

บทที่ 1

บทนำ



1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เราคงจะเคยพบกับปัญหาเหล่านี้อยู่บ่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เราไปธนาคารแต่ไม่สามารถฝาก
ถอนเงิน หรือใช้บริการต่าง ๆ ของธนาคารได้ เป็นเพราะระบบออนไลน์ของคอมพิวเตอร์เสีย หรือ
การทำงานของเรากำลังหยุดชะงักลงเพราะคอมพิวเตอร์มีไวรัสทำให้ข้อมูลที่อยู่ในเครื่องเสียหาย หรือแม้
แต่การชำระเงินในการซื้อของตามห้างสรรพสินค้า เมื่อเครื่องคำนวณเงินเสียก็ทำให้เราต้องเสียเวลา
รอคอย จากเหตุการณ์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเราเริ่มมีชีวิตผูกติดกับเทคโนโลยีมากขึ้น และเทคโนโลยีได้
เข้ามามีบทบาทควบคุมวิถีชีวิตของคนเรามากขึ้น ด้วยเหตุดังกล่าว เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงเทคโนโลยี
ได้แม้กระทั่งการสื่อสาร หากเรามองย้อนไปในประวัติของเทคโนโลยีทางการสื่อสาร จะเห็นได้ว่า
เริ่มตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 มีการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญยิ่งในการสื่อสาร นั่นคือเกิดการ
สื่อสารที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผลที่ตามมาคือมีการพัฒนาระบบการสื่อสารเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็น
วิทยุโทรทัศน์สามารถส่งสัญญาณภาพและสัญญาณเสียงให้คนที่อยู่ไกล ๆ ซึ่งทำให้ผู้คนที่อยู่ไกล ๆ
สามารถรับชมรับฟังได้ทันทีและพร้อม ๆ กันทั่วประเทศ นอกจากนี้การเพิ่มขีดความสามารถของ
โทรศัพท์ในการสื่อสารกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งภาพยนตร์ก็พัฒนาจากภาพนิ่งเป็นภาพเคลื่อนไหว
ได้ อีกทั้งมีเทคนิคต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมายในการสร้างภาพยนตร์เพื่อให้เกิดภาพและเสียงที่เหมือนจริง

คอมพิวเตอร์ได้เริ่มต้นจากการมีชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์เพียงไม่กี่ชิ้น ผู้คนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อ
การคำนวณทางคณิตศาสตร์เท่านั้น ต่อมามีการพัฒนาโดยนำคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับสื่ออื่น ๆ เพื่อส่ง
ข้อมูล การส่งข้อมูลในช่วงแรก ๆ นั้น ข้อมูลที่ส่งไปจะเป็นตัวอักษร (text) เท่านั้น ต่อมาได้มีการ
พัฒนาเป็นรูปภาพ (graphics) รวมทั้งมีสีสรรเพิ่มขึ้น และก็มีการพัฒนาเรื่อยมาจนกระทั่งสามารถส่ง
สื่อที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ได้ (electronic media) นอกจากนี้เรายังสามารถผลิตสื่อและใช้สื่อได้หลากหลาย
หลายระบบและหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งเราสามารถที่จะส่งข้อมูลทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นรูปแบบข้อมูล
ทางด้านคอมพิวเตอร์ (computer data) และสื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ (electronic media) ผ่านสาย
โทรศัพท์หรือผ่านด้วยระบบเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ท้องถิ่น (Local Area Network) หรือรู้จักกัน

ในชื่อว่า LAN และเมื่อมีการใช้ดาวเทียมและใช้สายสื่อสารใยแก้วนำแสงเพื่อการสื่อสาร เพื่อที่จะส่งและรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทำให้เกิดการพัฒนาย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีทางการสื่อสารโทรคมนาคม และก็นำไปสู่การพัฒนา รูปแบบของการสื่อสาร โดยอาศัยระบบเครือข่ายข้ามจังหวัดและข้ามประเทศ (Wide Area Network) หรือที่รู้จักกันดีในชื่อว่า WAN จากรูปแบบดังกล่าวนี้เอง นำไปสู่การพัฒนา รูปแบบของระบบโครงข่ายสารสนเทศที่ครอบคลุมทั่วโลก (global information networks) ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลไปได้รอบโลกรวมทั้งสามารถติดต่อถึงกันโดยไม่มีจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด การติดต่อสามารถติดต่อได้ตลอดเวลา และทุกทิศทาง ทำให้ทุกพื้นที่ที่สามารถเชื่อมโยงอาณาเขตเป็นหนึ่งเดียว ขจัดอุปสรรคในด้านมิติสถานที่และเวลา ทำให้โลกที่กว้างใหญ่ไพศาลแคบลง และสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น

คอมพิวเตอร์ได้มีบทบาทในการพัฒนาระบบโครงข่ายสารสนเทศ (information networks) และอินเทอร์เน็ต (Internet) ก็เป็นหนึ่งในระบบโครงข่ายสารสนเทศที่ครอบคลุมทั่วโลก อินเทอร์เน็ต ได้ถือกำเนิดในปี พ.ศ. 2512 โดยโครงการป้องกันประเทศของสหรัฐอเมริกา (US Department of Defence) หรือที่เรียกว่า ARPA (Advanced Research Project Agency) ซึ่งได้สร้างเครือข่ายทดลองชื่อ "ARPAnet" โดยเครือข่ายดังกล่าวได้สร้างขึ้น เพื่อสนับสนุนการพัฒนาของระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่ายของกองทัพสหรัฐอเมริกา ต่อมาเครือข่ายดังกล่าวได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้งานทางการศึกษา และงานวิจัยไม่ว่าจะเป็น E-Journal E-Document จวบจนปัจจุบันได้พัฒนาเพื่อใช้งานทางด้านธุรกรรมด้านการพาณิชย์ผ่านทางเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์หรือในปัจจุบันรู้จักกันดีในชื่อของ E-Commerce

ในสภาพการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะที่เรียกว่า สภาวะแวดล้อมจำลองที่ถูกสร้างขึ้นในโลกอิเล็กทรอนิกส์ (cyberspace) โดย Philip Elmer - DeWitt (1995) ได้นิยามคำว่า "cyberspace" ในนิตยสาร Times Magazine ไว้ว่า

" การสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้น เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ของมนุษยชาติ โดยในการสื่อสารจะให้ความรู้สึกเหมือนผู้สื่อสารอยู่ในห้องเดียวกัน ทำให้เกิดลักษณะเป็น**ผู้ผลิตทางพันธุกรรม (genetically programmed)** ซึ่งจะพบได้ว่าในการสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารติดต่อกันโดยคนที่ไม่

เคยพบกัน ไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน อีกทั้งเป็นปรากฏการณ์ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการ การโต้เถียงกัน และแสดงความคิดเห็นที่หาจุดจบไม่ได้เปรียบเสมือนกับการสื่อสารใน พื้นที่ที่เป็นลักษณะในอุดมคติ สภาพที่ให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง เป็นโลกเสมือน (virtual reality) ”

ในสภาวะแวดล้อมจำลองที่ถูกสร้างขึ้นในโลกอิเล็กทรอนิกส์ (cyberspace) จะมีการแสดง ความหมายทางสัญลักษณ์ (semiosis) เป็นที่น่าตั้งเกตุว่าเราจะไม่กล่าวคำว่า cyberspace ในแง่ที่ว่าที่ เป็นตัวสื่อเฉพาะเหมือนกับสื่อวิทยุ โทรทัศน์ หรือโทรศัพท์ แต่จะกล่าวคำว่า cyberspace เหมือนเป็น สภาพแวดล้อมหรือระบบที่ซับซ้อน เป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่ใช่สถานที่จริง แต่เป็นสภาพที่จำลองขึ้น (virtual universe) Elmer – DeWitt (1995) กล่าวว่า เป็นการปลดปล่อยความมั่งคั่ง อำนาจ ความสวย งามและสถานะทางสังคม **คนจึงต้องการอยู่ในสภาพ cyberspace เพื่อหนีจากโลกที่น่าเบื่อ**

เมื่อประมาณ ๕ ปีมาแล้วอินเทอร์เน็ตเป็นที่รู้จักของคนโดยทั่วไป แม้แต่คนที่ไม่มีความรู้เรื่อง คอมพิวเตอร์ใช้ หรือผู้ที่ไม่มีโอกาสใช้ก็สามารถรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตได้ Morris (1996) ได้ แบ่งรูปแบบการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ไว้ 4 ระดับ โดยแบ่งตามเกณฑ์การเป็นผู้ส่งสารและ ผู้รับสารในการใช้อินเทอร์เน็ตดังนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (one-to-one asynchronous communication) ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ ได้แก่ จดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ E – Mail หรือ electronic mail
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (one-to-many asynchronous communication) ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ ได้แก่ Usenet, Electronic Bulletin Boards และ Listservers ที่ต้องให้ผู้รับสารลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่โปรแกรม และสามารถ เรียกข้อมูลออกมาดูเฉพาะหัวข้อที่สนใจได้

3. การสื่อสารแบบพร้อมกันและเป็นการสื่อสารมีการโต้ตอบทันทีทันใด (synchronous communication) ทั้งในแบบ one-to-one ไปจนถึง one-to-many ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ ได้แก่ ห้องสนทนา (chat rooms)
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (asynchronous communication) เป็นการสื่อสารแบบ many-to-one, one-to-one หรือ one-to-many ซึ่งมีลักษณะการสื่อสารที่ผู้รับสารต้องการจะค้นหา site เพื่อที่จะเข้าไปค้นหาข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ ได้แก่ เว็บไซต์ Gophers และ FTP sites

การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) หรือที่เรา รู้จักกันดีกับคำว่า CMC นั้น เป็นขบวนการของการสื่อสารที่มีหลากหลายรูปแบบ และมีรูปแบบการสื่อสารพื้นฐานทั่วไปอยู่ 3 รูปแบบคือ จดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) กระดานข่าว (Bulletin Board) และห้องสนทนา (chat rooms) โดยจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์จะให้ผู้ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ส่งข้อมูลข่าวสารถึงกันและกัน ส่วนกระดานข่าวจะให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลข่าวสาร เป็นลักษณะฐานข้อมูล (database) และสามารถที่จะส่งไปยังผู้รับเป็นจำนวนมาก โดยรูปแบบการสื่อสารทั้งสองรูปแบบนี้ เป็นกระบวนการสื่อสารที่มีการส่งข้อมูลและรับข้อมูลระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารที่เกิดขึ้นไม่พร้อมกัน ส่วนรูปแบบของการสื่อสารที่เป็นการสนทนากันในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์จะไม่เป็นการเก็บข้อมูลแต่จะส่งข้อมูลจากการพิมพ์จากจอคอมพิวเตอร์โดยตรงของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งจะเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีการส่งข้อมูลและรับข้อมูลระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารที่เกิดขึ้นแบบพร้อมกัน ซึ่งจากรูปแบบดังกล่าวเป็นการทำทาบความเข้าใจในความแตกต่างของการพูดและภาษาเขียน จากการวิเคราะห์ของการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลในบริบทปกติพื้นฐานของการปฏิสัมพันธ์กันอยู่ที่การพูด ซึ่งลักษณะเป็นแบบเผชิญหน้า แต่จากลักษณะของการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้ จะอยู่ในรูปแบบของการเขียน ซึ่งใช้วิธีการพิมพ์ข้อความลงบนคีย์บอร์ด นอกจากนี้การสื่อสารกันในห้องสนทนา จะเป็นการรวมรูปแบบที่เป็นลักษณะเหมือนกับการโทรศัพท์ผสมผสานกับการเขียนจดหมายพร้อม ๆ กัน นั่นก็คือจะให้ความรู้สึกเหมือนได้เขียนจดหมายแต่ก็มีการโต้ตอบทันทีทันใดเหมือนกับว่าเรากำลังคุยโทรศัพท์ ซึ่งรูปแบบการสนทนายระหว่างบุคคลในบริบทปกตินั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อรับและส่งข้อมูลข่าวสาร ในขณะที่การสนทนาในห้องสนทนานั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน

การสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ Elizabeth M. Reid (1991) เริ่มจากในปี 1988 Jarkko Oikarinen ซึ่งอยู่ที่มหาวิทยาลัย Oulu ประเทศฟินแลนด์ เป็นผู้เขียนต้นแบบของ โปรแกรมสนทนา Internet Relay Chat (IRC) และหรือเรารู้จักกันดีอีกชื่อหนึ่งว่า Chat และ Jarkko Oikarinen ได้นำโปรแกรมดังกล่าวลงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หลังจากนั้นในเดือนพฤศจิกายน ปี 1988 โปรแกรม Chat ได้ถูกพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อติดต่อกันข้ามประเทศ โดยแพร่หลายไปยังประเทศออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา อิตาลี อิสราเอล และเกาหลี และต่อมาได้แพร่หลายไปทั่วโลก ลักษณะพิเศษของโปรแกรมสนทนา เป็นโปรแกรมที่ผู้สื่อสารสามารถที่ติดต่อส่งสารหรือรับสารได้หลายทิศทางพร้อม ๆ กัน (Multi - User Synchronous Communications System) โดยเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารเลือกที่จะติดต่อกับบุคคล หรือกลุ่มบุคคลไหนก็ได้ ตามแต่ผู้สื่อสารต้องการ

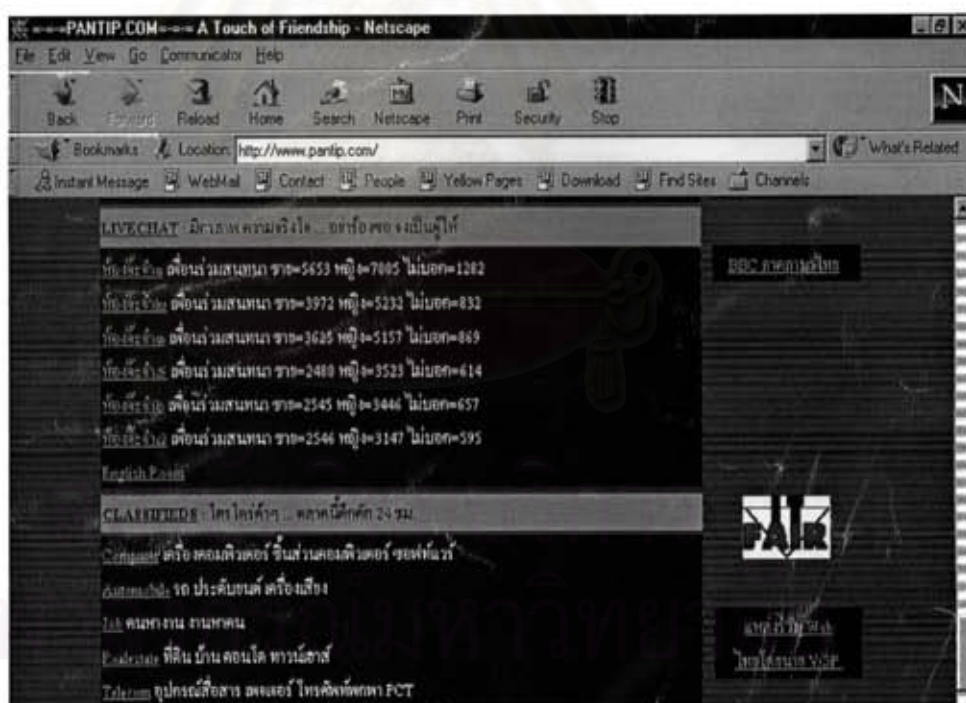
ในประเทศไทยได้มีการนำโปรแกรมสนทนาเข้ามาใส่ไว้ในเว็บไซต์ต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละเว็บไซต์ก็มีผู้นิยมเข้าไปใช้เล่นมากมาย ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีโปรแกรมสนทนา อาทิ

1. [http:// www.pantip.com](http://www.pantip.com)
2. <http://www.hunsa.com>
3. <http://www.sanook.com>
4. <http://www.thaicq.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.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. Chat room ของศูนย์หนังสือจุฬา
20. Chat room ของมหาวิทยาลัยรังสิต
21. Chat room ของห้องสมุดวิทยพัฒน์

นอกจากนี้ยังมีโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนา โดยเฉพาะไม่ต่ำกว่า 50 โปรแกรม ตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนา อาทิ

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. Pirch98 | 4. IamC |
| 2. ICQ | 5. Qtalk 1.05 |
| 3. The Palace 3.4.2 | 6. Microsoft Netmeeting 3.01 |

ตัวอย่างจากภาพที่ 1.1 เป็นเว็บไซต์ของ <http://www.pantip.com> ที่มีโปรแกรมการสนทนาที่เป็นภาษาไทยจำนวน 6 ห้องและมีโปรแกรมการสนทนาที่เป็นภาษาอังกฤษจำนวน 1 ห้อง ในห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยได้บอกถึงจำนวนเพศหญิง เพศชาย และไม่ระบุเพศของผู้เข้าร่วมสนทนาด้วย



ภาพที่ 1.1

แสดงเว็บไซต์ <http://www.pantip.com> ที่มีโปรแกรมสนทนา

“ในโลกเจียบแห่งนี้ บทสนทนาทั้งหมดจะถูกพิมพ์ลงเข้าไปในคอมพิวเตอร์ ซึ่งคนจะละทิ้งทั้งความเป็นตัวตนและสถานที่ นำสู่การมีชีวิตอยู่คนเดียว ซึ่งทำให้เกิดการผสมผสานที่สมบูรณ์ของการมีชีวิตที่อิสระและเกิดความคิดที่มีจินตนาการ ”

นอกจากนี้การสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ จะมีการจำกัดข้อมูลโดยผู้ส่งสาร ซึ่งจะไม่ได้แสดงด้วยคำที่แสดงระดับชนชั้นทางสังคม (hierarchies) รวมทั้งเป็นการสื่อสารที่มีศักยภาพทางด้านประชาธิปไตยสูง (democratize communication) Kiesler, Siegel, & McGuire (1984) ทุกคนมีสิทธิเสรีภาพในการพูดคุยในห้องสนทนา ศักยภาพดังกล่าวทำให้ผู้ใช้การสื่อสารดังกล่าวสามารถแสดงพฤติกรรมได้อย่างอิสระ ความจริงแล้วไม่ว่าจะเป็นการซ่อนความเป็นตัวตน (conceal or mask identifying attributes) เช่น เพศ อายุ สถานภาพทางสังคม โดยผู้สื่อสารไม่ได้แสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริง (unrepresentative) ในโลกแห่งความเป็นจริงแต่จะสร้างคุณสมบัติจินตนาการ (fantasy) ในโลกจำลองในคอมพิวเตอร์

หากย้อนเวลากลับไปประมาณสี่ห้าปีที่แล้ว การใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเรานั้นอาจจะพูดได้ว่า เป็นเรื่องของการใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มเฉพาะด้าน เช่น นักวิชาการ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ นักวิจัย หรืออาจารย์ นักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่มีความจำเป็นในการติดต่อสืบค้น รวมทั้งการค้นหาแหล่งข้อมูลในต่างประเทศเท่านั้น การที่จะนำเครือข่ายอินเทอร์เน็ตใช้งานในทุก ๆ ระดับชั้นอย่างทั่วถึงนั้น เป็นเรื่องที่ห่างไกลตัวอึ้งนัก แต่ด้วยความรวดเร็วในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการส่งเสริมในการนำระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้งานในเชิงพาณิชย์กันอย่างจริงจังทั้งทางภาครัฐและภาคเอกชนนั้น ทำให้เราปฏิเสธไม่ได้ถึงความจำเป็นในการนำเอาระบบดังกล่าวมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าการสื่อสารในห้องสนทนาเป็นที่นิยมกันมาก เนื่องจากรูปแบบการสื่อสารดังกล่าวมีอิสระที่จะเข้าไปสนทนากับผู้อื่น และมีอิสระที่จะสนทนาในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการคุยเรื่องเพศก็ตาม ซึ่งความจริงการคุยกันเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องผิด เพราะเป็นการแสดงออกเฉพาะกลุ่มกันมากกว่า แต่เยาวชนที่หันต่อโลกแห่งเทคโนโลยีที่มีอิสระในการเล่นอินเทอร์เน็ตส่วนมากยังอยู่ในวัยที่อยากรู้อยากเห็นและแน่นอนยังขาดความยับยั้งชั่งใจในการเลือกการสนทนาที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวเอง เมื่อได้สนทนากันครั้งแรกส่วนมากจะเกิดอาการติดใจ อยากรู้อยากเห็นมากยิ่งขึ้น หากมองดูผู้สนทนาว่ามี

พฤติกรรมในการใช้งานอย่างไรกันบ้าง วันทั้งวันอาจจะเอาแต่นั่งยิ้มให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลาหลายชั่วโมง แล้วก็กดเป็นอักษรบนคีย์บอร์ดเพื่อส่งข้อความผ่านโปรแกรมสนทนาไปยังปลายทางคู่สนทนาเมื่อวาน หรืออาจจะพบหลักคาโตะในตอนกลางวันเนื่องจากเมื่อคืนใช้โปรแกรมสนทนาทั้งคืน บางครั้งเราก็รู้สึกว่าเป็นการใช้เวลาที่สิ้นเปลืองอยู่กับโลกของเครือข่าย นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมแปลก ๆ อีกมากมายหลายอย่างที่เกิดขึ้นในการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการนัดพบกันในโลกของความเป็นจริง หรือมีการติดต่อกันภายหลังจากได้สนทนากันแล้ว ซึ่งเป็นการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์จากสถานภาพความเป็นเพื่อนที่สนทนากันในโลกจำลอง ไปสู่ความเป็นเพื่อนหรือคู่รักในโลกของความจริง

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงเกิดคำถามขึ้นว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาว่าเป็นอย่างไร (The Patterns of Communication Behaviour) และปัจจัยที่แสดงพฤติกรรมดังกล่าว เพื่ออย่างน้อยก็ทำให้เราได้รู้ว่าการพัฒนาเทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ สำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมเท่านั้น ในการพิจารณาหลาย ๆ มุมมองที่ต่างกันออกไปย่อมทำให้เราได้รู้จักและได้เรียนรู้ถึงความเหมาะสมและความพอดีของการนำมาประยุกต์ใช้งาน และนี่ก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่เป็นบทพิสูจน์ของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นตัวบอกถึงความสามารถของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทยว่าจะก้าวไปในทิศทางใดในอนาคต

1.2 ปัญหาการวิจัย

1. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร (Patterns of Communication Behaviour)
2. ปัจจัยที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบเฉพาะการสื่อสารของผู้สนทนา ในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคืออะไร

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อค้นหาปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.4 ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. ลักษณะรูปแบบพฤติกรรมของผู้สื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นไปในทางตรงข้ามกับที่เป็นตัวตนในโลกของความจริง พฤติกรรมที่แสดงออกสะท้อนจินตนาการ ความต้องการเป็นบุคคลอื่นที่ผู้ส่งสารไม่มีโอกาสเป็นในชีวิตจริง
2. ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาไม่ว่าจะเป็นการรู้ตนเอง การยอมรับตนเอง การรู้จักตนเอง การเปิดตน รวมทั้งทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ความเห็นที่มีต่อตนเองและสังคมจะเป็นปัจจัยในการแสดงออก ซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จะทำการศึกษาการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยบนเครือข่ายสื่อสารอินเทอร์เน็ตจำนวน 3 เว็บไซต์ และใช้โปรแกรมสนทนา 1 โปรแกรมในการติดต่อกับเครือข่ายที่ใช้ในการสนทนา คือ

1. [http:// www.pantip.com](http://www.pantip.com)
2. <http://www.hunsa.com>
3. <http://www.sanook.com>

4. โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการ (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.au.ac.th

จากที่ผู้วิจัยเลือกศึกษา 3 เว็บไซต์ดังกล่าวเนื่องจากจากการจัดอันดับโดย samart.co.th ทั้ง 3 เว็บไซต์ติดอันดับ เว็บไซต์ที่มีผู้เข้ามาใช้มากที่สุด (กรภัทร สุทธิคารา และคณุต กิ่งสุคนธ์ (2542)) ในส่วนของโปรแกรมสนทนาผู้วิจัยใช้โปรแกรม Pirch98 ในการศึกษาวิจัยโดยผ่านเครือข่ายบริการ irc.au.ac.th ซึ่งโปรแกรม Pirch98 เป็นโปรแกรม Chat ที่ได้รับความนิยมสูงสุด (กรภัทร สุทธิคารา และคณุต กิ่งสุคนธ์ (2542))

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการวิเคราะห์ 4 แนวคิด

1. แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)
2. แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม (Social Psychological)

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ทราบรูปแบบพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ได้ทราบลักษณะและเหตุผลในการแสดงพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อตีความสภาพอินเทอร์เน็ตของไทยจากรูปแบบพฤติกรรมของผู้สนทนา ที่แสดงออกอาจมีผลดีหรือผลเสียต่อสังคมในอนาคต

1.7 นิยามศัพท์

พฤติกรรมสื่อสาร	หมายถึง ลักษณะรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏในการสื่อสารของผู้สื่อสารในห้องสนทนา
เว็บไซต์	หมายถึง 3 เว็บไซต์ที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ <ol style="list-style-type: none"> 1. http:// www.pantip.com 2. http://www.hunsa.com 3. http://www.sanook.com
อินเทอร์เน็ต	หมายถึง เครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่ประกอบไปด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมาก ซึ่งกระจายอยู่ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก และมีความสามารถในการติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว
Adjacency Pair	หมายถึง รูปแบบการแสดงออกของการสนทนาที่แสดงออกเป็นลำดับกัน ตัวอย่างเช่น คำถามคู่กับคำตอบ คำทักทายคู่กับคำทักทาย เป็นต้น
Chat	หมายถึง การสนทนากัน โดยใช้การพิมพ์ข้อความได้ตอบกัน
Chat Room	หมายถึง ห้องสนทนา
Chat Room ในเว็บไซต์	หมายถึง เว็บไซต์ที่เป็นสถานที่นัดพบเพื่อพูดคุยกันกับบุคคล ๆ ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยใช้การพิมพ์ข้อความได้ตอบกัน
FPP	หมายถึง ย่อมาจาก First - Pair Part หมายถึง การแสดงออกของการสนทนาที่เป็นลำดับ โดยเป็นการแสดงออกของการสนทนาชุดแรก ตัวอย่างเช่น คำถาม ข้อเสนอ เป็นต้น
LAN	หมายถึง ย่อมาจาก local area network (ข่ายงานบริเวณเฉพาะที่) หมายถึง คอมพิวเตอร์หลาย ๆ ระบบหรือหลาย ๆ เครื่องที่มีการทำงานเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย แต่ละเครื่องอยู่ในบริเวณที่ใกล้ ๆ กัน เช่น ในอาคาร

server	<p>เดียวกัน เป็นต้น คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันเหล่านี้ จะทำงานร่วมกันได้ดึงโปรแกรมหรือข้อมูลจากกันและกันได้ แต่การทำเช่นนี้จะต้องใช้ซอฟต์แวร์ช่วยด้วย</p> <p>หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการต่าง ๆ กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นลูกข่าย</p>
SPP	<p>หมายถึง ย่อมาจาก Second – Pair Part หมายถึง การแสดงออกของการสนทนาที่เป็นลำดับ โดยเป็นการแสดงออกของการสนทนาชุดที่สอง ตัวอย่างเช่น คำตอบ การยอมรับ เป็นต้น</p>
WAN	<p>หมายถึง ย่อมาจาก wide area network หมายถึง คอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย แต่อยู่ในที่ซึ่งห่างกันมาก ๆ เช่น ระหว่างจังหวัด ระหว่างประเทศ เป็นต้น คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย แต่อยู่ในที่ซึ่งห่างกันมาก ๆ เช่น ระหว่างจังหวัด ระหว่างประเทศ เป็นต้น คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันเหล่านี้จะทำงานร่วมกันได้ดึงโปรแกรมหรือข้อมูลจากกันและกันได้ การทำเช่นนี้จะต้องใช้ซอฟต์แวร์ช่วยด้วย</p>