นวิธีการสื่อสารที่แพร่หลายสำหรับสาธารณะมากกว่าเป็นวิธีการสื่อสารเฉพาะกลุ่มของนักวิจัยและนักธุรกิจ จากจำนวนข้อมูล การเข้าถึง กระบวนการและการสื่อสารของอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยป้อนพื้นฐานสำหรับ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลโดยการก้าวข้ามทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถสร้างระบบการค้าทางไกลในเวลาปัจจุบัน (Real Time) (Sakiko Fukuda, 2003)

Jordan (1999) ได้แยกความแตกต่างระหว่างการจัดการกับอัตลักษณ์และการจัดการกับ Cyberspace และขยายความอย่างเหมาะสมในการเชื่อม Power และ Identity กล่าวคือ เขาพยายามจะแยกแยะระหว่างความเป็นปัจเจกบุคคลกับสังคมดิจิทัล

อัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่งเป็นการมองตนเองเพื่อตอบคำถามว่า “ฉันคือใคร” และ “ฉันเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร” โดยที่อัตลักษณ์นั้นดำรงอยู่ในตนเองอย่างต่อเนื่อง เมื่อสามารถพัฒนาอัตลักษณ์ผ่านวิกฤตการณ์แต่ละขั้นได้เรียบร้อยแล้วบุคคลก็จะมีภาพของอัตลักษณ์ในตนเองที่สมบูรณ์และสามารถปรับตัวให้เข้ากับมาตรฐานของสังคมที่อาศัยอยู่ได้ต่อไป อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว สามารถพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตามบริบทสังคมที่บุคคลเผชิญอยู่ (อรุโณทัย บันศิริ, 2544)

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดการสื่อสารเทียม (Pseudo - Communication) ซึ่งเป็นสังคมใหม่ขึ้นมา นำไปสู่การสร้างรูปแบบการสื่อสารลักษณะใหม่ขึ้นมา ในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มก็จะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (Group - Specific Meaning) ขึ้นมาด้วย ดังนั้นการใช้ถ้อยคำในการสื่อสารจึงมีลักษณะเฉพาะตัวเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวของกลุ่มหรือสังคมนั้นๆ ชุมชนใน CMC จะสร้างให้เกิดการใช้ภาษา วิธีการพูดสื่อสารและความเข้าใจร่วมกันขึ้น

มาใหม่ ความเข้าใจร่วม (Shared Understanding) นี้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ “ชุมชนออนไลน์” ดำรงต่อไปได้ (กิตติ กันภัย, 2543)

เมื่อบุคคลต่างๆ ติดต่อกันย่อมมีอัตลักษณ์ของตัวเอง อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ยึดติดกับลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งอัตลักษณ์นี้เองทำให้บุคคลต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง และมีความไว้วางใจหรือใจระหว่งกันเพราะเป็นการสื่อสารที่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน แต่สำหรับการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถเลือกอัตลักษณ์และสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ตามความต้องการ เช่น วันหนึ่งผู้ใช้อาจจะเป็นผู้ชายวัยสูงอายุที่มีชื่อว่า john@well.com แต่อีกวันผู้ใช้อาจจะเปลี่ยนเป็นเด็กสาววัยรุ่นอายุได้ชื่อว่า kate@aol.com และด้วยอัตลักษณ์ที่ไม่ตายตัวของแต่ละคนนี้ทำให้เกิดการรวมกลุ่มที่ไม่ค่อยยงตัว ไม่มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน และเกิดความคิดเห็นที่แตกต่างกันมากเกินไป (ทั้งๆที่อาจจะมาจากคนๆเดียวกันก็ได้) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์จึงเป็นการแสดงความคิดเห็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน อัตลักษณ์ของผู้ใช้แต่ละคนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เพราะไม่มีสถานภาพของบุคคลที่แท้จริงอันเป็นสิ่งที่แตกต่างจากมณฑลสาธารณณะในสมัยก่อน

จากการนำแนวคิด ทฤษฎีมาศึกษาเกี่ยวกับ Cyberspace และ อัตลักษณ์ ในรูปของทฤษฎีทางสังคมทั้งหมดได้ให้แนวคิดซึ่งมีทั้งผู้สนับสนุนและคัดค้าน ซึ่งจะเห็นได้ว่าเราไม่สามารถที่จะหลีกเลี่ยงได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยียังคงดำเนินต่อไปและจะเข้าแทนที่สิ่งต่างๆ ที่เป็นโลกทางวัตถุ อย่างไรก็ตามการเสนอแนะเรื่องความต่อเนื่องกันระหว่างนิยาย จินตนาการ และโลกปัจจุบันของ Cyberspace น่าจะทำให้ชัดเจนยิ่งขึ้นซึ่งในด้านการวิเคราะห์สมควรจะวิเคราะห์เรื่องที่ผ่านมาในโลกยุคปัจจุบัน

การศึกษาเกี่ยวกับสังคมไซเบอร์นี้ พยายามจะอธิบายระบบสังคมและชุมชนชนิดใหม่ที่มีโครงสร้างและคุณสมบัติเฉพาะที่แตกต่างไปจากโครงสร้างแบบเดิมๆ ที่ผู้คนคุ้นเคยกัน ซึ่งสังคมไซเบอร์นี้ทำให้แบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์เริ่มเปลี่ยนไป ซึ่งชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ประกอบด้วย สมาชิกที่อยู่ต่างที่ บางครั้งสมาชิกเหล่านี้ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ และบางครั้งก็เล่นบทบาทขายเดี่ยว ชุมชนที่วานี้ไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านที่ตั้ง และมีความสนใจร่วมกัน ผู้ที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ด้วยในระหว่างที่กำลังออนไลน์ คือ บุคคลที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วว่าเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติสำคัญ คือ มีความสนใจและเป้าหมายตรงกัน มากกว่าที่จะถูกเลือกเพราะบังเอิญอยู่ใกล้ๆ กัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คณะศ ศิริินภากุล (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่องความดึงดูดใจทางกายภาพและปรากฏการณ์ความคาดหวังสร้างความจริงในคู่สนทนาต่างประเทศผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเป็นการวิจัยเชิงการทดลอง (Experimental research) มีตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจของเป้าหมาย และตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนความประทับใจคู่สนทนาของผู้รับรู้และเป้าหมาย ความพึงพอใจในการสนทนาของผู้รับรู้และเป้าหมาย ความต้องการของผู้รับรู้และเป้าหมายที่จะทำความรู้จักคู่สนทนาต่อไปในอนาคต คะแนนความประทับใจผู้รับรู้และเป้าหมายของผู้ตัดสิน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิสิตระดับปริญญาบัณฑิตของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แบ่งออกเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสร้างมาตรวัดความประทับใจ จำนวน 140 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการคัดเลือกรูปภาพของเป้าหมายที่มีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจและไม่น่าดึงดูดใจ จำนวน 40 คน และผลการวิจัยพบว่า ผู้รับรู้ชายที่เชื่อว่าสนทนากับเป้าหมายหญิงที่มีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจประเมินความประทับใจต่อเป้าหมายสูงกว่าผู้รับรู้ชายที่เชื่อว่าสนทนากับเป้าหมายหญิงที่มีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจ ผู้ตัดสินประเมินความประทับใจต่อผู้รับรู้ที่เชื่อว่า ได้สนทนากับเป้าหมายที่มีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจและผู้รับรู้ที่เชื่อว่า ได้สนทนากับเป้าหมายที่มีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, ผู้ตัดสินประเมินความประทับใจต่อเป้าหมายที่ถูกรับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจและเป้าหมายที่ถูกรับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, ผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจพึงพอใจการสนทนามากกว่าผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจ, เป้าหมายหญิงที่สนทนากับผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจมีความพึงพอใจในการสนทนามากกว่าเป้าหมายหญิงที่สนทนากับผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจ, ผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจและ ผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจมีความหมายปรารถนาจะทำความรู้จักกับเป้าหมายให้มากขึ้นต่อไปในอนาคตไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและเป้าหมายหญิงที่สนทนากับผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพน่าดึงดูดใจและเป้าหมายหญิงที่สนทนากับผู้รับรู้ชายที่รับรู้ว่ามีลักษณะทางกายภาพไม่น่าดึงดูดใจมีความหมายปรารถนาจะทำความรู้จักคู่สนทนาให้มากขึ้นต่อไปในอนาคตไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2543) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตและระดับการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากร

ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องคอมพิวเตอร์ ในสถานศึกษาของรัฐและเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 300 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์และนิเทศศาสตร์จำนวน 5 ท่าน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย, ค่าร้อยละ สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation) และค่าไคสแควร์ ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย และใช้ค่าสหสัมพันธ์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ความถดถอยแบบพหุ (Multiple Regression Analysis) เพื่อดูว่าตัวแปรใดบ้างที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้มากที่สุด ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดพบว่าจำนวนวัยรุ่นที่ถูกวินิจฉัยว่า มีพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตภายใต้หลักการของ DSM-IV มีจำนวน 79 คน คิดเป็น 26.3% การทดสอบค่าไคสแควร์พบว่า เพศ รายได้ต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัว และบุคลิกภาพด้านพฤติกรรมไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต แต่ระดับการศึกษา สถานภาพสมรสของบิดามารดา ความสัมพันธ์ในครอบครัวและบุคลิกภาพด้านอารมณ์ มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันพบว่า บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ระดับการศึกษาและสถานภาพสมรสของบิดามารดา เป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดคือ รายได้ต่อเดือน และตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตได้ชัดเจนมากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่องการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต โดยศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต วิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน และเพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน นอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อพรรณนา (Description) ลักษณะตัวตนของคนเข้ามาในห้องสนทนา รวมทั้งอธิบาย (Explanation) กระบวนการแปลงตัวตนและเพื่อวิเคราะห์ (Analyze) แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน รวมทั้งวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตนขึ้น โดยใช้เครื่องมือในการทำวิจัย คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการคุ้ยคุ้ยตัวตนในเชิงปริมาณ ได้แก่ เนื้อหาชื่อ และบทสนทนาที่ปรากฏขึ้นจากการเข้าไปพูดคุยกันของบุคคลในแต่ละห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่กำหนด และปัจเจกบุคคลที่ทำการสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

จำนวน 300 คน ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะตัวตอนที่พบเห็นในห้องสนทนาตามเกณฑ์ทางประชากรศาสตร์ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักศึกษา ส่วนในเชิงจิตวิทยา ลักษณะตัวตอนที่พบแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มคือ ตัวตอนที่มีความอ่อนไหว ตัวตอนที่รักอิสระ ตัวตอนที่เรียกร้องความสนใจ ตัวตอนที่ต้องการอำนาจ และตัวตอนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยตัวตอนที่พบเห็นมักเป็นตัวตนประเภทปิดบังตัวเอง คือ รู้จักตนเองแต่ผู้อื่นไม่รู้ ตัวตนประเภทนี้จะเข้ามาเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกซึ่งในโลกจริงไม่สามารถกระทำได้ เนื่องจากมีบรรทัดฐานทางสังคมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมอยู่ และตัวตนประเภทไม่รู้จักตนเองที่เข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง, แรงจูงใจต่อการแปลงตัวตนเกิดจากความต้องการชนิดต่างๆ โดยแบ่งเป็นความต้องการทางกายเช่นเรื่องเพศ และความต้องการทางใจซึ่งความต้องการเหล่านี้ทำให้เกิดแรงขับ ให้เกิดกระบวนการแปลงตัวตนไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ และบริบททางคอมพิวเตอร์มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

พิเชษฐ์ เวชพลรักธรรม (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่องการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างที่ทำการวิจัย ได้แก่ วัยรุ่นที่เข้าไปสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผ่านโปรแกรมสนทนา Pirch เป็นวัยรุ่นชาย 100 คน และวัยรุ่นหญิง 100 คน ผลการวิจัย พบว่า ความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิง มีผลต่อการตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ โดยวัยรุ่นชายจะมีการตัดสินใจยอมรับ หรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความพึงพอใจ และไม่ได้คำนึงถึงสังคมและคนรอบข้าง ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือปฏิบัติ ในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความถูกต้องที่วัฒนธรรมและสังคมเป็นผู้กำหนด อย่างไรก็ตามวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้ค่านิยม ของการมีอิสรภาพอย่างไร้ขอบเขต ซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกัน ที่มุ่งเน้นไปในเรื่องของการแสวงหาความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ

ศุภิสรา ทดลา (2542) ได้ทำการศึกษาเรื่องรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) ในแต่ละห้องสนทนา ของแต่ละเว็บไซต์ รวมทั้งใช้การศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อคำนวณหาสัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาว่าเป็นอย่างไร และได้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างที่สื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยเท่านั้น จาก 3 เว็บไซต์ คือ <http://www.pantip.com> , <http://www.hunsa.com> และ <http://www.sanook.com> และใช้โปรแกรม Pirch 98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (Server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ

irc.au.ac.th รวมทั้งการสัมภาษณ์เจาะลึกจากกลุ่มตัวอย่างบุคคลซึ่งเป็นผู้เข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์ดังกล่าวจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา เป็นไปทั้งในรูปแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกัน กับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระเสรีภาพในการแสดงออก ในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออก ถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำ และรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสาร ผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา ประกอบด้วยลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาวะไร้การขัดขวางและการควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง ความเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนแปลง การสร้างจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับตนเอง รวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความเห็นอีกส่วนหนึ่งด้วย

สมนา อุษณีย์มาศ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่องสัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการเก็บรวบรวมบทสนทนาในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ บน Server ของ Webmaster บนโปรแกรม mIRC เพื่อนำมาวิเคราะห์สัญลักษณ์ทางเพศที่พบในห้องสนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร และใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และใช้กระบวนการค้นคว้าในการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณเพื่อคำนวณหาสัดส่วนของปริมาณสัญลักษณ์ทางเพศที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไร กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ Server ของ Webmaster (irc.webmaster.com : 6667) ซึ่งเป็น Server ที่มีผู้ใช้ชาวไทยเข้าไปใช้บริการในห้องสนทนาต่างๆ เป็นประจำ และมีผู้ใช้ชาวไทยเป็นจำนวนมากจนสามารถเห็นปรากฏการณ์การใช้สัญลักษณ์ได้ชัดเจน จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,100 หน้า ผลการวิจัยพบว่า ประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศ มี 3 ประเภท ได้แก่ Icon, Index และ Symbol ทั้งนี้พบเพียง Symbol เท่านั้น ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น Symbol ระดับธรรมดา ได้แก่ ภาษา และ Symbol ระดับลึก ได้แก่ สัญลักษณ์ลักษณะพิเศษแบบแผนของการนำเสนอสัญลักษณ์ทางเพศ พบ 4 แบบแผน ได้แก่ 1. การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ 2. การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก 3. การแจ่มแจ้งหรือแจ้งคุณสมบัติของตนเอง 4. การกระทำและประเภทของความหมาย ได้แก่ ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย พบความหมายโดยนัยมากกว่า ทั้งนี้สัญลักษณ์ทางเพศเหล่านี้เกิดจากปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ และปัจจัยด้านการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา ห้อง และการสื่อสารสองทาง

อรุณทัย บันศิริ (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจของวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทยและวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกัน โดยการวิเคราะห์และพรรณนาถึงอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจของวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทยและวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกัน ตลอดจนการพิสูจน์ให้เห็นว่าปรากฏการณ์การสร้างบรรทัดฐานขึ้นมาใช้ในบริบทการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาในโฮมเพจ (Content Analysis) การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) และการทำแบบสอบถามเพื่อค้นหามบรรทัดฐานภายนอกบริบท (External Norms) การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ที่กำหนดอัตลักษณ์ที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจ ซึ่งโฮมเพจที่ทำการศึกษาคือ โฮมเพจของวัยรุ่นชายไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทยจำนวน 32 โฮมเพจ โฮมเพจของวัยรุ่นชายไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกันจำนวน 32 โฮมเพจ โฮมเพจของวัยรุ่นหญิงไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทยจำนวน 32 โฮมเพจ โฮมเพจของวัยรุ่นหญิงไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกันจำนวน 32 โฮมเพจ รวมทั้งสิ้น 128 โฮมเพจ ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ทางเพศที่สร้างขึ้นบนโฮมเพจของวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมไทยและวัยรุ่นไทยที่อาศัยอยู่ในบริบทสังคมอเมริกามีความเหมือนกัน และการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือนที่มีบรรทัดฐานเฉพาะ อภิปรายได้ว่า ชุมชนเสมือนเป็นสิ่งที่อยู่จริง

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

นิยามศัพท์ทั่วไป

การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat On – Line) หมายถึง การสนทนากันโดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน ซึ่งสามารถได้ยินเสียง และมองเห็นภาพได้ด้วยถ้ามีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ได้ เช่น ไมโครโฟน และ กล้อง Webcam (Internet Camera หรือ Web Camera)

กลุ่มเพื่อนออนไลน์ หมายถึง กลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่ผู้วิจัยสร้างจากการเข้าสู่แชททอมและสร้างกลุ่มเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมิตรภาพ ผู้วิจัยจะแจ้งให้เพื่อนออนไลน์เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความร่วมมือจากเพื่อนในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนออนไลน์

กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา หมายถึง กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาเดียวกับผู้วิจัย คือกลุ่มเพื่อนที่เข้าร่วมหลักสูตรสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่น 2547 และ 2548

มิตรภาพ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ความปรารถนาดีต่อกัน การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเป็นแรงหนุนอันสำคัญเกี่ยวกับการคงไว้หรือเปลี่ยนแปลงคุณค่าหรือทัศนคติ

กระบวนการสร้างมิตรภาพ ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง กระบวนการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนออนไลน์และเพื่อนร่วมสถาบัน

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

สภาวะแวดล้อมจริง หมายถึง บริบทในสังคมจริงที่พบเห็นและเกิดขึ้นในชีวิตจริง เช่น สถานที่นัดพบกัน เวลา และการใช้ชีวิตร่วมกัน เป็นต้น

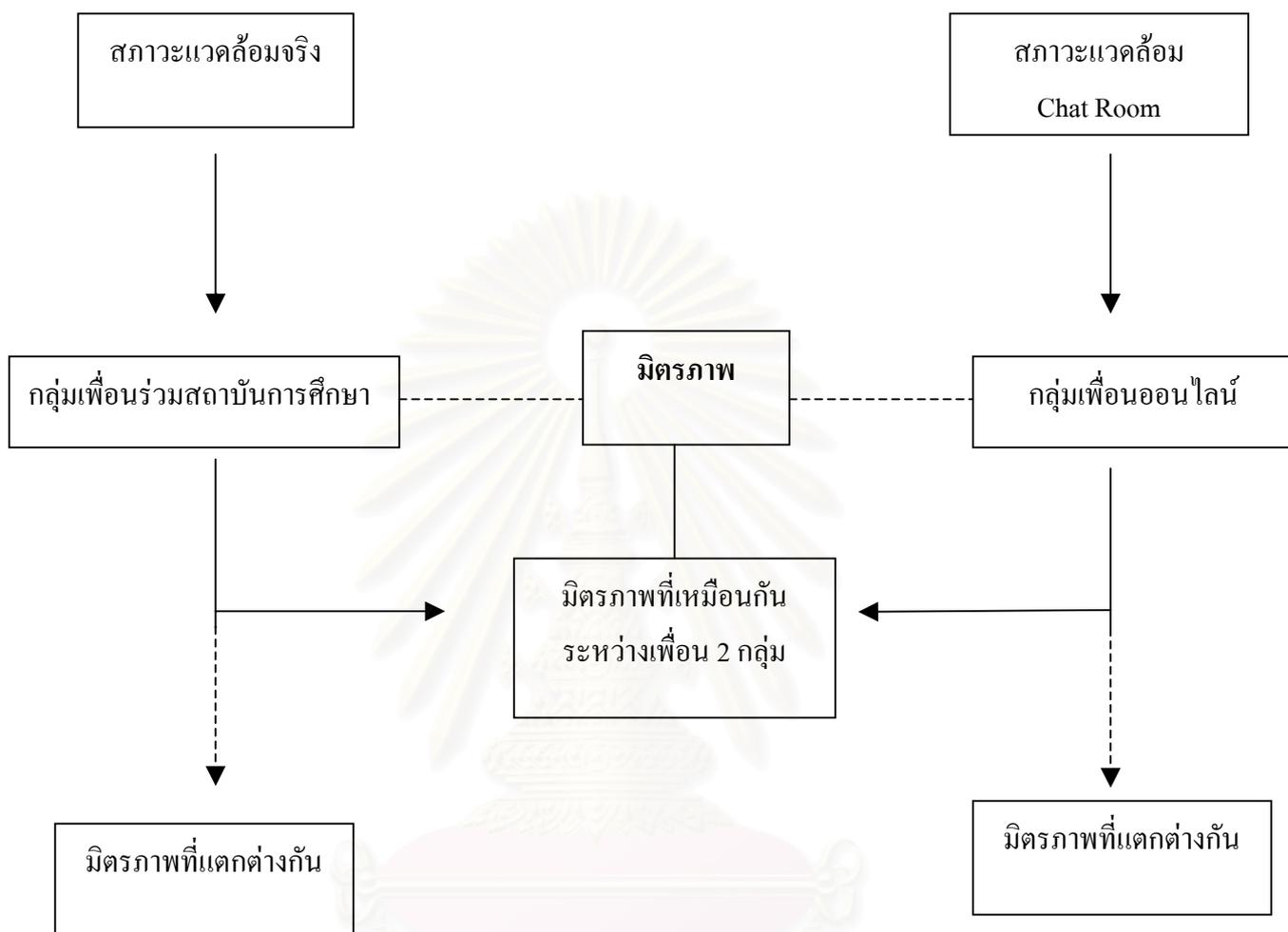
สภาวะแวดล้อม Chat Room หมายถึง สภาพและโครงสร้างทางเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ที่เอื้อต่อการสนทนา

การมองโลกแง่ดี ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง การมองโลกในแง่ดีที่เป็นไปในทัศนะของผู้ตอบ

การมองโลกแง่ร้าย ในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง การมองโลกในแง่ร้ายที่เป็นไปในทัศนะของผู้ตอบ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กรอบแนวคิด



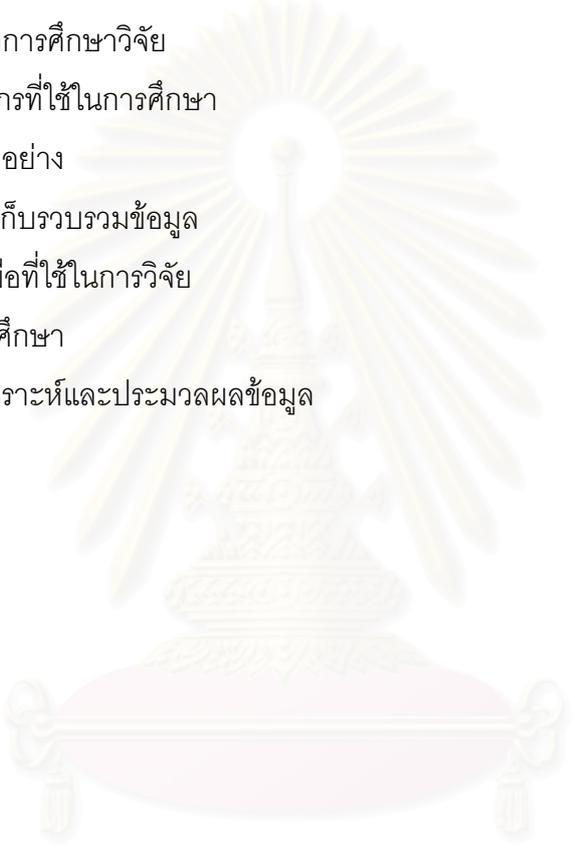
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ” มีขั้นตอนในการดำเนินการศึกษาวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย
- 3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา
- 3.3 กลุ่มตัวอย่าง
- 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.6 ผลการศึกษา
- 3.7 การวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยจะเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมสนทนาออนไลน์เป็นจำนวน 20 คน รวมทั้งการสัมภาษณ์เจาะลึก(In-depth Interview) กลุ่มตัวอย่างเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาของผู้วิจัยจำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

3.2 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

- กลุ่มตัวอย่างที่ร่วมสนทนาออนไลน์เป็นจำนวน 20 คน
- กลุ่มตัวอย่างเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาของผู้วิจัยจำนวน 10 คน

3.3 กลุ่มตัวอย่าง (Sampling)

การศึกษาวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยจะเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมสนทนาออนไลน์เป็นจำนวน 20 คน โดยผู้วิจัยจะสร้างกลุ่มเพื่อนออนไลน์จากการเข้าสู่แชททอมและสร้างกลุ่มเพื่อนเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องมิตรภาพ ผู้วิจัยจะแจ้งให้เพื่อนออนไลน์เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความร่วมมือจากเพื่อนในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนออนไลน์และการวิจัยแบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อนทั้งสองกลุ่ม

ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อนออนไลน์นั้นผู้วิจัยได้ทำการเข้าสู่เว็บไซต์เอ็มไทย (<http://www.mthai.com/pal2/>) และสุ่มเลือกคู่สนทนาที่เข้ามาแสดงความต้องการหาเพื่อนสนทนาแบบออนไลน์ในขณะนั้น จำนวน 100 คน เพื่อคัดเลือกกลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่จะให้ความร่วมมือมากที่สุดในการทำวิจัยครั้งนี้ คือต้องเป็นเพื่อนที่มีการสนทนายร่วมกันอย่างต่อเนื่องอย่างน้อย 2 – 3 เดือน จำนวน 20 คน

สำหรับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาผู้วิจัยจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่เข้าร่วมหลักสูตรสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่น 2547 และ 2548 จำนวน 10 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาที่ผู้วิจัยมีความสนิทสนมด้วยมากที่สุด

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ทำการศึกษาโดยการค้นคว้าจากเอกสารต่างๆ (Documentary Study) และรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราต่างๆ และเอกสารทั้งจากทางราชการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยใช้เทคนิควิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มเพื่อนทั้งสองกลุ่ม

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. ทำการศึกษาหาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้
2. กำหนดขอบเขตในส่วนของเนื้อหาของคำถาม เพื่อให้ครอบคลุมสิ่งที่จะทำการศึกษา โดยจัดทำแนวคำถาม (Interview Guide) เพื่อใช้สัมภาษณ์เพื่อนออนไลน์และเพื่อนร่วมสถาบันศึกษา

ผู้วิจัยจะใช้แบบสัมภาษณ์ที่ลักษณะของข้อคำถามคล้ายกับข้อคำถามในแบบสอบถาม แต่จะมีรายละเอียดมากกว่า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ ชัดเจน และตรงกับความรู้สึกภายในจิตใจของผู้ตอบมากยิ่งขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสามารถตอบคำถามได้อย่างอิสระ ซึ่งขั้นตอนในการสัมภาษณ์มีดังนี้

1. การสร้างความไว้วางใจ (Rapport) เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความคุ้นเคยและไว้วางใจ ขั้นตอนนี้จะเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพในชั้นความคุ้นเคย โดยการพูดคุยในเรื่องทั่วไป จนเกิดความไว้วางใจกันจึงเริ่มสัมภาษณ์
2. การสัมภาษณ์ หลังจากที่ยกกลุ่มตัวอย่างเริ่มมีความคุ้นเคยกับผู้วิจัยแล้ว จึงจะเริ่มดำเนินการสัมภาษณ์ตามแบบสัมภาษณ์ที่เตรียมไว้ซึ่งในการสัมภาษณ์แต่ละครั้งจะใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูลไปด้วย

3.6 ผลการศึกษา

ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยครั้งนี้เป็นประชากรที่เข้ามาแสดงความต้องการจะมีเพื่อนร่วมสนทนาแบบออนไลน์ผ่าน <http://www.mthai.com/pal2/> และใช้โปรแกรม MSN Messenger 7.0 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสนทนาแบบออนไลน์โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (Server) Internet Relay Chat (IRC) จำนวน 20 คนและกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาเดียวกับผู้วิจัยอีกจำนวน 10 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กลุ่มเพื่อนออนไลน์

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้ (บาท/เดือน)	พื้นฐาน ครอบครัว	จำนวน เพื่อน สนิท (คน)	งานอดิเรก	การมองโลก	
								แง่ดี	แง่ร้าย
1	หญิง	30	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
2	ชาย	24	ปริญญาตรี		บิดามารดาแยก กันอยู่	1	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
3	หญิง	23	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	1	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
4	ชาย	22	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
5	ชาย	25	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
6	หญิง	18	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
7	ชาย	28	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	

คนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้ (บาท/เดือน)	พื้นฐาน ครอบครัว	จำนวน เพื่อน สนิท (คน)	งานอดิเรก	การมองโลก	
								แง่ดี	แง่ร้าย
8	ชาย	28	ปริญญาตรี	10,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	1	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
9	ชาย	23	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	4	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
10	หญิง	21	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
11	ชาย	23	ปริญญาตรี	20,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
12	ชาย	23	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
13	ชาย	24	ปริญญาโท		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	1	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
14	ชาย	22	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
15	ชาย	28	ปริญญาตรี	25,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	3	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
16	ชาย	30	ปวส.	20,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
17	ชาย	28	ปริญญาโท	30,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
18	ชาย	24	ปริญญาตรี		บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
19	หญิง	25	ปริญญาตรี	20,000	บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	2	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	
20	หญิง	21	ปวส.	8,000	บิดาเสียชีวิต	1	เล่นอินเทอร์เน็ต	/	

คนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้ (บาท/เดือน)	พื้นฐาน ครอบครัว	จำนวน เพื่อน สนิท (คน)	งานอดิเรก	การมองโลก	
								แง่ดี	แง่ร้าย
ค่าเฉลี่ย		24.5		19,416.67		2			
รวม								20	

หมายเหตุ : การมองโลกในแง่ดี หรือแง่ร้ายเป็นในทัศนะของผู้ตอบ

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์มีอายุเฉลี่ยที่ 24.5 โดยผู้ที่มีอายุน้อยที่สุด คือ 18 ปี และอายุมากที่สุด คือ 30 ปี เป็นเพศหญิง 6 คนและเพศชาย 14 คน ส่วนมาก กำลังศึกษาและสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี คือ 16 คน ส่วนอีก 2 คนสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโท และอีก 2 คนสำเร็จการศึกษาในระดับ ปวส.

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่ทำงานแล้วนั้นมีรายได้โดยเฉลี่ย (เฉพาะคนที่มีรายได้) 19,416.67 บาทส่วนคนที่ไม่มีรายได้เป็นคนที่กำลังศึกษาอยู่

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ส่วนมากมีพื้นฐานครอบครัวที่บิดามารดาอยู่ร่วมกัน คือ 18 คน บิดามารดาแยกกันอยู่ 1 คน และบิดาเสียชีวิต 1 คน และโดยเฉลี่ยแต่ละคนจะมีเพื่อนสนิท 2 คน กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ทุกคนจะเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นงานอดิเรกและเป็นคนมองโลกในแง่ดี

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลการพักอาศัยของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	พักอาศัยอยู่กับ				สถานที่พัก		ภูมิลำเนา	
	พ่อแม่	ญาติพี่น้อง	เพื่อน	โดยลำพัง	บ้าน	หอพัก	ต่างจังหวัด	กรุงเทพฯ
1				/		/	/	
2				/		/	/	
3				/		/	/	

คนที่	พักอาศัยอยู่กับ				สถานที่พัก		ภูมิลำเนา	
	พ่อแม่	ญาติพี่น้อง	เพื่อน	โดยลำพัง	บ้าน	หอพัก	ต่างจังหวัด	กรุงเทพฯ
4		/			/		/	
5	/				/			/
6				/		/	/	
7		/				/	/	
8				/		/	/	
9				/		/	/	
10				/		/	/	
11				/		/		/
12				/		/		/
13				/		/	/	
14				/		/	/	
15	/				/			/
16				/		/	/	
17	/				/			/
18				/		/	/	
19				/		/	/	
20			/			/	/	
รวม	3	2	1	14	4	16	15	5
ร้อยละ	15	10	5	70	20	80	75	25

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ร้อยละ 70 อยู่เพียงลำพัง และพักอาศัยอยู่หอพัก ร้อยละ 80 รวมทั้งร้อยละ 75 เป็นคนที่มีภูมิลำเนาอยู่ต่างจังหวัด

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลการรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกและความรู้สึกต่อการสนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	การรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรก			ความรู้สึกต่อการสนทนาแบบออนไลน์		
	เพื่อนแนะนำ	เรียนรู้เอง	ตามกระแสตามเพื่อน	ชอบ	ไม่ชอบ	เฉย ๆ
1	/			/		
2			/	/		
3			/	/		
4		/		/		
5		/		/		
6		/		/		
7		/		/		
8	/			/		
9			/	/		
10			/	/		
11		/		/		
12			/	/		
13		/		/		
14		/		/		
15		/		/		
16			/	/		
17		/		/		
18		/		/		
19	/			/		
20				/		
รวม	4	10	6	20		
ร้อยละ	20	50	30	100		

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นถึงการรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ คือ ร้อยละ 50 เรียนรู้ด้วยตัวเอง ร้อยละ 30 ตามกระแสตามเพื่อนและร้อยละ 20 เพื่อนแนะนำให้รู้จัก และทุกคนมีความรู้สึกชอบการสนทนาแบบออนไลน์

ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลระยะเวลาที่ออนไลน์, คู่สนทนาและหัวข้อการสนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	ระยะเวลาที่ออนไลน์ (ชั่วโมง/วัน)	ส่วนมากสนทนากับใคร		หัวข้อการสนทนา
		เพื่อนเก่า	เพื่อนใหม่	
1	5	/		เรื่องทั่วไป
2	10	/		เรื่องที่สนใจร่วมกัน
3	5		/	เรื่องทั่วไป
4	5		/	เรื่องทั่วไป
5	5		/	เรื่องทั่วไป
6	6		/	เรื่องทั่วไป
7	5		/	เรื่องทั่วไป
8	5		/	เรื่องทั่วไป
9	5		/	เรื่องที่สนใจร่วมกัน
10	6		/	เรื่องทั่วไป
11	6		/	เรื่องทั่วไป
12	5		/	เรื่องทั่วไป
13	4		/	เรื่องทั่วไป
14	4		/	เรื่องทั่วไป
15	5		/	เรื่องทั่วไป
16	6		/	เรื่องทั่วไป
17	5		/	เรื่องทั่วไป
18	5		/	เรื่องทั่วไป
19	5		/	เรื่องทั่วไป
20	5	/		เรื่องทั่วไป
ค่าเฉลี่ย	5.35			
รวม / ร้อยละ		3 / 15	17 / 85	

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นถึงว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์ใช้เวลาในการสนทนาแบบออนไลน์ในแต่ละวันเฉลี่ยที่ 5.35 ชั่วโมง และร้อยละ 85 สนทนากับเพื่อนใหม่ในหัวข้อการสนทนาคือเรื่องทั่วไปเป็นส่วนมาก คือ 18 คน และ 2 คนจะสนทนาในหัวข้อที่สนใจร่วมกัน

ตารางที่ 5 แสดงข้อมูลความถี่ในการสนทนากับคู่สนทนาคนเดิมและเหตุผลในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	ความถี่ในการสนทนากับคู่สนทนาคนเดิม		เหตุผลในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์		
	บ่อยครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	เหงา, เบื่อ, แก้ง่วง	หาแฟน	ต้องการหาเพื่อนใหม่เพื่อเปิดโลกทัศน์
1	/		/		/
2	/		/		/
3		/	/		/
4		/	/		/
5		/	/		
6		/	/		/
7		/		/	/
8		/	/	/	
9		/	/		/
10		/	/		/
11		/	/		
12		/		/	/
13		/	/		/
14		/	/		/
15		/	/		/
16		/	/	/	
17		/	/		/
18		/	/		/

คนที่	ความถี่ในการสนทนา กับคู่สนทนาคนเดิม		เหตุผลในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์		
	บ่อยครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	เหงา, เบื่อ, แก้ง่วง	หาแฟน	ต้องการหาเพื่อนใหม่ เพื่อเปิดโลกทัศน์
19		/	/		/
20	/		/		/
รวม	3	17	18	4	16
ร้อยละ	15	85	90	20	80

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นถึงความถี่ในการสนทนาแบบออนไลน์กับคู่สนทนาคนเดิม ซึ่ง ร้อยละ 85 คือ นาน ๆ ครั้งจึงได้สนทนากับคู่สนทนาคนเดิม และร้อยละ 90 มีเหตุผลในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์คือ เหงา, เบื่อและแก้ง่วง รองลงมาคือ ร้อยละ 80 ต้องการหาเพื่อนใหม่เพื่อเปิดโลกทัศน์ และ ร้อยละ 20 สนทนาแบบออนไลน์เพื่อหาแฟน

ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลการสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่นและการแสดงบทบาทระหว่างการสนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนออนไลน์

คนที่	การสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่น		การแสดงบทบาทระหว่างการสนทนา	
	เคย	ไม่เคย	เป็นตัวเอง	คนอื่น
1		/	/	
2		/	/	
3		/	/	
4		/	/	
5		/	/	
6		/	/	
7		/	/	
8		/	/	
9		/	/	

คนที่	การสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่น		การแสดงบทบาทระหว่างการสนทนา	
	เคย	ไม่เคย	เป็นตัวเอง	คนอื่น
10		/	/	
11		/	/	
12		/	/	
13		/	/	
14		/	/	
15		/	/	
16		/	/	
17		/	/	
18		/	/	
19		/	/	
20	/			/
รวม	1	19	19	1
ร้อยละ	5	95	95	5

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นถึงการแสดงบทบาทในระหว่างการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่ง ร้อยละ 95 ไม่เคยสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่น และจะเป็นตัวของตัวเองในระหว่างการสนทนามีเพียง ร้อยละ 5 เท่านั้นที่เคยสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่นและแสดงบทบาทเป็นบุคคลอื่นในระหว่างการสนทนาแบบออนไลน์

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

ตารางที่ 7 แสดงข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

คนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้ (บาท/เดือน)	พื้นฐาน ครอบครัว	จำนวน เพื่อนสนิท (คน)	งาน อดิเรก	การมองโลก	
								แง่ดี	แง่ร้าย
1	หญิง	24	ปริญญาโท	15,000	บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	5	เล่น กีฬา	/	
2	หญิง	24	ปริญญาตรี		บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	5	อ่าน หนังสือ	/	
3	หญิง	31	ปริญญาตรี		บิดาเสียชีวิต	4	อ่าน หนังสือ	/	
4	หญิง	28	ปริญญาตรี	20,000	บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	4	ดู โทรทัศน์	/	
5	หญิง	24	ปริญญาตรี		บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	3	อ่าน หนังสือ		/
6	ชาย	28	ปริญญาตรี	12,000	มารดาเสียชีวิต	2	ดูหนัง, เล่น เกมส์		/
7	ชาย	27	ปริญญาตรี	11,500	บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	1	เล่นอิน เตอร์ เน็ต	/	
8	ชาย	26	ปริญญาตรี	11,500	บิดามารดา แยกกันอยู่	1	ดูหนัง	/	

คนที่	เพศ	อายุ (ปี)	การศึกษา	รายได้ (บาท/เดือน)	พื้นฐาน ครอบครัว	จำนวน เพื่อนสนิท (คน)	งาน อดิเรก	การมองโลก	
								แง่ดี	แง่ร้าย
9	หญิง	25	ปริญญาตรี	8,000	บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	5	เล่นอิน เตอร์ เน็ต	/	
10	หญิง	26	ปริญญาตรี		บิดามารดา อยู่ร่วมกัน	3	อ่าน หนังสือ		/
ค่า เฉลี่ย		26.3		13,000		4			
รวม								7	3

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษามีอายุเฉลี่ยที่ 26.3 โดยผู้ที่มีอายุน้อยที่สุด คือ 24 ปี และอายุมากที่สุด คือ 31 ปี เป็นเพศหญิง 7 คน และเพศชาย 3 คน ทุกคนสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี

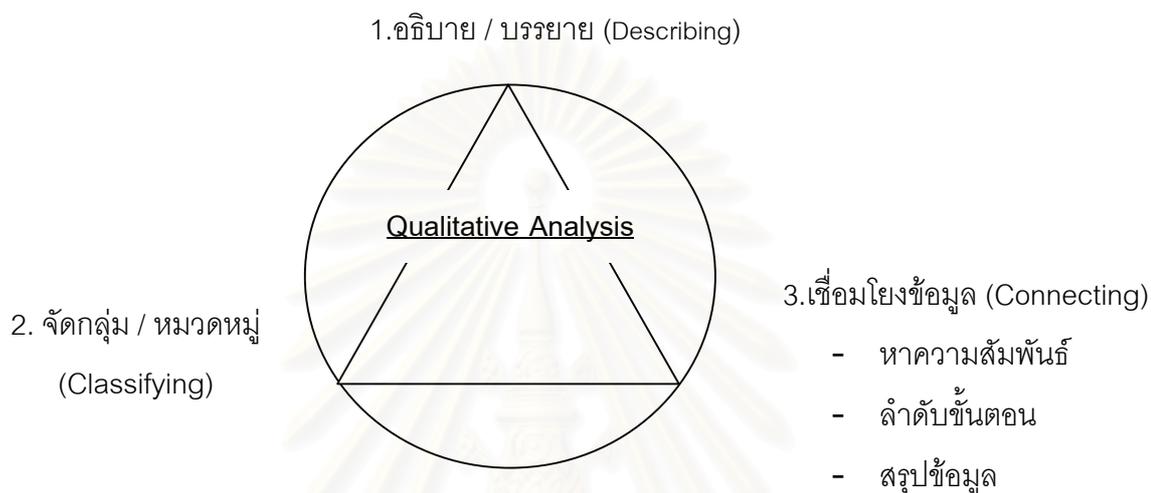
สำหรับคนที่ศึกษาในระดับปริญญาโทพร้อมกับทำงานไปด้วยนั้น มีรายได้โดยเฉลี่ย 12,600 บาท ส่วนคนที่ไม่มียาได้เป็นคนศึกษาในระดับปริญญาโทเพียงอย่างเดียวยังไม่ได้ทำงาน

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาส่วนมากมีพื้นฐานครอบครัวที่บิดามารดาอยู่ร่วมกัน คือ 7 คน บิดาหรือมารดาเสียชีวิต 2 คน และบิดามารดาแยกกันอยู่ 1 คน โดยเฉลี่ยเพื่อนสนิทของแต่ละคนคือ 4 คน กลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาแต่ละคนมีงานอดิเรกที่แตกต่างกัน เช่น ดูหนัง อ่านหนังสือ และเล่นเกมส เป็นต้น และมีคนมองโลกในแง่ดี 7 คน ส่วนอีก 3 คนเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย

3.7 การวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่สำคัญ และนำเสนอต่อไป

แนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูล



บทที่ 4

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อความจากการสนทนาแบบออนไลน์ ของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ โดยผู้วิจัยใช้ชื่อหัวข้อในการสนทนาแบบออนไลน์ว่า “มิตรภาพระหว่างเพื่อน” ซึ่งมีจำนวน 20 คน ที่มาจากเว็บไซต์ <http://www.mthai.com/pal2/> และได้ใช้โปรแกรม MSN Messenger 7.0 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนาแบบออนไลน์โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (Server) Internet Relay Chat (IRC) รวมทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกของกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาเดียวกันกับผู้วิจัยอีกจำนวน 10 คน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเป็นประวัติชีวิตของกรณีศึกษา ดังต่อไปนี้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติชีวิตของกรณีศึกษา

1. กลุ่มเพื่อนออนไลน์

กรณีศึกษาที่ 1 วราพร (นามสมมติ)

วราพร (นามสมมติ) หญิงสาววัยทำงาน เธออายุ 30 ปี เป็นคนจังหวัดเลย มีพี่สาวหนึ่งคน เธอสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากสถาบันราชภัฏ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ปัจจุบันเธอทำงานในตำแหน่ง Senior Graphic Design (ที่ปรึกษาอาวุโสด้านการออกแบบกราฟฟิก) ของบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง เธอเป็นคนมีน้ำใจและมองโลกในแง่ดี

วราพรเข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ เพียงลำพังหลายปีแล้ว เธออาศัยอยู่คอนโดมีเนียมแห่งหนึ่ง และเปลี่ยนงานมาแล้วห้าบริษัทแต่ยังคงเป็นงานในด้าน Graphic Design ที่เธอถนัดเหมือนเดิม สถานภาพของเธอตอนนี้คือโสดยังไม่มีครอบครัว เนื่องจากเธอบอกกับผู้วิจัยว่า “พี่ทำงานจนแต่งกับงานไปแล้วอะ” (วราพร กล่าว) เธอเป็นผู้หญิงเก่งที่ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวโดยการส่งเงินกลับไปให้ที่บ้านใช้ในแต่ละเดือน

การสร้างมิตรภาพ

วราพรเริ่มรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์เนื่องจากเพื่อนสนิทของเธอต้องไปใช้ชีวิตในต่างแดน เธอจึงต้องหาวิธีการติดต่อสื่อสารโดยอาศัยโปรแกรมการสนทนา MSN Messenger

“ที่พี่เล่นเอ็ม (คำว่า ”เอ็ม” ในที่นี้คือการกล่าวถึงโปรแกรมการสนทนา MSN Messenger แบบย่อซึ่งจะเป็นที่เข้าใจร่วมกันระหว่างผู้ใช้โปรแกรมนี้) นี่ก็เพราะพี่มีเพื่อนสนิทที่เรียนมาด้วยกัน ตอนมหาวิทยาลัยอะ ซึ่งตอนนี้เขาอยู่อังกฤษหลายปีแล้วปกติเราโทรหากันคะต่อมาเขาก็แนะนำและชวนให้พี่เล่นเอ็ม เราคุยกันทุกคืนเห็นภาพ ได้ยินเสียง เพราะเขามีกล้องเว็บแคม ” (วราพร กล่าว)

ผู้วิจัยกับวราพรรู้จักกันในโลกไซเบอร์เป็นเวลาพอสมควรแล้วจากครั้งแรกที่เข้าสู่โปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้เลือก e – mail address ของวราพรมา add เข้าสู่โปรแกรม MSN Messenger ของผู้วิจัยเอง ซึ่งขณะนั้นวราพรกำลังออนไลน์อยู่โดยเธอใช้ชื่อในการสนทนาแบบออนไลน์ว่า “ซินเดอเรล่า ผู้สวมรองเท้าแตะ”

และจากการสนทนากันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์นัรวราพรยังเล่าอีกว่า

“เพื่อนพีเขาแต่งงานแล้ว อยู่ที่นั่นชีวิตเรียบง่าย ลูกไปโรงเรียนสามีไปทำงาน ไม่มีอะไรที่ยุ่งยากกับพี ปรับทุกข์เล่าเรื่องราวต่างๆให้กันฟัง ถามข่าวถึงคนที่เมืองไทย บางทีก็ส่งงานมาให้ช่วยแก้ค่ะพวกเรื่องสั้นหรือบทกวีที่เขาเขียนมาให้ช่วยเกลาสำนวนและตรวจความถูกต้องของภาษา นี่เป็นเพื่อนที่สนิทที่สุดค่ะ คบกันมาตั้งแต่ 2536 ค่ะ มันทำให้เราใกล้ชิดกันมากขึ้นค่ะโดยอาศัยเทคโนโลยีเหมือนต่างไม่เคยหายไปจากชีวิตของกันและกัน เชื่อมโลกไว้ด้วยกันแต่มันก็ทำให้พีได้เพื่อนๆ คนอื่นๆที่มารู้จักกันในเน็ต (Internet) ที่หลังด้วย มีเพื่อน มีพี มีน้อง เกิดขึ้นเยอะแยะค่ะ” (วราพร กล่าว)

วราพรจะออนไลน์ตลอดเวลาที่เธอทำงานนั้นก็หมายความว่าในขณะที่เธอทำงานไปถ้ามีเวลาเธอก็จะต้องสนทนาแบบออนไลน์ไปด้วย ซึ่งจะเป็นเช่นนี้เสมอตั้งแต่จันทร์ถึงศุกร์ เวลา 08.30 น. ถึง 17.30 น. และนี่ก็คือเวลาที่ทำให้ผู้วิจัยได้สนทนาแบบออนไลน์กับเธอ ส่วนในช่วงเสาร์และอาทิตย์ เป็นวันหยุดของเธอ เธอก็จะออนไลน์ที่บ้านถ้าไม่ได้ออกไปทำธุระข้างนอก เธอบอกว่าไม่ชอบอยู่คนเดียวเหงา ต้องมีเพื่อนคุย ซึ่งก็คือเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์นั่นเอง เพราะเธอมีเพื่อนเยอะแต่ไม่ค่อยได้เจอกัน โดยที่ตอนนี้เธอมีเพื่อนสนิทที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์แล้ว 3 คน

วิธีการที่จะเลือกคู่สนทนาของเธอก็ไม่มีอะไรเป็นเกณฑ์แน่นอน ถ้าเข้ามาคุย เข้ามาทักทายด้วยดีๆ ไม่หยาบคายก็จะคุยด้วย โดยที่เธอเล่าว่า

“พีเปิดอีเมลเป็นที่ปรึกษาปัญหาของเพื่อนๆ แต่พีก็มีเพื่อนทางเน็ตไม่ค่อยเยอะนะส่วนมากพอคุยแล้ว รู้ว่าพีไม่คุยเรื่องเซ็กส์ ไม่วิวกล้อง ก็ไม่คุยกันต่อแล้ว ส่วนมากจะเป็นผู้หญิงพีๆ คุยกันดีๆก็จะคุยนานๆคุยเรื่อยๆ” (วราพร กล่าว)

“สำหรับพีคือถ้าใครชวนคุยเรื่องเพศพีจะบอกเลยว่าไม่คุยและจะจบการสนทนาทันทีค่ะรู้ว่าใครที่มาแบบขู่สาวคือจะมาหาอีกอะไรทำนองนั้นก็จะลบรายชื่อออกไปจากการสนทนาทันทีค่ะ แต่พีจะบอกเค้าก่อนว่าเพราะอะไรถึงขอไม่คุยกับเค้า แต่ถ้าใครมาดีคือมาแบบไม่มีผลประโยชน์แอบแฝง (เอาแบบว่าสำหรับคนที่พอเดาๆทางถูกอะนะ) เราก็จะคุยๆ ไปค่ะ ส่วนมากก็เรื่องทั่วไป หนึ่งเพลง เรื่องงานอดิเรก ความชอบ ไม่ชอบ อะไรแบบนี้แหละค่ะ” (วราพร กล่าว)

การที่เธอเข้ามาร่วมสนทนากับผู้วิจัยนั้นก็ไม่ได้มีวัตถุประสงค์อะไรเป็นพิเศษแค่หาเพื่อนร่วมสนทนา แล้วเราก็คุยกันถูกคอ คุยรู้เรื่อง ไม่ลืมนึก คุยกันอย่างสุภาพ และเราก็มีกิจกรรมที่ทำกันเป็น

ประจำ คือ การส่งอีเมลถึงกัน ซึ่งทุกครั้งถ้าออนไลน์แล้วไม่เจอกันเธอก็จะส่งอีเมลถึงผู้วิจัย ตามสารทุกข์สุกดิบ เป็นการแสดงความห่วงใยกัน และผู้วิจัยก็จะตอบกลับทุกครั้งเช่นกัน รวมทั้งส่งอีเมลที่เป็นอีเมลล์ยอดนิยมที่บรรดานักเล่นอินเทอร์เน็ตชอบส่งต่อๆให้กันอ่าน เธอก็จะส่งมาให้ผู้วิจัยเป็นประจำ แม้กระทั่งวันสำคัญ เช่น วันเกิดของผู้วิจัยเธอก็จะส่งอการ์ด และคำอวยพรดีๆมาให้ผู้วิจัยด้วย

ความสนใจที่คล้ายกันระหว่างวราพรกับผู้วิจัยคือ เราจะมีสไตล์การแต่งตัวที่คล้ายกัน ไม่ชอบแต่งตัวหวือหวา หรือ แต่งหน้าจัดจ้าน เราชอบดูหนัง ชอบศิลปะแนวเดียวกันจึงทำให้เราคุยกันง่ายขึ้น จะเห็นได้จากรูปภาพที่เธอชอบนำมาโชว์เป็น Display เวลาสนทนาออนไลน์ ซึ่งหลายครั้งผู้วิจัยชื่นชอบด้วยจนต้องขอจากเธอและเธอก็จะส่งมาให้เป็นประจำ

หลังจากเราสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันได้สักระยะเวลาหนึ่งซึ่งต่างคนก็เริ่มเปิดเผยตัวตนกันมากขึ้น มีอะไรก็เริ่มจะเล่าให้อีกฝ่ายได้รับรู้เสมอ วราพรเป็นทั้งเพื่อนและพี่สาวที่คอยให้คำแนะนำดีๆ แก่ผู้วิจัย แต่กระนั้นก็ตามผู้วิจัยก็ยังคงมีความลับกับเธอและผู้วิจัยก็เชื่อว่าเธอก็ยังคงมีความลับกับผู้วิจัยเช่นเดียวกัน ซึ่งบางครั้งเราก็ไม่สามารถจะเปิดเผยได้ทุกเรื่องเนื่องจากต่างฝ่ายก็ต่างกลัวว่าจะโดนหลอกหรือเรายังไม่รู้จักตัวตนจริงๆซึ่งกันและกันอย่างดีพอ เราเพียงแค่สนทนากันผ่านทางคอมพิวเตอร์เท่านั้น ไม่ได้ยินเสียง ไม่ได้สัมผัสอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริง เห็นแต่เพียงภาพนิ่งของอีกฝ่ายจากการนำเอามาแสดงเป็น Display เวลาใช้โปรแกรม MSN Messenger เท่านั้น

จนกระทั่งคอมพิวเตอร์ส่วนตัวของวราพรมีปัญหาต้องส่งซ่อม เธอก็ส่งอีเมลล์มาบอกผู้วิจัย พร้อมทั้งให้เบอร์โทรศัพท์ที่ห้องพักของเธอเพื่อให้ผู้วิจัยได้ติดต่อกลับไป ผู้วิจัยใช้เวลาสักระยะเวลาหนึ่งในการสนทนากันโดยการส่งอีเมลล์ หลังจากนั้นจึงตัดสินใจโทรศัพท์ไปคุยกับวราพร

เสียงแรกที่ได้ยินเป็นเสียงผู้หญิงใจดี วิธีการพูดจาค่อนข้างจะเป็นผู้ใหญ่มาก จากนั้นผู้วิจัยก็ได้แนะนำตัวเองไปว่าเป็นใคร เธอก็ตอบกลับมาด้วยความยินดีแล้วเราก็เริ่มสนทนากันผ่านทางโทรศัพท์เป็นครั้งแรก ความรู้สึกของผู้วิจัยตอนนั้นตื่นเต้น และแอบกังวลว่าการสนทนากันวันนี้จะเป็นอย่างไร และจะจบลงเช่นไร แต่ในที่สุดทุกอย่างก็ลงเอยด้วยดี เราสนทนากันอย่างมีความสุขเหมือนพี่คุยกับน้อง

จากการสนทนาผ่านจอคอมพิวเตอร์ กระทั่งได้คุยกันผ่านทางโทรศัพท์ ทำให้ความผูกพันระหว่างวราพรและผู้วิจัยเริ่มมากขึ้น และเราก็เริ่มที่อยากจะเจอและรู้จักตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน

ในที่สุดผู้วิจัยจึงตัดสินใจนัดเจอวราพรที่ศูนย์การค้าใจกลางเมืองแห่งหนึ่ง โดยที่วราพรก็ยินดีที่จะมาพบเพราะเธอเคยนัดเจอเพื่อนที่คุยทางอินเทอร์เน็ตมาแล้วสองสามครั้ง

เราต้องนัดแนะกันเพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาด เช่น การแลกเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือ ต้องบอกว่าแต่ละคนใส่เสื้อสีอะไร ลักษณะของตนเองเป็นเช่นไร อ้วน เตี้ย ผอม สูง เป็นต้น จนในที่สุดเราก็ได้พบกัน

วราพรมาในชุดสุภาพสไตล์การแต่งตัวเหมือนหญิงสาววัยทำงานในยุคปัจจุบันที่พบเห็นได้ทั่วไป ดูท่าทางมั่นใจในตัวเอง ผอม ไม่สูงมากนัก ผมหยิก ผิวคล้ำเล็กน้อย หน้าตาคล้ายกับรูปที่เธอส่งมาให้ผู้วิจัยดู เธอเข้ามาทักผู้วิจัยก่อน แล้วผู้วิจัยก็ยกมือไหว้เพราะเธออายุมากกว่าผู้วิจัย ความรู้สึกตอนนั้นคือผู้วิจัยตื่นเต้นและกลัวมาก แต่วราพรในจินตนาการที่ผู้วิจัยคิดไว้ก็ไม่ได้แตกต่างจากตัวจริงที่พบสักเท่าไร อาจจะเป็นเพราะเราทั้งคู่ได้ส่งรูปแลกเปลี่ยนกันดูก่อนแล้ว

เราเริ่มต้นการสนทนากันโดยที่นำเรื่องเก่าๆ ที่เราเคยสนทนากันผ่านจอคอมพิวเตอร์มาคุยกันใหม่อีกครั้ง และก็คุยเรื่องทั่วไปถามความเป็นอยู่ของแต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยเริ่มมั่นใจมากขึ้นว่าเธอไม่ได้โกหกผู้วิจัยเพราะส่วนมากข้อมูลตรงกันทุกครั้งที่เธอพูด

วราพรเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่าการที่จะนัดเจอใครต้องเกิดจากการใช้เวลาในการสนทนาแบบออนไลน์เพื่อดูว่าเป็นคนเช่นไรก่อน ไม่ใช่คุยกับใครก็อยากเจอทุกคนขึ้นอยู่กับการพัฒนาความสัมพันธ์และพฤติกรรมการสื่อสารที่ต่างฝ่ายต่างแสดงออกมามากกว่า

“บางคนอยากเจอค่ะแต่บางคนก็ไม่อยากเจอค่ะ ขึ้นอยู่กับความน่าไว้วางใจและความสนิทสนมค่ะ ระยะเวลาในการคุยก็สำคัญด้วยเช่นกัน” (วราพร กล่าว)

จากการนัดเจอกันวันนั้นเราก็เริ่มสนิทกันมากขึ้นไปอีก แต่ดูเหมือนว่าการสนทนาผ่านโปรแกรม MSN Messenger จะน้อยลงแต่จะเป็นการคุยกันผ่านทางโทรศัพท์มากกว่าเนื่องจากงานของวราพรในช่วงนี้เยอะมากจนเธอไม่มีเวลาได้ออนไลน์เช่นแต่ก่อน

สำหรับการปรับตัวระหว่างที่สนทนากันนั้นจากที่เราไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ช่วงแรกเราจะทำอะไรก็ได้ ความเกรงใจยังมีน้อย หลังจากคุยโทรศัพท์และเจอกันแล้วนั้น สำหรับผู้วิจัยนั้นความเกรงใจมีมากขึ้นและต้องคิดมากขึ้นด้วยก่อนที่จะทำอะไรแต่ละอย่าง แต่วราพรก็ยังคงวางตัวเช่นเดิมแต่จะเริ่มเปิดเผยมากขึ้น เริ่มที่จะเล่าเรื่องราวส่วนตัวของเธอให้ผู้วิจัยฟังมากขึ้น และเธอยังเล่าให้ฟังอีกว่า

“บางครั้งก็ต้องลดอายุลงบ้างนะถึงจะคุยกับเด็กๆ รู้เรื่อง” (วราพร กล่าว)

วราพรยังรู้สึกว่าเป็นออนไลน์ถ้าคุยกันไปสักพักประมาณสามสี่เดือนหรือมากกว่าหรืออาจจะ เป็นปี ถ้าสนิทกันแล้วก็สามารถแก้เหงา และเป็นທີ່ปรึกษาให้แก่กันได้ด้วย หรืออาจจะกลายเป็นเพื่อน สนิทในชีวิตจริงๆ ได้เลยซึ่งทุกวันนี้เธอก็มีแล้วสองสามคน

ความคาดหวังและความผูกพัน

หลังจากได้พบกันแล้วทั้งวราพรและผู้วิจัยเองต่างก็ยอมรับซึ่งกันและกันได้ วราพรเคยบอกผู้ วิจัยว่าเป็นเหมือนน้องสาวคนหนึ่งจะสังเกตได้จากบทสนทนาหรือเวลาเธอเรียกผู้วิจัย เธอจะเรียกว่า “น้องสาว” หรือจะมีคำว่า “หนู” นำหน้าชื่อผู้วิจัยเสมอ ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกดีผู้วิจัยจึงขอเป็นน้องสาวของ วราพรเพราะเธอไม่มีน้อง และตัวผู้วิจัยเองก็ไม่มีพี่สาว

วราพรบอกกับผู้วิจัยว่าจะรักษามิตรภาพต่อไปด้วยการจะคุยกันไปเรื่อยๆ ทั้งทาง MSN Messenger โทรศัพท์ หรืออาจจะนัดเจอกันอีกถ้ามีเวลาว่างตรงกัน

เธอก็ให้ผู้วิจัยฟังว่าเธอเคยนัดเจอเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตคนหนึ่งและตอนนี้ก็ กลายเป็นเพื่อนสนิทกันไปแล้ว เวลามีปัญหาในชีวิตก็จะช่วยเป็นที่ปรึกษาให้เพื่อน

“ มีคนนึงอยู่สำโรงอะ

ตอนนี้เป็นเพื่อนสนิทไปเลย

เค้ามีปัญหาแล้วมาปรึกษาพี่

ผู้หญิงหรรอคะ

เค้าโดนหนุ่มในเน็ตหลอกอะ

ชายคะ

อืม

เค้าโดนหลอกไปแล้วหรรอคะ หรือว่ารู้ตัวก่อนคะ

โดนไปแล้วคะ

พี่พาไปตรวจเลือด

อัยร้องห่มร้องไห้กัน

น่ากลัวจัง แล้วไงต่อคะ เล่าได้มั้ยคะ

ผู้ชายอะมันหลอกเค้าค่ะ

จริงๆ มันเป็นแมงดาเกาะผู้หญิงกินอยู่พัทยา

มาหลอกเพื่อนคนนี้อยู่ด้วย 10 วันเลยอะ

จับกันอยู่นานเลย

แล้วไงคะ ปลอดภัยไข่มั้ยคะ

เค้ามีอะไรกัน 10 วันเลยอะ

พอผู้ชายกลับไป พร้อมยืมเงินไปด้วย 7 พัน

มันหายจ้อย

เมียมันโทรกลับมาด่าเพื่อนพี

อ้าว

แล้วอะใจหรรคอะถึงได้ไปตรวจเลือด

เค้าไม่ใช่ถุงยางเลย

ตอนมีอะไรกัน

แต่ไปตรวจไม่ได้หมอบว่าต้องรอ 3-6 เดือน

ตอนนี้ทรมาณใจมาก

เมียที่โทรมาเค้าบอกว่าเค้าหากินอยู่พัทยา

เป็นสาวนั่งตริ๊งค์

ตอนนี้ยังไม่รู้ผลไข่มั้ยคะ

ยังค่ะ ”

“ เพื่อนผู้ชายในเน็ตพี่
 เพิ่งโดนสาวหลอก
 มาหมาดๆ เสีย 2 แสนค่ะ
 ขนาดคุยอยู่ 2 ปี นะคะ
 ไม่น่าเชื่อว่าจะคุยกันได้นานขนาดนั้น ผู้ชายเหรอกะโดนหลอก
 ซ้ายค่ะ
 น่าสงสารมาก
 ผู้ชายคนนี้หน้าที่การงานก็ดีนะคะการศึกษาก็สูงด้วย
 แทบไม่น่าเชื่อจะถูกสาว ตจว. คนนิ่งหลอก จนหลงรักหัวปักหัวปำ
 ทั่งๆ ที่เค้าไม่ได้มีอะไรกันลึกซึ้งเลย
 พี่เคยเตือนๆ เค้าหลายหนแล้วค่ะ
 แต่เค้าไม่เชื่อ สุดท้ายก็โดนจนได้
 คนนี้ก็เพื่อนพี่ทางเน็ตเหรอกะ
 ซ้ายค่ะ
 พี่ไม่จับใครเลยไม่มีใครกล้าจับพี่
 คุยๆ ไปเค้าเลยเล่าให้ฟัง
 บางทีก็มาระบาย
 ทำไมเค้าถึงกล้าระบายกับพี่ละคะ คุยกันนานเหรอกะ
 นานมากแล้วค่ะ
 เป็นเพื่อนที่ดีมาก
 คือไม่เคยหวังอะไรจากเรา
 แล้วพี่เคยระบายกับใครมั๊ยค่ะ
 เคยค่ะเพราะมีเพื่อนๆ
 ผู้หญิงที่สนิทๆ
 ในนี้อีก 2-3 คน ”

การรักษามิตรภาพ

ผู้วิจัยเคยถามวราพรว่าหลังจากที่เราสนทนาแบบออนไลน์กันครั้งแรกแล้วรู้สึกยังไง วราพรเล่าให้ฟังว่า

“ตอนแรกจะยังไม่ค่อยทราบหรอกค่ะว่าใครเป็นอย่างไรที่คุยๆ กัน แต่ส่วนมากแล้วพี่เองจะเปิดใจคุยกะเพื่อนที่เป็นผู้หญิงมากกว่าอะค่ะ คุยครั้งแรกบางคนสัมผัสได้ถึงความจริงใจ แต่บางคนก็สัมผัสได้ถึงความหลอกลวงค่ะ อันนี้แล้วแต่ว่าความรู้สึกเราจะไวแค่ไหนอะจ๊ะ” (วราพร กล่าว)

หลังจากได้สนทนาทำความรู้จักกันแล้วเธอบอกกับผู้วิจัยว่าจะรักษาหรือถนอมมิตรภาพที่เกิดขึ้นมาโดยต้องร่วมมือกันทั้งสองฝ่าย

“การถนอมมิตรภาพนี่คือต้องทั้ง 2 ฝ่ายช่วยกันถนอมค่ะ ถ้าฝ่ายเดียวก็ทำไม่ได้ค่ะ คือว่าต้องมีทัศนคติคล้ายๆ กันอย่างน้อยก็ต้องมองโลกในแง่ดีเหมือนกัน และเป็นสุภาพชนพอที่จะรู้จักขอบเขตคำว่ามารยาทในสังคม” (วราพร กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เมื่อคนเรามาอยู่ร่วมกันและต่างคนก็ต่างความคิดดังนั้นปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนมากจะมาจากการที่ต่างคนต่างแนวคิด และทำให้เข้าใจไม่ตรงกันด้วย หนึ่งเล่าให้ฟังว่า

“ การกระทบกระทั่งมาจากความเข้าใจไม่ตรงกันค่ะ บางทีมีบ้างแต่เล็กน้อยค่ะถ้าหากว่าเป็นคนเปิดใจและรู้จักให้อภัย..” (วราพร กล่าว)

กรณีศึกษาที่ 2 สมศักดิ์ (นามสมมติ)

สมศักดิ์ (นามสมมติ) อายุ 24 ปี เป็นคนจังหวัดสุโขทัย ที่บ้านเปิดร้านขายอาหาร ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่มหาวิทยาลัยเปิดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ชั้นปีที่ 3 คณะมนุษยศาสตร์ เขาเรียนเข้าไป 2 ปี

“...ไม่หรอกเราเรียนเข้าไป 2 ปี ก็เกเรไปตามภาษาอะ” (สมศักดิ์ กล่าว)

เขาเป็นคนมีน้ำใจ มองโลกในแง่ดีจึงทำให้อารมณ์ดีตามไปด้วย ช่างฝัน ช่างจินตนาการ และรักดนตรีเป็นชีวิตจิตใจ

สมศักดิ์เข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ เพียงลำพังโดยอาศัยอยู่หอพักใกล้มหาวิทยาลัย แต่คุณแม่จะมาเยี่ยมเขาบ่อย ๆ เนื่องจากเป็นลูกชายคนเดียวที่อยู่กับคุณแม่และคุณยาย ส่วนคุณพ่อได้แยกทางกับคุณแม่มาแล้ว คุณแม่จึงเป็นห่วงและตามใจเขาทุกอย่าง

“เราอยู่กับแม่คนเดียวไง พ่อกับแม่เราแยกกันอยู่นานแล้วแม่เลยเลี้ยงแบบทุกอย่างอะไรที่ควรได้เขาก็จะให้” (สมศักดิ์ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

สมศักดิ์รู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเลียนแบบเพื่อน และให้เพื่อนช่วยแนะนำ

“ก็เล่นตามเพื่อนอะ มันเป็นแพชั่นนะ ใครไม่รู้จักเอ็ม เซยอะ” (สมศักดิ์ กล่าว)

หลังจากที่ได้ทำความรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ในครั้งแรก สมศักดิ์ก็เข้ามาใช้บริการการสนทนาแบบออนไลน์เป็นประจำ จึงทำให้ได้เพื่อนเพิ่มขึ้น ซึ่งสมศักดิ์จะออนไลน์ทิ้งไว้ทั้งวัน แม้จะไม่ได้นั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ก็ตาม เขาเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่าเคยสนทนาแบบออนไลน์นานติดกัน 4 วัน

“...อะ ๆ ๆ อย่างงี้จะ เคยไม่ออกไปไหน 4 วันมาแล้วนะ เล่นแต่คอมพิวเตอร์ คุยกับเพื่อนสนิทนะ มาจากทางเอ็มนี้แหละ ไม่รู้ชื่อของเราด้วยมั้งเจอแต่เพื่อนดี ๆ แต่ละคนนิสัยดีมาก เจอแล้วรู้สึกสบายใจ ส่วนใหญ่ก็เด็กต่างจังหวัดเหมือนกัน” (สมศักดิ์กล่าว)

เหตุผลที่ทำให้เขานั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ได้นานขนาดนั้น โดยไม่ต้องออกไปไหนเลย เนื่องจากมีเพื่อนน้อย และไม่ชอบความวุ่นวาย รวมทั้งการเป็นเด็กต่างจังหวัด ที่มาอยู่ในกรุงเทพฯ จึงยังไม่รู้เส้นทางหรือสถานที่ต่าง ๆ มากนัก ดังนั้นจึงทำให้เกิดความเหงา และใช้การสนทนาแบบออนไลน์เป็นเพื่อนแก้เหงา

“เราไม่ค่อยได้มีโอกาสรู้จักใครสักเท่าไร เพราะไม่ค่อยออกไปไหน เลยไม่รู้จะไปรู้จักกันยังไงไม่รู้วิธี” (สมศักดิ์ กล่าว)

ผู้วิจัยกับสมศักดิ์ เข้ามาสนทนาออนไลน์ร่วมกันครั้งแรก เนื่องจากสมศักดิ์เป็นผู้เข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน หลังจากการสนทนาครั้งแรกเป็นเวลากว่าครึ่งค่อนวัน ก็ทำให้เรานัดเวลาคุยกันเรื่อย ๆ มา จนในขณะนี้เรารู้จักกันมาแล้วประมาณ 3 เดือนกว่า ๆ

วัตถุประสงค์ที่สมศักดิ์เข้ามาร่วมสนทนากับผู้วิจัยนั้นไม่มีอะไรมากไปกว่าการหาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ เราคุยกันถกคอบในเรื่องของคนตรี เพราะผู้วิจัยและสมศักดิ์ชอบเพลงที่ผลิตจากค่ายเพลง Love is เช่นเดียวกัน โดยที่สมศักดิ์มีความฝันอยากจะเป็นนักร้องและในขณะนี้เขาก็กำลังจะทำฝันให้เป็นจริง ซึ่งเขาได้ส่งเทป demo ไปที่ค่ายเพลงนี้แล้ว เมื่อ 2 อาทิตย์ที่ผ่านมา และเขาก็ได้เข้าไปคุยกับผู้บริหารค่ายเพลง แต่ก็ยังต้องผ่านอีกหลายขั้นตอน ซึ่งทุกครั้งที่มีความคืบหน้า สมศักดิ์ก็จะเล่าให้ผู้วิจัยฟังด้วย

สมศักดิ์เคยส่งเพลงมาให้ผู้วิจัยฟังเป็นเพลงที่เขาส่งไปให้ค่าย Love is พิจารณา แล้วก็ให้ผู้วิจัยช่วยติชมกลับไป

“...เรื่องที่ 2 คือตอนนี้เรากำลังทำdemoเพลงส่งค่าย love is งบประมาณว่าชอบร้องเพลงอะอย่างที่เราเคยบอกนั่นแหละก็เลยต้องทำปวดหัวโคตรๆแล้วต้องเสร็จภายใน2อาทิตย์เลยก็ต้องรีบหน่อยเดียวถ้าทำเสร็จจะให้ฟังนะ.....” (สมศักดิ์ กล่าว)

ทุกครั้งที่สนทนาแบบออนไลน์กับสมศักดิ์ ผู้วิจัยมีความรู้สึกเหมือนได้คุยกับเพื่อนที่รู้จักกันมาแล้วเป็นปี แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยก็ยังคงมีความลับกับสมศักดิ์ ซึ่งบางเรื่องก็ไม่สามารถเปิดเผยได้ ซึ่งสมศักดิ์ก็คงเป็นเช่นเดียวกับผู้วิจัย เพราะเรารู้จักกันเฉพาะเวลาออนไลน์เท่านั้น แต่เราจะคุยกันได้แบบลึกซึ้งมากในเรื่องของคนตรี ซึ่งสมศักดิ์ก็จะเล่าทุกขั้นตอนให้ผู้วิจัยฟัง เพราะบางอย่างผู้วิจัยเองก็ไม่มีความรู้เลย

เนื่องจากสมศักดิ์และผู้วิจัยมีวัยใกล้เคียงกัน จึงไม่มีการปรับตัวอะไรมากนักในทุกครั้งที่สนทนาร่วมกัน ก็จะเป็นตัวของตัวเองกันทั้งสองฝ่าย ซึ่งตัวสมศักดิ์เองก็บอกกับผู้วิจัยว่า ชอบและเลือกที่จะคุยกับคนที่อายุใกล้เคียงกัน

“...ส่วนใหญ่ก็ 20 – 24 ประมาณนี้แหละ คุยรู้เรื่องถ้าเด็กไปก็เง่า ถ้าแก่ไปก็คุยอีกอย่าง วุฒิภาวะมันต่างกันก็จะรู้สึกว่าคุยไม่สนุกแล้ว....” (สมศักดิ์ กล่าว)

สมศักดิ์บอกกับผู้วิจัยว่าชอบการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะทำให้ได้รู้จักคนเยอะ ได้ข้อคิดใหม่ ๆ เนื่องจากแต่ละคนก็มาจากแต่ละที่คิดอะไรไม่เหมือนกัน

“เดี๋ยวนี้ คนเล่นเอ็มเมอะ แต่ต้องดูดี ๆ นะ มันมีทั้งดีแล้วก็ไม่ดีแล้วแต่คนใช้นะ”

(สมศักดิ์ กล่าว)

ลักษณะเด่นของผู้วิจัยที่ทำให้สมศักดิ์เลือกเข้ามาร่วมสนทนาด้วย เนื่องจากผู้วิจัยใช้ชื่อในการหาเพื่อนว่า “มิตรภาพระหว่างเพื่อน” รวมทั้งข้อความที่โพสต์ทิ้งไว้ คือ “อยากมีเพื่อนเยอะ ๆ คุยกันแบบสุภาพ” เขาคิดว่าน่าจะมีความคิดคล้ายกัน คือ ต้องการเพื่อนคุยจริง ๆ จึงเลือกเข้ามาคุยและที่สำคัญ คือ ต้องการเพื่อนคุยอย่างสุภาพเช่นกัน

ความคาดหวังและความผูกพัน

ระยะเวลาสามเดือนกว่าที่เราสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันเกือบจะทุกวัน วันไหนที่ต่างฝ่ายต่างก็มีภารกิจที่ต้องทำให้ไม่สามารถออนไลน์ได้ ก็จะส่งอีเมลล์ถามสารทุกข์กันเสมอ มันทำให้ผูกพันและเกิดการยอมรับในสิ่งที่แต่ละบุคคลเป็น ไม่ว่าจะดีใจ เสียใจ ก็เริ่มที่จะเล่าให้กันฟังมากขึ้น

สมศักดิ์บอกกับผู้วิจัยว่า การเข้ามาคบใครไม่ได้คาดหวังจะเป็นเพื่อนสนิท แล้วแต่โอกาสและความจริงใจที่แต่ละฝ่ายมีให้กันมากกว่า เมื่อเป็นเพื่อนกันแล้ว ก็ยอมที่จะรักษามิตรภาพต่อไปโดยการติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ถ้าคุยกันนานแล้วจริง ๆ อาจจะแลกเปลี่ยนโทรศัพท์และนัดพบกันในที่สุด

“มีคนเคยอยากเจอเรานะ เราก็ไปเจอ แอบไป นานมาแล้วนะ ตอนนั้นเราไม่มีแฟน เขามารอเรา ปรากฏว่าสวยมาก ๆ เราไม่กล้าเข้าไปทักเลยเพราะเราคิดว่าเรากับเขามันคนละระดับ แต่ในที่สุดก็ไปทักนะ ตอนนั้นก็เพื่อนซี้กันไปแล้วอะว่าจะไม่เข้าไปเจอก็ไถ่ละ คุยกันมาเป็นปีแล้วเสียเวลา นี่เขาบอกเราเลยนะว่าถ้าเป็นแฟนกันก็คงดี เราขำเลย ก็คิดนะว่าเขาหน้าตาก็ดีทำไม่ต้องมาหาแฟนทางเน็ตด้วย” (สมศักดิ์ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

หลังจากเป็นเพื่อนกันแล้ว ความเป็นเพื่อนสำหรับสมศักดิ์ไม่มีคำว่า แตกต่างระหว่างเพื่อนในสังคมจริงและเพื่อนออนไลน์

“... ก็คุยกันเรื่อย ๆ โทรคุยบ้าง ว่างก็นัดเจอกัน จะได้ไม่ลืมกัน...” (สมศักดิ์ กล่าว)

สมศักดิ์เป็นคนเอาใจใส่เพื่อนเสมอ ผู้วิจัยสังเกตจากอีเมลล์ที่เขามักจะส่งถึงผู้วิจัย ที่มักจะถามถึงความเป็นอยู่ และเตือนให้พักผ่อนและดูแลสุขภาพเสมอ

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สมศักดิ์ไม่มีปัญหาการกระทบกระทั่งเกิดขึ้นกับเพื่อนที่รู้จักกันโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งเขาบอกว่าแตกต่างจากเพื่อนในชีวิตจริงของเขาที่ทะเลาะกันบ่อยครั้ง เนื่องจากความคิดเห็นไม่ตรงกันหรือบางครั้งยอมรับในสิ่งที่เพื่อนเป็นไม่ได้ปัญหาก็เกิดขึ้นจนทำให้ความเป็นเพื่อนสิ้นสุดลง

“...เรารว่านจะอยู่คนเดียวดีแล้ว เพราะว่าเวลาคนอยู่ด้วยกันมันต้องทะเลาะกัน แล้วเดี๋ยวจะเสียเพื่อน เราเคยเจอมาแล้วรู้สึกแย่มากกับเพื่อนจริงๆนะ แต่กับเพื่อนในเน็ตไม่เคยอะ คุยกันดี ไม่ต้องอะไรมากมาย อยากทำอะไรก็ทำ ไม่เห็นต้องเรื่องมากเลย เธอว่าปะ” (สมศักดิ์ กล่าว)

สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างสมศักดิ์และผู้วิจัย คือ เรื่องของเวลาที่ไม่ค่อยจะว่างตรงกัน เนื่องจากสมศักดิ์เริ่มที่จะทุ่มเทเวลาให้กับการทำเทปdemo ส่งค่ายเทป ดังได้กล่าวมาแล้ว เราจึงมีเวลาสนทนากันน้อยลง ทำให้เริ่มห่างกันมากขึ้น

กรณีศึกษาที่ 3 สมปอง (นามสมมติ)

สมปอง (นามสมมติ) จบการศึกษาในระดับ ปวส. แล้วมาศึกษาต่อระบบต่อเนื่องอีก 2 ปี ที่มหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่งในภาคเหนือ ปัจจุบันเธอเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะบริหารธุรกิจ และเธออายุ 23 ปี ตัวเธอเองเป็นคนจังหวัดเชียงราย เป็นลูกสาวคนสุดท้องมีพี่ชายสองคนและเธอต้องเข้ามาใช้ชีวิตเพียงลำพังในหอพักใกล้มหาวิทยาลัย

สมปองมักจะใช้เวลาว่างในการเข้าสู่โลกไซเบอร์ และส่วนมากก็จะใช้เวลาหมดไปกับการสนทนาแบบออนไลน์ เธอเล่าว่าเป็นคนไม่ค่อยมีเพื่อน เพราะไม่ชอบเข้าสังคม ชอบอยู่คนเดียวและไม่ชอบออกไปข้างนอก เธอมีเพื่อนสนิทมากที่สุดหนึ่งคนที่เธอบอกผู้วิจัยว่าเป็นแฟนเธอ แต่เป็นผู้หญิง สาเหตุที่เธอเลือกคบผู้หญิงเป็นแฟน เพราะเธอรู้สึกว่า ผู้หญิง สามารถเข้าใจผู้หญิงด้วยกันได้ดีกว่าผู้ชาย อ่อนโยนและมีความนุ่มนวลกว่าผู้ชาย

“... ไม่รู้เป็นไรนะ (สมปอง) คบกับผู้หญิง สบายใจกว่าอะคะ แต่ไม่ได้เกลียดผู้ชายนะ”

(สมปอง กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

สมปองเป็นคนหน้าตาดี (ผู้วิจัยดูจากรูปภาพของเธอที่โชว์เป็น Display เวลาสนทนากันและรูปภาพใน Space ของเธอ) สดใส สมวัย มองโลกในแง่ดี และมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยสังเกตจากการสนทนาว่าร่วมกันคือ ทุกครั้งที่ผู้วิจัยบอกเธอว่ากำลังทำงานอยู่ หรือกำลังหาข้อมูลจาก Internet เธอจะถามกลับมากทุกครั้งว่า มีอะไรให้เธอช่วยหรือไม่เธอยินดีจะช่วย

ทุกครั้งที่ไม่มีวิชาเรียน สมปองจะต้องเข้าสู่โลกไซเบอร์และเปิดโปรแกรม MSN Messenger เพื่อสนทนาแบบออนไลน์เสมอ แม้กระทั่งช่วงพักระหว่างเรียนของเธอผู้วิจัยก็ยังได้คุยกับเธอ

“แอบมาออนไลน์ อาจารย์เบรคนะคะ ง่วงมาก ๆ เครียดด้วย จะเข้าเรียนก่อน...4 โมงเลิกเจอกันนะคะ” (สมปอง กล่าว)

เธอจะออนไลน์ทั้งไว้ทั้งวัน จนเธอไม่สามารถบอกกับผู้วิจัยได้ว่า วันหนึ่งเธอออนไลน์วันละกี่ชั่วโมง

“บอกไม่ถูกคะ ออนไลน์ทั้งวัน ใครเข้ามาก็คุย แต่ต้องไม่โรคจิตนะ ไม่เคยนั่งนับเป็นชั่วโมง”

(สมปอง กล่าว)

สมปองมีความชอบเกี่ยวกับเทคโนโลยี ที่เกี่ยวข้องกับระบบ Internet ด้วย โดยเฉพาะเรื่องการสร้าง Space เป็นของตัวเอง Space ในที่นี้ หมายถึง การสร้างพื้นที่ส่วนตัวภายในโปรแกรม MSN ซึ่ง Space ของเธอนั้นจะประกอบไปด้วยรูปภาพของเธอเองและกลุ่มเพื่อนที่เธอรู้จักผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ รวมทั้งเพลงที่เธอชอบและข้อความเกี่ยวกับสิ่งที่เธอสนใจ เช่น เรื่องของแฟชั่น

การแต่งกาย เป็นต้น และถ้าใครเข้าไปสนทนากับเธอจนเป็นเพื่อนสนิทแล้ว เธอจะเชิญชวนให้ส่งรูปไปให้เธอและเข้าไปดูได้ใน Gallery ภายใน Space ของเธอ ซึ่งหนึ่งในนั้นก็จะมีรูปของผู้วิจัยรวมอยู่ด้วย

เธอรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรก เนื่องจากเล่นตามเพื่อน

“...ก็เพื่อนเล่นกัน เราก็อยากลองดูบ้างอะ พอเล่นเอาจริง ๆ ก็ติดเนอะ...” (สมปอง กล่าว)

ผู้วิจัยเป็นผู้เข้าไปทักทายเธอก่อน หลังจากผู้วิจัยแนะนำตัวไปว่าเป็นใคร และกำลังทำอะไรอยู่ เธอก็เงียบไป จนผู้วิจัยคิดว่าเธอจะไม่ยอมคุยกับผู้วิจัย แต่ในที่สุดเธอก็กลับมาพร้อมกับข้อความบอกว่า กำลังคุยกับคนที่เพิ่งรู้จักกันจากเว็บไซต์เอ็มไทยอยู่ เป็นคนที่คุยด้วยดี สุภาพ และแนะนำให้ผู้วิจัยร่วมคุยด้วย แต่เพื่อนของเธอไม่ยอมสนทนากับผู้วิจัย เราจึงได้สนทนาร่วมกันแค่สองคน

นับจากวันแรกที่คุยกันก็เป็นเวลา 3 เดือนแล้ว ที่ผู้วิจัยได้รู้จักกับสมปอง เรามีวัตถุประสงค์ในการสนทนากัน คือ รั้งปัญหาซึ่งกันและกัน และคุยเรื่องศัพท์เพหะระ แต่โดยส่วนมาก สมปองจะชอบเล่าเรื่องแฟนของเธอที่เป็นผู้หญิงให้ผู้วิจัยได้ทราบและเวลามีปัญหา เช่น ทะเลาะกัน ความคิดไม่ตรงกัน หรือแม้กระทั่งให้ผู้วิจัยช่วยหาเพลงที่มันสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกเธอเวลาเศร้า แต่ผู้วิจัยก็ไม่เคยหาให้เธอได้สำเร็จ เธอต้องเป็นฝ่ายหาเอง และส่งมาให้ผู้วิจัยฟังด้วย ดังนั้นการส่งเพลงส่ง e-mail ถึงกันจึงเป็นกิจกรรมที่เราทำร่วมกันเป็นส่วนใหญ่

ทุกครั้งที่คุยกับสมปองผู้วิจัยมีความรู้สึกที่ต้องพยายามเป็นที่ปรึกษาที่ดีของเธอ ต้องทำหน้าที่เป็นเหมือนพี่สาวมากกว่าจะเป็นเพื่อน เพราะผู้วิจัยเองก็ไม่แน่ใจว่า เธอมีปัญหาทางบ้านด้วยหรือไม่ เพราะเธอจะไม่ค่อยเล่าถึงเรื่องที่บ้าน แต่กลับจะพยายามหลีกเลี่ยงทุกครั้งที่จะกล่าวถึง รวมทั้งผู้วิจัยเคยถามเธอว่า กลับบ้านบ่อยหรือไม่ เธอตอบว่าไม่ค่อยได้กลับ ไม่รู้จะกลับไปทำไม แล้วก็จะเลี่ยงไปคุยประเด็นอื่นเสมอ

สมปองอาจจะยังไม่ไว้วางใจผู้วิจัยทุกอย่างจึงไม่เล่าเรื่องครอบครัวให้ผู้วิจัยได้ทราบต่างจากจากเรื่องทั่ว ๆ ไป และโดยเฉพาะเรื่องความรักที่เธอจะเล่าอย่างละเอียดและลึกซึ้งจนบางครั้งผู้วิจัยยังเคยตั้งคำถามกับตัวเองว่า สมปองถูกใจอะไรในตัวผู้วิจัย เธอถึงกล้าเล่าได้ขนาดนี้

นอกจากนี้สมปองเธอยังเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า การที่จะเลือกคบเลือกคุยกับใครสักคนในความคิดเธอ คือ

“...ก็ถ้าคุยกันตั้งแต่แรกเรารู้สึกว่าคนนี้เป็นคนที่คุยด้วยแล้วไม่มีอะไรมาก ดูเหมือนจริงใจทำให้เราเกิดความประทับใจในการคุย และยังมี การติดต่อมาทางเมลล์ก็ทำให้เราอยากคุยต่อ แต่ถ้าเจอแบบถามคำตอบคำให้เราเป็นฝ่ายชวนคุยอย่างเดียวอันนั้นก็คงไม่มีการคุยครั้งต่อไปหรือเพียงแค่ทักกันเฉยๆ” (สมปอง กล่าว)

และการปรับตัวในการคบใครเป็นเพื่อนเธอบอกว่า เธอจะเป็นตัวของตัวเองมากที่สุด

“.....สมปองวางตัวเป็นปกติอยู่แล้วค่ะ แต่ถ้าคุยกันมากขึ้นอาจมีมุขตลกๆไปบ้าง แต่ถ้าเจอแบบผู้ใหญ่จริงๆอาจจะใช้คำพูดที่นุ่มนวลมากขึ้นแต่ก็เป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด”

(สมปอง กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

สมปองมีเพื่อนสนิทที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ 2 คน เป็นผู้หญิงหนึ่งคนและผู้ชายหนึ่งคน ซึ่งเธอบอกว่าคุยกันมาเกือบ 2 ปีแล้ว

“...ก็มี 2 คนนะ คุยมาเกือบ 2 ปีแล้วละ มีใครช่วยเหลือกัน ปกษากัน ความจริงมีหลายคน แต่บางคนก็ไม่ได้เล่นเอ็มแล้ว แต่ก็โทรมานะ...” (สมปอง กล่าว)

นอกจากการสนทนาแบบออนไลน์ โทรศัพทคุยกันและในที่สุดเธอก็เคยนับพบกับเพื่อนสนิทของเธอคนหนึ่งที่เป็นผู้ชาย

“เคยนัดเจอคนหนึ่ง ตอนนี้เป็นเพื่อนสนิทไปเลย มีใครช่วยเหลือเราทุกอย่าง คือ เขาทำงานเกี่ยวกับ Computer ก็ตอน Computer (สมปอง) เสีย เขาก็มาช่วยซ่อมนะ” (สมปอง กล่าว)

แต่เธอก็บอกว่าไม่เคยคาดหวังอะไรจากผู้ชายคนนี้ เพราะเธอมีแฟนอยู่แล้ว แค่อยากเจอตัวจริงเท่านั้น และเมื่อเจอแล้วก็ยอมรับได้ในสิ่งที่ต่างฝ่ายต่างเป็นอยู่ ความสัมพันธ์จึงพัฒนาไปเรื่อยๆ จนกลายมาเป็นเพื่อนสนิท

การรักษามิตรภาพ

นอกจากนี้ เธอยังเล่าอีกว่า

“...ก็มีการส่งเมลล์ให้ หรือถ้าคุยกันมากจริง ๆ ดูแล้วไม่มีความหลอกลวง (เราจะรู้สึกได้นะ สำหรับสมปองนะ) ก็อาจมีการแลกเปลี่ยนติดต่อกันอย่างน้อย ๆ เขาก็เป็นเพื่อนเราคนหนึ่งถึงแม้จะไม่เคยเจอกันจริง ๆ แต่เราก็ได้คุยกันเกือบแทบทุกวันบางทีเรามีปัญหาอะไรเราอาจไม่ได้ให้เพื่อนเราช่วยแก้ปัญหาก็ได้เราอาจจะปรึกษาเพื่อนทาง m ก็ได้ถ้าจริงใจจริง ๆ วันสำคัญสำหรับเพื่อนที่คุยทางเอ็มถ้าสนิทกันจริง ๆ สมปองก็ส่งของขวัญให้บ้างไม่ก็เป็น massage หรือ การ์ดที่สมปองให้ (ผู้วิจัย) อะคะ ”

(สมปอง กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เมื่อเรียนรู้นิสัยใจคอกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์และโทรศัพท์คุยกัน ในที่สุดก็เกิดความต้องการอยากเจอตัวคนที่แท้จริงของคู่สนทนา แต่ก็จะมีปัญหาที่ตามมาด้วย คือ

“...บางครั้งถ้าคุยกันนานๆเข้าก็อยากเจอนะ แต่ก็กลัวเหมือนกันว่าถ้าเจอเข้าแล้วจริงๆมันอาจรู้สึกที่เราคุยกันแบบไม่เจอกันดีกว่า อันดีปอเคยเจอ แรกๆก็คุยกันดีจริงๆใจนะ แต่เจอกันแล้วดันมาจีบเรา ไม่ก็ตื้อเรา และบางครั้งรบกวนเรามากไป ปอว่าถ้าเจอแบบนี้เราคุยกันเฉยๆก็พอ อย่างน้อยๆเรารู้จักเขาในทางที่ดีนะอะ เขาคงไม่มีเรื่องแย่งๆมาให้เรารู้หรือก แต่ถ้าเมื่อไหร่เจอกันแล้ว ตัวคนที่แท้จริงเรารับรู้หมดใจ ” (สมปอง กล่าว)

กรณีศึกษาที่ 4 วชิระ (นามสมมติ)

วชิระ (นามสมมติ) ปัจจุบันอายุ 22 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ วชิระเป็นคนจังหวัดฉะเชิงเทรา มีพี่สาวหนึ่งคน เขาพักอาศัยอยู่บ้านญาติในกรุงเทพฯ แต่จะกลับบ้านที่ฉะเชิงเทราทุกอาทิตย์

วชิระ เป็นคนจริงใจ พุดจาสุภาพ เพราะทุกครั้งที่สนทนากันกับผู้วิจัยจะมีคำลงท้าย “ครับ” เสมอ เช่น

“... ผมจะพูดความจริงครับ ไม่เคยหลอกใครครับ ไม่รู้จะหลอกไปทำไมครับ”

(วชิระ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

เนื่องจากวชิระเป็นคนที่ชอบและสนใจด้านคอมพิวเตอร์และมืองานพิเศษ คือ การรับทำ web site ต่าง ๆ ดังนั้น คงไม่เป็นเรื่องแปลกที่จะรู้วิธีการสื่อสารและการสร้างเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์ โดยวชิระจะออนไลน์ทุกครั้งที่เปิดคอมพิวเตอร์ ซึ่งวชิระบอกผู้วิจัยว่า

“งานหลัก คือ ทำเว็บครับ งานอดิเรก คือ คุยเอ็มครับ” (วชิระ กล่าว)

แต่เขาก็ยังมีเพื่อนผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ไม่มากเท่าไร

“ส่วนมากคุยเป๊ป ๆ ก็ลืมนกันแล้วครับ.....” (วชิระ กล่าว)

วชิระเป็นผู้เข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน ความจริงแล้วผู้วิจัยได้ไป add e – mail address ของวชิระจากเว็บไซต์เอ็มไทยดอทคอมมาสักระยะหนึ่งแล้ว แต่ก็ไม่ได้สนทนายร่วมกันเสียที เนื่องจากต่างฝ่ายก็ต่างไม่กล้าทักทายกันแม้จะอยู่ในโลกไซเบอร์ก็ตาม เพราะผู้วิจัยเห็นรูปที่โชว์บน display แล้วเกิดความกลัว เนื่องจากเป็นรูปผู้ชายสวมหมวกปิดหน้าปิดตา คล้ายกับรูปผู้ร้ายกระทำผิด จึงไม่กล้าทักก่อน แต่ในที่สุด วชิระก็เข้ามาทักทายด้วยคำพูดที่สุภาพ

“สวัสดีครับ ยังไม่นอนหเรอครับ...” (วชิระ กล่าว)

เพราะช่วงนั้นเป็นเวลาเกือบจะเที่ยงคืนแล้ว ซึ่งผู้วิจัยกำลังสนทนากับเพื่อนคนอื่นอยู่ แล้วในที่สุดเราก็เริ่มสนทนากันเรื่อยมา ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดใหม่ว่า อย่าตัดสินจากภาพที่เราเห็นเท่านั้นต้องลองเข้าไปทักทายก่อน

“....เวลาไม่มีเรียน ก็จะเล่นเกมส์ ตะเตะฟุตบอลกับเพื่อน ๆ ครับ ชีวิตมีอยู่แค่นี้อะครับ”

(วชิระ กล่าว)

นอกจากกิจกรรมที่เขาได้บอกไปแล้วนั้น อีกหนึ่งกิจกรรมที่เขาทำเป็นประจำก็คือ การเข้าสู่โลกโซเชียล แต่ตัวชิระบอกว่า ส่วนมากเวลาที่ออนไลน์จะคุยกับเพื่อน ๆ ที่มหาวิทยาลัยมากกว่า เพื่อนที่มารู้จักกันทีหลังจะเป็นผลพลอยได้

ตัวอย่างเช่น ผู้วิจัย ซึ่งชิระเลือกเข้ามาสนทนาร่วมด้วย เนื่องจากขณะนั้นเป็นเวลาเกือบจะเที่ยงคืน เพื่อนของชิระไม่มีใครออนไลน์แล้วก็เหลือเพียงผู้วิจัย ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุให้เราได้สนทนาร่วมกัน

กิจกรรมที่ชิระและผู้วิจัยทำร่วมกัน คือ การที่ผู้วิจัยเข้าไปดูเว็บไซต์ ที่ชิระเป็นคนทำแล้วช่วย แนะนำติชมกลับไปจนผู้วิจัยกลายเป็น commentater ไปในที่สุด แต่มันก็เป็นความสนใจอย่างหนึ่งที่ชิระกับผู้วิจัยสนใจร่วมกัน คือ ผู้วิจัยชอบเข้าไปเปิดดูเว็บไซต์ต่าง ๆ อยู่แล้ว จึงสามารถ แนะนำติชมกลับไปได้ว่าเว็บไซต์ที่ดีในความคิดผู้วิจัยเป็นเช่นไร ซึ่งชิระเองก็เป็นผู้จัดทำ web page แต่ละหน้า เราจึงสามารถสนทนากันได้อย่างถูกต้อง

ชิระกับผู้วิจัยยังไม่ค่อยรู้สึกผูกพันกันซักเท่าไร เราจึงยังมีความลับต่อกัน หมายความว่าเราจะสนทนากันในเรื่องการทำเว็บไซต์เป็นหลัก เรื่องอื่น ๆ จะบอกกันเพียงผิวเผินเท่านั้น ไม่มีการคุยหรือเล่าอะไรที่ลึกซึ้งมากนัก เพราะชิระเล่าว่า

“เพราะว่ามันยังไม่ใช่โลกแห่งความจริงครับ และผมว่าคนในเอ็มไว้ใจไม่ได้อะครับ ต้องดูนาน ๆ ” (ชิระ กล่าว)

แม้ผู้วิจัยจะอายุมากกว่าชิระ แต่ชิระก็ไม่เคยเรียกผู้วิจัยว่าพี่เลย เขาบอกว่าไม่มีการปรับตัวให้เข้ากับใครเป็นตัวของตัวเองดีที่สุด

“เป็นตัวของตัวเองครับ คุยด้วยกันไม่ได้ก็ไม่คุยครับ” (ชิระ กล่าว)

แต่ชิระก็จะมีเกณฑ์ในการเลือกคู่สนทนา คือ ต้องคุยแบบสุภาพ และสนใจกันเวลาคุยไม่ใช่ปล่อยให้เขาเป็นฝ่ายชวนคุยฝ่ายเดียว

ความคาดหวังและความผูกพัน

เมื่อคุยกันสักระยะหนึ่งแล้ว วชิระเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า เคยนัดเจอเพื่อนที่สนิทสนมกันผ่านโปรแกรม MSN Messenger 1 ครั้ง

“... คุยกัน 2 วันครับ เขามาขอนัดเจอผมเอง อยากเจอก็ไปเจอครับ...” (วชิระ กล่าว)

ผู้วิจัยเคยถามวชิระว่า ทำอย่างไรเราถึงจะเป็นเพื่อนกันได้นาน ๆ วชิระบอกว่า

“เพื่อนที่รู้จักทางเอ็ม คบกันได้ไม่นานหรอกครับ อย่างที่บอกว่ามันไม่ใช่โลกความจริงครับ”
(วชิระ กล่าว)

แต่วชิระก็บอกกับผู้วิจัยว่าจะคุยกันไปเรื่อย ๆ จนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะหายไปเอง

การรักษามิตรภาพ

เนื่องจากวชิระศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชนดังนั้นเรื่องของสื่อมวลชนจึงเป็นประเด็นแรกที่เราสนทนากันนอกจากเรื่องของเว็บไซต์ โดยวชิระได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อในสังคมปัจจุบันว่า

“...ทุกวันนี้คอร์ปชั่นเยอะ ปิดสื่อ เอาสมบัติของประเทศไปขาย ปิดหูปิดตาประชาชน รายการที่วิพากวิจารณ์รัฐบาลในทางไม่ดีก็ถูกปิด...” (วชิระ กล่าว)

แล้วผู้วิจัยก็ได้แสดงทัศนะกลับไปด้วย เราจึงรู้ว่า เรามีแนวคิดบางอย่างที่คล้าย ๆ กัน วชิระจึงยังสนทนากับผู้วิจัยเรื่อยมา

การรักษามิตรภาพสำหรับผู้วิจัยแล้วผู้วิจัยมักจะส่งเมลล์ไปให้วชิระทุกครั้ง ที่ไม่ได้สนทนาด้วยกัน แต่วชิระไม่เคยตอบเมลล์ผู้วิจัยสักครั้ง ดังนั้น เราจะได้สนทนาด้วยกันเฉพาะเวลาที่ต่างฝ่ายต่างออนไลน์ตรงกันเท่านั้น

ปัญหาที่เกิดขึ้น

วชิระชอบการสนทนาแบบออนไลน์ แต่เขาก็จะคิดเสมอว่า เพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์เป็นแค่การรู้จักกันในโลกไซเบอร์เท่านั้น ไม่ใช่โลกแห่งความจริง บางครั้งก็มีความรู้สึกอยากเจอ เพราะนี่ก็สนุกแต่ไม่เคยคาดหวังอะไรเลย และมันเป็นสาเหตุที่ทำให้วชิระไม่ยอมเปิดใจกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์สักเท่าใดนัก

กรณีศึกษาที่ 5 สมชาติ (นามสมมติ)

สมชาติ (นามสมมติ) หนุ่มวัย 25 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโยธา จากมหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ปัจจุบันทำงานเป็นวิศวกรประจำบริษัทเอกชนแห่งหนึ่งและที่บ้านประกอบกิจการรับเหมาก่อสร้างด้วย ซึ่งสมชาติจะทำงานประจำที่บริษัทในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ส่วนวันเสาร์และอาทิตย์จะช่วยกิจการที่บ้าน

สมชาติเป็นคนขยัน และตั้งใจในการทำงานมาก นอกจากการทำงานทั้งที่บริษัทและที่บ้านแล้ว เขายังรับงานพิเศษมาทำอีกมากมาย เนื่องจากเขาไม่ต้องการจะรบกวนทางบ้านและต้องการจะตั้งตัวให้ได้ สมชาติเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด เขาพักอาศัยอยู่บ้านกับบิดามารดาและน้องสาว 1 คน เป็นครอบครัวที่อบอุ่น

เนื่องจากเป็นคนที่มีงานล้นมือ ดังนั้นในการสนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัยแต่ละครั้งสมชาติก็จะทำงานไปด้วย แม้จะดูเป็นคนจริงจังกับการทำงานแต่ก็เป็นคนมีอารมณ์ขัน และชอบหาเพื่อนสนทนาแบบออนไลน์เสมอ

“.... ทำงานไปด้วย คุยไปด้วยจะได้ไม่เซ็ง สีสันของชีวิตอะครับ” (สมชาติ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยเป็นผู้เข้าไปทักทายสมชาติก่อน เนื่องจากขณะนั้นเป็นเวลาหลังเที่ยงคืนแล้ว ซึ่งผู้วิจัยเพิ่งคุยกับเพื่อนคนอื่นเสร็จ แต่ยังอยากหาเพื่อนร่วมสนทนาต่อ จึงได้ add e-mail address ของสมชาติมาเพราะเป็นคนเดียวที่ยังออนไลน์อยู่ในขณะนั้น โดยเขาใช้ชื่อแนะนำตัวเองว่า “เด็กสร้างบ้าน”

ผู้วิจัยเข้าไปทักทายและแนะนำตัวว่าชื่ออะไร และกำลังทำวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการสร้างเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ จึงอยากจะขอความร่วมมือ สมาชิกที่ตอบกลับมาด้วยความยินดีและเต็มใจจะช่วย นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นในการจะสานต่อความเป็นเพื่อนระหว่างผู้วิจัยและสมาชิก

สมาชิกจะออนไลน์ทุกวันตั้งแต่เวลา 08.30 น. – 17.30 น. ซึ่งเป็นเวลาที่เขาทำงานประจำที่บริษัท แต่บางครั้งก็จะนัดเวลาคุยกับผู้วิจัยเป็นช่วงตึก ๆ เนื่องจากไม่สะดวกเวลาทำงาน หลังจากครั้งแรกที่สนทนาร่วมกันแล้ว สมาชิกบอกกับผู้วิจัยว่า

“... หลังจากคุยกันแล้วก็รู้สึกดีครับ อยากมีโอกาสคุยอีก นาน ๆ จะได้เจอคนมีสาระซักทีหนึ่ง ฮี ฮี ๆ “ (สมาชิก กล่าว)

สมาชิกชอบที่จะสนทนาและตอบคำถามกับผู้วิจัย เนื่องจากเป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับเขา ซึ่งเขารู้จักการคุยสนทนาแบบออนไลน์มานานแล้ว เพราะเป็นคนที่ชอบท่องเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ตและต้องทำงานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ทุกวัน ที่สำคัญคือชอบหาเพื่อนใหม่ ๆ มาคุยเสมอ

สมาชิกยังบอกอีกว่ารู้สึกว่าการสนทนาแบบออนไลน์ไม่มีที่สิ้นสุด อยากคุยกับใครก็ได้ ใช้เรียนรู้พฤติกรรมคนได้เป็นอย่างดี แต่เขาก็ไม่เคยใช้มันในทางไม่ดี

เหตุผลแรกที่ทำให้เขาเริ่มหันมาสนใจการสนทนาแบบออนไลน์ เขาเล่าว่า

“ว่างครับ เหงา อยากหาเพื่อนคุยแก้เหงา” (สมาชิก กล่าว)

และส่วนมากก็จะสนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนสมัยที่เรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ยังคบกันอยู่ กลุ่มนี้จะสนทนาแบบออนไลน์กันบ่อยที่สุด

“ส่วนคนอื่นที่รู้จักกันในเอ็มถ้าเข้ามาทักก็จะคุย เราไม่ค่อยจะเข้าไปทักใคร อืม...เราจะเริ่มต้นจากศึกษาว่าคนคุยด้วยเป็นใคร มีเรื่องอะไรที่เราสามารถคุยด้วยได้ เรื่องที่พอจะมีประสบการณ์ร่วมกัน ถ้าจูนกันไม่ได้ก็ไม่พยายามนะแล้วเราก็ไม่คุยกับผู้ชายด้วยนะ ฮี ๆ “ (สมาชิก กล่าว)

สำหรับเหตุผลที่ใช้ในการเลือกคู่สนทนาในแต่ละครั้งของสมาชิกนั้น เลือกลงจากถ้อยคำเชิญชวนและการใช้ภาษาสุภาพ

“ก็ดูจากที่เป็นคำเชิญชวน ใช้ภาษาสุภาพ ๆ ก็จะมี add เข้าไปคุย พวกใช้ภาษาไทยแบบ ปัญญาอ่อนไม่ค่อยชอบครับ ส่วนมากถามก็ได้สาระคือ อืม...ก็เคยเข้าไปนะครับ แต่ไม่ค่อยชอบพวกนี้จะคุยได้ไม่นาน” (สมชาติ กล่าว)

“อืม...เราจะดูด้วยว่า ถ้าถามมาตอบไป ก็แสดงว่าสนใจอยากคุย ก็จะมีคุยต่อถ้าตอบ ๆ หยุด ๆ ก็ไม่สนุก เราก็ไม่คุยต่อ” (สมชาติ กล่าว)

สมชาติยังเล่าให้ผู้วิจัยฟังด้วยว่า พฤติกรรมการสนทนาแบบออนไลน์ของเขาได้เปลี่ยนไปจากในอดีตที่จะต้องขอรูปคู่สนทนา โดยเฉพาะผู้หญิง ถ้ารูปที่ปรากฏเป็นผู้หญิงหน้าตาดี สวย ก็จะมีคุยต่อและขอเบอร์โทร จากนั้นก็จะนัดเจอบ้าง รวากับว่าการสนทนาแบบออนไลน์เป็นช่องทางในการหาแฟนนั่นเอง แต่ในปัจจุบันเป็นแค่การหาเพื่อนคุยแก้เหงาเท่านั้น ไม่มีการขอรูปก่อน คุยไปเรื่อย ๆ ถ้าสนิทกันในระดับหนึ่งแล้วอาจจะขอเบอร์โทรศัพท์ โทรไปพูดคุยและอาจจะนัดเจอเป็นบางราย แต่ช่วงนี้น้อยมากแล้ว เนื่องจากสมชาติมองว่าเป็นเรื่องของเด็กวัยรุ่นรุ่นทำกัน แต่ตอนนี้เขาทำงานและเป็นผู้ใหญ่แล้วจึงลดพฤติกรรมเช่นนั้นลง

แม้จะมีคนที่ร่วมสนทนาด้วยหลากหลายกลุ่ม แต่สมชาติก็ไม่ได้มีการปรับตัวอะไรเป็นพิเศษ

“.....เราเป็นตัวของตัวเองนะ ไม่ค่อยปรับตัวเท่าไรนะ คุยไม่ได้ก็ไม่คุย แค่นั้นจบ”

(สมชาติ กล่าว)

เมื่อคุยกันได้สักระยะหนึ่งแล้ว นอกจากเรื่องงาน เรื่องเรียน ที่เราจะสนทนายร่วมกันเป็นส่วนใหญ่แล้ว เราก็เริ่มนำเอาเรื่องในครอบครัวบางเรื่องมาเล่าและผลัดกันเป็นที่ปรึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับน้องสาวซึ่งเรามีน้องสาววัยใกล้เคียงกันทั้งคู่ สมชาติเป็นคนเริ่มปรึกษาผู้วิจัยก่อน เพราะน้องสาวของสมชาติเป็นคนชอบเที่ยวกลางคืน และจะกลับบ้านหลังเที่ยงคืนเกือบทุกวันหยุด สมชาติเป็นห่วงจึงนั่งรอเปิดประตูบ้านให้ และช่วงเวลาที่รอเปิดประตูให้น้องสาวก็คือเวลาที่สนทนากับผู้วิจัยนั่นเอง

แม้เราจะสนทนากันจนกลายเป็นเพื่อนกันไปแล้วนั้น แต่ทั้งคู่ก็ยังคงมีความลับต่อกันอยู่ เพราะเราไม่กล้าที่จะเปิดเผยทุกอย่าง โดยเฉพาะเรื่องส่วนตัว เพราะต่างคิดว่ายังไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาดีพอ

ความคาดหวังและความผูกพัน

สมาชิกขาดการติดต่อกับผู้วิจัยประมาณอาทิตย์กว่า ๆ โดยที่ผู้วิจัยก็ไม่ทราบสาเหตุ แต่ผู้วิจัยก็ส่ง e-mail ไปถามว่าเกิดอะไรขึ้นด้วยความหวังใจ แต่ก็ไม่มี e-mail ตอบกลับ

และในที่สุดก็มี e-mail ตอบกลับมาขอบคุณในความหวังใจของผู้วิจัย และสมาชิกบอกว่า เนื่องจากเขาต้องเดินทางไปคุมงานก่อสร้างที่ต่างจังหวัดจึงไม่สามารถติดต่อกลับมาได้ แต่ก็รู้สึกดีที่ผู้วิจัยไม่เคยขาดการติดต่อเลย

สมาชิกยังเล่าให้ผู้วิจัยฟังอีกว่า ไม่เคยสนทนาแบบออนไลน์กับใครได้นานเท่าผู้วิจัย โดยที่เขา ยังบอกอีกว่า ถ้าผู้วิจัยไม่ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ก็อาจจะคุยกันแคผิวเผินเช่นกัน

ซึ่งเขาบอกกับผู้วิจัยว่า ไม่เคยคาดหวังอะไรแบบนี้มาก่อนว่าจะต้องมีเพื่อนที่รู้จักกันจากการสนทนาแบบออนไลน์มาคอยหวังใจกัน เพราะเขาคิดว่าเพื่อนที่รู้จักกันด้วยวิธีนี้ ไม่มีความจริงจังต่อกัน และตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคนเป็นเช่นไรก็ไม่อาจจะทราบได้ ดังนั้นจึงเป็นเพียงเพื่อนที่จะมาเติมเต็มเวลาที่อยู่คนเดียว ไม่สามารถจะมาแทนเพื่อนในชีวิตจริงได้

การรักษามิตรภาพ

“พูดถึงเรื่องถนอมมิตรภาพแล้ว โดยส่วนตัวไม่ค่อยจะถนอมเท่าไร (รูปการ์ตูนหัวเราะ) เพราะว่าไม่ค่อยว่าง เราไม่ค่อยพร้อมล่ะมั้ง ไม่ค่อยเข้าไปคลิกคุยกับใครใน list คนเดิม ๆ ละนะ แต่เราชอบหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยมากกว่า” (สมาชิกกล่าว)

สำหรับผู้วิจัยและสมาชิกแล้วความเป็นเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์นั้น แม้จะเป็นเรื่องแปลกสำหรับเราทั้งคู่แต่เราก็จะพยายามเป็นเพื่อนกันให้นานที่สุด อย่างน้อย ๆ ก็มีเพื่อนคุย ทุกครั้งที่เข้ามาอยู่ในโลกไซเบอร์

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สมชาติเคยเล่าว่าเคยนัดเจอเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ และมีทั้งที่ยังติดต่อกัน อยู่และไม่ได้ติดต่อกันแล้วเนื่องจากการไปพบกันทำให้เกิดความรู้สึกทั้งผิดหวังและสมหวัง บางครั้งจับได้ว่าคู่สนทนาโกหก ก็ไม่ต้องการจะสานสัมพันธ์ต่อไป ความเป็นเพื่อนก็สิ้นสุดลง

กรณีศึกษาที่ 6 สมหญิง (นามสมมติ)

สมหญิง (นามสมมติ) เป็นคนจังหวัดสงขลา อายุ 18 ปี ปัจจุบันเธอศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 คณะการจัดการ สาขาการจัดการการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยของรัฐบาลในจังหวัดนครศรีธรรมราช

สมหญิงเป็นลูกสาวคนสุดท้าย มีพี่สาว 1 คนและพี่ชาย 1 คน ซึ่งทั้งคู่เข้ามาทำงานที่ กรุงเทพฯ ส่วนพ่อกับแม่ของเธอยังคงอยู่ที่สงขลา และตัวเธอพักอาศัยในหอพักใกล้มหาวิทยาลัยจะ กลับบ้านทุกครั้งที่มีวันหยุดต่อเนื่องยาว ๆ และปิดเทอม เธอเป็นคนอารมณ์ดี เธอบอกว่า เธอมีเพื่อน เยอะ แต่มีที่สนิท 4-5 คน และเธอยังบอกอีกว่า ตัวจริงเธอเป็นคนไม่ค่อยพูด ค่อนข้างจะเงิบ แต่เวลาที่เธอสนทนาแบบออนไลน์มักจะเป็นคนที่มีเรื่องชวนคนอื่นคุยมากมาย ซึ่งก็ต่างจากบุคลิกจริง ๆ ของเธอ เพราะเธอบอกว่าต่างก็ไม่ว่าเป็นใครมาจากไหน จึงไม่มีอะไรที่จะต้องเกรงใจหรืออายที่จะ นำเสนอในสิ่งที่ตนเองคิด อยากทำอะไรก็ได้ ถ้าไม่อยากคุยต่อก็ sign out (จบการสนทนาโดยการ ออกจากโปรแกรม MSN Messenger) ออกไป ก็เป็นอันสิ้นสุดการสนทนา

การสร้างมิตรภาพ

ขณะที่ผู้วิจัยกำลังออนไลน์อยู่นั้น เป็นเวลาประมาณ 6 โมงเย็น ส่วนมากถ้าออนไลน์เวลานี้ จะได้สนทนากับกลุ่มเพื่อนวัยทำงาน แต่วันนี้ปรากฏว่าไม่มีเพื่อนของผู้วิจัยออนไลน์เลย ผู้วิจัยจึงเข้าไปหาเพื่อนใหม่ที่จะมาร่วมสนทนาจากเว็บไซต์เอ็มไทยเช่นเคย แล้วก็ได้พบกับสมหญิง ซึ่งเป็นคนเดียว ที่ยินยอมจะสนทนาร่วมกับผู้วิจัย โดยเธอใช้ชื่อในขณะที่ออนไลน์ว่า “คนน่ารักขอแค่ใครสักคนบนโลกใบนี้เจ็บหัวใจ ...เจ็บหัวใจอย่างแรง”

เราเริ่มต้นสนทนากันด้วยเรื่องเรียนและการรับน้องใหม่ เนื่องจากเธอเพิ่งเข้ามาเป็นน้องปี 1 และอยู่ในช่วงการรับน้อง จากนั้นเธอก็บอกกับผู้วิจัยว่า วันนี้เธอไม่ได้เข้าเรียน เพราะเธอเบื่อ ชี้แจงว่า ไม่อยากเข้าห้องเรียน แล้วเธอก็สนทนาแบบออนไลน์ตั้งแต่เช้าแล้ว ซึ่งเป็นวิถีแก้เหงาของเธอ

สมหญิงจะออนไลน์ตั้งแต่เช้าถึงเย็น และช่วงกลางวันเป็นบางวัน เธอให้เหตุผลว่ากลางวันเธอไม่ค่อยได้อยู่กับกลุ่มเพื่อนของเธอ เพราะต่างคนต่างเรียน จะเจอกันเฉพาะกลางวัน และเธอก็ไม่ชอบอยู่คนเดียว ดังนั้นการออนไลน์เพื่อหาเพื่อนใหม่จึงเป็นสิ่งที่เธอชื่นชอบเป็นพิเศษ

เธอรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเธอต้องการจะหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยและรู้มากกว่าก่อนอยู่ แล้วว่ามีโปรแกรมเพื่อการสนทนาแบบออนไลน์ใช้ เพราะเธอชอบท่องโลกอินเทอร์เน็ตเป็นงานอดิเรก ดังนั้นการสนทนาแบบออนไลน์จึงไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่สำหรับเธอ

ผู้วิจัยถามเธอว่า เพื่อนในสังคมของเธอกับเพื่อนใหม่ที่รู้จักกันโดยการสนทนาแบบออนไลน์ต่างกันอย่างไร เธอก็ตอบว่า

“...ไม่ค่อยต่างนะ แล้วแต่ แต่ละคน คนเราไม่เหมือนกันหรอก บางคนอาจจะจริงจัง บางคนก็เสแสร้งไง ถ้าคุยนาน ๆ แล้วบางคนก็กลายเป็นเพื่อนสนิทไปเลย ไม่ต่างอะ...”

(สมหญิง กล่าว)

สมหญิงกับผู้วิจัยเราเป็นเพื่อนกันธรรมดาไม่ถึงขั้นสนิทกัน เพราะสมหญิงเธอเป็นคนที่มีเพื่อนสนทนาแบบออนไลน์จำนวนมาก บางครั้งเธอสนทนาแบบออนไลน์ครั้งละ 4 – 5 คน แล้วผู้วิจัยจะเป็นหนึ่งในจำนวนเพื่อนใหม่ที่เข้าไปทีหลัง การสนทนาจึงไม่ต่อเนื่องและสมหญิงก็จะสนใจคุยกับเพื่อนกลุ่มเดิมมากกว่าผู้วิจัย ดังนั้นเราจึงไม่ค่อยผูกพันกันสักเท่าไร แม้กระทั่งผู้วิจัยเคยส่ง e-mail ไปให้เธอ เธอก็ไม่ค่อยตอบกลับ นาน ๆ ครั้งจะส่งกลับมา เราจึงไม่มีกิจกรรมอะไรที่จะทำร่วมกัน เป็นสาเหตุให้เราไม่เคยเปิดเผยเรื่องส่วนตัวให้ต่างฝ่ายรับรู้เลยและเราก็ไม่มีการปรับตัวเข้าหากันมากนักต่างคนต่างเป็นตัวของตัวเอง

สมหญิงเธอล่าว่า เธอไม่มีกฎเกณฑ์ในการเลือกคบเพื่อน ไม่ว่าจะใครก็สามารถเข้ามาสนทนา กับเธอ แต่ต้องไม่หยาบคายเธอจึงจะคุยด้วย เพราะเธอชอบการมีเพื่อนออนไลน์จำนวนมากแต่เธอก็เล่าว่า

“...มันแค่เข้ามาคุย ๆ กันแล้วก็ลืมกัน แคว่จำกันไม่ค่อยได้หรอก ว่าไปก็ตื่นจะได้มีเพื่อนใหม่ไปเรื่อย ๆ” (สมหญิง กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

สมหญิงไม่เคยคาดหวังที่จะมีเพื่อนสนิทจากการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเธอเป็นคนที่ มีเพื่อนมากอยู่แล้วรวมทั้งเธอก็มีแฟนด้วย แต่การเข้ามาหาเพื่อนร่วมสนทนาออนไลน์นั้นเป็นเพียงสิ่งแก้เหงา เวลาที่เธออยู่คนเดียว

แม้เธอจะไม่เคยคาดหวังที่จะผูกพันกับใครในโลกไซเบอร์แต่เธอก็มีเพื่อนสนิทจากการสนทนาแบบออนไลน์ 1 คน เป็นผู้ชาย เธอเล่าว่า

“...อีม มีนะคนหนึ่ง ยังคุยกันเลย เขาโทรมาคุยบ่อย ก็มาจากเว็บเอ็มไทยเนี่ยแหละ ไม่เคยเจอนะ เขาอยู่สุพรรณ ลองดูอะ เห็นเค้าคุยดี ก็ให้เบอร์ไป ก็ดีนะคุยกันบ่อย ๆ จนสนิทไปเลยอะ”

(สมหญิง กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

เธอยังเล่าอีกว่า ถ้าความเป็นเพื่อนที่เกิดขึ้นมาทำให้รู้สึกดี ก็พยายามเป็นเพื่อนกันให้นานที่สุด สิ่งสำคัญที่เธอบอก คือ การจะสานต่อความสัมพันธ์ให้นานที่สุด คือ ถ้าสนทนาจนไวใจกันได้แล้ว ก็ต้องมีการแลกเปลี่ยนโทรศัพท์กัน จะได้คุยกันจริง ๆ การได้ยินเสียงและวิธีการพูดคุย จะทำให้จับผิดคู่สนทนาได้และรู้ว่าเป็นคนอย่างไร

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เนื่องจากผู้วิจัยไม่ใช่เพื่อนสนิทหรือบุคคลที่สมหญิงมีความสนใจจะสนทนายาวนานนัก จึงทำให้เราไม่ค่อยผูกพันกัน และเธอมักจะเป็นฝ่ายที่ไม่ค่อยสนทนาอย่างต่อเนื่องเพราะ ทุกครั้งของการสนทนาเธอมักจะบอกกับผู้วิจัยว่า “เดี๋ยวมานะคุยกับเพื่อนอยู่” และบางครั้งผู้วิจัยต้องรอนานมากกว่าเธอจะกลับมาสนทนากับผู้วิจัยอีกครั้ง จนทำให้ผู้วิจัยรู้สึกไม่ต้องการจะสนทนากับเธออีกแล้ว

สมหญิงบอกกับผู้วิจัยว่า ไม่เคยมีปัญหาที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเธอไม่เคยคาดหวังและไม่เคยอยากนัดเจอใคร เนื่องจากความกลัวเพราะไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา เธอสนทนาแบบออนไลน์ เพื่อหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยสนุก ๆ แก้เหงา จึงไม่มีปัญหาใด ๆ เกิดขึ้น

กรณีศึกษาที่ 7 วีรภาพ (นามสมมติ)

วีรภาพ (นามสมมติ) ชายหนุ่มวัย 28 ปีสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในภาคเหนือ จากนั้นเข้าทำงานในตำแหน่งวิศวกร ของบริษัท เอกชนแห่งหนึ่ง เป็นเวลา 2 ปี และปัจจุบันได้ลาออกจากงานแล้วเพื่อศึกษาต่อในระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ

วีรภาพเป็นคนจังหวัดแพร่ เป็นลูกชายคนโตมีน้องสาว 3 คน ปัจจุบันพักอาศัยอยู่คอนโดมีเนียมส่วนตัวกับน้องสาวของเขา เขาเป็นคนเจียบ ๆ หนึ่ง ๆ ชอบฟังมากกว่าพูด แต่ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตัวเองมากนัก เขาบอกกับผู้วิจัยว่าการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ ทำให้เขารู้สึกมั่นใจในตัวเองมากกว่าเวลาที่อยู่ในสังคมจริง กล่าวคือ เขาสามารถทำอะไรก็ได้ คุยกับใครก็ได้ ทำในสิ่งที่ในชีวิตจริงทำไม่ได้แต่เมื่อมาใช้ตัวตนในโลกไซเบอร์ สามารถทำได้ทุกอย่าง เขาจึงชื่นชอบการสนทนาแบบออนไลน์ แต่ไม่ถึงขั้นจริงจังอะไรมากมายนัก

“...เอ็มเหอ ก้อเอนะ ชอบอะ หนูก็ดี ไม่เซ็ง เล่นบ่อย เกือบทุกครั้งที่ไม่มีไรทำ แต่ไม่จริงจังนะ เอามันส์อะ ฮี ๆ” (วีรภาพ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

วีรภาพเข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน โดยให้เหตุผลว่าชอบชื่อที่ผู้วิจัยใช้ในการออนไลน์ ซึ่งก็คือ “มิตรภาพระหว่างเพื่อน” และเขายังบอกอีกว่า

“.....เรียนโทเหมือนกัน น่าจะคุยกันรู้เรื่องไม่ชอบคนคุยที่เง่าอะ” (วีรภาพ กล่าว)

วีรภาพรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์มานานแล้ว เขาเล่าว่า เริ่มใช้วิธีการสนทนาแบบออนไลน์เป็นสื่อในการหาเพื่อนและบางครั้งหาแฟนตั้งแต่ตอนที่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 ในขณะที่ศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี และจริงจังถึงขั้นพยายามสนทนาแบบออนไลน์จนได้เบอร์โทรศัพท์ของคู่สนทนาและโทรศัพท์ไปคุยด้วยเกือบจะทุกคนที่ให้เบอร์โทรศัพท์มา และจะพบคู่สนทนาในวัยเรียนด้วยกันเป็นส่วนใหญ่ แต่ปัจจุบันพฤติกรรมกรสนทนาแบบออนไลน์ได้เปลี่ยนไป เนื่องจากเป็นแค่ช่องทางแก้เหงา คุยกันปกติ ไม่ได้ขอเบอร์ ไม่ได้นัดเจอแล้ว เขาให้เหตุผลว่า

“.....ตอนนั้นเด็ก ๆ อะ มันคึก ตื่นเต้น อายากเจ้อ แต่ทำบ่อย ๆ มันก็เบื่อ จนตอนนี้ ไม่ละ คุยเฉย ๆ ใครที่คุยนานจนสนิทก็อาจจะโทรคุยบ้าง แต่ไม่เหมือนตอนเด็กนะ ตอนนั้นยอมรับว่า บ้าอะ บ้าจริงๆ” (วีรภาพ กล่าว)

ข้อดีของการสนทนาแบบออนไลน์ ที่ทำให้วีรภาพชอบที่จะใช้โปรแกรมนี้ในการหาเพื่อน คือ ความเป็นส่วนตัว ไม่มีใครรบกวนและง่ายที่จะทำความรู้จักกับใครก็ได้ ที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน พอใจจะคุยกับใครก็ได้ ที่สำคัญคือ รู้ถึงจุดประสงค์ของคุณสนทนา คือ คนที่เข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ มีความต้องการจะหาเพื่อนร่วมสนทนาเช่นกัน ดังนั้น จึงง่ายที่จะสนทนากัน

“.....รู้ว่าคนที่เข้ามาคุย ก็ต้องการหาเพื่อนคุยเหมือนกันถึงได้เข้ามาไง” (วีรภาพกล่าว)

“ถ้าคนไหนคุยกันถูกคอ รู้เรื่องหน่อย ก็โอเค คุยต่อ แต่ไม่คุยกับผู้ชายนะ ไม่ชอบ ฮี ๆ”

(วีรภาพ กล่าว)

นอกจากนี้ วีรภาพยังบอกกับผู้วิจัยว่า เพื่อนในสังคมสมัยใหม่กับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ ไม่แตกต่างกันเลยในความคิดของเขา

“เน็ตอะ มันเป็นแค่กำแพงนะในเมื่อเราทำลายกำแพงนั้นแล้ว เราจะเป็นอะไรก็ได้ เป็นเพื่อนกันก็ได้ เป็นแฟนกันได้ แล้วแต่ แต่มันก็ต้องใช้เวลาเราว่ามันไม่ต่างกันหรอก บางครั้งเพื่อนในเน็ตนะอาจจะดีกว่าเพื่อนเราจริงๆก็ได้” (วีรภาพ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

เนื่องจากวีรภาพเป็นคนที่มักจะคิดอะไรเกินวัย จึงทำให้เขาเข้ากับเพื่อนไม่ค่อยได้ เขาให้เหตุผลว่า ไม่ชอบความไร้สาระของเพื่อนบางคน จึงไม่ค่อยมีเพื่อน นอกจากคนที่มีอุดมการณ์เดียวกันจึงจะคบกันได้ยาวนาน ซึ่งทุกวันนี้เขามีเพื่อนสนิทเพียง 1 คน จึงเป็นส่วนหนึ่งให้เขาหันมาหาเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์

“ก็ขอบคุณให้หายเหงา ไม่ได้จริงจังอะไร” (วีรภาพ กล่าว)

ทุกครั้งที่เข้ามาอยู่ในโลกไซเบอร์เขาไม่เคยคาดหวังและไม่เคยผูกพันกับใคร

“...ทุกคนก็มาหาเพื่อนคุย คุย ๆ กันไป แล้วก็จบ ไม่มีใครมากมาย” (วีรภาพ กล่าว)

เขาบอกว่าการสนทนาแบบออนไลน์ แต่ครั้งนั้นจะไม่เคยโกหก แต่จะปิดบังโดยการบอกข้อมูลให้น้อยที่สุด เพื่อป้องกันการสืบค้นของคุณสนทนา เขาต้องการจะมีตัวตนในโลกไซเบอร์แต่ไม่ต้องการเป็นที่รู้จักของคนแปลกหน้าในชีวิตจริง

แต่กระนั้นก็ตามวีรภาพก็มีเพื่อนสนิทที่มาจากการสนทนาแบบออนไลน์ถึง 2 คน ซึ่งคบกันมาปีกว่าแล้ว เขาเล่าว่า

“.....คุยนานแล้วก็นัดเจอ อยากรู้จัก โอเค เจอ แล้วถูกใจก็ไปกินข้าวกัน ทุกวันนี้ก็โทรคุยกันบ้าง นาน ๆ ครั้งก็นัดกินข้าว ดูหนัง ฟังเพลงกัน ก็ไม่มีไรมาก ทว่า ๆ ไป” (วีรภาพ กล่าว)

แต่ถ้าในกรณีที่เกิดความไม่พอใจ คุณสนทนาจึงจะไม่มีการสานสัมพันธ์กันต่อไป หรืออาจจะมีบ้างแต่การติดต่อกันก็จะน้อยลง

การรักษามิตรภาพ

หลังจากสนทนาพร้อมกันจนกลายเป็นเพื่อนกันแล้ว เช่นกรณีตัวอย่างเพื่อนสนิทที่วีรภาพได้นัดเจอ เขาก็จะรักษามิตรภาพโดยการโทรศัพท์ไปคุย และนัดเจอกัน แต่อาจจะนาน ๆ ครั้ง หรือเวลาที่ต้องการเพื่อน

“ก็นัดกินข้าวนะ เดือนละครั้งมั้ง เราชวนเขาบ้าง เขาชวนเราบ้าง ประมาณเนี่ย”

(วีรภาพ กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ความต้องการที่จะรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคุณสนทนา ณ ขณะนี้มีน้อยมากสำหรับวีรภาพ เพราะเขาบอกว่ารู้สึกเฉย ๆ ไม่กระตือรือร้นเช่นแต่ก่อนแล้ว และไม่ต้องการผูกพันกับใครเป็นเพียงการหาเพื่อนคุย ให้หายเหงาเท่านั้น ปัญหาที่ตามมาจึงไม่มี เพราะทุกอย่างจะจบลงที่หน้าจอกอมพิวเตอร์เท่านั้น

กรณีศึกษาที่ 8 อนิรุต (นามสมมติ)

อนิรุต (นามสมมติ) อายุ 28 ปี เป็นคนจังหวัดร้อยเอ็ด สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะรัฐศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยเปิดของรัฐบาลแห่งหนึ่ง ปัจจุบันรับราชการในกระทรวงมหาดไทย และปฏิบัติหน้าที่อยู่จังหวัดสระบุรี

อนิรุตเป็นลูกชายคนสุดท้องในบรรดาลูกทั้งหมด 7 คน เขาพักอาศัยอยู่บ้านพักข้าราชการในจังหวัดสระบุรี นานๆ ครั้งจึงจะได้กลับบ้านที่จังหวัดร้อยเอ็ด เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี และอาศัยหลักธรรมในการดำเนินชีวิต เนื่องจากผ่านการบวชเรียนมาแล้ว

การสร้างมิตรภาพ

อนิรุตรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกจากเพื่อนร่วมงาน โดยการเห็นเพื่อนใช้วิธีการสนทนาแบบออนไลน์ เพื่อหาเพื่อนใหม่ๆ คุย จึงขอคำแนะนำจากเพื่อนและให้เพื่อนติดตั้งโปรแกรมให้หลังจากนั้นจึงใช้การสนทนาแบบออนไลน์เรื่อยมาในการหาเพื่อนจากโลกไซเบอร์ และเขารู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ดี เป็นเครื่องมือในการสร้างเพื่อนใหม่ รวมทั้งแก้เหงาเวลาที่ต้องอยู่คนเดียวได้

“ผมรู้สึกว่าการทำให้คนอื่นมีเพื่อนอย่างเรา ทำให้มีความสุขครับ ผมก็มีความสุขด้วย มันทำให้เรามีเพื่อนมากมาย รู้สึกดีครับ แม้จะเป็นแค่การสัมผัสทางเน็ตก็ตาม” (อนิรุต กล่าว)

เขาจะออนไลน์ทุกครั้งในเวลาทำงานคือเวลา 08.30 น. – 16.00 น. และอีกหนึ่งช่วงคือเวลา 19.00 น. – 22.00 น. ซึ่งเป็นเวลาส่วนมากที่ผู้วิจัยจะได้สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกับเขา

อนิรุตเข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน โดยให้เหตุผลว่าเป็นการ “สุ่ม” เขาอธิบายว่า เลือก add e-mail address หลายคนจากเว็บไซต์เอ็มไทย แต่จะเลือกเฉพาะคนที่อยู่ในกรุงเทพฯ เท่านั้น เพราะตัวเองอยู่ต่างจังหวัด จึงต้องการจะรู้ข้อมูลและเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในเมืองหลวง

“ผมแค่อยากรู้จักคนที่ทำงานใน กทม. ไม่มีเหตุผลอื่น แค่อยากมีเพื่อนไว้คุยแก้เหงา และจะได้ตามกระแสคนในเมืองหลวงทันครับ” (อนิรุต กล่าว)

แล้วที่สำคัญที่อนิรุตบอกกับผู้วิจัย คือ ผู้วิจัยเป็นคนที่เขาคุยด้วยแล้วรู้สึกสบายใจดี ดูเหมือนจะไม่ค่อยมีพิษมีภัยเท่าไร จึงเลือกที่จะสนทนาแบบออนไลน์ด้วย

“...คุยดีนะ บอกตรงๆ ดีครับ อืม แบบบริสุทธิ์ดีครับ ไม่มีอะไร” (อนิรุต กล่าว)

ผู้วิจัยเคยเล่าเรื่องเกี่ยวกับปัญหาที่เจอในการสนทนาแบบออนไลน์ ไม่ว่าจะเจอคนที่คุยแบบหยาบคาบ ไม่ยอมคุยด้วย เข้ามาขอเบอร์โทรศัพท์ ขอดูรูปก่อนจึงจะร่วมสนทนาด้วย เป็นต้น อนิรุตก็บอกกับผู้วิจัยว่า

“คนที่คุยไม่เห็นหน้าความละเอียดอ่อนไม่มี ถือเป็นเรื่องธรรมดา” (อนิรุต กล่าว)

อนิรุตยังบอกกับผู้วิจัยอีกว่า คนในโลกอินเทอร์เน็ตที่ดีก็มีมาก อย่างองแต้ในแง่ลบ เขามีหลักในการพิจารณาว่าจะสนทนาต่อไปอีกหรือไม่โดยการจับโกหก

“ ถ้าจับได้ว่าโกหกก็จะไม่บอกความจริงครับ และจะรู้สึกไม่ค่อยอยากคุยต่อ เสียความรู้สึกครับ ” (อนิรุต กล่าว)

แม้บางครั้งจะเคยถูกคู่สนทนาหลอกหรือจับได้ว่าโกหกแต่มันก็ไม่ได้ทำให้อนิรุตรู้สึกกับการสนทนาแบบออนไลน์ในทางลบทั้งหมด เขาบอกกับผู้วิจัยว่า อินเทอร์เน็ตเป็นอีกโลกหนึ่งที่ใครจะทำอะไรก็ได้ เราไม่สามารถรู้ถึงจิตใจแท้จริงของคนอื่น บางครั้งเราเองก็ไม่สามารถจะบอกทุกสิ่งทุกอย่างให้คนอื่นรู้ได้เพื่อความปลอดภัยของเราเอง แต่อนิรุตจะใช้วิธีการปกปิดไม่ใช่โกหก

“การปกปิด คือ การไม่พูด การโกหก คือ การพูดไม่จริง” (อนิรุต กล่าว)

เมื่อเราทำความรู้จักกันและสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันจนเริ่มรู้สึกไว้วางใจกันมากขึ้นแล้วผู้วิจัยก็เริ่มปรึกษาปัญหาต่างๆ กับอนิรุตซึ่งก็จะได้คำแนะนำและข้อคิดที่ดีเสมอ แต่เราก็ยังไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเลย เพราะอนิรุตไม่มีการตอบสนองกลับมาเลย นอกจากการสนทนาแบบออนไลน์เท่านั้น เช่น การส่งอีเมลล์จากผู้วิจัยไปให้แต่อนิรุตก็ไม่เคยตอบกลับมา เขาบอกว่าไม่รู้จักวิธีการส่งอีเมลล์ รู้เพียงแต่การสนทนาแบบออนไลน์ และการหาข้อมูลจากเว็บไซต์เท่านั้น เราจึงไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน มีเพียงบางเรื่องที่สนใจร่วมกันและจะเป็นประเด็นสนทนาร่วมกันอย่างถูกต้อง เช่น เรื่องเกี่ยวกับสุขภาพ อาหารที่รับประทานแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อสุขภาพ เป็นต้น

“...มาม่าอย่าทานมากนะครับมันไม่ดีเลย แต่ก็เข้าใจชีวิตคนในเมืองนะ อืม...มีกล้วยน้ำว้าติดห้องไว้ก็ดีนะครับ จะบอกวิธีนะ ตื่นนอนมา หลังแปรงฟันนะ ก็กินเลย 1 – 2 ลูก มันจะทำให้ลำไส้ของคนเราดี ลดกรดหรือดูดสิ่งที่ไม่ดีได้ และตามตำราเป็นยาอายุวัฒนะด้วยนะครับ”

(อนิรุต กล่าว)

อนิรุตไม่ได้เลือกที่จะคบกับใครเป็นพิเศษถ้าในขณะที่ออนไลน์มีคนเข้ามาทักทายเป็นแล้วคุยกันด้วยดีก็จะคุยกับทุกคน แต่ก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของคุณสนทนาด้วยว่าใส่ใจและสนใจที่จะคุยด้วยมากแค่ไหน ถ้าการสนทนาเป็นแบบถามคำตอบคำการสนทนาแบบออนไลน์ก็จะจบลงเพียงเท่านั้น เพราะเขาบอกว่าไม่อยากสนทนากับคนที่ไม่สนใจเขา

ความคาดหวังและความผูกพัน

แม้อนิรุตจะบอกว่าไม่ได้จริงจังกับการคบเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ แต่เขาก็คาดหวังที่จะเจอและต้องการจะพัฒนาความสัมพันธ์กับคนที่สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันมาเป็นเวลานานแล้ว ดังตัวอย่างที่เขาเล่าให้ผู้วิจัยฟัง

“...ก็ที่แน่ใจจริงๆ เคยนัดเจอ 1 คน ครับ คุยกันมาประมาณ 6 เดือน เขาเป็นนิสิตปริญญาโท แห่งหนึ่งครับไม่ชอบบอกสถานะว่าที่ไหน ผู้หญิงครับก็แค่ทานข้าวกัน ตอนนั้นห่างไปแล้วครับความจริงเขาก็เข้ามาทักและโทรมาอยู่นะ แต่ผมไม่ค่อยชอบบอกไม่ถูก” (อนิรุต กล่าว)

แต่ในที่สุดผู้วิจัยก็ได้ทราบเหตุผลที่แท้จริงที่อนิรุตไม่ค่อยชอบคู่สนทนาที่เคยนัดเจอ เนื่องจากความคาดหวังที่ตั้งไว้จากการสนทนาแบบออนไลน์ว่าคุณสนทนาของตนจะต้องเป็นแบบนั้น แบบนี้ แต่เมื่อเจอตัวจริงกลับไม่ได้เป็นอย่างที่คาดหวังไว้ดังนั้นการที่จะสานความสัมพันธ์ต่อไปจึงไม่เกิดขึ้น

การรักษามิตรภาพ

สำหรับคนอื่นที่เป็นเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ แต่ไม่เคยนัดเจอกันถ้ายังมีการเข้ามาสนทนากันอย่างสม่ำเสมอ เขาก็จะคุยและรักษาความเป็นเพื่อนต่อไป แต่จากเหตุการณ์ที่เคยนัดเจอและไม่เป็นไปอย่างที่คาดหวังทำให้เขาต้องการเพียงหาเพื่อนคุยแก้เหงาเท่านั้น ความคาดหวังลดน้อยลงจนเกือบจะไม่มี มากที่สุดคงเป็นเพียงการโทรศัพท์คุยกัน แต่เขาก็ทิ้งท้ายด้วยคำพูดที่ว่า

“...แต่ก็ไม่แน่ครับ เรื่องของอนาคตบอกไม่ได้ ถ้าตอนนั้นอยากจะเจอก็คงไปเจออีก 555”
(อนิรุต กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ในขณะที่สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันถ้าเป็นเพียงการสนทนาเพื่อหาเพื่อนใหม่ ๆ โดยไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเจอและคู่สนทนาต้องเป็นแบบที่คิดไว้ ปัญหาก็จะไม่เกิดขึ้น แต่หากต้องการรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา สิ่งที่จะตามมาก็คือ เมื่อคู่สนทนาไม่เป็นไปตามจินตนาการที่วาดไว้ การสานสัมพันธ์หรือรักษามิตรภาพต่อไปก็จะไม่เกิดขึ้น และความเป็นเพื่อนก็อาจจะสิ้นสุดลง

กรณีศึกษาที่ 9 อนุสรณ์ (นามสมมติ)

อนุสรณ์ (นามสมมติ) หนุ่มวัย 23 ปี เป็นคนจังหวัดนครปฐม สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่ง ปัจจุบันทำงานในตำแหน่งวิศวกรของบริษัทเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดระยอง

อนุสรณ์มีพี่สาว 1 คน ซึ่งตอนนี้ก็ทำงานแล้วเช่นกัน แม้เขาจะทำงานอยู่จังหวัดระยองแต่ทุกช่วงวันหยุดก็ต้องกลับบ้านที่นครปฐมเสมอ ซึ่งเวลาทำงานเขาต้องพักอาศัยอยู่หอพักของบริษัทที่จังหวัดระยอง เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี และจริงจังกับชีวิตในทุกเรื่อง

“เรามองโลกในแง่ดีนะ อืม...แต่มองคนออกรู้ว่าใครมีอะไรในใจ...” (อนุสรณ์ กล่าว)

เขามีเพื่อนสนิท 4 คน เป็นผู้ชาย 2 คน และผู้หญิง 2 คน แม้จะมีเพื่อนสนิทเพียง 4 คน แต่เขาบอกว่ามีคนรู้จักมากมาย แต่สำหรับ 4 คนนี้ จะรับรู้เรื่องราวในชีวิตและเข้าใจเขามากที่สุด โดยส่วนตัวเขาชอบที่จะเข้าสังคม พบปะผู้คน แต่ก็มีบางช่วงที่ต้องการอยู่คนเดียว

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยได้สนทนาแบบออนไลน์กับอนุสรณ์ เนื่องจากความเข้าใจผิดของอนุสรณ์ โดยเขาเข้าใจว่าผู้วิจัยเป็นเพื่อนของเขาอยู่แล้วเพราะผู้วิจัยใช้ชื่อ e-mail address คล้ายกับเพื่อนของเขา

“ตอนแรกเรานึกว่าเธอเป็นเพื่อนที่เรารู้จักซะอีก ของเขา dugdig2004 เห็นนี้เป็น 2006 ตอนแรกนึกว่าเขาอัปเดตปี เหอๆ เลยเข้ามาทักทาย” (อนุสรณ์ กล่าว)

แต่เมื่อผู้วิจัยได้แนะนำตัวและขอความร่วมมือในการทำงานวิจัยครั้งนี้ อนุสรณ์ก็ยินดีให้ความร่วมมือ

เราเริ่มบทสนทนากันด้วยเรื่องการเรียนต่อในระดับปริญญาโท เนื่องจากผู้วิจัยแนะนำตัวเองไปว่ากำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาโทและอนุสรณ์ก็กำลังจะลาออกจากงานที่บริษัทเพื่อมาเรียนต่อระดับปริญญาโทเช่นกัน

“...กำลังจะลาออกมาต่อโทอะ ไม่แน่ว่าผมจะได้ทุนกระทรวงวิทยให้ไปต่อต่างประเทศอะ จะประกาศผลวันอังคารนี้ ถ้าได้ว่าจะลาออกวันนั้นเลย เหอๆ... ให้เลือกไปอเมริกา เบลเยียม หรือญี่ปุ่นที่ใดที่หนึ่ง เป็นทุนไปเรียนต่อด้านเซมิคอนดักเตอร์อะ...” (อนุสรณ์ กล่าว)

นอกจากการอ่านหนังสือเป็นงานอดิเรกแล้ว อนุสรณ์ก็เข้ามาใช้บริการการสนทนาแบบออนไลน์ทุกวันอย่างน้อยวันละ 5 ชั่วโมง เป็นอีกหนึ่งงานอดิเรกที่เขาชื่นชอบ

“ออนบ๊อย – บอย เฉลี่ย 5 ชั่วโมงละกันนะ ไม่เคยนั่งนับสักที่ว่าตัวเองออนไลน์วันละกี่ชั่วโมง ทุกครั้งที่ทำงานก็เปิดทิ้งไว้ตลอดแหละ แต่จะได้คุยมากน้อยก็วันหยุดนะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

เขาเริ่มรู้จักโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์เมื่อครั้งเรียนอยู่ชั้นปีที่ 4 ระดับปริญญาตรี เพราะเพื่อนส่วนมากนิยมเล่นกัน และสอนให้เขาใช้โปรแกรมนี้

วัตถุประสงค์ในการเข้าสู่โปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ของเขา คือ

“อู้งาน ออนเวลาทำงานเซ็งๆ เข้ามากวนเพื่อนที่ออนอยู่ หรือไม่ก็เวลาหาข้อมูลอะไร

ออนทุกครั้งที่ใช้อินเทอร์เน็ตทำงานด้วย...” (อนุสรณ์ กล่าว)

ส่วนมากคนที่เลือกจะสนทนาด้วยจะเป็นคนรู้จัก แต่ก็คุยเรื่องทั่วไป เป็นการสนทนาเพื่อแก้เหงา

“ส่วนมากคุยกับคนรู้จัก คุยไร้สาระ แก่แข็งอะ อิม...แก่แข็งได้ถ้าออนไลน์งาน แต่ถ้าออนไลน์นอกเวลาทำงาน เช่น มาหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตแล้วออนไลน์ไปด้วยมักจะหาข้อมูลไม่ได้ดีเท่าที่ควร และมักเสียเวลาเป็นจำนวนมาก สำหรับเรานะแต่ก็ชอบนะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

สำหรับเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ของอนุสรณ์นั้นก็มีเช่นกัน

“มีที่จำชื่อได้ไม่กี่คน นอกนั้นก็ลืมๆ ไปแล้ว ก็ไม่ได้คุย ที่สนิทที่สุดก็มีเจอกันก็คุยกันแค่นี้แหละ บางคนเจอตลอดเวลาเลยก็มี แต่พวกที่เจอตลอดเวลานี้มักจะไม่สนิท ออนไลน์เราทำได้เลย แต่เราไม่มีเรื่องจะคุยก็ไม่รู้จะคุยกันทำไม ไรอะ รู้สึกไม่ชอบ” (อนุสรณ์ กล่าว)

เพื่อนที่อนุสรณ์สนใจจะสนทนาแบบออนไลน์ร่วมด้วย คือ บุคคลที่มีความสนใจบางอย่างตรงกัน

“คือเวลาเขาไปเข้าเว็บบอร์ดเจอคนที่มีความสนใจตรงกัน ก็จะแอดไปคุยถ้าหึงเมลล์ได้ เช่น เรื่องเรียนต่อนี้ เป็นต้น แต่ก็มีบางคนแอดเรามา พวกนี้แค่คุยกันไม่กี่ครั้ง ก็จะจำได้เพราะเป็นเรื่องมีสาระ” (อนุสรณ์ กล่าว)

เมื่อมีเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์แล้ว ความผูกพันก็มีบ้างสำหรับกลุ่มที่สนิทกันมากที่สุด และการปรับตัวสำหรับอนุสรณ์แทบจะไม่มีอะไรเลย เพราะเขาเลือกที่จะเป็นตัวของตัวเอง และเลือกที่จะสนทนากับบุคคลที่วัยใกล้เคียงกันเท่านั้น

ความคาดหวังและความผูกพัน

อนุสรณ์เคยนัดเจอเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ 3 ครั้ง เขาให้เหตุผลว่าความรู้สึกที่อยากเจอเป็นเพียงอารมณ์วูบหนึ่งเท่านั้น เป็นอารมณ์ของเด็ก

“อยากเจอเพราะอารมณ์ของเด็กอะ เจอแล้วก็เท่านั้น เช่น บางช่วงมันอาจเป็นช่วงที่เราเหงาๆ พอดีใจ พอเจอแล้วเราผิดหวังด้วยมั้ง คิดไม่เท่าในรูปอะประมาณนั้น แต่ทุกวันนี้ก็ไม่ได้คุยกันแล้ว” (อนุสรณ์ กล่าว)

เขาเกิดความคาดหวังในตัวคู่สนทนาเมื่อเจอตัวคนที่แท้จริงก็ไม่สามารถจะยอมรับได้เนื่องจากผิดไปจากที่หวัง ผู้วิจัยจึงถามกลับไปว่าถ้าคนนั้นเป็นอย่างที่หวังจะพัฒนาความสัมพันธ์ต่อไปหรือไม่ อนุสรณ์ตอบว่า

“คำถามนี้ยากจัง คิดก่อนนะ...ถ้านิสัยดีจริงๆ ก็คงสานต่อนะ แต่คิดแล้วน่าจะไม่มี บอกแล้วไง อารมณ์ของเด็ก เรารู้ตัวดีว่าเรายังไม่พร้อมมีแฟนในหลายๆ กรณี แต่บางครั้งพอมันเหงาขึ้นมามันก็ผลอไปวูบหนึ่ง แล้วพอมาคิดได้ ก็จะทำให้คิดว่านี่ไม่ใช่จุดประสงค์หลักของเรา เพื่อบรรลุจุดหมายที่เราตั้งไว้ อย่าเพิ่งเขวไป ตอนนี้เป็นเพื่อนดีกว่านะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

เพื่อนสนิทที่เกิดจากสนทนาแบบออนไลน์ของอนุสรณ์มีประมาณ 4 คน

“ที่เป็นเพื่อนจนโทรคุยกันก็มีประมาณ 4 คน แคะโทรแต่ไม่เคยเจอนะ คนที่คบเป็นเพื่อนนี้ เราจะพยายามไม่เจอตัวจริงแล้วนะ คุยเป็นเพื่อน คือหลังจากเราสำนึกได้ไง หลังๆ นี้เราเลยคบแค่เป็นเพื่อน” (อนุสรณ์ กล่าว)

ซึ่งทั้ง 4 คน มีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย โดยที่

“เพื่อนผู้ชายนี้ ที่คุยอะเรามีจุดประสงค์อะไรร่วมกันมากกว่า ไม่บอกนะ ถ้าผู้หญิงจะคุยศัพท์เพราะทั่วไปที่พยายามไม่เจอตัวจริง เพราะกลัวว่าถ้าเกิดหน้าตาดี เดียวเราจะเขวอีก ถ้าหน้าตาไม่ดีอาจเสียความรู้สึก เลยไม่เจอดีกว่า เป็นแค่เพื่อนคุย คุยประมาณอาทิตย์ละครั้ง พอวันเกิดก็ส่งของขวัญไปให้ บางคนก็สองอาทิตย์ครั้ง” (อนุสรณ์ กล่าว)

อนุสรณ์กล่าวว่าไม่มีกิจกรรมอะไรที่ทำร่วมกันนอกจากการส่งอีเมลล์ และโทรศัพท์คุยกัน เขาบอกว่าสมาชิกในกลุ่มเขาเป็นผู้ชายอายุมากที่สุด 30 ปี ซึ่งทำงานแล้ว และผู้หญิงยังอยู่ในวัยเรียนต่ำสุด อายุ 18 ปี สำหรับกิจกรรมที่ผู้วิจัยทำร่วมกันกับอนุสรณ์ ก็คือการส่ง e-mail เช่นกัน

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ส่วนมากไม่ใช่ปัญหาที่เกิดจากการกระทบกระทั่งกัน เพราะเป็นการคุยกันผ่านจอคอมพิวเตอร์ จึงลดปัญหาเรื่องนี้ และหลีกเลี่ยงได้ง่าย แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ความคาดหวังเกี่ยวกับคู่สนทนา ถ้าเป็นอย่างที่คิดก็มีแนวโน้มที่จะพัฒนามิตรภาพที่เกิดขึ้นต่อไป แต่ถ้าเป็นในทางตรงกันข้าม ความสัมพันธ์ก็อาจจะหยุดแค่การพบกันครั้งแรก และต่างฝ่ายต่างเลิกคบกันไปเอง ดังกรณีตัวอย่างที่อนุสรณ์กล่าวถึงเป็นต้น

กรณีศึกษาที่ 10 ยูวดี (นามสมมติ)

ยูวดี (นามสมมติ) อายุ 21 ปี ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 คณะบริหารธุรกิจ สาขาการบัญชี มหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่งในภาคเหนือ ยูวดีเป็นคนจังหวัดลำพูน เธอพักอาศัยอยู่หอพักใกล้มหาวิทยาลัย เธอเป็นลูกสาวคนที่ 3 ในบรรดาพี่น้องทั้งหมด 4 คน

ยูวดีเป็นคนมองโลกในแง่ดี ไม่ชอบการอยู่คนเดียวและติดคอมพิวเตอร์ ซึ่งเธอบอกว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เธอไม่เหงา

“เราติดคอมยังกะอะไร ทุกครั้งว่างๆ ก็นั่งเล่นคอม จะฟังเพลงและเปิดเอ็มวีตลอด ว่างก็มาคุย จะได้ไม่ต้องอยู่คนเดียวไง” (ยูวดี กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยเป็นคนเข้าไปทักทายยูวดีก่อน หลังจากแนะนำตัวไปแล้วเธอก็เงียบไปเลย ไม่มีการตอบกลับมาแต่อย่างใด ผู้วิจัยรอการตอบกลับมาของเธอนานมาก เธอก็ไม่ตอบกลับมาเสียที แต่ผู้วิจัยก็ยังคงรอต่อไป ในขณะที่เดียวกันก็สนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนคนอื่นไปด้วย แต่เธอก็ไม่ตอบกลับมาจริงๆ จนในที่สุดเวลาใกล้จะเที่ยงคืนแล้ว เพื่อนคนอื่นก็จะทำการ sign out ออกจากโปรแกรมทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยจึงตัดสินใจ sign out จากโปรแกรมเช่นกัน ดังนั้นในวันนั้นผู้วิจัยจึงไม่ได้สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกับยูวดี

หลังจากผ่านไปสองสามวัน ผู้วิจัยคิดว่ายุวดีคงไม่ต้องการจะให้ความร่วมมือในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ แต่ในที่สุดเราก็ได้พบกันในโลกไซเบอร์ อีกครั้ง ผู้วิจัยเข้าไปทักทายเธอพร้อมแนะนำตัว คราวนี้เธอตอบกลับมว่า

“หวัดดีคะ จำได้ค่ะ” (ยุวดี กล่าว)

เธอบอกผู้วิจัยว่าวันก่อนที่ไม่ได้สนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัย เนื่องจากเธอสนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนๆ ของเธอสองคน และเรื่องการทำวิจัยก็มีส่วนที่ทำให้เธอไม่อยากจะสนทนากับผู้วิจัยเช่นกัน เพราะเธอไม่รู้จะตอบคำถามอย่างไร และไม่ทราบว่าผู้วิจัยจะทำอะไรเกี่ยวกับตัวเธอหรือไม่ เธอจึงไม่อยากจะสนทนาด้วย

แต่เมื่อผู้วิจัยพยายามอธิบายให้เธอเข้าใจและขอเพียงมีรูปภาพระหว่างความเป็นเพื่อนเท่านั้น ผู้วิจัยไม่ได้ทำให้เธอเสียหายแต่ประการใด เธอจึงยอมสนทนาร่วมกับผู้วิจัย

เธอเล่าว่า เธอสนทนาแบบออนไลน์บ่อยครั้งมาก ตั้งแต่เวลาช่วงเย็นถึงประมาณตีสองเกือบทุกวัน

“คุยบ่อยนะ เกือบทุกวัน ถ้าออนไลน์จะทั้งวันแต่ช่วงดึกๆ จะมีแต่คนคุยทะเลาะงะส่วนมาก แล้วถ้าคุยแบบนั้นเราก็จะไม่คุยด้วยนะ ไม่ชอบ ส่วนมากคุยกับเพื่อน” (ยุวดี กล่าว)

ยุวดีรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเพื่อนเป็นคนแนะนำให้รู้จัก และสอนวิธีการใช้ให้ทุกอย่าง

“ตอนแรกก็เล่นกะเพื่อนนะ เห็นเขาเล่นกันก็อยากเล่นบ้าง เล่นไปเล่นมาติดเนอะ เหนื่อย” (ยุวดี กล่าว)

ส่วนมากเธอเล่าว่าจะคุยไปเรื่อยๆ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องต่างๆ ทำให้ได้รู้จักคนมากขึ้น ซึ่งในชีวิตจริง เธอไม่รู้จะเข้าไปทักทายหรือคุยกับใครเช่นในโลกไซเบอร์ได้

“ส่วนใหญ่ถ้าเป็นผู้ชายจะเข้ามาทักก่อนคะ ผู้หญิงเคยไปคุยด้วยเขาก็ไม่อยากคุยนะ แต่เวลาเจอผู้หญิงด้วยกันก็ดีใจเลยนะจะได้เพื่อนคุยดี ๆ ซะที แต่ไม่เป็นอย่างนั้นสิ เขากลับไม่อยากคุยกับผู้หญิงด้วยกัน ไม่เข้าใจเหมือนกันว่าทำไม” (ยุวดี กล่าว)

ยุวดีมีจุดประสงค์ที่เข้ามาใช้บริการการสนทนาแบบออนไลน์เพียงเพราะเธอต้องการเพื่อนคุย ยามว่าง แก่เหงาเท่านั้น เธอจึงไม่ได้คาดหวังหรือจริงจังอะไรกับใครในโลกโซเชียลมากนัก เธอคุยกับทุกคนที่เข้ามาทักทายอย่างสุภาพ ไม่เจาะจงว่าต้องเป็นใครขอแค่คุยกันได้ก็พอแล้ว

“ก็โงะเพื่อนคุยประจำไม่ค่อยมีคะ ส่วนมากเพื่อนใหม่ๆ มากกว่า แต่ถ้าเจอคนเดิมๆ ก็คุยบ้างแต่จะน้อยนะ” (ยุวดี กล่าว)

ผู้วิจัยมีเรื่องสนทนากับยุวดีหลัก ๆ เลยก็คือเรื่องเกี่ยวกับจังหวัด จังหวัดหนึ่งในภาคเหนือ ซึ่งเป็นที่ตั้งสถานศึกษาของยุวดีเพราะผู้วิจัยมีประสบการณ์การใช้ชีวิตที่นั่นมาแล้ว 4 ปี จึงมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตกับปัจจุบัน และผู้วิจัยเองก็ทำตัวสม่ำเสมอโดยการนัดเวลาเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์กับยุวดี ติดต่อกันเป็นเวลา 2 เดือนกว่าๆ เกือบจะทุกวันก็ว่าได้ เราจะคุยเรื่องทั่วไปในแต่ละวัน ว่าใครเป็นอย่างไรบ้าง มีปัญหาอะไรมาปรึกษา หรือระบายให้แต่ละฝ่ายช่วยกันแก้ไข แต่ยุวดีค่อนข้างจะไม่ค่อยเปิดเผยสักเท่าไร เธอจะไม่สนทนากับผู้วิจัยเพียงคนเดียว เธอจะต้องมีคู่สนทนาอีกคนหรือสองคนแทบจะทุกครั้งที่เราสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันแต่ก็ไม่ใช่ว่าเรื่องแปลก เพราะน้อยมากที่เวลาสนทนาแบบออนไลน์แล้วจะมีใครสักคนที่ตั้งใจจะสนทนากับเราเพียงคนเดียว แม้กระทั่งผู้วิจัยเองก็สนทนาครั้งละสองถึงสามคน

ดังนั้น ความไว้วางใจกันระหว่างยุวดีกับผู้วิจัยจึงไม่มีมากนัก บางครั้งเราก็แค่ทักทายกันธรรมดา ไม่ได้สนทนาอะไรร่วมกันเลยเพราะต่างฝ่ายต่างไม่สนใจกัน แต่บางครั้งเราก็สนทนากันนานมาก ตั้งแต่วเวลา 22.00 น. ถึง 02.00 น. ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้ผู้วิจัยเองก็รู้สึกแปลกใจเช่นกัน ว่าเป็นไปได้อย่างไร และเรื่องที่ทำให้เราสนทนากันได้นานขนาดนี้ก็คือ เรื่องความรักซึ่งขณะนั้นยุวดีมีปัญหาเกี่ยวกับแฟนของเธอพอดี ทำให้เธอรู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว ดังนั้นวิธีที่จะทำให้ความรู้สึกเช่นนั้นดีขึ้น คือ การเข้ามาเป็นตัวตนในโลกโซเชียลแล้วระบายความรู้สึกนั้นออกมา ทำให้เธอสบายใจขึ้น อย่างน้อยผู้วิจัยก็ตั้งใจที่มีส่วนรับฟังและเป็นกำลังใจให้เธอ

ความคาดหวังและความผูกพัน

สำหรับยูวดีแล้วเธอบอกกับผู้วิจัยว่าไม่เคยคาดหวังอะไรจากการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ ต้องการเพียงเพื่อนคุยแก้เหงาเท่านั้น เพราะในชีวิตจริงเธอมีเพื่อนมากพอสมควร แต่เธอก็ยังคิดว่าเธอต้องการเพื่อนในโลกไซเบอร์อยู่เพราะเพื่อนของเธอไม่ได้อยู่กับเธอตลอดเวลา และในแต่ละวันเธอก็ต้องทำงานกับคอมพิวเตอร์ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เธอจะมีเพื่อนคุยผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์

“...คุยได้กับทุกคนไม่จำเป็นต้องผู้ชายเท่านั้นหรอกคะ ใครก็เป็นเพื่อนคุยกันได้ ปรัชญาได้คุยกับผู้หญิง ยังรู้สึกสบายใจกว่าผู้ชายอีก ให้เบอร์ได้ ไม่ต้องคิดมากด้วย...” (ยูวดี กล่าว)

แม้เธอจะไม่ได้คาดหวังอะไรมากมาย แต่เธอก็เคยให้เบอร์โทรศัพท์ของเธอกับคู่สนทนาและพัฒนามิตรภาพผ่านทางโทรศัพท์

“...ก็มีที่คุยแล้วให้เบอร์ไปแต่ให้ไม่ครบหรอก ถ้าเขาอยากคุยกะเราจริงๆ ก็หาเจอนะ ก็ต้องใช้ความพยายามนะ เราถึงยอมคุย ก็คุยเฉยๆ นะ ก็ให้บางคนเท่านั้น ก็ถ้าคุยไปเรื่อยๆ เราอาจจะผูกพันกันมากขึ้นไ้คะ...” (ยูวดี กล่าว)

เธอเพียงแค้ให้เบอร์โทรศัพท์ไปแต่ไม่เคยถึงขั้นนัดพบกัน เธอให้เหตุผลว่าบางครั้งก็กลัวบางครั้งที่กลัว แต่ความกลัวมีมากกว่า ดังนั้น จึงมีเพียงการพูดคุยกันทางโทรศัพท์ และนัดพบกันในโลกไซเบอร์เท่านั้น

การรักษามิตรภาพ

ยูวดีเธอบอกว่า ไม่รู้จะรักษามิตรภาพที่เกิดขึ้นกับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ได้อย่างไร เนื่องจากบางคนก็หายไปโดยไม่บอกเหตุผลก็ไม่ว่าจะติดตามได้ที่ไหน จึงขึ้นอยู่กับทั้งสองฝ่ายที่ต้องมีความต่อเนื่อง สม่ำเสมอ ถึงแม้จะไม่สม่ำเสมอก็ไม่ควรจะหายไปเลย สำหรับเธอเธอก็จะออนไลน์ทุกครั้งถ้ามีโอกาส ใครเข้ามาทักทายเธอก็จะคุยด้วย หรือถ้าคุยกันนานแล้วเกิดความไว้วางใจกันก็อาจจะยอมให้เบอร์โทรศัพท์เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นมากขึ้น

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ยูวดีไม่ได้มีปัญหาอะไรที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเธอไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคุณสนทนาใครเข้ามาทักทายเธอก็สนทนาด้วย ใครจะจากไปก็แล้วไปไม่ได้มีข้อผูกมัดใดๆ ทุกอย่างจบลงเพียงตัวอักษรหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น

ผู้วิจัยกับยูวดีเริ่มห่างเหินกันมากขึ้น เมื่อเธอบอกกับผู้วิจัยว่า

“ต่อไปคงไม่ได้เล่นบ่อยละ เอาคอมมาไว้ที่ห้องเพื่อน ทำงานเป็นกลุ่มอะ กลับหอก็ต้องเหงาแน่เลย ก็เราติดคอมยังกะอะไร เซ็งอะ แต่จะพยายามเมลล์หาบ่อยๆนะ อย่าลืมตอบกลับละ”

(ยูวดี กล่าว)

ดังนั้น เราจึงสนทนากันผ่านทาง e-mail มากกว่าการสนทนาแบบออนไลน์คือ ใครมีเวลาก็เข้าไปอ่าน e-mail ที่ต่างฝ่ายส่งถึงกันแทนการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะยูวดีไม่สะดวกเช่นแต่ก่อนแล้ว

กรณีศึกษาที่ 11 ชาคริต (นามสมมติ)

ชาคริต (นามสมมติ) อายุ 23 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการคอมพิวเตอร์ จากมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ปัจจุบันทำงานที่สถานีโทรทัศน์ช่องหนึ่งในตำแหน่งผู้ตรวจสอบความถูกต้องขณะออกอากาศ

ชาคริตเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด เป็นลูกชายคนสุดท้อง มีพี่สาว 2 คน แม้จะเป็นคนกรุงเทพฯ แต่เขาก็ไม่ได้พักอยู่บ้านของตัวเอง ชาคริตพักอาศัยอยู่คอนโดมิเนียมใกล้สถานที่ทำงาน

อาจจะเห็นเพราะหน้าที่การงานด้วยส่วนหนึ่งที่ทำให้ชาคริตต้องอาศัยการสนทนาแบบออนไลน์ เพื่อให้ตัวเองไม่เผลอเพราะต้องคอยดูแลข้อมูลที่ออกอากาศ ในช่วงเวลาว่างถึงสิบโมงเช้า จึงต้องหาเพื่อนสนทนาแบบออนไลน์ไปเรื่อยๆ จนกว่าภารกิจจะสิ้นสุด

ชาคริตเป็นผู้มากด้วยประสบการณ์ในการสนทนาแบบออนไลน์ เขารู้จักการสนทนาแบบออนไลน์มาตั้งแต่ครั้งยังเรียนระดับปริญญาตรี จนกระทั่งปัจจุบันก็ไม่คิดจะหยุดหาเพื่อนใหม่โดยวิธีนี้

“รู้จักเพื่อนๆ บอกแนะให้ลองเล่น แล้วเราเรียนด้านคอมฯ นะ การออนไลน์ เพื่อหาเพื่อนคุย เรื่องธรรมดา ปกติ เล่นไม่เป็นสิแปลก” (ชาคริต กล่าว)

เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี ชอบการมีเพื่อนเยอะๆ ไม่ชอบความเหงา และแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ให้ตัวเองเสมอ

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยได้เริ่มต้นสนทนากับชาคริตในเวลาสี่สองกว่าๆ เนื่องจากเพิ่งจะเลิกสนทนากับเพื่อนคนหนึ่ง ผู้วิจัยนึกในใจว่าคงไม่มีใครออนไลน์แล้วเสียอีก แต่ชาคริตก็เข้ามาทักทายผู้วิจัยว่า

“นอนดึกเหมือนกันนะ ง่วงยังคุยกันก่อนได้มั๊ย” (ชาคริต กล่าว)

ผู้วิจัยจึงตัดสินใจที่จะสนทนาแบบออนไลน์กับชาคริตเมื่อผู้วิจัยแนะนำตัวเอง พร้อมกับบอกร่างการทำงานวิจัยและจะขอความร่วมมือจากชาคริตด้วย เขาบอกกับผู้วิจัยว่า เป็นสิ่งแปลกใหม่สำหรับเขาซึ่งไม่เคยเจอมาก่อน เขาจึงยินดีให้ความร่วมมือ

ชาคริตบอกกับผู้วิจัยว่าคนที่เข้ามาใช้บริการการสนทนาแบบออนไลน์มีหลายกลุ่ม เช่น กลุ่มคนที่คุยเพื่อนหวังผลประโยชน์ คือต้องการจะหาแฟน นัดพบ และบางครั้งจะเป็นการตกลงซื้อขายบริการทางเพศ แต่มาในรูปแบบแอบแฝง บางกลุ่มก็หวังที่จะรู้จักมากกว่านั้น แต่ก็ไม่มีอะไร และกลุ่มแบบคุยเรื่อยๆ ไม่มีอะไรหาเพื่อนใหม่ไปวันๆ ไม่ได้จริงจัง เป็นต้น ซึ่งมีทั้งด้านบวกและด้านลบ

เนื่องจากชาคริตต้องคอยดูแลข้อมูลที่จะออกอากาศดังนั้น เมื่อมีข่าวเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์เขาจึงมักนำมาเล่าให้ผู้วิจัยฟังด้วย เช่น ข่าวเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2549 ที่เกิดเหตุการณ์พระสงฆ์รูปหนึ่งอาศัยการใช้โปรแกรม MSN Messenger เป็นเครื่องมือในการนัดพบกับหญิงสาวแล้วทำการบังคับข่มขืน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสลดใจเป็นอย่างยิ่ง เป็นต้น

ชาคริตบอกกับผู้วิจัยว่าไม่ต้องกลัวเขา เขาคุยเรื่อยๆ แก้ง่วง แก่เซ็ง เท่านั้น เพราะต้องอยู่ทำงานดี ๆ คนเดียว โอกาสจะหลับมีสูงมาก ดังนั้น MSN จึงเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดที่จะทำให้เขาไม่หลับได้

“...อย่างเราเนี่ย คุยเรื่อยๆ นะไม่มีไร ไม่ต้องกลัว เป็นเพื่อนกัน คุยกันได้” (ชาคริต กล่าว)

จากวันแรกที่สนทนากันในช่วงดึก ๆ ครั้งต่อไปเราก็นัดเวลามาสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันเร็วขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยเองจะไม่สามารถสนทนาได้เพราะมันเป็นช่วงเวลาพักผ่อนของผู้วิจัย บางครั้งยังไม่สามารถปรับตัวได้ก็อาจจะทำให้มีปัญหาต่อสุขภาพได้ โชคดีที่ชาคริตเข้าใจและยอมที่จะมาสนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัยเร็วขึ้น

ส่วนมากชาคริตจะชอบเล่าถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในแวดวงบันเทิงให้ผู้วิจัยได้รับทราบว่า วันนั้นวันนี้เกิดอะไรขึ้นบ้าง ดาราคนไหนทำอะไรบ้าง ซึ่งก็เพลิดเพลินสำหรับผู้วิจัยเช่นกัน

ชาคริตและผู้วิจัยไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเลยแม้กระทั่งการส่งอีเมลล์ เนื่องจากผู้วิจัยเคยส่งไปให้ชาคริตครั้งหนึ่งแล้วเขาบอกกับผู้วิจัยว่าไม่ต้องส่งมาแล้ว เขาไม่ชอบการตอบอีเมลล์ ไม่ชอบการพิมพ์ข้อความยาวๆ สนทนากันแบบออนไลน์เลยดีกว่า

ชาคริตบอกกับผู้วิจัยว่าเขาไม่ได้เลือกเลยว่าจะสนทนากับใครเป็นพิเศษไม่ว่าจะมาในรูปแบบไหน เขาสามารถคุยได้ทั้งนั้นโดยอาศัยความเป็นตัวเองให้มากที่สุด แต่ที่สำคัญคือ ต้องรู้ว่ากำลังสนทนากับคนประเภทไหนอยู่

“...คุยได้หมดแหละ แต่ต้องทันคนนะ อย่างที่บอกว่าคนเข้ามาออนไลน์มีหลายประเภท แล้วแต่ล่ะ” (ชาคริต กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

แม้ชาคริตจะไม่ได้คาดหวังอะไรจากการสนทนาแบบออนไลน์ แต่เขาก็มีเพื่อนสนิทที่เกิดจากสนทนาออนไลน์หนึ่งคน เป็นผู้ชาย 1 คน และอีก 2 คนเป็นผู้หญิงซึ่งเคยนัดเจอกันมาแล้ว

จากการสนทนาร่วมกันมาเป็นระยะเวลาหลายเดือน จึงทำให้เขารู้สึกอยากเจอตัวตอนที่แท้จริงของกลุ่มสนทนา

“คุยกันนานมากนะหลายเดือนเลยถึงได้เจอกันเนี่ย” (ชาคริต กล่าว)

คนแรกเป็นผู้หญิงที่เคยนัดเจอกัน เพียงแค่นัดทานข้าวแล้วก็ยังโทรคุยกันบ้าง เป็นปกติธรรมดา ส่วนอีกหนึ่งคน ชาคริตเล่าว่า

“ไม่ได้อะไรมากมายหรอก ก็แค่นัดเจอกันแต่สถานที่ที่เขาเรียกเราไปอะ มันไม่ค่อยเหมาะสมประมาณว่าโรงแรมนะ อืม... แล้วเรื่องจบลงที่บนเตียงนะ น่าเกลียดมัย เราเล่าแค่นั้นนะ”

(ชาคริต กล่าว)

กรณีนี้เป็นการยินยอมของทั้งสองฝ่าย และชาคริตยังบอกอีกว่า

“มันก็แค่ผ่านแล้วผ่านไปละมั้ง แต่ทุกวันนี้ก็โทรคุยกันบ้างนะ แต่ไม่ได้เจอกันแล้ว”

(ชาคริต กล่าว)

ชาคริตบอกกับผู้วิจัยว่าสำหรับคนนี่เขาเริ่มการสนทนาในลักษณะที่เข้าไปจีบ ประเภทผู้ชายจีบผู้หญิง แล้วผู้หญิงก็เป็นประเภทที่มีจุดประสงค์เดียวกัน และต้องการให้เรื่องจบด้วยสิ่งที่ชาคริตได้เล่าให้ฟัง เขายังบอกอีกว่าลักษณะนี้ไม่ใช่เรื่องแปลก ถ้าคนที่ใช้โปรแกรม MSN Messenger และอยู่ในโลกไซเบอร์มานานจะรู้ว่านี่เรื่องแบบนี่เกิดขึ้นเสมอ ซึ่งเขาย้ำกับผู้วิจัยว่าแล้วแต่ประเภทคู่สนทนาไม่ใช่ทุกคน

สำหรับเพื่อนผู้ชายที่กลายมาเป็นเพื่อนสนิทของชาคริตเขาเรียกว่า “เฮีย” เพราะอายุมากกว่า ชาคริตเล่าว่า เพื่อนคนนี้เป็นคนกวน ๆ สนุกสนาน แต่ก็จริงจังกับชีวิตพอสมควรเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถปรึกษาได้ทุกอย่าง ทุกวันนี้ก็ยังสนทนาแบบออนไลน์หรือโทรศัพท์คุยกันบ้าง แต่ไม่เคยนัดเจอกันเลย โดยที่รู้จักกันผ่านทางเว็บไซต์เอ็มไทยเช่นกัน

การรักษาคุณภาพ

เมื่อรู้จักกันแล้วก็ขึ้นอยู่กับว่าจะมีความสนิทสนมและความผูกพันกันในระดับใด ถ้าในระดับผิวเผิน คุยๆ แล้วผ่านไปก็ไม่มีมิตรภาพเกิดขึ้น ก็จะเป็นแค่คนเคยรู้จักในโลกไซเบอร์เท่านั้น ถ้าสนทนาแบบออนไลน์กันไปอย่างต่อเนื่องความผูกพันมีมากขึ้นในที่สุด ก็อาจจะโทรศัพท์คุยกัน และนัดเจอตัวจริงกันบ้างเป็นการพัฒนามิตรภาพอีกระดับหนึ่ง ดังได้กล่าวมาแล้ว

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ตัวอย่างนี้จะชัดเจนในเรื่องของคู่สนทนาประเภทเจ้าเล่ห์เพทุบายหรือฉวยโอกาส ซึ่งชาคริตได้แนะนำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้คนหลายประเภทที่แฝงตัวอยู่ในโลกโซเชียล ซึ่งเขาจะยกกับผู้วิจัยเสมอว่า

“จำไว้อย่างหนึ่งในโลกของเขื่อนะหาความจริงยาก” (ชาคริต กล่าว)

หากต้องการที่จะพบตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาปัญหาย่อมจะตามมาคือ เป็นในสิ่งที่เราคาดหวังหรือไม่ การจะสานความสัมพันธ์ต่อไปจะเกิดขึ้นได้หรือไม่ หรือแม้กระทั่งเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดอาจเกิดขึ้น เพราะเราเพียงแค่รู้จักกันผ่านตัวอักษรหน้าคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่บางคนโชคดี ก็อาจจะได้เพื่อนที่ดีเพิ่มอีกหนึ่งคน บางครั้งก็เป็นเรื่องของโชคชะตาด้วย ชาคริตกล่าว

กรณีศึกษาที่ 12 โชคศิริ (นามสมมติ)

โชคศิริ (นามสมมติ) อายุ 23 ปี เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด สำเร็จการศึกษาจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ จากมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ปัจจุบันกำลังอยู่ในช่วงหางานทำ

โชคศิริเป็นลูกชายคนเดียวและเป็นลูกคนสุดท้อง เขามีพี่สาวหนึ่งคน แม้จะมีครอบครัวอยู่ที่กรุงเทพฯ และสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีแล้วก็ตาม เขาก็ยังพักอาศัยอยู่เพียงลำพังที่หอพักแห่งหนึ่งใกล้สถาบันการศึกษาของเขา โชคศิริเป็นคนที่ดีเพื่อนมาก ชอบความเป็นอิสระ รักสนุก อารมณ์ดี และมองโลกในแง่ดี

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยได้สนทนาแบบออนไลน์กับโชคศิริด้วยความบังเอิญ เนื่องจากผู้วิจัยได้สนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนของโชคศิริก่อนหน้านี้จะได้สนทนากับเขา แต่ปรากฏว่าเมื่อผู้วิจัยแนะนำตัวและบอกว่าจะขอความร่วมมือในการทำงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อนของโชคศิริก็ไม่ยอมสนทนากับผู้วิจัยต่อ แต่แนะนำให้ผู้วิจัยไปสนทนากับโชคศิริแทน จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้วิจัยและโชคศิริได้สนทนาด้วยกัน

โชคศิริเต็มใจที่จะให้ความร่วมมือกับผู้วิจัยโดยบอกกับผู้วิจัยว่า

“ยินดีครับไม่เห็นเป็นไรเลย เพื่อนผมมันจีบสาวอย่างเดียวครับ อย่างอื่นไม่สน เหนื่อย”

(โชคศิริ กล่าว)

โชคศิริเริ่มรู้จักการสนทนาแบบออนไลน์เพราะเห็นเพื่อนๆ ส่วนมากชื่นชอบที่จะใช้วิธีการสนทนาแบบออนไลน์ในการหาเพื่อนใหม่ รวมทั้งจีบผู้หญิงด้วย และด้วยความที่เรียนเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จึงไม่ใช่เรื่องแปลกสำหรับเขาที่จะรู้จักวิธีการสนทนาแบบออนไลน์

“...ตามเพื่อนนะ เห็นมันเล่นกันก็ดีครับ ชอบไม่เชิงดี คุยกับใครก็ได้” (โชคศิริ กล่าว)

เขาออนไลน์ทุกวันวันละประมาณ 5 – 6 ชั่วโมง สนทนาทั้งกับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันอยู่แล้วและเพื่อนใหม่ๆ โดยเรื่องที่เขากำลังสนใจตอนนี้คือ การหางานทำ ซึ่งเขาจะขอให้ทุกคนที่เขาร่วมสนทนาแบบออนไลน์ด้วยช่วยแนะนำงานให้เขา และผู้วิจัยเองก็ช่วยได้มากที่สุดเพียงการแนะนำเว็บไซต์เกี่ยวกับการสมัครงาน เช่น www.jobtopgun.com, www.nationjob.com เป็นต้น แต่จะให้กำลังใจมากกว่าเพราะหลายครั้งจากการสนทนากันแล้วโชคศิริมักจะบ่นเสมอว่าเหนื่อย เบื่อ ไม่รู้ว่าเมื่อไรจะได้งานที่ต้องการเสียที

“เฮ้ย เหนื่อย อะ เเซ็ง ไม่ได้เซะที งานมันหายาก จัง...” (โชคศิริ กล่าว)

โชคศิริยังบอกกับผู้วิจัยอีกว่า ช่วงที่รอกันถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้คงจะเป็นช่วงเวลาที่โหดร้ายสำหรับเขามาก เพราะคอมพิวเตอร์ทำอะไรให้เขามากมาย ทั้งใช้ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ และที่สำคัญทำให้เขาไม่เหงาเพราะมีเพื่อนคุยด้วยทุกครั้งทีออนไลน์

แม้เขาจะชื่นชอบการสนทนาแบบออนไลน์แต่เขาก็บอกกับผู้วิจัยว่าในโลกไซเบอร์นี้หาความจริงใจได้ยาก ส่วนมากมีแต่การหลอกหลวงมากกว่า

“คนที่อยากคุยกับเราจริงๆ มันไม่ค่อยมีนะ คุยๆ ไปก็ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร เราโดนหลอกกรีปเล่าก็ไม่รู้ แต่ผมก็คุยนะ เหนื่อย...” (โชคศิริ กล่าว)

โชคศิริใช้วิธีการสนทนาแบบออนไลน์เพื่อแก้เหงา หาเพื่อนใหม่ ซึ่งโดยส่วนมากจะเลือกคู่สนทนาเป็นผู้หญิง เพราะทำตามกลุ่มเพื่อนที่ส่วนมากเข้ามาหาแฟนผ่านทางวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ดังนั้นคนที่จะสนทนาพร้อมกับเขาได้ส่วนมากต้องมีจุดประสงค์เดียวกันคือ หาแฟน หากว่าใครที่เข้ามา

ด้วยจุดประสงค์อื่นคงเป็นเพียงการสนทนากันผิวเผินเท่านั้น สิ่งแรกที่เขาจะทำคือ การเข้าไปทักทาย แนะนำตัวว่าชื่ออะไร จากนั้นจะขอรูป และขอเบอร์โทรศัพท์ในที่สุด

เกณฑ์การเลือกเพื่อนของเขาไม่มีอะไรเป็นพิเศษ ใครเข้ามาสนทนาด้วยแล้วถูกคอ มีความต้องการคล้ายกันและพิจารณาจากรูปที่โชว์บน Display ถ้าถูกใจก็จะมีการสานสัมพันธ์กันต่อไปแต่ถ้าไม่ถูกใจก็สนทนากันเพียงผิวเผิน หรืออาจจะไม่สนทนาต่อไปอีกเลย

โชคศิริบอกกับผู้วิจัยว่าในโลกโซเชียลนี้ไม่สามารถจะเปิดเผยความจริงได้ทุกอย่าง สิ่งที่เขาได้เรียนรู้จากการสนทนาแบบออนไลน์ คือ

“...คนเรามีหลายประเภทนะ ถึงจะคุยดีแค่ไหนก็ยังไว้ใจไม่ได้ เพราะไม่รู้จกกันจริงๆ ต้องใช้เวลาพิสูจน์นะ” (โชคศิริ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

โชคศิริมีเพื่อนสนิทที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ 2 คน เป็นผู้หญิงทั้งคู่ เขาบอกกับผู้วิจัยว่า เคยนัดเจอตัวตนจริงๆ แล้ว แต่คู่สนทนาไม่เป็นอย่างที่คิดไว้จึงกลายมาเป็นเพียงเพื่อนสนิทกันเท่านั้นเพราะเมื่อไม่สามารถจะพัฒนาไปเป็นคู่รักได้ก็เป็นเพื่อนสนิทกัน

“เคยนัดเจอแล้วเป็นเพื่อนสนิทกันไปแล้ว 2 คน นะ” (โชคศิริ กล่าว)

เขาใช้เวลาคุยประมาณ 6 – 7 เดือน ก่อนจะนัดเจอ โดยหนึ่งอาทิตย์จะสนทนาแบบออนไลน์กัน 2 ครั้ง จากนั้นก็คุยโทรศัพท์ และนัดเจอกันในที่สุด ซึ่งทุกวันนี้ก็ยังคงเป็นเพื่อนกันอยู่

โชคศิริบอกกับผู้วิจัยว่าการสนทนาแบบออนไลน์ แม้แรกๆ จะมีการโกหกหลอกลวง แต่ถ้าอาศัยเวลาสักระยะหนึ่งความจริงก็จะค่อย ๆ ปรากฏ

“...นานๆ เข้าที่คุยทุกอย่างมันก็จะป็นนิสัยจริงๆ ด้วยเริ่มไม่มีเฟกแล้วครับ” (โชคศิริ กล่าว)

สำหรับเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์และเพื่อนที่อยู่ในชีวิตจริงของโชคศิริ เขาให้ความเห็นว่า

“80 เปอร์เซ็นต์ ต่างนะไม่รู้ดี บอกไม่ถูกในมุมมองผมอะ ก็อย่างในชีวิตเรา เราเลือกคบไม่ได้ นะบางทีแต่ในนี้เราเลือกได้นี้ใครหน้าตาไม่ดีผมก็ไม่อยากคุยด้วย หรือผมจะไปตอหนกก็ได้ ไม่ต้อง แคร่ใคร หรือคุณว่าไงละ...” (โชคศิริ กล่าว)

เมื่อมิตรภาพเกิดขึ้นมาแล้วสำหรับคนที่โชคศิริเคยนัดพบและเป็นเพื่อนสนิทกันไปแล้วนั้นเขา จะรักษามิตรภาพต่อไป โดยการโทรศัพท์คุยกัน หรือเจอกันในโลกโซเชียลหรือแม้กระทั่งนัดพบกัน อย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง และถึงแม้จะสนิทกันแล้วแต่โชคศิริก็ยังบอกกับผู้วิจัยว่า

“...ความจริงไม่รู้จะเป็นเพื่อนได้นานแค่ไหน เผื่อวันดีคืนดีเขาอยากหายไปไม่ติดต่อเราเลย ตัวเราด้วยแหละ ใครจะไปทำอะไรได้โซ่มีัย ก็กลายเป็นคนไม่รู้จักกันอะ” (โชคศิริ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

หลังจากการสนทนากันแล้วเมื่อผู้สื่กระทับใจใครก็จะสานความสัมพันธ์ต่อไป เมื่อระยะเวลา นานพอสมควรก็จะมีกรแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์ และนัดเจอกันในที่สุด หากการนัดพบกันแล้ว ทั้ง สองฝ่ายยังคงถูกใจกันอยู่ มิตรภาพก็จะยังคงอยู่และทั้งสองฝ่ายต้องเป็นผู้ถนอมไว้ คือ อาศัยความ ต่อเนื่องอย่าเจียบหายไป ก็จะทำให้ความเป็นเพื่อนยาวนานขึ้นนี่คือสิ่งที่โชคศิริบอกกับผู้วิจัย

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เรื่องของการกระทบกระทั่งกันไม่มีเลยเพราะขณะที่สนทนาแบบออนไลน์ไม่สามารถรับรู้ อารมณ์ความรู้สึกของคู่สนทนาได้ เป็นเพียงการอ่านตัวหนังสือ ถ้าอ่านแล้วรู้สึกไม่พอใจก็สามารถ หลีกเลี้ยงได้โดยการไม่สนทนาต่อหรือเปลี่ยนคู่สนทนา

แต่สิ่งที่จะเจอคือ ความคาดหวังที่จะพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา สิ่งที่เป็นปัญหา สำหรับโชคศิริก็คือ การคาดหวังในคู่สนทนาหากไม่เป็นอย่างที่คิดความกระตือรือร้นที่จะสานสัมพันธ์ ต่อก็ลดน้อยลงหรืออาจไม่เกิดขึ้นเลย

ผู้วิจัยรู้สึกเสียดายมาก ที่ผู้วิจัยได้สนทนากับโชคศิริเพียงไม่นานแล้วโชคศิริก็หายไป โดยครั้ง สุดท้ายที่เราได้สนทนาร่วมกัน เขาบอกกับผู้วิจัยว่า คอมพิวเตอร์ของเขาเสียต้องซ่อมหลายอย่าง อาจ จะประมาณสองอาทิตย์จึงจะสามารถกลับมาสนทนาร่วมกันได้ ผู้วิจัยก็รอจะสนทนาแบบออนไลน์กับ

โชคศิริแต่รอนานมากจนกระทั่งทุกวันนี้ก็ไม่พบเขาในโลกไซเบอร์อีกเลย ผู้วิจัยส่งอีเมลล์ไปโชคศิริก็ไม่ตอบกลับ ผู้วิจัยก็ได้แต่เสียดายที่ยังไม่ได้ขอบคุณสำหรับข้อมูลมากมายที่โชคศิริได้ให้ความร่วมมือกับผู้วิจัย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยขอขอบคุณโชคศิริมา ณ ที่นี้ด้วย

กรณีศึกษาที่ 13 ปิยะพงษ์ (นามสมมติ)

ปิยะพงษ์ (นามสมมติ) อายุ 24 ปี เป็นคนจังหวัดร้อยเอ็ด สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปัจจุบันกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาโท คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ และพักอาศัยอยู่หอพักใกล้มหาวิทยาลัย

ปิยะพงษ์ เป็นลูกชายคนสุดท้อง ในบรรดาพี่น้องทั้งหมด 3 คน เขามีพี่ชายอีก 2 คน เขาคุ่นเคยกับการอยู่คนเดียวมาตั้งแต่ครั้งเรียนปริญญาตรี เพราะต้องอาศัยอยู่หอพักใกล้มหาวิทยาลัยเช่นกัน จะได้กลับบ้านที่จังหวัดร้อยเอ็ดเฉพาะช่วงปิดเทอมและมีวันหยุดติดต่อกันหลายวันเท่านั้น

สำหรับปิยะพงษ์แล้วเรื่องการเรียนต้องมาก่อนเป็นอันดับแรก เขาตั้งใจไว้ว่าจะศึกษาให้สำเร็จในระดับปริญญาเอก แต่เขาเป็นคนมีเพื่อนน้อย โดยเขาบอกว่าไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ และไม่มี ความจำเป็นที่ต้องมีเพื่อนมากมาย

“เราเพื่อนน้อยนะ ชอบอยู่คนเดียวมากกว่า ไม่ชอบคนเยอะวุ่นวาย รำคาญ”

(ปิยะพงษ์ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยรู้จักกับปิยะพงษ์เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้เข้าไปทักทายก่อน และหัวข้อสนทนาของเราคือเรื่องการเรียนในระดับปริญญาโท จึงทำให้เราสนทนากันได้นาน เพราะเรามีประสบการณ์ร่วมกัน แม้จะเรียนกันคนละสถาบันก็ตาม

ปิยะพงษ์ยอมให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้แลกเปลี่ยนกับการที่ผู้วิจัยต้องช่วยเขาหางานวิจัยที่เกี่ยวกับเรื่อง “digital signal processing” ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานวิจัยของเขาเช่นกัน

ปิยะพงษ์ได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยในการเรียนระดับปริญญาโท บางครั้งการที่เป็นคนมีผลการเรียนในระดับดีสามารถทำให้เขาเกิดความกดดันจากการคาดหวังของบุคคลอื่น ซึ่งปิยะพงษ์จะบอกกับผู้วิจัยเสมอว่าไม่ต้องการให้ใครมาคาดหวังในตัวเขา เขาไม่ต้องการจะกดดันตัวเอง

วิธีการผ่อนคลายของปิยะพงษ์ คือ การได้สนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งเขาบอกว่าเป็นการระบายออกได้ทางหนึ่งเพราะต้องการจะสารภาพอะไรก็ได้ กับใครก็ได้ที่ไม่รู้จัก ไม่ต้องคำนึงถึงอะไรมากมาย ทำได้ทุกอย่าง

“แก๊เซ็ง อยากบ่นไรก็ได้อะ อยากทำอะไร ก็ทำไม่ต้องคิดมาก เต็มที่ไม่มีใครว่า ไม่มีใครรู้จักเราด้วย” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

ปิยะพงษ์รู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ด้วยตัวเอง คือรู้ว่าโปรแกรมนี้ก็แสวงหาวิธีการใช้และติดตั้งเองตั้งแต่ครั้งยังเรียนในระดับปริญญาตรี เมื่อเขาเข้าสู่โลกไซเบอร์ก็ต้องมีการสนทนาแบบออนไลน์เสมอ ถือเป็น การผ่านคลายสำหรับเขาดังได้กล่าวมาแล้ว

“เปิดทั้งวันแหละ แต่ก็คอยเฉพะช่วงว่างๆ เบื่อๆ ซี้เกียจทำงานก็คอยเรื่อยๆ ไม่เคยนับเป็นชั่วโมงหรอก ถ้าจะให้ประมาณหรรอ 4 – 5 ชั่วโมงมั้ง” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

ปิยะพงษ์ไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกับคู่สนทนาเลย แม้จะสนทนาร่วมกันบ่อยขนาดไหนก็ตาม แม้กระทั่งการส่ง e-mail เขาก็ไม่ทำ จะมีเพียงการสนทนาออนไลน์กันเท่านั้น

แม้จะมองการสนทนาแบบออนไลน์ในแง่ลบมากกว่าแง่บวก แต่เขาก็ไม่สามารถจะหยุดออนไลน์ได้ เพราะถ้าไม่มีโปรแกรมนี้อาจเหมือนชีวิตขาดอะไรบางอย่างไป

“...มันเป็นโลกมายานะ ใ่วใจใครไม่ได้หรอก แต่ใจละ ถ้าหยุดเล่น ก็ไม่มีเพื่อนสิ ไม่อะเหมือนขาดอะไรไปอะ เล่นแต่ก็ไม่ม่งมายกับมัน” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

ปิยะพงษ์บอกว่าได้ผูกพันกับใครเป็นพิเศษ ไม่เคยคาดหวังอะไรจากการสนทนาแบบออนไลน์ เป็นเพียงการหาเพื่อน หาใครสักคนที่ไม่รู้จักแต่พร้อมจะรับฟังปัญหาของเขาเท่านั้น

ความคาดหวังและความผูกพัน

ปิยะพงษ์บอกกับผู้วิจัยว่าสนทนาแบบออนไลน์มาหลายปีแล้ว เจอคนหลายประเภท แต่ไม่คาดหวังและไม่คิดอยากจะผูกพันกับคนในโลกไซเบอร์เนื่องจากความกลัวและไม่อยากผิดหวัง

“...ไม่หрок ก็บอกแล้วไง มันเชื่อถืออะไรไม่ได้ คุณกันได้เลยยยๆ นะ บางครั้ง มันดีกว่าการไปเจอแล้วผิดหวังอีกเรกว่านะ” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

ปิยะพงษ์มีเพื่อนสนิทที่สนทนาแบบออนไลน์เป็นเวลานานแล้วประมาณ 2 คน เป็นผู้หญิงทั้งคู่ แต่เขาบอกกับตัวเองว่าจะพยายามไม่คาดหวังและจะเป็นเพื่อนกันไปเรื่อยๆ เขายังบอกอีกว่าจะเจอกันเฉพาะเวลาออนไลน์เท่านั้น นานๆ ครั้งถึงจะโทรศัพท์คุยกัน แต่ไม่เคยเจอตัวจริงมาก่อน แต่เขาก็สนิทกับเพื่อน 2 คนนี้มากกว่าเพื่อนในชีวิตจริงของเขาเสียอีก

“...ก็เราชอบอยู่คนเดียวก็คุยกับเพื่อน 2 คนนี้แหละ สบายใจกว่าเพื่อนตัวเองอีกนะ เพราะอยู่กับเพื่อนอะ อยากทำอะไรก็ได้ไม่ต้องคิดนั้น คิดนี้ แล้วหลายคนก็หลายความคิด” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

เนื่องจากความสนิทสนมและการที่มีความรู้สึกที่ดีต่อกันแล้วจึงไม่ต้องการจะเจอตัวคนที่แท้จริงของคู่สนทนา เพราะไม่ต้องการจะให้มิตรภาพระหว่างเพื่อนหายไป เขาบอกว่า

“ถ้าเจอแล้วเราจับตัวจริงๆ เขาไม่ได้ก็แะดิ เราก็ไม่อยากจะคบต่อ หรือเขาก็อาจรับเราไม่ได้เหมือนกัน ก็ไม่ได้เป็นเพื่อนกันต่อดี ไม่เจอดีกว่าแบบนี้ดีแล้ว” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

เมื่อเกิดความรู้สึกที่ดีกับใครแล้วก็จะพยายามสนทนาดูกลับไปแบบดีๆ สุภาพ และพยายามจะสนทนากับคนๆ นั้น เพียงคนเดียว ถ้ามีคู่สนทนาหลายคนก็จะลดความสนใจกับคนใดคนหนึ่งจะทำให้สนทนากันได้ไม่นาน นี่เป็นความคิดของปิยะพงษ์ในการจะถนอมมิตรภาพที่เกิดขึ้นมา

ซึ่งผู้วิจัยก็รู้สึกประทับใจทุกครั้งที่คุณวิจัยถามปิยะพงษ์ว่า ตอนนี้มีคู่สนทนาที่คน เขาจะบอกเสมอว่าคนเดียวเพราะจะได้ตอบคำถามของผู้วิจัยอย่างเต็มที่ แม้จะไม่สามารถรู้ได้ว่าเขาโกหกหรือไม่ก็ตาม

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องของการกระทบกระทั่งกันนั้นไม่มีเลย แต่ปัญหาที่พบ สำหรับปิยะพงษ์ คือ เขาไม่คาดหวังจะพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มสนทนา ดังนั้นเมื่อมีผู้นัดพบเขา แล้วเขาปฏิเสธกลับไป ความสัมพันธ์ก็จะจบลงเท่านั้น เพราะกลุ่มสนทนาหายไปเลย และไม่เข้ามาสนทนากับเขาอีก แต่ไม่ได้เป็นกับทุกคน บางกลุ่มมีจุดประสงค์อย่างเดียวกัน คือ ต้องการหาเพื่อนใหม่คุยแก้เหงา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเท่านั้นไม่ต้องการพบเจอกัน ก็จะทำให้ความสัมพันธ์แน่นแฟ้นขึ้น

กรณีศึกษาที่ 14 อำพล (นามสมมติ)

อำพล (นามสมมติ) อายุ 22 ปี เป็นลูกชายคนสุดท้อง มีพี่สาว 2 คน เขาเป็นคนจังหวัดนครนายก ปัจจุบันกำลังศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีที่ประเทศอินเดีย ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาคอมพิวเตอร์

ความจริงแล้วอำพลกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 คณะวิทยาศาสตร์ เอกวิชาฟิสิกส์ มหาวิทยาลัยรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ แต่ผลการเรียนที่ไม่ดีนักของเขา ทำให้ต้องหยุดเรียนและลาออกในที่สุด ดังนั้น ผู้ปกครองจึงตัดสินใจส่งไปศึกษาต่อที่ประเทศอินเดีย

อำพลเป็นคนชอบการผจญภัยชอบการท่องเที่ยว รักดนตรี และมองโลกในแง่ดี มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งเขาเป็นสมาชิกของมูลนิธิร่วมกตัญญูในการช่วยเหลือผู้ประสบอุบัติเหตุต่างๆ

แม้จะเป็นคนมีเพื่อนเยอะ ชอบความสนุกสนาน แต่อำพลก็ยังชื่นชอบการสนทนาแบบออนไลน์ด้วย เขาบอกว่าชอบสร้างเพื่อนใหม่ไปเรื่อยๆ บางครั้งก็ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เป็นการใช้เวลาว่างของเขาอย่างหนึ่ง

“ชอบนะ เอ็มมันทำให้เรามีเพื่อนใหม่เรื่อยๆ อยากรคุยกับใครก็ได้ แก้เซ็งดีออก”

(อำพล กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยรู้จักอำพลในโลกโซเชียลมาเป็นเวลาครึ่งปีแล้ว เรารู้จักกันเพราะความเข้าใจผิดของผู้วิจัยเอง โดยผู้วิจัยนึกว่าอำพลคือเพื่อนของผู้วิจัยที่กำลังออนไลน์อยู่ เนื่องจากทั้งสองใช้ e-mail address คล้ายกันมาก แม้อำพลจะปฏิเสธว่าไม่ใช่เพื่อนของผู้วิจัย และยังไม่เคยคุยกันมาก่อนก็ตาม แต่ผู้วิจัยก็ยังไม่เชื่อจนในที่สุดได้สนทนาแบบออนไลน์กันไปเรื่อยๆ ก็พบว่าเขาไม่ใช่คนที่เรานึกว่าเป็นเพื่อนเราจริง ๆ แต่ภระนั้นก็ตามเราก็กังติดต่อกันเรื่อยมา จนขณะนี้เมื่อเข้าสู่โลกโซเชียลเราก็กังกลายเป็นเพื่อนกันจริง ๆ แล้ว

อำพลมักจะเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเรียนให้ผู้วิจัยฟัง เขามักจะบอกว่า เหนื่อย ท้อแท้ ไม่ชอบเลย อยากเปลี่ยนคณะ อยากเรียนอย่างอื่น แต่ไม่รู้จะปรึกษาใคร จนในที่สุดก็ต้องลาออก แม้จะพูดถึงปัญหาของตัวเองแต่ทุกครั้งก็จะมีรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะ(ตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์) ทำให้ผู้วิจัยไม่เครียดไปด้วย เขาบอกกับผู้วิจัยว่าที่พ่อแม่ให้ไปศึกษาต่อที่ประเทศอินเดีย เพราะอยากให้รู้จักการสู้ชีวิต เรียนรู้ความลำบาก และค่าใช้จ่ายก็ไม่สูงมากนัก

ถึงแม้ว่าอำพลจะเป็นคนรักสนุก และผิดพลาดในเรื่องการเรียนมาแล้วแต่การจะไปเริ่มต้นใหม่ครั้งนี้เขาก็มีความตั้งใจมาก

“เราก็ส่งสารพ่อแม่เนะ เราเกษมแล้ว ก็อยากให้เขาประมาณว่าไม่ต้องกลุ่มกับเราอีกอะ เรายุ่อยากจะเรียนให้จบซะที่เหมือนกัน...” (อำพล กล่าว)

ผู้วิจัยก็ให้กำลังใจอำพลในการเริ่มต้นใหม่ของเขา รวมทั้งผู้วิจัยได้โทรศัพท์คุยกับอำพลด้วย ทำให้ผู้วิจัยได้รู้จักตัวตนจริง ๆ ของเขามากขึ้น แม้เราจะไม่เคยเจอตัวตนจริง ๆ ของกันและกันเลยก็ตาม

อำพลเป็นนักดนตรีด้วยโดยเขาชอบเล่นกีตาร์ และเป็นมือกีตาร์ประจำวง ซึ่งเป็นวงดนตรีที่ร่วมกันตั้งขึ้นกับเพื่อนๆ ที่ทำงานในมูลนิธิร่วมกตัญญู รับจ้างเล่นตามสถานบันเทิงในจังหวัดนครนายก และงานมงคลต่างๆ ทุกครั้งที่เลิกงานก่อนจะเข้านอนอำพลต้องเข้ามาทักทายเพื่อนๆ ในโลกโซเชียลเสมอ เขาบอกว่าเป็นความสุขอย่างหนึ่งของเขาเมื่อได้สนทนาแบบออนไลน์ ได้เล่าสิ่งที่ได้ทำมาทั้งวันให้เพื่อนๆ ได้รับรู้

“...ไม่รู้ดี ก็อยากคุย อยากเล่าอะ ไม่งั้นนอนไม่หลับ บางครั้งก็เจอคนบางคนที่เราอยากคุยด้วยอะนะ เหนื่อย” (อำพล กล่าว)

วิธีการเลือกคู่สนทนาแบบออนไลน์ของอำพลนั้นไม่มีอะไรเป็นเกณฑ์ คือ สนทนาได้กับทุกคนที่เข้ามาแบบดี ๆ สุภาพ หรือ แล้วแต่อารมณ์ของเขาในขณะนั้น บางครั้งก็คุยกับคู่สนทนาที่เข้ามาแบบลามกอนาจาร เขาก็เคยร่วมสนทนามาแล้วแต่เป็นเพียงความสนุกแบบไม่จริงจังอะไรมากนัก

“คุยได้กับทุกคนแหละ เรื่อยๆ ได้หมดมาแบบวิวกล้อง อุบาทัวร์ๆ เราก็คุยนะ เคยหมดแล้วหนุกดี บ้ามาก็บ้าไป เราก็ดูมันนะ แต่เราไม่ได้โชว์ ยังไม่บ้าพอ เหนื่อย” (อำพล กล่าว)

แม้อำพลกับผู้วิจัยจะสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันรวมทั้งสนทนาทางโทรศัพท์มาเป็นเวลานานแล้วก็ตาม แต่เราก็คงไม่ได้เปิดเผยทุกสิ่งทุกอย่าง ยังคงมีความลับต่อกัน เนื่องจากทุกครั้งที่เราได้สนทนาด้วยกันจะเป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวันและมีบ้างที่เป็นที่ปรึกษาให้คู่สนทนา ไม่ได้มีความลึกซึ้งอะไรมากไปกว่านี้ เพราะต่างฝ่ายก็ยังไม่รู้จักตัวตนจริงๆ ประกอบกับความกลัวที่จะถูกหลอกหลวงด้วย จึงทำให้ความเป็นเพื่อนระหว่างเราเหมือนมีกำแพงมาขึ้น

ความคาดหวังและความผูกพัน

อำพลบอกกับผู้วิจัยว่าเขาเคยมีความต้องการที่จะหาแฟนทางอินเทอร์เน็ต หลังจากเขาอกหักจากแฟนคนปัจจุบัน แต่เขาก็ต้องพบกับความผิดหวัง เมื่อได้พบกับผู้หญิงคนที่รู้จักกันในโลกไซเบอร์แล้วไม่เป็นเช่นที่เขาคาดหวังไว้ แต่ปัจจุบันก็ยังคงเป็นเพื่อนสนิทกันอยู่

“เราเคยนัดเจอคนนึงนะ คือคุยกันแบบถูกคอมมากมันโอเคเลยนะ แต่พอเจออะ มันไม่ใช่เลย เขาไม่เป็นแบบเวลาคุยเอ็มอะ เราก็บอกไม่ถูกนะ แต่เราคิดว่าเป็นเพื่อนกันคงดีกว่า ตอนนั้นก็คุยกันนะ เขาอายุ 25 แล้วละ ประมาณนี้แหละ ขำ ขำ...” (อำพล กล่าว)

เมื่อไม่เกิดการยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลเป็น ความสัมพันธ์ที่จะพัฒนาไปเป็นคนรู้จักจึงไม่มี ดังนั้นจึงเป็นเพื่อนกัน โดยที่อำพลบอกกับผู้วิจัยว่า ไม่อยากจะคาดหวังอะไรจากการสนทนา แบบออนไลน์อีกแล้ว เพราะเมื่อไม่สมหวังความรู้สึกก็จะแยะไปด้วย เขาจึงอาศัยการสนทนาแบบออนไลน์เป็นเพียงเพื่อนแก้เหงา ในเวลาที่ต้องอยู่คนเดียวเท่านั้น

อำพลจะออนไลน์ประมาณวันละ 4 – 5 ชั่วโมง และคงมีแต่เพื่อนสนิทที่เป็นผู้หญิงหนึ่งคน และผู้วิจัยที่เป็นคู่สนทนาคนเดิมๆ เพราะเขาไม่ชอบการผูกพันกับใคร ชอบที่จะมีเพื่อนใหม่คุยเรื่อยๆ แต่อำพลก็บอกกับผู้วิจัยว่า เมื่อมิตรภาพระหว่างเพื่อนเกิดขึ้นมาแล้ว ถ้าคู่สนทนายังติดต่อกันมาเรื่อยๆ เขาก็จะรักษามิตรภาพนั้นไปเรื่อยๆ เช่นกัน เพราะอำพลคิดว่าไม่ใช่เรื่องเสียหายอะไรเป็นกา รดีที่มีเพื่อนเพิ่มขึ้น แต่ถ้าอีกฝ่ายหายเงียบไปเขาก็จะไม่ติดต่อกันไปเช่นกัน เพราะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า คนคนนั้นไม่ได้ต้องการจะสานต่อความเป็นเพื่อนแล้ว ซึ่งการจะเป็นเพื่อนกันต่อไปต้องเป็นเรื่องของ บุคคลสองคนที่รักษามิตรภาพไปพร้อมๆ กันไม่ใช่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

สำหรับผู้วิจัยแล้วเหตุผลที่ทำให้อำพลให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้ คือ ความสม่ำเสมอ ของผู้วิจัยในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์และสนทนาด้านทางโทรศัพท์

“...ก็เธอเข้ามาทุกวัน จะไม่คุยก็ไฉละ ตั้งใจดีเนอะ ลู๊ๆ นะ ถ้าเราช่วยได้ ก็จะช่วย นาน ๆ ที่ จะได้ทำตัวมีประโยชน์” (อำพล กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

หลังจากการสนทนากันแล้ว ความรู้สึกที่เกิดขึ้นสำหรับผู้วิจัย คือ ดีใจที่ได้เรียนรู้อะไรมา กมายทั้งเรื่องที่ดีและไม่ดีของคนคนหนึ่งที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน แต่เราก็ได้มีส่วนให้กำลังใจเขาทำให้ สามารถก้าวต่อไปได้ และเมื่อเขาารู้สึกอยากจะทำเริ่มต้นใหม่ไม่ท้อแท้ไปมากกว่านี้ เราก็ยิ่งรู้สึกดีมากขึ้น ส่วนอำพลนั้นเขาบอกกับผู้วิจัยว่า รู้สึกว่าผู้วิจัยเป็นเพื่อนที่ดีคนหนึ่ง ที่คอยรับฟังปัญหาของเขา แม้ จะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน

“มันก็ดีนะ นาน ๆ ที่เจอคนมีสาระ เธอก็คอยฟังชีวิตเราที่ไม่ค่อยดีเท่าไรประมาณนี้แหละ” (อำพล กล่าว)

แม้อำพลจะไม่ได้อยู่ประเทศไทยแล้วก็ตามแต่เราก็สัญญาว่าจะเป็นเพื่อนกันต่อไป โดยเราจะ ส่ง e – mail ถึงกัน และพบกันเมื่อเวลาสนทนาแบบออนไลน์ เป็นการใช้เทคโนโลยีในการรักษา มิตรภาพความเป็นเพื่อนต่อไป

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับปัญหาการกระทบกระทั่งกันระหว่างผู้วิจัยกับอำพลนั้นยังไม่เคยเกิดขึ้น เพราะเราทั้งคู่ยังคงมีความเกรงใจซึ่งกันและกัน และที่สำคัญ คือการสนทนาที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการสนทนาผ่านตัวกลาง เราไม่เคยเจอตัวคนที่แท้จริง และสัมผัสอารมณ์ที่แสดงออกมาของทั้งคู่ ดังนั้นปัญหาการกระทบกระทั่งกันจึงไม่เกิดขึ้น

ปัญหาที่เกิดขึ้นยังคงเป็นในเรื่องของความไว้วางใจกันมากกว่า ซึ่งไม่ทราบว่าคุณสนทนาของเราแท้จริงแล้ว ตัวตนจริง ๆ เป็นเช่นไรจะมีอะไรแอบแฝงหรือไม่ อย่างไร ความไว้วางใจกันจึงยังไม่มีมากนัก

ปัญหาอีกอย่างหนึ่งที่ได้เรียนรู้จากอำพล คือ การที่ต้องการรู้จักและพบเห็นตัวคนที่แท้จริงของคุณสนทนา เนื่องจากหากมีความต้องการจะพบเห็น ความคาดหวังก็จะเกิดขึ้น หากไม่เป็นดังที่คาดหวังไว้มีมิตรภาพความเป็นเพื่อนที่ร่วมกันสร้างขึ้นมากก็อาจจะจบลง หรืออาจจะพัฒนาต่อไปก็ได้แล้ว แต่กรณีสำหรับอำพลนั้น แม้เขาจะคาดหวังไว้แต่เมื่อพบเจอตัวจริงของคุณสนทนาแล้ว ต้องผิดหวัง เขาก็ยังรักษาความเป็นเพื่อนต่อไปซึ่งก็เป็นเรื่องที่ดี แต่ก็ทำให้เขาไม่อยากจะคาดหวังหรือพบเจอตัวจริงของคุณสนทนาแบบออนไลน์อีกต่อไป

กรณีศึกษาที่ 15 นันทวัฒน์ (นามสมมติ)

นันทวัฒน์ (นามสมมติ) อายุ 28 ปี สำเร็จการศึกษาจากคณะวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ปัจจุบันทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ บริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ตำแหน่ง System Engineer (เจ้าหน้าที่ควบคุมระบบวิศวกรรม)

นันทวัฒน์ เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิดมีน้องสาว 1 คน และพี่ชายหนึ่งคน เขาพักอาศัยอยู่บ้านกับพ่อแม่ โดยส่วนตัวแล้วเขาเป็นคนชื่นชอบเกี่ยวกับเรื่องของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเรื่องของคอมพิวเตอร์ จึงได้ตัดสินใจที่จะเรียนและทำงานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการสนทนาแบบออนไลน์จึงไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่สำหรับเขาเลย เขารู้จักและเริ่มสนทนาแบบออนไลน์ตั้งแต่ครั้งเรียนมหาวิทยาลัย ซึ่งส่วนมากจะเป็นการสนทนากับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันก่อน แล้วจึงขยายกลุ่มไปคุยกับคนอื่นที่รู้จักกันในโลกไซเบอร์

“เล่นมานานแล้วนะ ตั้งแต่ปี 1 ปี 2 แล้ว ก็คุยกับเพื่อนบ้าง คนอื่นบ้าง แล้วแต่”

(นันท์วัฒน์ กล่าว)

สำหรับเวลาการออนไลน์ของนันท์วัฒน์นั้นจะเป็นเวลาทำงานเป็นส่วนใหญ่ คือ เวลา 8.30 น. ถึง 17.30 น. โดยทำงานไปด้วยและในขณะเดียวกันก็สนทนาแบบออนไลน์ไปด้วย

“ออนไลน์ตลอดเวลาทำงาน ว่างก็คุย งานยุ่งมากก็ไม่ได้คุย แต่ก็เปิดทิ้งไว้ คนที่คุยด้วยส่วนมากก็จะเข้าใจนะ ว่าเราทำงาน เพราะส่วนใหญ่ที่คุยๆ กันก็ทำงานเหมือนกัน” (นันท์วัฒน์ กล่าว)

โดยส่วนตัวแล้วเขาคิดว่าการสนทนาแบบออนไลน์มีความจำเป็นสำหรับเขามากทั้งประโยชน์ในเรื่องการทำงาน, ประหยัดค่าโทรศัพท์, สร้างเพื่อนใหม่, แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนทั่วไป สนทนากับใครก็ได้, ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรมาควบคุมและที่สำคัญแก้เบื่อ แก้ง่วงเวลาทำงานได้

นันท์วัฒน์เป็นคนมองโลกในแง่ดี จริงจังกับการทำงานแต่เขามีเพื่อนไม่มากนัก เพื่อนสนิทมี 3 คนซึ่งคบกันมาตั้งแต่สมัยเรียนมหาวิทยาลัย ส่วนเพื่อนที่ทำงานคบได้เรื่อยๆ แต่ไม่ค่อยสนิทมากนัก

“เพื่อนสนิทหรอ มี 3 คน อีมีไซ้ คบกันมาตั้งแต่ตอนเรียนแล้วละ...ที่ทำงานก็มีบ้างแต่ไม่ค่อยสนิทหรอ” (นันท์วัฒน์ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

นันท์วัฒน์ เป็นผู้ add e-mail address ของผู้วิจัยเข้าไปเพื่อทำการสนทนาแบบออนไลน์ด้วย แล้วก็เข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน โดยเขาเลือก e-mail address ของผู้วิจัยมาจากเว็บไซต์เอ็มไทย ที่ผู้วิจัยไปประกาศหาเพื่อน ซึ่งเขาบอกผู้วิจัยว่าที่เลือกผู้วิจัยเป็นคู่สนทนานั้นเป็นการสุ่มมากกว่าไม่มีกฎเกณฑ์ในการเลือก

“ไม่รู้สิ พอดีเข้า mthai แล้วเลือกสุ่ม add มานะ ไม่ได้เลือกอะไรมาหรอ...อีกอย่างดูที่กรุงเทพฯ นะ จังหวัดเดียวกันน่าจะคุยกันได้ง่ายกว่าเวลาคุยเรื่องสถานที่เรื่องอะไรต่างๆ น่าจะเข้าใจได้ง่ายกว่านะ อีมี...แต่จริงๆ แล้วจังหวัดอะไรก็ได้แหละ ไม่ serious” (นันท์วัฒน์ กล่าว)

เราเริ่มต้นสนทนากันด้วยเรื่องต่างๆ ไป เช่น ชื่ออะไร อยู่ที่ไหน และทำงานหรือเรียน เป็นต้น หลังจากนั้นก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับฟุตบอลโลก เนื่องจากช่วงนั้นยังอยู่ในช่วงฟุตบอลโลก นั้นทวัฒน์ก็จะวิพากษ์วิจารณ์แต่ละทีมให้ผู้วิจัยฟัง แม้ผู้วิจัยจะไม่เข้าใจเพราะไม่ได้ชื่นชอบกีฬาฟุตบอลเลย แต่ก็ต้องรับฟังด้วยความเกรงใจ

นันทวัฒน์และผู้วิจัยไม่มีกิจกรรมอะไรที่ทำร่วมกันเลย เราเป็นเพื่อนกันโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์และจะรู้จักกันเฉพาะเวลาที่เข้ามาอยู่ในโลกไซเบอร์เท่านั้น ความผูกพันจึงมีน้อยมาก รวมถึงความไว้วางใจกันและที่สำคัญคือเราไม่สามารถเปิดเผยทุกสิ่งทุกอย่างต่อกันได้หมด เพราะต่างฝ่ายต่างไม่รู้จักรับตัวตนจริงๆ ของกันและกัน

สำหรับเรื่องที่เป็นความสนใจร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและนันทวัฒน์นั้นคือ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องการทำงานกับการเรียนต่อในระดับปริญญาโท เนื่องจากนันทวัฒน์กำลังมีความคิดจะเรียนต่อในระดับปริญญาโทแต่ก็ยังอยากจะทำงานไปด้วยพร้อมๆ กับการเรียน แต่ก็กลัวว่าจะทำไม่ได้ไม่ดีเท่าที่ควรจึงขอความเห็นจากผู้วิจัยและผู้วิจัยก็ถามเรื่องการทำงาน การปรับตัวในการทำงานซึ่งก็ได้คำแนะนำที่ดีจากนันทวัฒน์

แม้นันทวัฒน์จะอายุมากกว่าผู้วิจัยแต่เขาก็บอกกับผู้วิจัยว่าไม่ได้มีการปรับตัวในการสนทนากันเลยเขาก็ยังคงเป็นตัวของตัวเอง

“ไม่ได้ปรับอะไรนะ เป็นยังไงก็คุยยั้งงั้น ไม่รู้จะปรับไปทำไมละ” (นันทวัฒน์ กล่าว)

นันทวัฒน์บอกกับผู้วิจัยว่าเพื่อนที่รู้จักกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์นั้น แตกต่างจากเพื่อนในชีวิตจริง เพราะจะรู้จักกันเฉพาะในโลกไซเบอร์เท่านั้น เวลามีปัญหาหรือเดือดร้อนอะไร เขาก็มาช่วยเหลือไม่ได้ และที่สำคัญไม่รู้ว่าจะแต่ละคนจะหายไปตอนไหนเหมือนคบกันเป็นเพื่อนไว้แก้เหงาเท่านั้น ไม่มีความแน่นอนและตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคนเป็นอย่างไรก็ไม่สามารถจะรู้ได้ เวลาสนทนาแบบออนไลน์ต้องมีสติอย่าคาดหวังอะไรจากคู่สนทนา เป็นข้อคิดที่นันทวัฒน์ได้จากการสนทนาแบบออนไลน์

ความคาดหวังและความผูกพัน

นั่นทวัฒน์มีเพื่อนสนิทจากการสนทนาแบบออนไลน์ 1 คน เป็นผู้หญิงซึ่งสนทนาแบบออนไลน์กันเป็นประจำเป็นเวลา 2 ปีแล้ว แต่เขาไม่เคยเจอตัวตนจริงๆ ของคู่สนทนาเลย มีเพียงการแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์และคุยกันผ่านโทรศัพท์เท่านั้น เนื่องจากเขาไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องเจอและมีความผูกพันกับใครเป็นพิเศษในโลกไซเบอร์มาก่อน แต่ในเมื่อคู่สนทนาเข้ามาทักทายและเจอกันบ่อยครั้งจึงเกิดเป็นความสนิทกันมากขึ้น

“เคย มีคนเดียวนะ คุยกันเป็นเพื่อนนะ 2 ปีแล้ว ทุกวันนี้ก็ยังคุยผ่าน msn นี้ละ”

(นั่นทวัฒน์ กล่าว)

เมื่อมิตรภาพเกิดขึ้นมาแล้วเขาก็รักษามิตรภาพนั้นต่อไป โดยการส่ง e-mail, โทรศัพท์คุยกัน และเมื่อถึงวันสำคัญ เช่น วันเกิด ก็ส่งของขวัญไปให้บ้าง

“ก็เป็นเพื่อนกันอะนะ นานๆ ก็โทรคุยกันบ้าง ส่งเมลล์ ส่งของขวัญวันเกิดไปให้บ้างจะได้ไม่ลืมกัน เขาก็ดีนะวันเกิดเราเขาก็ส่งกลับมาให้เราเหมือนกัน แต่ก็ยังไม่เคยคิดจะเจอนะ อย่างนี้แหละดีสุดแล้ว เหอๆ” (นั่นทวัฒน์ กล่าว)

นั่นทวัฒน์ยอมรับว่า ไม่กล้าที่จะคาดหวังอะไรมาจากเพื่อนที่รู้จักกันโดยการสนทนาแบบออนไลน์ ไม่ว่าจะรู้จักกันมานานแค่ไหนก็ตาม เนื่องจากกลัวว่าจะยอมรับในตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาไม่ได้ เพราะเขาบอกว่าเขาเป็นคนที่มีความจริงจังและมักจะคาดหวังไว้สูง จึงไม่อยากเกิดความรู้สึกผิดหวัง รวมทั้งการนัดเจอคู่สนทนาส่วนมากจะคาดหวังมากกว่าการเป็นเพื่อน นั่นหมายถึงการนัดไปเจอตัวเพื่อที่จะคบกันเป็นแฟน นี่คือนิสัยที่นั่นทวัฒน์บอกกับผู้วิจัย เมื่อเขาไม่ต้องการจะหาแฟนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ เขาจึงไม่ต้องการจะพบเจอตัวตนจริงๆ ของคู่สนทนา

การรักษามิตรภาพ

หลังจากการสนทนากันแล้วหากรู้สึกประทับใจใครหรือยังคงมีการติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอ นั่นทวัฒน์ก็จะรักษามิตรภาพนั้นต่อไป ดังได้กล่าวมาแล้ว

สำหรับผู้วิจัยเองก็อาศัยความสม่ำเสมอในการเข้าไปสนทนาแบบออนไลน์กับนักพัฒนา จึงทำให้เราเป็นเพื่อนกันในโลกไซเบอร์เป็นเวลา 2 – 3 เดือน แล้วจนถึงปัจจุบัน

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เราไม่เคยมีปัญหาการกระทบกระทั่งกัน เพราะคุยกันอย่างสุภาพ และเป็นไปในลักษณะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันมากกว่าจะต้องมีเรื่องที่ทำให้เกิดการกระทบกระทั่งกัน

ผู้วิจัยและนักพัฒนาไม่ได้มีความต้องการที่จะรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน เราเพียงต้องการเพื่อนร่วมสนทนาแบบออนไลน์เท่านั้น ดังนั้นปัญหาต่างๆ เช่น การคาดหวังในตัวคู่สนทนาที่ต้องการจะให้เป็นที่ปรึกษา ก็จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงไม่ต้องพบกับความผิดหวังด้วย

กรณีศึกษาที่ 16 ศักดิ์สิทธิ์ (นามสมมติ)

ศักดิ์สิทธิ์ (นามสมมติ) อายุ 30 ปี เป็นคนจังหวัดนครสวรรค์ สำเร็จการศึกษาระดับ ปวส. จากวิทยาลัยอาชีวะแห่งหนึ่งในจังหวัดนครสวรรค์ ปัจจุบันเขาเป็นพนักงานของบริษัทเอกชนแห่งหนึ่งที่ทำเกี่ยวกับการขนส่งสินค้า

ศักดิ์สิทธิ์มีพี่น้องทั้งหมดรวมทั้งตัวเขาเอง 5 คน เขาเป็นลูกคนที่ 3 ในบรรดา 5 คน เขาเข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ หลายปีแล้ว คือ ตั้งแต่สำเร็จการศึกษาในระดับ ปวส. ก็เข้ามาหางานทำในกรุงเทพฯ และเปลี่ยนงานมาแล้ว 5 บริษัท แต่ในที่สุดก็ลงเอยที่บริษัทเอกชนแห่งนี้ เพราะมีความสุขกับการทำงานมากที่สุด

ปัจจุบันศักดิ์สิทธิ์พักอาศัยอยู่คอนโดมิเนียมใกล้ที่ทำงานเพียงลำพัง โดยส่วนตัวแล้วเขาเป็นคนไม่ค่อยพูด มีเพื่อนน้อยและไม่ชอบการเข้าสังคมที่มีคนจำนวนมาก แต่ด้วยความจำเป็นที่ต้องทำงานร่วมกับคนมากมายบางครั้งจึงไม่มีความเป็นตัวของตัวเองมากนัก ต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานที่และสภาพแวดล้อมในแต่ละหน่วยงาน ดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนงานมาแล้วถึง 5 บริษัท

ศักดิ์สิทธิ์จะทำการสนทนาแบบออนไลน์ทุกวัน แต่โดยส่วนมากจะเป็นหลังเวลาทำงานคือเวลาประมาณ 20.00 น. ขึ้นไป แต่ถ้าเป็นวันเสาร์และอาทิตย์หากไม่มีธุระก็จะออนไลน์ทั้งวัน

“...ก็ทุกวันนี้ละ ตอนเย็น, กลางคืนนะ เลิกงานอะ 2 ทุ่ม นะประมาณนั้น คุยเรื่อย ๆ ว่างตอนไหนก็ไปนอน” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ศักดิ์สิทธิ์เป็นผู้เข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อนด้วยการถามชื่อ ถามที่อยู่ ขอรูป ขอเบอร์โทรศัพท์ แต่ผู้วิจัยไม่ได้ให้ไป บอกเพียงชื่อ และบอกวัตถุประสงค์ในการออนไลน์ จากนั้นศักดิ์สิทธิ์ก็เงียบไป เราก็ไม่ได้สนทนาแบบออนไลน์กันอีกเลย จนผู้วิจัยเกือบจะลืมเขาไปแล้ว แต่ในที่สุดเขาก็เข้ามาทักทายผู้วิจัยอีกครั้ง และทักทายด้วยคำว่า “หวัดดี นักวิจัย” แสดงว่าเขาจำผู้วิจัยได้ และเราก็ได้เริ่มต้นในการสนทนาแบบออนไลน์กันใหม่อีกครั้ง

ศักดิ์สิทธิ์บอกกับผู้วิจัยว่าเป็นคนขี้เหงา การสนทนาแบบออนไลน์เป็นการหาเพื่อนใหม่ให้เขา

“พี่ก็เหงานะอยู่คนเดียวไม่มีเพื่อนคุยด้วยเลย มันก็ต้องเล่นเอ็มมาเพื่อนคุยใจ....เพื่อนพี่เขาก็แต่งงานมีครอบครัวมีแฟนกันหมดแล้ว ใครจะมาอยู่กับเรา ใช่มั้ยละ” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

วัตถุประสงค์ในการสนทนาแบบออนไลน์ของศักดิ์สิทธิ์ในช่วงแรกนั้นเป็นการหาแฟน แต่เนื่องจากถูกคนในโลกไซเบอร์หลอกลวงบ่อยครั้ง จึงเปลี่ยนวัตถุประสงค์มาเป็นการหาเพื่อนคุย แก่เหงาเท่านั้น

“แต่ก่อนพี่เล่นมากจริงๆ เล่นจนเบื่อเลย เล่นไปแล้วไม่เห็นมีใครจริงจังเลย พี่โดนเขาหลอกอยู่เรื่อยเลย เซ็งอะ เบื่อมากไม่เอาแล้ว มีเพื่อนคุยไปวัน ๆ ดีกว่า” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

ผู้วิจัยและศักดิ์สิทธิ์ไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน นอกจากการสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันเท่านั้น และส่วนมากจะเป็นการสนทนากันในเรื่องทั่วๆ ไป ผู้วิจัยจะเล่าให้ฟังว่าแต่ละวันได้ทำอะไรมาบ้าง ศักดิ์สิทธิ์ก็จะเล่าถึงการทำงานในแต่ละวันเช่นกัน เราจะคุยกันวันละหนึ่งถึงสองชั่วโมง เพราะในแต่ละครั้ง ศักดิ์สิทธิ์มักจะไม่ได้สนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัยเพียงคนเดียว ดังนั้นความสนใจต่อผู้วิจัยอาจมีน้อย ทำให้การสนทนาบางครั้งไม่มีความต่อเนื่อง เราจึงยังไม่สามารถจะเปิดเผยทุกอย่างต่อกันได้ ความไว้วางใจยังคงมีน้อยมาก

สำหรับผู้วิจัยกับศักดิ์สิทธิ์เราเป็นเพื่อนธรรมดาไม่ถึงขั้นสนิทและเราไม่ได้มีการปรับตัวอะไรกันเลย คืออาศัยความเป็นตัวของตัวเองในการสนทนาร่วมกัน

ศักดิ์สิทธิ์บอกกับผู้วิจัยว่าเขาไม่มีวิธีการเลือกคู่สนทนา เขาสามารถสนทนาได้กับทุกคนที่สนใจจะคุยกับเขา ซึ่งสามารถดูได้จากการสนทนาที่ต่อเนื่อง ไม่ใช่การถามคำตอบคำแล้วเงียบไป แต่คู่สนทนาของเขาโดยส่วนมากจะเป็นผู้หญิงที่อายุน้อยกว่าเขาซึ่งมีทั้งวัยเรียนและวัยทำงาน

ความคาดหวังและความผูกพัน

ดังได้กล่าวมาแล้วว่าศักดิ์สิทธิ์ชอบการสนทนาแบบออนไลน์มากเขาสามารถออนไลน์ได้ทั้งวันทั้งคืน แต่กับบ่อยครั้งที่เขาโดนหลอกหลวงจากคนในโลกไซเบอร์ จนทำให้เขารู้สึกกลัวและรู้สึกไม่ดีต่อการสนทนาแบบออนไลน์ และได้เลิกการสนทนาแบบออนไลน์ไประยะหนึ่ง

“...พีเข้ามาเช็คเมลล์ อ่านแล้วลบนะ แคนั่นเองเพื่อที่จะเล่นแล้ว ก็เล่นไปโดนผู้หญิงในเน็ต หลอกดีเรื่องมันยาวนะ แต่ก่อนพีเล่นทั้งวันทั้งคืนเลยนะ กว่าที่จะเข้าใจได้ โดนไปเยอะเหมือนกัน...ก็ส่งเงินไปให้เขาดี โหย ไม่อยากเล่าได้มัยยะ เขาเป็นว่าโดนหลอกนั่นแหละนะ.....เพราะพีไม่มีใครมั่งเหงามากนะอยู่คนเดียวด้วย” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

แต่ก่อนศักดิ์สิทธิ์คาดหวังกับการสนทนาแบบออนไลน์ไว้ว่าจะต้องได้แฟนหรือเพื่อนที่ดีด้วยวิธีนี้ แต่เมื่อมีหลายเหตุการณ์ผ่านเข้ามาในชีวิตเขา เขาจึงไม่อยากจะคาดหวังอีกต่อไป การกลับเข้ามาในโลกไซเบอร์อีกครั้ง ทำให้เขาเป็นคนใหม่คือมีสติมากขึ้น และมาพร้อมกับแนวคิดที่ว่าโลกไซเบอร์คือโลกแห่งการหลอกหลวงทุกอย่างต้องอาศัยเวลาเป็นเครื่องพิสูจน์

ศักดิ์สิทธิ์ยังบอกกับผู้วิจัยว่า เพื่อนในชีวิตจริงกับเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์แตกต่างกัน

“มันต่างกันนะ และก็ตีคนละอย่าง แต่ทุกอย่างต้องใช้เวลา เพื่อนเราเห็นกันทุกวันนะ แต่คนในเน็ตไม่ได้เห็นกันบ่อยนิ ความผูกพันในเน็ตมันอยู่ในใจ ถ้าเจอกันแล้วความรู้สึกก็จะเป็นอีกอย่างหนึ่ง พีเจอมามากแล้วแต่ละคนไม่เหมือนกันเลย” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

ถ้ามีการสนทนากันอย่างต่อเนื่อง และคุยกันถูกคอ เขาก็ต้องการจะรักษามิตรภาพนั้นต่อไป ด้วยวิธีการเข้าไปเจอกันในโลกไซเบอร์อย่างสม่ำเสมอ กระทั่งโทรศัพท์คุยกันและนัดเจอกันในที่สุด

การรักษามิตรภาพ

หลังการสนทนากันแล้ว ถ้าเกิดความรู้สึกพอใจซึ่งกันและกัน ก็จะเป็นการขอเบอร์โทรศัพท์ และนัดเจอกัน ดังได้กล่าวมาแล้ว

“ถ้าเจอกันแล้วก็จะเข้าใจกันเอง มันอยู่ในใจทั้ง 2 ฝ่าย ว่าจะคบกันต่อหรือป่าว เจอกันก็รู้ว่านิสัยเรารับเขาได้มั๊ย และเขารับเราได้มั๊ย ถ้าไม่เจอเราก็ไม่รู้หรอกว่าเหมือนที่เขาพูดหรือป่าว”

(ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

เมื่อเจอตัวตนจริงๆ ของแต่ละคนแล้ว ก็จะเป็นคำตอบว่าจะมีการรักษามิตรภาพนั้นต่อไปหรือไม่ ถ้าทุกอย่างเป็นไปอย่างที่คาดหวังไว้ทั้งสองฝ่ายก็จะมีภรณ์อมมิตรภาพนั้นโดยการติดต่อกันไปอย่างต่อเนื่องและอาจจะนัดเจอกันบ่อยครั้ง นี่เป็นความคิดเห็นของศักดิ์สิทธิ์ที่บอกกับผู้วิจัยในเรื่องการรักษามิตรภาพ

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นกับศักดิ์สิทธิ์ที่เห็นได้ชัดเจน คือ ไม่ใช่เรื่องการกระทบกระทั่งกัน แต่จะเป็นเรื่องของคนเจ้าเล่ห์เพทุบาย ฉวยโอกาส และหลอกหลวง ดังที่เขาได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า โดยหญิงสาวในโลกไซเบอร์หลอกเอาเงินจนเกือบจะหมดตัว

สาเหตุหนึ่งมาจากการที่ต้องการจะพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา และเมื่อเจอแล้วคู่สนทนาหน้าตาดี พูดจาดีเป็นอย่างที่เราคาดหวังไว้ จึงเกิดความไว้วางใจแต่นั้นกลับเป็นเสียงและภาพลวงตา ความจริงแล้วเป็นคนประเภทฉวยโอกาส หลังจากได้ในสิ่งที่เขาต้องการในที่สุดก็หายเงิบไป ศักดิ์สิทธิ์จึงเป็นฝ่ายเสียหาย

แม้จะเจอเหตุการณ์ที่เป็นไปในทางลบมาแล้วหนึ่งครั้ง แต่ศักดิ์สิทธิ์ก็ยังไม่วายที่ต้องการจะพบตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา เขาจึงเจอการหลอกหลวงถึงสามสี่ครั้งกว่าจะได้สติกลับมา ก็ทำให้ต้องเกือบหมดเนื้อหมดตัวกับผู้หญิงในโลกไซเบอร์

ปัจจุบันเขาบอกกับผู้วิจัยว่าไม่ต้องการจะเจอตัวตนของคู่สนทนา หรือแม้กระทั่งการผูกพันกันทางโทรศัพท์ หรือสนทนาแบบออนไลน์อีกแล้ว เพียงแต่ต้องการเพื่อนคุยแก้เหงาไปวันๆ เท่านั้น และยืนยันว่าอย่างไร ก็ตามก็จะไม่เลิกการสนทนาแบบออนไลน์แน่นอนเพราะมันทำให้เขารู้สึกว่าไม่ได้ อยู่เพียงลำพัง อย่างน้อยก็มีเพื่อนในโลกไซเบอร์ที่จะทำให้เขาไม่เหงาได้

กรณีศึกษาที่ 17 รัฐภูมิ (นามสมมติ)

รัฐภูมิ (นามสมมติ) อายุ 28 ปี เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิดสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านบริหารการเงิน และระดับปริญญาโทด้านการตลาด จากมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ปัจจุบันประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว

รัฐภูมิ เป็นลูกชายคนเดียว พักอาศัยอยู่บ้านกับพ่อแม่ เขาเป็นคนชอบการเดินทาง และเดินทางไปที่ต่างประเทศบ่อยครั้งเพื่อพักผ่อนและในเรื่องของธุรกิจที่ทำด้วย แม้จะต้องเดินทางบ่อยครั้งและวุ่นวายกับการทำงาน แต่เขาก็ยังแบ่งเวลาบางส่วนให้กับการสนทนาแบบออนไลน์

“ถ้าทำงานก็จะออนไลน์ดนะ แต่ถ้างานยุ่งมากก็จะได้คุย คุยแก้เซ็งอะ ก็อยากมีเพื่อนคุยด้วยแหละ” (รัฐภูมิ กล่าว)

สำหรับเรื่องเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์นั้นรัฐภูมิบอกว่าชอบมากและคิดว่ามันมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงาน คอมพิวเตอร์สามารถทำได้ทุกอย่างสำหรับเขาไม่ว่าจะทำงาน เล่นเกมส์ ดูหนัง ฟังเพลง รวมทั้งการสร้างเพื่อนใหม่ให้เขาด้วย เขาจึงติดคอมพิวเตอร์มากไม่ว่าจะเดินทางไปไหนก็ต้องพกพาไปด้วยเสมอ

การสร้างมิตรภาพ

ขณะที่ผู้วิจัยกำลังสนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนคนหนึ่งรัฐภูมิก็ได้เข้ามาทักทายและขอร่วมสนทนาด้วยคน หลังจากแนะนำตัวกันแล้ว รัฐภูมิก็บอกกับผู้วิจัยว่าเคยผ่านประสบการณ์การทำงานวิจัยมาก่อน ดังนั้นจึงยอมให้ความร่วมมือกับผู้วิจัยในการทำงานวิจัยครั้งนี้

วัตถุประสงค์ในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ของรัฐภูมิ คือ แก้เบื่อ และต้องการหาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ

“ไม่มีอะไรมากนักะ ก็ออนเป็นประจำอยู่แล้วอะ แก่เปื้อมั้ง วันไหนเหนื่อย เปื้อๆ ก็เลยอยากหาใครมาคุยด้วย” (รัฐภูมิ กล่าว)

ผู้วิจัยและรัฐภูมิไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันนอกจากการสนทนาแบบออนไลน์ และในแต่ละครั้งที่เราสนทนากันก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการทำวิทยานิพนธ์ เพราะเป็นสิ่งเดียวที่เรามีประสบการณ์ร่วมกัน

รัฐภูมิต้องเดินทางไปต่างจังหวัดและต่างประเทศบ่อยครั้ง แต่ก็ไม่ใช่ปัญหาในการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะทุกครั้งเขาจะนำคอมพิวเตอร์แบบพกพาไปด้วยเสมอ แต่เราจะได้สนทนากันน้อยมาก เนื่องจากงานของรัฐภูมิทำให้เขาไม่ค่อยมีเวลาว่าง เมื่อเราไม่ค่อยได้สนทนาร่วมกันความผูกพันและการเรียนรู้ซึ่งกันและกันจึงมีน้อยทำให้ความไว้วางใจกันน้อยตามไปด้วย

รัฐภูมิบอกกับผู้วิจัยว่า ตัวเขาเองเป็นคนที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ง่าย ดังนั้นจึงไม่ได้มีหลักในการเลือกคบเพื่อนหรือคู่สนทนาใครที่สามารถคุยกันแล้วมีอะไรที่คล้ายกัน คุยกันรู้เรื่องก็สามารถเป็นเพื่อนกับเขาได้แล้ว ขึ้นอยู่กับการสานต่อความสัมพันธ์ว่าจะไปได้แค่ไหนเพื่อนสนิทหรือเพื่อนธรรมดา

นอกจากนี้ เขายังบอกกับผู้วิจัยอีกว่า คนในโลกไซเบอร์มีหลายประเภททั้งดีและไม่ดีปะปนกันไป บางครั้งก็เหมือนกับสังคมในชีวิตจริง

“คนในนี้มันมีทั้งดีและไม่ดีปนกัน ไม่ต่างจากชีวิตจริงหรอก แต่ร้อยละ 60 ขึ้นไป ถ้าเป็นต่างเพศจะมีเรื่องของ sex มาเกี่ยวนะ” (รัฐภูมิ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

รัฐภูมิบอกกับผู้วิจัยว่า ไม่ควรคาดหวังหรือผูกพันกับคนที่รู้จักกันในโลกไซเบอร์ เพราะมันคือมายา น้อยมากที่จะเจอคนจริงใจ และคนส่วนมากที่เข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ คือคนที่ให้เวลากับการเล่นอินเทอร์เน็ตมากจนไม่ค่อยมีเพื่อน แต่การไม่ค่อยมีเพื่อนก็อาจจะมาจากตัวเขาเองด้วย หรืออาจจะชอบอยู่คนเดียว ไม่ชอบความวุ่นวาย การสนทนาแบบออนไลน์จึงเป็นทางออกที่ดีที่สุด

“จะบอกให้เห็นว่าคนที่เล่นเอ็มอะ ส่วนมากคือให้เวลากับเน็ตมากไปเลยไม่ค่อยมีเพื่อน แต่ก็อย่างว่านะการที่คนเราไม่ค่อยมีเพื่อนมันมีหลายสาเหตุ คือ ด้วยตัวเองซึ่งอาจจะนิสัยไม่ดีเลย ไม่มีเพื่อนหรือว่าชอบอยู่คนเดียวไม่ชอบชวนวาย” (รัฐภูมิ กล่าว)

รัฐภูมียังเสริมอีกว่าถ้าคนที่ชอบเข้าสังคม แม้จะมาสนทนาแบบออนไลน์ก็ไม่น่าจะมีปัญหาเมื่อกลับเข้าไปอยู่ในโลกความเป็นจริง เพราะต้องมีการปรับตัวที่ได้อยู่แล้ว ต่างจากคนที่ชอบอยู่คนเดียวจะติดเพื่อนจากในอินเทอร์เน็ต และผูกพันมากกว่าเมื่อต้องเข้ามาอยู่ในสังคมจริงก็จะขาดทักษะในการเข้าสังคม และจะไม่ให้ความสำคัญกับเพื่อนมากเหมือนกับเพื่อนในโลกไซเบอร์

“...มันขึ้นอยู่กับคนอะ สมมติว่าเป็นคนที่ชอบสังคมเขาก็ไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงนะ ถ้าเขาเกิดคุยแล้วชอบเช่นเป็นผู้หญิงก็อาจจะเข้ามาเน็ตบ่อยขึ้นจนติดอะ มันก็จะพัฒนาความสัมพันธ์กันจนเป็นแฟน แล้วก็จะให้ความสำคัญกับคนอื่นลดลง” (รัฐภูมิ กล่าว)

สำหรับความคาดหวังและความผูกพันกับเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์นั้น รัฐภูมิเล่าว่าไม่เคยจะคิดอะไรมากไปกว่าการหาเพื่อนคุยแก้เหงาเท่านั้น เพราะไม่รู้ว่าคู่สนทนาจริงใจแค่ไหนและไม่คิดว่าเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์จะทดแทนความเป็นเพื่อนในชีวิตจริงได้

“ถ้าคิดแบบเพื่อนก็จะให้แค่ระดับหนึ่งเพราะไม่รู้ว่าเค้าจริงใจแค่ไหน ขึ้นอยู่กับอารมณ์ในตอนที่เล่นมากกว่า แต่ยังไม่เคยมีเพื่อนถึงขั้นนัดเจอนะ มากสุดก็แค่โทรคุย แต่คือคุยกันนานมากแล้วนะ” (รัฐภูมิ กล่าว)

ดังนั้นรัฐภูมิจึงมีเพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์เฉพาะเวลาที่เข้าสู่โลกไซเบอร์เท่านั้น เขาไม่เคยคิดจะเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา และไม่ได้คิดจะสานความสัมพันธ์หรือรักษามิตรภาพความเป็นเพื่อน

“ไม่รู้จะรักษามิตรภาพยังไง ก็มันอยู่ในจอคอมนะ เข้ามาเจอก็คุย ไม่เจอก็ไม่คุย จบ มันไม่ใช่เพื่อนจริงๆ อะ แค่ว่าเบื่อ แก้เซ็ง ก็เลยไม่รู้ว่าจะต้องรักษามันไปทำไมนะ” (รัฐภูมิ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

หลังจากการสนทนากันแล้วบ่อยครั้งมากที่จะเจอคนที่มีความสนใจร่วมกัน และพูดคุยในเรื่องมีสาระ ส่วนมากจะเข้ามาในแบบผู้ชาย คือถามชื่อ , เบอร์โทร , ที่อยู่ , ขอรูป ฯลฯ จึงไม่ค่อยมีคนที่ทำให้รัฐภูมิเกิดความประทับใจและอยากจะถนอมมิตรภาพที่เกิดขึ้น นี่คือนิสัยที่เขายกกับผู้ชาย

“เจอแต่ประเภทไร้สาระอะ ใจละมันก็เรื่องทั่วไปอะ ถามชื่อมั่ง ที่อยู่ เบอร์โทร ทำงานอะไร จีบกันไปจีบกันมาจบ บางครั้งมันก็สนุกนะ ชอบเหมือนกัน แต่บางทีมันก็เบื่อ อืม...แต่ก็นะ คุณแก่แข็ง ดีกว่าอยู่คนเดียว เครียดกับงานประมาณนี้แหละ” (รัฐภูมิ กล่าว)

ดังนั้น เรื่องการถนอมมิตรภาพจึงเป็นสิ่งที่เขาไม่สามารถจะบอกกับผู้ชายได้ว่าทำอะไร มีเพียงการเล่าประสบการณ์ที่ได้รับทราบว่า เขาเข้าสู่โลกการสนทนาออนไลน์มานานแล้วตั้งแต่เมื่อครั้งเรียนระดับปริญญาตรีจนถึงปัจจุบัน แต่ละช่วงก็จะมี ความสนใจต่างกัน คือช่วงแรกจะสนทนาแบบออนไลน์บ่อยมากจนแทบจะอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้ทั้งวันทั้งคืน เมื่ออายุมากขึ้นความรับผิดชอบมากขึ้น ก็เริ่มลดลงแต่ก็ไม่ได้เลิกไปเลยยังคงสนทนาแบบออนไลน์บ้าง แต่เป็นเพียงการหาเพื่อนคุยแก้เบื่อเท่านั้น ซึ่งเขายังบอกอีกว่าจุดประสงค์ในตอนแรกที่เข้ามาสู่โลกการสนทนาแบบออนไลน์นั้น คือ การหาแฟนและเพื่อความสนุก ทำทนาย ที่สำคัญคือทำตามกระแสตามเพื่อนด้วย

แม้จะเข้าสู่โลกการสนทนาแบบออนไลน์มานานแล้วก็ตาม แต่เขาก็มีเพื่อนที่จะพบเจอเป็นประจำเมื่อออนไลน์เพียงคนเดียวเท่านั้น โดยเธอเป็นผู้หญิง รัฐภูมิบอกกับผู้ชายว่าสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันมา 2 – 3 ปีแล้ว โทรศัพท์คุยกันบ้าง แต่ไม่เคยนัดเจอกัน ซึ่งตัวเขาเองเป็นคนสุ่มเลือก e – mail address ของเธอมาจากเว็บไซต์แห่งหนึ่ง และเมื่อสนทนากันไปเรื่อยๆ ก็ยอมแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์กันแต่ก็นานๆ ครั้งถึงจะโทรศัพท์คุยกัน ส่วนมากจะเจอกันในเวลาทำงาน ซึ่งทั้งคู่ออนไลน์ทั้งไว้และจะเป็นเวลาที่ทั้งคู่สนทนาร่วมกันเป็นประจำ

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับปัญหาการกระทบกระทั่งกันนั้นไม่ใช่ปัญหาที่เกิดขึ้น แต่จะเป็นในเรื่องของเวลา เนื่องจากรัฐภูมิทำงานที่ต้องเดินทางบ่อย และไม่ค่อยมีเวลาแน่นอน ทำให้บางครั้งผู้ชายต้องเข้ามารอเจอเมื่อเวลาออนไลน์ แต่สิ่งที่ทำให้เรายังคงรู้ความเคลื่อนไหวของแต่ละคนคือการส่งอีเมลถึงกันและนัดเวลาในการสนทนาแบบออนไลน์กันใหม่

เมื่อไม่มีความคาดหวังหรืออยากจะพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาปัญหาการหลอกลวงหรือเจอคนฉวยโอกาสจึงไม่เกิดขึ้นสำหรับรัฐภูมิด้วย เพราะเขาเพียงต้องการเพื่อนร่วมสนทนาเมื่อเวลาออนไลน์เท่านั้น หลังจากออกจากโลกไซเบอร์ไปแล้ว ทุกอย่างก็จบ ดังนั้นปัญหาจึงไม่เกิดขึ้น

กรณีศึกษาที่ 18 วรเดช (นามสมมติ)

วรเดช (นามสมมติ) อายุ 24 ปี ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 คณะบริหารธุรกิจ สาขาบริหารการตลาด มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ เขาเป็นคนจังหวัดสุโขทัยและเป็นลูกชายคนกลางมีพี่สาว 1 คน และน้องชาย 1 คน เขาพักอาศัยอยู่หอพักใกล้มหาวิทยาลัยเพียงลำพังนานๆ ที่จึงกลับบ้านที่จังหวัดสุโขทัย

วรเดชชอบเล่นเกมออนไลน์มาก โดยเฉพาะเกมที่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล และนี่ก็เป็นเหตุผลที่ทำให้เขารู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ด้วย เพราะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์จะต้องมีการสนทนาร่วมกับผู้เล่นอีกฝ่ายด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ดังนั้น เขาจึงได้เรียนรู้การสนทนาแบบออนไลน์เรื่อยมา

เวลาออนไลน์ของเขาคือทั้งวันโดยเขาบอกกับผู้วิจัยว่าจะเปิดคอมพิวเตอร์ทิ้งไว้ทั้งวันเพื่อการดาวน์โหลดเพลง, โปรแกรมต่างๆ จากระบบอินเทอร์เน็ต และที่สำคัญคือ ดาวน์โหลดเกมออนไลน์

“ออนไลน์ทั้งวัน ก็ออนไลน์ทั้งวัน เวลาเรียนก็ไปเรียนเปิดคอมทิ้งไว้วันละ โหลดโปรแกรม โหลดเพลง เกมส์...กลับมาถ้าคนที่อยากคุยด้วยยังออนไลน์อยู่ก็มาคุยนะ” (วรเดช กล่าว)

วรเดช เป็นคนที่มีเพื่อนเยอะ แต่ส่วนมากจะชอบอยู่คนเดียวมากกว่าอยู่กับเพื่อน เพราะเขาไม่ชอบความวุ่นวายเขาบอกว่าการใช้ชีวิตอยู่ในโลกไซเบอร์ เขาสามารถทำอะไรที่อยากจะทำได้ทุกอย่าง มีอิสระอย่างเต็มที่ เขาจึงชื่นชอบมาก

“ชอบนะ อยู่ได้ทั้งวันแหละ ไม่เบื่อหรอก อยากทำอะไรก็ได้ เล่นเกมส์ คุยกับเพื่อน ไม่ต้องไปวุ่นวายกับใคร ...อืม...เราชอบนะ” (วรเดช กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ผู้วิจัยได้สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกับวรเดชเนื่องจาก ผู้วิจัยเข้าไปทำการ add e – mail address ของผู้ต้องการหาเพื่อนร่วมสนทนาแบบออนไลน์จากเว็บไซต์เอ็มไทยไว้หลายคนแต่เขาเป็นคนเดียวที่กำลังออนไลน์อยู่ในขณะนั้น ผู้วิจัยจึงได้เข้าไปทักทายเขา ซึ่งเขาก็ไม่ได้สนทนาแบบออนไลน์กับใครเช่นกัน เพียงแต่เปิดโปรแกรม MSN ทิ้งไว้ และกำลังฟังเพลงกับเล่นเกมออนไลน์อยู่ พอผู้วิจัยเข้าไปทักทายนวรเดชก็ตอบกลับมาว่า

“ดีจัง ที่เธอเข้ามาคุยไม่งั้นเราไม่รู้จะทำไรแล้วนะเนี่ย เล่นเกมส์ก็เบื่อแล้ว อยากรหาเพื่อนคุยพอดี...” (วรเดช กล่าว)

เราสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันหลายชั่วโมงจนกระทั่งเวลาสองนาฬิกา ผู้วิจัยรู้สึกง่วงนอนมากจึงขอตัวออกจากการสนทนาแบบออนไลน์ และได้นัดแนะเวลากับวรเดชเพื่อทำการสนทนาแบบออนไลน์ในวันต่อไป และเมื่อถึงเวลานัดผู้วิจัยก็รอวรเดชเป็นเวลาเกือบสองชั่วโมง ซึ่งเขาก็เข้ามาพร้อมกับคำขอโทษ เนื่องจากเขากำลังเล่นเกมออนไลน์ โดยที่เกมออนไลน์ดึงดูดความสนใจของเขาจนไม่สามารถจะทำสิ่งอื่นได้ เขาเล่าว่าวันนี้เขาเล่นเกมฟุตบอลเมเนเจอร์ตั้งแต่เลิกเรียนคือ เวลาประมาณ 17.00 น. ถึงเที่ยงคืน เพราะผู้วิจัยนัดพบเขาในโลกโซเชียล เวลา 22.00 น.

“โทษที มาแล้ว...เล่นเกมซะ มันส์สุดยอด มานานยัง...เราเล่นตั้งแต่เลิกเรียนแล้ว เนี่ยยังไม่ทำอะไรเลย มากี่เล่นๆ อย่างเดียวเลย” (วรเดช กล่าว)

วรเดชนอนดีกจนเป็นนิสัย เพราะทองอยู่ในโลกโซเชียลเป็นเวลานาน โดยเฉพาะในช่วงวันศุกร์ เสาร์ และอาทิตย์ ไม่ว่าจะออนไลน์ เวลาไหนก็จะเจอเขา แต่ถ้าเขากำลังเล่นเกมออนไลน์อยู่ การสนทนาจึงจะไม่ต่อเนื่อง บางครั้งเขาก็เพียงแวะมาทักทายและหายไปโดยไม่ได้บอกกล่าวเลย แต่ผู้วิจัยก็เข้าใจ เพราะเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นเป็นประจำ

ดังได้กล่าวมาแล้วว่าวัตถุประสงค์ในการสนทนาแบบออนไลน์ของวรเดชนั้น คือการเข้าสู่โลกของเกมออนไลน์และการสนทนาแบบออนไลน์ของเขาเป็นผลพลอยได้ สำหรับกิจกรรมที่ผู้วิจัยและวรเดชทำร่วมกันนั้นไม่มีเลยนอกจากการสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกัน

โดยส่วนใหญ่หัวข้อที่เราสนทนาร่วมกันจะเป็นเรื่องทั่วไป เช่น เรื่องการเรียน การใช้ชีวิตอยู่หอพักเพียงลำพัง และสารทุกข์สุขดิบของแต่ละคนเป็นส่วนใหญ่ แต่น้อยครั้งมากที่จะสนทนากันเรื่องส่วนตัวและครอบครัว เพราะเรายังไม่สามารถที่จะไว้ใจซึ่งกันและกันได้ เนื่องจากเราต่างไม่รู้จักตัวตนจริงๆ ของคู่สนทนาเราจะรู้จักกันก็ต่อเมื่อเราเข้าสู่โลกไซเบอร์เท่านั้น

ความผูกพันระหว่างเราแทบจะไม่มีแม้เราจะสนทนาร่วมกันบ่อยครั้งก็ตาม แต่การสนทนาไม่ได้ต่อเนื่องซึ่งทุกครั้งวาระจะต้องเล่นเกมออนไลน์ไปด้วย และผู้วิจัยเป็นเพียงเพื่อนธรรมดาที่เขาไม่ได้ผูกพันมากมาย เมื่อเข้ามาก็ทักทายกันไม่เจอกันในโลกไซเบอร์ก็แล้วไป แม้แต่ e-mail ที่ผู้วิจัยส่งไปให้เขา เขาก็ไม่เคยตอบกลับมา

วาระเชื่อว่ามิใช่เพื่อนหลายกลุ่ม แม้จะเป็นคนมีเพื่อนไม่มากก็ตาม เช่น เพื่อนที่รู้จักจากการเล่นเกมออนไลน์, เพื่อนจากการเรียนหนังสือ และเพื่อนที่รู้จักจากการสนทนาแบบออนไลน์

“ส่วนมากคุยกะเพื่อนๆ เรามีหลายกลุ่มนะ ทั้งเพื่อนเดิมๆ ที่รู้จักจากเกมส์ แล้วก็จากเน็ตแต่ไม่ค่อยสนิทเท่าไร คุยเรื่องทั่วไป” (วาระ กล่าว)

เขาไม่มีหลักในการเลือกเพื่อนไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาหรือกลุ่มเพื่อนออนไลน์ก็ตาม ใครที่เข้ามาทักทายและพูดจาเข้าใจกันก็สามารถคบกันได้ แต่เขาบอกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต คบเพื่อนง่ายและสบายใจกว่าในชีวิตจริงซึ่งกฎเกณฑ์มากมาย

“ในเน็ตตออยากคุยกับใครก็ได้ ไม่คุยก็จบไม่จำเป็นต้องแคร่ใคร แต่เพื่อนจริง ทำโน้นทำนี่ก็ไม่ได้ ไม่รู้ดีเราไม่ค่อยชอบ อยู่คนเดียวสบายใจกว่า” (วาระ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

วาระยอมรับว่าเขาติดเกมออนไลน์มาก ซึ่งเวลาเล่นเกมออนไลน์ทำให้เขารู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกมส์ เก่ง และสามารถเป็นนักฟุตบอลที่โด่งดังระดับโลก ซึ่งในชีวิตจริงเขาไม่สามารถทำได้ และจากการที่ติดเกมออนไลน์จึงทำให้เรียนรู้การสนทนาแบบออนไลน์ โดยเวลาว่างจากการเล่นเกมออนไลน์แล้วเขาจะเข้าไปสร้างเพื่อนใหม่ โดยการเข้าสู่เว็บไซต์ เช่น www.mthai.com และ www.punthip.com เป็นต้น เพื่อ add e-mail address เพื่อนใหม่มาสนทนาร่วมกัน

“m มันทำให้เรารู้จักคนเยอะแยะมากมายหลายรูปแบบ หนักดี” (วรเดช กล่าว)

วรเดชเล่าว่าไม่เคยคาดหวังจะมีเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์ ถ้าจะต้องทุ่มเทและจริงจังก็คือการคบกันเป็นแฟนเท่านั้น เพราะเขาจะเลือกสนทนาแบบออนไลน์กับผู้หญิงเท่านั้น

และวรเดชก็เคยนัดเจอกับคู่สนทนามาแล้วโดยสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันเป็นเวลา 2 – 3 อาทิตย์ หลังจากพบเจอตัวตนจริงๆ ของคู่สนทนาแล้วความสัมพันธ์ก็หยุดอยู่แค่นั้น เพราะคู่สนทนาไม่เป็นอย่างที่ตั้งใจไว้ จึงไม่คิดจะนัดพบกันอีกแต่จะเจอกันเฉพาะเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์เท่านั้น

“...เคยนัดเจอนะ ก็คุยกันสัก 2 – 3 อาทิตย์ อยากรู้จักไว้เลยไปเจอ แต่เจอแล้วก็เฉยๆ คือคุยกันใน m ดีกว่านะ แต่ไม่ได้โทรไปเพราะไม่สเบียด” (วรเดช กล่าว)

วรเดช บอกว่าการนัดเจอกับคู่สนทนาขึ้นอยู่กับอารมณ์ขณะที่เล่นด้วย หากในขณะนั้นซึม เศร้า ออกหัก ก็อยากจะนัดเจอกับคู่สนทนา เพื่อจะเป็นสิ่งทดแทนความรู้สึกที่ขาดหายไป แต่ถ้าเจอแล้วไม่เป็น เช่นที่คาดหวังไว้ก็จะรู้สึกไม่ค่อยดีและบางครั้งถึงกับไม่อยากถนอมมิตรภาพความเป็นเพื่อนไว้เลย

นอกจากนี้เขายังบอกอีกว่าเพื่อนที่รู้จักจากการสนทนาแบบออนไลน์ไม่ใช่บุคคลที่จะยอมรับเรา ได้ และเราก็ยอมรับเขาไม่ได้เช่นกัน ไม่ว่าจะทุกข์ สุข หัวเราะ ร้องไห้ เขาก็ไม่ได้อยู่เคียงข้างเรา เหมือนเพื่อนจริงๆ ที่คบกันมานาน และเข้าใจกันได้ทุกอย่าง ดังนั้น เพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์จึงเป็นเพียงเพื่อนแก้เหงาเวลาที่ไม่มีใคร

การรักษามิตรภาพ

ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อสนทนาแบบออนไลน์ หากถูกใจใครและคุยกันอย่างต่อเนื่องเขาก็รักษา มิตรภาพที่เกิดขึ้นโดยเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันบ่อยครั้ง และถ้าอยากจะเจอตัวตนที่แท้จริงก็อาจจะแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์ และนัดเจอกันในที่สุด หากพบเจอแล้วทั้งคู่พอใจซึ่งกันและกัน ความสัมพันธ์ก็อาจพัฒนาไปถึงขั้นเป็นคู่รักกันได้ในที่สุด

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับปัญหาการกระทบกระทั่งกันนั้นไม่มีเกิดขึ้น แต่จะเป็นปัญหาจากการที่ต้องการรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มสนทนา หากเจอกันแล้วฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ถูกใจหรือผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวังไว้ ความสัมพันธ์ก็จะไม่มีการสานต่อ และการถนอมมิตรภาพก็อาจจะลดลงและไม่เกิดขึ้นในที่สุด

ผู้วิจัยและวอเรซไม่มีปัญหาใดต่อกัน เราเป็นเพียงเพื่อนธรรมดาที่จะเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกันเท่านั้น เพียงแต่บางครั้งวอเรซอาจจะไม่มีเวลาที่จะสนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัยอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีเรื่องของเกมส์ออนไลน์มาดึงดูดความสนใจของเขามากกว่า

กรณีศึกษาที่ 19 พรเพ็ญ (นามสมมติ)

พรเพ็ญ (นามสมมติ) อายุ 25 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์ สาขาสถิติ จากมหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในภาคตะวันออก หลังจากเธอสำเร็จการศึกษาแล้วก็เข้ามาทำงานกับบริษัทเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ โดยเธอทำงานในตำแหน่งเจ้าหน้าที่การตลาดและลูกค้าสัมพันธ์ ซึ่งเป็นเวลา 3 ปีแล้วที่เธอทำงานในตำแหน่งนี้

พรเพ็ญเป็นคนจังหวัดอุดรธานี เธอเข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯเพียงลำพัง โดยพักอาศัยอยู่หอพักใกล้สถานที่ทำงาน และจะกลับบ้านที่ต่างจังหวัดเฉพาะโอกาสที่ได้หยุดงานหลายวันเท่านั้น เธอบอกว่า เธอเป็นคนมองโลกในแง่ดี เพราะจะทำให้ชีวิตมีความสุข และสุขภาพจิตก็จะดีไปด้วย

นอกจากการทำงานซึ่งเป็นหน้าที่ประจำของเธอแล้ว เมื่อมีเวลารว่างเธอก็จะไปเที่ยว ดูหนัง ฟังเพลง และเล่นกีฬา เธอชอบการเข้าสังคม แต่ก็ต้องการจะอยู่คนเดียวบ้างเป็นบางครั้ง

พรเพ็ญรู้จักวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ตั้งแต่ครั้งยังเรียนในระดับปริญญาตรี โดยการแนะนำจากเพื่อนๆ หลังจากนั้นเธอก็ออนไลน์เรื่อยมา ซึ่งปัจจุบันเวลาที่เธออนไลน์ก็คือเวลาทำงาน แต่จะได้สนทนาจริงๆ ประมาณวันละ 3 – 4 ชั่วโมง เพราะต้องทำงานไปด้วย แต่ก็จะมีเปิดโปรแกรม MSN Messenger ทิ้งไว้ทั้งวัน เธอบอกว่าการสนทนาแบบออนไลน์ทำให้เธอได้เพื่อนเพิ่มขึ้นและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องของการทำงาน เพราะเธอจะมีคู่สนทนาส่วนมากเป็นคนในวัยทำงานเช่นเดียวกับเธอ

“มันก็ดีนะทำให้ได้เพื่อนเพิ่มขึ้น ก็แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพราะส่วนมากเราก็จะเจอ แต่คนทำงานเหมือนกันไง บางทีก็คุยเรื่องงานนะ เพื่อเราจะได้เปลี่ยนงานไง อะไรประมาณนี้”

(พรเพ็ญ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

พรเพ็ญเป็นผู้เข้ามาทักทายผู้วิจัยก่อน ด้วยการแนะนำตัว บอกชื่อ และบอกว่าทำงานอยู่ แล้วเธอก็ถามผู้วิจัยว่าทำงานอะไร ที่ไหน เมื่อผู้วิจัยตอบกลับไปแล้ว กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโท และกำลังทำวิทยานิพนธ์อยู่เธอก็เงียบไป แต่สักพักเธอก็กลับมาและบอกว่ามีอะไรจะถามก็ถามมาเธอจะช่วยเท่าที่ทำได้

หลังจากนั้นผู้วิจัยและพรเพ็ญก็นัดสนทนาแบบออนไลน์กันทุกวันในเวลาทำงานของเธอ แม้เธอจะทำงานไปด้วย แต่เธอก็ไม่ได้เงียบหายไป ทุกครั้งที่เธอมีงานเร่งด่วนไม่สามารถจะสนทนาได้เธอก็จะบอกผู้วิจัยก่อนเสมอ

วัตถุประสงค์ที่เธอทำการสนทนาแบบออนไลน์ คือ ต้องการหาเพื่อนคุยในเวลาทำงาน เพื่อให้ไม่ให้เบื่อ ไม่เหงา คลายเครียด และทำให้เธอได้เพื่อนเพิ่มขึ้นด้วย รวมทั้งได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนใหม่ๆ และหากวันใดที่ไม่ได้ออนไลน์เธอจะรู้สึกเหมือนชีวิตขาดอะไรสักอย่าง

“ก็อย่างที่บอกไปได้เพื่อนเยอะ แล้วยังไม่เครียดเวลาทำงานด้วย บางทีพอสึกได้เพื่อนที่ทำงานอยู่บริษัทที่เราอยากไปทำ 555...ก็มีนะวันไหนไม่ได้คุยมันก็แปลกๆนะ เหมือนขาดอะไรอะ”

(พรเพ็ญ กล่าว)

กิจกรรมที่ทำร่วมกันสำหรับพรเพ็ญกับผู้วิจัยหรือเพื่อนคนอื่น ๆ นั้นไม่มี นอกจากการสนทนาแบบออนไลน์เท่านั้น และส่วนมากเราจะสนทนากันในเรื่องทั่ว ๆ ไปมากกว่าจะเป็นการเฉพาะเจาะจงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกเสียจากวันนั้นใครจะมีปัญหาอะไรหรือต้องการจะปรึกษาเรื่องใดเป็นพิเศษ ก็จะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

สำหรับความไว้วางใจต่อกันนั้นยังมีไม่มากนัก เราสามารถเปิดเผยข้อมูลที่เปิดเผยได้บางข้อมูลเท่านั้น เพราะเรารู้จักกันเฉพาะเวลาออนไลน์ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคน ดังนั้นจึงไม่สามารถไว้วางใจได้ทุกอย่าง ยังคงมีความลับต่อกันอยู่

ส่วนความผูกพันต่อกันนั้น พรเพ็ญบอกกับผู้วิจัยว่า ขึ้นอยู่กับความสนิทสนมและระยะเวลา การสนทนาร่วมกัน ซึ่งจะไม่เหมือนกันทุกคน อย่างเช่น ความผูกพันกับผู้วิจัยเองก็เป็นเพียงเพื่อน ธรรมดาเท่านั้น แม้จะเจอกันในโลกไซเบอร์บ่อยครั้ง แต่เราไม่ได้มีการโทรศัพท์พูดคุยกันหรือนัดเจอ ตัวตนที่แท้จริง และที่สำคัญเราสนทนาแบบออนไลน์กันในขณะที่พรเพ็ญทำงานด้วย จึงทำให้ความต่อเนื่องมีน้อย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเป็นเพียงเพื่อนธรรมดาคนหนึ่งของพรเพ็ญเมื่อเข้าสู่โลกไซเบอร์

ส่วนการเลือกคู่สนทนาในการสนทนาแบบออนไลน์แต่ละครั้งของพรเพ็ญนั้นเธอล่าว่า

“เลือกคนที่ที่ทัศนคติไปในทางเดียวกัน อายุใกล้เคียงกันก็ดี คุยกันเข้าใจง่าย ก็ส่วนมากจะเลือก แอดเฉพาะคนที่โพสต์ทิ้งไว้ว่าทำงานนะ เราว่าคุยกันง่ายด้วย 'ไม่มีไรมากหรือคุยได้หมดแหละ'”

(พรเพ็ญ กล่าว)

พรเพ็ญบอกกับผู้วิจัยว่า ในการสนทนาแบบออนไลน์แต่ละครั้งนั้น เธอปรับตัวเพื่อสนทนากับคู่สนทนาได้ไม่ยากเพราะส่วนมากวัยจะใกล้เคียงกัน มีประสบการณ์การทำงานมาแล้วเช่นกัน และที่สำคัญคือทุกคนที่เข้ามาออนไลน์พร้อมจะเป็นเพื่อนร่วมสนทนาอยู่แล้ว

“ปรับตัวง่ายนะ เพราะเราคิดว่าทุกคนพร้อมที่จะเป็นเพื่อนคุยอยู่แล้ว 'ไม่งั้นคงไม่มาออนไลน์...’” (พรเพ็ญ กล่าว)

เธอชอบการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะทำให้เธอมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ขณะเดียวกันเธอก็ได้รับแนวคิดใหม่ ๆ นอกเหนือจากความคิดเดิม ๆ ของตนเอง เช่น เรื่องการทำงานของบริษัทอื่น ๆ เป็นต้น

“ได้ทัศนคติใหม่ๆ เพิ่มขึ้นนอกจากแนวคิดของตัวเองนะ บางครั้งก็รู้ว่าที่อื่นเขาทำงานกันยังไง ก็เอามาปรับใช้ได้บ้างนะ” (พรเพ็ญ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

ทุกครั้งที่เข้าสู่การสนทนาแบบออนไลน์ พรเพ็ญไม่ได้คาดหวังอะไรจากเพื่อนใหม่ๆ จนถึงกับจะต้องสนิทสนมด้วย แต่ถ้าเธอคิดว่า เมื่อสนทนากับใครแล้วเข้าใจกัน มีความจริงใจให้กัน เธอก็จะรักษามิตรภาพนั้นต่อไป ซึ่งเธอบอกกับผู้วิจัยว่า เคยสนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนคนหนึ่งเป็นเวลาประมาณปีกว่า แล้วก็ได้แลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์กัน และในที่สุดก็นัดเจอกันโดยเพื่อนคนนั้นเป็นผู้

ชาย และทำงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง หลังจากเจอกันแล้วก็ยังคงรักษามิตรภาพที่เกิดขึ้นต่อไป โดยโทรศัพท์คุยกัน และนัดเจอกันทุกเดือน เธอยังบอกอีกว่าสามารถเปิดเผยเรื่องต่างๆ ต่อกันได้มากขึ้น เพราะได้เจอตัวตนจริง ๆ และได้เรียนรู้นิสัยกันแล้ว ไม่ว่าจะทุกข์ สุข หัวเราะ ร้องไห้ ก็สามารถจะบอกกับเพื่อนคนนี้ได้ ที่สำคัญเธอบอกว่าเป็นเพื่อนสนิทที่สุดของเธอ ณ ขณะนี้

“...เรารู้ว่ามันก็ไม่แปลกนะ เขาก็ดีอะ คุยกันรู้เรื่อง ก็สนิทมากที่สุดแล้วนะ อืม ... ต่อไปจะเป็นมากกว่าเพื่อนมั้ยเราไม่รู้นะ แต่ก็ต้องดูไปเรื่อยๆ” (พรเพ็ญ กล่าว)

แต่พรเพ็ญก็ได้เตือนผู้วิจัยว่า อย่าไว้ใจคนในโลกโซเชียลมาก เพราะมีคนหลายประเภท บางคนเข้ามาสนทนาโดยไม่ได้หวังอะไรเลยก็มี เพียงแค่แก้เบื่อ แก้เซ็ง แต่บางคนก็เป็นพวกหลอกหลวง ฉวยโอกาส สำหรับเธอกับเพื่อนสนิทของเธอนั้น เธอบอกว่าเธออยู่ในกรณีที่ไม่ดีที่เจอคนดี ซึ่งคงมีไม่มากนัก

“เรารู้ว่าเราโชคดีที่เจอคนดีอะ แต่เธอต้องระวังนะ เพราะเราไม่รู้หรือว่าใครเป็นใคร มันมีทั้งพวกฉวยโอกาส กับคนที่ไม่ได้คิดไร อย่างเราก็เข้ามาแค่คุยนะ ไม่เคยหลอกใครถ้าไม่จำเป็นแต่ถ้าเจอคนดีเราก็คุยดีแล้วแต่ดวงเหมือนกันนะเรารู้ว่าอะ” (พรเพ็ญ กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

หลังจากการสนทนากันแล้วความรู้สึกก็แตกต่างกันขึ้นอยู่กับว่าสนทนากับใคร บางครั้งเจอคนที่เราต้องการจะสานความสัมพันธ์ต่อ แต่เขาหายไปก็ไม่สามารถจะทำได้ บางครั้งเจอคนไม่ดี ลามก คุยกันไม่เข้าใจก็ไม่อยากคุย ก็หลบออกจากบัญชีรายชื่อของเราเลย เป็นสิ่งที่พรเพ็ญบอกกับผู้วิจัย

“บางครั้งรู้สึกดีนะ อยากรู้อยากคุยต่อ แต่เราเจอเขาครั้งเดียวก็หายไปเราก็ไม่รู้จะทำไง แต่ใช้พวก ลามก เกือบบลิ๊คมันเลยไม่ให้มันเข้ามาคุยได้ไม่ชอบอะ...” (พรเพ็ญ กล่าว)

การถนอมมิตรภาพของพรเพ็ญนั้น เธอจะอาศัยการสนทนาแบบออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เมื่อใช้เวลากับการสนทนาแบบออนไลน์นานพอสมควรแล้วก็จะเริ่มโทรศัพท์คุยกันและนัดพบกันในที่สุด แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เป็นเรื่องของบุคคลทั้งสองฝ่ายว่าต้องการจะถนอมมิตรภาพต่อหรือไม่ เพราะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถทำได้คนเดียว

ปัญหาที่เกิดขึ้น

พรเพ็ญเป็นกรณีตัวอย่างที่มีปัญหาการกระทบกระทั่งกันเกิดขึ้นบ้าง โดยเธอเล่าว่า การกระทบกระทั่งกันเกิดขึ้นเนื่องจาก เจอคู่สนทนาที่บางคนพูดจาไม่สุภาพ และส่งตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์หงุดหงิดมาให้เธอ เธอก็จะพิมพ์กลับไปด้วยถ้อยคำที่รุนแรง และส่งตัวการ์ตูนที่แสดงอารมณ์หงุดหงิดกลับไปเช่นกัน แต่ในที่สุดต่างฝ่ายก็จะ sing out ออกจากระบบไปเอง ซึ่งก็ไม่บ่อยนักที่จะเจอเหตุการณ์เช่นนี้

ส่วนปัญหาเรื่องการขวยโอกาสนั้นเธอบอกว่าเคยเจอบ้าง แต่ก็จะสามารถรู้ได้เพราะเธอสนทนาแบบออนไลน์มาเป็นเวลานาน จึงพอจะดูออกว่าคู่สนทนาถ้ามาในลักษณะนี้ ลักษณะนั้น จะเป็นเช่นไรจึงสามารถเอาตัวรอดได้

และเธอก็ยังมีความต้องการอยากจะรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา หากว่ารู้จักดีมากขึ้นในระดับที่น่าวางใจได้ ดังกรณีเพื่อนสนิทของเธอ เป็นต้น

กรณีศึกษาที่ 20 จันทรา (นามสมมติ)

จันทรา (นามสมมติ) หญิงสาววัย 21 ปี สำเร็จการศึกษาระดับ ปวส.2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จากวิทยาลัยอาชีวศึกษาแห่งหนึ่งในภาคใต้ เธอเป็นคนจังหวัดปัตตานี มีพี่น้อง 2 คน โดยเธอเป็นน้องคนสุดท้องและมีพี่ชายหนึ่งคน

เธอเข้ามาหางานทำในกรุงเทพฯ ตั้งแต่สำเร็จการศึกษา เพื่อส่งเงินกลับไปให้ที่บ้านได้ใช้ในแต่ละเดือน ซึ่งบ้านของเธอที่ปัตตานีนั้นมีแม่และพี่ชายอาศัยอยู่ สำหรับคุณพ่อของเธอได้เสียชีวิตแล้ว ตั้งแต่เธอยังเป็นเด็ก

ปัจจุบันจันทราประกอบอาชีพเป็นพนักงานราชการ ในหน่วยงานราชการของกรมแห่งหนึ่งสังกัดกระทรวงมหาดไทย เวลาว่างเธอจะชอบร้องเพลงและท่องเที่ยวในโลกอินเทอร์เน็ต

จันทราเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดี ชอบช่วยเหลือเพื่อน และเธอมีเพื่อนสนิทเพียงคนเดียวเป็นผู้หญิง แต่เพื่อนสนิทของเธออยู่ที่ปัตตานี เธอก็จะอาศัยการโทรศัพท์พูดคุยกันและที่ทำเป็นประจำก็คือการสนทนาแบบออนไลน์เพื่อประหยัดค่าโทรศัพท์

“...จะพยายามมองทุกอย่างให้เป็นสิ่งสวยงามนะ ชีวิตจะได้ไม่เครียดมาก...กับเพื่อนเธอก็จะช่วยเหลือทุกอย่างในสิ่งไม่เกินความสามารถของตัวเองนะ...” (จันทรา กล่าว)

ส่วนมากเวลาในการสนทนาแบบออนไลน์ของจันทราจะเป็นช่วงเวลางาน คือ วันจันทร์ ถึงศุกร์ เวลาประมาณ 9.30 น. – 16.00 น. นั่นก็หมายความว่า เธอทำงานไปด้วยและสนทนาแบบออนไลน์ไปด้วย เพราะการสนทนาแบบออนไลน์ทำให้เธอไม่่วงนอนเวลาทำงาน และได้เรียนรู้ผู้คนมากมายหลายประเภทในโลกไซเบอร์ เป็นสิ่งที่เธอบอกกับผู้วิจัย

การสร้างมิตรภาพ

จันทราเป็นอีกหนึ่งคนที่ผู้วิจัยคิดว่าเธอจะไม่สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกับผู้วิจัย เนื่องจากผู้วิจัยได้ add e-mail address ของเธอมาจากเว็บไซต์เอ็มไทยเช่นเดียวกับเพื่อนคนอื่น แต่หลายครั้งที่ผู้วิจัยเข้าไปทักทายเธอ เธอก็ไม่ตอบกลับเลยสักครั้ง จนผู้วิจัยไม่ได้เข้าไปทักทายอีกเลย แต่ในที่สุดเธอก็เข้ามาทักทายผู้วิจัยเองด้วยความต่อไปนี้

“...หวัดดีจ๊ะ...ไม่อยากจะคุยกับเราแล้วหรือ ไม่ทักกันอีกเลยนะ...เรา(จันทรา)นะ เธอชื่อไร...”

(จันทรา กล่าว)

ผู้วิจัยถามเธอกลับไปว่า ก่อนหน้านี้ที่ผู้วิจัยเข้าไปทักทายแล้วทำไมไม่ยอมสนทนากับผู้วิจัยเลย เธอบอกว่า เธอไม่ต้องการจะสนทนาครั้งละหลายคน แล้วก็ไม่อยากเริ่มต้นสนทนากับเพื่อนใหม่ แต่เพราะทุกครั้งทีออนไลน์ก็จะเจอกับผู้วิจัย แล้ววันที่เธอเข้ามาทักทายผู้วิจัยเพื่อน ๆ ในโลกไซเบอร์ของเธอก็ไม่วางที่จะสนทนาแบบออนไลน์กับเธอ เพราะแต่ละคนงานยุ่งมาก จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้วิจัยและจันทราได้สนทนาแบบออนไลน์ร่วมกัน

วัตถุประสงค์ในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ของจันทรา คือ หาสิ่งที่จะช่วยบรรเทาความเหงาและความเบื่อ

“เหงา เบื่อ หาเพื่อนคุยที่สามารถทำให้เราลืม ช่วงเวลาที่เหงา และเบื่อ ทำงานก็จะได้ไม่ยุ่งด้วย” (จันทรา กล่าว)

นอกจากนี้เธอยังต้องการจะมีเพื่อนหลาย ๆ รูปแบบด้วย

จันทรา รู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะคำแนะนำจากเพื่อนตั้งแต่ครั้งยังศึกษาอยู่ และจากนั้นก็ออนไลน์เรื่อยมา ส่วนมากเธอจะสนทนาแบบออนไลน์กับเพื่อนสนิทของเธอและเพื่อนสนิทที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ในเรื่องทั่ว ๆ ไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสุขภาพ ความเป็นอยู่ เล่าเหตุการณ์ที่ผ่านมาในแต่ละวันแลกเปลี่ยนกัน รวมทั้งให้คำปรึกษาในปัญหาที่เธอและเพื่อนมี เป็นกำลังใจให้กันในทุกๆ เรื่อง นี่ก็เป็นสิ่งที่เธอปฏิบัติต่อผู้วิจัยเมื่อเจอกันโลกไซเบอร์เช่นกัน

แม้จันทราจะสนทนาแบบออนไลน์บ่อยครั้ง แต่เธอก็มีความรู้สึกต่อการสนทนาแบบออนไลน์คือ

“ตอนแรกก็รู้สึกว่ามันสนุก เราได้พูดคุยกับคนที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แต่ระยะหลังเริ่มรู้สึกว่า มันไม่มีอะไรแปลกใหม่เลย คือ มักจะเจอกับคำถามที่เดิม ๆ ที่ถามกันทุกครั้ง ที่เจอ คือ ชื่ออะไร เรียนที่ไหน ทำงานที่ไหน มีแฟนรึยัง กินข้าวรึยัง ทำอะไร มันรู้สึกเหมือนว่า เราต้องเริ่มต้นใหม่ ที่ 0 ทุกครั้งที่เราคุยกันไม่ว่าจะเป็นคนที่เราเคยคุยด้วยหรือไม่ก็ตาม เหมือนผ่านมาแล้วผ่านไป ไม่ได้ยั่งยืนเหมือนเพื่อนที่เราได้พบได้เจอได้พูดคุยกันทุกวัน” (จันทรา กล่าว)

ส่วนใหญ่คู่สนทนาของเธอ เธอจะพยายามสนทนากับคนเดิม เนื่องจากเหตุผลดังได้กล่าวมาแล้ว

“ส่วนใหญ่จะพูดคุยกับคู่สนทนาคนเดิมที่เคยคุยกันมาบ้างแล้ว ความถี่ในการสนทนากับคู่สนทนาคนเดิมเธอก็จะเข้าไปคุยทุกครั้งที่มาเปิดออนไลน์ จะเป็นคนแรกที่เรามองหาว่าเขาเข้ามาออนไลน์หรือไม่เสมอนะ” (จันทรา กล่าว)

การเลือกคู่สนทนาของเธอ คือเธอจะดูที่อายุ ซึ่งต้องไม่ห่างกันมากนัก เพราะเธอบอกว่าต้องการเพื่อนในวัยเดียวกันสามารถคุยกันได้ทุกเรื่องเข้าใจกันมากกว่าวัยอื่นๆ รวมทั้งการพูดคุยที่เป็นกันเอง สนุกสนาน และพูดคุยกันภายในขอบเขตที่เหมาะสม

และในการสนทนาแต่ละครั้ง เธอบอกกับผู้วิจัยว่า

“เป็นตัวของตัวเอง แสดงออกถึงความจริงใจกับคนที่เราสนทนาด้วย ให้ความสำคัญกับทุกคำถามที่เขามา และทุกคำตอบที่เราได้รับจากเขา เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับตัวเขาเท่าที่เราทำได้ ชอบไม่ชอบอะไร อย่างน้อยก็ทำให้คู่สนทนาของเรารู้สึกได้ว่า เราให้ความสำคัญแก่เขามากแค่ไหน”

(จันทรา กล่าว)

สำหรับความไว้วางใจต่อกันนั้น จันทราบอกกับผู้วิจัยว่า

“สนใจและให้ความสำคัญในทุกๆ เรื่อง แต่อาจจะไม่ทุกๆ คนที่เราสนทนาด้วย การมีความลับต่อกัน อาจจะเป็นแค่บางคนที่เราก็ไม่จำเป็นที่จะต้องบอกรายละเอียดส่วนตัวของเราให้เขาทราบทุกเรื่องได้ ก็ไม่ควรเปิดเผย เพราะไม่ค่อยไว้วางใจใครเท่าไร เราไม่รู้จักเขา เขาก็ไม่รู้จักเรา” (จันทรา กล่าว)

และความผูกพันที่เรามีต่อกันนั้น จันทราเชื่อว่าแม้เราจะรู้จักกันในโลกไซเบอร์ก็ตามแต่ความผูกพันนั้นก็ไม่ได้แตกต่าง จากเพื่อนในชีวิตจริง และสามารถพัฒนาเป็นความผูกพันที่ดีได้

“มักจะรู้สึกดีกับคนที่เราสนทนาพูดคุยกันบ่อย ๆ หรือเป็นคนที่ยอมให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ ในตอนที่เรากำลังมีปัญหา เขาเป็นอีกคนหนึ่งที่เราสามารถระบายและปลดปล่อยปัญหาให้เขา รับฟังจนกลายเป็นความผูกพันที่ดีได้” (จันทรา กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

จันทรามีเพื่อนสนิทที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ 3 คน ซึ่งเธอบอกว่า ไม่ได้คาดหวังจะผูกพันจนเป็นเพื่อนสนิทแต่เมื่อมิตรภาพเกิดขึ้นมาแล้วก็จะรักษาไว้ให้นานที่สุด

เธอยังเล่าอีกว่าเพื่อนทั้ง 3 คนของเธอจะเป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจได้ไม่แตกต่างเพื่อนสนิทในชีวิตจริงของเธอ

“บางคนที่เขามาพูดคุยและเราไว้วางใจก็อาจจะมีเล่าเรื่องส่วนตัวที่ไม่สบายใจให้เขาฟังบ้าง ก็ดีนะเขาก็จะคอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ ให้เราสู้กับปัญหาที่เรา กำลังเผชิญ ได้เป็นอย่างดี บางคนก็ช่วยเราได้เยอะ ในการให้กำลังใจ สอนประสบการณ์ต่างๆ ที่เรายังไม่เคยเจอ ยกตัวอย่างเช่นเรื่องเรียนที่บางคนก็ช่วยเราได้มากทีเดียว บางทีเรากำลังไม่สบายใจ อาจจะเป็นเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องงาน เพื่อนออนไลน์ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่เราช่วยทำให้เราผ่อนคลาย สบายใจขึ้น” (จันทรา กล่าว)

สิ่งที่เธอหวังจากการสนทนาแบบออนไลน์ คือ เธอต้องการความรู้สึกที่จริงจัง ไม่เสแสร้ง และพูดจาอย่างสุภาพเหมาะสมมากกว่าสิ่งอื่นๆ

การรักษามิตรภาพ

จันทรา มีความรู้สึกที่ดีเกิดขึ้นหลังจากการสนทนาแบบออนไลน์กับผู้วิจัย โดยเธอบอกว่าเป็นความรู้สึกที่ดี และแปลกสำหรับเธอเพราะไม่เคยมีใครมาถามหรือมาในลักษณะการทำวิจัยเช่นนี้ รวมทั้งเธอรู้สึกดีกับผู้วิจัย แนะนำและบอกล่วงหน้าก่อนจะสนทนาร่วมกันว่า จะขอความร่วมมือในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ ไม่ใช่การหลอกถามข้อมูล เธอจึงยอมให้ความร่วมมือและรู้สึกดีกับผู้วิจัย และเธอยังได้เล่าถึงความรู้สึกที่เกิดกับเพื่อนคนอื่นด้วย

“แตกต่างกันออกไป คนที่เราคุยด้วยแล้วรู้สึกดี เราก็ยอมต้องการที่จะได้พูดคุยกับเขาอีกในโอกาสต่อไป แต่สำหรับคนที่เราคุยด้วยแล้วรู้สึกว่าแย่ เราก็ไม่ยากที่จะพูดคุยกับเขาอีกเลยไม่ว่าจะเป็นโอกาสใดก็ตาม” (จันทรา กล่าว)

เมื่อเกิดความรู้สึกที่ดีต่อกันเธอจึงต้องการจะถนอมมิตรภาพนั้นโดย

“จะจดจำและเก็บเรื่องราว ความรู้สึกที่ดีต่อเพื่อนออนไลน์ไว้เท่านั้น ให้อภัยในสิ่งที่เราขอไม่ได้ และไม่ฝังใจกับสิ่งที่เพื่อนออนไลน์ทำไม่ดีกับเราไว้” (จันทรา กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ปัญหาการกระทบกระทั่งกันสำหรับจันทราเธอเล่าว่า มีบ้างกับบางคนที่พูดคุยในลักษณะที่ไม่ให้เกียรติเธอ เธอจึงว่ากล่าวตักเตือน และเธอจะพยายามเลี้ยงที่จะไม่สนทนาแบบออนไลน์กับคนกลุ่มนี้อีก

จันทราเธอมีประสบการณ์ในการนัดพบเจอคู่สนทนาแบบออนไลน์มาแล้ว นั่นก็คือเพื่อนสนิททั้ง 3 คนของเธอ เธอเล่าว่าเมื่อสนทนากันถูกคอ สบายใจ และเกิดความรู้สึกดีมากๆ กับคู่สนทนาบางคนก็จะนัดเจอตัวตนจริงๆ แม้จะมีความกลัวในเรื่องการขวยโอกาสจากกลุ่มคนที่ไม่หวังดีก็ตามแต่เธอก็ต้องการจะพบและจะพาเพื่อนไปด้วยเสมอ

และเมื่อพบเจอตัวตนจริงๆ แล้วต่างฝ่ายต่างยอมรับซึ่งกันและกันได้ ทำให้มิตรภาพความเป็นเพื่อนก็จะถูกสานต่อไปเรื่อย ๆ โดยการพูดคุยกันทางโทรศัพท์และนัดเจอกันบ่อยครั้งกว่าเดิม

2. เพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

กรณีศึกษาที่ 1 นัตดา (นามสมมติ)

นัตดา (นามสมมติ) เป็นเพื่อนที่ผู้วิจัยสนิทด้วยมากที่สุด เธอเป็นผู้หญิงหน้าตาดี มีความเชื่อมั่นในตัวเอง คล่องแคล่ว เป็นคนสนุกสนาน ร่าเริง คุยเก่ง มนุษย์สัมพันธ์ดีและมองโลกในแง่ดี นัตดาเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด ปัจจุบันอายุ 24 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่ง และระดับปริญญาโทจากคณะรัฐศาสตร์เช่นกัน งานอดิเรกของเธอคือการเล่นกีฬา โดยเฉพาะการว่ายน้ำ เธอมาจากพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่น พ่อแม่อยู่ด้วยกัน และเธอก็เป็นพี่สาวคนโต ซึ่งเธอมีน้องสาวหนึ่งคน

นิยามคำว่าเพื่อนของนัตดา คือ “เพื่อนคือทุกอย่างสุขทุกข์ก็เพื่อน” เธอเล่าให้ฟังว่าเพื่อนสำคัญกับเธอมาก เธอขาดเพื่อนไม่ได้เลย

การสร้างมิตรภาพ

นัตดาเลือกคบเพื่อนโดยดูจากวัยที่ใกล้เคียงกัน นิสัยที่คล้ายกัน และครั้งแรกที่เห็นหน้าตาต้องเป็นมิตรหรือเข้ามาคุยก่อนถือเป็นลักษณะเด่นของคนคนนั้นที่จะทำให้อยากเข้าไปคุยด้วยเช่นกัน เธอเล่าให้ฟังว่า

“การคบเพื่อนต้องเลือกวัยใกล้เคียงกัน คุยกันรู้เรื่อง ถูกใจ ชอบนิสัยกัน มองหน้า ตูตาก็บอกได้แล้วว่าคนไหนน่าคบ” (นัตดา กล่าว)

ตัวเธอเองมีเพื่อนสนิท 4 – 5 คน ส่วนมากเป็นนักกีฬา เพราะเธอเคยเป็นนักกีฬามาก่อนแต่เธอก็มีเพื่อนหลายกลุ่ม ทั้งกลุ่มเพื่อนในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และกลุ่มเพื่อนนักกีฬา ดังนั้นเมื่อมีเพื่อนหลายกลุ่มจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับแต่ละกลุ่ม ซึ่งเธอปรับตัวโดยดูจากอายุและบุคลิกภาพ เช่น ถ้าอยู่กับกลุ่มเพื่อนนักกีฬาซึ่งรู้จักกันมานานแล้วก็ไม่ต้องมีการวางตัวหรือปรับตัวอะไรมากมาย เป็นตัวของ

ตัวเองได้มากที่สุดเพราะต่างคนต่างรู้จักกันดีพอแล้ว ส่วนเพื่อนที่คบกันมาในระดับปริญญาตรี เธอเล่าให้ฟังว่า

“ก็เวลาสี่ปีที่เรียนด้วยกันมาก็ทำให้รู้จักพื้นฐานครอบครัวและนิสัยแต่ละคนก็อาจมีบ้างนะที่ต้องปรับ อย่างเวลาเข้าไปคุยกับเพื่อนที่เป็นเด็กเรียนก็อีกแบบ พออยู่กับพวก Entertain ก็ถึงไหนถึงกันมึง กู ก็พูดได้นะ แต่กับพวกเด็กเรียนก็ไม่พูดกลัวเขารับไม่ได้” (นัตตา กล่าว)

สำหรับเพื่อนในระดับปริญญาโทที่มีความหลากหลายในอาชีพการงานทั้งงานเอกชนและราชการ หรือแม้กระทั่งยังไม่เคยทำงานมาก่อน ต้องมีการปรับตัวมากพอสมควร ต้องสุภาพมากขึ้น รู้จักสัมมาคารวะ และอาจจะสนิทกับเพื่อนที่วัยใกล้เคียงกันมากที่สุดและมีเวลาที่จะเจอกันได้มากที่สุด

“ไม่ค่อยสนิทกับรุ่นพี่มากเท่าไร สนิทเป็นบางคนที่คุณกันรู้เรื่องที่เข้าใจเรา มากๆ คอยห่วงเราก็มีนะแต่เป็นบางคน แต่ส่วนมากไม่ค่อยมีเวลากันหรอก” (นัตตา กล่าว)

ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกลุ่มแต่ละกลุ่มของเอก็ต่างกัน เช่น กลุ่มเพื่อนที่เรียนด้วยกันก็เพื่อช่วยกันในเรื่องเรียนเป็นหลัก ส่วนกลุ่มเพื่อนนักกีฬาที่เน้นเรื่องกีฬาเป็นหลักแค่นั้นที่สุดถ้าสนิทกันมากแล้วก็จะช่วยกันในทุกเรื่อง และเหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่มก็คืออยู่คนเดียวไม่ได้ต้องมีเพื่อนช่วยในการเรื่องการเรียน คุยกันแก้เหงา ให้คำปรึกษาแนะนำซึ่งกันและกัน และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันโดยที่กิจกรรมของกลุ่มที่ส่วนมากทำร่วมกันไม่ว่าจะอยู่กลุ่มไหนก็คือ การเดินช้อปปิ้ง กินข้าว กิจกรรมบันเทิงต่างๆ เพราะสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนมีความชอบคล้ายกันคือ ชอบการเดินช้อปปิ้ง และรักสนุกไม่ชอบความเครียด

เมื่อทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยๆ ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียนหรือกิจกรรมที่ไปทำร่วมกันเองก็จะทำให้เกิดความสนิทสนมและไว้วางใจกันมากขึ้นเรื่อยๆ เธอเป็นคนที่รักและไว้วางใจเพื่อนมากจนไม่มีความลับอะไรกับเพื่อน และเธอก็ไม่ต้องการให้เพื่อนคนไหนที่เธอคิดว่าสนิทกับเธอมีความลับกับเธอด้วย เพราะเธอจะรู้สึกเหมือนไม่ไว้วางใจกัน

“เพื่อนกันไม่จำเป็นต้องมีความลับต่อกัน กับเพื่อนเราเปิดเผยทุกอย่างอยู่แล้ว” (นัตตา กล่าว)

เมื่อเธอไม่มีความลับกับเพื่อนเลยจึงทำให้เพื่อนเปิดเผยกับเธอเช่นกันการคบกันจึงมีความสนิทใจกันมากขึ้นความผูกพันก็มีมากขึ้นตามไปด้วย เวลาที่เธอจะไปไหนเธอต้องมีเพื่อนไปด้วยตลอดเวลา

ถ้าไม่เจอกันก็จะโทรคุยกันถามสารทุกข์สุกดิบ หรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเธอให้เพื่อนฟัง เธอมีความห่วงใยและใส่ใจเพื่อนเสมอ รวมทั้งไม่เคยทิ้งเพื่อนไม่ว่าจะสุขหรือทุกข์

ซึ่งผู้วิจัยรับทราบได้เป็นอย่างดี คือเมื่อเวลาผู้วิจัยมีปัญหาไม่ว่าจะเรื่องการเรียนหรือเรื่องส่วนตัวจะไม่เคยทิ้งให้ผู้วิจัยต้องรู้สึกว่ายู่คนเดียว แต่เธอจะคอยช่วยเหลือเสมอมา

นัตดาเล่าให้ฟังว่าการมาเรียนระดับปริญญาโท ทำให้รู้อะไรมากขึ้น ได้เจอคนมากมาย สังคมกว้างขึ้น ทำให้มีความคิดใหม่ๆเกิดขึ้นด้วยที่สำคัญคือ

“รู้หน้าไม่รู้ใจ บางคนเป็นแค่เพื่อนกินเท่านั้น เวลามีปัญหาอะไรไม่เคยมาช่วยเลย จะคิดถึงเพื่อนเฉพาะเวลาที่ตัวเองมีปัญหาเท่านั้น บางคนก็ทำตัวไม่สมกับอายุเลย” (นัตดา กล่าว)

แต่โดยภาพรวมแล้วเพื่อนเป็นที่พึ่งพิงในเรื่องการเรียน เป็นที่ปรึกษาเรื่องต่างๆ แก่เหงา และเป็นสิ่งที่เธอจะขาดไม่ได้และเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ว่าจะทำอะไรก็ตามเธอจะปรึกษาและขอคำแนะนำกับเพื่อนเสมอ ซึ่งเธอบอกว่าเพื่อนมีอิทธิพลกับเธอมากถ้าเพื่อนบอกว่าดีก็คือดี ถ้าบอกไม่ดีก็ต้องคิดนานๆ แต่บางเรื่องก็ตัดสินใจเองแต่เพื่อนก็จะช่วยแนะนำ

ความคาดหวังและความผูกพัน

สำหรับนัตดาแล้วทุกครั้งที่เราคบกับใครเป็นเพื่อนเธอจะไม่คาดหวังที่จะสนิทกับทุกคน เพราะบางคนมีอะไรไม่เหมือนกัน คิดไม่เหมือนกัน ก็ไปด้วยกันไม่ได้ก็ต้องคบแค่ผิวเผิน ก็จะเป็นแค่เพื่อนธรรมดาไป

“บางคนเวลาคุยด้วยมันเหมือนมีกำแพงมากั้น ไม่รู้สิบอกไม่ถูกก็ไม่อยากคุยด้วยเลย” (นัตดา กล่าว)

เมื่อคบกับใครเป็นเพื่อนและสนิทกันแล้วก็จะคบไปเรื่อยๆ พยายามรักษามิตรภาพให้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้ คือต้องเสมอต้นเสมอปลาย เคยเป็นแบบไหนก็ต้องเป็นแบบนี้ต้องรู้จักเขาใจเรา เธอทำตัวเป็นตัวของเธอเองให้มากที่สุดเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มยอมรับ แต่บางครั้งเธอก็ต้องทำตามกลุ่มบ้างจะทำตามใจตัวเองทุกอย่างไม่ได้และเธอยังกล่าวอีกว่า

“ไม่เคยหวังอะไรตอบแทนนะ ทุกครั้งที่ช่วยเพื่อนก็เพราะอยากช่วย เขาช่วยเราเราก็ต้องช่วยเขา และไม่ชอบให้ใครมาทำอะไรที่ไม่ดีกับเพื่อนเราด้วย” (นัตดา กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

แม่นัตดาจะเป็นหญิงสาวที่มีความมั่นใจในตัวเอง กล้าแสดงออก แต่เธอก็จะไม่พูดจารุนแรงกับเพื่อน เธอจะคิดถึงใจเขาใจเราเสมอ เพื่อเป็นการรักษามิตรภาพระหว่างเพื่อน

“ต้องรู้จักคำว่าขอโทษนะอย่าอายที่จะพูด” (นัตดา กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

การที่คนเรามาอยู่รวมกันหลายคนสิ่งทีตามมาอย่างหนึ่งที่จะหลีกเลี่ยงได้ยากมากคือ ความคิดที่ไม่ตรงกัน ทำให้ทะเลาะกันบ้าง ซึ่งเอก็เคยประสบกับปัญหานี้ นอกจากนี้ปัญหาอื่นที่ตามมาก็เช่น การน้อยใจเพื่อนซึ่งบางครั้งเพื่อนไม่มีเวลาให้ หรือไปให้ความสำคัญกับคนอื่นมากกว่าตนเอง แต่ในที่สุดก็จะมีเพื่อนในกลุ่มเป็นตัวประสานให้กลับมาดีเช่นเดิม

กรณีศึกษาที่ 2 อรทัย (นามสมมติ)

อรทัย (นามสมมติ) เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด ปัจจุบันเธออายุ 24 ปี สำเร็จการศึกษา ระดับปริญญาตรีจากคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในภาคเหนือ เธอมีครอบครัวที่อบอุ่น พ่อแม่พี่น้องอาศัยอยู่ด้วยกัน และเธอเป็นน้องสาวคนสุดท้อง

งานอดิเรกของอรทัยคือ การอ่านหนังสือประเภทนิยาย ซึ่งเธอชื่นชอบมาก โดยส่วนตัวแล้วอรทัยเป็นคนร่าเริง สนุกสนาน อารมณ์ดี มนุษย์สัมพันธ์ดี และมีความมั่นใจในตัวเองสูง

นิยามคำว่าเพื่อนของอรทัย คือ ผู้ที่อาจมาใช้ชีวิตร่วมกันระยะหนึ่ง จริงใจ รวมตัวกัน สนใจร่วมกันในบางเรื่อง ไม่จำเป็นต้องทุกเรื่อง คุยกันได้ เธอให้ความสำคัญกับเพื่อนมากมีน้ำใจต่อเพื่อนเสมอ โดยไม่หวังผลตอบแทนใดๆ เพียงแต่ต้องมีความจริงใจต่อเธอ

การสร้างมิตรภาพ

อรรถยมีหลักในการเลือกคบเพื่อนคือ ต้องยอมรับในตัวเราได้ และเราก็ต้องยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นเช่นกัน ต้องเข้าใจกัน

เธอเล่าว่า “First Impression” ความประทับใจแรกที่พบ สำหรับเธอสำคัญมาก ซึ่งจะเป็นสิ่งที่จะบ่งบอกต่อไปถึงการสานความสัมพันธ์ต่อกันในกรณีที่น่าตาเป็นมิตร พูดจาเป็นกันเอง มีความชอบส่วนตัวบางอย่างที่คล้ายกัน แต่ถ้าเป็นในสิ่งที่ตรงกันข้าม เธอก็จะไม่คบและไม่ยุ่งเกี่ยวกับคนคนนั้นอีกเลย

“...คบได้เรื่อยๆ ไม่เลือกนะแล้วแต่ ถ้า “First Impression” เข้ากับเราได้ รับในส่วนที่ไม่ดีของเราได้ก็คบไปเรื่อยๆ” (อรรถย กล่าว)

อรรถยมีเพื่อนสนิท 5 – 6 คน และเธอก็มีเพื่อนหลายกลุ่ม เช่น กลุ่มเพื่อนมัธยม เพื่อนมหาวิทยาลัยในระดับปริญญาตรี และกลุ่มเพื่อนมหาวิทยาลัยในระดับปริญญาโท เป็นต้น ซึ่งแต่ละกลุ่มเธอก็เล่าว่ายังแบ่งย่อยไปอีกเป็น เพื่อนที่เที่ยวกกลางคืน เพื่อนที่เป็นที่ปรึกษาเรื่องการเรียน และกลุ่มเพื่อนเที่ยวตามธรรมชาติ เป็นต้น ซึ่งเธอไม่ต้องปรับตัวอะไรมากมายนักเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด แต่จะมีบ้างเช่น เราต้องรู้ตัวว่า ตอนนี้อยู่กับกลุ่มไหนก็ต้องพยายามทำตัวให้กลมกลืนกับกลุ่มนั้น ตัวอย่างเช่น เมื่ออยู่กับกลุ่มเด็กเรียนซึ่งจะไม่ค่อยชอบการเที่ยวกกลางคืน เธอก็จะไม่พูดถึง และไม่เคยชวนไปเที่ยวกกลางคืนเลย

ในบรรดากลุ่มเพื่อนทั้งหมดของเธอ เธอบอกกับผู้วิจัยว่าสนิทกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนร่วมกันในระดับปริญญาตรีมากที่สุด เนื่องจากวัยใกล้เคียงกันมีกิจกรรมหลายอย่างที่ทำร่วมกัน ทั้งการรับน้องเที่ยว และเรียนร่วมกันมาถึง 4 ปี ถึงแม้แต่ละคนจะมีความรับผิดชอบและหน้าที่การงานแตกต่างกันก็ยังคงติดต่อกันไม่เคยห่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการสนทนาแบบออนไลน์หรือโทรศัพท์พูดคุยกันและในแต่ละเดือนก็จะนัดพบเจอกันเป็นประจำ

สำหรับเพื่อนกลุ่มปริญญาโทนั้น เธอจะสนิทสนมเฉพาะบางคน เพราะกิจกรรมที่ทำร่วมกันมีน้อย และวัยที่แตกต่างที่สำคัญคือบางคนทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย ปฏิสัมพันธ์ต่อกันจึงมีน้อย ส่วนมากจะเป็นเรื่องการเรียนเท่านั้น

“...สนิทเป็นบางคนนะ ก็อย่างที่รู้ ส่วนมากไม่ค่อยมีเวลากันเลยอะ บางทีเขาก็โตเกินไปไม่รู้จะคุยอะไรดี” (อรรถัย กล่าว)

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกลุ่มแต่ละกลุ่มของอรรถัย เช่นกลุ่มเพื่อนที่เรียนด้วยกันก็เพื่อช่วยเหลือในเรื่องเรียนเป็นหลัก หลังจากนั้นความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาไปเป็นเพื่อนเที่ยว เพื่อนที่คอยเป็นที่ปรึกษาในเรื่องต่างๆ และเหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่มก็เพราะไม่สามารถจะอยู่เพียงลำพังได้ ต้องมีเพื่อนเป็นที่ปรึกษาในทุกเรื่อง แก่หงาและทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ซึ่งกิจกรรมที่ทำร่วมกันโดยส่วนมากคือการช้อปปิ้ง รับประทานอาหารร่วมกัน และกิจกรรมที่เป็นความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่

แม้จะสนิทสนมกันมากก็ตามแต่สำหรับอรรถัยแล้วเธอก็ยังไม่เปิดเผยกับเพื่อนทุกเรื่อง โดยเธอให้เหตุผลว่า

“ก็ไว้ใจนะเพื่อนอะ แต่เพื่อนกันก็ไม่จำเป็นต้องรู้ทุกเรื่อง บางเรื่องอยากรู้คนเดียวต้องการความเป็นส่วนตัว อย่างเรื่องแฟนก็ไม่อยากบอกใครเลย” (อรรถัย กล่าว)

เธอไม่เคยคาดหวังว่าเพื่อนจะต้องเล่าทุกอย่างให้เธอรับฟังเช่นกัน เธอขอแค่เพียงเวลาที่มีปัญหา มีความทุกข์ให้นึกถึงเธอให้เธอได้ช่วยแก้ปัญหาที่พอนั้นก็พอแล้ว ซึ่งมันจะเป็นความรู้สึกที่ดีกว่าการรับฟังเฉพาะเรื่องดีๆ

“ไม่จำเป็นหรอกนะ แค่เวลามีทุกข์ไม่สบายใจแล้วเขาคิดถึงเราก็อเคแล้ว คุณมีคุณค่ากว่าเยอะเราก็ดีใจว่าเขาต้องการเรา คิดถึงเรา พอแล้ว” (อรรถัย กล่าว)

อรรถัยจะเป็นตัวกลางในการทำหน้าที่นัดแนะให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มเรา (กลุ่มเรียนในระดับปริญญาโท) มาพบกันเธอจะคอยเช็คใครว่างวันไหนบ้าง ทำอะไรบ้าง ถ้ามีวันว่างตรงกันก็จะนัดมาพบประสังสรรค์กันเป็นประจำ

นอกจากนี้เธอยังเล่าให้ฟังว่าการเรียนระดับปริญญาโททำให้เธอเรียนรู้คนหลายประเภท มีสังคมที่เปิดกว้างขึ้น พบเจอที่รุ่นน้องรุ่นพี่ บ้างครั้งก็ต้องเรียนรู้การปรับตัวมากขึ้นด้วย เนื่องจากเป็นสังคมใหม่สำหรับเธอทั้งสถานที่เรียน อาจารย์ และกลุ่มเพื่อน

“ทุกคนแตกต่างกันโดยพื้นฐาน ทำให้เราคิดได้ในหลายแง่มุม แต่เวลาที่เราสนิทกับใครก็จะเริ่มแสดงธาตุแท้ออกมา คนเราไม่สามารถจะโกหกกันได้ตลอดเวลาหรอก” (อรรถัย กล่าว)

“เพื่อน” สำหรับอรรถัยแล้วเป็นได้ทั้งที่ปรึกษา แก่เหงา และมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเธอมากด้วย เพราะเธอเป็นคนติดเพื่อนแม้เธอจะเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงแต่ถ้ามีเพื่อนที่มีความคิดขัดแย้งกับเธอในเรื่องการงาน การเรียนเธอก็จะเอนกกลับไปคิดทุกครั้ง โดยเฉพาะในเรื่องของการแต่งตัว ถ้ามีเพื่อนทักเธอว่าแต่งตัวไม่ดีเธอจะเสียความมั่นใจไปเลย

“ไม่ได้เลยนะถ้ามีเพื่อนมาทักว่าแต่งตัวเหี้ย ไม่ดีอะไรจะ เสีย self เลยอะ จริงๆ”

(อรรถัย กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

อรรถัยเป็นคนที่ชอบมีเพื่อนใหม่ๆ แต่ที่สำคัญต้องมีความสนใจบางอย่างร่วมกัน เธอคบกับใครแล้วคิดว่าสามารถไปด้วยกันได้เธอก็จะคาดหวังที่จะสนิทด้วย

“อยากสนิทนะ ถ้าเลือกได้ก็อยากเลือกแต่คนที่เข้ากับเราได้อะ” (อรรถัย กล่าว)

เธอพยายามจะรักษามิตรภาพความเป็นเพื่อนกับทุกคนที่เธอคบเป็นเพื่อน โดยไม่ทอดทิ้งเวลาเพื่อลำบาก ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยก็เคยประสบกับตัวเองมาแล้ว ในครั้งที่มามีปัญหาการทำงานวิจัยครั้งนี้ อรรถัยก็มาช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของเอกสาร หรือหนังสือที่จำเป็นต้องใช้เป็นต้น

เธอต้องการให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับเธอ แต่เธอก็ไม่ได้เสแสร้งเธอพยายามเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุดเพราะเธอบอกว่า

“ถ้าจะยอมรับก็ต้องยอมรับในความเป็นตัวตนจริงๆ ของเรานะ เราไม่ชอบ fake”

(อรรถัย กล่าว)

อรรถัยเป็นคนมีน้ำในกับเพื่อนๆ เธอช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทนใดๆ แต่เป็นสิ่งที่เธอสบายใจที่จะทำและอยากทำ

“ไม่เคยหวังอะไรหรอก อยากช่วยก็ช่วยไม่เคยทิ้งเพื่อนอยู่แล้ว” (อรรถัย กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

อรรถัยเป็นคนที่พูดจาตรงไปตรงมา มีบางครั้งที่เพื่อนบางคนอาจจะไม่พอใจ แต่เธอก็ไม่อาจจะกล่าวคำขอโทษ และเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น เธอก็จะพยายามจัดการกับปัญหานั้นทันทีที่ไม่ปล่อยให้ค้างคา

“ต้องเคลียร์ทันทีที่ไม่อยากปล่อยไว้นาน ไม่อยากเสียเพื่อน” (อรรถัย กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ความเข้าใจไม่ตรงกันหลายคนหลายความคิดก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาการกระทบกระทั่ง นอกจากนี้ยังมีปัญหาการน้อยใจเพื่อนๆ ที่บางครั้งลืมวันสำคัญ เช่น วันเกิดของเธอ หรือไม่สามารถมาตามนัดที่เธอนัดได้ เหล่านี้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง แต่ทุกครั้งก็จะผ่านพ้นไปได้ด้วยดี เพราะเพื่อนในกลุ่มจะช่วยกันประสานความสัมพันธ์

กรณีศึกษาที่ 3 กรรณิการ์ (นามสมมติ)

กรรณิการ์ (นามสมมติ) เธออายุ 31 ปี เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่ง

หลังจากสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีแล้ว เธอยังไม่ได้ทำงานที่ใดมาก่อน เนื่องจากต้องช่วยธุรกิจของครอบครัว เนื่องจากคุณพ่อของเธอได้เสียชีวิต และเมื่อทุกอย่างลงตัวแล้วเธอก็ตัดสินใจมาศึกษาต่อในระดับปริญญาโท

กรรณิการ์เป็นลูกสาวคนสุดท้อง เธอมีพี่สาว 2 คน และพี่ชาย 2 คน แม้เธอจะสูญเสียคุณพ่อไปแล้วแต่เธอก็บอกว่าครอบครัวของเธอยังคงอบอุ่นเช่นที่เคยเป็นมา เธอบอกว่าเธอเป็นคนที่ไม่ชอบคาดหวังกับอะไร เพราะเธอไม่อยากผิดหวัง ในสายตาของเพื่อนๆ นั้น กรรณิการ์เป็นคนเรียบร้อย ไม่ค่อยพูด แต่มักจะรับฟังและเป็นที่ปรึกษาปัญหาได้ดี เธอมีน้ำใจกับเพื่อนๆ ทุกคน แต่เธอมักจะไม่มิกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ สักเท่าไร เพราะเวลาส่วนมากของเธอที่นอกเหนือจากเวลาเรียน

เธอก็จะอยู่กับคุณแม่ของเธอ เพื่อนๆ ชวนไปไหนก็มักจะปฏิเสธเสมอ และเวลาว่างของเธอก็คือการอ่านหนังสือ

นิยามคำว่าเพื่อนของกรรณิการ์ คือ “คนที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันและกันเวลามีปัญหาในทุกเรื่องการเรียน ปัญหาชีวิต และต้องเข้าใจกัน”

การสร้างมิตรภาพ

กรรณิการ์มีเพื่อนสนิท 3 – 4 คน ซึ่งเป็นเพื่อนที่เรียนระดับปริญญาตรีด้วยกันมาเป็นเวลา 4 ปี และทุกวันนี้ก็ยังคบหาเป็นเพื่อนกันอยู่เมื่อเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท ทำให้กรรณิการ์ต้องมีการปรับตัวพอสมควร เพราะเธออายุมากที่สุดในกลุ่มโดยเธอเล่าว่า

“เรียนกับน้องอายุน้อยกว่า บางเรื่องก็ตามไม่ทันนะนี่พี่พูดจริงๆ อย่างเรื่องวัยรุ่น แฟชั่น อะไรอะ แต่พี่ก็จะเฉยๆ ค่อยๆ เรียนรู้ไป” (กรรณิการ์ กล่าว)

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกลุ่มไม่ว่าจะเป็นเพื่อนในระดับปริญญาตรีหรือปริญญาโท สำหรับกรรณิการ์แล้วคือเรื่องเรียนเป็นหลักจากนั้นความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาในเรื่องอื่นๆ ตามมา

“แรกๆ มันก็ต้องเป็นเรื่องเรียนแหละนะ ก็เรามาเรียนอะ จากนั้นมันก็จะเริ่มสนิทกันก็ไม่ใช่แต่เรื่องเรียนแล้ว เริ่มปรึกษาปัญหาชีวิตกันด้วย” (กรรณิการ์ กล่าว)

เพื่อนสำคัญมาก เธอไม่สามารถจะอยู่คนเดียวได้ต้องมีเพื่อนแก้เหงา เป็นที่ปรึกษาเรื่องต่างๆ นี่คือเหตุผลในการร่วมกลุ่มของกรรณิการ์และกิจกรรมที่ทำร่วมกันส่วนมากก็คือ การกินข้าว นั่งคุยกัน เธอไม่เคยไปเดินช้อปปิ้งหรือทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนนอกจากการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เธอมีเพื่อนน้อยเพราะเธอให้ความสำคัญกับครอบครัวมากกว่า แต่เธอก็ให้เหตุผลในการคบเพื่อนของเธอว่าต้องเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่แต่ละคนเป็นให้ได้ เช่นในกรณีของเธอคือ เธอมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาที่ต้องช่วยธุรกิจที่บ้าน และดูแลคุณแม่ ฉะนั้นอาจจะไม่ค่อยมีเวลาให้เพื่อน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าอะไรจะทิ้งไปเลย หรือไม่ต้องการเพื่อน เธอยังคงให้ความสำคัญกับเพื่อนและขาดเพื่อนไม่ได้ ดังนั้นใครที่จะคบเป็นเพื่อนสนิทกับเธอต้องเข้าใจและยอมรับในเรื่องเวลาของเธอให้ได้ เพราะความเป็นเพื่อนไม่จำเป็นต้องตัวติดกันตลอดเวลา แต่เราคบกันด้วยใจ สุข ทุกข์ร่วมกัน เข้าใจกันพอแล้วไม่ต้องทำอะไรกันมากมายนี่คือสิ่งที่กรรณิการ์บอกกับผู้วิจัย

ในการจะคบกับใครแต่ละคนกรรณิการ์เล่าว่าต้องดูจากปฏิสัมพันธ์ที่คนคนนั้นแสดงออกกับเราด้วย เช่น ถ้าเขาต้องการจะรู้จักก็จะเข้ามาทักทายเรา มีหน้าตาแสดงออกถึงความเป็นมิตร แต่ถ้าเฉยๆ นิ่งๆ ก็ไม่คบ เขาก็คงไม่ต้องการจะมาเป็นเพื่อนเราแล้ว

เมื่อมิตรภาพระหว่างความเป็นเพื่อนเกิดขึ้นมาแล้วเธอบอกว่า “สัญชาตญาณ” จะบอกเองว่าใครจะสามารถคบเป็นเพื่อนสนิทได้ ในเรื่องของอายุ ฐานะ ความเป็นอยู่ไม่มีผลต่อการคบกันเป็นเพื่อนสำหรับเธอ แต่เธอเล่าว่าพื้นฐานครอบครัวมีส่วนในการเข้าใจเพื่อน เช่น อยู่กับคนที่ครอบครัวอบอุ่นเช่นกัน ก็จะเข้าใจกันง่าย แต่ถ้ามาจากพื้นฐานครอบครัวที่ต่างกันบางครั้งก็ต้องปรับตัวให้เข้ากัน และต้องพยายามทำความเข้าใจกันให้มาก เพราะวิถีชีวิตต่างกัน แนวคิดอาจจะแตกต่างกัน

แต่ไม่ว่าอย่างไรก็ตามการจะเป็นเพื่อนกันได้นั้นต้องมีความสนใจร่วมกันไม่จำเป็นต้องทุกเรื่อง แต่ก็ต้องมีบางเรื่องหรือเป็นคนง่ายๆ สบายๆ เหมือนกันจึงจะคบกันได้

สำหรับความผูกพันกับเพื่อนๆ นั้น แม้กรรณิการ์จะไม่ค่อยมีเวลาให้เพื่อนๆ แต่เธอก็บอกว่าเธอรักและผูกพันในลักษณะความเป็นพี่เป็นน้องเพราะในกลุ่มเธอจะอายุมากที่สุดเธอก็จึงมองสมาชิกในกลุ่มเป็นน้องๆ ที่เธอต้องคอยเป็นห่วงเป็นใยมากกว่าจะเป็นเพื่อน และเรื่องของความไว้วางใจกับการมีความลับต่อกันนั้นเธอบอกว่า กับคนที่เธอคิดว่าสนิทมากที่สุดเธอจะเปิดเผยทุกเรื่องไม่มีความลับแม้กระทั่งเรื่องครอบครัวและเรื่องส่วนตัวเธอก็เล่าให้ฟังหมด

“ถ้าสนิทจริงๆ นะก็เล่าหมดแหละทั้งเรื่องชีวิต ครอบครัว แฟน ไม่ปิดบังนะ แต่ไม่ทุกคนเฉพาะที่คิดว่าสนิทจริงๆ” (กรรณิการ์ กล่าว)

ความคิดใหม่ๆ ที่เธอได้จากการคบเพื่อนในระดับปริญญาโท คือ

“วิธีการเรียน แนวในการเรียน จะทำยังไงให้เข้าใจง่ายขึ้น เพราะตอนเรียนปริญญาตรีก็อีกอย่างนะ มาเรียนโทก็อีกอย่าง ต้องเรียนรู้จากน้องๆ พอสมควร ส่วนเรื่องส่วนตัวของแต่ละคน พี่ว่านะคนอายุมากกว่าจะให้คำแนะนำได้ดีกว่ามีความน่าเชื่อถือมากกว่าด้วยบางอย่างพี่ก็เอาไปปรับใช้เองด้วยนะ” (กรรณิการ์ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

เนื่องด้วยกรณีการมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาดังนั้นเมื่อเราคบกับใครเป็นเพื่อนเธอจะไม่คาดหวังที่จะสนิทสนมกับใครเป็นพิเศษแต่สำหรับคนที่ยอมรับในตัวเธอได้ และเธอสบายใจเมื่อเวลาอยู่ด้วยก็จะสนิทสนมด้วย แต่ส่วนมากจะคบกันเป็นเพื่อนธรรมดามากกว่า

แม้เธอจะไม่ค่อยมีเวลาให้เพื่อนๆ แต่เธอก็พยายามรักษามิตรภาพโดยการโทรศัพท์มาพูดคุยถามสารทุกข์สุกดิบเสมอ ไม่เคยเจียบหายไปเฉยโดยไม่บอกกล่าว วันสำคัญของแต่ละคนเช่น วันเกิดเธอก็จะโทรศัพท์มาอวยพร และจะมีของขวัญวันเกิดมาให้ด้วย เธอบอกว่าแม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อยแต่ก็ไม่ควรมองข้าม เพราะแสดงให้เห็นถึงความใส่ใจของเรา

ทุกอย่างที่เธอทำลงไป เธอไม่เคยหวังผลตอบแทนไม่ว่าจะเรื่องอะไรก็ตาม เธอเต็มใจที่จะทำและเต็มใจที่จะช่วยเพื่อนเสมอ นั่นคือเป็นสิ่งที่เธอต้องการให้สมาชิกในกลุ่มยอมรับเธอ เธอไม่ต้องการให้ใครมารังเกียจเธอ และไม่ต้องการจะมีปัญหากับใคร แต่ก็ไม่ใจการที่จะยอมทำตามคนอื่นทุกอย่าง ต้องมีความเป็นตัวของตัวเองและบางอย่างปรับให้เข้ากับกลุ่มที่เราสังกัดอยู่

การรักษามิตรภาพ

“พี่จะพยายามโทรหาบ่อยๆ นะอย่างน้อยอาทิตย์หนึ่งต้องได้คุยกันวันหนึ่งแหละ เพราะพี่ไม่ค่อยมีเวลาเข้ามาหาวิทยาลัยแล้ว พี่ก็กลัวว่าจะไม่มีใครจำพี่ได้ (หัวเราะ) อาจจะมีนัดเจอเป็นบางครั้งที่เราว่างตรงกัน อืม...ไฉไล พี่ก็ว่าดีที่สุดในแล้วนะ จริงใจไม่โกหกหลอกลวง มีไรก็ช่วยกัน โอเคแล้วนะ”

(กรรณิการ์ กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

จะเป็นปัญหาในเรื่องการกระทบกระทั่งกันเพราะความคิดเห็นไม่ตรงกัน แต่ที่เป็นปัญหาสำหรับกรรณิการ์มากคือ บางครั้งไม่มีใครสนใจเธอเลยทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ตัวคนเดียว เธอเหนื่อยใจและร้องไห้บ่อยครั้งกับเรื่องนี้ เพราะเธอรู้สึกแย่มากเวลาที่ต้องอยู่คนเดียวโดยไม่มีใครสนใจ แต่เธอก็เข้าใจว่าเพราะส่วนหนึ่ง เธอเองก็ไม่มีเวลามาพบปะสังสรรค์กับเพื่อนๆ ความสนิทสนมกันจึงอาจลดลง จนเพื่อนบางคนอาจจะลืมเธอไปเลยก็ได้

กรณีศึกษาที่ 4 เมทินี (นามสมมติ)

เมทินี (นามสมมติ) เธอสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่ง ปัจจุบันอายุ 28 ปี เธอเป็นคนจังหวัดนครสวรรค์ แต่เข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ตั้งแต่ครั้งเรียนระดับปริญญาตรีแล้ว

หลังจากสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีเธอก็เข้าทำในตำแหน่งเภสัชกรประจำโรงพยาบาลทั้งของรัฐบาลและเอกชน เมื่อทำงานได้ 2 ปีกว่าๆ แล้วจึงตัดสินใจมาศึกษาต่อในระดับปริญญาโท เพราะต้องการหาความรู้ในด้านอื่นเพิ่มเติม

เมทินีมีครอบครัวที่อบอุ่น เธอเป็นน้องคนสุดท้อง ซึ่งมีพี่ชายหนึ่งคน เวลาว่างของเธอส่วนมากเธอจะดูโทรทัศน์ สำหรับวันธรรมดานั้นเธอต้องไปทำงานในตำแหน่งเภสัชกร 4 วันต่อสัปดาห์ และเธอมีเพื่อนสนิท 4 คน ซึ่งคบกันมาตั้งแต่สมัยเรียนปริญญาตรี

เมทินีเป็นคนมองโลกในแง่ดี เพราะเธอบอกว่าจะทำให้มีความสุขกับสิ่งที่ทำ

นิยามคำว่าเพื่อนของเธอคือ “คนที่ไปไหนมาไหนด้วยไว้วางใจกัน และจริงใจต่อกัน”

การสร้างมิตรภาพ

เมทินีมีเพื่อนหลายกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนจังหวัดนครสวรรค์ กลุ่มเพื่อนที่ทำงานร่วมกัน กลุ่มเพื่อนที่เรียนปริญญาตรีมาด้วยกัน และเพิ่มเพื่อนที่เรียนระดับปริญญาโทด้วยกัน ซึ่งเธอบอกว่าสนิทกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนมาด้วยกันในระดับปริญญาตรีมากที่สุด เนื่องจากเวลาที่เรียนร่วมกันมาและการฝ่าฟันอุปสรรคด้วยกันจึงทำให้ผูกพันกันมาก สำหรับกลุ่มเพื่อนปริญญาโทนั้น เนื่องจากตัวเธอเองต้องทำงานไปด้วยเรียนไปด้วย ดังนั้นจึงไม่ค่อยมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันเหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม ร้อยละ 70 สำหรับเธอ คือเรื่องเรียน และ ร้อยละ 30 เป็นเรื่องส่วนตัว

เธอมีหลักในการเลือกคบเพื่อน คือ ดูจากหน้าตาและบุคลิกของแต่ละคน เธอจะคิดว่าต้องเป็นคนที่มีหน้าตาเป็นมิตร พูดจาดี และจากนั้นก็ค่อยนิสัยต้องไปด้วยกันได้

ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนกลุ่มไหนของเธอสิ่งที่เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันคือ กิจกรรมด้านความบันเทิง เช่นการร้องเพลงคาราโอเกะ ดูหนัง และกินข้าว เป็นต้น เพราะเธอเป็นคนสนุกสนานไม่ชอบความเครียด และเพื่อนของเธอส่วนมากก็เช่นกัน

“ส่วนมากจะดูหนัง ร้องคาราโอเกะ กินข้าวกัน คือทำทุกอย่างที่ผ่อนคลายความเครียดอะ เพราะเรียนกันหนักมากและงานที่ทำก็หนักเหมือนกันเลยต้องทำอะไรที่ผ่อนคลาย” (เมทินี กล่าว)

แม้จะมีความสนิทกันมากเพียงใดก็ตามสำหรับเมทินีแล้วเธอคิดว่าไม่จำเป็นต้องเปิดเผยทุกอย่างกับเพื่อน บางเรื่องก็ต้องเก็บไว้คนเดียวบ้าง

“ความจริงก็ไม่ได้ปิดบังอะไรนะ ก็เล่าก็บอกแต่บางเรื่องถ้าไม่เกิดประโยชน์กับเขาก็ไม่รู้จะบอกทำไมไม่จำเป็นนะ” (เมทินี กล่าว)

สำหรับเรื่องของอายุ ฐานะทางเศรษฐกิจ นั้นไม่ใช่ปัญหาในการคบเป็นเพื่อนของเมทินี เพราะเธอเองก็มีเพื่อนที่มาจากฐานะที่แตกต่างกันส่วนเรื่องอายุนั้นแม้จะไม่ใช่ประเด็นปัญหาสำหรับเธอ แต่ก็ส่งผลต่อการปรับตัวบ้าง เช่น ในการศึกษาต่อระดับปริญญาโทซึ่งมีคนอายุแตกต่างกัน เมื่อเธอต้องอยู่กับคนที่อายุมากกว่าเธอ เธอก็ต้องมีสัมมาคารวะมากขึ้นต้องสุภาพ ไม่ทำตัวเป็นเด็ก ๆ ถ้าอยู่กับคนที่อายุน้อยกว่าเธอ เธอก็จะต้องวางตัวให้ดูเป็นผู้ใหญ่ แต่บางครั้งก็ต้องพยายามเข้าใจคนกลุ่มนี้ให้มากขึ้น ไม่ทำตัวเป็นผู้ใหญ่หัวโบราณเกินไป

“อายุก็ไม่ใช่ปัญหามากนะ แต่ต้องรู้จักวางตัวมากกว่า เวลาพื่ออยู่กับคนที่อายุมากกว่าพี่ก็ไม่ทำตัวเป็นเด็กนะ อาจจะต้องมีสัมมาคารวะมากขึ้น เวลาอยู่กับพวกเธอ บางครั้งก็ต้องตามให้ทัน แต่ยังไงก็อยู่บนพื้นฐานความเป็นตัวของตัวเองนั่นแหละ” (เมทินี กล่าว)

แนวคิดใหม่ๆ ที่ได้จากกลุ่มเพื่อนที่เรียนในระดับปริญญาโทนั้น เมทินีเล่าว่า ต้องคิดถึงใจเขาใจเราให้มาก และรู้จักคนหลายประเภทหลายสาขาอาชีพ หรือแม้กระทั่งบางคนยังไม่เคยผ่านการทำงานมาก่อน แต่ละคนก็จะคิดอะไรไม่เหมือนกัน เราก็ต้องรับฟังและนำมาปรับใช้และปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นให้ได้

ความคาดหวังและความผูกพัน

เมทินียอมรับว่าเมื่อเธอถูกชะตากับใคร และคิดว่าคบกับเพื่อนคนนี้แล้วสบายใจ มีความรู้สึกดีๆ ให้กัน เธอก็ต้องการจะสนิทสนมด้วย แต่ในทีนี้เธอก็บอกว่าแม้จะสนิทสนมกับเธอแต่เธอก็ไม่ต้องการที่จะต้องผูกพันหรือต้องมายึดติดกับเธอเพียงคนเดียว สามารถไปสนิทสนมกับเพื่อนคนอื่นได้ด้วย เพราะตัวเธอเองก็มีเพื่อนสนิทจากหลายกลุ่ม

เมื่อเรียนรู้นิสัยใจคอกันแล้ว ถ้ายอมรับในข้อดีข้อเสียของแต่ละคนได้ก็จะยอมรับกันได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะทุกข์ สุข เสียใจ ร้องไห้ ดีใจ เพราะผูกพันกันมากแล้ว

สำหรับเพื่อนธรรมดาสำหรับเธอก็มีความจำเป็นที่จะคบกันต่อไปเนื่องจากอาจมีบางเรื่องที่ยังต้องพึ่งพาอาศัยกันอยู่ แต่กิจกรรมที่ทำร่วมกัน และความผูกพันอาจมีไม่มากเท่ากับเพื่อนสนิท

การรักษามิตรภาพสำหรับเมทินีนั้น คือ การยอมรับความผิดพลาดของกันและกัน แบ่งปันความสุขและไม่ห่างหายไปยังคงติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอ แม้จะไม่ได้พบเจอกันบ่อยครั้งก็ตาม

เมทินี เป็นคนมีน้ำใจกับเพื่อนๆ เธอจะคอยเป็นที่ปรึกษาในทุกเรื่องโดยเฉพาะเรื่องยาที่เธอมีความเชี่ยวชาญ แม้กระทั่งเวลาเพื่อนในกลุ่มมีใครไม่สบายเธอก็เอายามาให้และเมื่อเวลาผู้วิจัยมีปัญหาไม่ว่าจะเรื่องเรียนหรือเรื่องอื่นๆ เธอก็ไม่เคยทิ้งยังคงเป็นที่ปรึกษาและให้กำลังใจเสมอมา โดยที่เธอบอกว่าไม่เคยหวังอะไรตอบแทนแต่เป็นหน้าที่ที่เพื่อนต้องทำ

การรักษามิตรภาพ

“ต้องยอมรับความผิดพลาดของกัน แบ่งปันความสุขให้กัน ไม่ใช่มีแต่ทุกข์แล้วจะคิดถึงเพื่อนนะ สุขก็ต้องคิดถึง และก็ต้องไม่ห่างหายไป ติดต่อกันบ้างหรืออาจจะนัดเจอกัน ทำกิจกรรมร่วมกันบ้าง” (เมทินี กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เพื่อนมีอิทธิพลต่อเมทินีคือ ทุกเรื่องที่จะต้องมีการคิดหรือตัดสินใจเธอจะต้องขอความคิดเห็นจากเพื่อนๆ

“...35% จากความคิดเดิมที่มีอยู่จะเป็นของที่เพื่อนคิดให้ แต่ก็เอาตัวเองเป็นที่ตั้งอยู่นะแต่เอาความมั่นใจจากเพื่อนด้วยใจ” (เมทินี กล่าว)

เนื่องจากเธอเป็นคนที่โกรธแล้วมักจะไม่แสดงออกเพื่อนๆ จึงไม่รู้ว่าเธอโกรธ แต่เธอก็บอกว่าส่วนมากสาเหตุมาจากการที่คิดไม่ตรงกัน แต่พยายามจะหลีกเลี่ยงการกระทบกระทั่งก็ทำเป็นเฉยไม่ค่อยพูด เมื่อเวลาผ่านไปเธอก็จะลืมเอง แล้วทุกอย่างก็จะดีเช่นเดิม

กรณีศึกษาที่ 5 ดวงใจ (นามสมมติ)

ดวงใจ (นามสมมติ) เธอเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองมากมนุษยสัมพันธ์ดี และมีผลการเรียนอยู่ในระดับที่ดีมาก ปัจจุบันเธออายุ 24 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ

ดวงใจ เป็นคนจังหวัดสงขลา แต่เธอเข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯตั้งแต่อายุ 2 ขวบ เธอเป็นลูกสาวคนกลางโดยมีพี่สาวหนึ่งคนและน้องสาวหนึ่งคน เธอมาจากพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่น แต่เธอเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย เพราะเธอบอกว่าจะได้เตรียมพร้อมรับมือกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นดีกว่าการมองโลกในแง่ดี

งานอดิเรกของเธอคือ การอ่านนิตยสารและการออกกำลังกาย ซึ่งมันช่วยให้เธอรู้สึกผ่อนคลาย เพราะบางครั้งเธอยอมรับว่าเครียดและจริงจังกับการเรียนมาก

ดวงใจมีเพื่อนสนิท 3 คน แต่ทั้ง 3 คนได้ไปศึกษาต่อที่ต่างประเทศ แต่เธอก็ยังยืนยันในความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นระหว่างมิตรภาพความเป็นเพื่อนที่จะไม่มีวันเปลี่ยนแปลง

“ถ้าเป็นเพื่อนสนิทกับใคร เราก็จะคบกันไปจนตายนะถึงจะห่างกันยังไง เรายังเหมือนเดิมเพื่อนเราเราก็คิดว่ามันเหมือนเดิมนะ” (ดวงใจ กล่าว)

นิยามคำว่าเพื่อนของดวงใจ คือ “คนที่ไม่จำเป็นต้องอยู่กับเราตลอดเวลา ถึงจะห่างกันยังไงก็ต้องเข้าใจกันเหมือนเดิม”

การสร้างมิตรภาพ

ดวงใจมีเพื่อนสนิทหลายกลุ่ม ทั้งกลุ่มเพื่อนมัธยม กลุ่มเพื่อนระดับปริญญาตรี และกลุ่มเพื่อนในระดับปริญญาโท แต่เขาจะสนิทกับกลุ่มเพื่อนในระดับปริญญาตรีมากที่สุด เนื่องจากอายุใกล้เคียงกันมากที่สุดผ่านเหตุการณ์ต่างๆ มาด้วยกันและมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันมามากมาย จึงมีความผูกพันมากกว่ากลุ่มอื่นๆ สำหรับกลุ่มเพื่อนในระดับปริญญาโทนั้น มาจากหลายสาขาวิชาชีพ และอายุแตกต่างกัน ที่สำคัญกิจกรรมที่ทำร่วมกันมีน้อยมากดังนั้นความสัมพันธ์จึงน้อยด้วย

การปรับตัวของดวงใจให้เข้ากับเพื่อนในกลุ่มต่างๆ คือการเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด แต่บางครั้งก็ต้องยอมทำตามในสิ่งที่คนส่วนมากในกลุ่มเห็นด้วย แต่ก็ต้องเป็นสิ่งที่ตัวเองยอมรับด้วย เธอเล่าว่าตัวเธอเองเป็นคนที่มีมักจะคิดและริเริ่มกิจกรรมต่าง รวมทั้งการเป็นคนที่จะคอยทำให้เพื่อนในกลุ่มสนุกสนาน เพื่อนจึงชอบและยอมรับเธอ

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกลุ่มแต่ละกลุ่มนั้นส่วนมากมาจากเรื่องเรียนเป็นหลัก เพราะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้รู้จักเพื่อนแต่ละคน

“90% ในชีวิตคือเรื่องเรียน มันก็ต้องเรื่องเรียนที่ทำให้รู้จักเพื่อน พอรู้จักแล้วเรื่องอื่นๆ ก็ตามมา” (ดวงใจ กล่าว)

สำหรับกิจกรรมที่เธอร่วมทำกับเพื่อนๆ นอกจากเรื่องของกิจกรรมในที่เกี่ยวข้องกับการเรียนแล้วก็คือกิจกรรมเพื่อความบันเทิงต่างๆ เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ไปเที่ยว ช้อปปิ้ง เป็นต้น

ส่วนการเลือกคบเพื่อนของดวงใจเธอเล่าว่า ดูจากบุคลิกภายนอกก่อนเธอชอบคนที่มีบุคลิกเรียบร้อย พูดจาสุภาพ

หลังจากได้เข้าไปทักทายกันแล้ว พูดคุยกันดูคอบ มีนิสัยบางอย่างที่คล้ายกัน ซึ่งเธอบอกว่าการที่จะรู้ว่าใครจะเป็นเพื่อนสนิทด้วยนั้นสัญชาตญาณของเธอจะเป็นตัวบอกเอง

เมื่อคบกับใครเป็นเพื่อนแล้วเธอบอกว่าไม่ได้คาดหวังว่าจะต้องสนิทกับทุกคน และไม่ต้องการจะเลิกคบกับใครอยากจะเป็นเพื่อนกันตลอดไป

ในเรื่องของความไว้วางใจกัน การมีความลับต่อกันนั้น ดวงใจเล่าว่าแม่จะสนิทกันมากเพียงใดก็ตามเธอก็ไม่ได้เปิดเผยทุกเรื่องกับเพื่อนสนิทและแม่จะไว้วางใจมากเพียงใดก็ไม่ได้เปิดเผยเช่นกัน

“ไม่จำเป็นต้องบอกทุกเรื่องนะ เรื่องครอบครัวหรือเรื่องที่เราพูดไปมันก็ไม่เกิดประโยชน์ก็จะไม่พูดก็เปิดเผยเฉพาะเรื่องที่เราจะรู้ดีกว่า” (ดวงใจ กล่าว)

สิ่งที่เธอได้เรียนรู้จากการคบเพื่อนในระดับปริญญาโทนั้น เธอเริ่มจะคิดว่าอาจจะปรับตัวเข้ากับบางคนไม่ได้ เนื่องจากเธออยู่กับกลุ่มเพื่อนที่อาจจะเรียกว่าเป็นกลุ่มเด็กเรียนเก่ง เรียนดี และแข่งขันกันในเรื่องการเรียนมาโดยตลอด เมื่อมาพบกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในระดับปริญญาโทที่อาจจะทำให้มองเธอว่าเครียดและจริงจังกับการเรียนมากเกินไป จึงไม่ยอมรับเธอเท่าไรนัก ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำให้เธอเองเครียดพอสมควรเพราะเธอบอกว่า เพื่อนมีความสำคัญต่อเธอมากและเธอไม่ต้องการให้ใครมารู้สึกไม่ดีกับเธอ

ความคาดหวังและความผูกพัน

ดวงใจเป็นคนที่ดีเพื่อนไม่ได้ แต่เธอก็บอกว่าเพื่อนไม่จำเป็นต้องอยู่ด้วยกันตลอดเวลา ขอเพียงทำตัวให้เหมือนเดิมและรู้จักเราเหมือนเดิม เพราะโดยส่วนตัวเธอบอกว่าเป็นคนสามารถทำอะไรเพียงลำพังได้ บางครั้งไปไหนมาไหนคนเดียวรู้สึกสบายใจมากกว่าด้วยซ้ำ และเธอก็มีคติประจำใจว่า

“พึ่งตัวเองให้มากที่สุด” ไม่ชอบให้ใครมาช่วย ดังนั้นเธอจึงไม่เคยคาดหวังอะไรกับเพื่อนใน การที่จะให้มาช่วยเหลือเธอหรือไปไหนมาไหนด้วยกัน เธอบอกว่าคบกันด้วยใจมากกว่า

“คำว่าเพื่อนไม่จำเป็นต้องแสดงออกเป็นรูปธรรมนะมันอยู่ที่ใจ” (ดวงใจ กล่าว)

เมื่อคบกันและมีประสบการณ์ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ร่วมกันความผูกพันก็เกิดขึ้น และสามารถยอมรับซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะหัวเราะ ร้องไห้ ดีใจ เสียใจ ก็คิดถึงเพื่อนและรับได้ในสิ่งที่แต่ละคนเป็น และสำหรับดวงใจเองเธอบอกว่าไม่ว่าจะเป็นเพื่อนสนิทหรือเพื่อนธรรมดาต่างก็มีความสำคัญต่อเธอ ซึ่งเธอเล่าว่า

“เพื่อนสนิทก็ต้องมีขาดไม่ได้อยู่แล้วมีอะไรก็ต้องบอก ช่วยเหลือกันทุกเรื่อง แต่งเพื่อนธรรมดา มันผิวเผินนะแต่ก็ต้องมีเผื่อบางเรื่องต้องได้พึ่งพาอาศัยกัน รู้จักไว้เยอะๆ ก็ไม่เสียหายนะดีซะอีก”

(ดวงใจ กล่าว)

สำหรับการรักษามิตรภาพของดวงใจนั้นเธอบอกว่าต้องรู้จักกันทั้งสองฝ่ายคือรู้เขา รู้เรา แม้จะไม่ได้พบกันก็ต้องโทรศัพท์คุยกัน ดังกรณีเธอกับเพื่อนสนิททั้ง 3 คน ของเธอ แม้จะอยู่ต่างประเทศก็ยังคงอาศัยเทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารกัน และทุกครั้งที่เพื่อนกลับมาประเทศไทยก็ต้องนัดพบกันเป็นประจำ และทุกครั้งที่ทำอะไรให้เพื่อนจะต้องไม่หวังผลตอบแทนใดๆ บริสุทธิ์และจริงใจที่จะทำก็ จะทำให้มิตรภาพความเป็นเพื่อนยั่งยืนตลอดไป

การรักษามิตรภาพ

จากครั้งแรกที่ได้พบเจอและได้พูดคุยกัน เมื่อทั้งสองฝ่ายต่างมีความสนใจร่วมกัน และพูดคุยกันถูกคอ การสานสัมพันธ์ความเป็นเพื่อนก็จะพัฒนาไปเรื่อยๆ ด้วยการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง และก็มีบางส่วนที่ต้องปรับให้เข้ากันที่สำคัญในการจะรักษามิตรภาพความเป็นเพื่อนคือต้องมีความจริงใจให้กัน นี่คือนิสัยที่ดวงใจบอกกับผู้วิจัย

การถนอมมิตรภาพของเธอก็คือการทำตัวอย่างสม่ำเสมอไม่หายเจียบไปจากกัน ต้องมีการโทรศัพท์ติดต่อกันเป็นประจำ และหากมีเวลาวางตรงกันก็อาจจะนัดพบกันบ้าง

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นส่วนมากจะเกิดจากการที่ความคิดไม่ตรงกัน และความไม่เข้าใจกันรวมทั้งความน้อยใจที่สมาชิกในกลุ่มให้ความสนิทสนมกับเพื่อนไม่เท่ากัน และที่สำคัญคือการมีความลับในกลุ่มที่ไม่ได้เปิดเผยให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนได้ทราบร่วมกัน

และสำหรับปัญหาหลักของดวงใจ คือ การที่บางครั้ง เพื่อนในกลุ่มไม่ยอมรับในความเป็นตัวตนของเธอ แม้เธอจะพยายามปรับตัวแล้วก็ตาม

กรณีศึกษาที่ 6 วุฒิสักดิ์ (นามสมมติ)

วุฒิสักดิ์ (นามสมมติ) อายุ 28 ปี เป็นคนจังหวัดเชียงใหม่ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากโรงเรียนนายร้อยตำรวจ ปัจจุบันรับราชการในอาชีพตำรวจ และอาศัยอยู่กรุงเทพฯ ในอพาร์ทเมนต์ที่ทำงาน

วุฒิสักดิ์ มาจากพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่น มีพ่อและน้องชายอีก 2 คน ซึ่งสนิทกันมาก สำหรับคุณแม่ของวุฒิสักดิ์นั้นได้เสียชีวิตไปนานแล้วและเวลาว่างส่วนมากวุฒิสักดิ์จะดูหนังและเล่นเกม

เขาเป็นคนที่มักจะระแวงและระวังตัวตลอดเวลาเพื่อความไม่ประมาทในชีวิต

“...พี่จะมองโลกในแง่ระแวงมากกว่านะ คือถ้าไม่รู้จักกันก็จะระแวงไว้ก่อน ถ้ารู้จักกันแล้วมีพฤติกรรมแปลกๆ ก็ระวัง ไม่รู้สิอาจจะเป็นเพราะอาชีพเราทำให้คิดแบบนี้ละ” (วุฒิสักดิ์ กล่าว)

วุฒิสักดิ์มีเพื่อนหลายกลุ่มทั้งเพื่อนกลุ่มเพื่อนมัธยม กลุ่มเพื่อนตำรวจ และกลุ่มเพื่อนที่เรียนระดับปริญญาโท ซึ่งแต่ละกลุ่ม สำหรับเขานั้นมีความแตกต่างกันมาก ต้องมีการปรับตัวพอสมควร

นิยามคำว่าเพื่อนของวุฒิสักดิ์คือ “เพื่อนต้องไว้ใจได้ดีต่อหน้าและลับหลัง”

การสร้างมิตรภาพ

ดังที่ได้กล่าวแล้วว่าวุฒิสักดิ์นั้นมีเพื่อนหลายกลุ่มไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนมัธยม กลุ่มเพื่อนตำรวจและกลุ่มเพื่อนที่เรียนระดับปริญญาโท ซึ่งเขาบอกว่าแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกันและจะมีเพื่อนสนิทในแต่ละกลุ่ม เช่นถ้ามีปัญหาเรื่องงาน เรื่องคิดความก็จะทำให้คิดถึงเพื่อนตำรวจคนหนึ่งซึ่งสนิทกันมาก แต่ถ้าเป็นเรื่องเที่ยว เรื่องเกมส์ ก็จะเป็นกลุ่มเพื่อนอีกกลุ่มหนึ่ง เป็นต้น

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมในแต่ละกลุ่มก็เพื่อนการพึ่งพาอาศัยกัน ทั้งเรื่องเรียน งานและเรื่องส่วนตัว โดยเขาให้เหตุผลว่าคนเราไม่สามารถจะอยู่คนเดียวได้ต้องมีกลุ่มสังกัดอยู่ และการจะ

เลือกว่าจะคบใครนั้นสิ่งแรกเลยคือจะดูที่บุคลิกลักษณะและสายตา ถ้าแสดงความเป็นมิตรออกมาก็จะคบด้วย และความสนิทสนมก็จะขึ้นอยู่กับระยะเวลาและสิ่งได้กระทำร่วมกัน

กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ทำร่วมกันคือ กิจกรรมด้านความบันเทิง เช่น การเที่ยวกลางคืน นัดพบปะสังสรรค์ รับประทานอาหารร่วมกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ในเรื่องความไว้วางใจต่อกัน และการเปิดเผยกับเพื่อน ๆ นั้น วุฒิสักดิ์บอกว่าไม่ว่าจะสนิทกันเพียงใดก็ตามก็ไม่สามารถจะเปิดเผยได้ทุกเรื่อง เพราะบางครั้งต้องการความเป็นส่วนตัว และบางครั้งคิดว่าไม่มีความจำเป็นต้องบอก

“ที่ว่าสนิทยังไงก็บอกไม่หมดหรอก มันไม่ใช่อะไรที่จะต้องบอกทุกอย่างนะ ต้องมีความลับ มีความเป็นส่วนตัวบ้าง” (วุฒิสักดิ์ กล่าว)

และเนื่องจากวุฒิสักดิ์ได้เล่าว่าเขาเป็นคนที่ชอบนิสัยของตัวเองดังนั้นในการที่จะเลือกคบใครเป็นเพื่อนคนๆ นั้นต้องมีส่วนของนิสัยที่เหมือนกับเขาด้วย นั่นก็แสดงว่าการจะคบใครเป็นเพื่อนสักคนนั้นต้องมีบางส่วนที่คล้ายกันบ้างหากแตกต่างกันทุกอย่างก็คงไม่สามารถคบกันในระยะยาวได้

เมื่อคบกับเพื่อนหลายกลุ่มที่มีความแตกต่างกันดังได้กล่าวแล้วนั้น การปรับตัวของวุฒิสักดิ์คือเมื่อเขาอยู่กับกลุ่มตำรวจด้วยกันซึ่งเขาบอกว่าตัวเขาอายุน้อยที่สุด ก็ต้องทำตัวเป็นน้องที่ดี ไม่อวดเก่ง แต่เมื่อเข้ามาอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่เรียนปริญญาโทก็ต้องทำตัวให้เป็นรุ่นพี่เมื่อเวลาอยู่กับคนที่อายุน้อยกว่า และจะเป็นเพื่อนเรียนที่พึ่งพาอาศัยกันได้ ไม่วางอำนาจ

แต่เขาก็บอกว่าเรื่องอายุ ไม่ใช่ปัญหาในการคบกันเพราะในชีวิตของเราต้องพบปะผู้คนที่อายุและสถานะทางสังคมแตกต่างกันอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่ใช่ปัญหาในการปรับตัวซึ่งผู้วิจัยก็มองว่าเป็นเช่นนั้น เพราะทุกครั้งที่อยู่ในกลุ่มวุฒิสักดิ์จะวางตัวได้ดีและเข้ากับทุกคนได้ด้วยความเป็นกันเอง

ในการได้คบกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนร่วมกันในระดับปริญญาโททำให้วุฒิสักดิ์ได้แนวคิดใหม่ๆ คือการได้เรียนรู้เกี่ยวกับเพื่อนผู้หญิงมากขึ้น เขาเล่าว่าหลังจากสำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมปลายแล้วก็ไม่เคยได้ใช้ชีวิตหรือทำกิจกรรมกับเพื่อนผู้หญิงอีกเลย ส่วนมากจะอยู่กับชายล้วนมาโดยตลอด ปัญหาการนิเทศา งอน น้อยใจจึงไม่เคยพบเจอ แต่ในกลุ่มเพื่อนปริญญาตรีมีปัญหาเช่นนี้ให้เห็นบ่อยครั้งจึงได้เรียนรู้นิสัยของผู้หญิงมากขึ้น

ความคาดหวังและความผูกพัน

วุฒิสักดิ์เล่าว่ามีความตั้งใจจะคบกับใครเป็นเพื่อนแล้ว จะคาดหวังว่าจะต้องสนิทกับคนคนนั้น เพราะได้ศึกษาดีแล้วโดยเขาบอกว่ก่อนจะสนิทหรือคบใครเป็นเพื่อนสนิทนั้นนอกจากความเป็นมิตรที่คนคนนั้นแสดงออกกับเขาแล้ว เขาก็จะดูที่การกระทำกับบุคคลอื่นด้วย ถ้าทำตัวดีกับคนอื่นก็แสดงว่าเป็นคนดีบางครั้งไม่จำเป็นต้องมาทำดีกับเขาด้วยซ้ำไป

เมื่อยอมรับใครเป็นเพื่อนแล้วก็ต้องยอมรับในสิ่งที่บุคคลนั้นเป็นทั้งข้อดีและข้อเสียของเขาด้วย

ความผูกพันนั้นไม่เท่ากันในแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มเพื่อนตำรวจจะมีความผูกพันกันมากเพราะผ่านประสบการณ์หลายอย่างมาด้วยกัน และใช้เวลาอยู่ร่วมกันค่อนข้างนาน ส่วนเพื่อนที่เรียนในระดับปริญญาโทนั้น ความผูกพันยังมีน้อย หรือกับบางคนยังไม่ค่อยได้พูดจากันเลย กิจกรรมที่ทำร่วมกันก็มีน้อยมาก ยกเว้นกับบางคนที่อาจจะช่วยเหลือซึ่งกันและกันและเจอกันบ่อยครั้ง ก็จะผูกพันมากกว่า แต่โดยส่วนมากจะเป็นเพื่อนธรรมดามากกว่าเพื่อนสนิท แต่อย่างไรก็ตามวุฒิสักดิ์ก็ยังมองว่าเพื่อนธรรมดาก็มีความสำคัญเช่นกัน ถึงแม้ความผูกพันและความสนิทสนมจะไม่มากเท่ากับเพื่อนสนิทแต่ก็ต้องรู้จักและคบไว้เพื่อสร้างเครือข่าย และอาจได้พึ่งพาอาศัยกันในโอกาสต่อไป

วุฒิสักดิ์จะพยายามรักษาภาพลักษณ์ของตนเองในทางที่ดี เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม เช่น โดยบุคลิกภาพของเขาจะเป็นคนที่เรียบร้อย ไม่ค่อยพูดจาแต่จะยิ้มและเป็นมิตรกับทุกคน ก็พยายามทำตัวให้เป็นเช่นนี้เรื่อยไปเพราะเขามองว่าเป็นภาพลักษณ์ที่ดีที่ทำให้สมาชิกในกลุ่มยอมรับ และสิ่งที่เขาจะพยายามจะทำให้เพื่อนยอมรับนอกจากเรื่องของภาพลักษณ์แล้ว

ก็เป็นเรื่องความสามารถในด้านคอมพิวเตอร์โดยเขาให้เหตุผลว่า

“พี่ไม่ชอบการเดินซื้อปิ้งแต่ในกลุ่มส่วนมากเป็นผู้หญิงใช้มัยล์ละ พี่ก็ต้องทำอะไรที่เรารู้จักจะทำได้เช่นลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไว้ให้คนในกลุ่มคิดถึงเรายอมรับความสามารถเราเรื่องนี้ด้วย”

(วุฒิสักดิ์ กล่าว)

เมื่อมิตรภาพความเป็นเพื่อนเกิดขึ้นมาแล้วนั้น วุฒิสักดิ์จะพยายามรักษาไว้ด้วยการยอมรับซึ่งกันและกันให้ได้มากที่สุดรวมทั้งทำทุกอย่างให้ไปโดยไม่หวังผลตอบแทน และแม้จะไม่ได้พบเจอกันบ่อยครั้งก็จะโทรศัพท์พูดคุยถามสารทุกข์สุกดิบเสมอ และนัดเจอพูดคุยกันพบปะสังสรรค์กันเมื่อมีเวลาว่างตรงกัน

การรักษามิตรภาพ

หลังจากมิตรภาพความเป็นเพื่อนได้ก่อตัวขึ้นแล้วนั้น สิ่งที่คุณควรมีบอกกับผู้อื่นคือต้อง “keep in touch” นั่นคือต้องมีการติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอไม่หายเงียบไปโดยไม่บอกกล่าว

การถนอมมิตรภาพของคุณก็คือการประนีประนอมถ้ามีความคิดไม่ตรงกันก็จะพยายามหลีกเลี่ยงที่จะไม่คุยต่อ และไม่อายุที่จะขอโทษเวลาทำผิด นอกจากนี้เขายังบอกอีกว่ายิ่งในกลุ่มที่มีเพื่อนผู้หญิงอยู่ด้วย จะเป็นเรื่องที่จะละเอียดอ่อนมาก ดังนั้นความระมัดระวังจึงต้องมีมากขึ้นด้วย ทั้งการปฏิบัติตัวและคำพูดที่จะพูดแต่ละครั้ง

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ส่วนมากจะไม่ใช่ว่าปัญหาการกระทบกระทั่งกัน แต่จะเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยเข้าใจพฤติกรรมของผู้หญิง เช่นการจะเข้าห้องน้ำก็ต้องไปด้วยกัน หรือการนินทาคนอื่น เป็นต้น ซึ่งเขามองว่าเป็นเรื่องไร้สาระมากบางครั้งยอมรับไม่ได้แต่ก็พยายามทำตัวนิ่งๆ และคิดว่าเป็นธรรมชาติของผู้หญิงส่วนใหญ่

นอกจากนี้เขายังคิดว่าเพื่อนไม่ได้มีอิทธิพลต่อตัวเขามากมายนัก เพราะเป็นคนที่มีจุดยืนเป็นของตัวเองแต่ก็มักจะถามและขอคำแนะนำจากเพื่อนเพื่อสนับสนุนความคิดของตนเอง แม้บางครั้งจะขัดแย้งทางความคิดกันบ้างแต่ก็จะพยายามถามจนกว่าจะได้คำตอบที่ตนพอใจ

กรณีศึกษาที่ 7 ปองศักดิ์ (นามสมมติ)

ปองศักดิ์ (นามสมมติ) อายุ 27 ปี เป็นคนจังหวัดบุรีรัมย์ สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนนายร้อยตำรวจ และปัจจุบันรับราชการตำรวจที่กรุงเทพฯ

ปองศักดิ์ มีครอบครัวที่อบอุ่น เขามีพี่สาวหนึ่งคนและพี่ชายหนึ่งคนส่วนตัวเขานั้นเป็นคนสุดท้อง เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี เพราะเขาบอกว่าชีวิตจะได้มีความสุข ไม่ต้องเครียด เวลาว่างของเขาส่วนมากจะท่องไปในโลกอินเทอร์เน็ต ดูหนัง และสังสรรค์กับเพื่อนๆ

เขามีเพื่อนสนิทเพียงคนเดียวซึ่งคบกันมา 10 ปี แล้ว เป็นเพื่อนที่เขารักและสนิทมากที่สุดเขาเล่าว่า

“พี่กับเพื่อนคนนี้คบกันมา 10 ปีแล้วครับ สนิทมากที่สุดก็มีคนเดียวนี้แหละ เราคิดอะไรไม่ค่อยเหมือนกัน แต่เราสามารถเอามาปรับให้เข้ากันได้” (ปองศักดิ์ กล่าว)

นิยามคำว่าเพื่อนของปองศักดิ์คือ “เป็นกลุ่มคนที่เข้าใจเราได้ทุกอย่างไม่ว่าจะสุข ทุกข์ จะรับรู้และอยู่เคียงข้างเราเสมอ” (ปองศักดิ์ กล่าว)

การสร้างมิตรภาพ

ปองศักดิ์ก็มีเพื่อนหลายกลุ่มเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนรุ่นพี่ กลุ่มเพื่อนตำรวจ และกลุ่มเพื่อนที่เรียนในระดับปริญญาโท

แม้จะมีเพื่อนหลายกลุ่มแต่ปองศักดิ์ก็บอกว่าไม่มีปัญหาในการปรับตัว

“อย่างเวลามาเรียนกับกลุ่ม ป. โท ก็วางตัวอีกอย่างไม่ต้องมีมาดเหมือนตอนทำงานที่อยู่ในเครื่องแบบ แล้วต้องดูดี เข้ม อยู่กับน้อง ๆ ก็ต้องทำตัวเป็นเด็กคุยเรื่องเรียน เพราะส่วนมากยังอายุน้อย เรียนเก่ง เราก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับน้องๆ ให้ได้” (ปองศักดิ์ กล่าว)

และเวลาอยู่ที่ทำงานเมื่อต้องอยู่กับรุ่นน้องอายุน้อยกว่าแต่ก็ต้องแสดงความเป็นผู้นำ ถ้าอยู่กับรุ่นพี่ก็ต้องคอยดูแล อำนวยความสะดวกสบายคนละอย่างกัน

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมแต่ละกลุ่มเพื่อการสร้างเครือข่ายในแต่ละกลุ่มทั้งเรื่องเรียนและเรื่องงานและหลักในการเลือกคบแต่ละคนนั้นดูจากหน้าตาและบุคลิกลักษณะ การแสดงออกที่จะเป็นมิตรหรือไม่และเมื่อเข้าไปพูดคุยจากตากายกันแล้วต้องรู้สึกสบายใจด้วย ซึ่งปองศักดิ์ถือเป็นเรื่องหลัก

“ง่ายๆ เลยหน้าตารับแขก รีเปลา โหงวเฮ้งเป็นยังไง สำคัญเลยคุยด้วยแล้วสบายใจรีเปลา ถ้าโอเคก็คบเรื่อยๆ “ (ปองศักดิ์ กล่าว)

กิจกรรมส่วนมากที่จะทำกับเพื่อนๆ คือการออกกำลังกายและกิจกรรมที่เป็นความบันเทิง เช่น การพบปะสังสรรค์ กินข้าว ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น ปองศักดิ์บอกว่าต้องพยายามทำกิจกรรมที่เป็นความบันเทิงเพื่อสานสัมพันธ์ความเป็นเพื่อนและก็เป็นความชอบร่วมกันของเพื่อนส่วนใหญ่ด้วย คือชอบความสนุกสนานไม่ชอบความเครียด

สำหรับการมีความไว้วางใจ และความลับกับเพื่อนนั้นปองศักดิ์เล่าว่า ทุกอย่างจะขึ้นอยู่กับความสนิท ถ้าสนิทมากจะบอกและปรึกษาทุกเรื่อง ทุกอย่าง ถ้าสนิทน้อยลงมาก็จะไม่บอกทั้งหมด รวมทั้งเรื่องความผูกพันก็เช่นกัน ถ้าอยู่กับใครที่ใช้เวลาด้วยกันมานาน มีประสบการณ์หลายอย่างร่วมกัน ฝ่าฟันทั้งทุกข์และสุขมามากมายก็จะผูกพันมากและไว้วางใจมากด้วย เช่น กลุ่มเพื่อนตำรวจในรุ่นเดียวกัน ส่วนความผูกพันกับกลุ่มเพื่อนปริญญาโทนั้น ค่อนข้างมีน้อย เพราะไม่มีกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกัน และจะเจอกันเฉพาะเวลาเรียนเท่านั้น ความผูกพันจึงมีน้อยมาก

รวมทั้งบางคนมีความรู้สึกที่เป็นด้านลบกับตำรวจก็จะทำให้เกิดกำแพงในการสร้างมิตรภาพ ความเป็นเพื่อนจึงทำให้กับบางคนนั้นไม่มีโอกาสได้พูดคุยกันเลย

ดังนั้น เพื่อนที่เรียนในระดับปริญญาโทส่วนมากจึงเป็นเพียงเพื่อนธรรมดา ไม่ถึงขั้นสนิทแต่ก็ต้องคบกันไว้เพื่อพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในเรื่องต่างๆ อาจจะเป็นที่พึ่งพิงในเรื่องการเรียน เป็นที่ปรึกษาและแก้เหงาได้สำหรับบางคน

ความคาดหวังและความผูกพัน

ปองศักดิ์บอกว่าไม่เคยคาดหวังว่าคบกับเพื่อนคนไหนแล้วจะต้องสนิทสนมด้วยทุกคน แต่เขาจะเลือกจะสนิทกับคนที่เขาคิดว่าดีที่สุดในและเข้ากันได้มากที่สุดเท่านั้น และเมื่อยอมรับบุคคลนั้นเป็นเพื่อนสนิทแล้ว จะยอมรับในสิ่งที่เขาเป็นได้ทุกอย่างรวมทั้งเพื่อนคนนั้นก็จะต้องยอมรับเขาได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นทุกข์ สุข หัวเราะ ร้องไห้ ก็ไม่ทิ้งกัน

นอกจากนี้ปองศักดิ์ยังบอกอีกว่าต้องพยายามแสดงความจริงใจต่อกัน และต้องเป็นตัวของตัวเองแต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคิดถึงใจเขาใจเรา มีอะไรที่พอจะยอมหรือช่วยเหลือกันได้ก็ต้องทำ เพื่อให้กลุ่มยอมรับและต้องทำโดยไม่หวังผลตอบแทนแต่เขาเชื่อว่าสิ่งที่จะได้กลับมาคือ “ใจ” จากเพื่อน

ไม่ว่ามิตรภาพที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นเพียงเพื่อนธรรมดาหรือเพื่อนสนิทก็ตามเขาจะรักษาไว้ให้นานที่สุด เมื่อเจอก็ต้องทักทาย พูดคุย สำหรับเพื่อนธรรมดา ส่วนเพื่อนสนิทก็อาจจะต้องโทรศัพท์คุยกันตลอดเวลาไม่ให้หายไป และอาจจะนัดพบกันเมื่อมีเวลาว่างตรงกัน ทุกข์ สุข ก็ต้องคิดถึงเสมอ

การรักษามิตรภาพ

หลังจากได้เรียนรู้นิสัยใจคอกันแล้วนั้นเมื่อเลือกที่จะคบกันเป็นเพื่อนแล้วปองศักดิ์ ก็จะถนอมมิตรภาพโดยการเคารพในความคิดเห็นของเพื่อน พยายามหลีกเลี่ยงปัญหาที่จะทำให้เกิดการกระทบกัน อะไรที่เขาจะเป็นฝ่ายยอมได้ เขาก็จะทำ

“เป็นคนไม่ชอบมีปัญหากับใคร ยอมได้ก็ยอมถ้าถึงขีดสุดไม่ไหวจริงๆ ก็จะเลิกคบไปเลย”

(ปองศักดิ์ กล่าว)

เขาบอกว่าเขาขาดเพื่อนไม่ได้ เพื่อนมีอิทธิพลกับเขาพอสมควร ไม่ว่าจะทำอะไรจะปรึกษาและขอคำแนะนำจากเพื่อนก่อน เพื่อความมั่นใจ ถ้ามีคนไม่เห็นด้วย ก็จะเอามาคิดใหม่ แต่ในที่สุดก็จะเอาความคิดของตัวเองเป็นที่ตั้ง

“ยังไงก็เคารพความคิดตัวเองเป็นหลักแต่ก็ต้องถามเพื่อนนะ ไม่รู้ดีเกือบทุกเรื่องต้องมีเพื่อนคิดช่วย ยังไงก็ต้องช่วยกันคิดดีกว่าคิดคนเดียว” (ปองศักดิ์ กล่าว)

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ปองศักดิ์เล่าว่าไม่ค่อยมีปัญหาการกระทบกระทั่งกับใครในกลุ่มที่คบกัน เพราะพยายามจะหลีกเลี่ยงและไม่อยากให้มันเกิดขึ้น เนื่องจากเขาเคยมีประสบการณ์ไม่ดีกระทบกระทั่งกับเพื่อนคนหนึ่งจนในที่สุดเลิกคบกันไปเลย เขารู้สึกเสียความรู้สึกมากจึงพยายามเลี่ยงปัญหาที่จะเกิดขึ้น แต่เขาก็บอกว่าการกระทบกระทั่งกันส่วนมากจะมาจากความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันและปัญหานี้ผู้ชายจะมีมากกว่าผู้หญิง เพราะมีเรื่องศักดิ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

และจากการที่ได้รวมกลุ่มกับเพื่อนที่เรียนระดับปริญญาโทด้วยกันทำให้เขาเรียนรู้คนหลายประเภทมากขึ้น โดยที่บางคนก็ทำตัวดีน่าคบหา แต่บางคนเขาเองก็รู้สึกไม่อยากจะคบหาหรือแม้แต่จะพูดคุยด้วย

“บางคนก็ดี บางคนก็ไม่ดี แต่เราก็จะดูออกนะอย่างมาเรียนเนี่ย ก็พอจะดูออกว่าใครมาคบกับเราหวังอะไรจากเราหรือเปล่า มีทั้งคนจริงใจกับพวกหวังประโยชน์ ก็จะพยายามหลีกเลี่ยงคนพวกนี้ให้มากที่สุด” (ปองศักดิ์ กล่าว)

กรณีศึกษาที่ 8 ศรารุท (นามสมมติ)

ศรารุท (นามสมมติ) อายุ 26 ปี เป็นคนจังหวัดชลบุรี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากโรงเรียนนายร้อยตำรวจปัจจุบันรับราชการตำรวจ ที่กรุงเทพฯ สถานภาพโสด

ศรารุท มีน้องสาว 1 คน เขาเป็นพี่ชายคนโต สำหรับพ่อและแม่ของเขานั้นแยกกันอยู่ตั้งแต่เขายังเป็นเด็ก เวลาว่างของเขาส่วนมากจะดูหนังและไปสังสรรค์กับเพื่อนๆ

เขาเป็นคนมองโลกในแง่ดี เพราะจะทำให้รู้สึกดี ๆ กับชีวิต เขาเป็นคนที่ไม่ชอบความเครียด สนุกสนานและมนุษย์สัมพันธ์ดี

ส่วนเพื่อนสนิทของศรารุทนั้นมี อยู่ 1 คน ที่คบกันมาเป็นเวลา 18 ปีแล้ว เป็นเพียงคนเดียวที่เข้าใจเขามากที่สุดและเป็นที่ปรึกษาเวลามีปัญหาได้ดีที่สุด

นิยามคำว่าเพื่อนของศรารุท คือ “คนที่คบหาด้วยพูดคุยได้และเป็นสิ่งเติมเต็มกับชีวิต”

การสร้างมิตรภาพ

ศรารุทจะเลือกคบเพื่อนโดยการมองแต่ในส่วนที่ดีของคนคนนั้น เพราะเขาบอกว่าพยายามจะเป็นมิตรกับทุกคน

“พี่จะพยายามมองแต่ในส่วนที่ดี อะไรที่ไม่ชอบก็จะไม่สนใจ อยากคบกับทุกคนไม่อยากจะรู้สึกไม่ดีกับใคร” (ศรารุท กล่าว)

บุคลิกลักษณะก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เขาจะมองและเป็นจุดเริ่มต้นในการจะคบใครเป็นเพื่อน โดยเฉพาะถ้าเป็นเพื่อนผู้หญิงเขาจะมองที่หน้าตาด้วย ถ้าเป็นไปได้เขาก็ต้องการจะคบกับเพื่อนที่หน้าตาดี สำหรับเพื่อนผู้ชายที่บุคลิกภายนอกไม่มีส่วนในการตัดสินใจว่าจะคบเป็นเพื่อนหรือไม่ แต่จะเป็นในเรื่องของจิตใจมากกว่า

“ถ้าเป็นเพื่อนผู้หญิงนั้นก็อยากจะคบกับคนหน้าตาดีน่ารักจริงๆ นะถ้าเป็นไปได้ แต่ถ้าเพื่อนผู้ชายยังไ้ก็ได้คบที่ใจที่นิสัยมากกว่า มันไม่ถึงจุดเหมือนเพื่อนผู้หญิง ที่ถ้าเจอคนหน้าตาดีก็อยากเข้าไปทำความรู้จักอะนะ” (ศราวุธ กล่าว)

ศราวุธมีเพื่อน 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือกลุ่มเพื่อนตำรวจ กลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันที่ไม่ใช่ตำรวจ และกลุ่มเพื่อนปริญญาโท ซึ่งจะมีความสนิทสนมและความผูกพันแตกต่างกันไป ตามระยะเวลาการใช้ชีวิต และกิจกรรมที่ทำร่วมกัน ซึ่งเขาจะผูกพันกับกลุ่มเพื่อนตำรวจมากที่สุด เพราะใช้เวลาร่วมกันและฝากพันอุปสรรคต่างๆ มาด้วยกันมากมาย ส่วนกลุ่มเพื่อนปริญญาโทจะผูกพันกันน้อยมาก เพราะจะเจอเจอกันเฉพาะเวลาเรียน และไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน ความผูกพันจึงยังไม่มีมากนัก

การปรับตัวให้เข้ากับทั้ง 3 กลุ่มนั้น ศราวุธบอกว่าพยายามเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด แต่บางครั้งก็ต้องปรับตัวบ้างเมื่อเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง และเขาบอกว่าสามารถปรับตัวให้เข้ากับทุกคนได้ง่ายเพราะโดยส่วนตัวเป็นคนอึดยาศัยดี เข้ากับคนอื่นได้ง่าย จึงไม่มีปัญหาในการปรับตัว

เมื่อเขาอยู่กับกลุ่มเพื่อนตำรวจเขาจะวางตัวให้น่าเชื่อถือและแสดงความเป็นผู้นำ มีบุคลิกภาพเป็นผู้ใหญ่ มีความน่าเชื่อถือเพราะส่วนหนึ่งเขาต้องทำงานด้านวิชาการร่วมด้วย แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกับกลุ่มกับเพื่อนปริญญาโทก็สามารถทำตามสบาย บางครั้งต้องแกล้งทำเป็นไม่รู้ และถามจากรุ่นน้องซึ่งมีความรู้มากกว่าเพราะเรียนมาสาขานี้โดยตรง

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกับกลุ่มเพื่อนแต่ละกลุ่มนั้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ไว้พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เนื่องจากไม่สามารถอยู่โดยลำพัง ศราวุธบอกว่า คนเราต้องมีกลุ่มสังกัดไม่ว่าจะอยู่ในสังคมใดก็ตาม หากอยู่เพียงลำพังแสดงว่าคนนั้นเป็นคนมีปัญหาไม่มีใครยอมคบค้าสมาคมด้วย

กิจกรรมที่ทำร่วมกันส่วนมากจะเป็นกิจกรรมสันทนาการด้านความบันเทิง เช่น กินข้าว ดูหนัง ฟังเพลง เป็นต้น

ศราวุธ เป็นคนมีอารมณ์ขัน ไม่ค่อยจะเครียดหรือจริงจังกับชีวิตมากนัก ดังนั้น เขาจึงเป็นตัวสร้างสีสันให้กลุ่มได้คลายเครียด เขามักจะมีเรื่องเล่าตลกๆ มาเล่าให้สมาชิกในกลุ่มได้หัวเราะอยู่เสมอ ซึ่งก็เป็นสิ่งที่ทุกคนชื่นชอบ และยอมรับในตัวศราวุธ เพราะสมาชิกในกลุ่มเป็นคนไม่ชอบความเครียด ชอบความสนุกสนาน

ในเรื่องความไว้วางใจกันนั้นศราวุธเล่าว่าแม้เขาจะสนิทสนมกับใครมากก็ตาม ยิ่งไงก็ยังคงมีความลับต่อกันในบางเรื่องและแม้จะไว้วางใจกันมากเพียงไรก็ไม่สามารถเปิดเผยได้ทุกอย่าง และเขาก็คิดว่าไม่มีใครจะเปิดเผยทุกเรื่องกับเพื่อน คนเราต้องมีเรื่องส่วนตัวและความลับของตัวเองทั้งนั้น

“ไว้ใจนะ แต่บอกบางอย่างมันไม่จำเป็นต้องบอกทุกอย่าง คนเรามันต้องมีเรื่องส่วนตัวบาง พี่ก็เชื่อว่าเพื่อนพี่มันก็ไม่ได้บอกกับพี่ทุกอย่างหรอก” (ศราวุธ กล่าว)

เพื่อนสำหรับศราวุธนั้นเป็นทั้งที่ฟังฟังในเรื่องการเรียนเป็นที่ปรึกษาในเรื่องต่างๆ และแก้เหงาเวลาที่ไม่มีใครก็มักจะคิดถึงเพื่อนเสมอ เขามีทั้งเพื่อนสนิท และเพื่อนธรรมดาซึ่งความแตกต่างระหว่างเพื่อนสนิท และเพื่อนธรรมดาสำหรับศราวุธแล้ว เขาบอกว่าความผูกพันต่างกัน การปฏิสัมพันธ์ก็ต่างกัน เพื่อนสนิทจะเข้าใจกันมากกว่าจัดอยู่ในประเภทที่มองตาแล้วรู้ใจ แต่เพื่อนธรรมดานั้นเป็นการรู้จักกันที่ผิวเผินมากแต่ก็ต้องคบไว้ เผื่อวันข้างหน้าจะได้พึ่งพาอาศัยกัน

สิ่งที่ศราวุธเรียนรู้จากการได้เข้ามารวมกลุ่มกับกลุ่มเพื่อนปริญญาโท คือ

“พี่เห็นถึงความตั้งใจของน้องๆ ที่จริงจัง ชยันทำรายงาน ทำการบ้าน พี่ยอมรับเลยว่าสุดยอดจริงๆ จนบางครั้งมันเป็นแรงกระตุ้นให้เราทำตามบ้างนะ” (ศราวุธ กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

ศราวุธไม่เคยคาดหวังอะไรจากการคบกันเป็นเพื่อนเขาบอกว่าไม่หวังจะสนิทกับใครเลย เนื่องจากยิ่งคบกันนานเท่าไรก็จะยิ่งรู้จักในสิ่งที่ไม่ดีของคนคนนั้นมากยิ่งขึ้น ดังนั้นเขาจึงมีเพื่อนสนิทเพียงคนเดียว

“ไม่เคยคบใครแล้วจะหวังต้องสนิทนะ ถ้าดีแล้วไม่ดีต่อบก็เลิกไม่คบ ถ้าดีมาเราก็ดีไปไปเรื่อย ๆ แต่ยิ่งคบนาน มันก็รู้อะไรมากขึ้น รู้ในเรื่องที่ไม่ดีของคนคนนั้นมากขึ้น มันถึงทำให้พี่มีเพื่อนสนิทคนเดียวไง(หัวเราะ)” (ศราวุธ กล่าว)

ศราวุธเล่าว่าเมื่อเขาเปิดใจรับใครเป็นเพื่อนแล้วเขาก็ยอมรับได้ในสิ่งที่บุคคลนั้นเป็น ทุกข์ สุข หัวเราะ ร้องไห้ ก็จะเข้าใจกัน และพยายามจะรักษามิตรภาพนั้นให้นานที่สุด โดยคิดถึงใจเขาใจเรา ให้มากที่สุด และจะช่วยเหลือเพื่อนทุกอย่างทุกเวลาที่เพื่อนต้องการ ใช้ความจริงใจในการคบกัน โดยไม่เคยหวังผลตอบแทนใดๆ ก็จะทำให้เป็นเพื่อนกันได้ยาวนาน

การรักษามิตรภาพ

เมื่อมิตรภาพความเป็นเพื่อนเกิดขึ้นโดยหลังจากครั้งแรกที่ได้พูดจาหักทากัน มองเห็นบุคลิก หน้าตา กัน ศราวุธก็จะรู้ทันทีว่าคนไหนควรจะคบต่อไปหรือไม่

“มันดูออกนะท่าทางหน้าตา คุณก็รู้แล้วว่าเขาอยากเป็นเพื่อนเรามั้ย รังเกียจเราหรือเปล่า คนเรามันมักจะแสดงออกทางสายตา หลอกกันไม่ได้หรอก” (ศราวุธ กล่าว)

หากคบกับใครเป็นเพื่อนก็จะให้ไปตั้งใจเลยโดยไม่คาดหวังอะไรกลับมา ทำตัวเองให้ดีที่สุด ไม่เรื่องมากติดต่อกันสม่ำเสมอ นัดสังสรรค์กัน ก็เป็นการถนอมมิตรภาพอย่างหนึ่งสำหรับศราวุธ

ปัญหาที่เกิดขึ้น

ส่วนมากปัญหาที่เกิดขึ้นมักจะเป็นเรื่องของการมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน และพฤติกรรมบางอย่างของเพื่อนที่เราอาจจะรับไม่ได้ เช่น เรารู้ว่าเพื่อนเราเป็นคนเจ้าชู้มากแต่เขามาจีบน้องสาวเรา ก็จะเลิกคบเลย แสดงว่าไม่จริงใจกับเรารับไม่ได้กับพฤติกรรมเช่นนี้ ศราวุธกล่าว

และปัญหาการกระทบกระทั่งกันสำหรับผู้ชายเกิดขึ้นบ่อยครั้ง แต่ก็ไม่เป็นปัญหาใหญ่โต และปัญหานี้จะลดลงตามอายุที่มากขึ้น คือเมื่อโตขึ้นวุฒิภาวะมีมากขึ้นก็จะมีปัญหาการกระทบกระทั่งกันน้อยลง เพราะทุกคนรู้จักหลีกเลี่ยงโดยศราวุธ เล่าว่า

“รับอะไรไม่ได้ก็จะนิ่ง ไม่ได้ตอบจะนิ่งตลอด ถ้าไม่มีผลกระทบกับชีวิตเรา” (ศราวุธ กล่าว)

แต่เมื่ออยู่รวมกลุ่มกับผู้หญิงด้วยปัญหาที่เกิดขึ้นมักจะเป็นความไม่เข้าใจในความเป็นผู้หญิงของแต่ละคนทำให้ต้องเรียนรู้และปรับตัวพอสมควร

กรณีศึกษาที่ 9 สุนิสา (นามสมมติ)

สุนิสา (นามสมมติ) อายุ 25 ปี เธอเป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิด สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏแห่งหนึ่ง ปัจจุบันนอกจากการศึกษาต่อในระดับปริญญาโทแล้ว เธอยังทำงาน part time เกี่ยวกับเบื้องหลังการทำละครและโฆษณา ซึ่งเป็นสาขาวิชาชีพที่เธอได้ศึกษามาในระดับปริญญาตรี

สุนิสาเป็นลูกสาวคนสุดท้อง โดยเธอมีพี่สาว 1 คน และเธอมีพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่น ทำให้เธอเป็นคนมองโลกในแง่ดี เพราะเธอบอกว่าชีวิตจะได้เจอแต่เรื่องดีๆ เวลาว่างของสุนิสา ส่วนมากจะท่องไปในโลกอินเทอร์เน็ต

“ในเน็ตมีอะไรมากมาย น่าค้นหา สนุกด้วย ไม่เบื่อ ชอบที่จะเล่นเน็ตนะ” (สุนิสา กล่าว)

เธอเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงมาก ชอบเข้าสังคมที่มีผู้คนมากมายและชอบที่จะเข้าไปทำความรู้จักเป็นการเปิดหูเปิดตา ทำให้โลกทัศน์กว้างขวาง สุนิสากล่าว

ดังนั้นเธอจึงมีเพื่อนอยู่มากมายหลายกลุ่ม แต่เพื่อนที่เธอสนิทด้วยมากที่สุดมีอยู่ 5 คน

นิยามคำว่าเพื่อนของสุนิสา คือ “คนที่สนิทกันรู้จักกัน ไม่ว่าจะทุกข์ จะสุข ยังไงก็ไม่ทิ้งกัน พร้อมจะช่วยเหลือกันเสมอ”

การสร้างมิตรภาพ

สุนิสามีเพื่อนหลายกลุ่มไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนที่คบหากันมาตั้งแต่ประถมศึกษา มัธยมศึกษา ปริญญาตรี และกลุ่มเพื่อนปริญญาโท ซึ่งแต่ละกลุ่มก็จะมีทัศนคติและความผูกพันแตกต่างกัน เนื่องจากกิจกรรมและระยะเวลาที่ใช้ร่วมกัน

สำหรับสุนิสานั้น เธอบอกว่าเธอสนิทกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนด้วยกันในระดับมัธยมศึกษามากที่สุด เพราะนอกจากจะใช้ชีวิตร่วมกันในโรงเรียนเป็นเวลา 6 ปี แล้ว ยังเป็นกลุ่มที่มีบ้านพักอาศัยอยู่ใกล้กันอีกจึงพบเจอกันเป็นประจำ และปัจจุบันก็ยังคบหากันอยู่จึงสนิทสนมและผูกพันกันมากที่สุด

วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมแต่ละกลุ่มสำหรับเธอแล้วจะเป็นเรื่องเรียนเป็นหลัก เพราะเธอค่อนข้างที่จะเป็นคนจริงจังกับการเรียน และมักจะเป็นที่พึ่งของเพื่อนๆ ในเรื่องนี้ และเมื่อสนิทสนมกันแล้วเรื่องอื่นๆ ก็จะตามมาไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัวหรือเรื่องส่วนตัวอื่นๆ

และกิจกรรมส่วนมากที่จะทำร่วมกันคือ กิจกรรมด้านความบันเทิง เช่น การเดินช้อปปิ้ง ร้องเพลง ดูหนัง เป็นต้น ซึ่งทุกคนในกลุ่มก็จะมีอารมณ์ร่วมกัน โดยเฉพาะในเรื่องของแฟชั่น การแต่งกายที่ส่วนมากจะคล้ายกันก็จะเดินเลือกซื้อเสื้อผ้า ของใช้ในการแต่งกายร่วมกันอย่างเพลิดเพลินใจ

ถึงแม้ว่าจะสนิทสนมกันมากเพียงใดก็ตามแต่ สุนิสา ก็บอกว่าไม่สามารถจะบอกความลับได้ทุกอย่าง เพราะเพื่อนบางคนอาจจะเอาเรื่องราวของเธอไปพูดในทางที่ไม่ดีและเธอก็เชื่อว่าไม่มีเพื่อนคนไหนจะบอกกับเธอทุกเรื่องเช่นกัน เรื่องที่เธอจะไม่เล่าให้เพื่อนฟัง เช่น เรื่องการคบใครเป็นแฟน และเรื่องครอบครัว เป็นต้น

ดังได้กล่าวแล้วว่าสุนิสามีเพื่อนหลายกลุ่มแต่ด้วยความที่เธอเป็นคนที่ชอบเข้าสังคมกับคนหมู่มากและด้วยความที่เป็นคนที่มนุษยสัมพันธ์ดีจึงไม่มีปัญหาในการปรับตัวเธอเล่าว่า

“เป็นตัวของตัวเอง ไม่ได้ปรับอะไรมากมาย แต่คิดถึงใจเขาใจเรา และรู้จักกาลเทศะ ก็คิดว่าสามารถอยู่ได้กับทุกกลุ่มแล้ว” (สุนิสา กล่าว)

แม้มาอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่ศึกษาในระดับปริญญาโท เธอบอกว่าเรื่องอายุเริ่มจะมีปัญหาสำหรับเธอ เนื่องจากบางคนอายุมากกว่าหลายปี ทำให้บางครั้งเข้าไม่ถึง ไม่รู้ว่าเป็นคนเช่นไร ก็อาจจะวางตัวลำบาก

สุนิสาเธอเล่าถึงการที่จะเลือกคบใครสักคนเป็นเพื่อนว่าจะดูจากหน้าตา สีหน้า และแววตาที่จะแสดงออกถึงความเป็นมิตร ถ้าเข้าไปคุยแล้วก็จะดูจากนิสัยใจคอ ซึ่งต้องมีส่วนที่คล้ายกัน ก็จะทำให้คบกันไปได้อย่างยาวนาน

“...แต่ก่อนไม่กล้าคุยกับใครก่อนไม่ชอบด้วยต้องรอให้คนอื่นเข้ามาทักก่อนเพราะอายไม่กล้า คุย แต่พออายุมากขึ้นก็ไม่คิดไรมากแล้วอยากคุยกับใครก็เข้าไปทักก่อนเลย เปิดประเด็นคุยเลยทำให้รู้สึกดี เพราะได้รู้จักคนมากขึ้น ถึงจะไม่ได้คบกันเป็นเพื่อนสนิท แต่ก็ยังดีที่ได้รู้จักคนเพิ่มขึ้น...”

(สุนิสา กล่าว)

นอกจากนี้สุนิสายังให้ความเห็นว่าเพื่อนสนิท และเพื่อนธรรมดาสำหรับเธอนั้นแตกต่างกันที่กิจกรรมที่ทำร่วมกันและความสนิทสนม แต่ก็ต้องมีทั้งสองกลุ่มเนื่องจากบางครั้งก็ต้องการความช่วยเหลือจากเพื่อนธรรมดาและถือเป็นการสร้างเครือข่ายให้ตัวเองด้วย

สิ่งที่เธอเรียนรู้จากการเข้ามารู้จักกับกลุ่มเพื่อนที่เข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโท คือ เธอได้เข้ามาเรียนรู้สังคมใหม่ๆ ที่เธอไม่เคยเจอมาก่อน เธอเล่าว่า

“รู้จักคนมากขึ้น รู้เลยว่าส่วนมากมาเพื่อเรียน คบกันก็เพื่อเรียน เรื่องอื่นไม่เอาเลยบางครั้งรู้สึกเหมือนโดนหลอกใช้จึงไม่อยากจะใช้คำว่าเพื่อนกับบางคน” (สุนิสา กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

สุนิสาเป็นคนที่มีความคาดหวังจะสนิทสนมกับคนที่เธอคบเป็นเพื่อนด้วยแล้วคุยกันอย่างเข้าใจ อยู่ด้วยแล้วสบายใจ

“เวลาคุยกับใครแล้วถูกคอเข้าใจกันเราอยู่ด้วยแล้วรู้สึกสบายใจ ก็อยากสนิทด้วยนะ แล้วก็อยากให้เราสนิทกับเราด้วย” (สุนิสา กล่าว)

แม้เธอจะคาดหวังจะเป็นเพื่อนสนิทกับบุคคลดังกล่าว แต่เธอก็ไม่เคยคาดหวังว่าบุคคลนั้นต้องทำดีกับเธอในทุกเรื่อง เธอบอกว่าขอให้จริงใจต่อกัน และไม่ต้องแสดงออกมากมาย เป็นเรื่องของจิตใจมากกว่าการกระทำ

เธอมีวิธีการรักษามิตรภาพโดยเธอบอกว่าต้องทำดีกับเพื่อนก่อน และเชื่อว่าเพื่อนจะรับรู้ได้ และจะให้ในสิ่งดีๆ กลับมา แม้จะไม่ได้เจอกันบ่อยก็จะติดต่ออย่างสม่ำเสมอไม่ว่าจะโดยการโทรศัพท์ ส่ง e-mail และการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะเธอชื่นชอบในเรื่องของเทคโนโลยีอยู่แล้ว

สุนิสาพยายามทำตัวให้เป็นตัวของตัวเองมากที่สุดแต่บางครั้งก็โอนอ่อนไปตามคนส่วนมากของกลุ่ม เมื่อเธอเป็นตัวของตัวเองเธอก็มีความเชื่อว่า เพื่อนจะเรียนรู้ได้เองว่าเธอเป็นคนเช่นไร และเมื่อเพื่อนรู้ก็จะยอมรับตัวเธอได้ และบางครั้งก็จะมาขอความช่วยเหลือจากเธอด้วย แต่เธอก็ไม่เคยหวังผลตอบแทนใดๆ กลับมานอกจากความจริงใจจากเพื่อน เธอกล่าว

และเมื่อเธอสนิทสนมกับใครเธอก็ยอมรับในสิ่งที่บุคคลนั้นเป็นเพราะเธอเชื่อว่าเขาก็สามารถยอมรับเธอได้เช่นกัน เมื่อทุกข์ สุข หัวเราะ ดีใจ เสียใจ ก็ต้องยอมรับได้ในทุกอย่างที่บุคคลนั้นเป็น

การรักษามิตรภาพ

เมื่อรู้จักหักทลายและเรียนรู้นิสัยใจคอกันแล้ว หากเกิดความรู้สึกดีสุนิสาก็จะรักษาและถนอมมิตรภาพนั้นไว้ ด้วยการทำตัวเป็นตัวของตัวเองและให้ความช่วยเหลือเพื่อนในทุกเรื่อง แม้เวลามีปัญหาจะไม่ทอดทิ้งและทุกครั้งที่อยู่ด้วยกัน เธอบอกว่าจะต้องถ้อยที่ถ้อยอาศัยซึ่งกันและกัน

เมื่อไม่ได้พบเจอกันบ่อยครั้งก็ต้องมีการติดต่อสื่อสารถึงกันอย่างสม่ำเสมอ และทุกวันสำคัญ เช่นวันเกิดของเพื่อนก็ต้องไม่ลืม อาจโทรศัพทไปอวยพร หรือเอาของขวัญมาให้ และอาจจะนัดเจอกันสังสรรค์ร่วมกันในเวลาที่เหมาะสม

ปัญหาที่เกิดขึ้น

เรื่องการกระทบกระทั่งกันถึงขั้นรุนแรงสำหรับสุนิสานั้นยังไม่เคยเกิดขึ้นกับเธอ เพราะทุกครั้งที่มีปัญหาในกลุ่ม ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องเข้าใจผิด และความคิดไม่ตรงกันเธอก็จะระงับปัญหาโดยการคุยกันให้เข้าใจไปเลยไปทิ้งไว้ให้ค้างคา

แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นส่วนมากจะเป็นเรื่องของการอิจฉากันระหว่างเพื่อน และการเข้าใจผิดในเรื่องแฟนเพื่อน ซึ่งบางครั้งเธอก็ยอมรับว่าไม่เข้าใจเพื่อนว่าจริงๆ แล้วเป็นคนเช่นไร และเขาคิดเช่นไรกับเธอจึงทำให้บางครั้งมีกำแพงมากระหว่างเธอกับเพื่อนบางคน

กรณีศึกษาที่ 10 นิตยา (นามสมมติ)

นิตยา (นามสมมติ) อายุ 26 ปี เป็นคนกรุงเทพฯ โดยกำเนิดเธอเป็นน้องคนสุดท้อง มีพี่สาว 1 คน ครอบครัวเธอเป็นครอบครัวที่อบอุ่น เวลาว่างเธอจะอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอโปรดปรานมาก

นิตยาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยของรัฐบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ หลังจากเธอสำเร็จการศึกษาแล้วก็ได้ทำงานด้านเลขานุการ 3 ปี จากนั้นจึงตัดสินใจมาศึกษาต่อในระดับปริญญาโท

เธอเป็นคนที่ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตัวเอง ดังนั้นเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อเธอมาก ซึ่งเธอมีเพื่อนสนิท 3 คน ที่เธอผูกพันมาก

นิยามคำว่าเพื่อนของนิตยา คือ “คนที่เป็นที่ปรึกษาให้เราและเป็นคู่ทุกข์คู่ยาก”

การสร้างมิตรภาพ

นิตยาเธอมีวิธีการเลือกคบเพื่อนโดยเธอบอกว่าจะดูจากนิสัยที่ต้องเข้ากันได้ มีความสนใจบางอย่างร่วมกัน และที่สำคัญเธอบอกว่าต้องจริงใจให้กัน

แต่สำหรับครั้งแรกที่พบกันสิ่งที่เธอจะสังเกตดูคือ สีหน้า แววตา และบุคลิกภาพ ซึ่งเธอบอกว่าเป็นความประทับใจแรกเลยก็ว่าได้

“...อย่างเพื่อนสนิทเราคนหนึ่งนะ เราเห็นเขาครั้งแรก คือ เธอยิ้มมาเลยไม่ว่าคุยกับใครก็ยิ้มตลอด และจะเห็นด้วยว่าเป็นคนกระตือรือร้น เรื่องเรียนเราก็คิดแล้วว่าคนคนนี้จะต้องพาเราไปในทางที่ดีในเรื่องเรียนเราก็เข้าไปคุยไปทักทายเลยเพราะเรารู้ว่าเป็นคนที่เรียนไม่ค่อยเก่งก็ต้องมีเพื่อนช่วย แล้วเราก็คบกันมาถึงทุกวันนี้แหละ” (นิตยา กล่าว)

และด้วยความที่เธอเป็นคนไม่ค่อยพูด เธอจึงไม่ชอบเพื่อนที่พูดมาก ซึ่งบางครั้งเธอบอกด้วยว่าออกจะรำคาญมากกว่าจะอยากคุยด้วย

นิตยายังบอกอีกว่าเธอขอคบเพื่อนน้อยคนแต่เป็นคนนิสัยดีจริงใจกับเราดีกว่าคบกับเพื่อนหลายคนแต่ไม่จริงใจ

วัตถุประสงค์ในการคบเพื่อนของเธอนั่นเธอบอกว่าจะเป็นเรื่องเรียนและเรื่องงานเป็นหลัก คือ ถ้าเป็นเพื่อนที่ต้องมาเรียนร่วมกันในสถาบันเดียวกันวัตถุประสงค์ในการรวมกลุ่มก็คือ ฟังพากันในเรื่องเรียน และเรื่องอื่นๆ จะตามมาทีหลัง ส่วนเพื่อนร่วมงานวัตถุประสงค์แรกที่เริ่มคบกันก็เพื่อฟังฟังในเรื่องงานเป็นหลักแล้วความสัมพันธ์ในเรื่องอื่นก็จะค่อยๆ พัฒนาไปด้วย

นอกจากนี้เธอยังให้เหตุผลว่าคนเราต้องมีกลุ่มสังกัด เพราะอยู่คนเดียวไม่ได้ เหงา ขาดที่ฟัง และถ้าใครที่อยู่คนเดียวในสังคมคนอื่นก็จะมองไม่ดี มองว่าต้องเป็นคนนิสัยไม่ดีถึงไม่มีใครมาคบด้วย

สำหรับกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อนๆ ก็คือ กิจกรรมที่เน้นไปในทางบันเทิง เช่น การพบปะสังสรรค์กัน เดินช้อปปิ้ง และดูหนัง เป็นต้น เพราะเธอบอกว่าทุกคนในกลุ่มชอบความสนุกสนานและบันเทิงคล้ายกัน และถ้าอยู่ในสถาบันการศึกษา กิจกรรมที่ทำส่วนมากจะเป็นการเข้าห้องสมุด และการเข้าไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่ห้องคอมพิวเตอร์ของคณะ

นิตย้านั้นมีเพื่อน 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเพื่อนที่ทำงาน กลุ่มเพื่อนสมัยเรียนมัธยมศึกษา และกลุ่มเพื่อนที่เรียนมหาวิทยาลัยร่วมกันทั้งกลุ่มปริญญาตรีและปริญญาโท โดยที่แต่ละกลุ่มก็จะแตกต่างกัน และมีความผูกพันต่างกันขึ้นอยู่กับเวลาที่คบกันมาและกิจกรรมต่างๆ ที่เคยทำร่วมกัน เช่น กลุ่มเพื่อนที่คบกันมาตั้งแต่มัธยมศึกษา สำหรับนิตย้านั้นเธอจะสนิทสนมและผูกพันกันมากที่สุด เพราะเธอคบกันมายาวนานกว่ากลุ่มอื่นและผ่านประสบการณ์ต่างๆ ที่ทำให้เธอได้เรียนรู้ เพื่อนแต่ละคนมาเป็นอย่างดีแล้ว

สำหรับความสนิทสนมและความผูกพันกับกลุ่มเพื่อนปริญญาโทนั้นไม่ค่อยมี เธอบอกว่าเป็นสิ่งที่ผิดหวังมากเพราะแต่ละคนแข่งขันกันในเรื่องเรียนสูง และไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกัน ที่สำคัญคือต่างคนต่างมีเพื่อนของตนเองอยู่แล้ว ดังนั้น จึงมาเพื่อเรียน และมีความเป็นส่วนตัวสูง ทุกคนมีความสามารถสูงจึงไม่มีใครต้องการจะมีเพื่อนสนิทเพิ่มอีกคือต่างก็คิดว่าสามารถเอาตัวรอดได้ เธอจึงมีเพื่อนสนิทในขณะที่ศึกษาในระดับปริญญาโทเพียงคนเดียวเท่านั้นที่เธอสามารถจะคบกันได้

การปรับตัวเมื่อเวลาที่ต้องอยู่ในกลุ่มเพื่อน แต่ละกลุ่มนั้น นิตยาเล่าว่า

“ตอนแรกก็ทำตามที่คนส่วนมากในกลุ่มเป็นไง คือเราไม่ค่อยจะชอบไปไหนมาไหน พุดก็ไม่ค่อยเก่ง แต่บางครั้งก็ต้องทำเดี๋ยวจะเข้ากับเพื่อนไม่ได้ไม่อยากจะให้เพื่อนรังเกียจ แต่พอทำๆ ไปมันก็ฝืนตัวเองก็ไม่ทำแล้วก็เป็นตัวเองให้มากที่สุดไปไม่ได้ก็จะบอกว่าไม่ไป หรือไม่อยากจะพุดก็จะไม่พุดเพื่อนก็จะรู้เอง และรับเราได้...ส่วนเวลาที่ได้อยู่กับผู้ใหญ่อย่างเวลามาเรียนอะ ก็ต้องระวังคำพุดมากขึ้น เพราะบางคนไม่ชอบเด็กก้าวร้าว อืม...บางครั้งก็ปรับตัวยากเหมือนกันนะ ก็เลยต้องอยู่กับคนที่อายุใกล้เคียงๆ กันจะดีกว่า (หัวเราะ)” (นิตยา กล่าว)

นิตยายังบอกอีกว่าแม้จะสนิทสนมกับเพื่อนมากขนาดไหนแต่เธอก็ยังมีความลับอยู่ เช่น เรื่องแฟน และเรื่องครอบครัว เธอก็ไม่เปิดเผย หรืออาจจะบอกบ้างบางส่วนแต่เล็กน้อยมาก เพราะเธอคิดว่าบางครั้งก็ต้องการความเป็นส่วนตัว และเพื่อนรู้ไปก็ไม่เกิดประโยชน์อะไรจึงไม่ต้องการจะบอก

แต่เธอได้บอกกับผู้วิจัยว่าถึงแม้บางครั้งจะมีความลับกับเพื่อนแต่เธอก็ไว้ใจเพื่อนทุกคนที่เธอคิดว่าเป็นเพื่อนสนิทกับเธอ

สำหรับความแตกต่างระหว่างเพื่อนธรรมดาและเพื่อนสนิทในความคิดเห็นของนิตยาเธอเล่าว่า

“ต่างกันนะ แต่มันก็ต้องมีทั้ง 2 อย่างแหละ คือเพื่อนธรรมดาก็จะช่วยเหลือกันธรรมดา ทักทายเฉยๆ ไม่ได้ผูกพันกันมาก ถ้าเป็นเพื่อนสนิทก็จะคุยได้มากกว่าสบายใจกว่า สนิทมากกว่า แต่ถ้าเราจะมีแต่เพื่อนสนิทมันก็จะทำให้โลกแคบ ถ้าได้รู้จักกับคนอื่นด้วยก็เหมือนได้เรียนรู้คนอื่นมากขึ้น โลกทัศน์กว้างขึ้นด้วยเราว่านะ” (นิตยา กล่าว)

และเธอก็ยังมีอิทธิพลต่อเธอมากด้วย เพราะเธอบอกว่าเธอเป็นคนไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง ถ้าขาดเพื่อนและต้องอยู่คนเดียว เธอก็ไม่รู้จะเดินไปทิศทางใด

“คือที่บ้านไม่เคยชมอะ มีแต่ติ มันทำให้ขาดความมั่นใจนะ ก็เลยทำอะไรก็ไม่ค่อยมั่นใจอะ แล้วเราก็จะเลือกคบแต่เพื่อนที่ใจละ เก่งกว่าเราอะ เห็นเขาทำอะไรก็ถูกหมด ก็เชื่อนะเชื่อเกือบทุกเรื่องแหละ ถ้าเพื่อนมาว่านะก็จะรู้สึกแยเลยอะ ไม่อยากให้มาว่า มาด่า ประมาทนี่แหละ”

(นิตยา กล่าว)

ความคาดหวังและความผูกพัน

เมื่อนิตยาคบกับใครเป็นเพื่อนสนิทแล้วเธอบอกว่าคาดหวังที่จะให้สนิทกันตลอดไป และผูกพันกับคนคนนั้นมาก แต่ไม่ได้คาดหวังว่าเพื่อนจะต้องมาคอยเอาใจอะไรมากมาย ขอแต่จริงใจและไม่หักหลังเธอก็พอ

เธอยอมรับได้ในทุกสิ่งที่เพื่อนเธอเป็นและเธอก็บอกว่าเพื่อนเธอก็ยอมรับในตัวเธอเช่นกัน ดังนั้นจึงทำให้คบกันได้ยาวนาน ไม่ว่าจะทุกข์ สุข หัวเราะ ร้องไห้เคยผ่านประสบการณ์เหล่านี้ มาแล้ว และต่างก็ยอมรับซึ่งกันและกันได้

นอกจากนี้เธอยังกล่าวอีกว่าเมื่อคบกับใครเป็นเพื่อนไม่เคยคาดหวังว่าจะต้องสนิทสนมกัน ถ้าความสัมพันธ์ไม่สามารถจะเป็นเพื่อนสนิทกันได้ก็คบกันเป็นเพื่อนธรรมดา

โดยที่เธอจะรักษามิตรภาพต่อไปโดยการเข้าใจซึ่งกันและกัน นึกถึงความดีของเพื่อนให้มากที่สุดเมื่อไม่พอใจอะไรบางอย่างก็ไม่เอามาคิดมากหลีกเลี่ยงการทะเลาะกัน

“...นึกถึงความดีของเขา นิดหน่อยไม่เอามาคิดนะ ไม่อยากทะเลาะกันเข้าใจกันให้มาก ๆ ะ”
(นิตยา กล่าว)

การรักษามิตรภาพ

เมื่อนิตยาได้เข้าไปพักทนายพุดคุยเรียนรู้นิสัยใครแล้ว และต้องการจะคบเป็นเพื่อนเพราะเกิดความรู้สึกดีๆ ขึ้น คือ สบายใจเมื่อได้พุดคุย มีอะไรบางอย่างคล้ายกันเธอก็จะถนอมมิตรภาพความเป็นเพื่อนต่อไป โดยเธอบอกว่าต้องยอมรับเรื่องส่วนตัวเฉพาะบุคคล ให้ได้เพราะแต่ละคนมีความแตกต่างกันและไม่โกหก มีความจริงใจให้กัน

เวลาไม่ว่างตรงกันหรือไม่ค่อยได้พบเจอกันก็ต้องโทรศัพท์พุดคุยกันและนัดพบเจอกันบ้าง

ปัญหาที่เกิดขึ้น

สำหรับนิตยานั้นเธอไม่เคยมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนถึงขั้นต้องกระทบกระทั่งกันอย่างรุนแรง แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ งอนเพื่อน น้อยใจกัน และเข้าใจผิด รวมทั้งความคิดที่ไม่ตรงกัน แต่ทุกครั้งก็ต้องอธิบายและพูดคุยกันให้เข้าใจกันที่ไม่ปล่อยทิ้งไว้

“ปัญหาส่วนมากก็จะเป็นงอนกันอะ น้อยใจกันมากกว่าว่าทำไมทำแบบนี้ละ อะไรประมาณนี้ เข้าใจผิดกันบ้างแล้วก็คิดไม่ค่อยตรงกัน แต่ส่วนมากเราจะเจียบนะ ไม่เถียง แล้วไง ถ้าไม่ไหวจริงๆ ก็ต้องเคลียร์เลย คุยให้เข้าใจกันไม่อยากปล่อยทิ้งไว้ไม่อยากเสียเพื่อน” (นิตยา กล่าว)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

บทวิเคราะห์

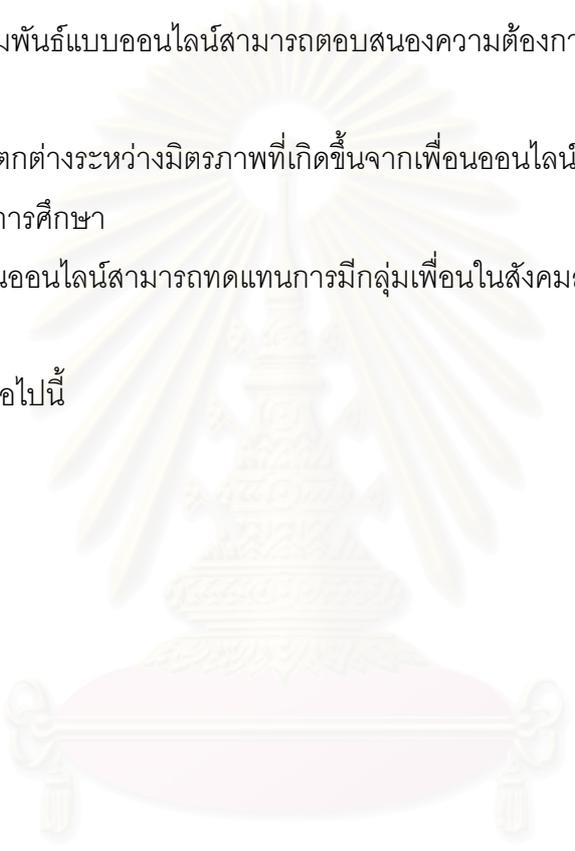
ในบทที่ 5 นี้ จะเป็นการนำข้อค้นพบจากการวิจัยมาวิเคราะห์ เพื่อตอบโจทย์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ อันได้แก่

5.1 การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่
ได้หรือไม่

5.2 มีความแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเพื่อนออนไลน์กับ
กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

5.3 กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้จริงหรือไม่

โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.1 การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ได้หรือไม่

จากการสังเกตลักษณะการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์ทำให้พบว่า การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ได้ ดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้รวบรวมความต้องการที่เป็นสาเหตุ ที่ทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์เข้ามาใช้บริการสารสนเทศแบบออนไลน์เพื่อสร้างตัวตนและมิตรภาพในโลกไซเบอร์ โดยได้แบ่งเป็น 10 กลุ่มตามแนวคิดของ Henry A. Murray (2000)

1. ความต้องการประสบความสำเร็จ ความทะเยอทะยาน

ความต้องการกลุ่มนี้ เป็นความต้องการที่จะดีเด่นเหนือผู้อื่น ให้ผู้อื่นเคารพยกย่อง ให้ผู้อื่นสนใจ ต้องการประสบความสำเร็จและหลีกเลี่ยงความล้มเหลว เป็นความต้องการที่อยากเป็นจุดเด่นให้คนเข้ามาเกรงใจ คนจะเข้าใช้ตัวตนในโลกไซเบอร์เพื่อเรียกร้องความสนใจ และได้รับความเคารพยกย่องจากคนในอินเทอร์เน็ต ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“พี่เปิดเต็มเป็นที่รับปรึกษาปัญหาของเพื่อนๆ พี่ๆ น้องที่รู้จักกันนะ บางคนก็บอกว่าพี่ให้คำแนะนำดี เป็นผู้ใหญ่มากก็เลยอยากคุยด้วย แต่พี่ก็รู้สึกดีนะที่มีคนมารู้สึกดีๆกับเรา” (วราพร กล่าว)

“ก็เคยไปบอกคนอื่นนะว่าเราเป็นวิศวกรผู้ยิ่งใหญ่ หน้าตาดี บ้านก็รวยประมาณนี้ ก็จะได้จับสาวง่ายขึ้นไง ผู้หญิงส่วนมากชอบอยู่แล้วละวิศวกรอะ ยิ่งหล่อ รวยด้วยนะไม่ต้องพูดเลย ง่ายมากๆๆๆ” (อนุสรณ์ กล่าว)

จะเห็นได้ว่า ผู้ที่จะทำให้คนอื่นเคารพยกย่องได้ ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ดีเป็นพิเศษ การพูดจาต้องมีหลักการ คนอื่นๆ ก็จะทำให้ความสำคัญ และเข้ามาถามปัญหาต่างๆ รวมทั้งเข้ามาสนทนาด้วย

นอกจากนี้ คนกลุ่มนี้ยังต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต โดยฟันฝ่าอุปสรรคทั้งปวงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จ ทำงานได้อย่างสมบูรณ์ ทำให้คนอาจปลอมตัวเข้ามาเพื่อมาหาผลประโยชน์ให้ตัวเองซึ่งในโลกไซเบอร์ผู้ที่เข้ามาและมีความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิตมากมาย ถ้ามาในด้านดี การโกหกหลอกลวงอาจจะมีน้อยหรือไม่มี โดยมักจะเปิดเผยตัวเองออกมาเลย และเข้ามาเพื่อทำงานให้สำเร็จ หรือหาคนทำงานด้วย หรือเข้ามาแสวงหามิตรภาพและทำให้คู่สนทนายอมรับ ในขณะที่ถ้ามา

ในด้านไม่ดี อาจปลอมตัวมาเพื่อทำการหลอกลวงเพื่อหาคนในสังคมโซเชียลไปเป็นเหยื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

คนประเภทนี้ จะทำให้ตนเองเป็นที่ประทับใจผู้อื่น โดยมักแสดงตนเป็นคนดี เพื่อเรียกร้องให้คนอื่นสนใจ และประทับใจ สนุกสนาน ชื่นชม หรือแปลกใจในเรื่องราวที่กระทำ ซึ่งการต้องการความสนใจจากผู้อื่นเป็นธรรมชาติของมนุษย์ บุคคลที่อยู่ในโลกภายนอกไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร อาจกลายเป็นคนสนุกสนาน ร่าเริง และการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เมื่อเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์ เพราะการคุยสนุก น่าสนใจ จะทำให้คนอื่นเข้ามาคุยกับเรามากมาย เช่น

“ที่จริงอะคุ้ยไม่ค่อยเก่งเลยนะคะ แต่พออยู่ในเอ็มมันก็เหมือนกับว่าอยากพูดไรก็พูดอะ ถ้าเราไม่ชวนคุยนะก็จะไม่มีคนคุยด้วย ก็เลยกลายเป็นคนคุยเก่งตอนที่ออนเอ็มไปเลยคะ ฮิๆๆ”

(สมปอง กล่าว)

2. ความต้องการหลีกเลี่ยงปมด้อยของตนเอง

เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงให้พ้นจากความอับอายทั้งปวง หลีกเลี่ยงการดูถูกคนอื่นเหล่านี้มักสร้างสถานการณ์บังหน้าขึ้น หรือแปลงตัวเป็นคนที่มีความภาคภูมิใจ เป็นคนสวย หล่อ น่ารัก มีความรู้ ทั้งที่ตัวจริงไม่ได้เป็นเช่นนั้น อาจมีการอวดความร่ำรวยกับคู่สนทนาเพื่อแสดงอำนาจ ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงอาจจะไม่ได้ร่ำรวยมากมายนัก เพื่อปกปิดปมด้อยของตนเองไว้ หรืออาจบอกว่าจบปริญญา ทั้งๆ ที่จริงแล้วอาจจะเรียนไม่จบ เป็นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ไม่รู้ซิเราซี้ฮาย แต่งตัวไม่เป็นด้วย เดี่ยวเขาดูถูกเอาว่าเราเป็นคนบ้านนอก ก็ไม่เลยไม่ค่อยออกไปไหน...พอมายู่ในเอ็มนะเราก็ไม่บอกหรือว่าเราไม่หล่อ หรือบ้านนอกอะไรประมาณนี้เดี๋ยวไม่มีใครคุยด้วย ก็อยากดูดีบ้างอะนะ แล้วถ้าไม่มั่นใจก็จะไม่ส่งรูปไปให้ดูด้วยก็จะเอารูปเพื่อนที่มันหล่อๆส่งไปแทน 555” (สมศักดิ์ กล่าว)

3. ความต้องการป้องกันตัว

เป็นความต้องการให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง ทั้งจากที่ลับและที่แจ้ง ความต้องการนี้จะจูงใจให้คนปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ ในการเข้าไปร่วมสนทนาแบบออนไลน์ โดยเฉพาะกับเพศหญิง ซึ่งไม่รู้ว่าบุคคลที่สนทนาอยู่ด้วยนั้น แท้จริงเป็นคนอย่างไร การปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้จะทำให้รู้สึกปลอดภัยกว่า ซึ่งรวมถึงการไม่ให้ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรือชื่อจริงให้คู่สนทนาทราบ เช่น

“...เราไม่จำเป็นต้องบอกรายละเอียดส่วนตัวของเราให้เขารู้ทุกเรื่อง ไม่ควรเปิดเผยนะ เพราะไม่ค่อยไว้ใจเท่าไร เราไม่รู้จักเขา เขาก็ไม่รู้จักเรา” (จันทรา กล่าว)

“เปิดเผยข้อมูลเปิดเผยได้บางข้อมูลเท่านั้น เพราะเรารู้จักกันเฉพาะเวลาออนไลน์ ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงอะ มันก็เลยต้องมีความลับไม่ไว้ใจทุกอย่างนะ กลัวเหมือนกัน” (พรเพ็ญ กล่าว)

4. ความต้องการเกี่ยวกับการมีอำนาจ

เป็นความต้องการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ต้องการให้ผู้อื่นทำตามคำสั่งของตน ทำให้ตัวเองเกิดความรู้สึกมีอิทธิพลขึ้นมา เช่น การแปลงตัวเป็นผู้มีความรู้ เป็นที่ปรึกษาที่ดีเพื่อให้คู่สนทนายอมรับคล้อยตาม และเคารพยกย่อง เช่น

“เราเป็นวิศวกรผู้ยิ่งใหญ่ 555 เราคิดว่าวิศวกรเป็นอาชีพที่สาว ๆ กรีด มันมีพาวเวอร์ดิเนะเธอรู้ปะ โดยเฉพาะเวลามีสาวเข้ามาคุยด้วย เราพูดไรคนก็ฟัง ถามความเห็นเราก่อนนะ...เคยมีคนมาถามว่าจะซื้อบ้านต้องดูอะไรบ้าง งงเลย บอกว่าจวิศวะคอมแต่มีถามเรื่องบ้าน แต่ก็ตอบนะ รู้สึกดีอะมีคนมาถามชอบ” (โชคศิริ กล่าว)

5. ความต้องการเป็นอิสระ

เพื่อให้พ้นจากสิ่งกีดขวาง หรือแรงกดดันต่างๆ ให้สามารถหลบหนีจากความเป็นจริง เป็นการต่อต้านโลกแห่งความเป็นจริง ในโลกไซเบอร์เป็นที่แห่งหนึ่งที่เราสามารถหนีจากโลกแห่งความจริงที่ซ้ำซากจำเจได้ คนสามารถเป็นใครก็ได้ อยากรู้ทำอะไรได้อย่างอิสระตามความชอบ ไม่มีกฎเกณฑ์ผูกติดเหมือนในชีวิตประจำวัน สามารถพูดคุยกับใครก็ได้ตามที่ต้องการ แม้แต่การระบายออกซึ่งอารมณ์ทางเพศ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“คุยเอ็มอะ มันไม่มีที่สิ้นสุดนะ อยากรู้อยากคุยกับใครก็ได้ เรียนรู้พฤติกรรมคนได้ด้วย”

(สมชาติ กล่าว)

“คิดถึง คิดถึง คิดถึง คิดถึงจริงๆๆๆนะครับ ไม่เจอหลายวันใจจะขาด ฮิๆๆ”

(ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

“...เราไม่อยากให้ใครมาคาดหวังในตัวเรานะ จริงๆ เราไม่อยากกดดันตัวเอง...เวลาเราออนไลน์เอ็มอะ มันเหมือนได้ระบายออกนะ เราจะสารถภาพอะไรก็ได้ กับใครก็ได้ ก็เราไม่รู้จักกันอะ เลยไม่ต้อง

คิดว่าอะไรจะตามมา หรือไม่ควรทำอะไร ประมาณว่าไม่ต้องแคร์ใครเลยอะ ทำไรก็ทำ คุยกันได้ก็คุย คุยไม่ได้ก็ออก จบ ไม่มีอะไรเลย” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

6. ความต้องการทำร้ายผู้อื่น

ความต้องการประเภทนี้เกิดขึ้น เมื่อบุคคลเกิดความแค้นกับผู้อื่น หรือไม่หวังดีกับผู้อื่น ทำให้แปลงตนเป็นอีกคนหนึ่งไปล่อลวง หลอกหลวง เพื่อทำให้อีกฝ่ายเป็นอันตราย เช่น

“เคยปลอมเป็นคนอื่นนะ คือเราจะจับผิดแฟนเราไง ก็เป็นคนอื่นแกล้งไปคุยด้วย ถามว่ามีแฟน ยัง บอกไม่มีเฉยเลยอะ เราแค้นมากเลยอะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

“เพื่อนผู้ชายในเน็ตที่เพิ่งโดนสาวหลอกมาหมาดๆ เสีย 2 แสนคะ ขนาดคุยอยู่ 2 ปี นะคะ”

(วราพร กล่าว)

7. ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ

เป็นความต้องการหลีกเลี่ยงจากการถูกตำหนิและลงโทษ และปกปิดความผิดพลาด การสมมติเป็นอีกคนหนึ่ง ทำให้บุคคลนั้นไม่ต้องรับผิดชอบกับสิ่งที่พูดออกไป แสดงออกไป เพราะไม่มีใครรู้ว่าบุคคลนั้นๆ เป็นใคร ช่วยให้สามารถพูดได้มากขึ้น แสดงออกได้มากขึ้น ทำให้คุยเรื่องเล็กๆ หรือเรื่องเล็กๆ ที่สังคมจริงๆ ไม่ยอมรับได้โดยไม่ต้องกังวล

ในอีกกรณีหนึ่ง ก็อาจมีความต้องการแยกตัวเองจากผู้อื่น เป็นความต้องการให้คนอื่นไม่สนใจ ไม่รู้จัก ใช้ในกรณีที่บุคคลนั้นเป็นที่รู้จักมาก และอยากเข้าไปเล่นแบบไม่มีใครสนใจ เพื่อหาสังคมใหม่ที่ไม่มีใครรู้จัก จะได้ไม่ต้องกังวลในการพูด การแสดงอะไรออกมา เป็นการแปลงตัวเพื่อหลีกเลี่ยงจากสังคมที่เคยอยู่

“...เราหรอ ก็เคยปลอมเป็นคนอื่นไปจับผิดแฟนตัวเองใช้มัย แล้วบางทีก็เป็นใครไม่รู้แหละไปคุยกับพวกที่เข้ามาคุยแบบลามก อุบาทว์อะไรี่อะนะ เราก็ต้องเปลี่ยนเป็นอีกคนหนึ่งดิ จะได้ไม่ต้องรับผิดชอบไรเลย อยากทำไรก็ทำ ลามกมาเราก็ลามกกลับไป แต่เราจะมีเมมล์เฉพาะไว้เล่นกับไอ้พวกโรคจิตต่างหากนะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

8. ความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่ม

เป็นความต้องการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น สร้างตนเองให้ผู้อื่นรักใคร่ เกรงใจและจริงใจ รวมถึงความต้องการการเข้ากลุ่มกับผู้อื่นที่เราต้องการ ซึ่งบางครั้งการใช้ตัวตนที่แท้จริงของเราไปเข้ากับกลุ่มอื่นไม่สามารถกระทำได้ จึงต้องทำการปรับตัวเพื่อให้เหมาะกับคู่สนทนา หรือตามที่คู่สนทนาต้องการ นอกจากนี้ยังเป็นการคลายเหงา หาเพื่อนคุยยามว่าง หาเพื่อนใหม่ หรือแม้กระทั่งแฟนใหม่ เช่น หลายตัวอย่างที่พบ

“ผมรู้สึกว่าการทำให้คนอื่นมีเพื่อนอย่างเรา ทำให้มีความสุขครับ ผมก็มีความสุขด้วย มันทำให้เรามีเพื่อนมากมาย รู้สึกดีครับ แม้จะเป็นแค่การสัมผัสทางเน็ตก็ตาม” (อนิรุต กล่าว)

“ยินดีครับไม่เห็นเป็นไรเลย เพื่อนผมมันจีบสาวอย่างเดียวครับ อย่างอื่นไม่สน เหนื่อย”

(โชคศิริ กล่าว)

“ไม่มีโรมากนะ ก็อนเป็นประจำอยู่แล้วอะ แก่เปื้อมั้ง วันไหนเหนื่อย เปื้อๆ ก็อยากหาใครมาคุยด้วย” (รัฐภูมิ กล่าว)

“...ไม่รู้ดี ก็อยากคุย อยากเล่าอะ ไม้งั้นนอนไม่หลับ บางครั้งก็รอเจอคนบางคนที่เราอยากคุยด้วยอะนะ เหนื่อย” (อำพล กล่าว)

“ชอบนะ เอ็มมันทำให้เรามีเพื่อนใหม่เรื่อยๆ อยากคุยกับใครก็ได้ แก่แข็งดีออก” (อำพล กล่าว)

9. ความต้องการความสนุกสนาน

เป็นความต้องการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด การสนทนาแบบออนไลน์สามารถระบายความรู้สึกต่างๆ หรือสามารถแต่งเรื่องราวเพื่อตอบสนองความสนุกสนานและความต้องการของตนเองได้ เช่น

“แอบมาออนคะ อาจารย์เบรคนะคะ ง่วงมากๆ เครียดด้วย จะเข้าเรียนก่อนนะ....4 โมงเลิกเจอกันนะคะ” (สมปอง กล่าว)

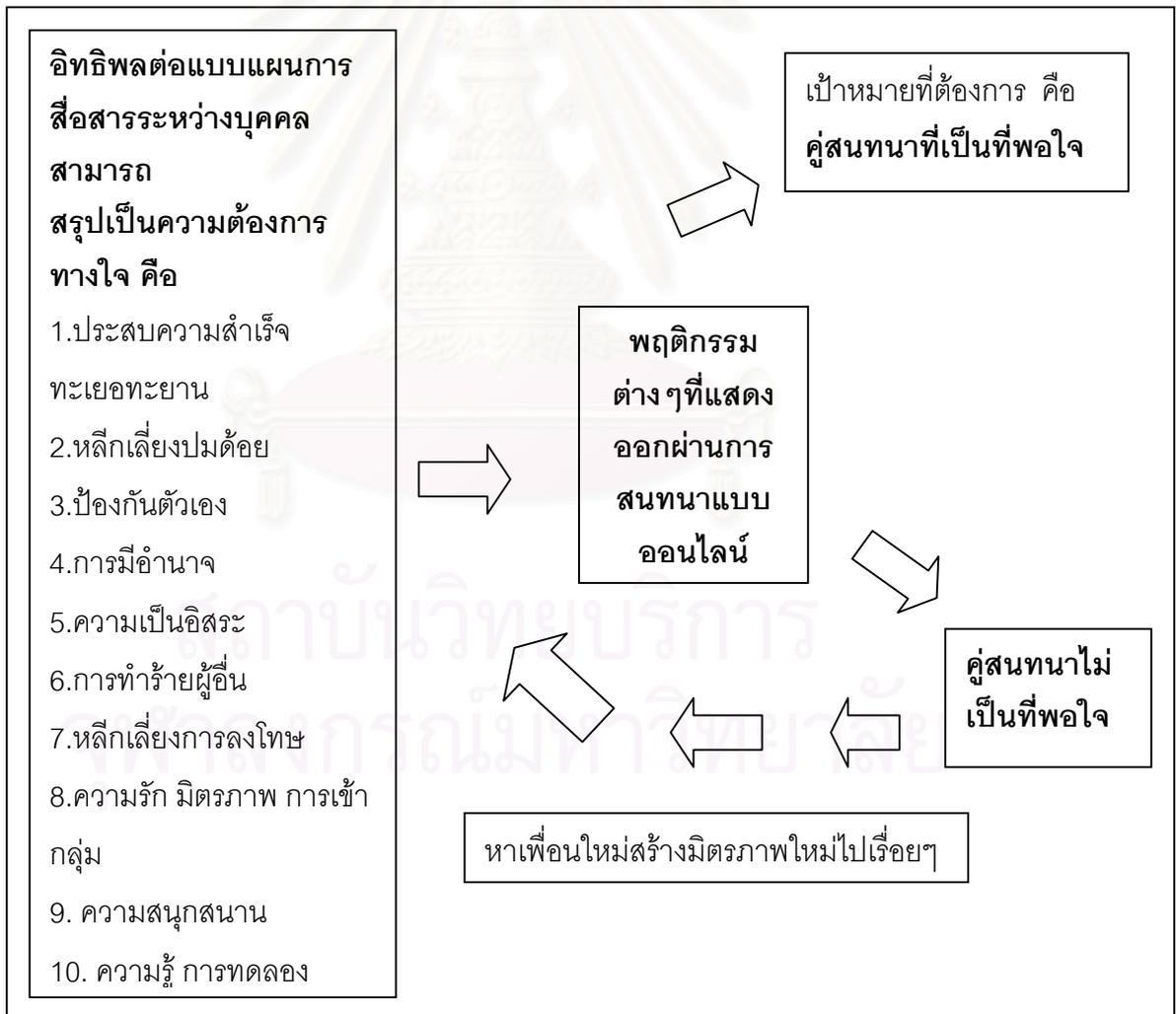
“บางครั้งหลอกชาวบ้านว่าเป็นผู้หญิง ไปคุยกับผู้ชายก็แปลกดีนะ หนูก็ดี แต่กลัวเขาจับได้มากเลยอะ กลัวจะไม่เนียนอะ เพราะบางอย่างก็ไม่ว่าผู้หญิงเขาคุยกันยังไง 555” (อนุสรณ์ กล่าว)

10. ความต้องการความรู้ การทดลอง

เป็นความต้องการอยากรู้อยากเห็น เช่น ผู้หญิงแปลงเป็นผู้ชาย เพื่อให้รู้ว่าการเป็นเพศชาย แล้วเข้าไปจีบผู้หญิงเป็นอย่างไร

อีกหนึ่งตัวอย่าง เช่น ตัวผู้วิจัยเองที่มีความอยากรู้อยากเห็น เกี่ยวกับสังคมในโลกไซเบอร์และมิตรภาพที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์เป็นเช่นไร จะต่างจากมิตรภาพที่เกิดขึ้นกับเพื่อนในสังคมจริงหรือไม่ ก็ต้องลองเข้าไปอยู่ในสังคมไซเบอร์นั้นโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนั้นเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้บุคคลต้องการจะสนทนาแบบออนไลน์เพื่อต้องการตอบสนองความผูกพันรักใคร่ของตนเองซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของอิทธิพลต่อแบบแผนการสื่อสารระหว่างบุคคล สามารถสรุปเป็นกระบวนการ ได้ดังนี้



แผนภาพแสดงการสนทนาแบบออนไลน์เพื่อต้องการตอบสนองความผูกพันรักใคร่

จะเห็นได้ว่า การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์นั้น สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ของคนเราได้ แต่ความต้องการความผูกพันรักใคร่ที่เกิดขึ้นจากการสนทนาแบบออนไลน์นั้น ไม่สามารถจะพิสูจน์ความจริงใจได้ เพราะปัญหาก็คือในสังคมของเรา ใครคือคนที่มีเล่ห์เพทุบายสูง จะรู้ได้อย่างไร และจะสื่อสารกับเขาเหล่านั้นในลักษณะใด และตัวเราเองมีเล่ห์เพทุบายในระดับไหน อย่างไร และจะดำเนินแนวทางในการสื่อสารสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างไรและกับคนที่มีเล่ห์เพทุบายในลักษณะใด จึงจะเป็นแนวทางที่พึงพอใจมากที่สุด และโดยเฉพาะการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่สามารถรู้ได้เลยว่าใครเป็นใคร จะรับรู้ได้เพียงมิตรภาพที่แต่ละฝ่ายแสดงออกผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์เท่านั้น ดังนั้นในการจะเกิดความผูกพันรักใคร่กับคนในโลกไซเบอร์จึงต้องมีสติอย่างยิ่ง แม้จะตอบสนองความผูกพันรักใคร่ได้แต่เสมือนเป็นการเติมเต็มในสิ่งที่คนเราไม่สามารถแสดงออกในโลกแห่งความจริงได้เท่านั้น

5.3 ความแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

สรุปลักษณะของมิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเพื่อนออนไลน์

กลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่เข้ามาใช้บริการการสนทนาแบบออนไลน์นั้น เป็นกลุ่มบุคคลที่มักต้องการแสวงหามิตรภาพใหม่ เช่น หาแฟนใหม่ เพื่อนใหม่ จากการวิเคราะห์ พบว่า ลักษณะตัวตนที่ปรากฏโดยมากจะเป็นเพศชาย อายุระหว่าง 22 - 30 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ส่วนมากทำงานแล้วและจะใช้เวลาว่างในขณะที่ทำงานแสวงหามิตรภาพใหม่ ๆ ทั้งเพื่อนใหม่ แฟนใหม่ อีกทั้งยังเป็นช่วงที่เพิ่งจะพ้นวัยนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยหรือปริญญาตรีซึ่งให้ความสำคัญในเรื่องเพื่อนมาก และมักต้องการแสวงหากลุ่มเพื่อนใหม่ ๆ อยู่เสมอสำหรับบุคคลที่ยังไม่มีแฟน การสื่อสารด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเปิดโลกให้กว้างขึ้น และจะได้พบปะกับบุคคลที่หลากหลายที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน ซึ่งทำให้การประสานสัมพันธ์ง่ายขึ้น

รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการสนทนาแบบออนไลน์นั้น เป็นพฤติกรรมไม่เปิดเผย (Covert Behaviour) ซึ่งจะสังเกตเห็นจากข้อความที่ส่งมาในขณะที่สนทนาแบบออนไลน์กัน แต่จะสามารถเห็นพฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behaviour) ก็ต่อเมื่อมีการนัดพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา

รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารผ่านการสนทนาแบบออนไลน์

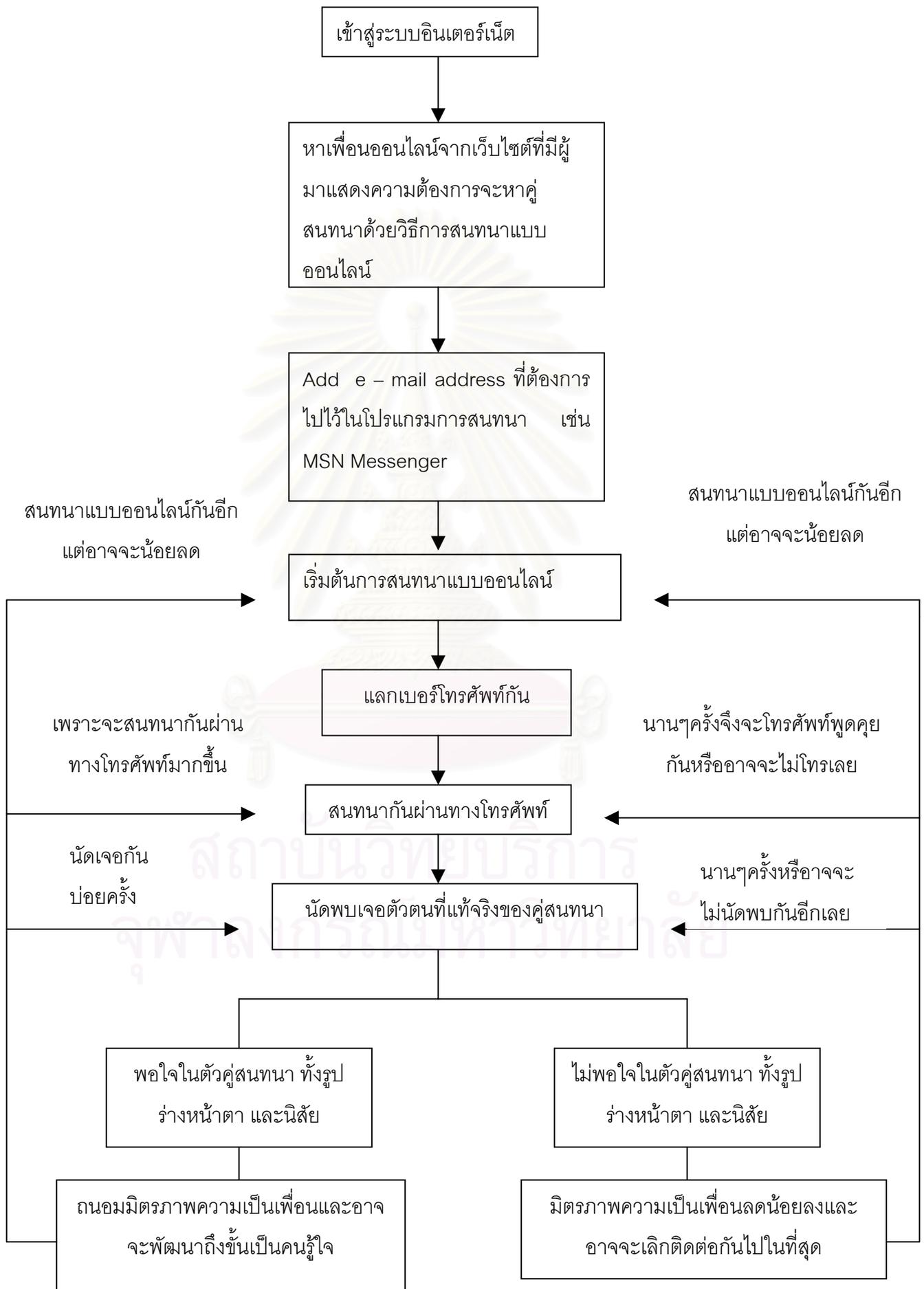
จากการสังเกตพบว่ากลุ่มเพื่อนออนไลน์โดยส่วนมากจะมีรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยคำทักทาย เช่น หัวดี, ดี, ดีครับ, ดีค่ะ เป็นต้น
2. ถามและตอบ ข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน
3. ถามและตอบข้อมูลชีวิตประจำวัน
4. เริ่มถามเรื่องที่มีความสนใจร่วมกัน
5. กล่าวคำอำลา
6. เริ่มแสดงความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ
7. ขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อติดต่อภายหลัง
8. นัดพบเจอตัวตอนที่แท้จริงของคู่สนทนา



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปกระบวนการสร้างมิตรภาพโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์



จากแผนภาพนี้สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อเริ่มต้นสนทนาแบบออนไลน์กันแล้ว และทั้งสองฝ่ายสนทนากันอย่างถูกต้อง ถูกใจซึ่งกันและกัน รวมทั้งความสม่ำเสมอในการสนทนาแบบออนไลน์ คือทั้งสองฝ่ายพบเจอกันในโลกไซเบอร์บ่อยครั้ง ความสัมพันธ์หรือมิตรภาพความเป็นเพื่อนก็จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนเกิดความไว้วางใจกันมากขึ้น และจะมีการแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์กัน จากนั้นก็จะเริ่มพูดคุยกันผ่านทางโทรศัพท์มากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีการสนทนาแบบออนไลน์กันอยู่ จนกระทั่งถึงจุดที่ทั้งสองฝ่ายต่างต้องการจะพบเจอตัวตนที่แท้จริงก็จะนัดพบเจอกัน และเมื่อพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาแล้ว หากทั้งสองฝ่ายพอใจซึ่งกันและกันต่างก็จะถนอมมิตรภาพความเป็นเพื่อน และความสัมพันธ์ก็จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ และอาจจะพัฒนาความสัมพันธ์ไปเป็นคู่รักกันในที่สุดกรณีที่เป็นผู้ชายกับผู้หญิง

ผู้วิจัยได้ทำการสนทนาผ่านทางโทรศัพท์กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์สองคน เป็นผู้หญิงหนึ่งคนและผู้ชายหนึ่งคน ทำให้ทราบถึงความแตกต่าง ดังนี้

1. เพื่อนผู้ชายจะโทรศัพท์มาหาและมีการพูดคุยมากกว่าเพื่อนผู้หญิง
2. เพื่อนผู้ชายจะพยายามพูดคุยในลักษณะขู่ว่ามากกว่าความเป็นเพื่อน
3. เพื่อนผู้หญิงจะพูดคุยในลักษณะความเป็นเพื่อนมากกว่า และจะถามถึงชีวิตความเป็นอยู่และเป็นที่ปรึกษาปัญหาให้แก่กันและกัน
4. การพูดคุยทางโทรศัพท์ส่วนมากจะเกิดกับเพื่อนผู้ชายมากกว่าเพื่อนผู้หญิง เนื่องจากการสนทนากับเพื่อนผู้หญิงส่วนมากจะเป็นการพูดคุยกันผ่านทาง MSN Messenger
5. หลังจากพูดคุยกันผ่านทางโทรศัพท์เพื่อนผู้ชายมีความต้องการจะพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนามากกว่าเพื่อนผู้หญิง

สำหรับกรณีที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหรือทั้งสองฝ่าย เมื่อพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาแล้ว ไม่พอใจในตัวคู่สนทนา ทั้งรูปร่างหน้าตาและนิสัย เนื่องจากไม่เป็นเช่นที่ได้จินตนาการหรือคาดหวังไว้ในขณะที่ได้สนทนาแบบออนไลน์กัน ก็จะทำให้มิตรภาพความเป็นเพื่อนลดน้อยลงและอาจจะเลิกติดต่อกันไปในที่สุด

และจากการสังเกตพบอีกสองกรณีคือ กรณีที่เคยนัดพบเจอคู่สนทนาแล้วรู้สึกผิดหวัง เนื่องจากไม่ได้เป็นเช่นที่คาดหวังไว้ ก็จะพยายามไม่นัดพบเจอคู่สนทนาอีกเลย แต่จะพยายามรักษามิตรภาพที่เกิดขึ้นโดยการโทรศัพท์พูดคุยกัน และส่งของไปให้เนื่องในวันสำคัญต่างๆ และกรณีสุดท้ายคือ ต้องการจะมีเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์แต่ไม่ต้องการจะพบเจอตัวตนที่แท้จริงของ

คู่สนทนา เนื่องจากไม่ต้องการจะผิดหวังเพราะคาดหวังไว้สูง ว่าคู่สนทนาจะต้องเป็นแบบนั้น แบบนี้ ซึ่งส่วนหนึ่งของการคาดหวังก็มาจากการพิจารณาจากการสนทนาแบบออนไลน์และการพูดคุยกันผ่านทางโทรศัพท์นั่นเอง

ความผิดหวังที่เกิดจากการพบคู่สนทนาที่ไม่เป็นเช่นที่นึกคิดไว้นั้น เกิดจากการมีตัวตนอันหลากหลายในโลกไซเบอร์ ซึ่งผู้ที่เข้าไปมีตัวตนในโลกไซเบอร์นั้นสามารถเป็นใคร หรือจะเป็นเช่นใดก็ได้เพราะขณะที่สนทนาแบบออนไลน์คู่สนทนาไม่สามารถจะรู้ได้ว่าเราเป็นใคร ความจริงเกี่ยวกับเราเป็นเช่นไร ซึ่งแตกต่างจากโลกความเป็นจริง ที่เรามีนิยามของตัวตนชัดเจน คือ “หนึ่งร่าง หนึ่งอัตลักษณ์” (One Body, One Identity) แต่ในสังคมอินเทอร์เน็ต จะแตกต่างกันออกไป บุคคลหนึ่งคนจะสามารถแตกร่างออกเป็นหลายตัวตนได้ (One Body, Multiple Identities) เนื่องจากไม่มีกำหนดกฎเกณฑ์ หรือมาตรฐานมาคอยควบคุม แล้วแต่ว่าบุคคลนั้น ๆ จะสามารถลองสร้างตัวตนใหม่ ๆ ได้มากแค่ไหน และมีเวลาขนาดไหน เนื่องจากไม่ต้องกังวลว่าจะมีใครรู้ว่า เราเป็นใคร เพราะสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถมองเห็นคู่สนทนา รวมทั้งอาจมีหลายคุณลักษณะในตัวเอง เช่น อาจเป็นบุคคลที่อ่อนไหว มีอารมณ์ศิลปิน หรืออาจเป็นบุคคลที่ต้องการเรียกร้องความสนใจ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าตัวตนที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต สามารถเป็นตัวตนแบบไหนก็ได้ที่บุคคลหนึ่งต้องการ เพราะไม่มีใครรู้ ใครเห็นว่าบุคคลนั้นแท้จริงแล้วเป็นใคร Tucker (1996) ได้กล่าวไว้ว่าชุมชนบนอินเทอร์เน็ตทำให้คิดถึง Club Med ที่ทุกคนไม่รู้ว่าเป็นใคร นอกจากป้ายชื่อที่ติดไว้ และทุกคนก็จะแสดงออกถึงตัวตนที่บุคคลหนึ่งต้องการ เหมือนเป็นการเล่นละคร โดยที่เราสามารถกำหนดบุคลิกภาพและลักษณะของตัวละครนั้นตามที่เราจินตนาการหรือต้องการให้เป็น

นอกจากนี้การสนทนาแบบออนไลน์อาจทำให้บุคคลนั้น ๆ ได้รู้จักตัวตนแท้จริงที่ซ่อนอยู่ ซึ่งในโลกจริง ๆ ถูกจำกัดขอบเขตให้ต้องปิดบังไว้ เนื่องจากบรรทัดฐานทางสังคมที่บุคคลนั้น ๆ อาศัยอยู่ ดังที่ John Suler (1999) ได้กล่าวไว้ว่า บนเว็บเป็นที่ ๆ คนจะสามารถแสดงบทบาท หรือเป็นตัวตนที่แตกต่างจากในชีวิตประจำวันได้ เหมือนเป็นคนที่ให้ลองฝึกตัวตนให้สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริง ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งถ้าหากคนสามารถนำตัวตนที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต มารวมกับตัวตนที่อยู่ในโลกจริง ๆ ก็จะทำให้บุคคลนั้น มีการพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ทางสังคมที่อาศัยอยู่นั้น ๆ ได้

สำหรับความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่มเป็นความต้องการสร้าง มิตรภาพกับผู้อื่น สร้างตนเองให้ผู้อื่นรักใคร่ เกรงใจและจริงใจ รวมถึงการต้องการเข้ากลุ่มกับผู้อื่นที่ เราต้องการ ซึ่งบางครั้งการใช้ตัวตนที่แท้จริงของเราไปเข้ากับกลุ่มอื่นไม่สามารถกระทำได้ จึงต้อง ปรับตัวหรือบางครั้งสร้างตัวตนใหม่เพื่อให้เหมาะกับคู่สนทนา หรือตามที่คู่สนทนาต้องการ นอกจากนี้ เป็นการคลายเหงา หาเพื่อนคุยยามว่าง หาเพื่อนใหม่ และแฟนใหม่

ความรู้สึกลหลังจากการสนทนาแบบออนไลน์

ความรู้สึกลหลังจากการสนทนาแบบออนไลน์ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัย สามารถ วิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

ข้อดี	ข้อเสีย
<ul style="list-style-type: none"> - คลายเครียด ได้ความสนุก ได้เพื่อนใหม่เพิ่มขึ้น และเป็นสิ่งที่น่าสนใจมากกว่าการใช้ตัวจริง คุย สามารถโกหกหลอกลวง หรือปิดบังในสิ่งที่ไม่ ต้องการเปิดเผยได้ - เกิดความคิดดี ๆ ใหม่ ๆ ได้มุมมองใหม่ ๆ จาก กลุ่มเพื่อนออนไลน์ - ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลของตัวเองมากนัก เพียงแค่แนะนำตัว เช่น บอกชื่อ ทำงานหรือเรียน เป็นต้น ทำให้รู้สึกปลอดภัยเป็นการป้องกันตนเอง - สนทนากับคนได้อย่างหลากหลาย โดยไม่ต้อง กังวลหรือคำนึงถึงคำพูดที่พิมพ์ส่งออกไป เพราะ ไม่มีใครรู้จักว่าใครเป็นใคร - สามารถสื่อสารกับคนอื่นได้ดีขึ้น แม้ในกรณีที่ต้องการเข้าร่วมกลุ่มที่ในความเป็นจริงไม่สามารถ เข้าร่วมได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทำให้รู้สึกว่สังคมอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสังคมที่ ไม่น่าเชื่อถือ รวมทั้งคนที่เข้ามาใช้โปรแกรม การ สนทนาแบบออนไลน์ไม่น่าเชื่อถือด้วย - หากพบว่าบุคคลที่สนทนาด้วยหลอกลวง จะเกิด ความรู้สึกที่ไม่ดีในการสนทนาครั้งต่อ ๆ ไป - ข้อมูลที่รับรู้ อาจจะไม่เป็นความจริงทั้งหมด - ทำให้ไม่ได้รับมิตรภาพที่จริงใจและไม่ได้ความ สัมพันธ์ที่แท้จริง - เป็นการหลอกลวง ทำให้คนที่โกหกหลอกลวง ต้องคอยโกหกไปเรื่อย ๆ และยังคงจำข้อมูลที่ได้ โกหกไปนั้นให้ได้ เพราะถ้าหากโดนจับได้ ก็จะทำให้สูญเสียมิตรภาพในที่สุด

ข้อดี	ข้อเสีย
<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยให้ได้ข้อมูลง่ายขึ้น รู้ความคิดของคนที่เรา กำลังคบได้ดีขึ้น บางครั้งดีกว่าการใช้ตัวจริงเข้า คุย - หากเป็นการพูดคุยที่ไม่ต้องการความสัมพันธ์ หรือมิตรภาพที่จริงจังก็จะมีผลกระทบต่อเกิดขึ้น เพราะทุกอย่างจะสิ้นสุดอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เท่านั้น - หาเพื่อนคุยได้มากมาย ในขณะที่ชีวิตจริงของ บางคนอาจจะไม่มีเพื่อนคุย หรือมีเพื่อนน้อย 	<ul style="list-style-type: none"> - หากผู้เล่นจริงจังกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอาจ โดนล่อลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดีซึ่งจะนำไปสู่อันตรายที่ร้ายแรงได้ - หากคาดหวังกับคู่สนทนา เมื่อผิดหวังแล้วจะรู้สึกไม่ดี และอาจทำให้สูญเสียมิตรภาพความเป็นเพื่อนได้ - อาจจะติดได้ เพราะจะมีความสุขกับการสนทนาแบบออนไลน์ซึ่งเป็นโลกที่อิสระเสรี สามารถทำได้ทุกอย่าง ไม่มีข้อบังคับ ซึ่งจะเสียเวลาทำอย่างอื่น และเสียการปฏิสัมพันธ์กับสังคมภายนอก เพราะจิตใจจดจ่ออยู่กับสังคมในโลกไซเบอร์

กลุ่มเพื่อนออนไลน์จะอยู่ในสังคมไซเบอร์ที่มีส่วนเอื้ออำนวยให้คนบางคนสามารถมีหลายตัวตน มีหลายเพศ อาจเรียกได้ว่าเป็นตัวตนเสมือน (Virtual Identity) ซึ่งเป็นตัวตนที่แปลงตามสิ่งทีบุคคลนั้นอยากเป็น ในสังคมไซเบอร์นั้นไม่มีการจำกัดเวลาไม่ว่าจะกลางวันหรือกลางคืน และไม่มีการจำกัดด้านสถานที่ การสื่อสารทำโดยการพิมพ์ตัวอักษรผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมนี้และการเป็นสื่อที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา รวมถึงสภาพที่ไร้ขอบเขต ทำให้สื่อนี้มีผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างมาก บุคคลจะมีการกระทำในทางที่แตกต่างจากชีวิตปกติประจำวันทั่วไป และแสดงออกถึงบุคลิกภาพในด้านที่บางครั้งไม่สามารถแสดงออกได้ในสังคมจริง

Sherry Turkle (1995) ได้กล่าวไว้ว่าในสังคมไซเบอร์นี้ ซึ่งเป็นสังคมที่เกิดขึ้นใหม่ คุณจะ เป็นใครก็ได้อย่างที่ความต้องการจะเป็น คุณสามารถที่จะสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเลยก็ได้ถ้าคุณต้องการ สามารถแปลงเป็นเพศตรงข้าม เป็นคนที่พูดมากขึ้น หรือพูดน้อยลงกว่าในชีวิตจริง เป็นอย่างไรก็ได้ อยากรู้ว่าจะเป็น และไม่ต้องกังวลว่าคนอื่นจะมองอย่างไร เป็นการง่ายในสังคมนี้ที่จะเปลี่ยนแปลง การรับรู้ของบุคคลอื่นที่มีต่อคุณ เพราะว่าสิ่งที่บุคคลอื่นรับรู้ก็คือสิ่งที่คุณแสดงให้เห็นบุคคลเหล่านั้นดู

เท่านั้น บุคคลอื่นไม่สามารถเห็นสภาพทางร่างกายและคิดว่าคุณเป็นคนอย่างไรได้ รวมทั้งไม่ได้ยินเสียง สิ่งที่คุณคนอื่นเห็นเป็นแค่คำที่พิมพ์ลงไปเท่านั้น ดังตัวอย่างเช่น

“ที่จริงเราเป็นคนไม่ค่อยพูดนะ ออกจะเจี๊ยบด้วยซ้ำ แต่เวลาเล่นเอ็มอะ เราต้องพูดมากนะชวนคุยไม่จั้นก็ไม่มีเพื่อนคุย ก็เลยกลายเป็นพูดมากไปซะงั้น 555 แต่ดีมีคนคุยด้วยเยอะดี...”

(สมหญิง กล่าว)

จากการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนออนไลน์และการสัมภาษณ์ โดยใช้กรอบแนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยพบว่า บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ มีดังต่อไปนี้

เมื่อได้สนทนาแบบออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์เป็นเวลานานพอสมควร ก็จะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมไซเบอร์ โดยผู้วิจัยถือว่าผู้วิจัยและกลุ่มเพื่อนออนไลน์ 20 คนเป็นสมาชิกที่อยู่ร่วมกันภายในชุมชนจำลอง มีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งสามารถแบ่งสภาพสังคมหรือบริบทที่เกิดขึ้นได้ดังนี้

1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)

สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition) มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสาร ซึ่งสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition) หมายถึง สภาพที่ผู้สื่อสารสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระโดยที่ไม่มีบทบาททางสังคม หรือระดับชั้นทางสังคมมาขัดกั้นการแสดงออกทางพฤติกรรมสื่อสาร เพราะการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้นไม่สามารถเห็นการแสดงออกที่เป็นลักษณะภาษากาย ท่าทางต่างๆ น้ำเสียง โทนเสียง รวมทั้งไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้สื่อสารยอมรับหรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมสื่อสาร (คุนิสา ทดลา, 2542)

หากวิเคราะห์ตั้งแต่การเริ่มเข้าห้องสนทนาจนกระทั่งออกจากห้องสนทนานั้น พบว่ากลุ่มเพื่อนออนไลน์มีอิสระในการแสดงออกได้อย่างเต็มที่ เช่น ในการเริ่มรู้จักกับผู้อื่นในโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ เริ่มตั้งแต่การทักทาย ซึ่งในห้องสนทนาจะพบรูปแบบการทักทายที่ผู้สนทนาเรียกร้องความสนใจหลากหลายรูปแบบ เพื่อต้องการหาเพื่อนร่วมสนทนาด้วย เช่น “คุยได้มั๊ย เราเหงาๆๆๆๆ” “ว่างงงง นะใครอะ คุยกับคนหน้าตาดีได้มั๊ย” เป็นต้น และผู้สนทนาสามารถหาคู่สนทนาได้อย่างง่ายดาย

สำหรับการเลือกคู่สนทนาที่จะร่วมสนทนาด้วยนั้น จะใช้เกณฑ์ในการเลือกดังต่อไปนี้

“คนที่อายุ ต้องไม่ห่างกันมาก เพราะอยากได้เพื่อนในวัยเดียวกันสามารถคุยกันได้ทุกเรื่องเข้าใจกันมากกว่าวัยอื่นๆ รวมทั้งการพูดคุยที่เป็นกันเอง สนุกสนาน และพูดคุยกันภายในขอบเขตที่เหมาะสม” (จันทรา กล่าว)

“เลือกคนที่มีทัศนคติไปในทางเดียวกัน อายุใกล้เคียงกันก็ดี คุยกันเข้าใจง่าย ก็ส่วนมากจะเลือกเอาเฉพาะคนที่โพสต์ทิ้งไว้ว่าทำงานนะ เราว่าคุยกันง่ายด้วย ไม่มีไรมากหรือคุยได้หมดแหละ”

(พรเพ็ญ กล่าว)

“ถ้าคนไหนคุยกันถูกคอบ รู้เรื่องหน่อย ก็โอเค คุยต่อ แต่ไม่คุยกับผู้ชายนะ ไม่ชอบ ฮี ๆ”

(วีรภาพ กล่าว)

จากการสังเกตพบว่าการเลือกคู่สนทนาของกลุ่มเพื่อนออนไลน์นั้น ส่วนมากจะใช้เกณฑ์ในการเลือก คือ เลือกจากชื่อที่น่าสนใจ อายุ และจังหวัดที่คู่สนทนาอยู่ ซึ่งทุกอย่างจะมีบอกไว้ในเว็บไซต์ที่คู่สนทนาเข้าไป add e – mail address ทิ้งไว้

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า รูปแบบการสนทนาดังกล่าว เป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน ซึ่งจะเลือกคบเพื่อนด้วยวิธีการมองจากลักษณะภายนอก ทั้งหน้าตา ท่าทาง สีหน้า และแววตาที่แสดงออกถึงความเป็นมิตร และไม่มีใครกล้าที่จะเข้าไปทักทายกับคนที่คิดว่าคนนี้มีชื่อที่น่าสนใจ อยากพูดคุยด้วยหรืออยากรู้จัก หรือพยายามบอกใครๆ ว่า “ว่าง” หรือ “เหงา” หรืออยู่ดีๆ มาขอคุยด้วยโดยไม่รู้จักรันมาก่อนในกรณีที่ไม่มีการคุยด้วย จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมที่สามารถแสดงออกมาได้อย่างอิสระสำหรับกลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่ต้องการหาคู่สนทนา เช่น

“คุยเอ็มอะ มันไม่มีที่สิ้นสุดนะ อยากคุยกับใครก็คุยได้ เรียนรู้พฤติกรรมคนได้ด้วย”

(สมชาติ กล่าว)

“ในเน็ตอยากคุยกับใครก็ได้ ไม่คุยก็จบไม่จำเป็นต้องแคร์ใคร แต่เพื่อนจริง ทำโน้นทำนี่ก็ไม่ได้ ไม่รู้ดีเราไม่ค่อยชอบ อยู่คนเดียวสบายใจกว่า” (วรเดช กล่าว)

“คิดถึง คิดถึง คิดถึง คิดถึงจริงๆๆนะคะครับ ไม่เจอหลายวันใจจะขาด อีๆๆ”

(ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีกรกล่าวถึงรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ที่มีลักษณะของสภาพไร้การขัดขวางในแง่ลบอยู่เสมอ จากลักษณะที่มีสภาพไร้การขัดขวางส่งผลให้ผู้สื่อสารมีรูปแบบพฤติกรรมที่เป็นอิสระเสรีในการแสดงออก ที่จะทำให้ผู้สนทนากลับที่จะแสดงพฤติกรรมบางอย่างออกมา เช่น บทสนทนาในด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ กลับที่จะจับกันอย่างอิสระ บอกรักกันอย่างง่ายตาย หรือการสนทนาในเรื่องที่ไร้สาระ แม้กระทั่งการใช้คำไม่สุภาพ หยาดคายไม่ให้เกียรติคู่สนทนา เป็นต้น แต่ในขณะที่เดียวกันในลักษณะที่มีสภาพไร้การขัดขวางก็ไม่ได้มีด้านลบเพียงอย่างเดียว เพราะจะพบว่ากลุ่มเพื่อนออนไลน์ได้ใช้ประโยชน์ของลักษณะที่มีความเป็นอิสระในการแสดงออกอย่างไร้การขัดขวาง ในการขอคำแนะนำ คำปรึกษา รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นของคู่สนทนาด้วยตนเอง และจากการกล้าแสดงออกของผู้สื่อสารทำให้ผู้สื่อสารสามารถปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกที่ตึงเครียดจากโลกแห่งความจริง จากที่เป็นคนไม่กล้าแสดงออกอยู่ในโลกส่วนตัว ก็กลับที่จะเปิดเผยตนเองออกสู่การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งอาจเริ่มต้นที่จะกล้าแสดงความคิดเห็นกับคู่สนทนา เป็นการช่วยให้เกิดทักษะและความสามารถในการเปิดตนเองออกสู่การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นในโลกของความจริง อีกทั้งยังเป็นการช่วยคลายเหงาได้ สามารถที่จะรู้จักสนทนากับคนอื่นได้โดยง่าย ไม่ต้องมีพิธีรีตองมากมาย ดังนั้นในสภาพไร้การขัดขวางการควบคุม ไม่ใช่จะก่อให้เกิดแต่รูปแบบสังคมที่วุ่นวายไร้การควบคุมปกครอง เพราะผู้คนที่สนทนาแบบออนไลน์ไม่ได้สนทนากันเพื่อให้เกิดความขัดแย้ง แต่เป็นการสนทนาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ สร้างมิตรภาพ ต้องการเพื่อนคุย ต้องการความคิดเห็น และคำแนะนำ อีกประการหนึ่งที่ผู้สนทนาต้องการคือเพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการควบคุมจากโลกแห่งความเป็นจริง และต่อต้านการควบคุมจากโลกแห่งความจริงโดยการแสดงออกในชุมชนจำลอง เช่น

“ได้ทัศนคติใหม่ๆ เพิ่มขึ้นนอกจากแนวคิดของตัวเองนะ บางครั้งก็รู้ว่าที่อื่นเขาทำงานกันยังไง ก็เอามาปรับใช้ได้บ้างนะ” (พรเพ็ญ กล่าว)

“ได้พูดคุยกับคนที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน” (จันทร์ภา กล่าว)

การแสดงออกเชิงขั้วสาวที่พบในห้องสนทนานั้น เป็นการแสดงออกบนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ จากสภาพไร้การขัดขวางซึ่งจะไม่มีลำดับขั้นทางสังคมในการสื่อสาร ผู้สื่อสารจะแสดง

ความเกลียด ความรัก ความใกล้ชิดสนิทสนม และความโกรธ ออกมาได้อย่างอิสระ น่าจะเป็นผลดีต่อการแสดงออกที่ปลดปล่อยความรู้สึกที่ถูกเก็บกดไว้ในโลกของความเป็นจริง เช่น

“คุณนักวิจัย มีรูปปะ โห้วหนอยติ ถ้านารักถูกใจ ขอจับได้มั้ยครับ” (โชคศิริ กล่าว)

และจากสภาพไร้การขัดขวางและการควบคุมทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์กล้าที่จะขอที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ที่จะสามารถติดต่อกันภายหลังจากออกจากการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งต่างจากโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้สนทนากล้าที่จะให้ที่อยู่หรือเบอร์โทรศัพท์กับคนแปลกหน้าซึ่งไม่รู้ว่าเป็นใคร มีตัวตนอยู่ไหน นั่นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นยาก เพราะนั่นแสดงว่าผู้สนทนาเกิดความรู้สึกที่ไว้วางใจคู่สนทนา ซึ่งตามปกติแล้วคนเรามักจะเลือกมอบความไว้วางใจให้คนที่เราคิดว่าจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบมาในทางที่เราคาดหวัง เมื่อมีความไว้วางใจ การเปิดเผยเรื่องส่วนตัวก็จะเกิดขึ้น การเปิดเผย คือ การที่เลิกปิดบังตัวเองจากผู้อื่น เช่น

“...ก็มีที่คุยแล้วให้เบอร์ไปแต่ให้ไม่ครบหรอก ถ้าเขาอยากคุยกะเราจริงๆ ก็หาเจอนะ ก็ต้องใช้ความพยายามเนอะ เราถึงยอมคุย ก็คุยเฉยๆ นะ ก็ให้บางคนเท่านั้น ก็ถ้าคุยไปเรื่อยๆ เราอาจจะผูกพันกันมากขึ้นไ้คะ...” (ยุวดี กล่าว)

“...อิม มีนะคนหนึ่ง ยังคุยกันเลย เขาโทรมาคุยบ่อย ก็มาจากเว็บเอ็มไทยเนี่ยแหละ ไม่เคยเจอนะ เขาอยู่สุพรรณ ลองดูอะ เห็นเค้าคุยดี ก็ให้เบอร์ไป ก็ดีนะคุยกันบ่อย ๆ จนสนิทไปเลยอะ” (สมหญิง กล่าว)

สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม ซึ่งเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ สภาพดังกล่าวทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์ต้องการเปิดตนเอง กล้าที่แสดงออกมากขึ้น การที่กลุ่มเพื่อนออนไลน์แสดงบทบาทที่ถูกคาดหวังจากครอบครัว จากสังคม หรือบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเขาและจะสนทนาในลักษณะที่ทำให้คู่สนทนาชอบตนเอง เพื่อนออนไลน์บางคนอาจไม่แสดงออกถึงความรู้สึกที่สำคัญที่สุดของเขาเนื่องจากเกรงว่าจะถูกปฏิเสธเมื่อสนทนากับคนอื่น ก็พยายามสนทนาในสิ่งที่ต้องการได้ยินหรือคู่สนทนาต้องการได้ยิน แต่สภาพดังกล่าวทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์มีอิสระกล้าแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก เพราะนั่นทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์เป็นตัวของตัวเอง

2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)

สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries) หมายถึง สภาวะที่สามารถสื่อสารและแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางรูปภาพ ตัวอักษร หรือ สัญลักษณ์

โดยทั่วไปรูปแบบการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ผู้สื่อสารจะใช้ทั้งรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นภาษากายและท่าทาง (Non - Verbal) และรูปแบบสัญลักษณ์ที่เป็นถ้อยคำ (Verbal) ในการสื่อสารระหว่างกัน โดยจะใช้ประกอบกันทั้งสองรูปแบบเพื่อให้เข้าใจในเจตนาของผู้สื่อสารตรงกัน หากใช้เพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการสื่อสารได้ เพราะรูปแบบสัญลักษณ์ถ้อยคำไม่ได้แสดงบทบาทของการสื่อสารระหว่างบุคคลอย่างเต็มที่ แต่ต้องอาศัยอ่านรูปแบบสัญลักษณ์จากภาษากายและท่าทางในการติดต่อกับผู้อื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง แววตา น้ำเสียง รูปแบบการแต่งกายในขณะที่สื่อสาร จะบอกเรื่องราวได้เกือบทุกอย่าง ไม่จำเป็นต้องบอกว่าเรารู้สึกอะไรอยู่ การแสดงออกของผู้สื่อสารที่มีต่อกันไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกถึงความโกรธ ความรัก ความเคารพ การเกลียดชังกัน หรือแม้กระทั่งการแสดง ความเยียบออกมา เราจะตัดสินใจว่าเจตนาของผู้สื่อสารเป็นอย่างไรนั้น จะเห็นได้ชัดเจนจากการแสดงออกทางกายภาพมากกว่าการแสดงออกทางถ้อยคำ ซึ่งการแสดงออกท่าทางที่เป็นภาษากายเป็น การสนับสนุนถ้อยคำ เช่น การผงกศีรษะ ที่เป็นการยอมรับ โดยอาจไม่ต้องกล่าวคำว่าใช่ หรือ การยิ้ม หัวเราะ โดยไม่ต้องบอกว่าอารมณ์ดี เป็นต้น ในรูปแบบการสื่อสารในบริบทปกตินั้น การผงกศีรษะ การยิ้ม การสบตากัน ระยะห่างที่สื่อสารกัน น้ำเสียง และรูปแบบพฤติกรรมทางภาษากายอื่นๆ เป็นพฤติกรรมที่ผู้สื่อสารสามารถใช้ในการควบคุม ดัดแปลงและแก้ไขการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้

ในการสนทนาแบบออนไลน์นั้น เป็นรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ เป็นประโยค ซึ่งคู่สนทนาที่สื่อสารกันอาจอยู่ห่างกันเป็นหลายพันกิโลเมตรก็ได้ แต่ทำการสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีตัวกลางคือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ทำให้ไม่สามารถเห็นภาษากายได้ ดังนั้นรูปแบบและลักษณะของการสนทนาแบบออนไลน์ จึงขาดรูปแบบสัญลักษณ์ภาษากายหรือ ท่าทางที่เป็นองค์ประกอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพในการสนทนาแบบออนไลน์จึงมีการใช้ตัวอักษรแทนอารมณ์ของผู้สนทนา เป็นการทดแทนภาษากายที่แสดงอารมณ์ในการสื่อสารในบริบทปกติ จากการใช้ตัวอักษรที่เป็นตัวชี้บอกถึงอารมณ์ของผู้สนทนาโดยปราศจาก

ในการสนทนา หากผู้สนทนาพิมพ์ตัวอักษรซ้ำ รวมทั้งไม่ชำนาญในการใช้สัญลักษณ์ที่แทนอารมณ์ ความรู้สึกของผู้สนทนา จะทำให้การตอบสนองที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างเชื่องช้า ส่งผลให้เกิดการ เสียเปรียบของผู้สนทนา ในทางกลับกันหากผู้สนทนามีสติและมีความชำนาญในการใช้สัญลักษณ์ใน การสื่อสาร จะทำให้การสื่อสารเกิดความใกล้ชิดและเกิดความสัมพันธ์กันอย่างรวดเร็ว แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ผู้สนทนาต้องสนใจและใส่ใจผู้สนทนาด้วย

ในการสนทนาแบบออนไลน์โดยการสร้างเครื่องหมายต่างๆ ที่อยู่บนแป้นพิมพ์ขึ้นมาเรื่อยๆ รวมทั้งสัญลักษณ์ภาพประกอบข้อความในการสื่อสาร ทำให้ข้อความในการสนทนาสามารถแสดงออก ถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้สนทนาได้ สำหรับการใช้นิพจน์ เครื่องหมาย หรือรูปภาพประกอบ ข้อความในการสนทนาทำให้บทสนทนามีใจความกระชับรัด มีความหมายชัดเจนมากขึ้น

1. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)

สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity) หมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ผู้ที่สื่อสารด้วยเป็นใคร อยู่ที่ไหน และมีตัวตนอยู่ในโลกแห่งความจริงหรือไม่ การสนทนาแบบออนไลน์เป็นรูปแบบการสนทนาที่สามารถ จะสนทนากับใครก็ได้ทั้งที่รู้จักกันแล้ว และคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ในที่นี้จะขอกล่าวเฉพาะ การสนทนากับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ซึ่งจะอยู่ในสภาวะที่คุณเป็นอะไร ฉันเป็นอะไร ไม่มีใครรู้ว่า คุณเป็นใครหรือรู้ว่าความจริงแล้วคุณกับฉันเป็นใคร และไม่สามารถตรวจสอบความเป็นจริงได้ใน สภาวะแวดล้อมในการสนทนาแบบออนไลน์ เพราะผู้สื่อสารสามารถเปิดเผยตนเองมากน้อยเท่าที่ ต้องการ จากสภาวะดังกล่าวทำให้ผู้สื่อสารสามารถเป็นใครก็ได้ที่ผู้สื่อสารต้องการ การอ้างชื่อในการ สนทนานั้นอาจจะใช้ชื่อของตนเองที่เป็นชื่อจริงหรือเป็นชื่อที่แต่งขึ้นมา นอกจากนี้ยังสามารถเปลี่ยนชื่อ หรือเลือกใช้ชื่อที่แตกต่างกันออกไปตามบุคลิกลักษณะที่เป็นที่ต้องการของผู้สนทนาในแต่ละครั้งที่เข้า มาสนทนาแบบออนไลน์ เช่น

“คนน่ารักขอแค่ใครสักคนบนโลกใบนี้เจ็บหัวใจ ...เจ็บหัวใจอย่างแรง”

(สมหญิง)

“เด็กสร้างบ้าน ทำงานตัวเป็นเกลียว หัวเป็นงู” (สมชาติ)

การที่ไม่รู้ผู้กระทำในการสนทนาแบบออนไลน์นั้น ทำให้ไม่สามารถรู้ความเป็นตัวตนของคู่สนทนา แต่จะสามารถรับรู้ความเป็นตัวตนของคู่สนทนาได้จากการใช้ชื่อหรือสัญลักษณ์ประกอบชื่อของคู่สนทนา ซึ่งจะบอกความเป็นตัวตนของคู่สนทนาไม่ว่าจะเป็น เพศ ลักษณะนิสัย อายุ ระดับการศึกษา ภูมิฐานะ เป็นต้น และในการเริ่มรู้จักกันครั้งแรกนั้น จะมีการสอบถามข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นของคู่สนทนาเสียก่อน ดังนั้นคู่สนทนาจึงแสดงพฤติกรรมในการถาม – ตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน เช่น อายุเท่าไร เรียนหรือทำงาน อยู่แถวไหน เป็นต้น เนื่องจากข้อมูลดังกล่าวสามารถเป็นกรอบอ้างอิง ในการแสดงความเป็นตัวตนของคู่สนทนา และยังใช้ในการอธิบายว่าคู่สนทนามีความรู้ประสบการณ์ ทักษะหรือค่านิยมเป็นเช่นไร เพื่อที่จะดำเนินการสนทนาได้อย่างราบรื่น และเป็นไปอย่างต่อเนื่อง เช่น

“...มักจะเจอกับคำถามที่เดิม ๆ ที่ถามกันทุกครั้งที่เจอ คือ ชื่ออะไร เรียนที่ไหน ทำงานที่ไหน มีแฟนรึยัง กินข้าวรึยัง ทำอะไร...” (จันทร์ภา กล่าว)

สภาพที่ไม่รู้ผู้กระทำนั้นเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสาร โดยผู้สนทนาจะแสดงพฤติกรรมที่มีการถามและตอบ ชื่อ อายุ สถานศึกษา เป็นต้น ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับคู่สนทนา เพื่อจะได้ทราบว่าตัวตนของคู่สนทนาเป็นอย่างไร รวมทั้งเป็นแนวทางในการกำหนดเรื่องราวในการสนทนาให้เป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง

จากสภาวะการไม่รู้ผู้กระทำในการสนทนาแบบออนไลน์ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในการสื่อสารดังต่อไปนี้

ภาวะสมมติ (Fictitious)

จากสภาวะการไม่รู้ผู้กระทำในการสนทนาแบบออนไลน์ จะทำให้ผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออก กล่าวที่จะแสดงออกอย่างเต็มที่ ซึ่งจากสภาพดังกล่าวนั้นเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาเลือกที่จะปฏิบัติได้อย่างอิสระไม่ว่าจะเป็นสถานภาพที่เป็นสภาพจริงในโลกแห่งความจริง หรือสภาพที่ตนเองใฝ่ฝันหรือต้องการจะเป็นซึ่งก่อให้เกิดการสมมติขึ้น โดยที่การสมมติ หมายถึง การกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา แม้กระทั่งเชื้อชาติ หรือศาสนา ในการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนานั้น หากเปลี่ยนแปลงลักษณะดังกล่าวในชีวิตจริงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก การที่เราจะสร้างเกณฑ์การเป็นตัวตนของตนเองเพื่อใช้ในการสนทนานั้นเป็นเรื่องที่ไม่ธรรมดา แต่ถึงแม้ว่าผู้สนทนาจะต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการสร้างกฎเกณฑ์ต่างๆ ในความเป็นตัวตน

เพื่อใช้สื่อสารแบบออนไลน์ แต่ก็มักจะพบถึงพฤติกรรมดังกล่าวนี้อยู่เสมอ จนอาจจะกล่าวได้ว่าเป็น วัฒนธรรมของผู้สนทนา

การสมมติเป็นบริบทหนึ่งที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการสื่อสารในการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งจะทำให้ผู้สนทนาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง โดยสมมติเป็นบุคคลที่อยู่ในอุดมคติหรือบุคคลที่มี กรอบอ้างอิงไม่ว่าจะเป็นความรู้สึก ความเชื่อ ทศนคติคล้ายกับคู่สนทนาเพื่อให้การสื่อสารดำเนินไป อย่างราบรื่น เช่น

“บางครั้งหลอกชาวบ้านว่าเป็นผู้หญิง ไปคุยกับผู้ชายก็แปลกดีนะ หนูก็ดี แต่กลัวเขาจับได้มาก เลยอะ กลัวจะไม่เนียนอะ เพราะบางอย่างก็ไม่ว่าผู้หญิงเขาคุยกันยังไง 555” (อนุสรณ์ กล่าว)

การหลอกลวง (Deception)

การแสดงความไว้ใจกันเป็นสิ่งสำคัญในโลกแห่งความจริง เป็นสิ่งที่คนต้องมีเพื่อเป็นการ พัฒนาไปสู่ความสัมพันธ์ การเรียนรู้ที่จะไว้ใจคู่สนทนาจากการสนทนาแบบออนไลน์เป็นการยากเพราะ การสนทนาแบบออนไลน์เป็นสถานะที่ไม่รู้ผู้กระทำ ทำให้เกิดการหลอกลวงได้ ซึ่งการหลอกลวง หมายถึง การที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงของตนเอง หรือเรื่องราวในการสนทนา ซึ่งใน การเข้าสู่ระบบในการสมัครหาเพื่อนจากการสนทนาแบบออนไลน์ ผู้สมัครต้องลงชื่อ กรอกข้อมูล พื้นฐานก่อน แต่อย่างไรก็ตามข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้ไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าเป็นจริงเท็จแค่ไหน ผู้สนทนาส่วนใหญ่มักจะไม่ใช่ชื่อจริงของตนเองสามารถพิมพ์เป็นอะไรก็ได้ แกล้งเป็นคนอื่น ไม่มีใครมา บอกได้ว่าผู้ที่เราสนทนาด้วยจริงๆ แล้วเป็นใครก็เป็นเรื่องยากที่จะรู้สึกน่าไว้วางใจเชื่อถือได้ ผู้สนทนา แบบออนไลน์สามารถหลอกลวงกันได้อย่างง่ายดาย เช่น

“...มีคนนึงอยู่ลำโรงอะตอนนี้เป็นเพื่อนสนิทไปเลย เค้ามมีปัญหาแล้วมาปรึกษาพี เค้าโดนหนุ่ม ในเน็ตหลอกอะ ผู้ชายอะมันหลอกเค้าอะจริงๆ มันเป็นแมงดาเกาะผู้หญิงกินอยู่พักยา...”

(วราพร กล่าว)

“...พีเข้ามาเช็คเมลล์ อ่านแล้วลบนะ แค่นั้นเองเบื่อกี่จะเล่นแล้ว ก็เล่นไปโดนผู้หญิงในเน็ต หลอกดีเรื่องมันยาวนะ แต่ก่อนพีเล่นทั้งวันทั้งคืนเลยนะ กว่าที่จะเข้าใจได้ โดนไปเยอะเหมือนกัน...ก็ ส่งเงินไปให้เขาดี โหย ไม่อยากเล่าได้มัยอะ เขาเป็นว่าโดนหลอกนั่นแหละนะ.....เพราะพีไม่มีใครมั่ง เหนงมากนะอยู่คนเดียวด้วย” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

คนจะหลอกหลวงและแสดงบทบาทต่างๆ ในชีวิตประจำวันเสมอ ผู้คนที่แสดงบทบาทในชีวิตประจำวันนั้น จะทำอย่างไ้ตรงและพิจารณาอย่างรอบคอบ และเราต้องเผชิญกับลักษณะความจริงจากการหลอกหลวง และพยายามปฏิบัติตัวเราอย่างเหมาะสม เพื่อที่จะแสดงบทบาททางสังคมให้สมดุลในการสื่อสารแบบออนไลน์ที่มีสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่น่าสนใจ คือ สื่อสารกันด้วยตัวอักษรจึงทำให้ไม่สามารถแยกแยะอารมณ์ความรู้สึกของผู้สนทนาได้นอกจากนี้ยังไม่สามารถตอบสนองกันได้ด้วยท่าทาง จะเห็นได้ว่าการสื่อสารที่มีข้อมูลของคู่สนทนาน้อย รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ ที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ช่วยในการตัดสินใจทำให้เกิดความเชื่อถือน้อยและทำให้เกิดความมั่นใจในการสื่อสาร ว่าผู้ที่สื่อสารด้วยความจริงใจแค่ไหนที่เราไม่รู้จกก็เช่นเดียวกัน ผู้สื่อสารทราบว่าคุณสนทนาอาจจะหลอกหลวง แต่ผู้สนทนายก็สนุกที่จะปฏิสัมพันธ์ด้วยเหมือนอยู่ในความรู้สึกที่ยืดระหว่างความจริงและการทำให้เชื่อ

ความมีหลายตัวตน (Multiple Identities)

การที่ไม่รู้ผู้กระทำในสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้คนสามารถสื่อสารได้อย่างอิสระ และสามารถแสดงบทบาทได้หลายบทบาท ทำให้เกิดสภาพความเป็นตัวตนหลากหลายในโลกแห่งความจริง ผู้คนจะแสดงบทบาทเดิมๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ความรู้สึกของคนที่เกิดขึ้นระหว่างสิ่งที่สังคมบีบบังคับให้แสดงกับสิ่งที่คนต้องการจะเป็น ผู้สื่อสารโดยการสนทนาแบบออนไลน์จะแสดงบทบาทในสิ่งที่เขาต้องการจะเป็น หรือสนุกที่ลองเป็นตัวตนที่แตกต่าง โดยสภาพโดยทั่วไปผู้คนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงพื้นฐานทางด้านกายภาพได้ เราหน้าตาเป็นอย่างไร อาศัยอยู่ที่ไหน เรียนที่ไหน อายุเท่าไร เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่ในการสนทนาแบบออนไลน์ผู้สนทนาสามารถเป็นอะไรก็ได้ตามแต่ใจปรารถนา

การสลับเพศ (Gender Swapping)

เนื่องจากรูปแบบการสนทนาแบบออนไลน์ เป็นรูปแบบที่ทำให้ไม่รู้ว่าคุณที่เราสทนาด้วยเป็นเพศใด จึงทำให้ผู้สื่อสารสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นเพศตรงข้ามกับเพศในโลกของความเป็นจริงได้ ในรูปแบบการสนทนาแบบออนไลน์พบว่าผู้สื่อสารที่เป็นเพศชายมักจะสนทนากับผู้สื่อสารที่เป็นเพศหญิงเป็นส่วนใหญ่ และในทางกลับกันผู้สื่อสารที่เป็นเพศหญิงก็มักจะสนทนากับผู้สื่อสารที่เป็นชาย หากเราเปลี่ยนเพศในการสื่อสารจากที่ในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นเพศหญิงมาเป็นเพศชายในโลกไซเบอร์ ก็จะมีพบว่าจะมีคู่สนทนาเป็นเพศหญิงมาสนทนากับเราเป็นจำนวนมากกว่าเพศชาย เช่น

“ส่วนใหญ่ถ้าเป็นผู้ชายจะเข้ามาทักก่อนคะ ผู้หญิงเคยไปคุยด้วยเขาก็ไม่อยากจะคุยนะ แต่เวลาเจอผู้หญิงด้วยกันก็ดีใจเลยนะจะได้เพื่อนคุยดี ๆ ะวะที่ แต่ไม่เป็นอย่างนั้นสิ เขากลับไม่อยากจะคุยกับผู้หญิงด้วยกัน ไม่เข้าใจเหมือนกันว่าทำไม” (ยุวดี กล่าว)

“บางครั้งหลอกชาวบ้านว่าเป็นผู้หญิง ไปคุยกับผู้ชายก็แปลกดีนะ หนูก็ดี แต่กลัวเขาจับได้มากเลยอะ กลัวจะไม่เนียนอะ เพราะบางอย่างก็ไม่ว่าผู้หญิงเขาคุยกันยังงี้ 555” (อนุสรณ์ กล่าว)

ความปลอดภัยที่ผู้สื่อสารได้รับจากการสนทนาแบบออนไลน์ซึ่งไม่สามารถรู้จักคู่สนทนา ทำให้ความเป็นตัวตนถูกปิดบัง ภายใต้การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารจะสื่อสารกันภายในชุมชนจำลองที่เป็นชุมชนจำลองอิสระ รวมทั้งเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ไม่มีลำดับชั้นทางสังคม ทุกคนเท่าเทียมกัน จึงทำให้รูปแบบการสนทนาเป็นไปอย่างอิสระ จะเห็นได้ว่ารูปแบบดังกล่าวนี้เป็นการทำทลายและแสดงออกในทิศทางที่นอกกฎเกณฑ์ของบรรทัดฐานทางสังคม สามารถแสดงออกในทางตรงกันข้ามกับเพศที่ปรากฏในโลกแห่งความจริง

จินตนาการ (Fantasy)

การสนทนาแบบออนไลน์ ทำให้ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการให้ตนเองเป็นคนคนหนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่สนทนา รวมทั้งการสร้างภาพว่าคู่สนทนาของเรามีหน้าตา ลักษณะท่าทาง อย่างไรก็ตามจากข้อความที่คู่สนทนาได้บอกมา เป็นการสร้างจินตนาการของผู้สื่อสาร ซึ่งก่อให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่น่าสนใจ และมีเสน่ห์ดึงดูดให้ผู้คนนิยมที่จะใช้รูปแบบการสื่อสารนี้ในการผ่อนคลายความเครียดจากโลกแห่งความจริง เช่น

“...ก็คุยกันได้สักพักก็จะเริ่มคิดแล้วนะ ว่าคนที่เราคุยด้วยอะเป็นยังไง รูปร่างหน้าตา ก็คิดตามที่เขาบอกมาแหละถ้าเห็นรูปก็โอเคนะแต่คนที่ไม่ให้ดูรูปดี คิดหนัก ถึงจะให้ดูรูปก็หะะบางคนก็เอารูปคนอื่นที่หน้าตาดีมาให้ดูนะ เชื่อไม่ค่อยได้ ต้องคิดตามอะ...” (สมศักดิ์ กล่าว)

การจินตนาการมีผลกระทบต่อพฤติกรรมกรสนทนาแบบออนไลน์ โดยผู้สนทนาจะแสดงรูปแบบที่หลากหลายในการแสดงออกในการสนทนา และเกิดการจินตนาการในการสื่อสารเพื่อสร้างภาพว่าคู่สนทนาเป็นอย่างไร รวมทั้งมีความคาดหวังต่อคู่สนทนา เมื่อสนทนาแบบออนไลน์ร่วมกัน ได้สักระยะหนึ่งจินตนาการและความคาดหวังก็จะยิ่งสูงมากขึ้น จนกระทั่งได้นัดพบกันในที่สุดแล้ว

คู่สนทนาเป็นเช่นที่คาดหวังไว้ มิตรภาพความเป็นเพื่อนก็จะพัฒนาต่อไป แต่ถ้าในทางกลับกันมิตรภาพอาจจะสิ้นสุดลงเพราะความรู้สึกผิดหวัง และนั่นก็หมายความว่าคู่สนทนาไม่ได้ใช้ตัวตนที่แท้จริงในการร่วมสนทนากับเรา เช่น

“เราเคยนัดเจอคนหนึ่งนะ คือคุยกันแบบถูกคอกมากมันโอเคเลยนะ แต่พอเจออะ มันไม่ใช่เลย เขาไม่เป็นแบบเวลาคุยเอ็มมอะ เราก็บอกไม่ถูกนะ แต่เราคิดว่าเป็นเพื่อนกันคงดีกว่า ตอนนั้นก็คุยกันนะ เขาอายุ 25 แล้วละ ประมาณนี้แหละ ขำ ขำ...” (อำพล กล่าว)

“...ก็ที่แน่ใจจริงๆ เคยนัดเจอ 1 คน ครับ คุยกันมาประมาณ 6 เดือน เขาเป็นนิสิตปริญญาโท แห่งหนึ่งครับไม่ชอบบอกสถานะว่าที่ไหน ผู้หญิงครับก็แค่ทานข้าวกัน ตอนนี้อย่างไปแล้วครับความจริงเขาก็เข้ามาทักและโทรมาอยู่นะ แต่ผมไม่ค่อยชอบบอกไม่ถูก” (อนิรุต กล่าว)

แต่ในที่สุดผู้วิจัยก็ได้ทราบเหตุผลที่แท้จริงที่อนิรุตไม่ค่อยชอบคู่สนทนาที่เคยนัดเจอ เนื่องจากความคาดหวังที่ตั้งไว้จากการสนทนาแบบออนไลน์ว่าคู่สนทนาของตนจะต้องเป็นแบบนั้น แบบนี้ แต่เมื่อเจอตัวจริงกลับไม่ได้เป็นอย่างที่คาดหวังไว้ ดังนั้นการที่จะสานความสัมพันธ์ต่อไปจึงไม่เกิดขึ้น

จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปเป็นรูปแบบการสนทนาแบบออนไลน์ได้ดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางแสดงรูปแบบการสนทนาแบบออนไลน์

บริบทการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์	รูปแบบการสนทนา
1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)	<ul style="list-style-type: none"> - ทักทายกับผู้ที่ไม่รู้จัก และเรียกร้องความสนใจ - เลือกรู้จักตนเอง - สนทนาเพื่อสร้างมิตรภาพความเป็นเพื่อน และสนทนาเชิงขู่สาว - ขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อติดต่อกันภายหลัง - ออกจากการสนทนาได้อย่างง่ายดาย
2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้อักษร เครื่องหมายต่างๆ และสัญลักษณ์ภาพแทนอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา
3. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity) <ul style="list-style-type: none"> - การสมมติ (Fictitious) - การหลอกลวง (Deception) - การมีหลายอัตลักษณ์ (Multiple Identities) - การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping) 	<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อที่ใช้ในการสนทนาเป็นชื่อที่แปลก - มีการถามและตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน - ดั่งตัวอย่าง - ดั่งตัวอย่าง - ดั่งตัวอย่าง - ดั่งตัวอย่าง
4. การจินตนาการ (Fantasy)	<ul style="list-style-type: none"> - ดั่งตัวอย่าง

ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนเสมือนจริง	รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนจริง
<p>1. การเริ่มต้นเข้าสู่การสนทนา</p> <p>-ผู้สนทนาจะเห็นชื่อของคู่สนทนาเป็นอันดับแรกในการสนทนา</p> <p>-ชื่อที่ใช้เป็นชื่อที่แปลกและแตกต่างจากชื่อสามัญที่เราเคยได้ยิน</p> <p>-คำทักทายเป็นการเรียกร้องความสนใจ</p>	<p>1. การเริ่มต้นเข้าสู่การสนทนา</p> <p>-ผู้สนทนาจะเห็นหน้า แววดตา ลักษณะท่าทางและได้ยินเสียงของคู่สนทนาเป็นอันดับแรกในการสนทนา</p> <p>-ชื่อที่ใช้เป็นชื่อที่สามัญที่เราใช้เรียกกัน</p> <p>-คำทักทายนิยมใช้คำว่าสวัสดี</p>
<p>2. การเริ่มสนทนา</p> <p>-ถามและตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน และมีความกล้าที่จะถามรายละเอียดลึกซึ้ง</p> <p>-ถามและตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน แต่จะได้ข้อมูลที่มีสาระน้อย</p> <p>-มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่</p> <p>-ผู้สื่อสารกล้าที่จะแลกเปลี่ยนโทรศัพท์กันเพื่อที่จะสามารถติดต่อกันภายหลังได้</p>	<p>2. การเริ่มสนทนา</p> <p>-ถามและตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน และยังไม่กล้าที่จะถามรายละเอียดลึกซึ้ง</p> <p>-ถามและตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน แต่จะได้ข้อมูลที่มีสาระมากกว่าการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>-มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างประเทศน้อย</p> <p>-หากจะให้เบอร์โทรศัพท์แก่กันต้องแน่ใจในความสัมพันธ์ของคู่สนทนาก่อน</p>

รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนเสมือนจริง	รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนจริง
<p>3. การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่สนทนา</p> <p>-ใช้อักษร เครื่องหมายต่าง ๆ และภาพแทนอารมณ์และความรู้สึก</p> <p>-ข้อความสั้นเป็นคำต่อคำ เลียนแบบเป็นคำพูด และอาจจะมีการสื่อสารเป็นเพลงหรือกลอนวัยรุ่น</p>	<p>3. การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่สนทนา</p> <p>-ใช้สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียงในการแสดงอารมณ์และความรู้สึก</p> <p>-ข้อความอาจจะสั้นหรือยาวแล้วแต่สถานการณ์ และสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ปิดบังพฤติกรรมต่างๆ ได้ยาก</p>
<p>4. การเริ่มสนทนา</p> <p>-ถามและตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน และมีความกล้าที่จะถามรายละเอียดลึกซึ้ง</p> <p>-ถามและตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน แต่จะได้ข้อมูลที่มีสาระน้อย</p> <p>-มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่</p> <p>-ผู้สื่อสารกล้าที่จะแลกเปลี่ยนโทรศัพท์กันเพื่อที่จะสามารถติดต่อกันภายหลังได้</p> <p>- บางครั้งมีจำนวนผู้สนทนาทำให้เกิดการสับสนและเปลี่ยนคู่สนทนาทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างไม่ต่อเนื่อง</p>	<p>4. การเริ่มสนทนา</p> <p>-ถามและตอบข้อมูลพื้นฐานแต่ละคน และยังไม่กล้าที่จะถามรายละเอียดลึกซึ้ง</p> <p>-ถามและตอบเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน แต่จะได้ข้อมูลที่มีสาระมากกว่าการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์</p> <p>-มีข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างประเทศน้อย</p> <p>-หากจะให้เบอร์โทรศัพท์แก่กันต้องแน่ใจในความสัมพันธ์ของคู่สนทนา ก่อน</p> <p>- จำนวนผู้สนทนามีน้อย การสลับคู่สนทนามีน้อย การสนทนามีความต่อเนื่องมากกว่า</p>

รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนเสมือนจริง	รูปแบบการสนทนาของกลุ่มเพื่อนจริง
5. การอำลา -มีการกล่าวคำอำลาและสามารถออกจากกรสนทนาได้อย่างไม่ต้องคำนึงถึงมรรยาททางสังคม	5. การอำลา -มีการกล่าวคำอำลาและหากออกจากวงสนทนาต้องคำนึงถึงมรรยาททางสังคม

ตารางเปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมในการสนทนาระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน

สภาวะแวดล้อมในห้องสนทนาแบบออนไลน์ของกลุ่มเพื่อนออนไลน์	สภาวะแวดล้อมจริงของกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน
-มีความเป็นอิสระสูง (สามารถทำอะไรก็ได้) -ไม่รู้จักรวากำลังสนทนากับใคร -ไม่ได้ใช้ภาษากาย ลดการสัมผัส (มองไม่เห็น, ไม่ได้ยินเสียง, ไม่ได้กลิ่น, ไม่ได้ลิ้มรส, และไม่ได้สัมผัส) -ไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลา และสถานที่ -หลอกหลวง (เพศ อายุ และการศึกษา) -ขยายขอบเขตการสื่อสารได้ง่าย -ไม่ทราบบุคลิกภาพที่แท้จริงของคู่สนทนา -ไม่ต้องกังวลกับสายตาคนรอบข้าง -ทุกคนเท่าเทียมกัน	-มีกฎระเบียบและบรรทัดฐานทางสังคม -มีตัวตนและสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง -ไม่สามารถทำตามใจตนเองได้ทุกอย่าง -มีการใช้ภาษากาย และสัมผัสได้ทั้งห้าสัมผัส -มีเงื่อนไขของเวลา และสถานที่ในการพบกัน -ทราบบุคลิกภาพที่แท้จริง -การเปิดเผย / การมีความลับ -ทราบสถานะที่แท้จริงซึ่งกันและกัน ความรู้สึกอาจจะไม่เท่าเทียมกัน

ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะสามารถพัฒนาจนทำให้เราเห็นภาพและได้ยินเสียงที่ชัดเจนแต่ก็ยังขาดการปฏิสัมพันธ์ทางกาย เพราะเราจะไม่สามารถจับมือ ตบไหล่ ลูบหลัง กอด เพื่อแสดงความรู้สึกเหมือนที่ทำในโลกจริง ๆ ได้ หากเปรียบเทียบโดยใช้ข้อจำกัดของประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส มาเป็นเกณฑ์ระหว่างการสื่อสารในโปรแกรมสนทนากับการสื่อสารในโลกจริงจึงทำให้มีทั้งข้อดีข้อเสียในตัวมันเอง

การสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนออนไลน์ด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์นั้นทำให้ลดความรู้สึกทางด้านประสาทสัมผัสลง ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลที่เข้ามาสนทนาเกิดพฤติกรรมการโกหกหลอกลวง ดังนั้นจึงเป็นที่มาของการรับรู้ของคนส่วนมากว่าในโลกไซเบอร์หาความจริงได้ยาก หากดูจากประสาทสัมผัสทางหู เกี่ยวกับการได้ยินเสียง การสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่สามารถได้ยินเสียงได้ หรือหากมีระบบสามารถทำให้ได้ยินเสียงได้ คุณภาพของเสียงก็ยังไม่ชัดเจนเหมือนกันในการสนทนาในโลกความจริง การไม่ได้ยินน้ำเสียงของคู่สนทนาจึงเป็นส่วนช่วยอย่างมากให้คู่สนทนาสามารถทำได้ทุกอย่างที่ต้องการ เช่น การลดอายุจากผู้ใหญ่เป็นเด็กวัยรุ่น การแปลงเพศจากชายเป็นหญิง หรือ หญิงเป็นชาย เป็นต้น นอกจากนี้การสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนออนไลน์ไม่จำเป็นต้องถามตอบกันทันที ทำให้คู่สนทนาสามารถคิดหาลักษณะของตัวตนที่ต้องการจะเป็นหรือคำตอบที่ควรจะตอบ เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งจับได้

ในด้านประสาทสัมผัสทางตา คู่สนทนาไม่สามารถเห็นตัวตนของฝ่ายตรงข้ามได้ว่ามีลักษณะใด แม้แต่ภาพที่แสดงตัวตนบน Display ก็ไม่สามารถแน่ใจได้ว่าเป็นตัวตนที่แท้จริงเพราะไม่สามารถตรวจสอบได้ ซึ่งเพื่อนออนไลน์บางคนจะใช้จุดบกพร่องนี้มาเป็นประโยชน์ให้กับตนเองด้วยการสร้างตัวตนเสมือนตามจินตนาการของตัวเอง เพราะคู่สนทนาไม่สามารถเห็นว่าฝ่ายตรงข้ามเป็นเพศใด อายุเท่าไร สิ่งที่อยู่คือสิ่งที่คู่สนทนาฝ่ายตรงข้ามบอกเท่านั้น

ส่วนในด้านประสาทสัมผัสทางจมูก ลึ้น กายนั้น การสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ไม่สามารถรับประสาทสัมผัสทางนี้ได้ ไม่เหมือนการสนทนาจริง ๆ ที่สามารถได้กลิ่น ได้ลิ้มรส และได้สัมผัส กอด จับมือ โอบไหล่ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่สามารถช่วยให้ความสัมพันธ์มีความแนบแน่นลึกซึ้งยิ่งขึ้น และประสาทสัมผัสทั้ง 3 นี้ เป็นสิ่งที่สามารถบอกตัวตนที่แท้จริงว่าใครเป็นใครได้ แต่เนื่องจากการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ตัดโอกาสในการสัมผัสทางด้านนี้ไป จึงเป็นส่วนเอื้ออำนวยให้ความสัมพันธ์อันจะส่งผลต่อมิตรภาพระหว่างเพื่อนออนไลน์มีน้อยกว่าเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษามาก

และจากสภาพบริบทต่าง ๆ ที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นส่งผลให้เกิดความแตกต่างและความเหมือนระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน ดังต่อไปนี้

ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสนทนาเพื่อสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>การสร้างมิตรภาพ</p> <p>-วัตถุประสงค์ของกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นเพื่อนคุยแก้เหงา แก้ง่วง และเป็นที่ปรึกษาปัญหาต่างๆ รวมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน <p>-กิจกรรมของกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีกิจกรรมอื่นร่วมกัน นอกจากการส่งอีเมลล์และการสนทนาแบบออนไลน์ <p>-เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เหงา ไม่ต้องการอยู่คนเดียว ต้องการเพื่อนคุย และสำหรับบางคนต้องการหาแฟนด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ <p>-ความสนใจร่วมกัน ไว้วางใจกัน การมีความลับต่อกันหรือเปิดเผย</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความสนใจร่วมกันเป็นบางคน ยังไม่มีความไว้วางใจต่อกัน จึงไม่สามารถเปิดเผยได้ทุกเรื่อง <p>-ความรู้สึกผูกพัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผูกพันกันน้อยเพราะไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันและระยะเวลาที่รู้จักกันไม่นาน ที่สำคัญคือจะรู้จักกันเฉพาะเวลาที่อยู่ในโลกไซเบอร์เท่านั้น ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน <p>-การปรับตัว</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีการปรับตัว จะเป็นตัวของตัวเองไม่สนใจว่าคู่สนทนาจะเป็นใครถ้ายอมรับไม่ได้ก็จะจบการสนทนาทันที ไม่คำนึงถึงมารยาททางสังคม 	<p>การสร้างมิตรภาพ</p> <p>-วัตถุประสงค์ของกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลือซึ่งกันและกันในเรื่องการเรียนเป็นหลัก และเรื่องอื่นๆเป็นสิ่งที่ตามมาทีหลัง <p>-กิจกรรมของกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องเรียน และกิจกรรมเพื่อความบันเทิงต่างๆ <p>-เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถจะอยู่เพียงคนเดียวได้ ต้องมีเพื่อนในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นที่ปรึกษาให้กำลังใจกันในเรื่องต่างๆ <p>-ความสนใจร่วมกัน ไว้วางใจกัน การมีความลับต่อกันหรือเปิดเผย</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความสนใจร่วมกันในบางเรื่อง ไว้วางใจกัน และมีความลับต่อกันบ้างแต่น้อยมาก และสำหรับบางคนเปิดเผยทุกเรื่องไม่มีความลับต่อกัน <p>-ความรู้สึกผูกพัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผูกพันกันในระดับหนึ่ง เพราะเรียนร่วมกันและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน <p>-การปรับตัว</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องปรับตัวตามสภาพแวดล้อมที่อยู่เพื่อให้เข้ากับกลุ่มที่สังกัดอยู่ได้ และต้องคำนึงถึงมารยาททางสังคม

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>-การเลือกคบเพื่อน</p> <ul style="list-style-type: none"> - เลือกจากข้อความที่เชิญชวนและชื่อที่แปลก น่าสนใจ <p>-คุณค่าและทัศนคติใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์มีหลายประเภททั้งดีและไม่ดี รวมทั้งโลกไซเบอร์มีแต่การหลอกลวง หาความจริงใจได้ยาก <p>-ชนิดกลุ่มเพื่อน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา)</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งเพื่อนสนิทและเพื่อนธรรมดา <p>-ลักษณะเด่นและการดึงดูดของคุณสนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องสนทนาด้วยความสนใจและใส่ใจต่อกัน คุยสนุกและบางครั้งถ้ามีเรื่องที่น่าสนใจร่วมกันจะทำให้การสนทนาเป็นไปด้วยดียิ่งขึ้น <p>-พึงพิงในการเรียน / กำลังใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นกำลังใจให้กันได้ แต่ในเรื่องการเรียนไม่สามารถพึ่งพิงกันได้ <p>-ที่ปรึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> -เฉพาะเรื่องที่แต่ละคนถนัดและมีประสบการณ์ร่วมกัน <p>-แก้เหงา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้ทุกเวลาที่ออนไลน์ ไม่ว่าจะเช้า กลางวัน เย็น หรือดึก 	<p>-การเลือกคบเพื่อน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดูจากลักษณะท่าทาง หน้าตา และแววตา ความเป็นมิตรที่แสดงออก <p>-คุณค่าและทัศนคติใหม่</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนมีทั้งดีและไม่ดี ในการศึกษาระดับปริญญาโทเป็นกลุ่มคนที่มาจากพื้นฐานที่ต่างกัน ต้องเรียนรู้การปรับตัวมากขึ้น <p>-ชนิดกลุ่มเพื่อน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา)</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งเพื่อนสนิทและเพื่อนธรรมดา <p>-ลักษณะเด่นและการดึงดูดของคุณสนทนา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องมีความสนใจร่วมกันบ้างในบางเรื่อง แสดงความเป็นมิตร จริงใจ คุยกันถูกต้อง <p>-พึงพิงในการเรียน / กำลังใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เป็นที่พึ่งในการเรียนและเป็นกำลังใจให้กันได้ <p>-ที่ปรึกษา</p> <ul style="list-style-type: none"> - ได้ทุกเรื่อง <p>-แก้เหงา</p> <ul style="list-style-type: none"> - เฉพาะเวลาที่อยู่ด้วยกัน หรืออาจจะโทรศัพท์คุยกันได้แต่ต้องดูความเหมาะสมในเรื่องเวลา ถ้าเป็นช่วงเวลาที่พักผ่อนก็ไม่สามารถรบกวนได้ เป็นมารยาทที่ต้องคำนึงถึงด้วย

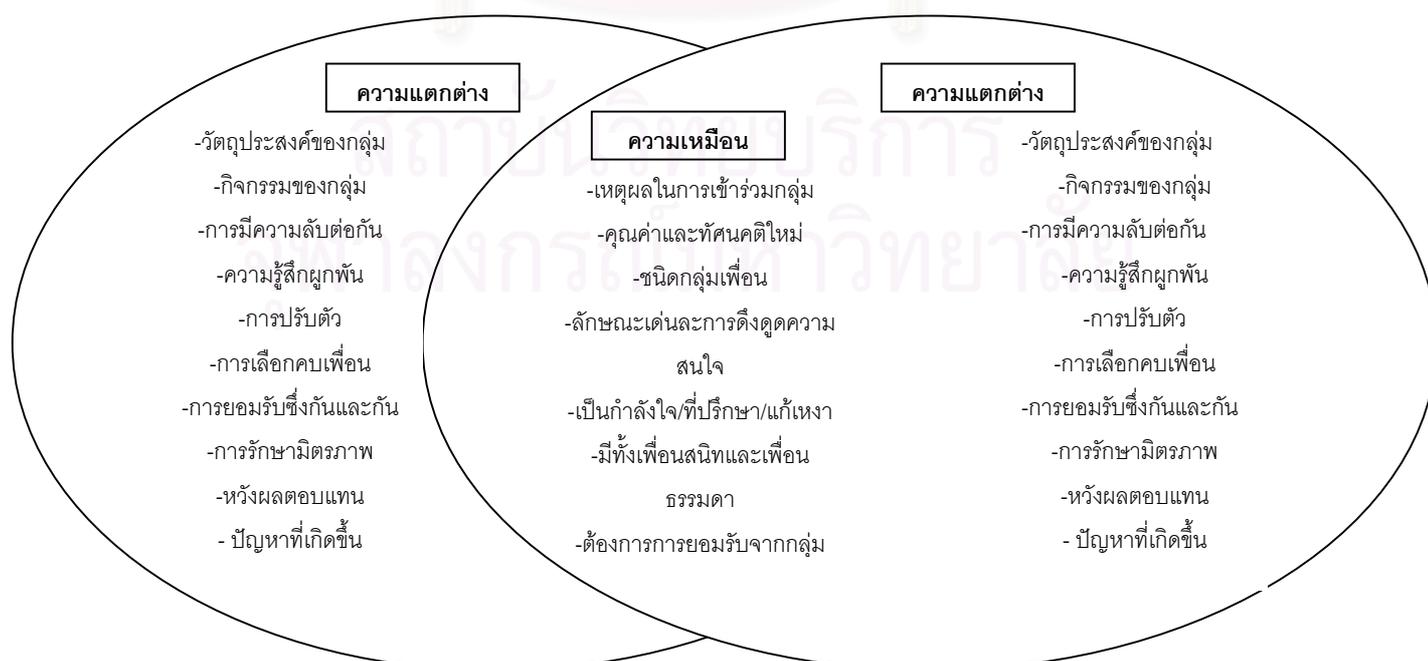
กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>ความคาดหวังและความผูกพัน</p> <p>-การยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลเป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งที่ยอมรับและไม่ยอมรับ <p>-ต้องการความผูกพันกันมากแค่ไหน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนธรรมดาแล้วจึงพัฒนาไปเป็นเพื่อนสนิท <p>-ต้องการจะรักษามิตรภาพต่อไปหรือไม่และจะทำอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - หากสนิทกันจนเป็นเพื่อนสนิทกันแล้วก็จะรักษามิตรภาพต่อไป โดยการสนทนาแบบออนไลน์, โทรศัพท์คุยกัน และนัดพบกัน - มิตรภาพที่เกิดขึ้นไม่มีความแน่นอนไม่รู้จะสิ้นสุดลงเมื่อใด <p>-การต้องการการยอมรับจากกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องการให้คู่สนทนายอมรับ <p>-หวังผลตอบแทน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ในกรณีที่เป็นเพื่อนสนิทกันและไว้ใจกันแล้วก็ไม่หวังผลตอบแทนใด 	<p>ความคาดหวังและความผูกพัน</p> <p>-การยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลเป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยอมรับได้ <p>-ต้องการความผูกพันกันมากแค่ไหน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพื่อนธรรมดาแล้วจึงพัฒนาไปเป็นเพื่อนสนิท <p>-ต้องการจะรักษามิตรภาพต่อไปหรือไม่และจะทำอย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - รักษามิตรภาพด้วยการใช้ความจริงใจในการคบกันทำตัวสม่ำเสมอ ถนอมน้ำใจกัน รักษาการติดต่อกันและนัดพบกัน - มิตรภาพความเป็นเพื่อนคงอยู่ตลอดไป <p>-การต้องการการยอมรับจากกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องการ <p>-หวังผลตอบแทน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่หวังผลตอบแทน

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>การรักษามิตรภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - หากคู่สนทนาเป็นคู่สนทนาที่พอใจก็จะรักษามิตรภาพโดยการติดต่อกันอย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะด้วยการสนทนาแบบออนไลน์ พูดคุยทางโทรศัพท์ และนัดพบกันบ่อยครั้งกว่าเดิม <p>ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การกระทบกระทั่งกันมีบ้างแต่น้อยมาก - เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือฉวยโอกาส - ต้องการรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริง <p>ของคู่สนทนาและคาดหวังว่าคู่สนทนาจะเป็นเช่นที่คิดไว้ ถ้าผิดหวังมิตรภาพที่เกิดขึ้นอาจจะไม่มีการรักษาไว้ และความเป็นเพื่อนสิ้นสุดลง</p>	<p>การรักษามิตรภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - รักษามิตรภาพด้วยการใช้ความจริงใจในการคบกันทำตัวสม่ำเสมอ ถนอมน้ำใจกัน รักษาการติดต่อกันและนัดพบกัน <p>ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การกระทบกระทั่งกัน เนื่องจากความคิดเห็นไม่ตรงกัน - น้อยใจเพื่อน - ความเข้าใจผิดกัน

แผนภาพแสดงความเหมือนและแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

กลุ่มเพื่อนออนไลน์

กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา



5.3 กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้จริงหรือไม่

ในสภาพสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะในสังคมเมือง ที่ทุกคนต้องแข่งกับเวลาและแข่งขันกันเอง ทำให้ความเป็นมิตรต่อกันลดน้อยลง และทำให้คำว่าเพื่อนบ้านหรือเพื่อนที่พักอยู่ห้องติดกัน มีความหมายไม่แตกต่างจากคนแปลกหน้าเลย ซึ่งที่จริงแล้วคนเรายังต้องการเพื่อน ต้องการคนรู้จัก และต้องการการพึ่งพาซึ่งกันและกัน แต่สภาพสังคมทำให้ทุกคนกลายเป็นคนแปลกหน้าต่อกัน ไม่รู้จะเข้าไปทักทายกันอย่างไร ไม่รู้จะเป็นเพื่อนกันได้อย่างไร ดังนั้น การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จึงเปรียบเสมือนตัวกลางที่จะทำลายกำแพงที่กั้นระหว่างบุคคลให้น้อยลง

จะเห็นได้ว่า กลุ่มเพื่อนออนไลน์ส่วนมากจะเป็นคนที่มาจากต่างจังหวัด ที่พักอาศัยเพียงลำพัง และพักอาศัยอยู่หอพักเป็นส่วนใหญ่ แต่ด้วยความที่คนเราไม่สามารถจะอยู่เพียงลำพังได้ จำเป็นต้องมีเพื่อนหรือผู้อื่นซึ่งสามารถตอบสนองของความต้องการขั้นพื้นฐานของเราได้ จึงทำให้เกิดการรวมกลุ่มขึ้น และบุคคลแต่ละคนก็มีปัจจัยในการคบเพื่อนแตกต่างกัน โดยบางคนจะพยายามเลือกคบเพื่อนที่มีความสนใจหรือรสนิยมที่คล้ายคลึงกันกับตน หรือสามารถตอบสนองของความต้องการของตนได้ ซึ่งในโลกไซเบอร์มีให้เลือกอย่างมากมาย แต่ปัจจัยสำคัญที่สุดในการเลือกคบเพื่อนก็คือความใกล้ชิด ซึ่งเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ปัจจัยอื่นๆ ในการเลือกคบเพื่อนต่อไป แต่ในโลกไซเบอร์นั้นจะใกล้ชิดกันได้โดยผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์ที่แสดงออกมาเท่านั้น ไม่มีการสัมผัสใกล้ชิดกันเหมือนในสังคมจริง ความผูกพันใกล้ชิดระหว่างเพื่อนออนไลน์กับเพื่อนในชีวิตจริงจึงแตกต่างกันดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

แม้ในชีวิตจริงจะมีเพื่อนหรือคนรู้จักอยู่แล้วก็ตามแต่เมื่อมีเครื่องมือที่จะช่วยทำให้ได้รู้จักคนในสังคมและใกล้ชิดกันในโลกไซเบอร์ได้มากขึ้น การสนทนาแบบออนไลน์จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่สุดในการสร้างมิตรภาพใหม่ๆ เพราะสามารถเข้าไปสนทนากับใครก็ได้ อยากรู้ก็ได้ ไม่มีข้อจำกัดทางสังคมมากมายเหมือนในชีวิตจริง รวมทั้งไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าเพื่อนหรือมิตรภาพความเป็นเพื่อนเป็นสิ่งที่คนเราแสวงหาตลอดเวลา ขาดไม่ได้ แม้จะอยู่ในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยผู้คนมากมายแต่คนเราก็กังเหงาและต้องการคนที่จะพูดคุยและสนใจเราอยู่เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของตนเอง

ความสำคัญของกลุ่มเพื่อน

สำหรับความสำคัญและอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษานั้น ผู้วิจัยสามารถแยกเป็นประเด็นได้ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มช่วยเชื่อมโยงชีวิตภายในครอบครัวกับพ่อแม่หรือผู้ปกครองกับชีวิตการทำงานในโลกกว้าง ช่วยให้ผ่านพ้นยุควิกฤตต่างๆ และมีอิสระจากบ้านและครอบครัว เพราะเมื่อออกมาจากบ้านแล้วส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตก็คือการอยู่กับเพื่อน
2. กลุ่มสามารถเกื้อหนุนการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนและวิชาการได้ในบางโอกาส เช่น ในการทำรายงานและการสอบ
3. เพื่อนสามารถให้กำลังใจในเรื่องต่างๆไป ซึ่งไม่สามารถจะหาได้จากคณาจารย์ ชั้นเรียน หรือหลักสูตรที่กำหนดไว้
4. การมีเพื่อนทำให้เกิดการเรียนรู้ในการเข้าสังคมกับบุคคลที่มาจากภูมิหลังที่แตกต่างกันเป็นการเรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับสังคมเพื่อความอยู่รอด ดังจะเห็นได้จากกลุ่มเพื่อนในระดับปริญญาโทที่มีมาจากสถาบันการศึกษาในระดับปริญญาตรีที่แตกต่างกันและมีประสบการณ์การทำงานที่แตกต่างกันมาแต่ทุกคนก็มาเรียนรู้และปรับตัวใหม่เพื่อให้เข้าได้กับสังคมในสถาบันการศึกษาแห่งใหม่
5. เพื่อนช่วยเสริมคุณค่าภายในกลุ่มให้เข้มแข็งยิ่งขึ้น และยากที่จะเปลี่ยนแปลงและอาจแสดงออกในรูปท่าทายเป็นและต่อต้านคุณค่า ความคิดเก่าๆ กระตุ้นความสำนึกทางวิชาการและเป็นเครื่องทดสอบแนวความคิด ประสบการณ์ใหม่ๆ แนะนำการอาชีพ กระตุ้นและให้กำลังใจนิสิตนักศึกษาที่กำลังจะเปลี่ยนแนวความคิด
6. กลุ่มช่วยให้มีความมั่นใจและพอใจในตนเองยิ่งขึ้น ตอบสนองความสนใจของเรา ที่บางครั้งไม่ได้รับการตอบสนองทางด้านวิชาการ
7. เพื่อนช่วยฝึกการเข้าสังคม และการสร้างความสัมพันธ์ส่วนตัว ซึ่งจะมีผลในการให้ความช่วยเหลือกัน เมื่อสำเร็จออกไปทำงานแล้ว

ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อรทัย ผลเนืองมา (2530) ที่ได้สรุปอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อนิสิตนักศึกษาแต่ละคนไว้

ความอยากได้เป็นสมาชิกของกลุ่ม เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมไม่ต้องการอยู่ลำพังคนเดียว แต่ต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อนกับฝูง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มนุษย์มีความต้องการอันหนึ่งที่เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เข้าร่วมกลุ่ม ความต้องการนั้น เรียกว่า “ความต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับ

ผู้อื่น” ความอยากเป็นสมาชิกของกลุ่ม อาจจะเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในช่วงต้นของชีวิตก็ได้ ดังจะเห็นได้ว่า โดยปกติแล้วเมื่อเด็กเกิดมาเด็กจะได้รับการโอบอุ้มเลี้ยงดูโดยพ่อแม่ หรือผู้อื่นที่ ทำหน้าที่แทนพ่อแม่ เด็กได้รับความรักความอบอุ่น และการช่วยเหลือในด้านต่างๆ จนได้มีชีวิตรอดมา ทำให้เรารู้ว่า การอยู่กับผู้อื่น หรือการอยู่กับกลุ่มนั้นเป็นสิ่งที่ดี และมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ของตน การปฏิบัติในลักษณะนั้นจึงติดอยู่กับตนจนเป็นผู้ใหญ่ก็ได้ เป็นผลทำให้เขาอยากเข้าเป็น สมาชิกของกลุ่ม

และนอกจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมแบบสมัครใจแล้ว ยังมีกลุ่มอื่นๆ ได้อีกที่เกิดจาก ความพอใจของบุคคลที่จะมาร่วมเป็นกลุ่มกัน เพราะเห็นประโยชน์ร่วมกันที่ตนต้องการตามความสนใจ ที่ตรงกัน เช่น กลุ่มเพื่อนออนไลน์ ที่มีความสนใจจะสร้างมิตรภาพผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ เช่นเดียวกัน

สำหรับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มมิตรภาพ (Friends and Friendship Group) นั้น สามารถเป็น แรงหนุนอันสำคัญเกี่ยวกับการคงไว้หรือเปลี่ยนแปลงคุณค่าหรือทัศนคติ องค์ประกอบสำคัญ 2 ประการที่มีผลทำให้กลุ่มเพื่อนทวีความเป็นกลุ่มก้อน คล้ายกัน ใกล้กันยิ่งขึ้นนั้น ประการแรก ได้แก่ การเลือกและการเลือกในครั้งต่อๆ ไป ประการที่สอง ได้แก่ การที่อิทธิพลต่อกันและกัน ทั้ง 2 องค์ประกอบนี้จะเกี่ยวพันกันไปเหมือนไม้เลื้อยที่เติบโตวนรอบเสาไปเรื่อยๆ กล่าวคือ ในกระบวนการคบเพื่อน อาจมีการเปลี่ยนคุณค่าใหม่ ทัศนคติใหม่ ดังนั้น จึงเลิกคบเพื่อนเก่าบางคน และเลิกคบเพื่อนใหม่ที่มีคุณค่าและทัศนคติสอดคล้องกัน และในกลุ่มใหม่นี้ก็จะได้รับอิทธิพลจาก กลุ่มที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคุณค่า แล้วทำให้เกิดการเลิกคบเพื่อนเก่าที่คุณค่าหรือทัศนคติไม่ตรงกัน จนในที่สุดทัศนคติของบุคคลนั้นค่อนข้างจะสอดคล้องกับเพื่อนใหม่ของเขา วงจรเปลี่ยนเพื่อนและการ มีอิทธิพลต่อกันก็จะค่อยลดลงหรือซาลง ดังนั้น ทัศนคติที่คล้ายกันจะมีส่วนสำคัญมากต่อการสร้าง มิตรภาพในกลุ่มใหม่

นอกจากนี้ก็จะเห็นได้ว่าในกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันนั้นจะมีทั้งเพื่อนสนิทที่สุด เพื่อนสนิทที่มีความ สนใจในสิ่งเดียวกัน และเพื่อนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน รวมทั้งมีทั้งเพื่อนที่เป็นเพียงเพื่อนธรรมดา ไม่ได้มีความผูกพันกันมากนัก เพียงแค่รู้จักกันในสถาบันการศึกษา พุดคุย ทักทายกันเท่านั้น

สอดคล้องกับนักจิตวิทยา Hurlock (1968) ได้จัดประเภทเพื่อนของเด็กวัยรุ่นออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. เพื่อนสนิทที่สุด เป็นเพื่อนที่ดีคบหากันอย่างสนิทสนม ไว้วางใจกันและไม่มีความลับต่อกัน
2. เพื่อนสนิทที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน เป็นเพื่อนที่อยู่รวมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 3 – 4 คน บางกลุ่มจะประกอบไปด้วยเพื่อนสนิทที่สุด 2 กลุ่มขึ้นไป
3. เพื่อนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน เป็นเพื่อนที่มีอุดมคติทางสังคมเหมือนกัน เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น ความสัมพันธ์ทางสังคมต่างจากสองกลุ่มแรกและไม่จำเป็นต้องอยู่ในชั้นเรียนเดียวกัน โดยทั่วไปเพื่อนกลุ่มนี้อาจจะประกอบไปด้วยเพื่อนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน เป็นกลุ่มเล็กๆ หลายกลุ่ม และในกลุ่มเล็กนั้นอาจจะประกอบด้วยกลุ่มเพื่อนที่สนิทที่สุดด้วย

จากการแบ่งประเภทหรือกลุ่มของเพื่อนดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า กลุ่มเพื่อนนั้นแบ่งได้ 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มเพื่อนสนิท และกลุ่มเพื่อนธรรมดา ซึ่งกลุ่มเพื่อนประเภทหลังนี้อาจจะเป็นเพื่อนที่มีความสนใจคล้ายคลึงกัน ใกล้ชิดกัน หรือทำกิจกรรมร่วมกันก็ได้

จากที่กล่าวมาเบื้องต้นนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน และเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในกลุ่มเพื่อนในสังคมจริง ที่ทุกคนต้องการที่จะมีกลุ่มสังกัดและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นทั้งที่ปรึกษา กำลังใจให้กันและเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันในด้านต่างๆ

สำหรับมิตรภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนออนไลน์นั้น จะเกิดขึ้นเฉพาะในโลกไซเบอร์ซึ่งก็มีทั้งเพื่อนสนิทและเพื่อนธรรมดา แต่เป็นมิตรภาพที่ไม่มีความแน่นอน ใครจะหายไปเมื่อไรก็ได้ หรืออาจจะผูกพันรักใคร่กันมากกว่าเพื่อนในโลกความจริงก็ได้ ถ้ามีการพัฒนาความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง และอาจถึงขั้นนัดพบเจอตัวตนที่แท้จริง หากเกิดความพอใจในตัวคู่สนทนาความเป็นเพื่อนที่เกิดขึ้นอาจจะพัฒนาไปเรื่อยๆ จนในที่สุดก็คือเพื่อนหรืออาจจะเป็นคนรู้จักไปเลยก็ได้ กรณีเช่นนี้ก็มีให้เห็นในสังคมปัจจุบัน ที่คู่รักหลายคู่พบรักกันทางอินเทอร์เน็ต หรือเพื่อนสนิทหลายคู่รู้จักกันผ่านการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งก็เปรียบเสมือนอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางที่ทำให้คนมารู้จักและเรียนรู้กันมากขึ้น หากสามารถทำลายกำแพงที่กั้นคนในสังคม ที่ทุกคนต่างก็เป็นคนแปลกหน้าสำหรับกันและกันได้แล้ว ความเป็นเพื่อนก็ไม่ได้มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะรู้จักกันในโลกของความเป็นจริงหรือในโลกไซเบอร์ก็ตาม ดังข้อมูลที่กลุ่มเพื่อนออนไลน์ได้แสดงทัศนะ ดังนี้

กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้

“...ไม่ค่อยต่างนะ แล้วแต่ แต่ละคน คนเราไม่เหมือนกันหรอก บางคนอาจจะจริงจัง บางคนก็เสแสร้งไง ถ้าคุยนาน ๆ แล้วบางคนก็กลายเป็นเพื่อนสนิทไปเลย ไม่ต่างอะ...”

(สมหญิง กล่าว)

“เน็ตอะ มันเป็นแค่กำแพงนะในเมื่อเราทลายกำแพงนั้นแล้ว เราจะเป็นอะไรก็ได้ เป็นเพื่อนกันได้ เป็นแฟนกันได้ แล้วแต่ แต่มันก็ต้องใช้เวลาเราว่ามันไม่ต่างกันหรอก บางครั้งเพื่อนในเน็ตนะอาจจะดีกว่าเพื่อนเราจริงๆก็ได้” (วีรภาพ กล่าว)

“มักจะรู้สึกดีกับคนที่เราสนทนาพูดคุยกันบ่อย ๆ หรือเป็นคนที่คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ ในตอนที่เรากำลังมีปัญหา เขาเป็นอีกคนหนึ่งที่เราสามารถระบายและปลดปล่อยปัญหาให้เขา รับฟังจนกลายเป็นความผูกพันที่ดีได้” (จันทร์ภา กล่าว)

“มันต่างกันนะ และก็ตีคนละอย่าง แต่ทุกอย่างต้องใช้เวลา เพื่อนเราเห็นกันทุกวันนะ แต่คนในเน็ตไม่ได้เห็นกันบ่อยนิ ความผูกพันในเน็ตมันอยู่ในใจ ถ้าเจอกันแล้วความรู้สึกก็จะเป็นอีกอย่างหนึ่ง พี่เจอมามากแล้วแต่ละคนไม่เหมือนกันเลย ถ้าเจอกันแล้วก็จะเข้าใจกันเอง มันอยู่ในใจทั้ง 2 ฝ่าย ว่าจะคบกันต่อหรือป่าว เจอกันก็รู้ว่านิสัยเรารับเขาได้มั๊ย และเขารับเราได้มั๊ย ถ้าไม่เจอเราก็ไม่รู้หรอกว่าเหมือนที่เขาพูดหรือป่าว” (ศักดิ์สิทธิ์ กล่าว)

แต่ก็มีส่วนมากที่คิดว่าเพื่อนในโลกไซเบอร์ไม่สามารถจะมาแทนที่เพื่อนในสังคมจริงได้ เพราะในโลกไซเบอร์นั้นเป็นโลกที่หาความจริงได้ยาก และไม่สามารถพิสูจน์ความจริงได้

กลุ่มเพื่อนออนไลน์ไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้

“เพื่อนที่รู้จักทางเอ็ม คบกันได้ไม่นานหรอกครับ อย่างที่บอกว่ามันไม่ใช่โลกความจริงครับ และผมว่าคนในเอ็มไว้ใจไม่ได้อะครับ ต้องดูนาน ๆ” (วชิระ กล่าว)

“...เราว่ามันก็ไม่แปลกนะ เขาก็ดีอะ คุยกันรู้เรื่อง ก็สนิทมากที่สุดแล้วนะ อิม ... ต่อไปจะเป็นมากกว่าเพื่อนมั๊ยเราไม่รู้นะ แต่ก็ต้องดูไปเรื่อยๆ” (พรเพ็ญ กล่าว)

ไม่เคยคาดหวังอะไรแบบนี้มาก่อนว่าจะต้องมีเพื่อนที่รู้จักกันจากการสนทนาแบบออนไลน์มาคอยห่วงใยกัน เพราะเขาคิดว่าเพื่อนที่รู้จักกันด้วยวิธีนี้ ไม่มีความจริงจังต่อกัน และตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคนเป็นเช่นไรก็ไม่อาจจะทราบได้ ดังนั้นจึงเป็นเพียงเพื่อนที่จะมาเติมเต็มเวลาที่อยู่คนเดียว ไม่สามารถจะมาแทนเพื่อนในชีวิตจริงได้ (สมชาติ กล่าว)

“80 เปอร์เซ็นต์ ต่างนะไม่รู้ดี บอกไม่ถูกในมุมมองผมอะ ก็อย่างในชีวิตเรา เราเลือกคบไม่ได้นะบางทีแต่ในนี้เราเลือกได้นี้ใครหน้าตาไม่ตีผมก็ไม่อยากคุยด้วย หรือผมจะไปตอไหนก็ได้ ไม่ต้องแคร์ใคร หรือคุณว่าไงละ...” (โชคศิริ กล่าว)

“...ความจริงไม่รู้จะเป็นเพื่อนได้นานแค่ไหน เผื่อวันดีคืนดีเขาอยากหายไปไม่ติดต่อเราเลย ตัวเราด้วยแหละ ใครจะไปทำอะไรได้ซั่มมัย ก็กลายเป็นคนไม่รู้จักกันอะ” (โชคศิริ กล่าว)

“...มันเป็นโลกมายานะ ไร้ใจใครไม่ได้หรอก แต่ไงละ ถ้าหยุดเล่น ก็ไม่มีเพื่อนสิ ไม่อะ เหมือนขาดอะไรไปอะ เล่นแต่ก็ไม่มมายกับมัน” (ปิยะพงษ์ กล่าว)

“จะบอกให้นะว่าคนที่เล่นเอ็มอะ ส่วนมากคือให้เวลากับเน็ตมากไป เลยไม่ค่อยมีเพื่อน แต่ก็อย่างว่านะการที่คนเราไม่ค่อยมีเพื่อนมันมีหลายสาเหตุ คือ ด้วยตัวเองซึ่งอาจจะนิสัยไม่ดีเลย ไม่มีเพื่อนหรือว่าชอบอยู่คนเดียวไม่ชอบวุ่นวาย” (รัฐภูมิ กล่าว)

“...มันขึ้นอยู่กับคนอะ สมมติว่าเป็นคนที่ชอบสังคมเขาก็จะไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงนะ ถ้าเขาเกิดคุยแล้วชอบเช่นเป็นผู้หญิงก็อาจจะเข้ามาเน็ตบ่อยขึ้นจนติดอะ มันก็จะพัฒนาความสัมพันธ์กันจนเป็นแฟน แล้วก็จะให้ความสัมพันธ์กับคนอื่นลดลง” (รัฐภูมิ กล่าว)

“ถ้าคิดแบบเพื่อนก็จะให้แค่ระดับหนึ่งเพราะไม่รู้ว่าคุณจริงจังแค่ไหน ขึ้นอยู่กับอารมณ์ในตอนที่เล่นมากกว่า แต่ยังไม่เคยมีเพื่อนถึงขั้นนัดเจออะ มากสุดก็แค่โทรคุย แต่คือคุยกันนานมากแล้วนะ” (รัฐภูมิ กล่าว)

“ไม่รู้จะรักษามิตรภาพยังไง ก็มันอยู่ในจอคอมนะ เข้ามาเจอก็คุย ไม่เจอก็ไม่คุย จบ มันไม่ใช่เพื่อนจริงๆ อะ แค่แกเปื้อ แก่แข็ง ก็เลยไม่รู้ว่าจะต้องรักษามันไปทำไมนะ” (รัฐภูมิ กล่าว)

“ตอนแรกก็รู้สึกว่ามันสนุก เราได้พูดคุยกับคนที่เราไม่เคยรู้จักมาก่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แต่ระยะหลังเริ่มรู้สึกว่า มันไม่มีอะไรแปลกใหม่เลย คือ มักจะเจอกับคำถามที่เดิม ๆ ที่ถามกันทุกครั้ง ที่เจอ คือ ชื่ออะไร เรียนที่ไหน ทำงานที่ไหน มีแฟนรึยัง กินข้าวรึยัง ทำอะไร มันรู้สึกเหมือนว่า เราต้องเริ่มต้นใหม่ ที่ 0 ทุกครั้งที่เราคุยกันไม่ว่าจะเป็นคนที่เราเคยคุยด้วยหรือไม่ก็ตาม เหมือนผ่านมาแล้วผ่านไป ไม่ได้ยั่งยืนเหมือนเพื่อนที่เราได้พบได้เจอได้พูดคุยกันทุกวัน” (จันทรา กล่าว)

จะเห็นได้ว่ากลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมจริงได้ในกรณีที่บุคคลมีแนวความคิดว่าการสนทนาแบบออนไลน์เป็นเพียงเครื่องมือที่ทำให้คนได้มารู้จักกันหรือลดช่องว่างระหว่างคนเราได้ ทำให้ได้มาเรียนรู้และศึกษากันได้มากขึ้น เมื่ออาศัยเวลาในการเรียนรู้กันและกันจนแน่ใจแล้ว ความเป็นเพื่อนหรือมิตรภาพที่เกิดขึ้นก็ไม่แตกต่างจากความเป็นเพื่อนในสังคมจริง ซึ่งจะมีเป็นส่วนน้อย และอีกหนึ่งกรณีคือกลุ่มเพื่อนออนไลน์ไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมจริงได้ เพราะมนุษย์ยังคงมีความต้องการมนุษย์ด้วยกัน และเชื่อมั่นว่าความเป็นเพื่อนต้องเกิดจากการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ไม่ว่าจะนิสัย ใจคอ ทุกสิ่งทุกอย่างต้องมีประสบการณ์ร่วมกัน ผ่านทั้งทุกข์และสุขร่วมกัน มามองเห็นและสัมผัสได้ รวมทั้งการที่มีความรู้สึกปลอดภัยมากกว่าและเพื่อนในชีวิตจริงช่วยแก้ปัญหาได้มากกว่าด้วย

จากที่กล่าวมาทั้งหมดสามารถสรุปประเด็นที่กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถและไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้ ดังนี้

ประเด็นที่กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้

1. สามารถระบายความรู้สึก บอกความลับกับคนที่ไม่รู้จักได้ เพราะคิดว่าจะไม่มีผลกระทบใดตามมาซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้
2. สามารถมีเพื่อนในเวลาที่เป็นเพื่อนในชีวิตจริงไม่อยู่หรือพักผ่อนแล้ว
3. แก้เหงาในเวลาที่ไม่มีความใคร่อยู่กับเรา
4. ลดความเครียด และทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำกับเพื่อนในชีวิตจริงได้
5. สามารถจัดการกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นไปตามที่ตัวเองต้องการได้
6. เมื่อใช้เวลาทำความรู้จักและคุ้นเคยกันมากแล้วความเป็นเพื่อนก็จะเริ่มก่อตัวมากขึ้นมีความผูกพันกันมากขึ้น จนเริ่มมีความรู้สึกที่เพื่อนออนไลน์ก็ไม่แตกต่างจากเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ และสามารถทดแทนกันได้

ประเด็นที่กลุ่มเพื่อนออนไลน์ไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้

1. ไม่สามารถไว้วางใจกันได้เช่นกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่
2. ไม่มีการสัมผัสกันได้ทั้งทางร่างกายและจิตใจที่แท้จริง
3. ไม่สามารถรู้จักตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ได้
4. ยังมีการโกหก หลอกหลวงกันมาก
5. ความเป็นเพื่อนไม่ยั่งยืน
6. หากขาดการติดต่อกันอย่างต่อเนื่องความเป็นเพื่อนก็จะสิ้นสุดลง
7. หากคู่สนทนาไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ความเป็นเพื่อนก็จะไม่มีการสานต่อและอาจสิ้นสุดลงได้
8. ตัวตนในโลกไซเบอร์และในสังคมสมัยใหม่แตกต่างกัน



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

บทสรุป ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะ

การศึกษา เรื่องกระบวนการสร้างกลุ่มเพื่อนโดยการสนทนาแบบออนไลน์ : ศึกษากรณีกลุ่มเพื่อนมิตรภาพ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1.ศึกษาปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์กับการตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่จากเพื่อน 2.ศึกษาเปรียบเทียบมิตรภาพกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับมิตรภาพกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา และ 3.ศึกษาบทบาทของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ในการทดแทนกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งได้วิเคราะห์เนื้อหาจากการสนทนาแบบออนไลน์ เพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้น และได้เปรียบเทียบมิตรภาพที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนสองกลุ่มคือกลุ่มเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

สำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการเก็บข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) โดยจะเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมสนทนาออนไลน์เป็นจำนวน 20 คน รวมทั้งการสัมภาษณ์เจาะลึก(In-depth Interview) กลุ่มตัวอย่างเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษาของผู้วิจัยจำนวน 10 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

ผลการศึกษา

กลุ่มเพื่อนออนไลน์ส่วนมากจะเป็นคนทำงานและกำลังศึกษาอยู่ ส่วนมากจะพักอาศัยอยู่หอพักเพียงลำพัง และเป็นคนต่างจังหวัดที่เข้ามาใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ มาจากพื้นฐานครอบครัวที่อบอุ่นและเป็นคนมองโลกในแง่ดี รวมทั้งทุกคนใช้เวลาในการท่องโลกอินเทอร์เน็ตเป็นงานอดิเรกจึงไม่แปลกเลยที่จะรู้จักการสร้างมิตรภาพด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งแต่ละคนมีความรู้สึกชื่นชอบที่จะสนทนากับคนในโลกไซเบอร์ เนื่องจากบริบทในการสนทนาผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความอิสระได้อย่างเต็มที่ ไม่มีการขัดขวางควบคุมใดๆ สามารถทำบางสิ่งบางอย่างที่ในชีวิตจริงไม่สามารถจะทำได้

และที่สังเกตอย่างเห็นได้ชัดคือ ผู้วิจัยจะมีกลุ่มเพื่อนออนไลน์ที่เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิงแต่สำหรับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันนั้นผู้วิจัยจะมีเพื่อนผู้หญิงมากกว่าเพื่อนผู้ชาย เพราะในการสนทนาแบบออนไลน์นั้น ส่วนมากจะเลือกสนทนากับเพศตรงข้ามมากกว่าจะสนทนากับเพศเดียวกัน เพราะเหตุผลหนึ่งของการสนทนาแบบออนไลน์ก็เพราะต้องการหาแฟนนั่นเอง

ผลการวิจัยสามารถตอบใจท์การวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ได้หรือไม่

การปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์นั้น สามารถทำให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์เข้ามาสร้างตัวตนและมีมิตรภาพในโลกไซเบอร์ เพื่อตอบสนองความต้องการความผูกพันรักใคร่ซึ่งเป็นหนึ่งในสิ่งที่เป็นความต้องการทางใจ ซึ่งการสนทนาแบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลเหล่านี้ได้

1. ความต้องการประสบความสำเร็จ ความทะเยอทะยาน

ความต้องการกลุ่มนี้ เป็นความต้องการที่จะดีเด่นเหนือผู้อื่น ให้ผู้อื่นเคารพยกย่อง ให้ผู้อื่นสนใจ ต้องการประสบความสำเร็จและหลีกเลี่ยงความล้มเหลว เป็นความต้องการที่อยากเป็นจุดเด่น ให้คนเข้ามาเกรงใจ คนจะเข้าใช้ตัวตนในโลกไซเบอร์เพื่อเรียกร้องความสนใจ และได้รับความเคารพยกย่องจากคนในอินเทอร์เน็ต

ซึ่งผู้ที่ทำให้คนอื่นเคารพยกย่องได้ ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ดีเป็นพิเศษ การพูดจาต้องมีหลักการ คนอื่นๆ ก็จะทำให้ความสำคัญ และเข้ามาถามปัญหาต่างๆ รวมทั้งเข้ามาสนทนาด้วย เช่น

“เราต้องการให้คนที่เราคุยด้วยยอมรับ มันต้องชื่อแปลกๆ เรียกร้องความสนใจนะบางครั้งอะแรกๆ ก็ต้องพูดดีๆ สุภาพเรียบร้อย ทั่วๆที่เราอะไปกฮจะตาย เปลี่ยนนิสัยบ้างก็หนักดีนะ คนอื่นคงคิดว่าเราเป็นเหมือนผ้าพับไว้มั้ง หรือไงละ แรกๆ เธอคุยกับเราเธอบอกว่าเราเป็นคนเรียบร้อยมัย...” (สมหญิงกล่าว)

“...ผมว่านะครับ บางคนอาจจะคิดว่ามันเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับเขาที่ต้องบอกว่า หล่อ รวย สวย เก่ง ประมาณนี้ ก็อย่างผมนะบางครั้งมันก็มาจากความรู้สึกนะครับที่ต้องบอกว่า หน้าตาดี ฐานะดี เพื่อที่เขาจะได้อยากคุยกับเจ้านานๆ คุยกันง่ายขึ้นด้วย...ไม่ใช่แค่เราหลอกเขาหรอก ผมว่านะครับคนที่เราคุยด้วยก็หลอกเราว่า สวย เว็ด เหมือนกันแหละ แต่พอเจอกันจริงๆ ต่างคนก็ต่างผิดหวัง...” (วชิระกล่าว)

2. ความต้องการหลีกเลี่ยงปมด้อยของตนเอง

เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงให้พ้นจากความอับอายทั้งปวง หลีกเลี่ยงการดูถูกคนเหล่านี้มักสร้างสถานการณ์บ่งหน้าขึ้น หรือแปลงตัวเป็นคนที่มีความภาคภูมิใจดี เป็นคนสวยหล่อ น่ารัก มีความรู้ ทั้งที่ตัวจริงไม่ได้เป็นเช่นนั้น อาจมีการอวดความร่ำรวยกับคู่สนทนาเพื่อแสดงอำนาจ ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงอาจจะไม่ได้ร่ำรวยมากมายนัก เพื่อปกปิดปมด้อยของตนเองไว้ หรืออาจบอกว่าจบปริญญา ทั้งๆ ที่จริงแล้วอาจจะเรียนไม่จบ เป็นต้น เช่น

“...ก็เคยนะบางทีพี่ก็หลอกว่าตัวเองเป็นเพื่อนพี่ที่หน้าตาสวยหน่อยไปคุยกับคนที่เราแอบชอบ เขา ก็นะ พี่ก็รู้ว่าตัวเองไม่ค่อยสวยเท่าไร ไม่ใช่สเปกเขา คงไม่อยู่ในสายตาเขาหรอก กลัวเขาไม่ยอมคุยด้วย ก็ต้องส่งรูปเพื่อนที่หน้าตาดีไปให้ดูก่อน ฮ่าๆ...แต่ก็กลุ้มนะ คุยกันทุกวันแต่ยังไม่เคยเจอหน้ากันจริงๆ ถ้าเขาขอเจอพี่จะทำไงดีละ กลุ้ม กลุ้ม กลุ้ม...” (วราพร กล่าว)

3. ความต้องการป้องกันตัว

เป็นความต้องการให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง ทั้งจากที่ลับและที่แจ้ง ความต้องการนี้จะจูงใจให้คนปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ ในการเข้าไปร่วมสนทนาแบบออนไลน์ โดยเฉพาะกับเพศหญิง ซึ่งไม่รู้ว่าบุคคลที่สนทนาอยู่ด้วยนั้น แท้จริงเป็นคนอย่างไร การปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้จะทำให้รู้สึกปลอดภัยกว่า ซึ่งรวมถึงการไม่ให้ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรือชื่อจริงให้คู่สนทนาทราบ

“...เราไม่ค่อยอยากบอกความจริงกับใครที่เราไม่ไว้ใจหรอกนะ ว่าเป็นใคร ทำไรอยู่ อยู่ที่ไหน กลัวเหมือนกันนะ ไม่นั่นใจว่าเราคุยกับใครกันแน่ แต่ถ้าสนิทกัน นานๆ แล้วค่อยบอกความจริงทีละนิดๆ” (สมศักดิ์ กล่าว)

4. ความต้องการเกี่ยวกับการมีอำนาจ

เป็นความต้องการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ต้องการให้ผู้อื่นทำตามคำสั่งของตน ทำให้ตัวเองเกิดความรู้สึกมีอิทธิพลขึ้นมา เช่น การแปลงตัวเป็นผู้มีความรู้ เป็นที่ปรึกษาที่ดีเพื่อให้คู่สนทนายอมรับ คล้อยตาม และเคารพยกย่อง

“...พี่เคยเข้าไปในห้องสอนคอมนะ ของเว็บไรจำไม่ได้แล้ว เหอๆ ปลอมเป็นอาจารย์สอนคอมซะเลย มีคนมาถามเยอะมาก ตอบแทบไม่ทัน โชคดีนะที่ทำงานด้านนี้พอดี ไม่งั้นตาย ตายอย่างเดียว ฮีๆ...พี่รู้สึกดีเวลาพูดไรไปแล้วมีคนฟัง สนใจ ทำอย่างที่เราบอกมันมีพาวเวอร์ดีออก...” (วราพร กล่าว)

5. ความต้องการเป็นอิสระ

เพื่อให้พ้นจากสิ่งกีดขวาง หรือแรงกดดันต่างๆ ให้สามารถหลบหนีจากความเป็นจริง เป็นการต่อต้านโลกแห่งความเป็นจริง ในโลกไซเบอร์เป็นที่แห่งหนึ่งที่เราสามารถหนีจากโลกแห่งความจริงที่ซ้ำซากจำเจได้ คนสามารถเป็นใครก็ได้ อยากรู้ได้ทุกอย่างอิสระตามความชอบ ไม่มีกฎเกณฑ์ผูกติดเหมือนในชีวิตประจำวัน สามารถพูดคุยกับใครก็ได้ตามที่ต้องการ แม้แต่การระบายออกซึ่งอารมณ์ทางเพศ เช่น

“การที่เราได้เข้ามาพูดคุยในเอ็มมันทำให้เราทำตามใจได้ทุกอย่าง กล้าพูด กล้าคุย แล้วคนที่คุยกับเราก็ก้าวเหมือนกัน เรื่องเล็กๆ ลับๆ แค่นั้นได้ทุกอย่าง แต่ในชีวิตจริง เราไม่กล้าพูดหรอก มันเหมือนเป็นการปลดปล่อยนะ...” (จันทรา กล่าว)

“...คุยเอ็มเธอมันทำให้เราระบายความรู้สึกที่ถูกสังคมกดดันนะ บางครั้งก็หนีมาคุยเรื่องเซ็กส์บ้าง หาแฟนทางนี้บ้าง มันเป็นเรื่องที่ทำได้ในสังคมข้างนอกอะ...” (วีรภาพ กล่าว)

6. ความต้องการทำร้ายผู้อื่น

ความต้องการประเภทนี้เกิดขึ้น เมื่อบุคคลเกิดความแค้นกับผู้อื่น หรือไม่หวังดีกับผู้อื่น ทำให้แปลงตนเป็นอีกคนหนึ่งไปล่อลวง หลอกลวง เพื่อทำให้อีกฝ่ายเป็นอันตราย

“เคยปลอมเป็นคนอื่นนะ คือเราจะจับผิดแฟนเราไง ก็เป็นคนอื่นแกล้งไปคุยด้วย ถามว่ามีแฟนยัง บอกไม่มีเฉยเลยอะ เราแค้นมากเลยอะ” (อนุสรณ์ กล่าว)

“เพื่อนผู้ชายในเน็ตพีเพิงโดนสาวหลอกมาหมาดๆ เสีย 2 แสนคะ ขนาดคุยอยู่ 2 ปี นะคะ”

(วราพร กล่าว)

7. ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ

เป็นความต้องการหลีกเลี่ยงจากการถูกตำหนิและลงโทษ และปกปิดความผิดพลาด การแปลงตนเป็นอีกคนหนึ่ง ทำให้บุคคลนั้นไม่ต้องรับผิดชอบกับสิ่งที่พูดออกไป แสดงออกไป เพราะไม่มีใครรู้ว่าบุคคลนั้นๆ เป็นใคร ช่วยให้สามารถพูดได้มากขึ้น แสดงออกได้มากขึ้น ทำให้คุยเรื่องเล็กๆ หรือเรื่องลับๆ ที่สังคมจริงๆ ไม่ยอมรับได้โดยไม่ต้องกังวล

ในอีกกรณีหนึ่ง ก็อาจมีความต้องการแยกตัวเองจากผู้อื่น เป็นความต้องการให้คนอื่นไม่สนใจ ไม่รู้จัก ใช้ในกรณีที่บุคคลนั้นเป็นที่รู้จักมาก และอยากเข้าไปเล่นแบบไม่มีใครสนใจ เพื่อหาสังคมใหม่ที่ไม่มีใครรู้จัก จะได้ไม่ต้องกังวลในการพูด การแสดงอะไรออกมา เป็นการแปลงตัวเพื่อหลีกหนีจากสังคมที่เคยอยู่

“...หนูว่านะเวลาคุยเอ็มถ้าคุยกันแรกๆ เราไม่ต้องคิดก่อนพูดหรือคิดว่าจะทำให้ใครเดือดร้อนเสียหายอะไร เพราะมันไม่มีใครรู้จักเรา ไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบอะไร สบายใจดีออก...” (สมปอง กล่าว)

8. ความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่ม

เป็นความต้องการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น สร้างตนเองให้ผู้อื่นรักใคร่ เกรงใจและจริงใจ รวมถึงความต้องการการเข้ากลุ่มกับผู้อื่นที่เราต้องการ ซึ่งบางครั้งการใช้ตัวตนที่แท้จริงของเราไปเข้ากับกลุ่มอื่นไม่สามารถกระทำได้ จึงต้องทำการปรับตัวเพื่อให้เหมาะกับคู่สนทนา หรือตามที่คู่สนทนาต้องการ นอกจากนี้ยังเป็นการคลายเหงา หาเพื่อนคุยยามว่าง หาเพื่อนใหม่ หรือแม้กระทั่งแฟนใหม่

“ผมรู้สึกว่าการทำให้คนอื่นมีเพื่อนอย่างเรา ทำให้มีความสุขครับ ผมก็มีความสุขด้วย มันทำให้เรามีเพื่อนมากมาย รู้สึกดีครับ แม้จะเป็นแค่การสัมผัสทางเน็ตก็ตาม” (อนิรุต กล่าว)

“ยินดีครับไม่เห็นเป็นไรเลย เพื่อนผมมันจีบสาวอย่างเดียวครับ อย่างอื่นไม่สน เหนื่อย”

(โชคศิริ กล่าว)

“ไม่มีไรมากนะ ก็ออนเป็นประจำอยู่แล้วอะ แก่เปื่อยมั่ง วันไหนเหนื่อย เบื่อๆ ก็อยากหาใครมาคุยด้วย” (รัฐภูมิ กล่าว)

“...ไม่รู้จัก ก็อยากคุย อยากเล่าอะ ไม่งั้นนอนไม่หลับ บางครั้งก็เจอคนบางคนที่เราอยากคุยด้วยอะนะ เหนื่อย” (อำพล กล่าว)

“ชอบนะ เอ็มมันทำให้เรามีเพื่อนใหม่เรื่อยๆ อยากคุยกับใครก็ได้ แก่แข็งดีออก” (อำพล กล่าว)

“คุยเอ็มมันง่ายอยู่แล้ว เพราะรู้ว่าคนที่เข้ามาคุยมีจุดประสงค์เดียวกัน คือ อยากมีเพื่อน อยากหาแฟน ประมาณนั้น คุยกันง่าย แล้วแต่ใครจะคลิกกันได้เร็วแค่ไหน...” (วีรภาพ กล่าว)

9. ความต้องการความสนุกสนาน

เป็นความต้องการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด การสนทนาแบบออนไลน์สามารถระบายความรู้สึกต่างๆ หรือสามารถแต่งเรื่องราวเพื่อตอบสนองความสนุกสนานและความต้องการของตนเองได้

“...บางที่แข็งๆ ก็อยากหาคนแปลก ๆ คุยด้วย อย่างเข้าไปห้องเกย์ กะเทย อยากรู้ว่าเขาคุยกันยังไง เคยนะ ฮามาก หนักดี...” (อนุสรณ์ กล่าว)

10. ความต้องการความรู้ การทดลอง

เป็นความต้องการอยากสำรวจ อยากรู้ อยากเห็น เช่น ผู้หญิงแปลงเป็นผู้ชาย เพื่อให้รู้ว่าการเป็นเพศชาย แล้วเข้าไปจีบผู้หญิงเป็นอย่างไร

“ได้ทัศนคติใหม่ๆ เพิ่มขึ้นนอกจากแนวคิดของตัวเองนะ บางครั้งก็รู้ว่าที่อื่นเขาทำงานกันยังไงก็เอามาปรับใช้ได้บ้างนะ” (พรเพ็ญ กล่าว)

จะเห็นได้ว่าทั้ง 10 ข้อที่กล่าวนั้นเป็นความต้องการของผู้ที่เข้ามาใช้การสนทนาแบบออนไลน์ในการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ซึ่งการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ ซึ่งในโลกของความเป็นจริงยากมากที่จะทำได้เช่นนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. ความแตกต่างระหว่างมิตรภาพที่เกิดขึ้นจากเพื่อนออนไลน์กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา

จากข้อค้นพบทั้งหมด จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการสื่อสารอันจะส่งผลให้เกิดมิตรภาพระหว่างเพื่อนของกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษามีทั้งต่างกันและคล้ายคลึงกัน ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

รูปแบบพฤติกรรม	กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา	รูปแบบ
การใช้ชื่อในการเข้าร่วมสนทนา	<ul style="list-style-type: none"> - ตั้งชื่อเองและเปลี่ยนแปลงได้บ่อยครั้งตามที่ต้องการ - และบางครั้งเป็นชื่อที่แปลก 	<ul style="list-style-type: none"> - ชื่อมีมาตั้งแต่กำเนิดไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้บ่อยครั้ง - ชื่อสามัญธรรมดา 	<p>ต่างกัน</p> <p>ต่างกัน</p>
การกล่าวคำทักทาย	<ul style="list-style-type: none"> - กล่าวคำสวัสดิ์หรือคำที่มีความหมายคล้ายกัน เช่น ดี, หวาดี, ดีครับ, ดีค่ะ เป็นต้น 	<ul style="list-style-type: none"> - กล่าวคำสวัสดิ์เป็นส่วนใหญ่ 	เหมือนกัน

รูปแบบพฤติกรรม	กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา	รูปแบบ
การกล่าวคำทักทาย	- กล่าวคำที่เรียกร้องความสนใจจากคู่สนทนา เช่น เฮงอะ คุยด้วยคนดี, ช่วยคุยกับคนน่ารักหน่อย, ว่างงงงง มาคุยกันนะ เป็นต้น	- กล่าวคำทักทายตามปกติ	ต่างกัน
การเลือกคู่สนทนา	- เลือกสนทนากับบุคคลที่มีชื่อน่าสนใจตามที่ตัวเองต้องการและไม่จำกัดจำนวนคู่สนทนา	สนทนากับบุคคลที่รู้จักและอยู่ในวงสนทนา	ต่างกัน
การถามและตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละบุคคล	- ถามและตอบเพื่อจะรู้กรอบอ้างอิงของคู่สนทนา	- ถามและตอบเพื่อจะรู้กรอบอ้างอิงของคู่สนทนา	เหมือนกัน
ข้อความสนทนาในเชิงขู่สาว	- กล่าวขู่จับกันหรือบอกรักกันอย่างง่ายตาย	- การจะบอกรักกันหรือจับกันเป็นเรื่องยาก ไม่เกิดขึ้นง่าย ๆ	ต่างกัน
การขอที่อยู่เพื่อติดต่อกันภายหลัง	- กล่าวให้และขอกันอย่างง่ายตาย	- ต้องใช้เวลาจนไ้วางใจกันจึงจะให้	ต่างกัน
การกล่าวคำอำลา	- กล่าวคำอำลา เมื่อจบการสนทนาและออกจากโปรแกรม - บางครั้งไม่กล่าวอำลา จบการสนทนาและออกจากโปรแกรมไปเลย	- กล่าวคำอำลา เมื่อต้องการออกจากการสนทนา - ต้องคำนึงถึงมารยาททางสังคม และบอกล่าวคำอำลาทุกครั้ง	เหมือนกัน ต่างกัน

รูปแบบพฤติกรรม	กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา	รูปแบบ
รูปแบบข้อความที่ใช้ในการสนทนา	-ข้อความแสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่างๆ	-ข้อความแสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านทาง สีหน้า และแววตา	ต่างกัน
การสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา	-มีการสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา - สนทนาเฉพาะคนที่ถูกใจ ไม่อยากสนทนากับใครก็ได้ ไม่ต้องคำนึงถึงมารยาททางสังคม และสนทนาครั้งละกี่คนก็ได้	- มีการสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา - คำนึงถึงมารยาททางสังคมมากกว่า ส่วนมากจะสนทนาภายในกลุ่มเพื่อนกันเอง และขยายวงสนทนาภายหลัง	เหมือนกัน ต่างกัน

จากการสังเกตจะพบว่ามิตรภาพที่เกิดจากการสนทนาแบบออนไลน์นั้นโดยทั่วไปจะเกิดขึ้น 3 รูปแบบดังนี้

เมื่อสนทนากันจนเกิดความพอใจซึ่งกันและกันแล้ว จะมีการแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์กันและจะโทรคุยกัน เกิดความสนิทสนม จนในที่สุดจะเกิดความคาดหวังในตัวคู่สนทนา และจะนัดเจอกันและเมื่อเจอแล้วปัญหาที่ตามมาคือ

1. พอใจในตัวคู่สนทนา จะมีการรักษามิตรภาพต่อไป และอาจจะกลายเป็นเพื่อนสนิทหรือคนรู้ใจกันในที่สุด
2. ไม่พอใจในตัวคู่สนทนา ไม่รักษามิตรภาพที่เกิดขึ้นเพราะผิดหวัง และไม่ยักคาดหวังในตัวคู่สนทนาอีกต่อไป
3. ไม่พอใจคู่สนทนา เพราะไม่เป็นเช่นที่คาดหวังไว้ แต่ก็ยังรักษามิตรภาพต่อไปแต่อาจจะสนิทสนมกันน้อยลง

4. ไม่กล้าที่จะคาดหวังในตัวคู่สนทนาและไม่ต้องการพบตัวตนจริงๆ เพราะกลัวผิดหวังทั้งในเรื่องรูปร่าง หน้าตาและนิสัยใจคอ

จะเห็นได้ว่ามิตรภาพของกลุ่มเพื่อนออนไลน์มักจะเกิดขึ้นพร้อมกับความคาดหวัง เมื่อผิดหวังมิตรภาพก็อาจจะจบลง ต่างกับมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่เราพบเห็นและเรียนรู้กันตั้งแต่ครั้งแรก ทำให้ยอมรับกันได้ในทุกอย่างและมิตรภาพที่เกิดขึ้นนี้ใช้ระยะเวลาและกิจกรรมที่ทำร่วมกันเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนที่จะทำให้ไม่มีวันจะเลิกเป็นเพื่อนกันได้ง่ายดายเช่นมิตรภาพที่เกิดจากกลุ่มเพื่อนออนไลน์

ตารางเปรียบเทียบสภาวะแวดล้อมในการสนทนาระหว่างกลุ่มเพื่อนออนไลน์และกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน

สภาวะแวดล้อมในห้องสนทนาแบบออนไลน์ ของกลุ่มเพื่อนออนไลน์	สภาวะแวดล้อมจริงของ กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน
<ul style="list-style-type: none"> -มีความเป็นอิสระสูง (สามารถทำอะไรก็ได้) -ไม่รู้จักรวาทกำลังสนทนากับใคร -ไม่ได้ใช้ภาษากาย ลดการสัมผัส (มองไม่เห็น, ไม่ได้ยินเสียง, ไม่ได้กลิ่น, ไม่ได้สัมผัส, และไม่ได้สัมผัส) -ไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลา และสถานที่ -หลอกหลวง (เพศ อายุ และการศึกษา) -ขยายขอบเขตการสื่อสารได้ง่าย -ไม่ทราบบุคลิกภาพที่แท้จริงของคู่สนทนา -ไม่ต้องกังวลกับสายตาคนรอบข้าง -ทุกคนเท่าเทียมกัน 	<ul style="list-style-type: none"> -มีกฎระเบียบและบรรทัดฐานทางสังคม -มีตัวตนและสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง -ไม่สามารถทำตามใจตนเองได้ทุกอย่าง -มีการใช้ภาษากาย และสัมผัสได้ทั้งห้าสัมผัส -มีเงื่อนไขของเวลา และสถานที่ในการพบกัน -ทราบบุคลิกที่แท้จริง -การเปิดเผย / การมีความลับ -ทราบสถานะที่แท้จริงซึ่งกันและกัน ความรู้ ลึกอาจจะไม่เท่าเทียมกัน

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน การศึกษา	เหมือน	แตกต่าง
ความคาดหวังและ ความผูกพัน -การยอมรับซึ่งกันและ กันตามแบบที่บุคคล เป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ -ต้องการจะรักษา มิตรภาพต่อไป -การต้องการการยอมรับ จากกลุ่ม -หวังผลตอบแทน การรักษามิตรภาพ -การถนอมมิตรภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น -การกระทบกระทั่งกัน -เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือ ฉวยโอกาส -ต้องการรู้จักและพบ เห็นตัวตนที่แท้จริงของ คู่สนทนา	ความคาดหวังและ ความผูกพัน -การยอมรับซึ่งกันและกัน ตามแบบที่บุคคลเป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ -ต้องการจะรักษา มิตรภาพต่อไป -การต้องการการยอมรับ จากกลุ่ม -หวังผลตอบแทน การรักษามิตรภาพ -การถนอมมิตรภาพ ปัญหาที่เกิดขึ้น -การกระทบกระทั่งกัน -เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือ ฉวยโอกาส	/	/

จะเห็นได้ว่าบริบททางคอมพิวเตอร์ซึ่งได้กล่าวไว้แล้วในบทวิเคราะห์ ส่งผลให้กลุ่มเพื่อนออนไลน์มีพฤติกรรมในการสร้างมิตรภาพที่แตกต่างจากกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน จึงทำให้เกิดความแตกต่างในด้านความรู้สึก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของความรู้สึกปลอดภัย แม้จะสนทนากับกลุ่มเพื่อนออนไลน์ได้อย่างสบายใจ และสามารถทำได้ทุกอย่างในขณะที่สนทนากันแต่ก็ไม่แน่ใจในเรื่องของความปลอดภัย เพราะไม่สามารถรู้ได้เลยว่าใครเป็นใคร ดังนั้นการหลอกลวงจึงเกิดขึ้นได้อย่างง่ายดาย แต่กับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันเราสามารถมองเห็นสีหน้า แววตา สัมผัสทางร่างกายและอ่านความคิดของเพื่อนได้ เพราะฉะนั้นมิตรภาพของเพื่อนออนไลน์จึงเป็นเพียงส่วนเติมเต็มทางความรู้สึกมากกว่าจะเป็นมิตรภาพที่แท้จริงในความคิดของหลายคน

3. กลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้จริงหรือไม่

เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมไม่ต้องการอยู่ลำพังคนเดียว มีความอยากได้เป็นสมาชิกของกลุ่ม และต้องการอยู่ร่วมกับเพื่อนกับฝูง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มนุษย์มีความต้องการอันหนึ่งที่เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เข้าร่วมกลุ่ม ความต้องการนั้น เรียกว่า “ความต้องการที่จะเกี่ยวข้องกับผู้อื่น” ความอยากเป็นสมาชิกของกลุ่ม อาจจะเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในช่วงต้นของชีวิตก็ได้ ดังจะเห็นได้ว่า โดยปกติแล้วเมื่อเด็กเกิดมาเด็กจะได้รับการโอบอุ้มเลี้ยงดูโดยพ่อแม่ หรือผู้อื่นที่ทำหน้าที่แทนพ่อแม่ เด็กได้รับความรักความอบอุ่น และการช่วยเหลือในด้านต่างๆ จนได้มีชีวิตรอดมา ทำให้เรารู้ว่าการอยู่กับผู้อื่น หรือการอยู่กับกลุ่มนั้นเป็นสิ่งที่ดี และมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตน การปฏิบัติในลักษณะนั้นจึงติดอยู่กับตนจนเป็นผู้ใหญ่ก็ได้ เป็นผลทำให้เขาอยากเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่ม

สำหรับจิตวิทยายังในข้อนี้ไม่สามารถสรุปแน่ชัดได้ เนื่องจากกลุ่มเพื่อนออนไลน์สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้สำหรับคนกลุ่มหนึ่ง ที่ให้เหตุผลว่า การสนทนาแบบออนไลน์นั้นเป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการสร้างมิตรภาพโดยที่สามารถสนทนากับใครก็ได้ โดยไม่มีข้อแม้ ที่ในสังคมจริงไม่สามารถทำได้ เมื่อเริ่มรู้จักกันแล้วสนทนากันด้วยความเข้าใจ นัดพบกันและตกลงที่จะเป็นเพื่อนที่ดีต่อกันความเป็นเพื่อนไม่ว่าจะมาจากการสนทนาแบบออนไลน์หรือไม่ก็ตามก็ไม่มี ความแตกต่างกัน และอีกกลุ่มหนึ่งก็บอกว่า กลุ่มเพื่อนออนไลน์ไม่สามารถทดแทนการมีกลุ่มเพื่อนในสังคมสมัยใหม่ได้ เพราะทุกอย่างในโลกไซเบอร์ล้วนหาความจริงได้ยาก จึงเป็นเพียงการเข้าไปสร้างตัวตน สร้างมิตรภาพภายในโลกไซเบอร์เท่านั้น เมื่ออยู่ในโลกความเป็นจริงก็ต้องมีเพื่อนที่อยู่ในสังคมจริง เพื่อนออนไลน์ไม่สามารถมาทดแทนได้เพราะไม่มีความใกล้ชิดกัน ไม่มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันมา ขาดการเรียนรู้กันในโลกความเป็นจริง ดังนั้นทุกสิ่งทุกอย่างจึงอาจเป็นเพียงการหลอกหลวงกันเท่านั้น

โดยสรุปเพิ่มเติม เพื่อนออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้มากกว่าเพื่อนในสังคมจริงได้ดังนี้

1. สามารถระบายความรู้สึก บอกความลับกับคนที่ไม่รู้จักได้ เพราะคิดว่าจะไม่มีผลกระทบใดตามมาซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้
2. สามารถมีเพื่อนในเวลาที่เป็นเพื่อนในชีวิตจริงไม่อยู่หรือพักผ่อนแล้ว
3. แก้เหงาในเวลาที่ไม่มีความอยู่ด้วย
4. ลดความเครียด และทำในสิ่งที่ไม่สามารถทำกับเพื่อนในชีวิตจริงได้

5. สามารถจัดการกับความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นไปตามที่ตัวเองต้องการได้ เช่น ต้องการให้คู่สนทนาเป็นเพื่อนสนิท ก็สนทนากันอย่างต่อเนื่อง ทำให้อีกฝ่ายรู้สึกประทับใจผ่านตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่างๆ ได้ หรือแม้แต่ไม่ต้องการจะสานความสัมพันธ์ต่อก็สามารถทำได้ โดยไม่ติดต่อกลับไปหรือ block ไม่ให้คู่สนทนาเข้ามาคุยได้ เป็นต้น

6.2 ข้อจำกัด และอุปสรรคในการวิจัยครั้งนี้

1. การทำวิจัยครั้งนี้ ต้องอาศัยระยะเวลาที่นานพอสมควรในการสร้างความไว้วางใจจากกลุ่มเพื่อนออนไลน์เพื่อจะศึกษาพฤติกรรมและสร้างมิตรภาพ
2. สิ่งที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์นั้นเป็นในลักษณะตัวตนและมิตรภาพที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมการสนทนาแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นตัวตนของบุคคลที่อยู่ในสังคมเสมือนจริง (Virtual Community) โดยไม่ได้เข้าไปศึกษาว่าตัวตนในสังคมจริง (Real Community) ของบุคคลนั้นๆ เป็นเช่นไร เพราะอาจเกิดอันตรายจากการนัดพบเจอตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา
3. เป็นการยากในการจะวัดตัวตนที่แท้จริงของกลุ่มเพื่อนออนไลน์ออกมาได้ เนื่องจากต้องอาศัยทฤษฎีและเครื่องมือทางจิตวิทยาเข้าช่วย แต่ผู้วิจัยไม่มีความรู้ทางด้านจิตวิทยาเพียงพอในการแปลความหมายว่าใครเป็นใคร อย่างไร มีตัวตนแบบไหน และอยู่ที่ใด ดังนั้น ลักษณะตัวตนที่ปรากฏออกมาจึงเป็นเพียงตัวตนที่มองเห็นอยู่ในสังคมของโลกไซเบอร์เท่านั้น
4. เพื่อความชัดเจนมากขึ้นผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบมิตรภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเพื่อนร่วมสถาบัน ซึ่งเป็นมิตรภาพที่เกิดขึ้นในสังคมจริง

6.3 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. การสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนอย่างแท้จริงนั้น ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควรเพื่อเรียนรู้นิสัยใจคอของแต่ละคนและปรับตัวให้เข้ากับกลุ่ม รวมทั้งต้องมีการสัมผัสโดยประสาธสัมผัสทั้งห้าเพื่อสร้างและรับรู้ความรู้สึกที่แสดงออกต่อกันอย่างแท้จริง และประสบการณ์ต่างๆร่วมกันได้อย่างชัดเจน เพราะสิ่งเหล่านี้จะนำมาซึ่งความเข้าใจและความรู้สึกผูกพันต่อกันไปอย่างยาวนาน ซึ่งแตกต่างจากการสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์โดยสิ้นเชิง เพราะการสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนออนไลน์นั้นอาศัยเพียงการสนทนาและเรียนรู้กันผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์และการพูดคุยผ่านทางโทรศัพท์ หากไม่ทำการสนทนากันอย่างต่อเนื่องความผูกพันและมิตรภาพก็จะไม่สามารถดำเนินต่อไป เพราะจะไม่มีใครสนใจใคร เนื่องจากคู่สนทนาในโลกไซเบอร์มีอยู่มากมายหากไม่ให้ความสนใจกันก็สามารถหาคู่สนทนาใหม่ได้เรื่อยๆและแต่ละคนก็ไม่สามารถรู้จักตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนา

ได้ ความไว้วางใจกันจึงเกิดขึ้นได้ยาก การหลอกลวงจึงเกิดขึ้นดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญ
สนใจกับปัญหาการหลอกลวงจากการรู้จักกันผ่านอินเทอร์เน็ตและมีมาตรการป้องกันอย่างจริงจัง

2.ควรมีสื่อประชาสัมพันธ์จากผู้เชี่ยวชาญและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสำหรับแนะนำก่อนการ
สนทนาแบบออนไลน์แก่เยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะถึงโทษและภัยที่อาจเกิดขึ้นจากการสนทนา
แบบออนไลน์ เช่น การหลอกลวงเอาทรัพย์สิน และอาชญากรรมทางเพศ เป็นต้น

6.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ในสังคมโลกไซเบอร์นั้นยังมีอยู่น้อย แต่ประเด็นที่ควร
จะศึกษายังมีอีกมากมาย เพราะปัจจุบันนี้ไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงเทคโนโลยีให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิต
ประจำวันได้ และนับวันยิ่งจะมีความสัมพันธ์กันมากขึ้น ดังนั้นควรจะมีการศึกษาเพื่อเตรียมพร้อมรับ
มือกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น และประเด็นที่ผู้วิจัยคิดว่าควรจะมีการศึกษาต่อไป เช่น

1. ศึกษาเกี่ยวกับตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นในโลกไซเบอร์ว่ามีลักษณะและคุณสมบัติอย่างไรบ้าง
2. ศึกษาเกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นมากมายผ่านการสนทนาแบบออนไลน์
3. ศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างห้องสนทนาภาษาไทยกับห้องสนทนา
ต่างประเทศแตกต่างกันอย่างไร
4. ศึกษาชุมชนต่างๆที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ และปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น
5. ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับตัวตนที่แท้จริงกับตัวตนในโลกไซเบอร์ ว่าสัมพันธ์กันอย่างไร และมีผล
กระทบต่อกันอย่างไรบ้าง เป็นต้น
6. ในการศึกษาครั้งต่อไปควรให้ความสำคัญในเรื่องทักษะด้านสังคมในโลกไซเบอร์ (Cyber
Social Skill) เป็นสิ่งเดียวกับทักษะด้านสังคม (Social Skill) หรือไม่

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรภัทร์ สุทธิดาราร. 2536. ก้าวสู่โลกอินเทอร์เน็ตฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: คอมพิวเตอร์

ก่อ สวัสดิพิธานิชย์. 2519. วัยรุ่นและการปรับปรุงบุคลิกภาพ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช

กิตติ กันภัย. 2543. การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ : มองสื่อใหม่
มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร : เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์

กาญจนา แก้วเทพ. 2542. การวิเคราะห์สื่อ:แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร : เอ็ดดิสัน เพรส
โปรดักส์

ขวัญเรือน กิติวัฒน์. 2532. เอกสารการสอนชุดพลศาสตร์ของการสื่อสาร.
กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

คณะศิรินภากุล. 2546. ความตั้งใจทางกายภาพและปรากฏการณ์ความคาดหวังสร้าง
ความจริงในคู่สนทนาต่างเพศผ่านอินเทอร์เน็ต วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑารัตน์ เคนจอหอ.2548.อนาคต "เซท" ปี 48...ความเปลี่ยนแปลงบนโลกไซเบอร์. ไทยรัฐ
(online). Available from : <http://www.bcoms.net/article/detail.asp?id=110>
(2548,มีนาคม 14)

ชัชวาล ศุภเกษม. 2547. อินเทอร์เน็ตทำงานอย่างไร. กรุงเทพมหานคร : เอช เอ็น กรุ๊ป

ไชยรัตน์ บุตรพรหม. 2545. ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขต
กรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี. 2545. การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดลินิวส์. 2548. เดลินิวส์ติด 1 ใน 10 เว็บไซต์ฮิต. เดลินิวส์ (online). Available from:
http://www.dailynews.co.th/dailynews/pages/front_th/popup_news/Default.aspx?newsid=3234&newsType=1&template=1 (2548, พฤศจิกายน 30)
- ถิรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์. 2528. พฤติกรรมกรรสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: O.S. Printing House
- นิตยสาร วินโดว์ แมกกาซีน , กรกฎาคม 2545 : 45.
- ปรมะ สตะเวทิน. 2540. หลักนิเทศน์ศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์
- ปรีชา คุณินทร์พันธุ์. 2535. สังคมและวัฒนธรรม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- ปฟ้าณี ลีติวัฒนา. 2542. มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์
- พัทยา สายหู. 2544. กลไกของสังคม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม. 2544. การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบน
เครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญพรรณ รวิโชติกุล. 2544. การวิเคราะห์วาทกรรมบนอินเทอร์เน็ต Bulletin Board ของเว็บไซต์
พันธ์ทิพย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทธิดา พันธุ์มเสน, “โลกาภิวัตน์ วัฒนธรรม กับการศึกษา,” มติชน (22 ธันวาคม 2548):27

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. 2543. Cyber Being ผมคือไซเบอร์. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น
จำกัด (มหาชน)

ศรันย์ ไมตรีเวช. 2540. ครบเครื่องเรื่องอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร : โปรวิชั่น

ศุภนิสา ทดลา. 2542. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถิต นิยมญาติ. 2525. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์

สุนนา อุษณีย์มาศ. 2543. สัญญาทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุค
หลังสมัยใหม่ วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์. 2539. พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเว็ลด์ไวด์เว็บของนักศึกษาในเขต
กรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิญา เพ็ญฟูสกุล. 2543. อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพมหานคร :
การประชุมทางวิชาการระดับชาติ สาขาสังคมวิทยา ครั้งที่ 1

อรทัย ผลเนื่องมา. 2530. การศึกษาลักษณะกลุ่มเพื่อนของนักศึกษาพยาบาลในกรุงเทพมหานคร
วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกรัตน์ สารธรรม. 2547. “เบลค เออร์วิง” พันธกิจข้ามชาติต้น MSN ผงาดสู่ตลาดไทย. กรุงเทพ
ธุรกิจ(online). Available from:

<http://www.bangkokbiznews.com/scitech/2004/0904/news.php?news=column14768276.html> (2547, กันยายน 23)

เอ็มเอสเอ็นไทยแลนด์. 2549. คุณเล่น MSN เพื่ออะไร ? แบบสำรวจล่าสุดที่ MSN MESSENGER THAILAND : MSN.IN.TH เอ็มเอสเอ็นไทยแลนด์ หาเพื่อน ที่นี้ตลอด 24 ชั่วโมง (online). Available from:
[http://www.msn.in.th/modules.php?name=Surveys&op=results&pollID=1
&mode=thread&order=0&thold=0](http://www.msn.in.th/modules.php?name=Surveys&op=results&pollID=1&mode=thread&order=0&thold=0) (2549, มกราคม 26)



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาษาต่างประเทศ

Benedikt, M. 1991. Cyberspace : First Step. Massachusetts : MIT Press

Cooper, Simon. 1997. Plenitude and Alienation : The Subject of Holmes, David. Virtual Politics : Identity and Community in cyberspace SAGE.

December, John. 2000. CMC Study Center (Online). December Center. Available from:
<http://www.december.com/cmc/study/center.html> (15 December 2002).

Fukuda, S. 2003. Human Insecurity In a Global World. United States : Harward University.

Harvey, David. 1995. The Condition of Postmodernity : Blackwell.

Holmes, David. 1997. Virtual Politics : Identity and Community in cyberspace. SAGE.

Hurlock, Elizabeth B. 1968. Development Psychology. New York : McGraw – Hill Book Company, Inc.

Jordan, T. 1999. Cyberpower : the Culture and Politics of Cyberspace and the Internet. London : Routledge

Lindlof, T.R., & Shatzer, M.J. 1998. Media ethnography in virtual space : Strategies, limits, and possibilities. Journal of Broadcasting & Electronic Media.

Murray, Bridget. 2000. A mirror on the self (Online). Available from:
<http://www.apa.org/monitor/apr00/mirror.html> (20 August 2002).

- Postmes, T., Spears, R., and Lea, M. 1998. Breaching or building social boundaries? Side – effects of computer mediated communication. Communication research.
- Rheingold, H. 1993. A slice of life in my virtual community. Cambridge : MIT Press.
- Rheingold, H. 1995. Virtual Community. London : Minerva Books.
- Sahlins, Marshall D. 1965. On the Sociology of Primitive Exchange in The Relevance of Models for Social Anthropology. London : Tavistock Publication.
- Suler, John. 1999. The Psychology of Cyberspace (Online) . Rider University. Available from: <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html> (24 June 2002).
- Tucker-Ladd, Clayton. 1996. Psychological Self-Help (Online) . Available from: <http://mentalhelp.net/psyhelp/> (14 July 2002).
- Turkle, Sherry. 1995. The Way of the Web (Online) . Available from: <http://www.samizdat.com/recognit.html> (26 June 2002).
- Walther, J.B. 1992. Interpersonal effects in computer – mediated interaction : A relational perspective. Communication Research



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มและการสัมภาษณ์เจาะลึก

ส่วนที่ 1

ข้อมูลส่วนบุคคล

- เพศ
- อายุ
- การศึกษา
- รายได้
- ในชีวิตประจำวัน ปกติใช้เวลาว่างทำอะไร
- การมองโลก ความมีน้ำใจต่อเพื่อน

ข้อมูลการสนทนาแบบออนไลน์

- ระยะเวลาที่สนทนาแบบออนไลน์ต่อวัน
- วัตถุประสงค์ในการเข้ามาสนทนาแบบออนไลน์
- ส่วนมากสนทนาแบบออนไลน์กับใคร เรื่องอะไร
- รู้จักการสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกได้อย่างไร และเข้าไปสนทนาแบบออนไลน์ครั้งแรกได้อย่างไร
- จากการที่เข้าไปสนทนาแบบออนไลน์บ่อยครั้งแล้วรู้สึกอย่างไรกับการสนทนาแบบออนไลน์
- ในแต่ละครั้งที่สนทนาแบบออนไลน์ได้สนทนากับคู่สนทนาคนเดิมหรือไม่ ความถี่ในการสนทนาแบบออนไลน์กับคู่สนทนาคนเดิม
- ใช้เหตุผลใดในการเลือกคู่สนทนา
- เคยสมมติตัวเองเป็นบุคคลอื่นหรือไม่
- แสดงเป็นบทบาทอะไรและแสดงออกอย่างไรในระหว่างการสนทนาแบบออนไลน์

ส่วนที่ 2 : ข้อมูลแบบเจาะลึก

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>การสร้างมิตรภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> -วัตถุประสงค์ของกลุ่ม -กิจกรรมของกลุ่ม -เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม -ความสนใจร่วมกัน ใ้วางใจกัน การมีความลับต่อกันหรือเปิดเผย -ความรู้สึกผูกพัน -การปรับตัว -การเลือกคบเพื่อน -คุณค่าและทัศนคติใหม่ -ชนิดกลุ่มเพื่อน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา) -ลักษณะเด่นและการดึงดูดของคู่สนทนา -ฟังฟังในการเรียน / กำลังใจ -ที่ปรึกษา -แก้เหงา <p>ความคาดหวังและความผูกพัน</p> <ul style="list-style-type: none"> -การยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลเป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ -ต้องการความผูกพันกันมากแค่ไหน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา) -ต้องการจะรักษามิตรภาพต่อไปหรือไม่และจะทำอย่างไร -การต้องการการยอมรับจากกลุ่ม -หวังผลตอบแทน 	<p>การสร้างมิตรภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> -วัตถุประสงค์ของกลุ่ม -กิจกรรมของกลุ่ม -เหตุผลในการเข้าร่วมกลุ่ม -ความสนใจร่วมกัน ใ้วางใจกัน การมีความลับต่อกันหรือเปิดเผย -ความรู้สึกผูกพัน -การปรับตัว -การเลือกคบเพื่อน -คุณค่าและทัศนคติใหม่ -ชนิดกลุ่มเพื่อน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา) -ลักษณะเด่นและการดึงดูดความสนใจ -ฟังฟังในการเรียน / กำลังใจ -ที่ปรึกษา -แก้เหงา <p>ความคาดหวังและความผูกพัน</p> <ul style="list-style-type: none"> -การยอมรับซึ่งกันและกันตามแบบที่บุคคลเป็นอยู่ ทุกข์ / สุข / กลัว / ผิดหวัง / ดีใจ / เสียใจ -ต้องการความผูกพันกันมากแค่ไหน (เพื่อนสนิท / เพื่อนธรรมดา) -ต้องการจะรักษามิตรภาพต่อไปหรือไม่และจะทำอย่างไร -การต้องการการยอมรับจากกลุ่ม -หวังผลตอบแทน

กลุ่มเพื่อนออนไลน์	กลุ่มเพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา
<p>การรักษามิตรภาพ</p> <p>-หลังจากการสนทนากันแล้วความรู้สึกที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร</p> <p>-การถนอมมิตรภาพ</p> <p>ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <p>-การกระทบกระทั่งกัน</p> <p>-เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือฉวยโอกาส</p> <p>-ต้องการรู้จักและพบเห็นตัวตนที่แท้จริงของคู่สนทนาหรือไม่</p>	<p>การรักษามิตรภาพ</p> <p>-หลังจากการสนทนากันแล้วความรู้สึกที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร</p> <p>-การถนอมมิตรภาพ</p> <p>ปัญหาที่เกิดขึ้น</p> <p>-การกระทบกระทั่งกัน</p> <p>-เจ้าเล่ห์เพทุบาย หรือฉวยโอกาส</p>

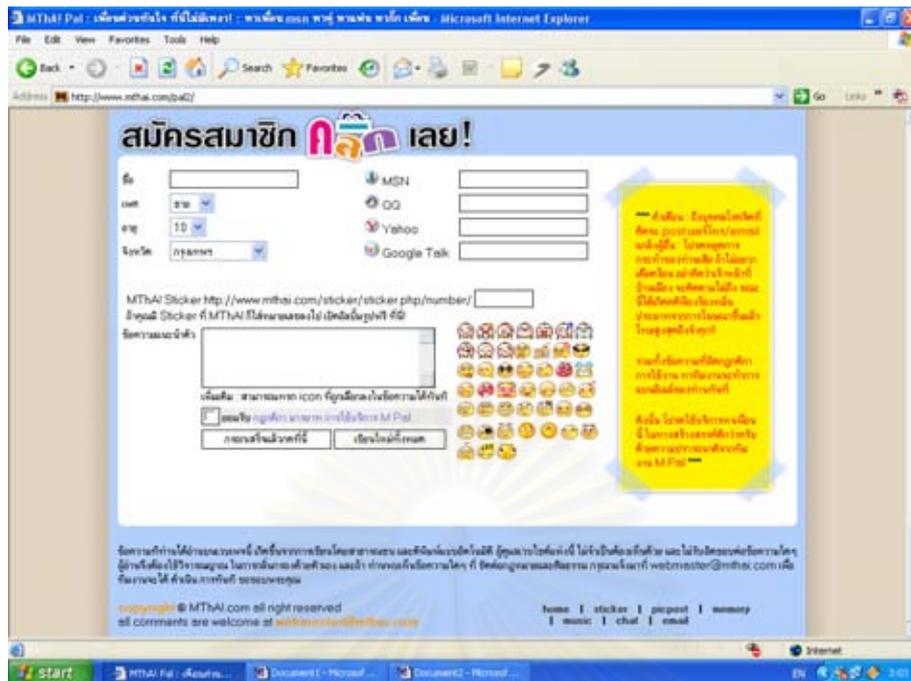
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กระบวนการสร้างเพื่อนโดยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์

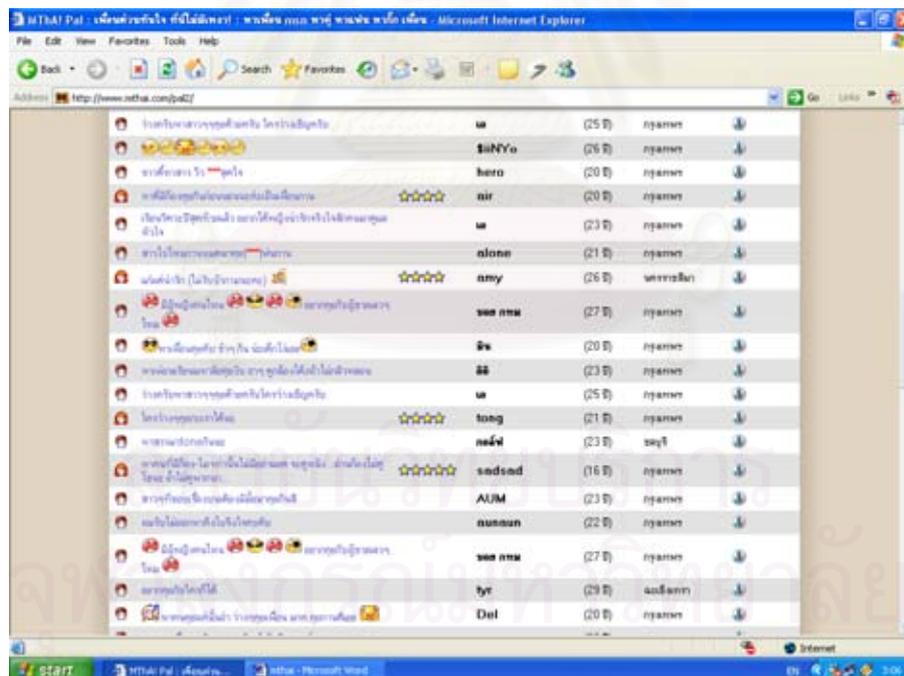


1. เข้าสู่หน้าแรกของ www.mthai.com/pal2/ เพื่อหาเพื่อนที่จะสนทนาด้วยกัน

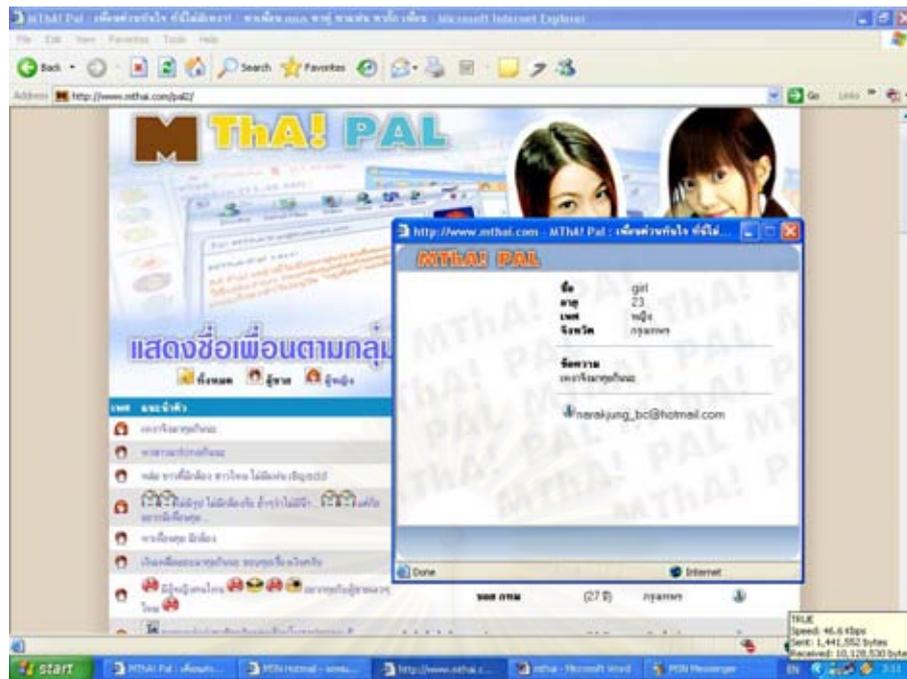
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



2. สมัครเป็นสมาชิกเพื่อให้ข้อความของเราไปปรากฏ (ดังรูปด้านล่าง)

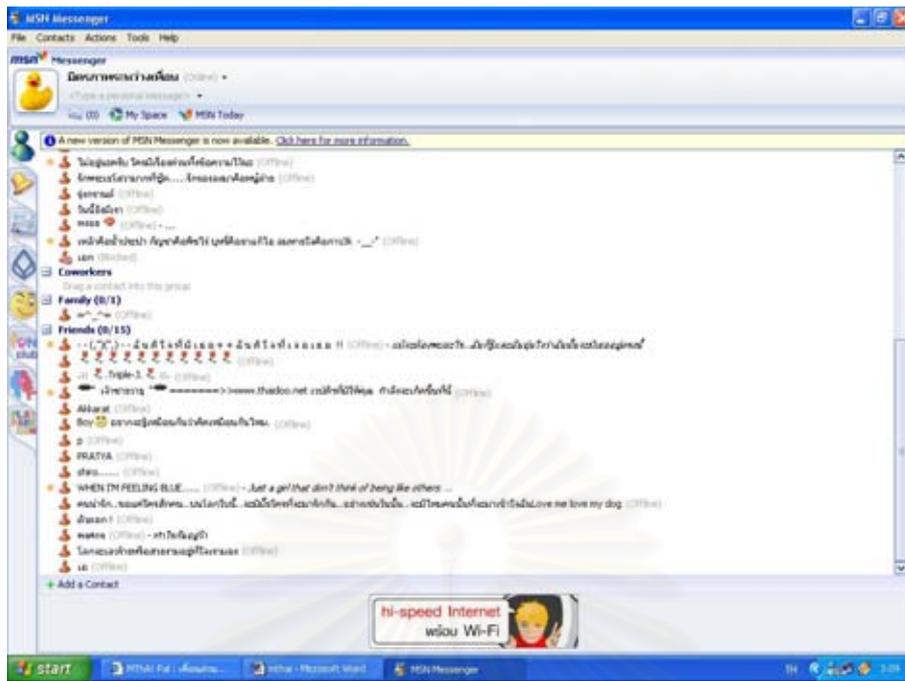


3. ข้อความและE-Mail Address ของเราจะไปปรากฏอยู่บนหน้าจอดังรูป



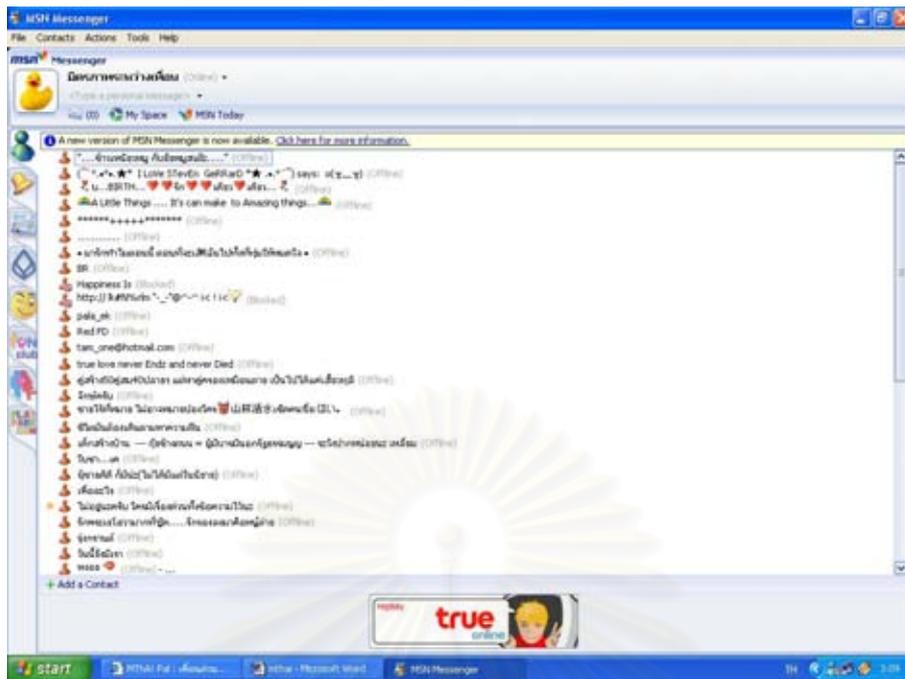
4. หากต้องการสนทนากับใครหรือใครต้องการจะสนทนากับเราก็กดที่ข้อความแล้วหน้า
จอจะปรากฏดังรูปด้านบน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



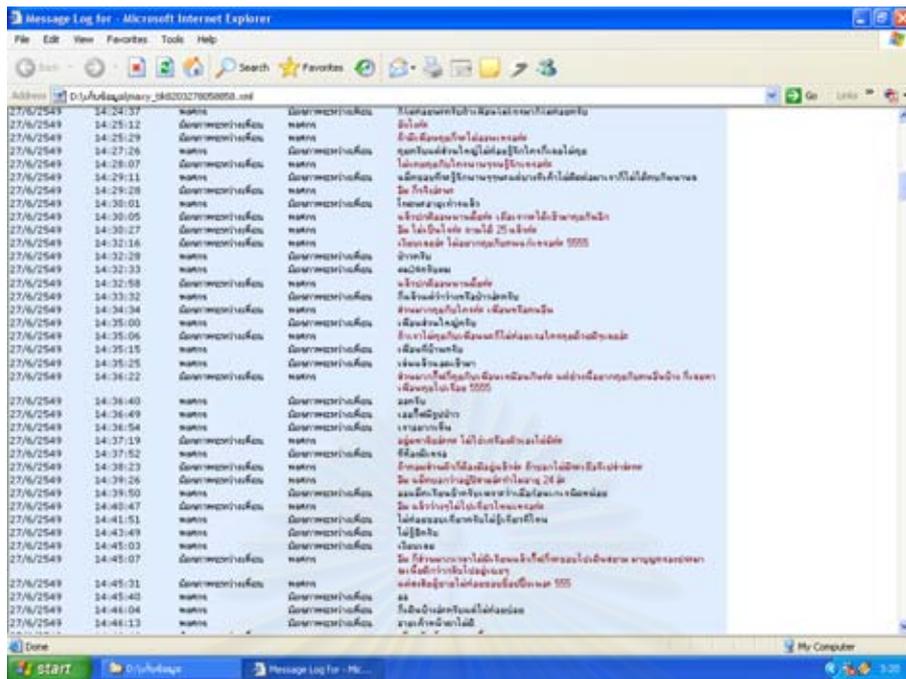
5. จากนั้นเปิดโปรแกรม MSN Messenger 7.0 ของเราเพื่อเพิ่มรายชื่อคู่สนทนาเข้าไป และสามารถสนทนากันได้เลยซึ่งในโปรแกรมนี้จะแบ่งเป็นสามกลุ่มให้เลือกกว่าเราจะจัดคู่สนทนาของเราไปอยู่ใน กลุ่มConnecter, Family หรือ Friends

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



6. ในที่นี้ผู้วิจัยจัดผู้เข้าร่วมสนทนาให้อยู่ในกลุ่ม Friends และใช้หัวข้อออนไลน์ว่า
“มิตรภาพระหว่างเพื่อน”

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



7. ข้อความที่สนทนากันจะถูกบันทึกไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ดังกล่าว

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเริ่มค้นหาเพื่อนในโลกไซเบอร์

การใช้ชื่อในการสนทนา และการปรากฏตัวครั้งแรก

จากการเข้าหากลุ่มเพื่อนออนไลน์จากเว็บไซต์ที่มีผู้เข้ามาหาเพื่อนร่วมสนทนาด้วยวิธีการสนทนาแบบออนไลน์โดยการฝากข้อความเชิญชวนไว้ในเว็บไซต์ www.mthai.com/pal2/ จะพบว่าผู้สนทนาจะใช้ชื่อที่เป็นภาษาไทยหรืออาจจะเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อใช้อ้างอิงในขณะที่สนทนากัน และเพื่อใช้ในการสมัครเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เพศ	แนะนำตัว	ฮิต	ชื่อ	อายุ	จังหวัด	
	อยากคุยกับคนมีอายุ40-50ขึ้นไป		a	(26 ปี)	กรุงเทพฯ	
	หาเพื่อนคุณนะคะ (ทำงานแล้วอย่างดี)ขอมีรูปด้วยนะคะ รูปตัวเองนะห้ามโกหก		เจ	(27 ปี)	ปทุมธานี	
	  		2	(21 ปี)	เชียงใหม่	
	 ว่างๆหาคนคุยด้วย 		เซ็น	(21 ปี)	กรุงเทพฯ	
	หาเพื่อนคุยค่ะ แต่ถ้าอยู่ไกล ๆ แล้วอยากเจอออกค่ะตัวเครื่องบินให้ด้วยนะคะ ...		เป้ค่ะ	(24 ปี)	เชียงใหม่	
	Bonjour		petite fille	(24 ปี)	กรุงเทพฯ	
	น่ารัก ขาว หากิ๊ก (มีรูปค่ะ) 		จอย	(20 ปี)	กรุงเทพฯ	
	สวัสดีค่ะ ใครว่างๆเข้ามาคุยกันนะคะ 21-30		beau	(21 ปี)	กรุงเทพฯ	

จะเห็นได้ว่าจะมีข้อความแนะนำตัวที่น่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้ร่วมสนทนา ซึ่งบางคนอาจจะไม่ใช่เป็นคำพูดแต่อาจจะใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปการ์ตูนที่แสดงถึงความรู้สึก เช่น ตัวอย่างที่ 3 จากตารางเบื้องต้น รวมทั้งจะมีการบอกเพศ ชื่อ อายุ และจังหวัด ให้ผู้ที่เข้ามาหาเพื่อนร่วมสนทนาพิจารณาและเลือกที่จะ add E – Mail Address ของตนไปเป็นคู่สนทนาต่อไป

เริ่มต้นการสนทนา

หลังจากเลือกคู่สนทนาได้แล้วก็เริ่มการสนทนาด้วยการทักทายกัน เช่น สวัสดีค่ะ (ครับ), หวานดีค่ะ (ครับ) หรือ หวัดดีค่ะ (ครับ) หรือ ดีค่ะ เป็นต้น รวมทั้งบางคนอาจจะใช้สัญลักษณ์ที่เป็นรูปการ์ตูนที่แสดงถึงความรู้สึกดีใจ แล้วยืมเป็นคำทักทาย เป็นต้น

จากนั้นเมื่อต่างฝ่ายต่างต้องการที่จะสนทนากันต่อไปก็จะเริ่มการสนทนาไปเรื่อยๆ เมื่อจะจบการสนทนาจึงเพียงแค่ Sing Out ออกไป และเมื่อจะเข้าสู่การสนทนาแบบออนไลน์ครั้งต่อไป หากคู่สนทนาคนเดิมออนไลน์อยู่ก็จะสามารถเข้าไปทักทายพูดคุยกันได้เลย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว พชรมน พิริยะสกุลยิ่ง เกิดวันที่ 28 กรกฎาคม พ.ศ. 2523 ที่จังหวัดนครพนม
สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการโฆษณาและประชาสัมพันธ์
คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในปีการศึกษา 2546 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร
สังคมวิทยามหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2547



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย