

บทที่ 4

รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะตอบคำถามปัญหานำการวิจัยในข้อที่ 1 เรื่องรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาว่าเป็นอย่างไร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์

โดยผลการวิจัยที่ได้ ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อความการสนทนา (social interaction) ของผู้ใช้บริการสื่อสารในห้องสนทนาจำนวน 3 เว็บไซต์ คือ <http://www.pantip.com> <http://www.hunsa.com> <http://www.sanook.com> และใช้โปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ซึ่งเป็นข้อความที่เป็นบทสนทนาของผู้ใช้บริการที่พิมพ์ พบว่าสามารถแบ่งรูปแบบที่พบได้เป็น 4 รูปแบบ Donald Cushman & Gordon C. Whiting (1977) ดังนี้

- 4.1 การลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา (Action Sequence)
- 4.2 การแสดงเจตนาของผู้สนทนา (Illocutionary Acts)
- 4.3 การสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (Turn Taking)
- 4.4 การปรับบทสนทนา (Conversation Alignment)

โดยจะกล่าวในแต่ละหัวข้อดังต่อไปนี้

เนื่องด้วยตัวอย่างบางตัวอย่างที่ยกมานั้นเป็นการนำข้อความที่ผู้สนทนาได้พิมพ์ลงไปจอคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้คัดลอกเนื้อหาและนำมาใส่ไว้ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ จึงเป็นข้อความที่คงข้อความ

เดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ข้อความที่เกิดขึ้นอาจจะมีการพิมพ์ผิดหรือใช้ภาษาไม่ถูกต้องเกิดขึ้นรวมทั้งรูปแบบในการสนทนาบางรูปแบบนั้น ผู้วิจัยไม่สามารถยกตัวอย่างจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ได้เนื่องจากคู่สนทนาแต่ละคู่ที่สนทนากันนั้นมีเป็นจำนวนมากในแต่ละหน้าจอ ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างและรวบรวมมาเฉพาะคู่สนทนาที่ผู้วิจัยศึกษาเท่านั้น

4.1 การลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา (Action Sequences)

ผลการวิจัยในส่วนนี้ ซึ่งจะวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์ของการสนทนาของผู้สนทนา ตั้งแต่เริ่มเข้าห้องสนทนาจนกระทั่งถึงการออกจากห้องสนทนา (conversation action sequence) McLaughlin (1969) สามารถแบ่งออกได้เป็นลำดับ (sequences) ดังนี้

4.1.1 การเริ่มเข้าห้องสนทนา

พบว่าลำดับเหตุการณ์ของการสนทนาของผู้ใช้บริการหลังจากที่มีการเข้าห้องสนทนาแล้ว มีดังนี้

1) การใช้ชื่อในการสนทนา / การปรากฏตัวครั้งแรก

หลังจากที่มีการเข้าสู่ห้องสนทนาของผู้ใช้บริการแล้ว ผู้สนทนาจะใช้ชื่อที่เป็นภาษาไทยหรืออาจจะเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อใช้ในการอ้างอิงในขณะที่สนทนากันและเพื่อใช้ในการลงทะเบียนเข้าไปในระบบของห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งชื่อที่ใช้ในการสนทนาส่วนใหญ่จะเป็นชื่อที่แปลก และเป็นชื่อดึงดูดความสนใจของผู้ร่วมสนทนา

ชื่อที่เป็นภาษาไทย

ตัวอย่างเช่น อะตอม พัทธา สุดสายป่าน เก็บตก สาวโบราณ ชิน จัง สามสสิง วันสีม่วง บุญเดือน ทวิทตี้ ลูกแแง รามสุร มอหมวย ปอนด์ทง วูดู ผิงผิง เจ้าแม่ฉงเป้ง

ดามี นู๋นา งงงวย ขุนสนาน แสบทรวง พริกเผ็ดมาก ดอย อหังการ หนาวละติ ไก่ต้ม ดิดหญิง
 ชำรอง ตะเข้ใหญ่มาก ตด บุษบาคะ สลายได้ ไข่น้ำ คัมจิง เป็นต้น

ชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ

ตัวอย่างเช่น Nancy EGV aek UE Huze Jim work sport goof OA
 mary jib Goal ma man-hunter Jeep chinaboy Noyjai thank Jaka kapom chris VIRUS Kob
 Tong bulls Za LAKE PLACID rest Alone tokikae Q-1 satan happy BENZ hippopotamus
 manow เป็นต้น

ในกรณีที่เป็นเว็บไซต์ของ hunsa.com pantip.com และ sanook.com ชื่อที่ผู้
 สนทนาใช้ในการลงทะเบียนแรกเข้าเพื่อเข้าไปสนทนาในห้องสนทนานั้น ผู้สนทนาจะใช้เป็นชื่อใน
 การอ้างอิงการสนทนาด้วย ตัวอย่างเช่น

จอร์จ ฝ่ายคุยกับจอร์จไหม

ส่วนในกรณีของโปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการ
 สนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th นั้น
 ชื่อที่ผู้สนทนาใช้ในการลงทะเบียนแรกเข้าเพื่อเข้าไปในห้องสนทนาจะเป็นภาษาอังกฤษ และชื่อที่ใน
 การสนทนาขณะที่เอยชื่อถึงกันจะเป็นอีกชื่อหนึ่ง ตัวอย่างเช่น

<Moo100>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	หมู
<^natacha>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	ปูย
<ok>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	หนุณา
< art18 >	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	โจ๊ก
<ace123>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	แน๊ท


ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าการใช้ชื่อในการลงทะเบียนแรกเข้าของการสนทนาในโปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th นั้น ต้องเป็นชื่อที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่นที่อยู่ในห้องสนทนาหากใช้ชื่อที่ซ้ำกับผู้อื่นที่อยู่ในห้องสนทนา ผู้ควบคุมระบบในห้องสนทนาของเว็บไซต์นี้จะเปลี่ยนชื่อให้เป็น Guest แล้วตามด้วยลำดับตัวเลข ตัวอย่างเช่น

<Guest08175>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	ฝ้าย
<Guest40508>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	ปูน
<Guest21504>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	นุ้ย
<Guest12867>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	วิ
<Guest73115>	ชื่อที่ใช้ในการสนทนาคือ	ฝน


นอกจากนี้ในกรณีที่เป็นเว็บไซต์ของ sanook.com จะให้ผู้สนทนาเลือกสัญลักษณ์ (icon) และสัญลักษณ์ (symbol) ประกอบชื่อที่ใช้ในการสนทนาด้วยโดยผู้สนทนาจะเป็นผู้เลือกสัญลักษณ์ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น

 **Khun Noo**
กะ เดียวเค้ารู้หมด

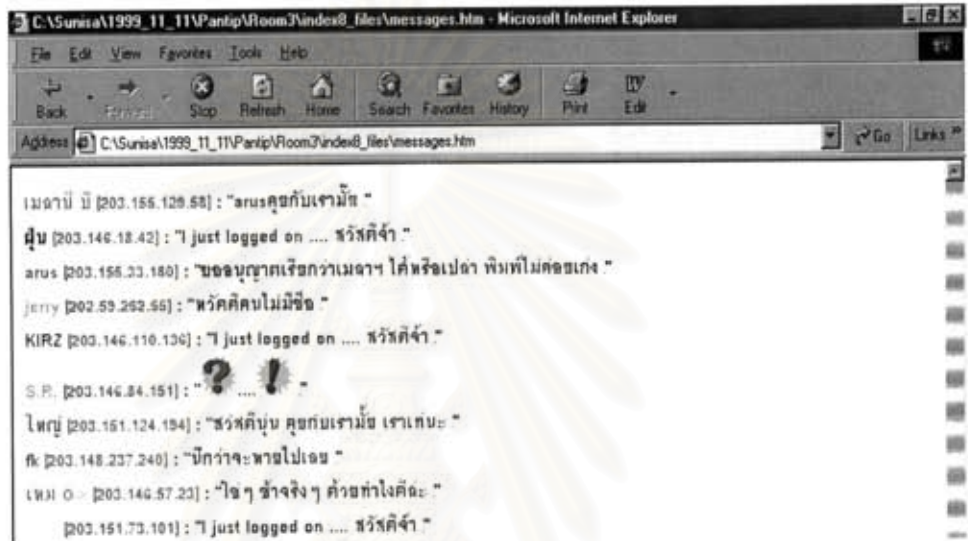
 **PEACH**
โหลๆๆๆๆ.....เทศ

 **นัท**
ดีจ้า....007

 **Kai**
55555

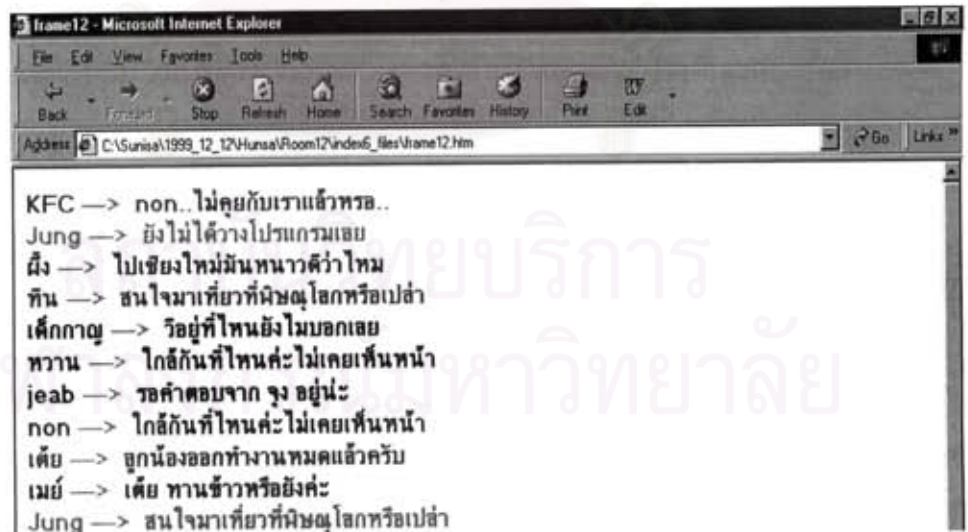
 **ขุนสนาม**
ไปตีต๊องอะคับ

ห้องสนทนาในเว็บไซต์ของ pantip.com จะให้ผู้สนทนาดำหนดสีของชื่อของตนเอง ส่วนห้องสนทนาในเว็บไซต์ของ hunsa.com จะให้ผู้สนทนาเลือกสีในการกำหนดสีของข้อความบทสนทนาตามแต่ที่ผู้สนทนาต้องการให้เป็นสีอะไร ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 4.1

แสดงการใช้สีในการกำหนดชื่อของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com



ภาพที่ 4.2

แสดงการใช้สีในการกำหนดชื่อและข้อความการสนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

จากรูปแบบในการใช้ชื่อเพื่อใช้ในการสนทนาดังกล่าว ผู้สนทนาอาจจะใช้ชื่อจริงหรือใช้ชื่อที่เป็นนามแฝงโดยคิดชื่อจากเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง หรือเรื่องที่ตนเองสนใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมทางสังคม (social context) ที่ตนเองเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครในละคร โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ดารา หรือนักร้อง ยี่ห้อสินค้า เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่าในการสนทนา ผู้สนทนาสามารถตั้งชื่อของตนเองได้ และสามารถเปลี่ยนแปลงชื่อได้ในแต่ละครั้งที่เข้าไปสนทนาในห้องสนทนา ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้สนทนาไม่สามารถตั้งชื่อของตนเองได้ (บิดามารดาตั้งให้และเป็นชื่อที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด) อีกทั้งชื่อของผู้สนทนายังไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้บ่อยครั้งเหมือนกับรูปแบบในการใช้ชื่อของผู้สนทนาในห้องสนทนา นอกจากนี้ยังพบว่าชื่อที่ผู้สนทนาใช้นั้นเป็นชื่อที่แปลกแตกต่างจากชื่อในโลกของความจริงและเป็นชื่อที่ไม่สามารถใช้ได้ในชีวิตจริง เช่น “ ดิดหญิง ” “ ข้าของ ” ฯลฯ จากข้อค้นพบข้างต้น กล่าวได้ว่าในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นั้น เปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออก มีเสรีภาพในการสื่อสารอย่างมาก

ในสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของห้องสนทนา ซึ่งในสภาพดังกล่าวนี้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่เจาะจงผู้รับสารรวมทั้งไม่รู้ว่าผู้สื่อสารเป็นใคร (anonymous) และเป็น การสื่อสารที่ปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (social emotional) กล่าวคือเป็นการแสดงออกความรู้สึกทางอารมณ์ได้น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับ การสื่อสารที่เป็นแบบเผชิญหน้า (face-to-face communication) ซึ่งเป็นการสื่อสารในสภาพที่เป็นบริบททั่วไป เพราะตามสภาพปกติแล้วในการสนทนากันที่เป็นการพูดคุยกัน ผู้สนทนาจะเห็นหน้ากันก่อน แต่ในการสื่อสารในห้องสนทนา ผู้สื่อสารเห็นแต่เพียงชื่อที่เป็นตัวอักษรปรากฏอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ร่วมสนทนาให้หันมาสนใจสนทนากับเรา จึงจำเป็นต้องสร้างชื่อหรือใช้ชื่อที่น่าสนใจเพื่อเรียกร้องความสนใจ เพราะในช่วงเวลาสั้น ๆ ที่จะต้องสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่เราไม่รู้จักมาก่อน เป็นเรื่องธรรมดาที่เราต้องสร้างความประทับใจ และชื่อก็เป็นสิ่งแรกในการสื่อสารในห้องสนทนาที่ผู้อื่นจะเห็นเราและความเป็นตัวตนของเรา เพราะเราไม่สามารถเห็นภาษากาย ท่าทางต่าง ๆ รวมทั้งโทนเสียงซึ่งเป็นรายละเอียดในการสื่อสารเบื้องต้น อีกทั้งชื่อก็สามารถแสดงถึงความเป็นตัวตนได้ด้วย (identity) ตัวอย่างลักษณะต่าง ๆ ที่ชื่อสามารถบอกความเป็นตัวตนเช่น

ชื่อแสดงความเป็นหญิงชัดเจน

ตัวอย่างเช่น จิม สาวโบราณ มอหมวย เจ้าแม่ ปูนา ผิงผิง MIKO mary Nancy อ้อย นาง
มารน้อย โบว์ ฝ่าย ผึ้ง ยัยม้า เป็นต้น

ชื่อที่แสดงความเป็นชายชัดเจน

ตัวอย่างเช่น ชินจิง ตามี ขุนสนาน aek man-hunter chinaboy ชายชาติ บอย ชินอิจิคุง ตั้
ใหญ่ เป็นต้น

ชื่อที่ไม่แสดงเพศชัดเจน

ตัวอย่างเช่น เก็บตก ตด สามสสิ่ง หนาวละติ พริกเผ็ดมาก ไก่ต้ม ปลาโต่ ลูกเง เป็นต้น

ชื่อที่แสดงลักษณะนิสัย

ตัวอย่างเช่น สาวโบราณ ลูกเง คนบ้า แสนดี ดิดหญิง เจ้าชู้หมุดอน เป็นต้น

ชื่อที่แสดงอายุหรือระดับการศึกษา

ตัวอย่างเช่น เด็กมัธยม เด็กมหาลัย เฒ่ากระทง ม.3 เป็นต้น

ชื่อที่แสดงถิ่นที่อยู่ภูมิอำนาจของผู้สนทนา

ตัวอย่างเช่น Thailand เกาะเต่า เด็กกาญจน์ กำพายเค้อ เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า ถ้าใช้เกณฑ์ในการแบ่ง พบว่าชื่อบางชื่อ สามารถจัดอยู่ในเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ หลายเกณฑ์ ตัวอย่างเช่น ลูกเง สามารถจัดอยู่ในเกณฑ์ของชื่อที่แสดงลักษณะนิสัย หรือหากจัดอยู่ในเกณฑ์ของชื่อที่แสดงอายุ หรือชื่อที่ไม่แสดงเพศชัดเจน ก็สามารถจัดอยู่ในเกณฑ์ดังกล่าวได้

ในกรณีของเว็บไซต์ของ sanook.com ที่ให้ผู้สนทนาได้เลือกสัญลักษณ์ (icon) และสัญลักษณ์ (symbol) พร้อมกับการตั้งชื่อเพื่อใช้ในการสนทนา โดยสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ดังกล่าวสามารถที่จะแสดงถึงความเป็นตัวตน (identity) ได้ด้วย ดังแสดงได้จากตารางที่ 4.1

ความหมายแสดงความ เป็นตัวตน	สัญลักษณ์ (symbol)	สัญลักษณ์ (icon)
แสดงความเป็นเพศ หญิงของผู้สนทนา		
แสดงความเป็นเพศ ชายของผู้สนทนา		



ความหมายแสดงความเป็นตัวตน	สัญลักษณ์ (symbol)	สัญลักษณ์ (icon)
แสดงความเป็นเด็กผู้ชาย	 	
แสดงความเป็นเด็กผู้หญิง	 	
แสดงถึงอารมณ์ของผู้สนทนา โดยการใช้ภาพการ์ตูน	   	

ตารางที่ 4.1

แสดงสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ที่ผู้สนทนาใช้ในการกำหนดความเป็นตัวตนในเว็บไซต์ www.sanook.com

2) คำทักทาย

ในการสนทนากันเพื่อให้ผู้สนทนาเข้าใจในความหมายที่ตรงกัน (clear meaning) และประสบความสำเร็จในการสื่อสาร รูปแบบการสนทนาจะต้องมีการลำดับเหตุการณ์ (sequencing approach) เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการสนทนา ซึ่งรูปแบบของการลำดับเหตุการณ์ดังกล่าว จะมีรูปแบบของบทสนทนาที่เป็นคู่กัน (adjacency-pair) จากการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก็พบรูปแบบการลำดับเหตุการณ์ในการสนทนามีการทักทาย (greeting) รวมอยู่ด้วย ซึ่งในรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาการทักทายจะปรากฏหลังจากที่ผู้สนทนาได้มีการลงชื่อเพื่อเข้าวงสนทนาแล้ว ผู้สนทนาจึงจะเริ่มทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา ตัวอย่างคำทักทายสำหรับผู้เข้ามาใหม่ ยกตัวอย่างเช่น สวัสดีค่ะ (ครับ) หัวดีค่ะ (ครับ) D ค่ะ (ครับ) เป็นต้น

ตัวอย่างรูปแบบการทักทาย – การทักทาย (greeting – greeting) ที่มีลักษณะ
ของบทสนทนาคู่กัน adjacency –pair

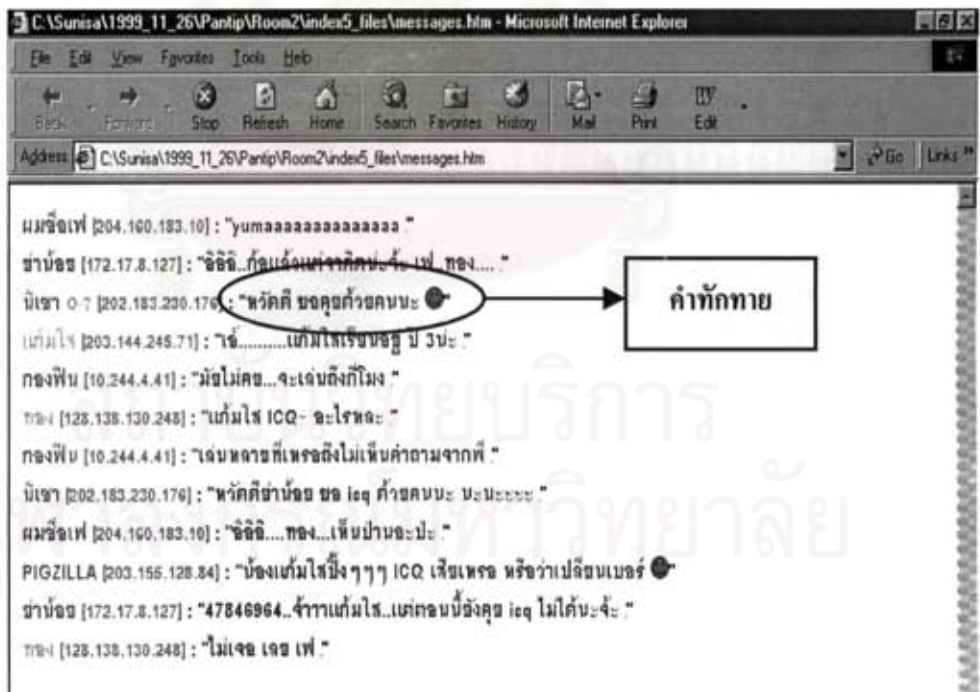
ตัวอย่างที่ 1

- ก (ถาม) สวัสดีค่ะ (กรับ)
- ข (ตอบ) สวัสดีค่ะ (กรับ)

ตัวอย่างที่ 2

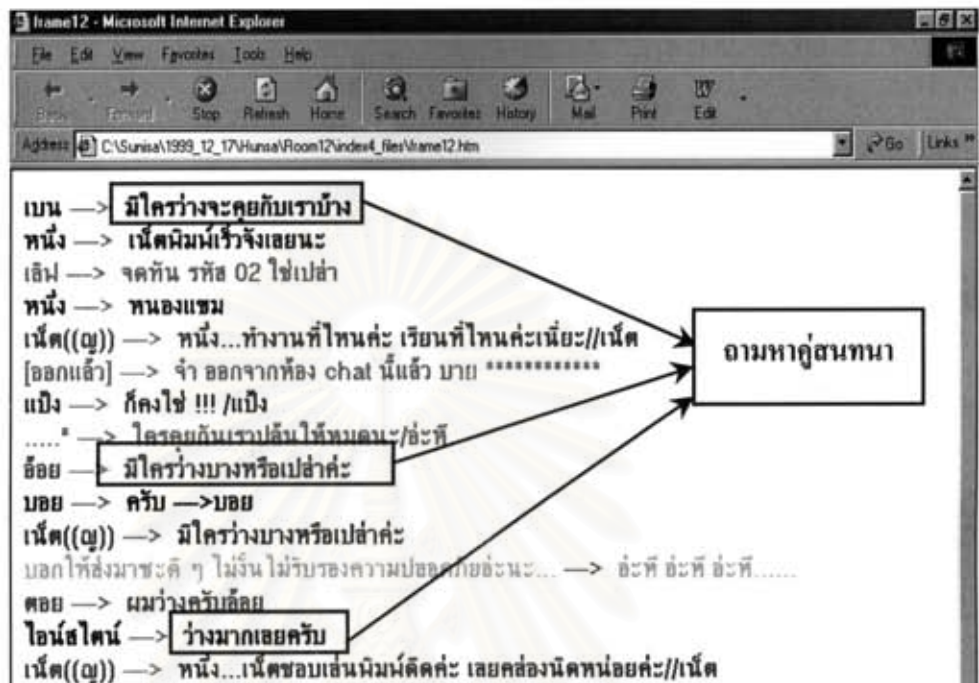
- ก (ถาม) D ค่ะ (กรับ)
- ข (ตอบ) D ค่ะ (กรับ)

ตัวอย่างรูปแบบการทักทายที่พบเห็นได้ในห้องสนทนา



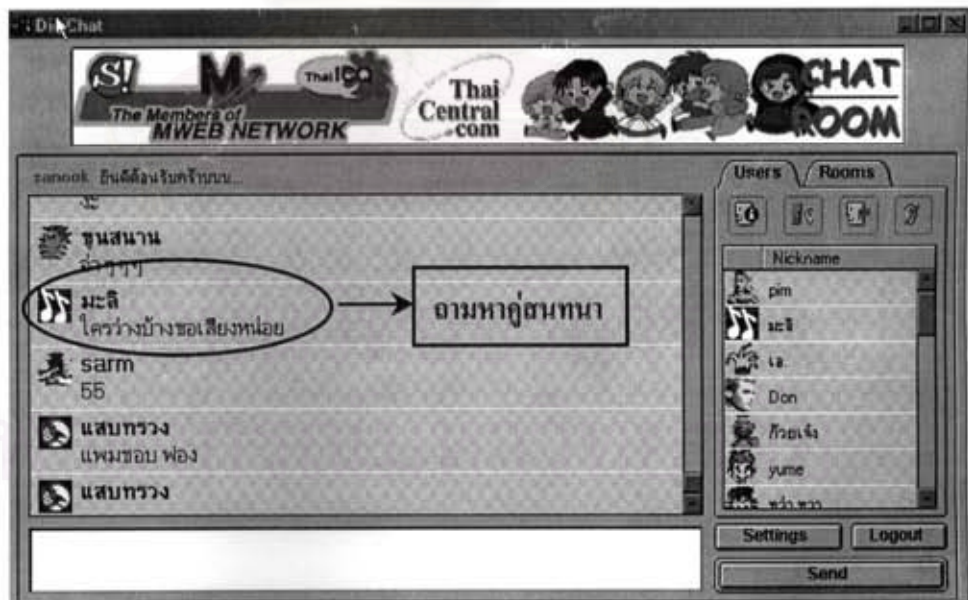
ภาพที่ 4.3

แสดงคำทักทายของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com



ภาพที่ 4.7

แสดงการถามหาผู้สนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.8

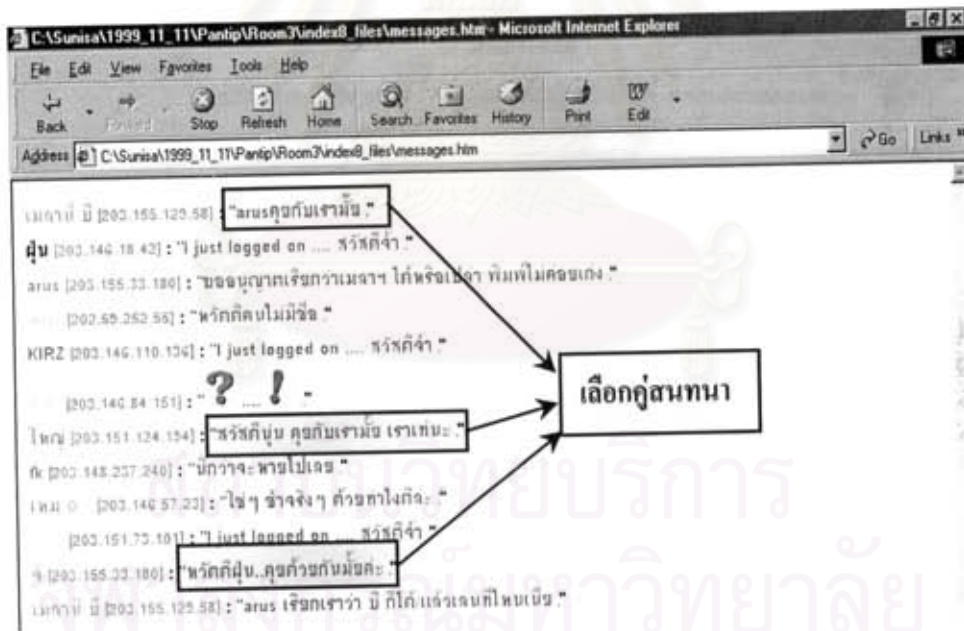
แสดงการถามหาผู้สนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.sanook.com

เมื่อผู้สนทนาได้ทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาแล้วไม่มีใครสนทนาด้วย ผู้สนทนาจะทักทายกับคนที่เพิ่งเข้ามาใหม่หรือคนที่ยังไม่มีใครสนทนาด้วย รวมทั้งผู้สนทนายี่อาจจะเลือกผู้สนทนาเอง

ตัวอย่างเช่น

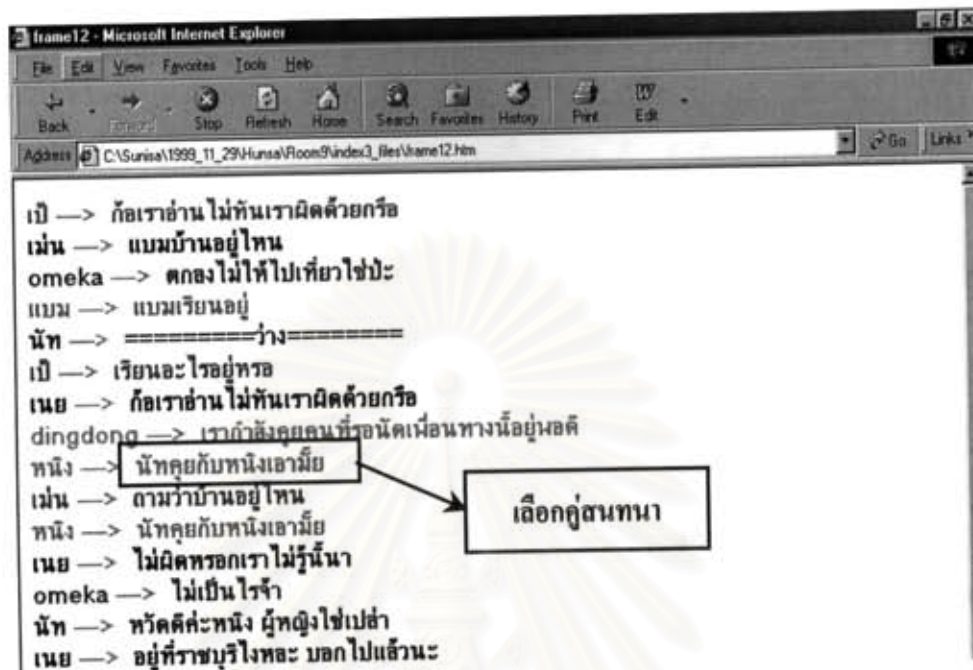
[มาใหม่] นกน้อย เพิ่งเข้าห้อง chat ขอคุยด้วยคนจ้า
 นกน้อย สวัสดีค่ะ ทุก ๆ คน
 นกน้อย _____ ว่าง _____
 นกน้อย _____ ว่าง _____
 นกน้อย น้ำ คุยกับนกน้อยเอามั้ย

ตัวอย่างรูปแบบการเลือกผู้สนทนาที่พบเห็นได้ในห้องสนทนา



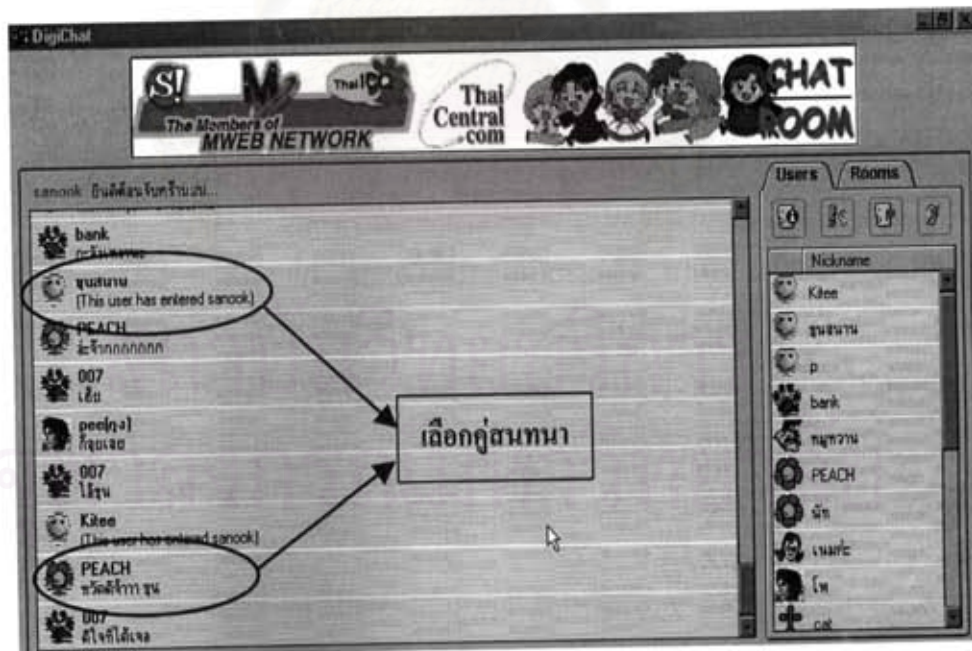
ภาพที่ 4.9

แสดงการเลือกผู้สนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ pantip.com



ภาพที่ 4.10

แสดงการเลือกคู่สนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.11

แสดงการเลือกคู่สนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.sanook.com

ในการเลือกคู่สนทนานั้น ผู้สนทนาในห้องสนทนาจะเลือกจากชื่อของคู่สนทนา ซึ่งชื่อของผู้สนทนา นอกจากจะแสดงความเป็นตัวตนแล้ว ยังเป็นการแสดงออกถึง “ ยี่ห้อ ” ของผู้สนทนาด้วย อีกทั้งในการดูชื่อของคู่สนทนานั้น ผู้สนทนาจะมองมากกว่าความเป็นชื่อของคู่สนทนา (handle name) แต่จะมองไปถึงความคิด (creativity) ในการสร้างชื่อของคู่สนทนา มองลึกไปถึงเบื้องหลังของความเป็นชื่อ (behind name) เช่น คู่สนทนาที่ใช้ชื่อ “ Nike ” ซึ่งชื่อดังกล่าว เป็นชื่อสินค้าประเภทกีฬา นั่นแสดงถึงว่าคู่สนทนานั้นเป็นคนชอบกีฬา มีความสนใจทางด้านกีฬา เป็นต้น

นอกจากนี้ในบริบทปกติการที่คนเราจะสนทนากับใครก่อนนั้น อย่างน้อยเราก็ต้องรู้จักกันมาก่อน หรือเคยเห็นพบหน้ากันมาก่อน แต่ในห้องสนทนานั้น ผู้สนทนาจะสนทนากับคนแปลกหน้าได้ เป็นรหัสทางสังคม (social code) ของคนเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างจากโลกแห่งความจริง นอกจากนี้ในการสนทนาผู้สนทนาสามารถขยายวงสนทนาได้ โดยในสภาพปกติ เราจะสนทนาเฉพาะกับคนในกลุ่มในวงสนทนาที่มีจำนวนคนที่แน่นอน แต่ในห้องสนทนานั้นผู้สนทนาเราสามารถจะสนทนากับคนมากมายและเป็นการขยายวงสนทนาได้อย่างไม่จำกัดจำนวนผู้ที่สนทนาด้วย

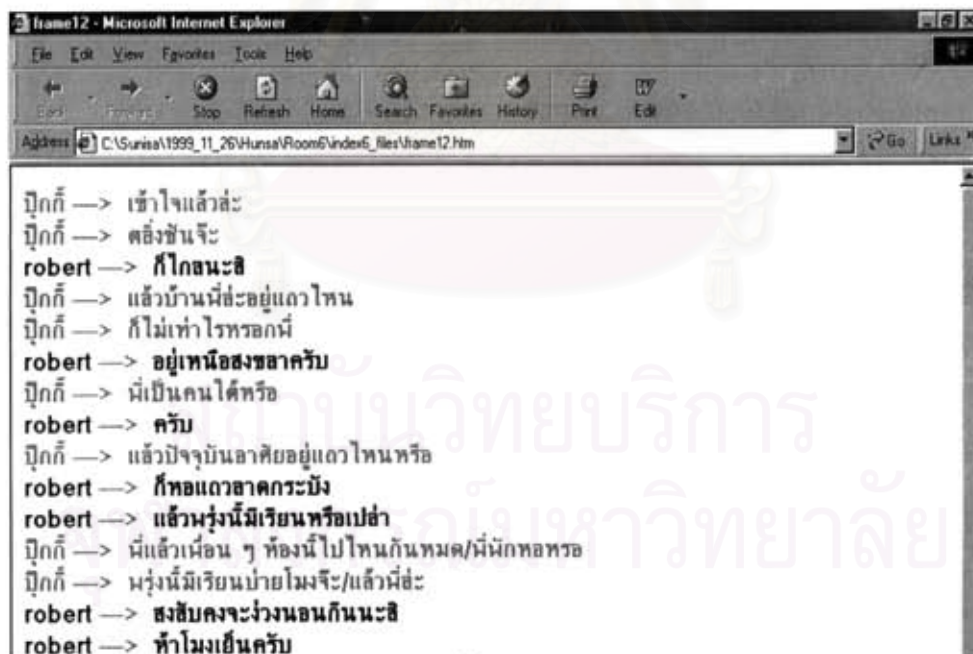
ในกรณีที่ผู้สนทนาสนทนาเป็นประจำนั้น ผู้สนทนาจึงจะมีผู้ที่เคยสนทนาด้วยกันเป็นประจำ ซึ่งจะออนไลน์อยู่ในช่วงวันเวลาหนึ่งเป็นประจำ ดังนั้นรูปแบบในการสนทนาเริ่มแรกก็ไม่ต้องมีการทักทายกันมากนัก เพราะได้รู้จักกันมาก่อนแล้ว หากในกรณีที่ผู้สนทนาไม่พบผู้ที่เคยสนทนาด้วยกันเป็นประจำยังไม่ได้ออนไลน์ หรืออาจไม่รู้ว่าคู่สนทนาออนไลน์เข้ามาในห้องสนทนาแล้วหรือยัง ก็จะมีรูปแบบการทักทายที่จะบอกคู่สนทนาว่าผู้สนทนาได้เข้ามาในห้องสนทนาแล้ว ซึ่งรูปแบบในการสนทนาจะเป็นการถามหาคู่สนทนา และเป็นการแสดงข้อมูลซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพื่อแสดงให้คู่สนทนาเห็นอย่างชัดเจน

ตัวอย่างรูปแบบการถามหาคู่สนทนาที่เคยสนทนาด้วยกันเป็นประจำ เช่น

4.1.1 ² พุดคุยในห้องสนทนา

1) ถาม-ตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน

ในการสนทนากันโดยทั่วไป หลังจากที่มีการทักทายกันแล้ว รูปแบบสนทนาที่ตามมาคือการถาม - ตอบ (question – answer) และการถาม - ตอบก็เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบสนทนาที่เป็นคู่กัน (adjacency –pair) ซึ่งการถาม – ตอบ ของผู้สนทนาจะปรากฏหลังจากที่ผู้สนทนาหาคู่สนทนาได้แล้ว รวมทั้งได้มีการทักทายกันมาบ้าง ผู้สนทนาทั้งสองจะเริ่มที่การสร้างความสัมพันธ์กันโดย จะผลัดกันถาม-ตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคน ตัวอย่างข้อมูลพื้นฐานที่มักจะถามตอบอยู่เสมอ ในสภาพที่เพิ่งรู้จักกัน ตัวอย่างเช่น เพศ อายุ สถานที่ศึกษา ระดับชั้น สาขาที่ศึกษา สถานที่ทำงาน อาชีพ กำลังสนทนาอินเทอร์เน็ตที่ไหน ภูมิลำเนาอยู่ที่ไหน เป็นต้น ตัวอย่างของการถาม-ตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคนในห้องสนทนา



ภาพที่ 4.13

แสดงการถามข้อมูลพื้นฐานของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.14

แสดงการถามสถานที่เรียนของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ข้อมูลพื้นฐานไม่ว่าจะเป็นอายุ ระดับการศึกษา สถาบันการศึกษา อาชีพ ถิ่นฐานบ้านเกิด เป็นสิ่งแรกที่จะทำให้ผู้สนทนาได้ทราบว่าคู่สนทนามีอัตลักษณ์ (identities) เป็นอย่างไร เพื่อที่จะทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นและสะดวกในการเลือกประเด็นการสนทนาในสิ่งที่สนใจร่วมกัน นอกจากนี้ในการสนทนาในห้องสนทนานั้น มีรูปแบบของการสนทนาที่มีการถามถึงอายุของคู่สนทนา ซึ่งในโลกของความเป็นจริงนั้น รูปแบบการถามอายุของคู่สนทนาพบค่อนข้างน้อย เพราะเราสามารถเห็นหน้าตาของคู่สนทนา ทำให้คู่สนทนาสามารถประมาณอายุและวัยจากใบหน้าได้ แต่ในห้องสนทนาไม่สามารถทราบได้ว่าคู่สนทนาอยู่ในช่วงอายุใดวัยใด นอกจากนี้ประโยชน์จากการที่ผู้สนทนาทราบอายุของคู่สนทนา ทำให้คู่สนทนาสามารถสร้างเรื่องในการสนทนาให้เหมาะกับวัยและประสบการณ์ของคู่สนทนาได้อีกด้วย

2) การถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรมประจำวัน

หลังจากที่มีการถาม-ตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคนแล้ว ก็เริ่มที่จะสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมของแต่ละคน เพื่อสร้างความสัมพันธ์และเพื่อแสดงความคิดเห็น รวมทั้งทำ

ให้การสนทนาสามารถดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างของรูปแบบที่มีการถาม – ตอบเกี่ยวกับกิจกรรมประจำวัน มีดังนี้

ตัวอย่างที่ 1

จิกรับ	เคยไปเที่ยวตอนกลางคืนหรือปล่าว/kai
kai	เที่ยวที่ไหนละ
จิกรับ	RCAจ
kai	ไม่เคยไปหรอกจ

ตัวอย่างที่ 2

แอม	แล้วพีพีไปเที่ยวไหนมาบ้างปล่าวคะ
พี	อยู่บ้านจ๊ะ
พี	แอมคงเที่ยวสนุกช
แอม	สังสัยที่บ้านคงจะสนุกเลยอยู่ติดบ้านเลขนะ
พี	ปีใหม่ไปเที่ยวที่ไหน
พี	กับใคร
แอม	ฮ่าวไม่ไปไหนบ้างเลยเธอ
พี	สนุกไหม
แอม	ไปเที่ยวกับพ่อแม่ครับ/ทะเลแหละ/สนุกเหมือนกัน
พี	ไปเที่ยวกับพ่อแม่จริง ๆ เธอ
แอม	ฮ่าวแล้วจะให้เรไปเที่ยวจะใครละ
พี	ทำใจใดก็เบื่อเหมือนกัน
พี	นี่ว่ามีคนพาไปเที่ยวชะอีก
แอม	งั้นก็ต้องออกมเที่ยวบ้างสิจะได้ไม่เบื่อใจ
แอม	ใครจะพาเราไปละ
พี	คนที่รู้ใจใจ
แอม	ก็พ่อแม่ไงละคะ

ตัวอย่างที่ 3

ฟาง	ปอสอบเสร็จแล้วเหอ..ฟาง
ปอ	ยังเลขอาทิตย์หน้าก็มีสอบอีกทุกวันเลขเนี่ย....ปอ

โดยส่วนรวมบรรยากาศในการสนทนาเป็นไปเพื่อสร้างมิตรภาพ อีกทั้งเป็นไปเพื่อประโยชน์ในการแสดงรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันและบทสนทนาในการพูดคุยเป็นการถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมที่แต่ละคนเกี่ยวข้อง และสนใจร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสาระทุกข์สุขดิบ เรื่องศัพท์เหาะทั่วไป และเพื่อเป็นการสร้างบทสนทนาให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ผู้สนทนาจะเลือกเรื่องสนทนาที่เป็นกลาง และเป็นเรื่องที่ออกความเห็นได้ ไม่ใช่เรื่องที่สำคัญ หรือเป็นเรื่องที่อาจกลายเป็นข้อผูกมัดคู่สนทนา ส่วนในกรณีที่คู่สนทนาเคยสนทนากันมาก่อนและรู้จักกันมาก่อน ก็จะเลือกหัวข้อสนทนาหรือเรื่องที่สนใจร่วมกันได้ และอาจแสดงความเห็นขัดแย้งได้เถียงกันได้ตามสมควร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเทคโนโลยีสมัยใหม่ เรื่องปรัชญา สังคม เรื่องเพื่อน เรื่องความรัก ไปจนถึงเรื่องปัญหาชีวิตที่บางคนกล้าจะทบอกล่าวให้คู่สนทนาได้ทราบ

นอกจากนี้รูปแบบการสนทนาที่เป็นไปอย่างไม่ราบรื่นก็พบเช่นเดียวกัน แต่จะพบลักษณะดังกล่าวเป็นส่วนน้อย ตัวอย่างรูปแบบดังกล่าวเช่น การที่ผู้สนทนากล่าวคำวกวน กล่าวคำหยาบคาย ผู้สนทนารบกวนผู้อื่น โดยการกล่าวขยอผู้อื่น ซึ่งเป็นการละเมิดบรรทัดฐานของสังคม (normative)

ตัวอย่างเช่น

โมโม	จะอยากรู้ไปโม แค่อีกบอกแล้วไม่น่า.....เลขหนาวละ
ลี	ก็เอาไว้ประดับความรู้ละ อยากรู้คนถ่อยๆ เขาเป็นชายหรือหญิงกันนะ 55555
โมโม	แล้วเธอละ ช/ญ
BENZ	ทำไมหยาบคายจังเลขครับคุณหนาวละลี

สภาพการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสภาพ Cyberspace ซึ่งเป็นสภาพไร้การขัดขวางและเป็นสภาพที่ไม่รู้จักผู้สื่อสาร (Disinhibition and Anonymity) จากรูปแบบดังกล่าวเป็นสภาพที่ไม่สามารถควบคุมได้ (uncontrol) แต่ก็มี การตอบโต้พฤติกรรมที่ไม่ดีดังกล่าวจากเพื่อนร่วมห้องสนทนา โดยการว่ากล่าวตักเตือน หรือหากว่ากล่าวตักเตือนแล้วยังไม่ปฏิบัติตาม ผู้ร่วมสนทนาภายในห้องนั้นจะย้ายไปสนทนาห้องอื่น นอกจากนี้ในกรณีของโปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th นั้น จะมีการควบคุมโดยการแสดงข้อความเพื่อให้ผู้สนทนาทราบว่าประพฤติปฏิบัติไม่เหมาะสม หากเตือนแล้วยังไม่แก้ไขอีกก็จะไม่ให้เข้ามาใช้บริการในห้องสนทนา

ตัวอย่างที่ 1

“Dream_jung has kicked kiko from #เชียงใหม่ (ทำไมเป็นคนแบบนี้ ทำไมจึงทำแบบนี้ ปิดสกริปต์ด้วยนะจ๊ะ รบกวนคนอื่นเค้า)”

ข้อความดังกล่าวจะปรากฏที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งหมายถึง Dream_jung (ชื่อผู้สนทนา) จะถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้สนทนาในห้องเชียงใหม่ เนื่องจากส่งข้อความรบกวนผู้อื่น

ตัวอย่างที่ 2

“ACE” has kicked RA from #เชียงใหม่ (2D14i2G14i2T14a2L I14r2C 2v14 4.7...Offensive Language...14<Kick #1355>)”

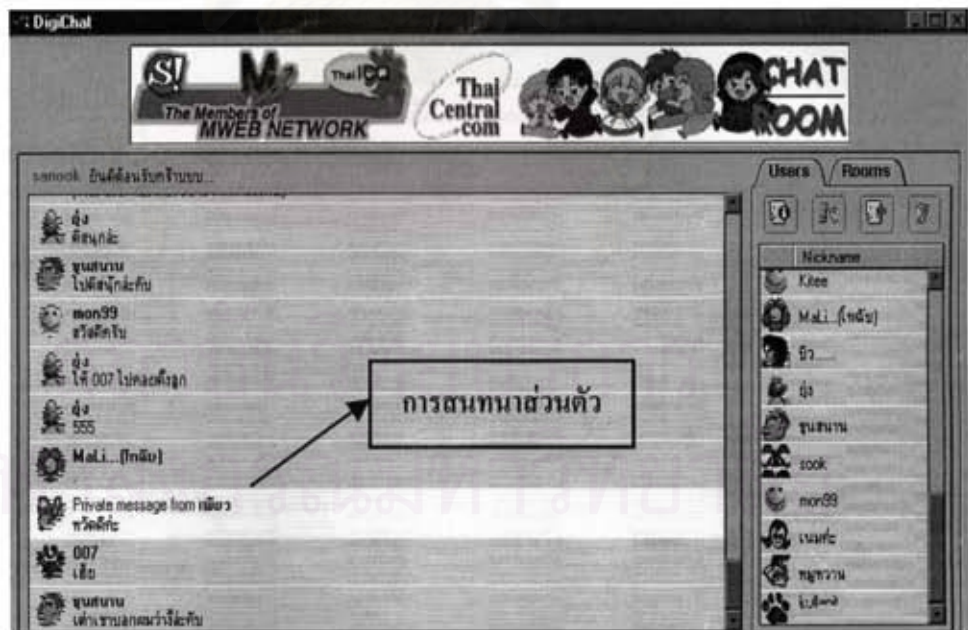
ข้อความดังกล่าวจะปรากฏที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ซึ่งหมายถึง ACE”(ชื่อผู้สนทนา) จะถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้สนทนาในห้องเชียงใหม่ เนื่องจากใช้ข้อความที่ไม่เหมาะสม

ตัวอย่างที่ 3

“Cryboy has kicked cvbghfgffff from #เชียงใหม่ (เฮ้อาา เขาเข้าไป โฆษณากันคืนนี้กันนะครีบบรบกวนคนอื่นรู้ป่าว)”

รูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารที่ไม่จำกัดผู้เข้าร่วมสนทนาและก็มีผู้มาเข้าร่วมสนทนาจำนวนมากมาย อีกทั้งเป็นที่ที่ทราบกันอยู่แล้วว่า ในกรณีของการสื่อสารในห้องสนทนาการส่งข้อความจากผู้ส่งสาร ไปสู่ผู้รับสารข้อความทั้งหมดจะปรากฏอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งทุกคนที่สื่อสารในห้องสนทนาดังกล่าวก็สามารถที่จะเห็นได้ ด้วยเหตุดังกล่าวข้อความที่สื่อสารกันก็เป็นลักษณะที่เป็นสาธารณะ (public) แต่ในความเป็นสาธารณะก็มีลักษณะความเป็นส่วนตัวซ่อนอยู่ (public in private) ความเป็นส่วนตัวด้านภายนอกห้องสนทนาจึงคือ การที่ผู้สนทนาสื่อสารกับคู่สนทนาโดยการอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์โดยเพียงลำพังคนเดียว และความเป็นส่วนตัวภายในห้องสนทนา ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ผู้สนทนาสามารถสนทนากันแบบสองต่อสอง สำหรับคนที่ต้องการคุยเป็นการส่วนตัว (private message) และเป็นสิ่งที่ผู้สนทนาไม่ยอมให้ผู้อื่นได้ทราบ ซึ่งจะพบได้ในเว็บไซต์ของ sanook.com และ โปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านเครื่องให้บริการเครือข่าย (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th

ตัวอย่างการสนทนาที่ต้องการคุยเป็นการส่วนตัวของผู้สนทนา



ภาพที่ 4.16

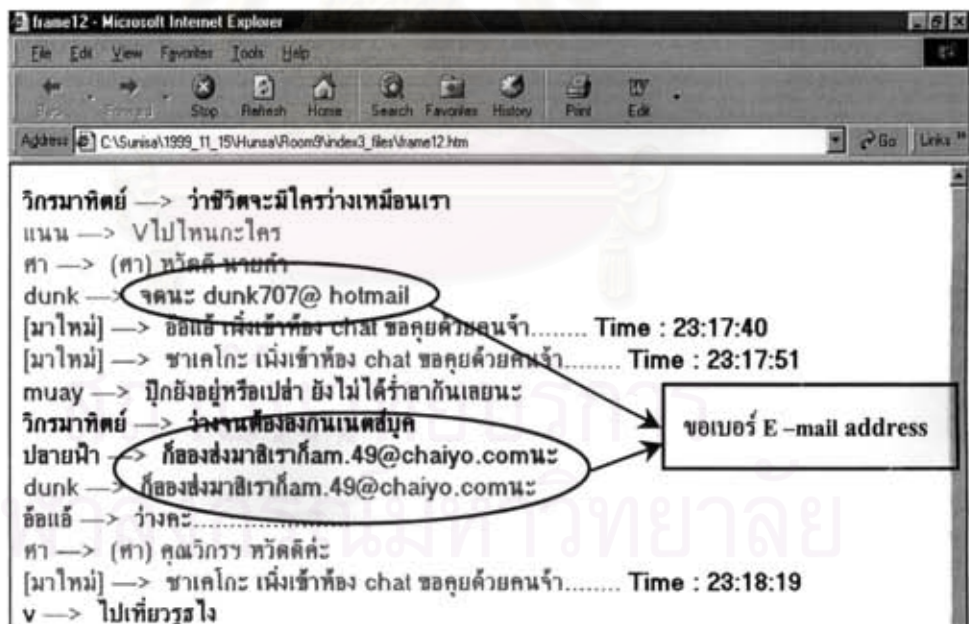
แสดงการสนทนาในรูปแบบการสนทนาส่วนตัวในเว็บไซต์ www.sanook.com

4.1.3 การพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่ขั้นสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น

หลังจากที่ได้มีการสอบถามข้อมูลพื้นฐานของแต่ละคนแล้ว รวมทั้งมีการสนทนาถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรมประจำวัน งานอดิเรก เรื่องสาระทุกข์สุขดิบต่าง ๆ และเรื่องสัพเพเหระทั่วไป จากการสนทนาทำให้ผู้สนทนาได้รู้ว่าคู่สนทนามีพื้นฐาน ทัศนคติ เป็นอย่างไร หากผู้สนทนาต้องการที่จะสานความสัมพันธ์ต่อไป ก็จะต้องเกิดรูปแบบในการสนทนาดังนี้

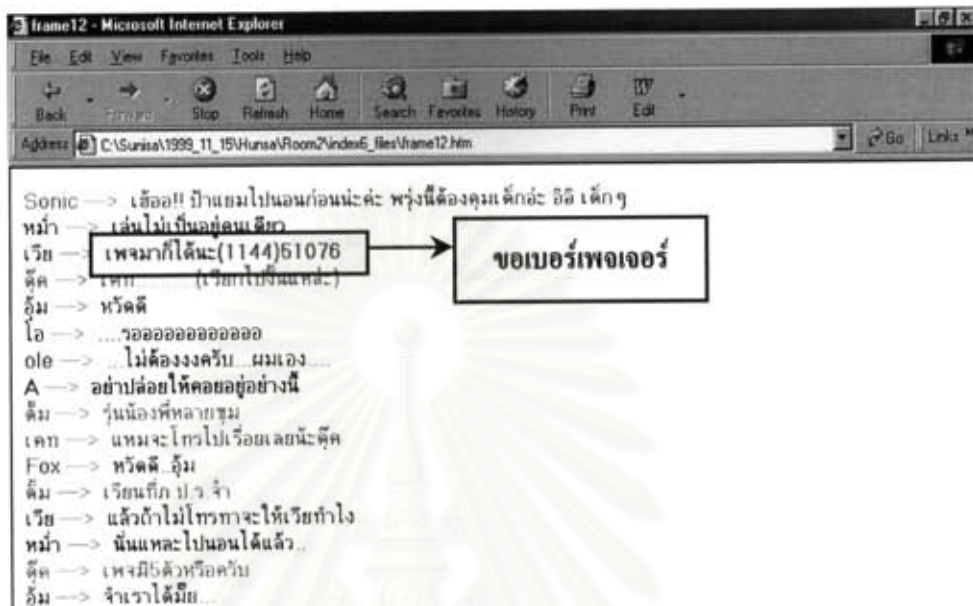
1) การขอย้ายเพื่อติดต่อกันภายหลัง

มีการขอย้าย หรือการขอเบอร์เพจเจอร์ ขอเบอร์ E-mail address ขอเบอร์โทรศัพท์ ขอเบอร์ icq เพื่อติดต่อกันในภายหลัง ซึ่งรูปแบบในการขอย้ายมีดังนี้



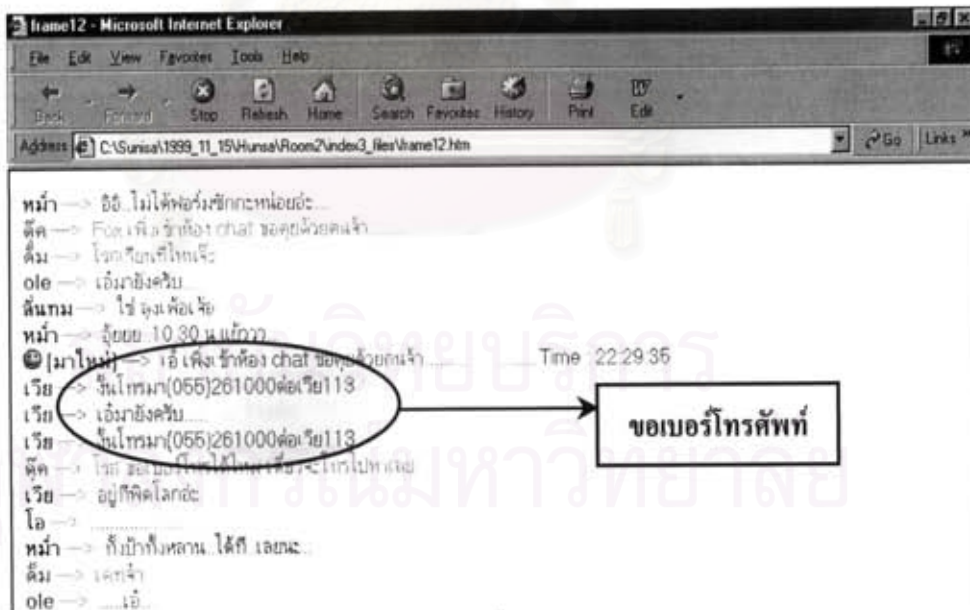
ภาพที่ 4.17

แสดงการขอ E-mail address ของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



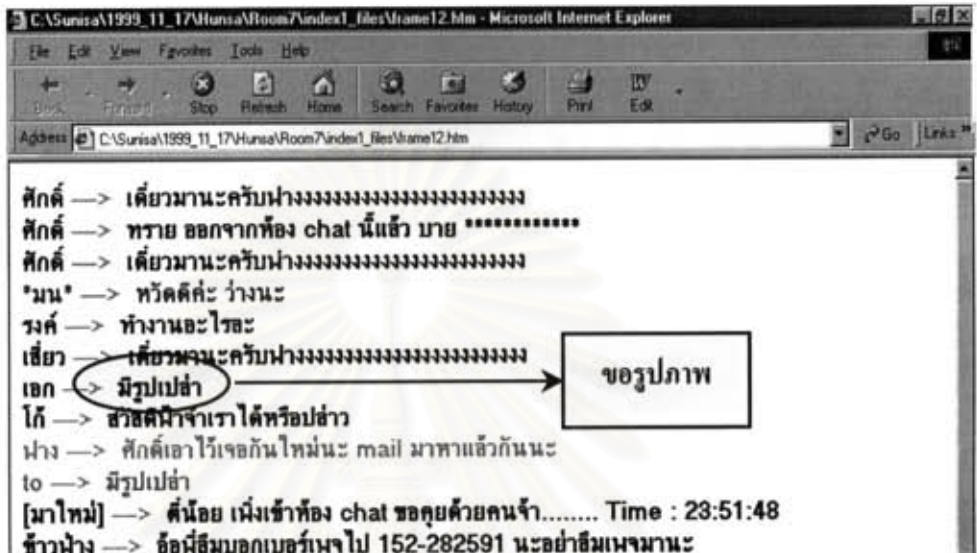
ภาพที่ 4.18

แสดงการขอเบอร์เพจเจอร์ของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



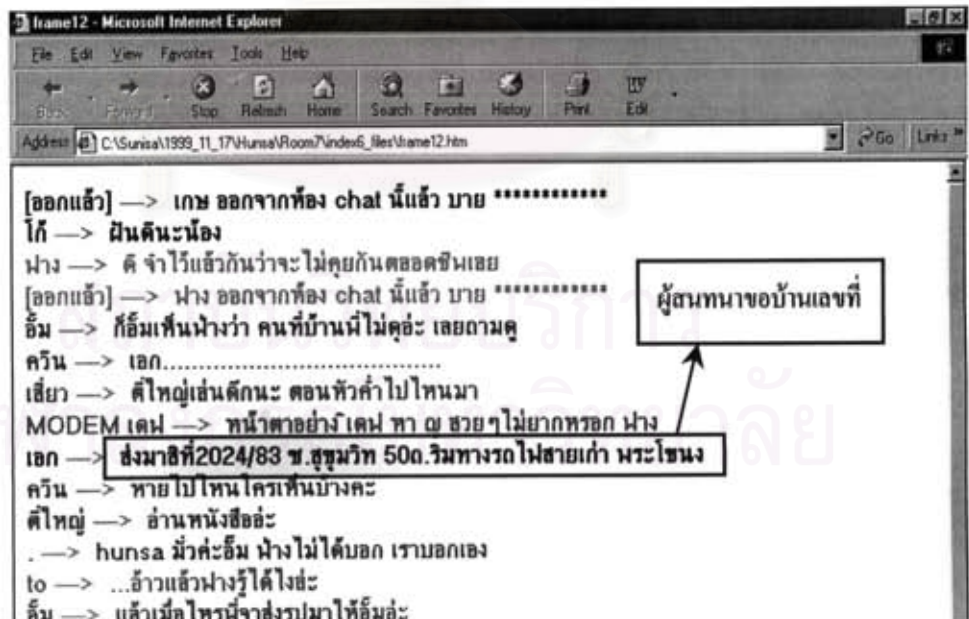
ภาพที่ 4.19

รูปภาพแสดงการขอเบอร์โทรศัพท์ของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.22

แสดงการขอรูปภาพของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

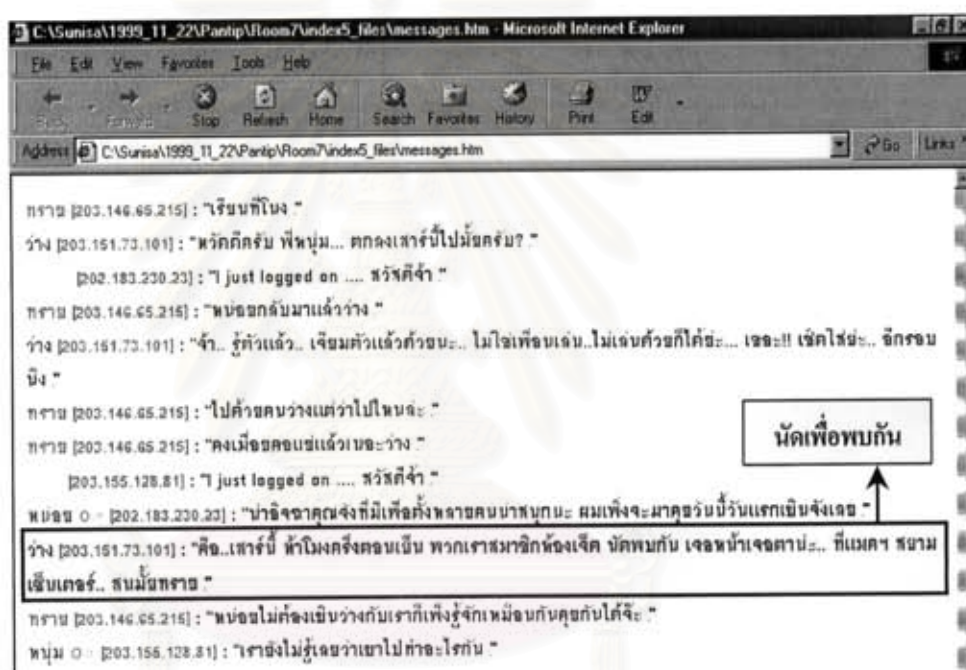


ภาพที่ 4.23

แสดงการขอบ้านเลขที่ของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

2) การนัดครั้งต่อไป

นอกจากจะพบว่ารูปแบบการสนทนาจะมีการขอที่อยู่เพื่อที่จะสามารถติดต่อกันภายหลังได้แล้ว ยังมีการนัดพบกันเพื่อสนทนากันอีกครั้งรวมทั้งยังนัดเพื่อเจอกันอีกด้วย ตัวอย่างรูปแบบที่ผู้สนทนานัดพบกันที่แรกๆ ในห้องสนทนาที่ปรากฏในรูปต่อไปนี้



ภาพที่ 4.24

รูปภาพแสดงการนัดเพื่อพบกันในเว็บไซต์ www.pantip.com

จะเห็นได้ว่าผู้ที่สนทนาในห้องสนทนา ไม่สนใจถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการสร้างความสัมพันธ์ ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการขอเบอร์โทรศัพท์ เบอร์ E-mail address เบอร์ icq หรือแม้กระทั่งการนัดพบกัน ซึ่งหากมองดูตามรูปการณ์แล้ว การกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่อันตราย แต่ผู้สนทนาในห้องสนทนานั้นไม่เกรงกลัวถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลที่เราไม่รู้จักมาก่อน

4.1.3 การอำลา

นอกจากรูปแบบการสนทนาที่มีการทักทายกัน มีการถาม – ตอบเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ นั้น ยังได้พบรูปแบบการสนทนาที่มีการอำลากัน (Closing – Closing) และการอำลากันก็เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบบทสนทนาที่เป็นคู่กัน (adjacency – pair) ซึ่งการอำลากันของผู้สนทนาจะปรากฏเมื่อผู้สนทนาต้องการออกจากวงสนทนาซึ่งคือการออกจากห้องสนทนา และรูปแบบการสนทนาที่พบ ผู้สนทนาบางคนก็อาจจะออกไปเลย หรือมีการกล่าวลา

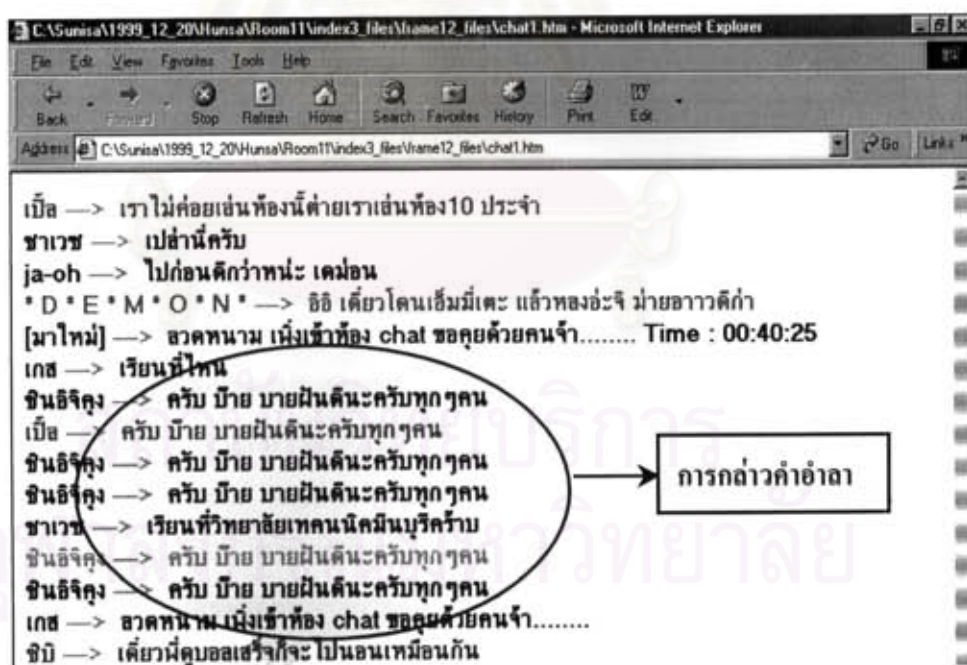
ตัวอย่างเช่น นาย นายนอนหลับฝันดี

ไปละ นาย ๆ ๆ

Gdood night ค่ะ นายขยขยขยขยขยขยขยขย

นายขยขยขยขยขยขยขยขยขยขยขยขย

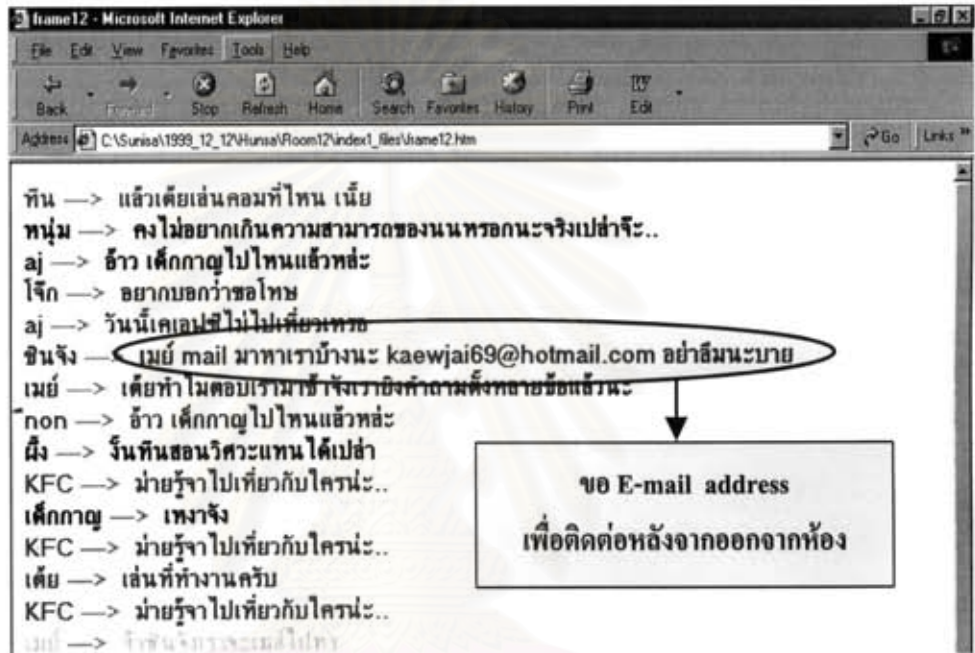
ตัวอย่างรูปแบบข้อความที่แสดงการอำลาของผู้สนทนาที่ปรากฏในห้องสนทนามีดังนี้



ภาพที่ 4.25

แสดงการกล่าวคำอำลาเพื่อออกจากห้องสนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

นอกจากที่จะกล่าวคำลาแล้ว ยังพบรูปแบบที่ผู้สนทนา ขอเบอร์เพจเจอร์ หรือขอ E-mail address ขอเบอร์โทรศัพท์ ขอเบอร์ icq เพื่อติดต่อกันภายหลัง หลังจากออกจากห้องสนทนา



ภาพที่ 4.26

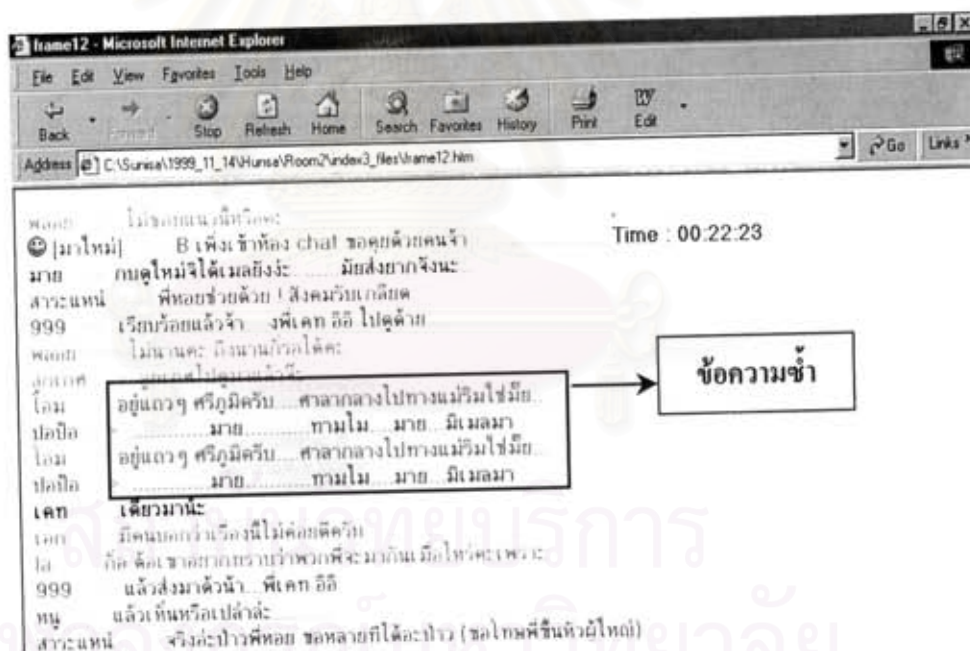
แสดงการขอ E-mail address เพื่อติดต่อกันหลังจากออกจากห้องสนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

กล่าวโดยสรุปรูปแบบการสนทนาของการลำดับเหตุการณ์ของการสนทนานั้น มีประเด็นที่สำคัญคือรูปแบบการสนทนาดูกัน ซึ่งจะพบว่าในห้องสนทนานั้น มีรูปแบบการสนทนาดูกันด้วย นั่นคือ การทักทาย – การทักทาย การถาม – การตอบ การอำลา – การอำลา ส่วนรูปแบบในการแสดงออกที่เหลือคือ การขอร้อง – การยอมรับหรือการปฏิเสธ การขอโทษ – การยอมรับหรือการปฏิเสธ การกล่าวโทษ – การปฏิเสธหรือการสารภาพผิด การขินขัน – การขินยอมหรือการคัดค้าน ข้อเสนอ – การยอมรับ นั้น พบในห้องสนทนาเช่นกัน แต่เป็นส่วนน้อย และรูปแบบดังกล่าวผู้สนทนาแสดงออกอย่างไม่ชัดเจน เนื่องจากรูปแบบดังกล่าวเป็นการแสดงออกที่ต้องอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนาที่แน่นแฟ้น แต่ในห้องสนทนา รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนานั้นแทบจะนับได้ว่าไม่มีเลย

- ข้อความซ้ำ

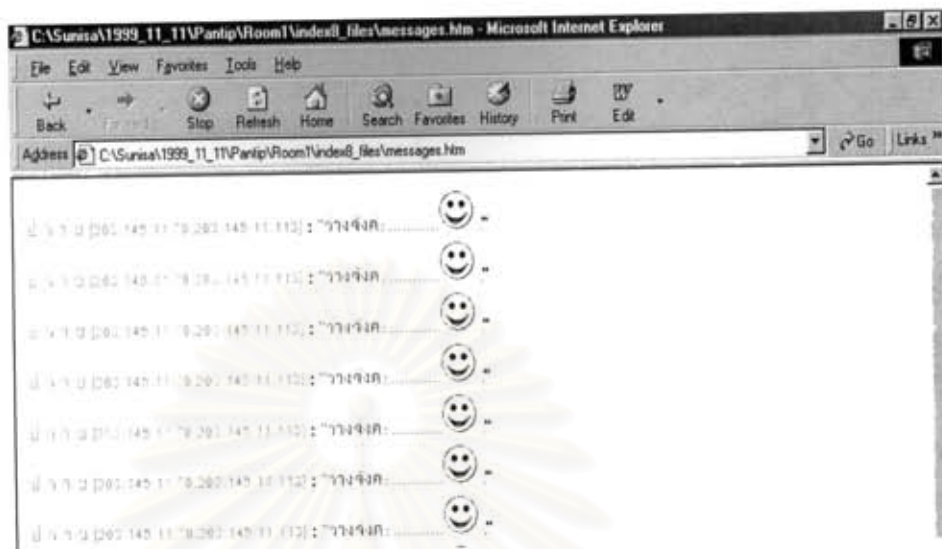
รูปแบบข้อความของการสนทนาจะพบข้อความซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง บนจอคอมพิวเตอร์ เจตนาของผู้สนทนาในการส่งข้อความซ้ำต้องการเรียกร้องความสนใจ ในการหาผู้สนทนา ต้องการให้ผู้สนทนาหรือผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเห็นโดยการเข้าข้อความ เหมือนการพูดบ่อย ๆ เพื่อให้ได้ผู้ฟังได้ยินนั่นเอง การสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีผู้สนทนาเป็นจำนวนมากดังนั้น หากส่งข้อความซ้ำ ๆ กันหลายครั้ง จะทำให้ผู้สนทนาที่กำลังสนทนากันอยู่เห็นข้อความได้บ่อยครั้ง และอาจจะหันมาสนทนาด้วย

ตัวอย่างรูปแบบการแสดงข้อความซ้ำที่ปรากฏในห้องสนทนา



ภาพที่ 4.28

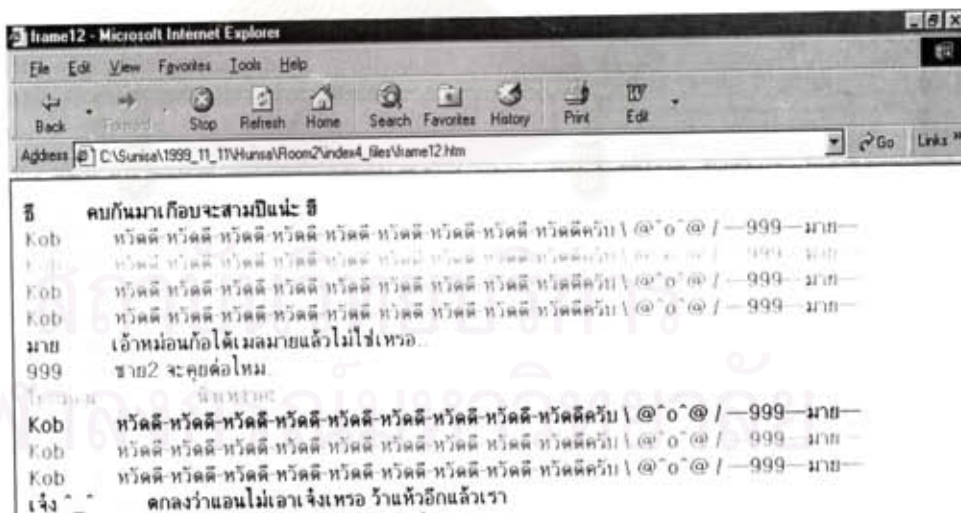
แสดงข้อความซ้ำในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.29

แสดงข้อความซ้ำในเว็บไซต์ www.pantip.com

นอกจากรูปแบบการสนทนาที่เป็นรูปแบบที่เป็นข้อความซ้ำ เพื่อต้องการแสดงออกให้คู่สนทนาเห็นอย่างชัดเจนรวมทั้งเป็นการเรียกร้องความสนใจแล้ว ผู้สนทนาจึงอาจจะใช้สีของตัวอักษรเพื่อเรียกร้องความสนใจได้อีกด้วย



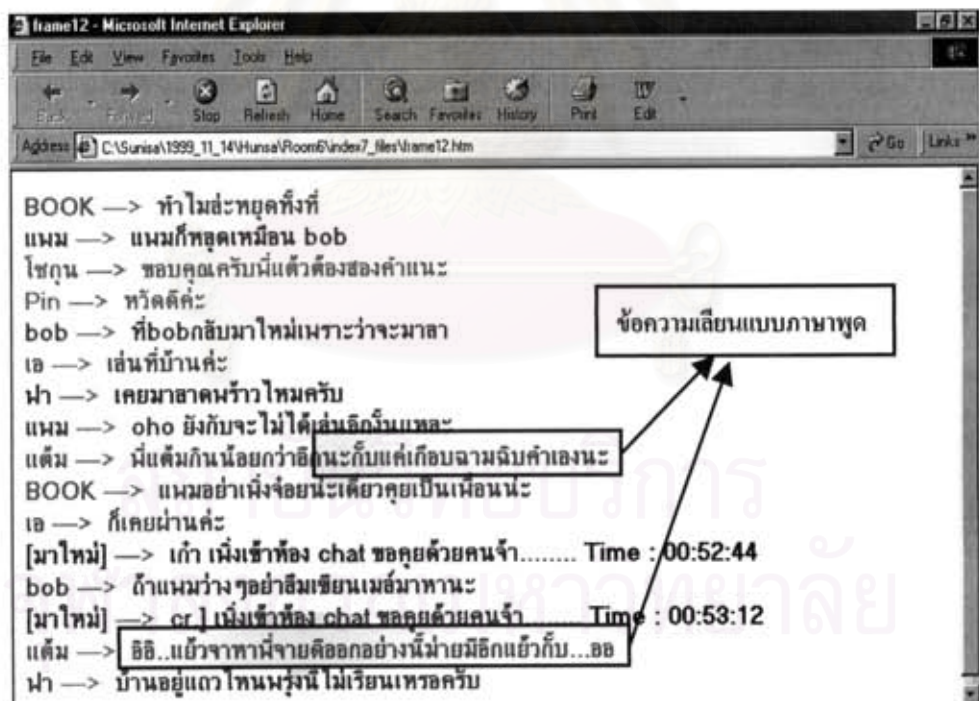
ภาพที่ 4.30

แสดงข้อความซ้ำที่มีการใส่สีในเว็บไซต์ www.hunsa.com

- เขียนเลียนแบบภาษาพูด

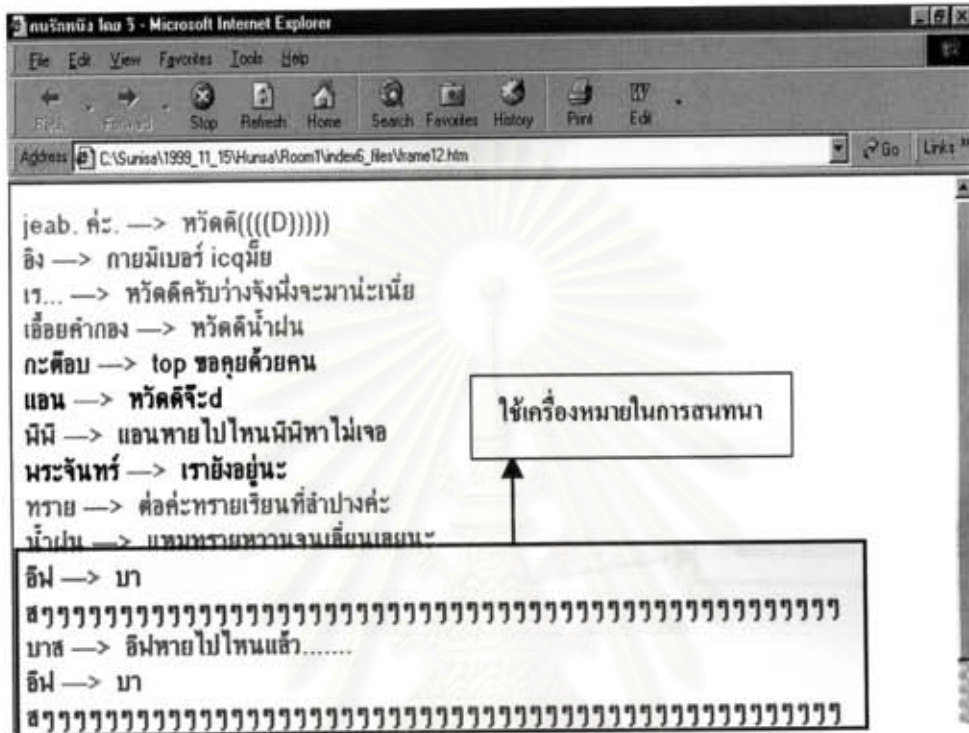
รูปแบบข้อความของการสนทนา หากอ่านออกเสียงข้อความดังกล่าว จะพบเหมือนภาษาพูด ตัวอย่างข้อความที่พบในห้องสนทนา เช่น รู้จักป่าว ม่ายพูด ม่ายรู้ ม่ายด้าย ทามมายเธอ ม่ายซ่าย ม่ายอว ไรเธอ บายดี สวัสดิ์ครัย ขอบจาย ท่าวหรัย เป็นต้น เจตนาในการแสดงออกในการสนทนาในรูปแบบดังกล่าวเพื่อต้องการสื่อสารให้คู่สนทนารู้สึกเหมือนกำลังสนทนากันในบริบทปกติ ให้ความรู้สึกเหมือนการลากเสียงยาว ๆ เหมือนพูดขานคาง เกิดชีวิตชีวาในการสนทนา รวมทั้งเป็นการหยอกล้อกัน

ตัวอย่างรูปแบบข้อความที่มีลักษณะเลียนแบบภาษาพูด



ภาพที่ 4.31

แสดงข้อความเลียนแบบภาษาพูดในเว็บไซต์ www.hunsa.com



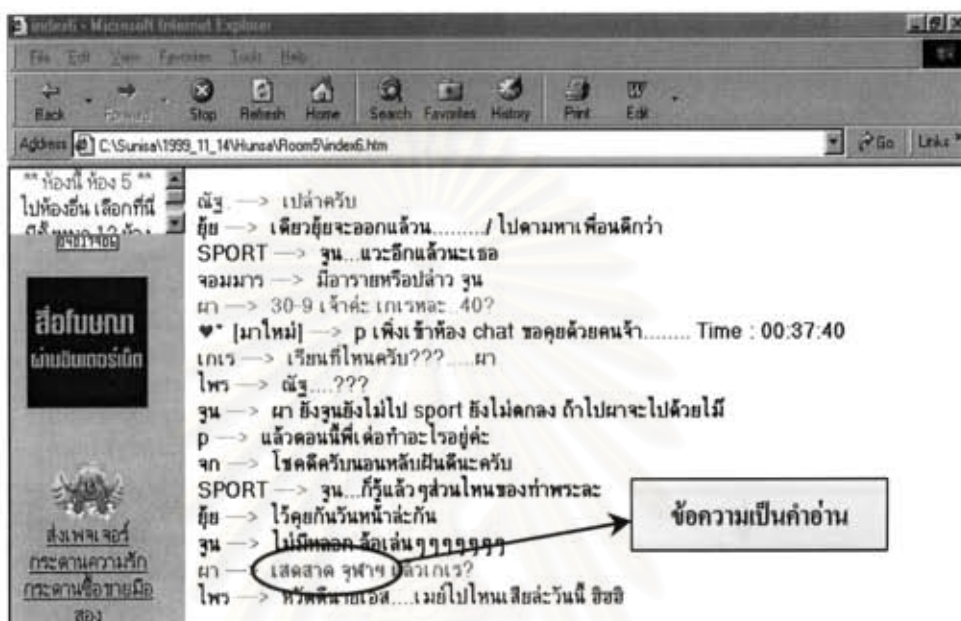
ภาพที่ 4.35

แสดงข้อความที่ผู้สนทนาใช้เครื่องหมายต่างๆ ประกอบการสนทนาในเว็บไซต์ www.hunsa.com

- เขียนย่อคำหรือเขียนเป็นคำอ่าน

ผู้สนทนาจะพิมพ์ข้อความในการสนทนาเป็นคำอ่าน ยกตัวอย่างที่เป็นคำอ่าน เช่น วิดยู วิดวะ มหาลัย ทวิตคิ ฉาปีด เสดสาด เป็นต้น

การแสดงผลในรูปแบบดังกล่าวเจตนาของผู้สนทนาต้องการให้ผู้สนทนาได้มีความรู้สึกเหมือนกำลังพูดคุยกัน ถ้อยคำสำนวนเหมือนกับที่เปล่งออกมาในการพูดจริง ๆ ตัวอย่างรูปแบบข้อความที่ผู้สนทนาใช้วิธีการย่อคำเหมือนเป็นคำอ่านที่ปรากฏในห้องสนทนา



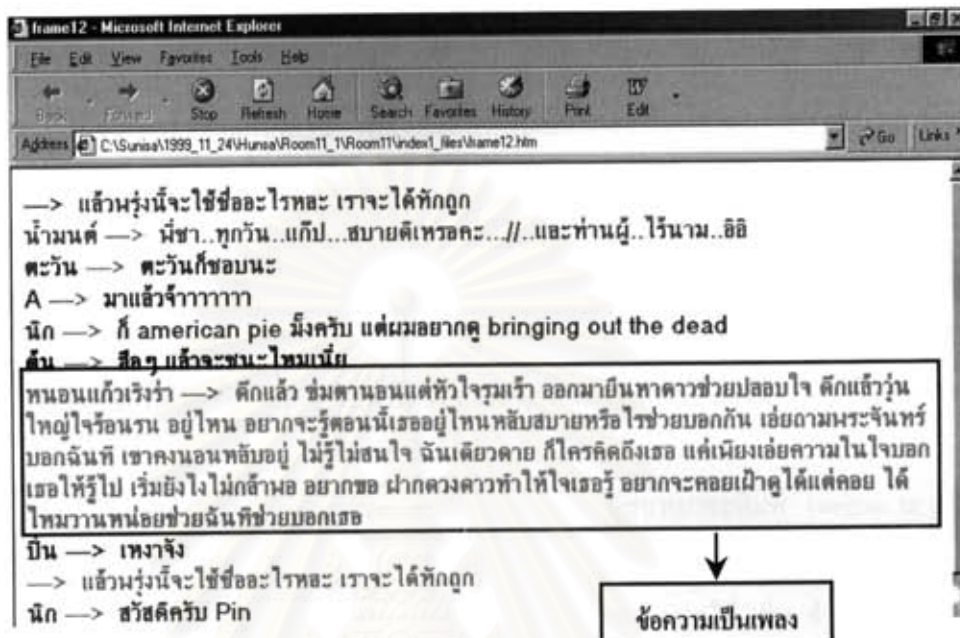
ภาพที่ 4.36

แสดงข้อความที่ผู้สนทนาใช้วิธีการย่อคำเหมือนเป็นคำอ่านในเว็บไซต์ www.hunsa.com

- ข้อความเป็นเนื้อเพลงหรือเป็นคำกลอน

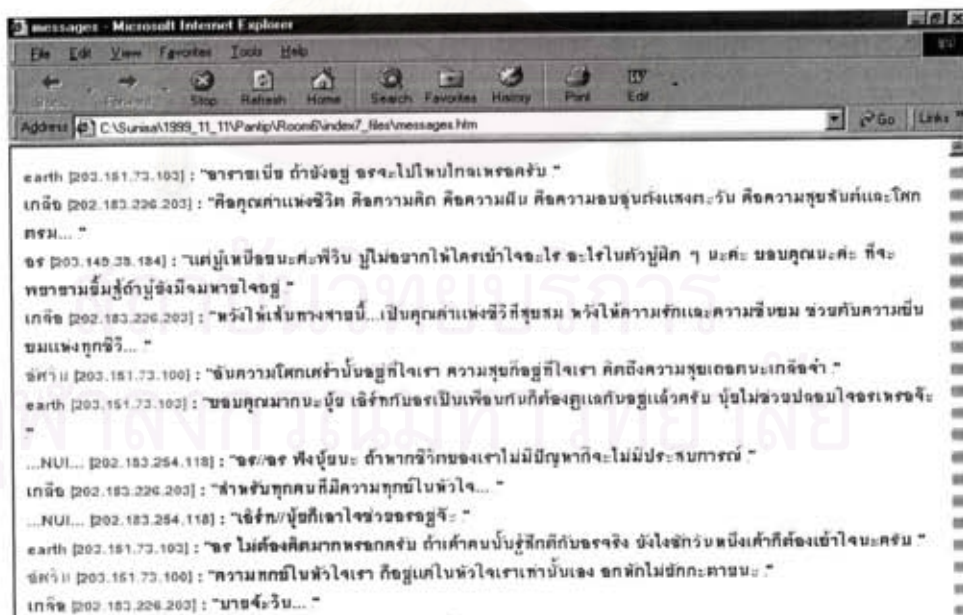
โดยทั่วไปจะเห็นได้ว่าข้อความที่ใช้ในการสนทนากันในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเหมือนกับการสนทนาในสภาพของการสื่อสารปกติ คือเป็นรูปแบบประโยคบอกเล่าธรรมดาเหมือนกับการพูดคุยตามปกติ มีการถาม - การตอบ พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ แต่ผู้วิจัยพบข้อความที่ผู้สนทนาส่งเป็นคำกลอนหรือเนื้อเพลง โดยจะพิมพ์เป็นข้อความที่เป็นเนื้อเพลงหรือเป็นคำกลอนลงบนจอคอมพิวเตอร์

การแสดงออกในรูปแบบดังกล่าวเจตนาของผู้สนทนาต้องการปลอบใจ ให้กำลังใจหรือแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้สนทนา โดยการส่งเนื้อเพลงหรือคำกลอนที่สอดคล้องกับเรื่องราวของผู้สนทนา เพื่อเป็นการปลอบใจและให้กำลังใจแทนคำพูด



ภาพที่ 4.37

แสดงข้อความที่เป็นเนื้อเพลงในเว็บไซต์ www.hunsa.com



ภาพที่ 4.38

แสดงข้อความที่เป็นคำกลอนในเว็บไซต์ www.pantip.com

จากรูปแบบข้อความดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นอักษรซ้ำ ข้อความซ้ำ ข้อความเลียนแบบ ภาษาพูด ข้อความแสดงอารมณ์ การใช้เครื่องหมายต่าง ๆ การเขียนย่อคำหรือเขียนเป็นคำอ่าน รวมทั้งข้อความที่เป็นเนื้อเพลงหรือคำกลอน เป็นรูปแบบที่พบเป็นประจำในห้องสนทนา ซึ่งในกรณีของรูปแบบข้อความที่ซ้ำๆ กันหลายครั้ง ที่ผู้สนทนาพิมพ์ข้อความลงบนจอคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาอาจจะไม่ได้ตั้งใจที่จะแสดงข้อมูลซ้ำ ๆ หลายครั้ง แต่เป็นปัญหาที่ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้สื่อสารที่ซ้ำ (relay) ทำให้ข้อความที่ตนพิมพ์แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ซ้ำ จึงทำให้ผู้สนทนาเข้าใจว่าข้อความที่ตนเองพิมพ์ลงไปไม่เข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์ จึงกดป้อนข้อความเข้าไปอีกครั้ง หรือกดแป้นคีย์บอร์ดทิ้งไว้นาน ๆ ในขณะที่ป้อนข้อความเข้าไปทำให้ข้อความขึ้นบนจอซ้ำ ๆ หลายครั้ง

ในการสร้างรูปแบบข้อความในการสนทนานั้น ผู้สนทนาจะพิมพ์ (written or print) เหมือนกับการพูด (oral communication) และเป็นการสร้างคำได้เอง จะพบประโยคแปลก ๆ คำแปลก ๆ ในห้องสนทนา ซึ่งในชีวิตประจำวันเราไม่พบ และไม่สามารถพูดได้ เช่น คำว่า " เหงาาา " ในชีวิตประจำวันไม่มีใครกล้าพูด กล้าบอก กับคนแปลกหน้าที่เราไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แต่ในห้องสนทนานั้นสามารถพูดได้อย่างสะดวก นอกจากนั้นในห้องสนทนาเราจะพบภาษาแปลก ๆ ซึ่งเกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างคำ สร้างประโยคอย่างมากมายมหาศาลของทุกคนในห้องสนทนาซึ่งเป็นผู้คิดเอง ซึ่งในการคิดคำ ภาษา หรือประโยคแปลก ๆ ของผู้สนทนานั้น เป็นไปเพื่อให้ตนมีลักษณะเด่นและแปลกแตกต่างในการสนทนา จากรูปแบบดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การพยายามสร้างคำ สร้างรูปแบบประโยคใหม่ ๆ นั้นเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารในบริบทของ CMC

นอกจากรูปแบบการใช้อักษรและเครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อใช้แสดงออกถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้สนทนาแล้วยังมีการใช้สัญลักษณ์ภาพและเครื่องหมายศิลปะอักษรแอสกี (ASCII Art) ประกอบข้อความในการสนทนา

2) การใช้สัญลักษณ์ภาพ


เป็นการใช้สัญลักษณ์ (symbol) ประกอบข้อความในการสนทนา โดยเจตนาของผู้สนทนาต้องการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก (emoticon) ตัวอย่างสัญลักษณ์ภาพที่ผู้สนทนาใช้ประกอบในการสนทนาเช่น

รูปแบบสัญลักษณ์ภาพ	เจตนาของผู้ใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ อารมณ์ดี
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ อารมณ์ไม่ดี
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ อารมณ์เสียว
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ อารมณ์แปลกใจ อารมณ์ตกใจ
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ให้ความรัก ให้สิ่งของ

ตารางที่ 4.2

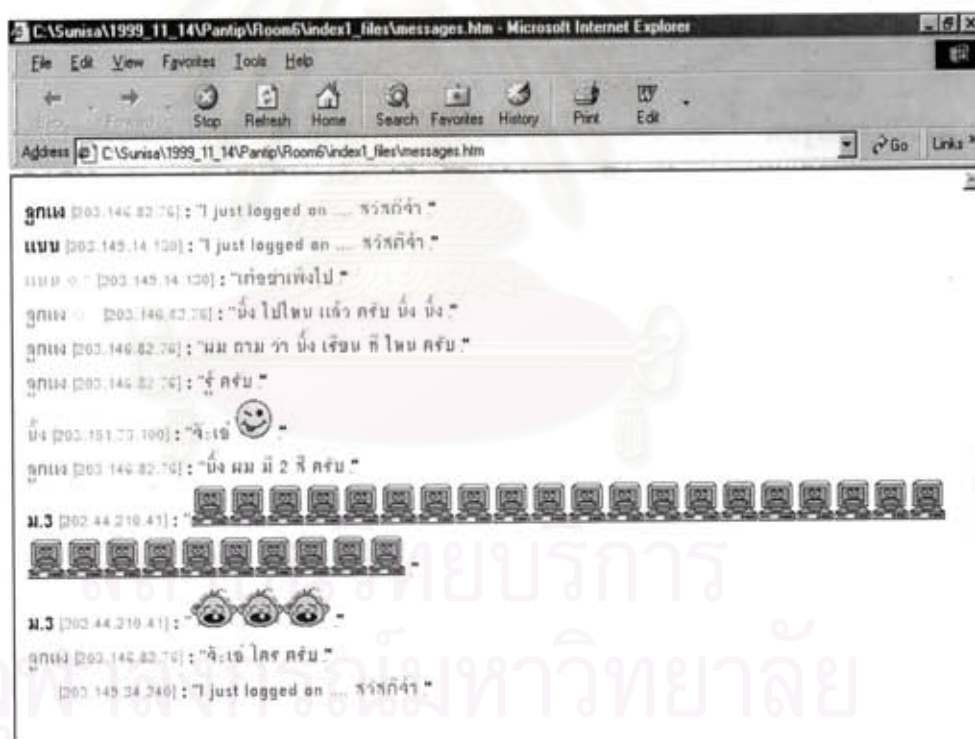
แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ประกอบข้อความการสนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com

นอกจากที่ผู้สนทนาจะใช้สัญลักษณ์ภาพ เพื่อแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกในขณะที่สนทนาแล้ว ยังใช้สัญลักษณ์ภาพประกอบข้อความการสนทนาเพื่อแสดงความเป็นตัวตนด้วย ตัวอย่างเช่น

รูปแบบสัญลักษณ์ภาพ	เจตนาของผู้ใช้สัญลักษณ์ เพื่อแสดงออกถึงความเป็นตัวตน
	<ul style="list-style-type: none"> • แสดงความเป็นเพศชาย • แสดงความเป็นเด็ก

ตารางที่ 4.3

แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ประกอบข้อความการสนทนาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ www.pantip.com



ภาพที่ 4.39

แสดงข้อความผู้สนทนาใช้สัญลักษณ์ภาพในเว็บไซต์ www.pantip.com

3) การใช้ศิลปะอักษรแอสกี (ASCII Art)

ผู้สนทนาจะพิมพ์รูปแบบที่มีเครื่องหมายที่ปรากฏบนแป้นคอมพิวเตอร์หรืออาจผสมผสานกับอักษรภาษาอังกฤษเพื่อแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ตัวอย่างเช่น

- :-) เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนายิ้มอย่างอารมณ์ดี
- : -P เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนาแถบลิ้นลิ้น
- : -O เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนาตกตะลึงอ้าปากค้าง
- : -D เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนากำลังยิ้มแฉ่งอยู่
- ^ _ ^ เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนายิ้มจนแก้มปริ
- @^_^@ เพื่อจะแสดงออกว่าผู้สนทนายิ้มจนแก้มปริ

โดยสรุปรูปแบบในการแสดงเจตนาของผู้สนทนาในห้องสนทนานั้น พบรูปแบบที่เป็นการแสดงออก (expressives) อยู่เป็นจำนวนมาก ในส่วนรูปแบบของการยืนยัน การออกคำสั่ง การมอบหมาย การประกาศ นั้น เป็นรูปแบบที่พบน้อยหรือแทบจะนับได้ว่าไม่พบเลยก็ว่าได้ เพราะว่รูปแบบการยืนยัน การออกคำสั่ง การมอบหมาย การประกาศ หากผู้สนทนาต้องการแสดงออกโดยใช้รูปแบบดังกล่าว ผู้สนทนาต้องมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี ในส่วนรูปแบบที่เป็นการแสดงออก (expressives) ที่พบเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการติดต่อสื่อสารในห้องสนทนาในปัจจุบัน ยังคงใช้ตัวอักษรเป็นสำคัญ ด้วยข้อจำกัดนี้ทำให้ผู้สนทนาถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก น้ำเสียง และภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการสื่อสารเบื้องต้น ทำให้ผู้สนทนาพยายามปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยี โดยการพยายามปรับรูปแบบการสนทนาเพื่อให้สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกได้ ไม่ว่าจะในรูปแบบอักษรซ้ำ ข้อความที่เลียนแบบภาษาพูด ข้อความแสดงอารมณ์ การใช้เครื่องหมายต่าง ๆ การเขียนย่อคำหรือเขียนเป็นคำอ่าน เป็นรูปแบบที่ผู้สนทนาต้องการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก (emotional manifest) ให้ผู้สนทนาได้รับรู้ด้วยตัวอักษร จากตัวอย่างดังกล่าวจะพบว่าเทคโนโลยีซึ่งในที่นี้ก็คือ คอมพิวเตอร์จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ และเทคโนโลยีก็มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์และการติดต่อสื่อสาร



ต้นฉบับไม่มีหน้า
NO THIS PAGE IN ORIGINAL

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รูปแบบที่ 1

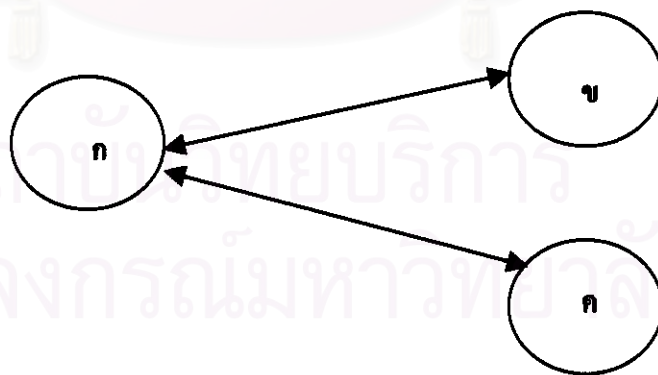


แผนภูมิที่ 4.1

แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์แบบ one - to - one

หมายถึง ก สนทนากับ ข ในห้องสนทนา ซึ่งในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated Communication (CMC)) เป็นรูปแบบการสนทนาแบบตัวต่อตัวซึ่งเป็นการสนทนากันสองคน (one - to - one)

รูปแบบที่ 2

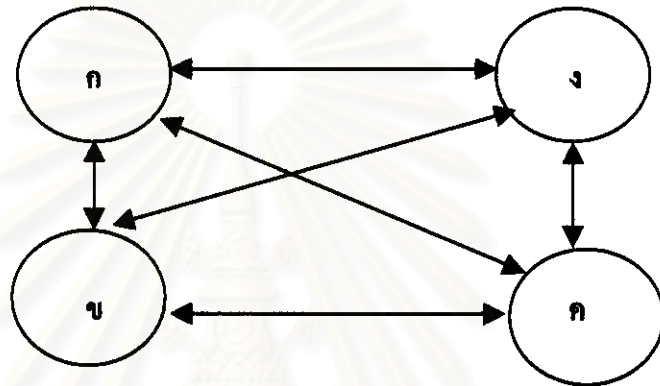


แผนภูมิที่ 4.2

แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์แบบ one - to - many

หมายถึง ก สนทนากับ ข และสนทนากับ ค ด้วย ณ ช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated - Communication (CMC)) เป็นรูปแบบการสนทนาที่บุคคลหนึ่งสนทนากับหลาย ๆ คน (one - to - many)

รูปแบบที่ 3



แผนภูมิที่ 4.3

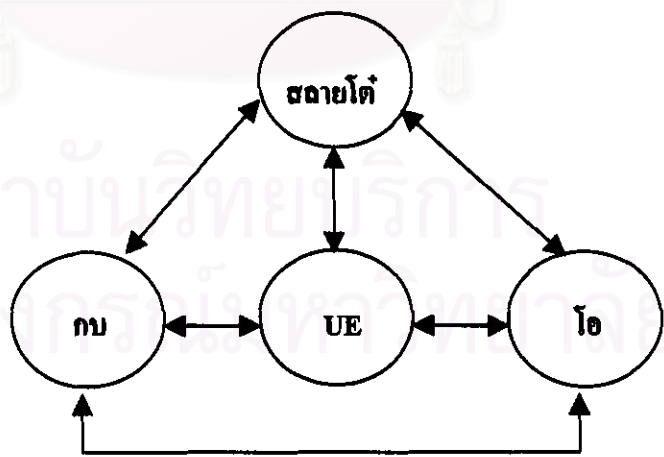
แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์แบบ many - to - many

หมายถึง ก สนทนากับ ข ค และสนทนากับ ง ด้วย ณ ช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated - Communication (CMC)) เป็นรูปแบบการสนทนาหลาย ๆ คนสนทนากับหลาย ๆ คน (many - to - many)

จากพฤติกรรมการสื่อสารระหว่างบุคคล ในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์จะเห็นได้ว่าเป็นรูปแบบทั้งที่เป็น Inter-Personal และ Multi-Personal สลับกันไปมาตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 1	โอ	พี่ UE พอรู้จักเว็บที่มีกตอนเจ๋งๆ หรือป่าวครับ (จะใช้หีสาว)
	UE	ที่ไม่รู้พอสอนหีสหญิงใช้แต่เงินกตอนหนะโบราณแล้ว
	โอ	มันไม่แน่หรอกนะที่ UE คนเราต้องโรแมนติกกันบ้าง
	UE	เอ้อ... จริงอย่างนี้ต้องถามนายสลายได้เอา คนนี้เค้าเก่งเรื่องนี้

โอ แต่เขาไม่มาครับ
 สลายโต้ มาพอดีอะนินทาไรگان
 UE มาแล้ว.....ถามเขาเอง
 โอ ไม่มีไรห rokok ได้ แต่อยากถามเว็บที่มีกลอนหลิสาว
 เท่านั้นแหละ
 กบ โต้ข มาที่กบง่วงทุกที
 สลายโต้ กลอนหลิสาว ๆ หรอฮิมม... ไม่รู้ดี (ไม่เคยหลิงะ)อิอิ//
 UE ที่รู้แล้วกบ..... ขอขอบคุณที่บอก
 โอ จริงงะ โต้// จ้างให้ก็ไม่ใช่ห rokok
 กบ โอบบอยู่เค้าไม่ตอบห rokok
 สลายโต้ ไม่เป็นไรจ้าแบบว่าแะมาดุกบงะ
 กบ แฮ่ รู้ด้วย 55555555555555
 กบ ก็เรื่องหลิสาวไง
 สลายโต้ จียข...หลิไม่เป็นอะน๊ะ
 สลายโต้ แต่ว่าถถ้าชอบกลอนละก็อเดียวรวมเล่มก่องอะน๊ะ
 จากบทสนทนาข้างต้นสามารถวิเคราะห์ให้ได้ภาพแสดงรูปแบบการสนทนาดังนี้



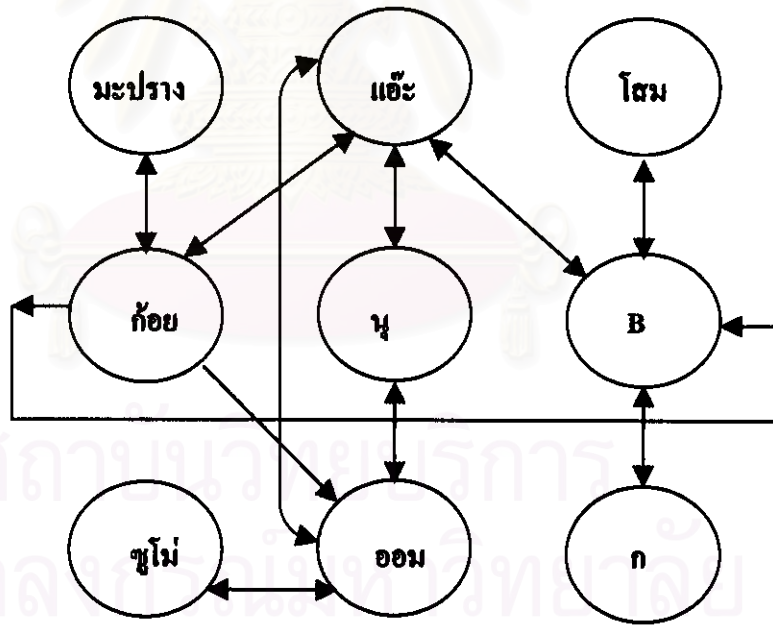
แผนภูมิที่ 4.4

แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์แบบ many – to – many
 ในห้องสนทนาเว็บไซต์ www.hunsa.com

แ๊ะ
 @^_^@
 ก้อย
 นุ
 แ๊ะ
 แ๊ะ
 ออม
 @^_^@
 ก

เอ้...แ๊ะทำอะไรคะพีบี ..ยังไม่ได้ทำอะไรเลยเนี่ย
จากจุฬาแค่นี้ทำไมมดึกจัง.....>>>> ชูไม่
 ยังอยู่จำ พี่ปราง
 จะเปิดขายตัวมัยออม..ดูแฟนอมนะ ขายได้นะ อธิ
 ฮ่าว.โหลงเป็นจ้ะ นุ..
 วันนี้เรามาอดูแฟน ออมกันเถอะค่า..อิอิ
 เออดีเหมือนกันนะนูออมเห็นด้วย
โบทะทำอะไรนายนู.....>>>> ชูไม่
 พีบี.. วันนี้มีไรเล่าให้ฟังนะครับ

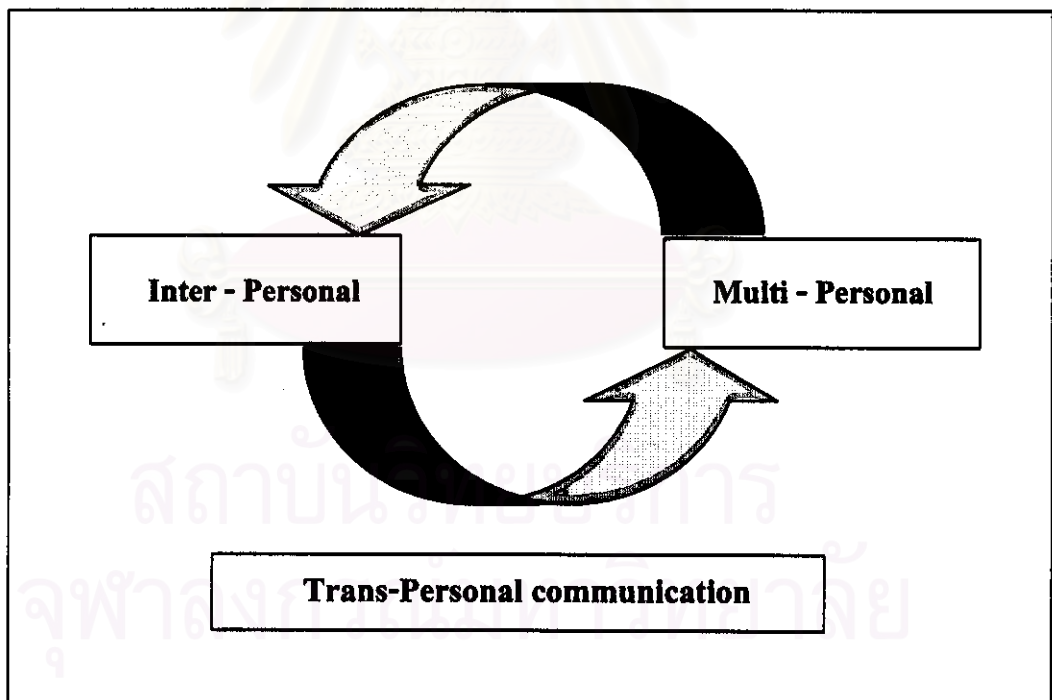
จากบทสนทนาข้างต้นสามารถวิเคราะห์ให้ได้ภาพแสดงรูปแบบการสนทนาดังนี้



แผนภูมิที่ 4.5

แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ที่เป็นทั้งแบบ one-to-one, one-to-many และ many-to-many ในห้องสนทนาเว็บไซต์ www.hunsa.com

รูปแบบการสนทนาที่เป็นการสลับสับเปลี่ยนการสนทนากัน (Turn Taking) จะมีลักษณะที่ทุกคนมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร นอกจากนี้ในการสนทนาแต่ละครั้งมีคนเข้าร่วมสนทนาเป็นจำนวนมากในการสลับสับเปลี่ยนในการสนทนาไม่มีกฎตายตัวและมีการเปลี่ยนแปลงได้จากรูปแบบดังกล่าวจะปรากฏในรูปแบบการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากรูปแบบดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยพบว่า การสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในห้องสนทนาเป็นรูปแบบที่แตกต่างจากรูปแบบการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในบริบทปกติเนื่องจาก ในบริบทปกติผู้สนทนาจะสนทนาได้กับวงสนทนาเพียงกลุ่มเดียวในช่วงระยะเวลาเดียวกัน แต่ในห้องสนทนาผู้สนทนาสามารถสนทนากับผู้คนที่หลากหลายกลุ่มเท่าที่ตนเองต้องการ ซึ่งเป็นการสนทนาหลาย ๆ คนในคราวเดียวกัน ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่เป็นแบบ Inter-personal และ Multi-personal สลับไปมา ซึ่งรูปแบบดังกล่าวสามารถเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาเดียวกันได้ โดยสามารถเขียนเป็นแผนภาพได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 4.6

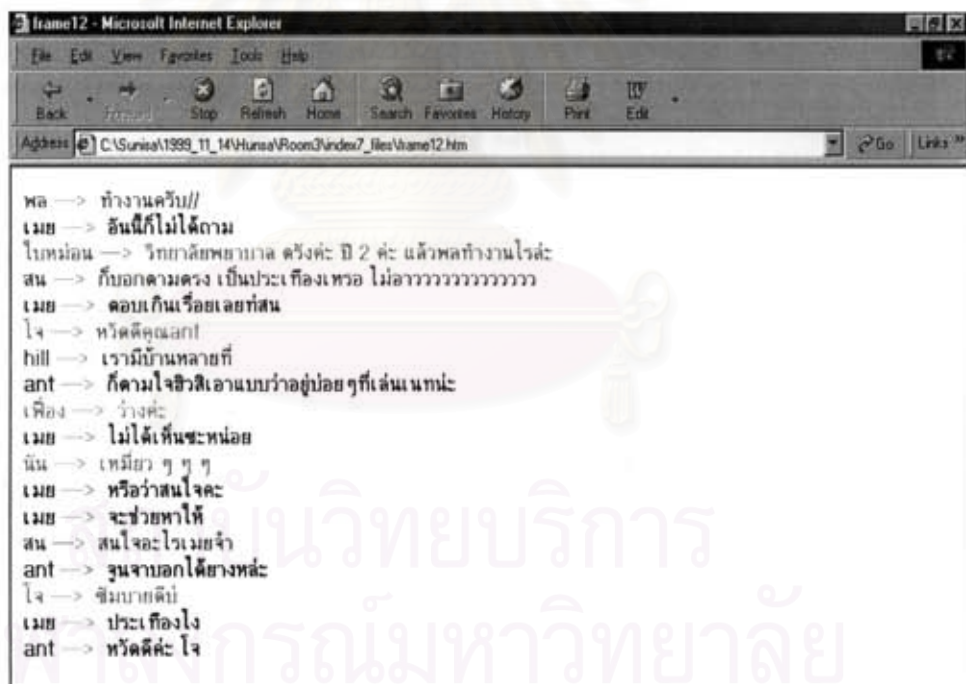
แบบจำลองแสดงการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์แบบ Trans-Personal communication

4.3.2 รูปแบบประโยคที่สลับสับเปลี่ยน

การสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในห้องสนทนา ผู้สนทนาจะใช้รูปแบบข้อความในการสลับสับเปลี่ยน ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1) รูปประโยคเป็นคำเดียว

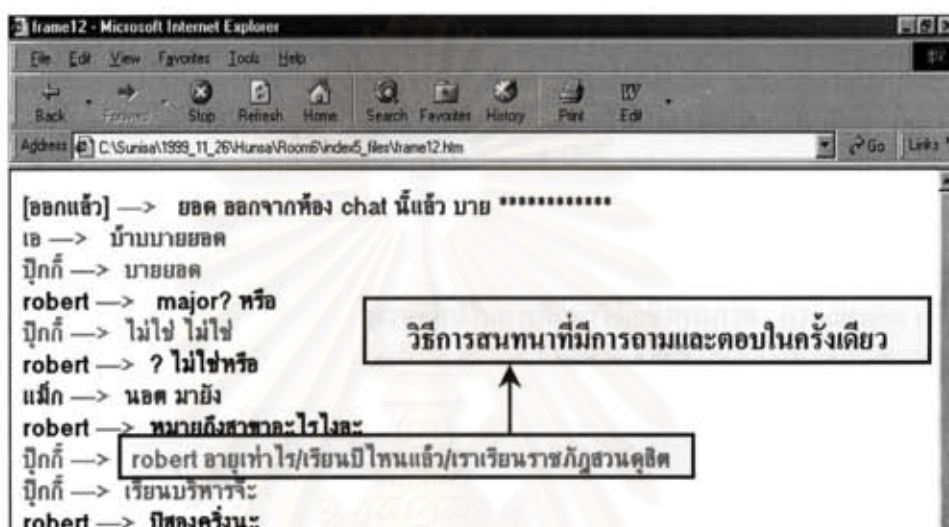
รูปแบบข้อความในการสนทนาโดยส่วนใหญ่ ผู้สนทนาจะพิมพ์ข้อความที่เป็นประโยคสั้น หรือถามคำตอบคำ เป็นส่วนใหญ่และเป็นการสลับกันถาม - ตอบ ดังตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 4.40

แสดงข้อความผู้สนทนาใช้รูปแบบข้อความป็นประโยคเป็นคำเดียวในเว็บไซต์ www.hunsa.com

ผู้สนทนาจะใช้วิธีโดยการสลับกันถาม – ตอบในการสนทนาแต่ละครั้งแล้ว
ยังพบรูปแบบการถามควบกับการตอบด้วย ดังตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 4.41

แสดงข้อความผู้สนทนาใช้วิธีการถามควบกับการตอบในเว็บไซต์ www.hunsa.com

โดยสรุปรูปแบบการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในห้องสนทนาพบในลักษณะที่เป็นรูปแบบ Trans-Personal Communication โดยรูปแบบดังกล่าวเป็นรูปแบบที่ผู้สนทนาสามารถติดต่อกับผู้อื่นได้เป็นจำนวนครั้งละมาก ๆ และสามารถสลับสับเปลี่ยนสนทนากับคู่สนทนาได้อย่างไม่มีข้อจำกัดขึ้นอยู่กับว่าผู้สนทนาสามารถที่จะสื่อสารมากน้อยแค่ไหน รวมทั้งรูปประโยคที่พบในการสลับสับเปลี่ยนการสนทนาในห้องสนทนานั้น รูปแบบประโยคโดยส่วนใหญ่เป็นรูปแบบที่เป็นคำเดียวหรืออาจเป็นรูปประโยคเดียว ที่มีความหมายตรงไปตรงมาและสามารถอธิบายความหมายแนวความคิดได้อย่างรวดเร็ว ชัดเจน รวมทั้งจะมีการถามหรือการตอบในแต่ละครั้งของการสนทนา เนื่องจากผู้สนทนาจำเป็นต้องสื่อสารกับคู่สนทนาด้วยการพิมพ์ข้อความลงบนแป้นคอมพิวเตอร์ต้องเสียเวลาในการพิมพ์ข้อความและส่งข้อความผ่านทางสายโทรศัพท์ หากผู้สนทนาใช้รูปแบบประโยคที่ซับซ้อนและมีข้อความจำนวนมาก ทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างล่าช้าและไม่ราบรื่น นอกจากนี้พบว่า มีรูปแบบประโยคที่เป็นการถามพร้อมกับการตอบในการสนทนาแต่ละครั้ง แต่จะพบเป็นส่วนน้อย เนื่องจากผู้สนทนาต้องการความรวดเร็วในการส่งข้อความผ่านทางสายโทรศัพท์ รวมทั้งถนัดกับการถามและการตอบเพียงอย่างเดียวที่เป็นรูปแบบการสนทนาในบริบทปกติ



4.4 การปรับบทสนทนา (Conversation Alignment)

การปรับบทสนทนาเป็นรูปแบบของการสนทนาที่เป็นการแก้ไข หรือการปรับการสนทนาให้เหมาะสม เพื่อให้การสนทนาเป็นไปอย่างถูกต้องและเกิดความเข้าใจตรงกัน การสนทนาในห้องสนทนาพบการปรับหรือการจัดแนวการสนทนาเพื่อแก้ไขการเข้าใจผิดในการสื่อสารนั้นน้อยมาก เนื่องจากการสนทนา เนื่องจากรูปแบบประโยคที่สนทนากันเป็นประโยคเดียว คำเดียว และการสื่อสารเป็นข้อความที่มีความหมายชัดเจนตรงไปตรงมา ดังนั้นโอกาสที่จะเกิดการสื่อสารที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดนั้นจึงเกิดขึ้นน้อย

การวิจัยครั้งนี้นอกจากจะใช้กระบวนการทัศนในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) แล้ว ผู้วิจัยยังได้ใช้กระบวนการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อคำนวณหาสัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาว่าเป็นอย่างไร (ordinal level measurement) ซึ่งรายละเอียดสัดส่วนของรูปแบบดังกล่าวมีดังต่อไปนี้

ตารางแสดงสัดส่วนรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนา

รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนา	สัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรม ของผู้สนทนา ที่แสดงออกในห้องสนทนา
1. คำทักทาย	51 %
2. ถาม – ตอบข้อมูลพื้นฐานของแต่ละบุคคล	20 %
3. ถาม – ตอบข้อมูลชีวิตประจำวัน	15 %
4. กล่าวคำอำลา	9 %
5. ข้อความสนทนาเป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างประเทศ	3 %
6. ขอบที่อยู่เพื่อติดต่อภายหลัง	2 %

ตารางที่ 4.4

แสดงจำนวนร้อยละของรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาที่แสดงออกในห้องสนทนา

จากตารางพบว่ารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาที่พบมากที่สุดคือการทักทายกันของผู้สนทนา และอันดับรองลงมา คือ การถาม – ตอบ ข้อมูลพื้นฐานของแต่ละบุคคล ซึ่งเริ่มแรกบทสนทนากับบุคคลที่เราไม่รู้จักรักต้องมีการทักทายกันก่อน และตามมาด้วยการถาม – ตอบเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของบุคคล ในการถาม – ตอบข้อมูลดังกล่าวเพื่อเป็นการรู้กรอบอ้างอิงของคู่สนทนา รวมทั้งสามารถทำให้การสนทนาดำเนินได้อย่างราบรื่น

ตารางแสดงสัดส่วนรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึกและการแสดงออกในรูปแบบของข้อความ

รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา ในการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึก	สัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรม ของผู้สนทนา ที่แสดงออกในห้องสนทนา
1. สัญลักษณ์ภาพ	52 %
2. ข้อความเป็นอักษรซ้ำ	23 %
3. ข้อความเป็นเครื่องหมายประกอบการสนทนา	15 %
4. ข้อความซ้ำ	10 %

ตารางที่ 4.5

แสดงจำนวนร้อยละของรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาที่แสดงออกอารมณ์ความรู้สึก

รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา ในรูปแบบของข้อความ	สัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรม ของผู้สนทนา ที่แสดงออกในห้องสนทนา
1. ข้อความเลียนแบบคำพูด	62 %
2. ข้อความแสดงอารมณ์	18 %
3. ข้อความเป็นคำอ่าน	17%
4. ข้อความเป็นคำกลอน	2 %
5. ข้อความเป็นเนื้อเพลง	1 %

ตารางที่ 4.6

แสดงจำนวนร้อยละของรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาที่แสดงออกในรูปแบบของข้อความ

จากตารางพบว่ารูปแบบข้อความของการสนทนาที่พบมากที่สุดคือ รูปแบบข้อความที่เลียนแบบคำพูด ซึ่งรูปแบบดังกล่าวทำให้ผู้สนทนารู้สึกเหมือนได้พูดคุยมากกว่าการเขียนหรือการพิมพ์ รวมทั้งได้ความรู้สึกที่สนุกสนานในการสร้างคำ สร้างประโยคใหม่ในการสนทนา นอกจากนี้ผู้สนทนายังนิยมใช้สัญลักษณ์ภาพประกอบข้อความในการสนทนา

ตารางแสดงสัดส่วนรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในรูปแบบของการสลับเปลี่ยนคู่สนทนา

รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา รูปแบบจำนวนคู่ของการสลับสับเปลี่ยนคู่สนทนา	สัดส่วนของรูปแบบพฤติกรรม ของผู้สนทนา ที่แสดงออกในห้องสนทนา
1. จำนวน 1 คู่	50 %
2. จำนวน 2 คู่	32 %
3. จำนวนมากกว่า 2 คู่	18 %

ตารางที่ 4.7

แสดงจำนวนร้อยละของรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาที่แสดงออกในห้องสนทนา

จากตารางพบว่ารูปแบบจำนวนคู่ของการสลับสับเปลี่ยนการสนทนา คือ จำนวน 1 คู่ เหตุผลเนื่องจากรูปแบบการสนทนาในห้องสนทนาเป็นการสนทนาที่ต้องใช้ทักษะในการพิมพ์แทนการพูด ดังนั้นการสนทนาจึงต้องใช้เวลาและสมาธิในการสื่อสาร จึงทำให้ผู้สนทนาไม่นิยมที่จะสนทนาหลาย ๆ คนในเวลาเดียวกันมากนัก เว้นแต่ผู้สนทนามีความชำนาญในการพิมพ์และระบบคอมพิวเตอร์ที่รองรับโปรแกรมสนทนามีความทันสมัยทำให้การโต้ตอบในการสนทนาเป็นไปอย่างรวดเร็ว