



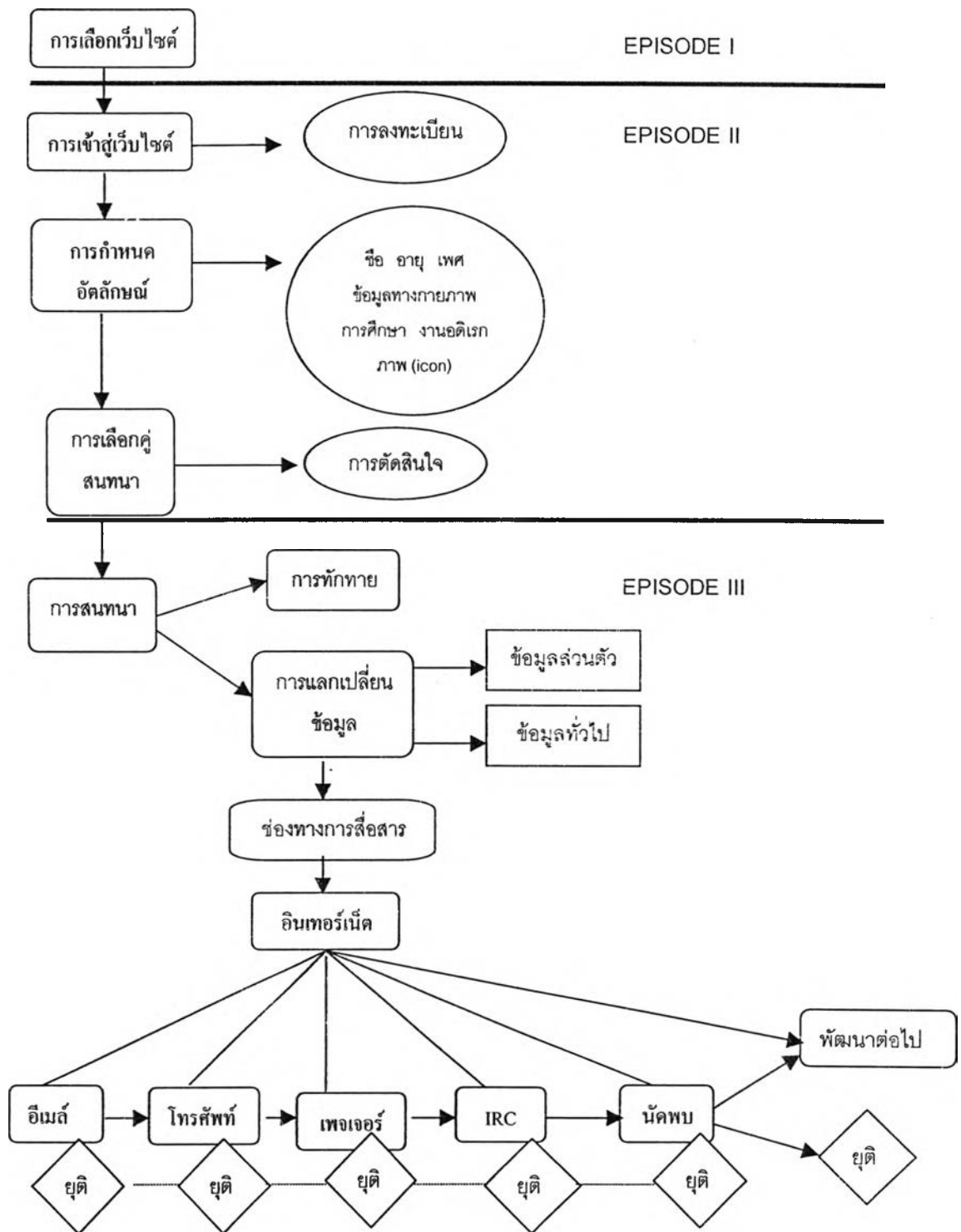
บทที่ 4

กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต

การศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะตอบคำถามปัญหานำวิจัยในข้อที่ 1 เรื่องกระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคลและแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

โดยผลการวิจัยที่ได้ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาจากข้อความสนทนา (social interaction) ที่พบในระหว่างการสนทนาของผู้สนทนาจากทุกห้องสนทนาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> และ <http://www.yummyai.com> และจำนวน 1 ห้องสนทนาจากเว็บไซต์ <http://www.sanook.com> ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการณ์การสนทนาระหว่างคู่สนทนาจดบันทึกการสนทนา และเข้าไปร่วมในการสนทนาด้วย หลังจากนั้นก็ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ที่เป็นข้อความบทสนทนาที่ผู้สนทนาพิมพ์ติดต่อกัน

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมมาได้จากข้อความที่ปรากฏในระหว่างการสนทนา ทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ถึงกระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ตได้ว่าการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ซึ่งนับได้ว่าเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลรูปแบบใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้น มีวิธีการเข้าสู่การสนทนาที่มีขั้นตอนตามที่แต่ละเว็บไซต์กำหนดขึ้นมา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจะนำเสนอถึงขั้นตอนการเข้าสู่ห้องสนทนาของแต่ละเว็บไซต์ ซึ่งสามารถจัดเป็นขั้นตอนการสื่อสารหลักๆ ที่เกิดขึ้นจริงในทั้งสามเว็บไซต์ ดังแผนภูมิด้านล่างนี้



แผนภูมิที่ 1 แบบจำลองกระบวนการสื่อสารในห้องสนทนา (chat room)

จากแผนภูมิที่ 1 สามารถอธิบายกระบวนการในการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพเชิงบวกได้ดังนี้

4.1 การเลือกเว็บไซต์

พบว่าผู้ใช้ห้องสนทนารู้จักเว็บไซต์จากการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อน จากเพื่อนที่เข้ามาเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ การค้นหาจากแหล่งข้อมูลในเว็บไซต์ (search) การค้นหาในเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยม เช่น <http://www.sanook.com>, <http://www.pantip.com>, <http://www.yahoo.com> และจากการแนะนำในสื่อต่างๆ เป็นต้น

4.1.1 การแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อน จะมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันในเรื่องทั่วไปว่ามีเว็บไซต์ใดบ้างที่กำลังเป็นที่นิยมหรือพวกเขาเหล่านั้นเข้าไปใช้อยู่ ในการแลกเปลี่ยนเว็บไซต์กันมีทั้งที่เป็นเพื่อนเรียน เพื่อนของเพื่อนที่บอกต่อกันมา หรือเพื่อนที่ทำงาน เป็นต้น

“รู้จักเว็บไซต์ thaimate มาจากเพื่อนอีกทอดหนึ่ง”

(พิเชษฐ นิลพลอย.สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2544.)

4.1.2 เพื่อนที่เข้ามาเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ จะทราบหรือมีข้อมูลข่าวสารที่อาจจะได้รับจากการเป็นสมาชิกที่ลงทะเบียนไว้ ซึ่งจะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวเว็บไซต์ใหม่ๆ เว็บไซต์ที่มีข้อมูลเฉพาะเรื่องหรือเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมแล้วแนะนำให้เข้าไปทดลองใช้

“เพื่อนส่งเป็นอีเมลมาให้ ก็เลยทดลองเข้าไปใช้ดู”

(กุลชาติ สุรินทร์สถานนท์.สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2544.)

4.1.3 การค้นหาจากแหล่งข้อมูลในเว็บไซต์ (search) โดยการสืบค้นจากคำหลักหรือ “ข้อความ” ซึ่งเป็นวิธีการที่สามารถทำให้สืบค้นเว็บไซต์ได้เป็นจำนวนมากเช่นเดียวกัน

“ลองสุ่มหาจากคำที่เราต้องการ เช่น เพื่อน แฟน ”

(รจนา ขำบุรี.สัมภาษณ์ , 20 พฤษภาคม 2544.)

4.1.4 การค้นหาในเว็บไซท์ที่เป็นที่นิยม เช่น <http://www.pantip.com> ในเว็บไซท์จะมีการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซท์ต่างๆ อีกหลากหลายเว็บไซท์

“ส่วนใหญ่จะลองเข้าไปค้นหาจากเว็บไซท์ที่เข้าไปบ่อยๆ ดูไปเรื่อย”

(ดรุณี เวทยา.สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2544.)

4.1.5 จากการแนะนำในสื่อต่างๆ เช่น จากนิตยสารเฉพาะเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต หรือในนิตยสารทั่วไป หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

“อ่านพบจากคอลัมน์ในนิตยสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่อ่านเป็นประจำ ก็เลยเจอเว็บไซท์”

(อณัญญาภรณ์ ดั่งวงคร.สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2544.)

“อ่านพบจากหนังสือพิมพ์ที่อ่านเป็นประจำ จะมีการแนะนำเว็บไซท์ต่างๆ”

(พรวิณี ภิรพรวัฒนา.สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2544.)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่เลือกใช้เว็บไซท์ทั้งจากการบอกกล่าวจากเพื่อนฝูง และจากเพื่อนที่เข้ามาเล่นอินเทอร์เน็ตเป็นประจำนั้น เพราะเพื่อนที่แนะนำได้เข้าไปใช้ทดลองแล้วจึงแนะนำกันต่อๆ มา นอกจากนี้ทางเลือกอีกทางหนึ่งที่ได้ผลก็คือการค้นหาด้วยตัวเองในเว็บไซท์ที่เป็นที่นิยม เช่น <http://www.pantip.com> ผู้ที่เข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำจะทราบถึงข้อมูลต่างๆ ที่มีในเว็บไซท์เหล่านั้น ทำให้สามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตัวเอง ส่วนการค้นหาจากแหล่งข้อมูลในเว็บไซท์และรู้จักจากสื่อต่างๆ จากการสัมภาษณ์แม้จะมีจำนวนไม่มากแต่ก็มีปรากฏบ้าง

ส่วนผู้ใช้ที่เลือกเว็บไซท์ <http://www.thaimate.com> เนื่องจากมีความชัดเจนในเรื่องการให้บริการ ชื่อเว็บไซท์สื่อความหมายชัดเจนแก่ผู้ใช้ ผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นคนไทยที่ต้องการค้นหาคู่สนทนาที่เป็นคนไทยเท่านั้น ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ผู้ที่เลือกใช้เว็บไซท์ <http://www.sanook.com> และเว็บไซท์ <http://www.yumyai.com> มีเหตุผลหลักมาจากทั้งสองเว็บไซท์เป็นที่นิยมอยู่แล้ว มีผู้ใช้งานจำนวนมาก จึงคาดว่าจะทำให้สามารถพบจำนวนคู่สนทนา ความง่ายในการใช้งาน มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพียงเพื่อต้องการหาเพื่อนคุยเท่านั้น และอีกประการหนึ่งคือความปลอดภัยในการเข้าไปใช้เว็บไซท์ เนื่องจากมีกฎระเบียบหรือกฎเกณฑ์

ในการใช้ของแต่ละเว็บไซต์ที่กำหนดขึ้นมาโดยเจ้าของเว็บไซต์ (web master) กำหนดขึ้นเพื่อความเป็นระเบียบและความปลอดภัยแก่ผู้ใช้เว็บไซต์

จากการสัมภาษณ์ ผู้เข้ามาใช้ห้องสนทนาในการสร้างสัมพันธ์ภาพบางส่วนเชื่อว่า การทำความรู้จัก การเข้ามาหาเพื่อนคุยใหม่ๆ ทำได้ง่ายในอินเทอร์เน็ตและมีความปลอดภัย เนื่องจากไม่ต้องมีการพบปะกัน จะเลือกตอบสนองหรือไม่ตอบสนองกับใครก็ได้

4.2 การเข้าสู่เว็บไซต์

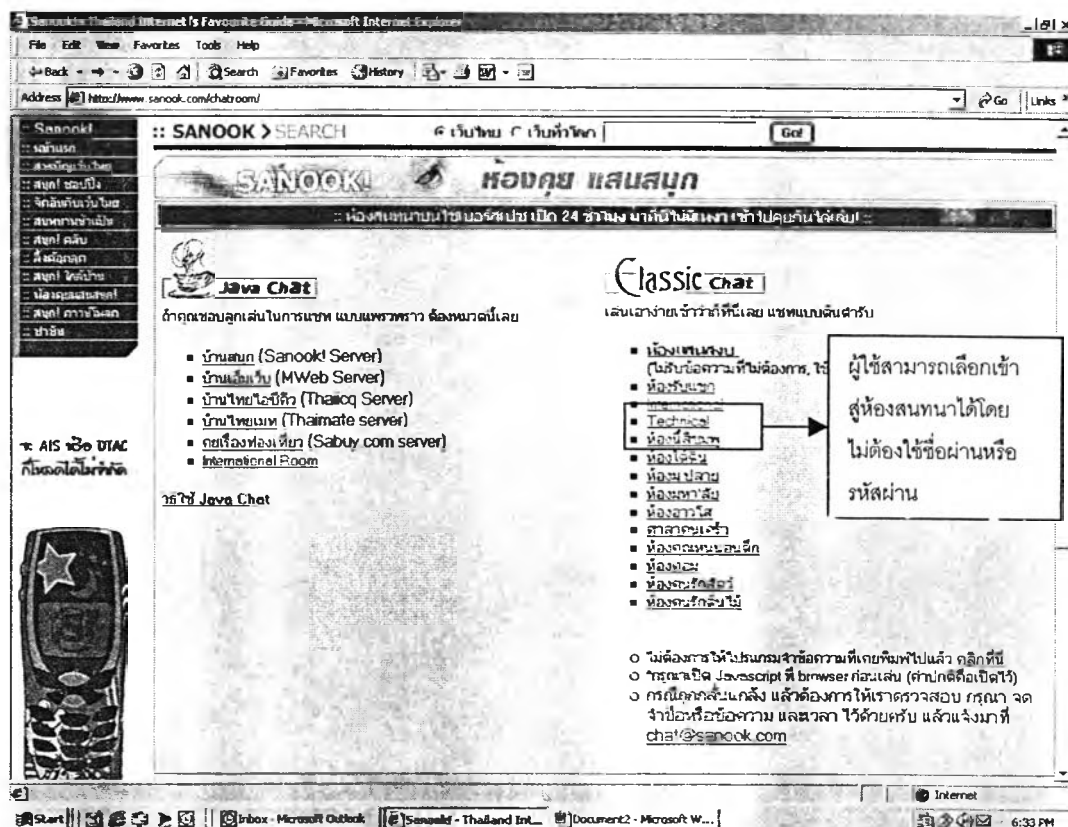
หลังจากที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตัดสินใจเข้าไปใช้เว็บไซต์ใดเว็บไซต์หนึ่งแล้ว ก็มาสู่ขั้นตอนการเข้าสู่เว็บไซต์ เพื่อที่จะติดต่อสื่อสารกับคุณสนทนา ในบางเว็บไซต์ผู้ประสงค์เข้าใช้ต้องทำการลงทะเบียนก่อน

การลงทะเบียนเป็นการให้ข้อมูลส่วนตัวหรือรายละเอียดต่างตามที่เจ้าของเว็บไซต์ (WEB Master) กำหนดขึ้นมาหรือระบุไว้ในแต่ละเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังเป็นการทำข้อตกลงระหว่างเจ้าของเว็บไซต์และสมาชิก โดยสมาชิกรับที่จะปฏิบัติตามระเบียบที่เจ้าของเว็บไซต์กำหนด โดยส่วนมากจะเป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับการให้ข้อมูลส่วนตัว และข้อกำหนดเกี่ยวกับการใช้ห้องสนทนา เช่น ไม่ให้ใช้คำหยาบคาย

เมื่อกรอกข้อมูลหรือรายละเอียดต่างๆ โดยการพิมพ์ลงไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้ว ก็จะทำกรอส่ง (submit) ไปยังเจ้าของเว็บไซต์ เป็นการเสร็จสิ้นการลงทะเบียน ไม่นานสมาชิกจะได้รับรหัสผ่านเพื่อการเข้าใช้ระบบ โดยเจ้าของเว็บไซต์จะส่งมายังที่อยู่ (mail address) ที่ระบุไว้ตอนลงทะเบียน แต่ในบางเว็บไซต์ก็เปิดเสรีให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้าสู่ห้องสนทนาได้ทันทีโดยไม่ต้องทำการลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก็ได้

จากการเข้าทดลองใช้ห้องสนทนาของผู้วิจัย พบว่า เว็บไซต์ <http://www.sanook.com> เป็นเว็บไซต์ที่ไม่ต้อง สมัครเป็นสมาชิกหรือลงทะเบียน ผู้ใช้สามารถเข้ามาใช้ห้องสนทนาได้ ส่วนอีกสองเว็บไซต์ คือ <http://www.thaimate.com> และ <http://www.yumyai.com> ผู้ที่ต้องการใช้ห้องสนทนาต้องทำการ ลงทะเบียนสมัครเป็นสมาชิกก่อน จึงจะเข้าสู่เว็บไซต์เพื่อใช้ห้องสนทนาได้ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า เว็บไซต์ที่ต้องทำการลงทะเบียน ทำให้ผู้ใช้ห้องสนทนา มีความมั่นใจเกี่ยวกับความปลอดภัยได้ระดับหนึ่ง แต่อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลก็สามารถปกปิด

ความจริงได้ ส่วนเว็บไซต์ที่ไม่ต้องทำ การลงทะเบียน คือ เว็บไซต์ <http://www.sanook.com> ห้องสนทนาชื่อ "ห้องนี้สี่ชมพู" ผู้ใช้ห้องสนทนาเลือกเนื่องจากความสะดวกและปลอดภัย เช่นเดียวกันเพราะไม่ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวใดๆ หลังจากการเข้าสู่เว็บไซต์ <http://www.sanook.com> แล้ว ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ห้องสนทนาได้ทันทีโดยไม่ต้องกรอกรหัสหรือชื่อผู้ใช้ (user name) และ รหัสผ่าน (password)

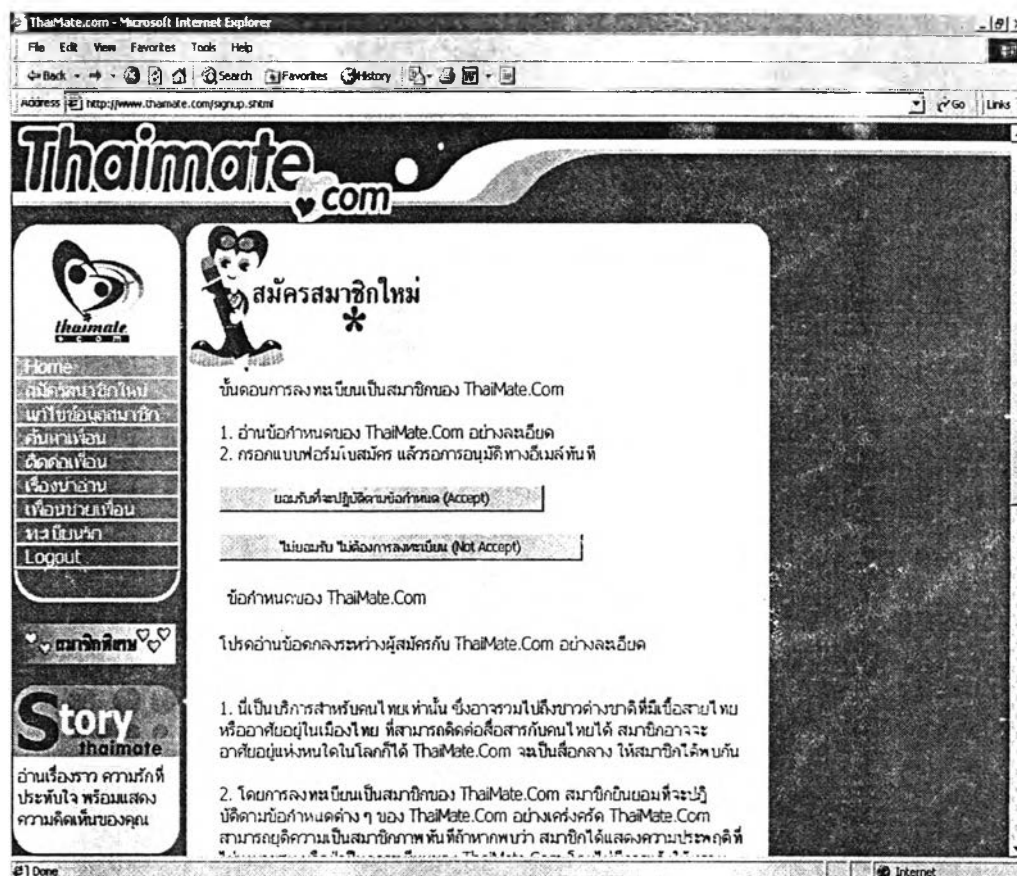


4.1 แสดงหน้าแรกเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

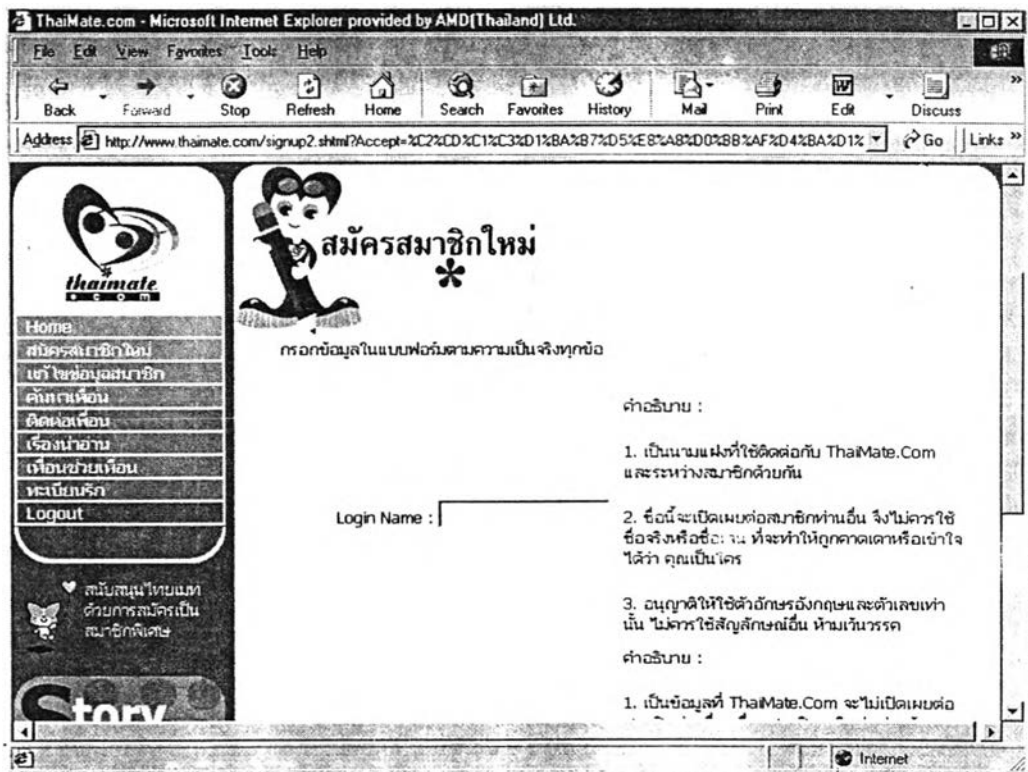
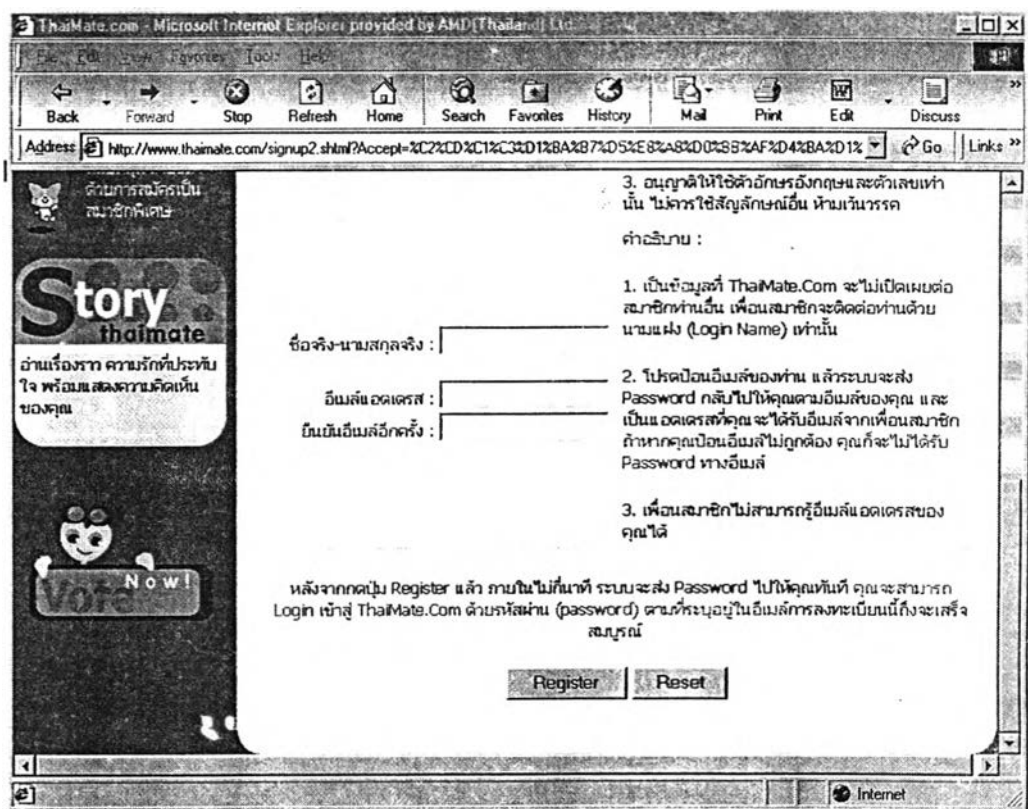
ส่วนเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> เป็นเว็บไซต์ที่ต้องทำการลงทะเบียนเป็นสมาชิกก่อนที่จะเข้าไปสู่ห้องสนทนาได้ โดยรายละเอียดของการลงทะเบียน มีดังนี้

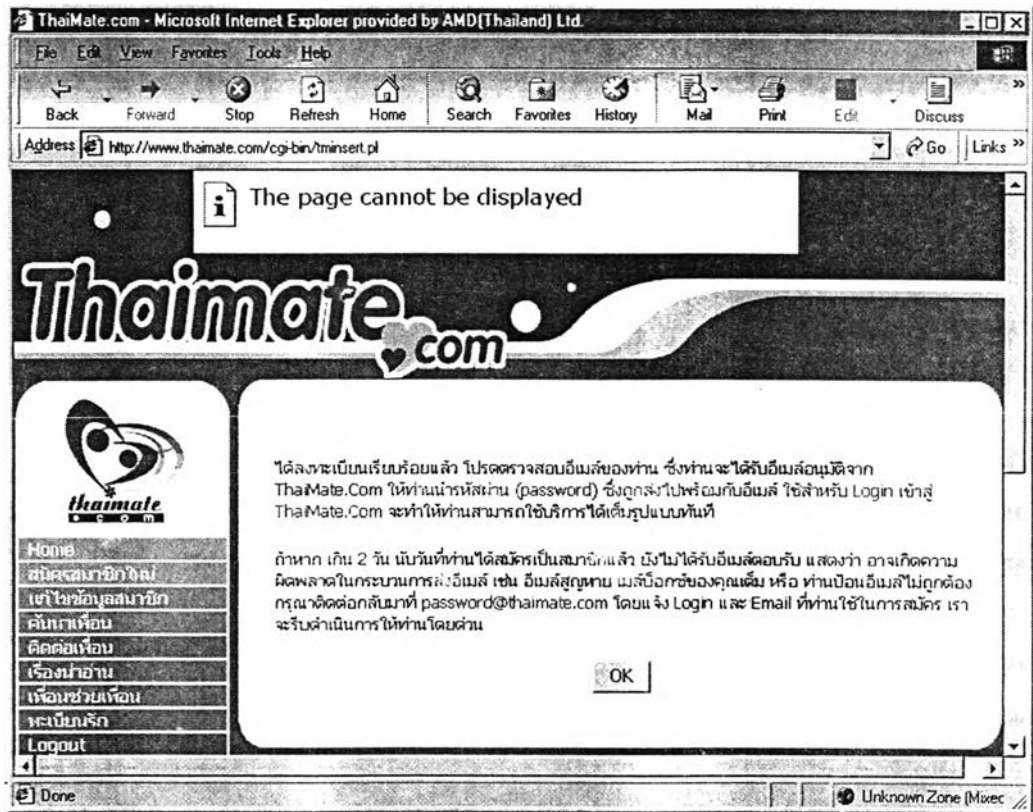
ผู้ที่ต้องการจะลงทะเบียนต้องทำการคลิกที่ "สมัครสมาชิกใหม่" ผู้สมัครต้องใส่รายละเอียดต่างๆ ลงในแบบฟอร์มให้ครบถ้วน แล้วส่งกลับ (register) ไปยังเจ้าของเว็บไซต์ ก็เป็นอันเสร็จสิ้นขั้นตอนการสมัครเป็นสมาชิกหรือลงทะเบียน หลังจากนั้นจะได้รับอีเมลยืนยันตอบรับการลงทะเบียนโดยเจ้าของเว็บไซต์จะให้ รหัสผ่าน (Password) ผ่านทางอีเมลที่ผู้สมัครระบุไว้ตอนลงทะเบียน จึงจะสามารถเริ่มเข้าใช้ห้องสนทนาในเว็บไซต์ได้

รายละเอียดในแบบฟอร์มจะสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ต้องการสมัครเป็นสมาชิก ซึ่งข้อมูลส่วนตัวบางประการต้องการข้อมูลที่เป็นความจริง ซึ่งขึ้นอยู่กับความไว้วางใจระหว่างผู้ใช้และจรรยาบรรณของเจ้าของเว็บไซต์ ซึ่งข้อตกลงเจ้าของเว็บไซต์จะเก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนอย่างเด็ดขาด ไม่มีผู้ใดจะสามารถเข้าไปดูข้อมูลส่วนตัวนี้ได้ นอกจากสมาชิกที่ลงทะเบียนและมีรหัสผ่านส่วนตัวเท่านั้น จะมีข้อมูลเกี่ยวกับชื่อเพียงอย่างเดียวที่ผู้สนทนาจะใช้นามแฝง เพื่อการติดต่อสื่อสารในห้องสนทนาระหว่างสมาชิก ผู้สมัครสามารถตั้งนามแฝงด้วยตัวเองตามความพอใจ

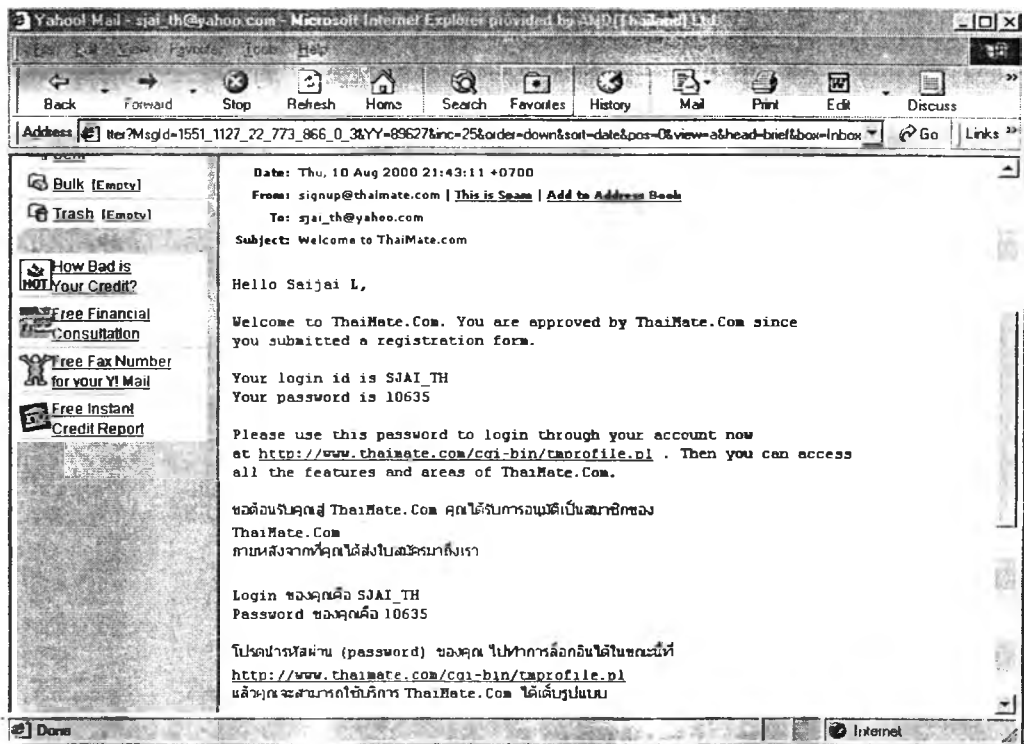


4.2 แสดงขั้นตอนการลงทะเบียนเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

4.3 แสดงแบบฟอร์มการสมัครเป็นสมาชิกของเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>4.4 แสดงการลงทะเบียนเป็นสมาชิกเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>



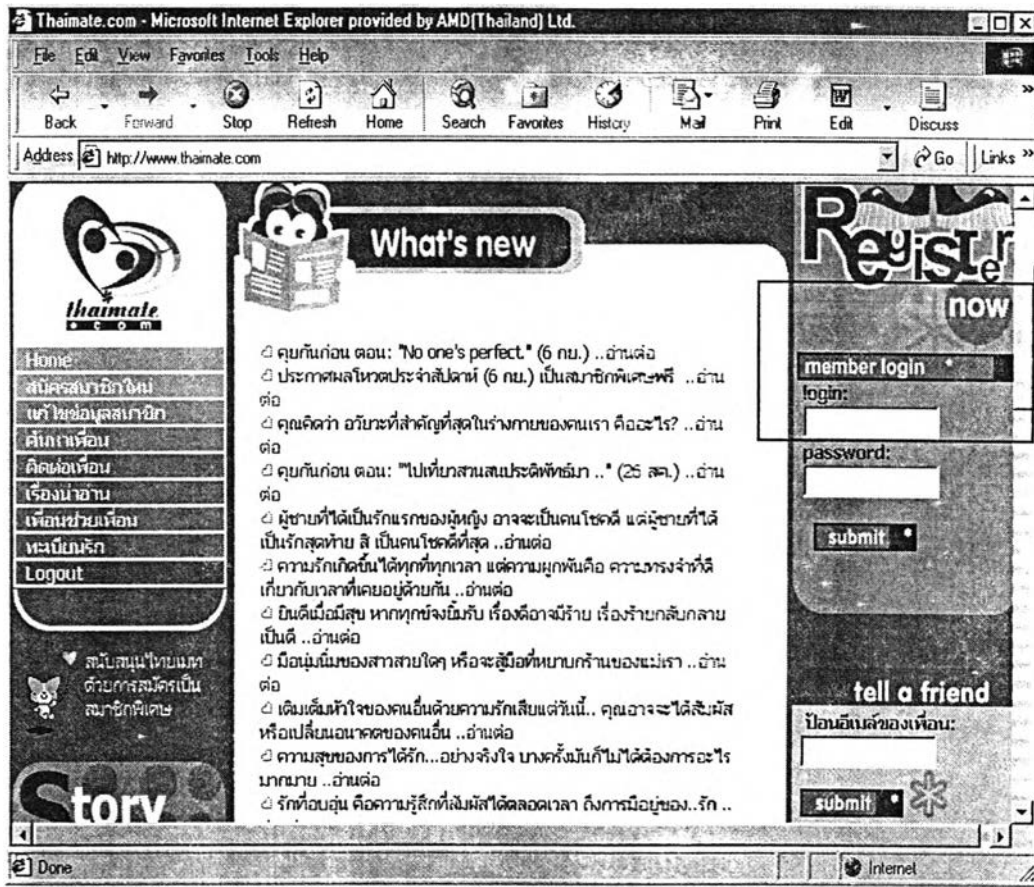
4.5 แสดงการลงทะเบียนที่เสร็จสมบูรณ์เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>



4.6 แสดงอีเมลล์ตอบรับจากเจ้าของเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์

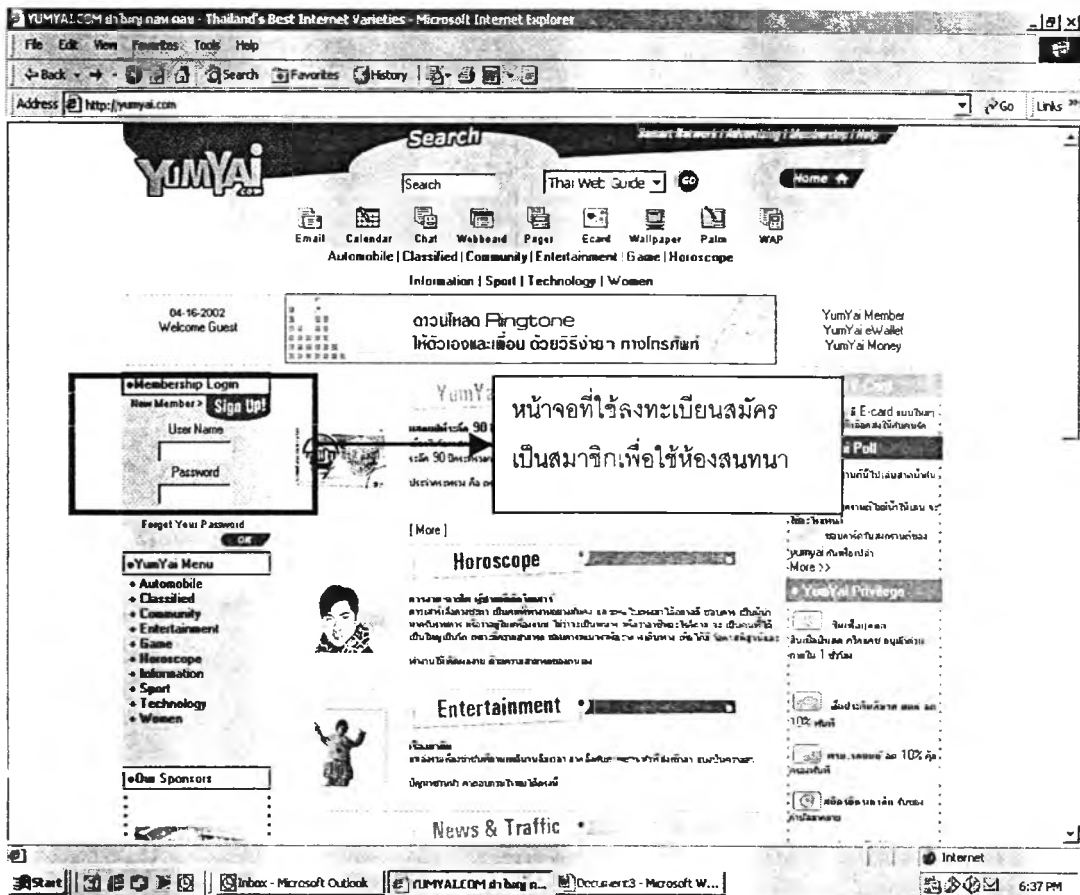
หลังจากการลงทะเบียนเสร็จสมบูรณ์ ก็จะได้รับบริการตอบรับยืนยันการเป็นสมาชิกจากเจ้าของเว็บไซต์ โดยได้รับอีเมลเกี่ยวกับชื่อที่ใช้ (login id) และ รหัสผ่าน (password) เพื่อเข้าใช้ห้องสนทนาในครั้งต่อไป

ในการเข้าใช้ห้องสนทนาครั้งใหม่หลังจากเป็นสมาชิกแล้ว สมาชิกจะต้องทำการ login เข้าสู่ระบบด้วย ชื่ออ้างอิงที่ลงทะเบียนไว้ รวมทั้งใส่รหัสผ่าน เท่านั้น ก็สามารถเข้าใช้ห้องสนทนาได้แล้ว ตัวอย่างหน้าจอการเข้าห้องสนทนาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>



4.7 แสดงหน้าจอการ login ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

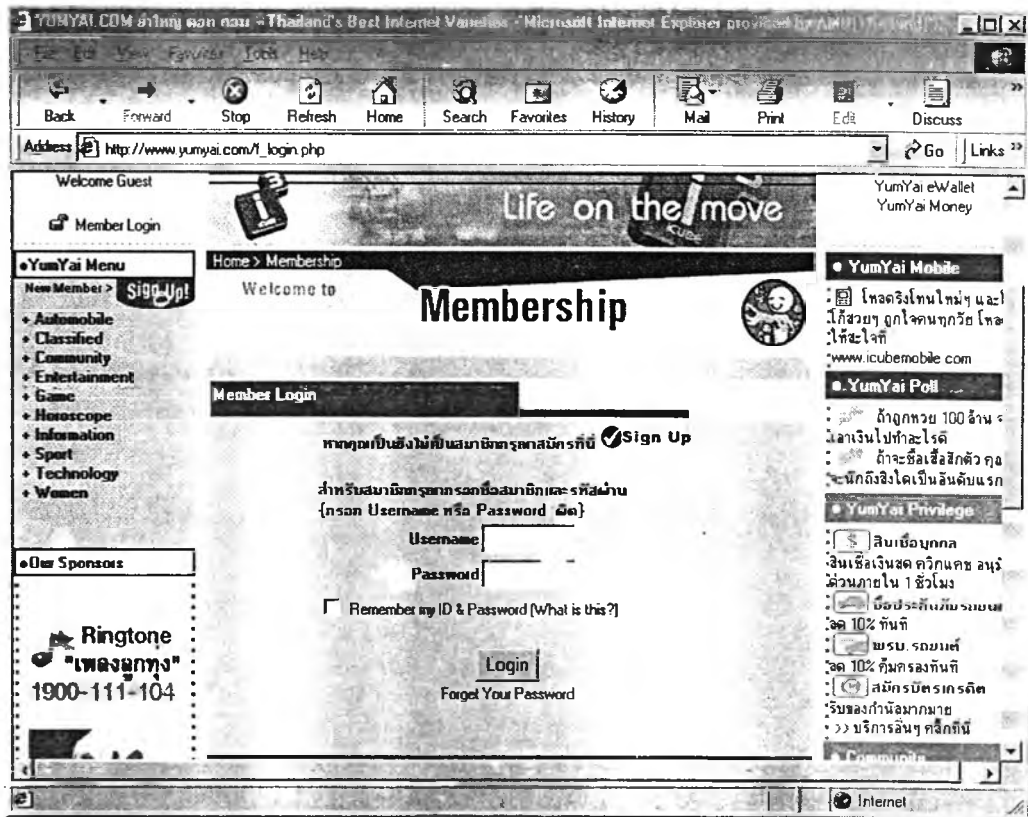
ส่วนการเข้าสู่ห้องสนทนาของเว็บไซต์ <http://www.yummyai.com> จะต้องทำการลงทะเบียนก่อนเช่นเดียวกัน ดังตัวอย่างหน้าจอการลงทะเบียนด้านล่างนี้



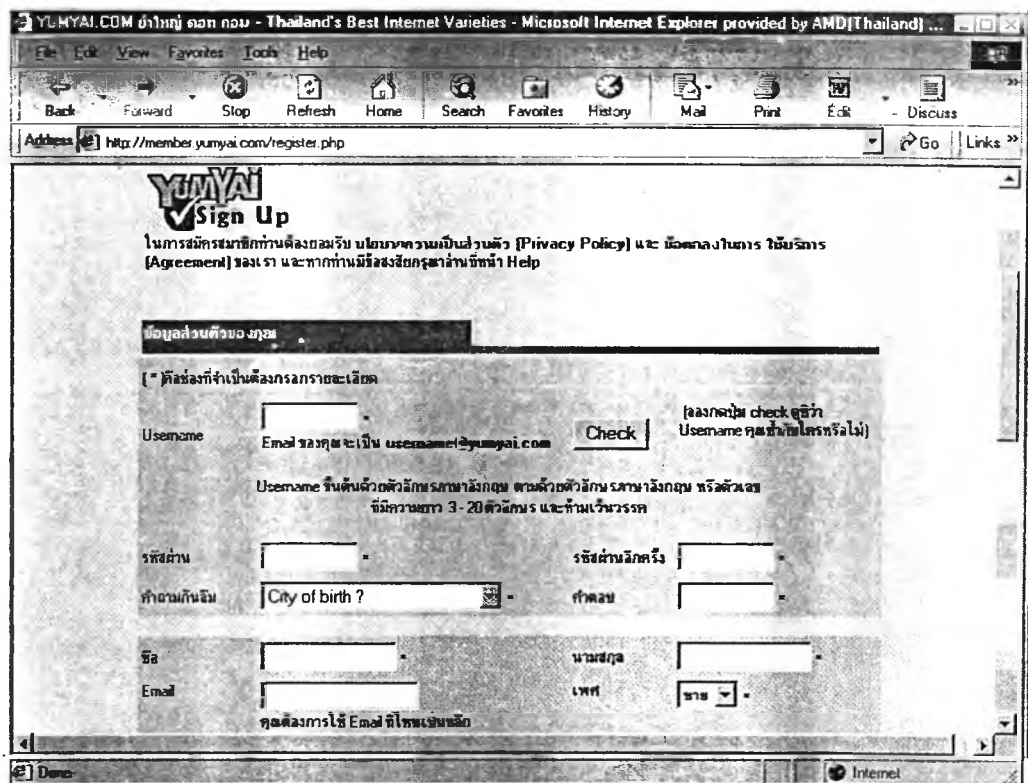
4.8 แสดงหน้าแรกเว็บไซต์ http://www.yumyai.com

เมื่อ “ New Member > Sign Up!” ในขั้นตอนที่ 1 คือ การเลือกเว็บไซต์ ก็จะได้ การตอบรับยืนยันการสมัครเป็นสมาชิกและได้รับ “User Name” และ “Password” ในขั้นตอนที่ 2 คือ การเข้าสู่เว็บไซต์ โดยสามารถเข้าได้ที่ “Membership Login”

ผู้สมัครสามารถตั้งชื่อเป็นนามแฝงในการเข้ามาใช้ห้องสนทนาได้ โดยต้องไม่ซ้ำกับ ผู้สมัครคนอื่น ๆ นอกจากนี้ผู้สมัครก็ต้องให้ข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความจริงตามข้อตกลงที่เจ้าของ เว็บไซต์กำหนด



4.9 แสดงหน้าจอรการลงทะเบียนในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>



4.10 แสดงหน้าจอรายละเอียดที่ต้องใช้ในการลงทะเบียนเป็นสมาชิกในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

YUMYAI.COM ยummy ยาน ใหม่ - Thailand's Best Internet Varieties - Microsoft Internet Explorer provided by AMD [Thailand] Ltd.

Address <http://member.yummy.com/register.php>

Email รหัส ยาง

คุณต้องการใช้ Email ใดเป็นหลัก
 YumYaiMail
 อื่นๆ

ชื่อ (เพื่อการติดต่อในการรับรางวัล)

จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์

ประเทศ Thailand

หมายเลขโทรศัพท์ โทรศัพท์มือถือ

วันเกิด วัน / เดือน / ปี

สถานภาพ กรุงเทพมหานคร

อาชีพ เจ๊กกวางฮืด

รายได้ต่อเดือน เจ๊กกวางฮืด

ระดับการศึกษา เจ๊กกวางฮืด

4.11 แสดงหน้าจอรายละเอียดที่ต้องใส่ในการลงทะเบียนเป็นสมาชิกในเว็บไซต์ <http://www.yummy.com>

Yahoo! Mail - sjai_th@yahoo.com - Microsoft Internet Explorer provided by AMD [Thailand] Ltd.

Address <mailto:webmaster@yummy.com>

Inbox

Delete Reply Reply All Forward as attachment Move to folder... OK

This message is not flagged. [Flag Message - Mark as Unread]

From: "webmaster" <webmaster@yummy.com> | This is Spam | Add to Address Book
 To: sjai_th@yahoo.com
 Subject: YumYai! Match Maker ยummy ยาน ใหม่
 Date: Sat, 23 Sep 2000 11:41:30 +0700

Hello, 1๑

Thanks for Register in YumYai! Match Maker.

Your Username : sjai
 Your Password : sjai

Please keep this message as secret

If you would like to check your match, please [CLICK HERE](#)

webmaster@yummy.com
 YumYai! Thailand's Best Internet Varieties

Delete Reply Reply All Forward as attachment Move to folder... OK

Previous | Next | Back to Messages Save Message Text

Check Mail Compose Mail Upgrades - Search Mail - Mail Options

4.12 ตัวอย่างอีเมลล์ตอบรับยืนยันการเป็นสมาชิกจากเจ้าของเว็บไซต์ <http://www.yummy.com>

จากข้อมูลรายละเอียดส่วนตัวที่ต้องให้ในขั้นตอนการลงทะเบียนนั้น จะเป็นส่วนประกอบหนึ่ง เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจในกระบวนการเลือกเพื่อค้นหาคู่สนทนาต่อไป เนื่องจากระบบในบางเว็บไซต์ จะมีความสามารถในการช่วยเลือกคู่สนทนาตามที่เราระบุเอาไว้ เช่น เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> สามารถระบุเลือกคู่สนทนาตามภาคหรือจังหวัดที่ต้องการ ตามอายุ ตามสถานภาพว่า โสด แต่งงาน หย่า เป็นหม้าย เลือกจากอาชีพ หน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน ระดับการศึกษาสถาบัน รายได้ งานอดิเรก ความชอบและอื่นๆอีกมากมาย เป็นต้น

การลงทะเบียนของแต่ละเว็บไซต์ แม้จะมีข้อแตกต่างกันบ้างในรายละเอียด แต่สิ่งที่จำเป็นประการหนึ่งก็คือ การลงทะเบียน เนื่องจากการลงทะเบียนผู้ใช้จะต้องให้รายละเอียดส่วนตัว ที่จะช่วยให้มีการควบคุมระดับหนึ่งและยังสามารถทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ของผู้เข้ามาใช้งานได้ เช่น เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> เป็นเว็บไซต์ที่ผู้สนทนาสามารถเข้ามาหาเพื่อนคุยเพื่อนเที่ยว ได้ตามที่ระบุคุณสมบัติที่ต้องการติดต่อเอาไว้ตั้งแต่การลงทะเบียนครั้งแรก เมื่อผู้ต้องการลงทะเบียนกรอกรายละเอียดต่างๆ เสร็จสมบูรณ์แล้ว จะทำการส่งฟอร์มไปยังเจ้าของเว็บไซต์เพื่อรอการอนุมัติ หลังการอนุมัติผู้ลงทะเบียน จะได้รับอีเมลตอบรับจากเจ้าของเว็บไซต์เกี่ยวกับชื่อในการใช้ (username) และรหัสผ่าน (password) ที่จะใช้เพื่อการเข้าใช้ห้องสนทนาในครั้งต่อไป

การที่จะเข้าใช้ห้องสนทนาเพื่อติดต่อการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์ ตัวอย่างคือ <http://www.thaimate.com> และ <http://www.yummyai.com> มีกฎระเบียบว่าผู้ที่เข้ามาใช้ห้องสนทนานั้น ต้องทำการลงทะเบียนเป็นสมาชิกก่อนนั้น ทำให้ผู้เข้ามาใช้ห้องสนทนา รู้สึกมีความปลอดภัยในระดับหนึ่ง ผู้ใช้จะให้ข้อมูลที่เป็นความจริง เพื่อแสดงความบริสุทธิ์ใจ เนื่องจากในการลงทะเบียนมีการสอบถามรายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของผู้ลงทะเบียนตามที่เจ้าของเว็บไซต์กำหนดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการใช้ อีกนัยหนึ่งก็เป็นที่ไม่น่าพอใจของผู้ใช้ที่ต้องเปิดเผยรายละเอียดส่วนตัว ซึ่งจะเป็นวิจรรย์ญาณของผู้ใช้ว่าจะเชื่อข้อมูลหรือจะเปิดเผยข้อมูลตามความจริงเพียงไร

ส่วนเว็บไซต์ <http://www.sanook.com> ไม่ต้องทำการลงทะเบียนก็สามารถเข้าไปใช้เว็บไซต์ได้อย่างเสรี ซึ่งผู้ใช้รู้สึกเป็นอิสระและรู้สึกปลอดภัย ไม่จำเป็นต้องให้ข้อมูลส่วนตัวกับใคร

จากข้อมูลสามารถวิเคราะห์ได้ว่าการลงทะเบียนเป็นสมาชิกในการใช้ห้องสนทนานั้นเป็นกระบวนการใหม่ที่มีแตกต่างไปจากชีวิตในบริบทปกติในการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face communication) การทำความรู้จักคนไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เริ่มจากการแนะนำให้รู้จักกันหรือการทักทาย การพูดคุยกันได้โดยไม่ต้องมีขั้นตอนการลงทะเบียน เพื่อที่จะพูดคุยหรือทำความรู้จักกับคนแปลกหน้า

หากเปรียบเทียบขั้นตอนการเข้าสู่เว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ต จะเทียบได้กับการเข้าสู่สังคมในชีวิตจริง (Penetration) การเข้าสู่สังคมในชีวิตจริง จะเป็นการพบปะเผชิญหน้ากัน (face to face) ส่วนการเข้าสู่สังคมในอินเทอร์เน็ต คือ ขั้นตอนการลงทะเบียนในเว็บไซต์ (registration) เพื่อสร้างตัวตนและเพื่อใช้ปรากฏตัวต่อคู่สนทนานั้นเอง

4.3 การกำหนดอัตลักษณ์

ในการลงทะเบียนเพื่อเป็นสมาชิกเพื่อเข้าไปใช้เว็บไซต์ ผู้ลงทะเบียนจะต้องกำหนดรายละเอียดต่างๆ เพื่อกำหนดตัวตนและสร้างตัวตนให้มีขึ้นมาเพื่อใช้ในการสื่อสารในบริบทการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต การสร้างตัวตนผู้สร้างมีอิสระที่จะสร้างตัวตนทั้งที่เป็นเรื่องจริงหรือสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ขึ้นมาได้ตามที่ความต้องการจะเป็นหรือไม่เป็นเรื่องจริงก็ย่อมได้

4.3.1 การตั้งชื่อ

ในการสร้างตัวตนเพื่อให้เกิดขึ้นในเว็บไวด์ ก็คือ การตั้งชื่อ ซึ่งการตั้งชื่อเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอันดับแรก เนื่องจากผู้ลงทะเบียนหรือผู้สนทนาจะต้องกำหนดชื่อหรือสร้างชื่อเฉพาะตัวขึ้นมา โดยมีข้อกำหนดว่าชื่อที่ตั้งขึ้นมาต้องไม่ซ้ำกับชื่อของคนอื่นที่มีการลงทะเบียนในเว็บไซต์นั้นๆ แล้ว เนื่องจากเป็นข้อจำกัดเกี่ยวกับการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างชื่อที่ตั้งขึ้นมาเพื่อใช้ในการสนทนา

ชื่อที่เป็นภาษาไทย

ตัวอย่างเช่น จาบาวี๊ด ซากุระ คนจับกิด นอกคอก ยาจกฐู เชื่องช้า เด็กนรา คนน่ารัก ยอดขุนพล รักเธอที่สุด ไซ่หัด เทียนอี่ หมอดูแมนแมน เฮอร์ไมโอณี จอมยุ่ง

โยเยแก้มใส ทาซาน โซแซง นาคิน นายห่วงใย แจ้ว เวรอน เกาชุง ซี้ฮั่ว ฮัดซิว
 เชมรไรเตอร์คุงใจหน้าร้อย หนูหิน แมวเหมียวเอี้ยวเอี้ยวคืบ เป็นต้น

ชื่อที่เป็นภาษาอังกฤษ

ตัวอย่างเช่น Geeone sawasdee ka ROMEO sweetmadonna MO2K oxygen
 Sandra squall zumo_dum GAYIIUO mi2 JijiJung Solscha nonlamud GAY NEO1
 SI@MOFF Joker FatboySlim koh เป็นต้น

ชื่อที่แสดงความเป็นหญิงชัดเจน

ตัวอย่างเช่น น้ำหวาน น้ำฝน น้ำผึ้ง ทราวย พลอย แนนคะ อามวยตาเล็ก แพร
 เป็นต้น

ชื่อที่แสดงความเป็นชายชัดเจน

ตัวอย่างเช่น เอก เคน บอย บอมครบ ตี ไช้หุด เป็นต้น

ชื่อที่ไม่แสดงเพศชัดเจน

ตัวอย่างเช่น นิโน จริงใจ รักเธอที่สุด หมอดูแมนแมน เกาชุง เทียนอี่ คมคาย เป็นต้น

ผู้ใช้พยายามที่จะตั้งชื่อให้มีความแปลกและเก๋ไก๋ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ที่อยู่ในห้อง
 สนทนา ซึ่งชื่อเหล่านี้จะเป็นทั้งชื่อที่มีความหมายดีๆ หรือไม่มีความหมาย เป็นตัวเลข ได้ตาม
 แต่ผู้ใช้ต้องการจะตั้ง เช่น โกชินเงิน ปรี้น ฮับบ เป็นต้น

4.3.2 การกำหนดเพศ

การกำหนดอัตลักษณ์เกี่ยวกับเพศนั้น ผู้ใช้สามารถได้จากหัวข้อเรื่องในการลงทะเบียนที่มี
 ให้เลือกในแต่ละเว็บไซต์โดยที่ผู้ใช้สามารถเลือกให้ตามตัวตนจริงหรือจะปกปิดก็ได้ เช่น คนที่เป็น
 เพศชาย อาจจะไม่ระบุเพศที่แท้จริงของตน อาจจะทำตนเป็นเพศหญิง หรือไม่ระบุเพศ เช่น
 เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> ซึ่งชื่อก็ไม่สามารถจะเป็นแสดงเพศที่แท้จริงได้ เพราะผู้

สนทนาเมื่อสระในการกำหนดตัวตนของตัวเองขึ้นมาได้ โดยอาจจะสร้างตัวตนในห้องสนทนาให้ตรงกับตัวตนจริงหรือไม่จริงก็ได้

ผู้ใช้สามารถกำหนดได้จากสัญลักษณ์รูปภาพที่มีให้เลือกในเว็บไซต้อีกเช่นกัน โดยมีรูปภาพ ทั้งรูปภาพคน การ์ตูน หรือสัตว์ก็ได้

4.3.3 การกำหนดทางด้านกายภาพ

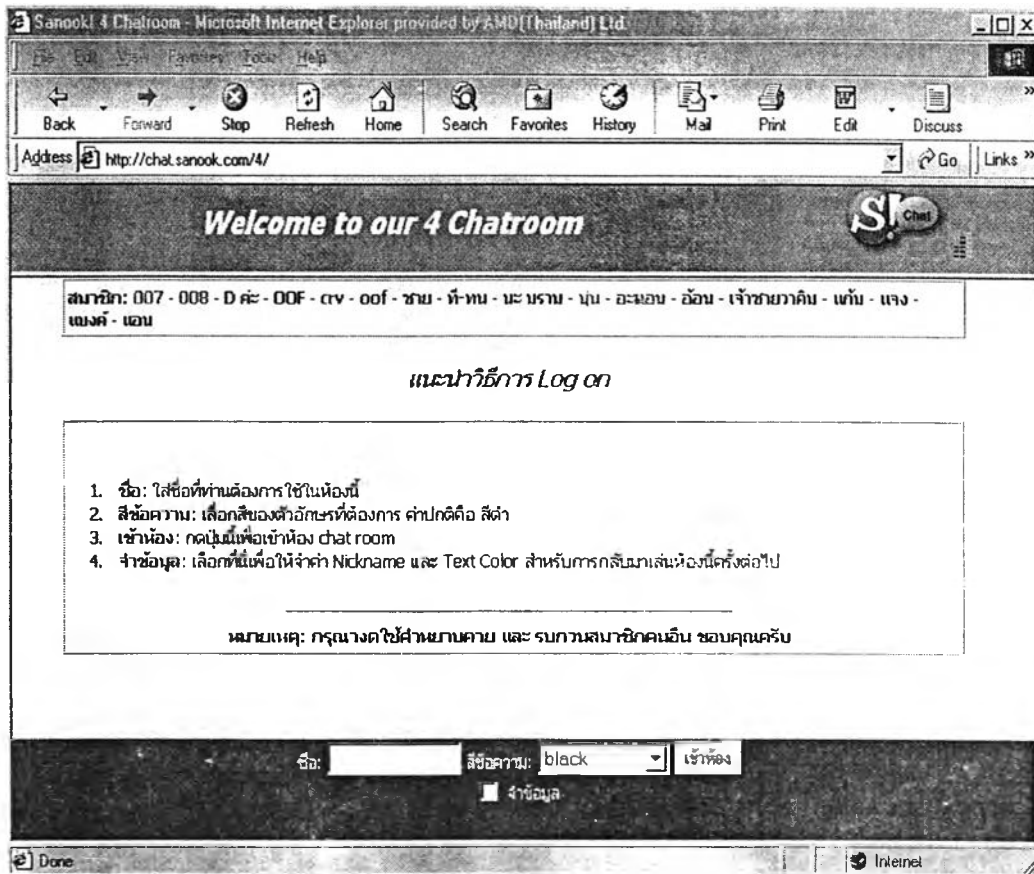
ในเว็บไซต้อาจจะมีสัญลักษณ์ให้เลือก เพื่อใช้แสดงกายภาพที่คนเราต้องการสามารถเลือกกำหนดได้จากรูปสัญลักษณ์ที่เป็นเด็กชาย เด็กหญิง คนหนุ่ม คนสูงอายุ คนแก่ รูปสัตว์ สิ่งของ เป็นต้น

คนที่เข้าไปใช้ห้องสนทนาสามารถสร้างอัตลักษณ์ต่างๆ ของตนได้ตามความต้องการที่จะเป็น ทั้งการสร้างที่จะมีข้อมูลที่เป็นตัวตนจริงๆ หรือสร้างขึ้นใหม่ โดยที่ข้อมูลอาจจะจริงหรือเป็นเรื่องโกหก ที่สร้างขึ้นมาจากการที่ต้องการให้ตนเองเป็นที่สนใจของคู่สนทนา คนที่เป็นผู้ชายก็จะสร้างตนเองให้เป็นคนหล่อ สมาร์ท เป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้หญิง หรือคนที่เป็นผู้หญิงก็จะสร้างตัวตนขึ้นมาให้เป็นหญิงสาวสวยงาม หรือการสร้างตนเองเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยการสร้างสิ่งที่ตรงข้ามกับความจริง เช่น คนตัวเตี้ย ก็จะเลือกให้ตัวเองเป็นคนสูง สมาร์ท คนที่ไม่หล่อ ก็จะกำหนดตัวเองเป็นคนหล่อ ผิวขาว สะอาด หน้าตาเกลี้ยงเกลา หรือถ้าเป็นผู้หญิง จะเลือกกำหนดให้ตัวเองเป็นเจ้าของหญิง เป็นคนเก่ง จะได้เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจในห้องสนทนา

4.4 การเลือกคู่สนทนา

เมื่อสมัครเป็นสมาชิกและได้รับรหัสผ่าน (Password) เพื่อเข้าไปใช้ห้องสนทนาแล้วจากเว็บไซต้อาจมีทั้งสามที่เลือกมา แต่ละเว็บไซต้อมีการจัดแบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลต่างๆกัน หรือมีวิธีการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

4.4.1 การใช้ห้องสนทนาในเว็บไซต <http://www.sanook.com> ผู้ใช้สามารถเข้าใช้ห้องสนทนาได้โดยไม่ต้องใช้รหัสผู้ใช้แต่อย่างใด ดังหน้าจอตัวอย่างด้านล่าง แสดงหน้าจอที่เข้าสู่ห้องสนทนาได้ทันที



4.13 แสดงหน้าจอแนะนำวิธีการใช้ เว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

ขั้นตอนการสนทนาในห้องสนทนาจากเว็บไซต์ <http://www.sanook.com> ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ผู้สนทนาสามารถเข้าได้อย่างอิสระไม่ต้องมีการลงทะเบียนใดๆ มีขั้นตอนดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 ชื่อ ผู้เข้าใช้ห้องสนทนาใส่ชื่อที่ต้องการใช้ในการสื่อสารในห้องนี้ ผู้ลงทะเบียนสามารถตั้งชื่อได้อย่างอิสระเสรี โดยไม่ข้อจำกัดใดๆทั้งสิ้น
- ขั้นตอนที่ 2 สีข้อความ ผู้เข้าใช้ห้องสนทนาสามารถเลือกค่าสีของตัวอักษรที่ต้องการ ผู้สนทนาเลือกสีที่ต้องการใช้ให้เป็นสีอะไรก็ได้ ตามความต้องการ
- ขั้นตอนที่ 3 กดปุ่ม เข้าห้อง เพื่อเข้าสู่ห้องสนทนา

การค้นหาในอินเทอร์เน็ต ผู้สนทนาจะเห็นแต่เพียงชื่อที่เป็นตัวอักษรปรากฏอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ค้นหาสามารถเลือกที่จะติดต่อกับผู้สื่อสารที่ตนเองรู้สึกพอใจ จากการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการค้นหาพบว่า ชื่อ เป็นจุดเด่นอย่างหนึ่งที่ดึงดูดให้ผู้สนทนาเลือกติดต่อ เพราะ

นับเป็นการปรากฏตัวครั้งแรกของการทำความรู้จักกัน และเป็นปัจจัยที่ผลต่อการตัดสินใจเลือกคู่สนทนา ดังนั้น การตั้งชื่อในการลงทะเบียนก็สิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่ง ผู้สนทนาพยายามที่ตั้งชื่อให้มีความแปลก เพื่อเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจแก่ผู้สนทนาคนอื่นๆ ที่เข้ามาสู่ห้องสนทนา ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนาที่จะก่อให้เกิดการสร้างสัมพันธ์ภาพได้

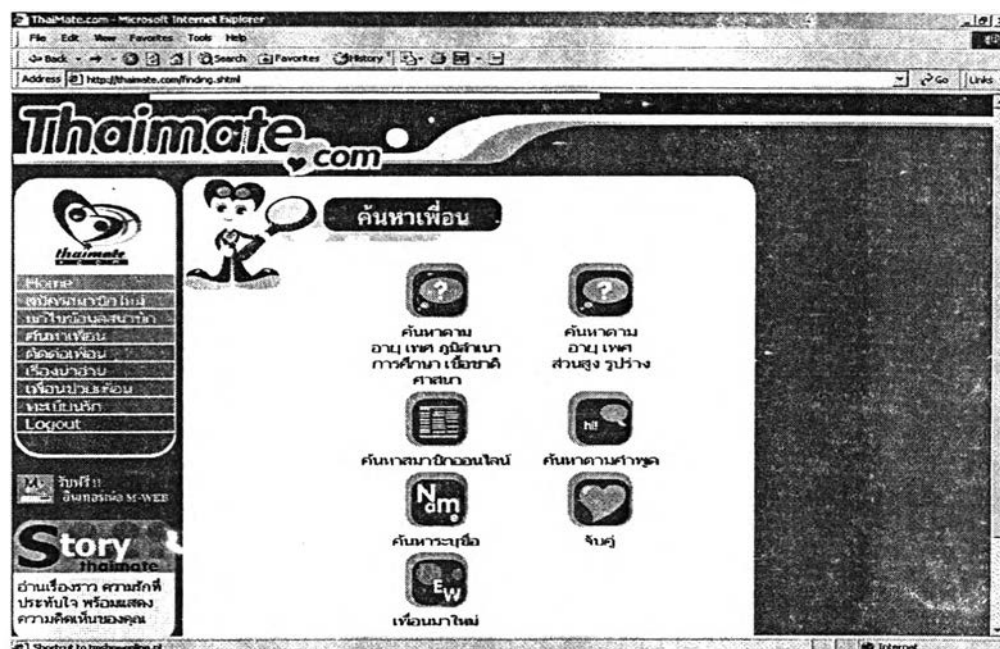
“ผมจะเลือกคนคุยจากชื่อที่แปลกก่อน จะดูจากจอกว่าตอนนี้มีชื่อใครที่น่าสนใจ แล้วก็หักทายก่อน ผมไม่เลือกว่าจะเป็นชายหรือหญิง เพราะผมต้องการเพื่อนคุยเท่านั้น”

(พิเชษฐ นิลพลอย.สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2544.)

“เลือกคุยกับคนที่ชื่อแปลกๆ หรือ เก๋ๆ ก่อน”

(อัญญาภรณ์ ดั่งนกร.สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2544.)

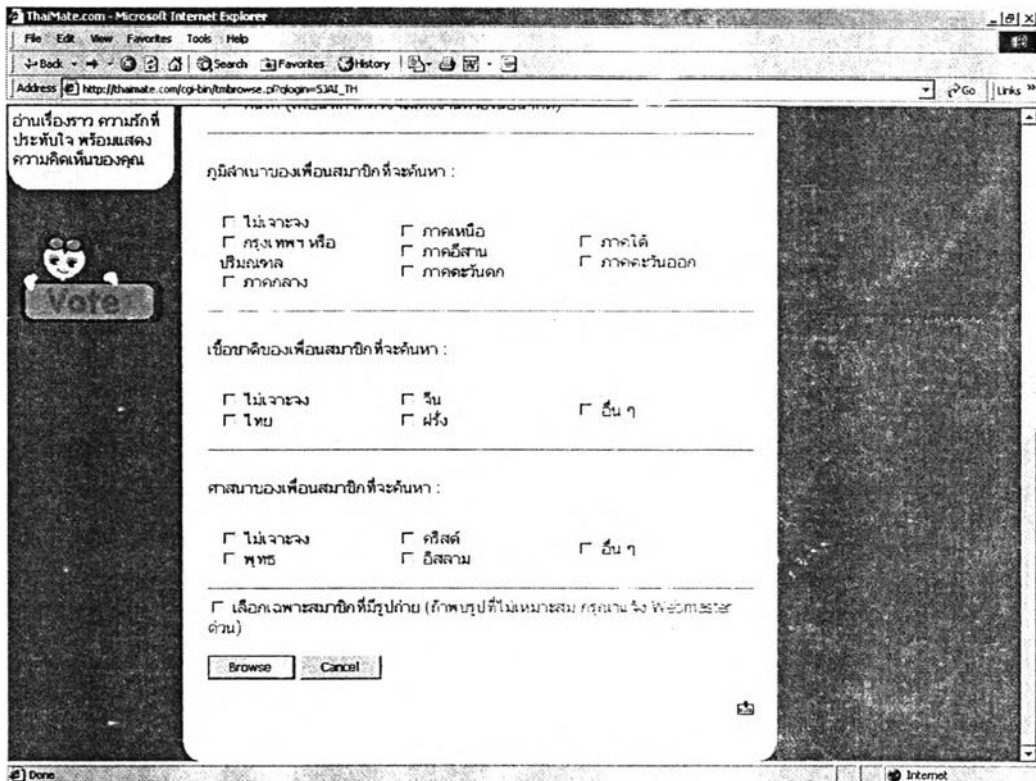
4.4.2 การเข้าสู่การสนทนาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> มีการจัดแบ่งเป็นหัวข้อการใช้งานดังตัวอย่างการแบ่งหมวดหมู่เพื่อการค้นหาคู่สนทนา หลังจาก login เข้าสู่การใช้งานในเว็บไซต์ด้วย user and password แล้วจะปรากฏหน้าจอต่างๆให้สมาชิกเลือกรายการที่ต้องการจากหน้าจอตัวอย่างเป็นการเลือกรายการ“ค้นหาเพื่อน” จะปรากฏรายละเอียดหัวข้อต่างๆ ดังนี้



4.14 แสดงหน้าจอการจัดหมวดหมู่ในการค้นหาเพื่อนในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

- 4.4.2.1 ค้นหาตามอายุ เพศ ภูมิภาค การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา

เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> เป็นเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ดังนั้น จึงได้มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ในการค้นหาเพื่อให้ง่ายแก่ผู้ใช้ โดยในสามารถระบุถึงลักษณะเฉพาะเพื่อค้นหาผู้ที่ต้องการติดต่อด้วยได้เฉพาะเจาะจงตามที่ต้องการ เช่น ระบุช่วงอายุ เพศ ภูมิภาค การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ข้อมูลเหล่านี้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่ได้ให้แก่เจ้าของเว็บไซต์ไว้ตั้งแต่ตอนลงทะเบียน ซึ่งเป็นประโยชน์ที่จะช่วยค้นหาและกลั่นกรองข้อมูลให้



4.15 แสดงหน้าจอการค้นหาเพื่อนตามภูมิภาค เชื้อชาติ ศาสนา ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

รายละเอียดเกี่ยวกับภูมิภาคที่สามารถระบุได้คือ ไม่เจาะจง ภาคเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพฯ หรือปริมณฑล ภาคอีสาน ภาคตะวันออก ภาคกลาง และภาคตะวันตก

รายละเอียดเกี่ยวกับเชื้อชาติที่สามารถระบุได้คือ ไม่เจาะจง จีน ไทย ฝรั่งเศส และอื่นๆ

รายละเอียดเกี่ยวกับศาสนาที่สามารถระบุได้คือ ไม่เจาะจง คริสต์ พุทธ อิสลาม และอื่นๆ

- 4.4.2.2 ค้นหาตาม อายุ เพศ ส่วนสูง รูปร่าง

รายละเอียดพื้นฐานที่สามารถระบุเพิ่มเติมได้ในการค้นหาเพื่อนในเว็บไซต์

<http://www.thaimate.com> คือรายละเอียดเกี่ยวกับอายุ เพศ ส่วนสูง และรูปร่าง

รายละเอียดเกี่ยวกับอายุ สามารถระบุช่วงอายุที่ต้องการค้นหา

รายละเอียดเกี่ยวกับส่วนสูง สามารถระบุช่วงส่วนสูงที่ต้องการค้นหา

รายละเอียดเกี่ยวกับเพศ สามารถระบุ เพศชาย เพศหญิง

รายละเอียดเกี่ยวกับรูปร่าง แบ่งได้เป็น ไม่เจาะจง ผอมเปรียว สมส่วน หุ่นนักกีฬา

เจ้าเนื้อเล็กน้อย อ้วน อ้วนใหญ่ดูตัวอย่างได้จากตัวอย่างหน้าจอด้านล่างนี้

The screenshot shows the Thaimate.com website interface. The main content area contains a search form with the following text and options:

หากคุณยังไม่ได้เป็นสมาชิก เชิญคุณลองค้นหาสมาชิก

1. อายุและเพศที่คุณอยากเป็นเพื่อนด้วย

***** เพศชาย
***** เพศหญิง

ช่วงอายุที่คุณคาดหวังจากคู่ของคุณ ระหว่าง ถึง ปี

2. รูปร่างของเพื่อนที่ต้องการ

ไม่เจาะจง
 ผอม เปรียว
 สมส่วน
 หุ่นนักกีฬา
 เจ้าเนื้อเล็กน้อย
 อ้วนอ้วนใหญ่

ค้นหาด้วย

On the left side, there is a navigation menu with the following items: Home, สืบค้นสมาชิกใหม่, แก้ไขข้อมูลสมาชิก, ค้นหาเพื่อน, ติดต่อเพื่อน, เรื่องน่าอ่าน, เพื่อนชาย เพื่อน, ทะเลาะวิวาท, Logout. Below the menu is a 'สมาชิกที่สนใจ' section and a 'Story thaimate' section with the text: อ่านเรื่องราว ความรักที่ประทับใจ พร้อมแสดงความคิดเห็นของคุณ.

4.16 ตัวอย่างหน้าจอการค้นหาเพื่อนตามอายุ เพศ รูปร่าง ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

The screenshot shows the ThaiMate.com website in a Microsoft Internet Explorer browser. The page is in Thai and features a search interface for finding friends. The user is logged in as [♡ SJAI_TH] and is viewing the search results page. The search criteria are: Male (เพศชาย) and Single (โสด). The search results show a list of profiles, with the first one being a male user named [♡ SJAI_TH]. The page also includes a navigation menu on the left with options like Home, Sign Up, and Login, and a sidebar with a 'Story' section.

4.17 แสดงหน้าจอการค้นหาเพื่อนตามเพศ อายุ ส่วนสูง เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

การค้นหาเพื่อนสามารถระบุรายละเอียดต่างๆ ทั้งด้านกายภาพและคุณสมบัติที่ต้องการ เพื่อให้ได้คู่สนทนาตามที่ต้องการค้นหา ผู้ใช้สามารถระบุเพศที่ต้องการค้นหา อายุ และส่วนสูง

- 4.4.2.3 ค้นหาสมาชิกออนไลน์

การค้นหาอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถทำได้คือ การค้นหาจากสมาชิกที่กำลังออนไลน์อยู่ในห้องสนทนา การค้นหาแบบนี้จะทำให้เราสามารถค้นหาผู้ที่ออนไลน์อยู่ในห้องสนทนาในขณะนั้น

ผลการค้นหาสมาชิก เริ่มลำดับตามการติดต่อกับ ThaiMate ล่าสุด ใจผลดังนี้ :-
(แสดงผลไม่เกิน 60 ท่าน)

ชื่อสมาชิก	สถานะ (คลิกเพื่อดูความ)	เพศ	อายุ	ส่วนสูง	รูปร่าง	ความสูงตัว	รูปถ่าย	รูปโปรไฟล์
1. ♡ PRINCESS_BEE	Online	ญ.	31	165	สมส่วน	เพื่อน เจียว	*	-
2. ♡ LASEFED	Online	ช.	26	160	สมส่วน	คนรัก	*	-
3. ♡ ALBUMTAO	Online	ญ.	25	157	สมส่วน	เพื่อน คุย	*	-
4. ♡ JAME0007	Online	ญ.	34	160	-	คนรัก	-	-
5. ♡ TEERAT1	Online	ช.	34	165	สมส่วน	เพื่อน เจียว	*	-
6. ♡ GUS_JUNG	Online	ญ.	25	155	-	เพื่อน คุย	*	-
7. ♡ PROPERTY	Offline	ช.	28	165	สมส่วน	เพื่อน คุย	-	-
8. ♡ KAORIKO	Offline	ญ.	25	156	สมส่วน	เพื่อน คุย	*	-
9. ♡ NUJ88S	Offline	ญ.	27	165	-	เพื่อน คุย	*	-
10. ♡ BEAUTY_ENTER	Offline	ญ.	29	158	สมส่วน	เพื่อน เจียว	-	-
11. ♡ NARAPHAN	Offline	ญ.	30	160	เจ้าเนื้อ	คนรัก	*	-
12. ♡ KMAM	Offline	ญ.	32	160	-	เพื่อน	*	-

4.18 แสดงหน้าจอการค้นหาจากสมาชิกออนไลน์ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

- 4.4.2.4 ค้นหาตามคำพูด

การค้นหาคุณสมบัติยังสามารถหาได้เหมือนการหาหนังสือในห้องสมุด โดยการระบุคำเฉพาะที่เราคิดว่าเราต้องการค้นหา ดังตัวอย่างด้านล่าง คือ ผู้สนทนาจะต้องการหาผู้ที่มีความชอบเหมือนกัน คือคำว่า "สุนัข" ระบบก็จะหาผู้ที่ระบุความมีชอบที่เหมือนกันออกได้

ThaiMate.com - Microsoft Internet Explorer provided by AMD(Thailand) Ltd.

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Mail Print Edit Discuss

Address http://www.thaimate.com/cgi-bin/tmshowdesc.pl

ผู้ใช้นี้คือ [SJAI_TH] Logout เมื่อเลิกใช้งาน

การค้นหาเพื่อนสมาชิกได้ผลดังนี้ :-

ชื่อสมาชิก : JACKSON ลำดับการค้นหา : (1) 1 / 898 Offline <-คลิกส่งข้อความ

ติดต่อกับ ThaiMate.Com ครั้งสุดท้าย: วันที่ 8 กันยายน พ.ศ. 2545
ชาย อายุ 40 ปี ต้องการเพื่อนเท่านั้น (กินข้าว ดูหนัง ฟังเพลง ท่องเที่ยว ฯลฯ) อายุระหว่าง 28 ถึง 38 ปี

คำแนะนำคำโดย JACKSON :
สวัสดีครับ!
กระผมคนจนผู้ยิ่งใหญ่ ใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย แบบว่า...เหวดาเดินดิน..ไม่มีอดีต ชอบดูหนังฟัง เพลง karakee!
ความสามารถเฉพาะตัว...พูดภาษาเหวดา- ดั่งพสุธา(โตดรัม) - รำบมำ - ตำนาน - เต็มป่า - ผิดทุกไม
งานอดิเรก *** ครุสอนดำน้ำ PADI (แถว ๆชลบุรี-ระยอง-จันทบุรี-ตราด)
งานหลัก *** รับจ้าง - ขนพ.ความปลอดภัยระดับวิชาชีพ (ปัจจุบันอยู่ใน Site GM ระยอง)
ความต้องการ ** ใครสักคนหัวใจและเข้าใจตลอดไป เชิญแวะคุยกันได้ ขอรับกระหม่อม!
Height 180 cms., Birth. 25 June 1962, Present 40 years 2 months, Blood B- .! Are you ok.?
Tel. 01-2097249
sjth@hursa.com

คลิกที่นี่เพื่อดูรายละเอียดของ JACKSON

ชื่อสมาชิก : JENA_JUNG ลำดับการค้นหา : (1) 2 / 898 Offline <-คลิกส่งข้อความ

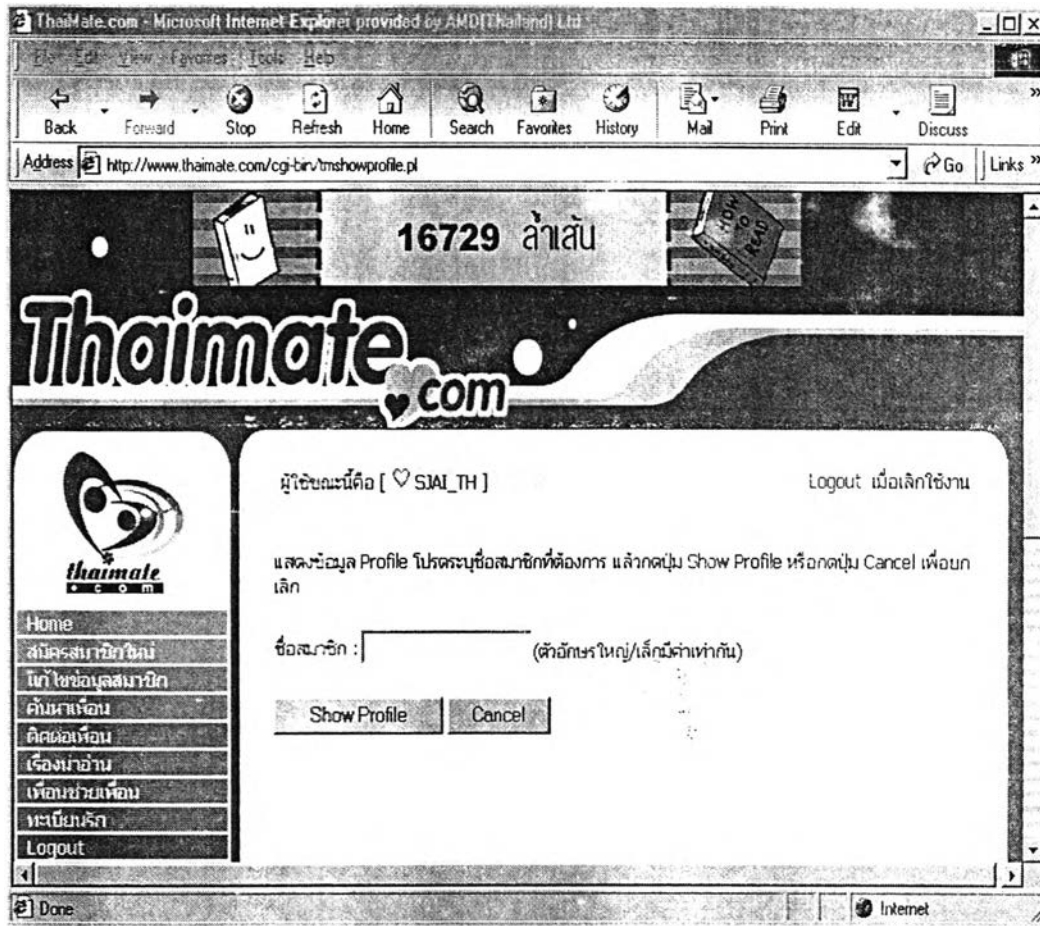
Story thaimate

Internet

4.19 แสดงผลการค้นหาตามคำพูดในเว็บไซต์ http://www.thaimate.com

- 4.4.2.5 ค้นหาระบุชื่อ

ในการค้นหาอีกแบบหนึ่งที่สามารถระบุได้ คือ ชื่อ ผู้ค้นหาอาจมีแรงบันดาลใจหรือความผูกพันกับชื่อใดชื่อหนึ่ง จากนั้นก็นำมาค้นหาในห้องสนทนาก็ได้เช่นกัน แต่พบจำนวนน้อยเนื่องจากจะเสียเวลา หากระบบไม่สามารถหาพบหรือไม่มีสมาชิกลงทะเบียนไว้



4.20 แสดงหน้าจอการค้นหาระบุชื่อในเว็บไซต์ http://www.thaimate.com

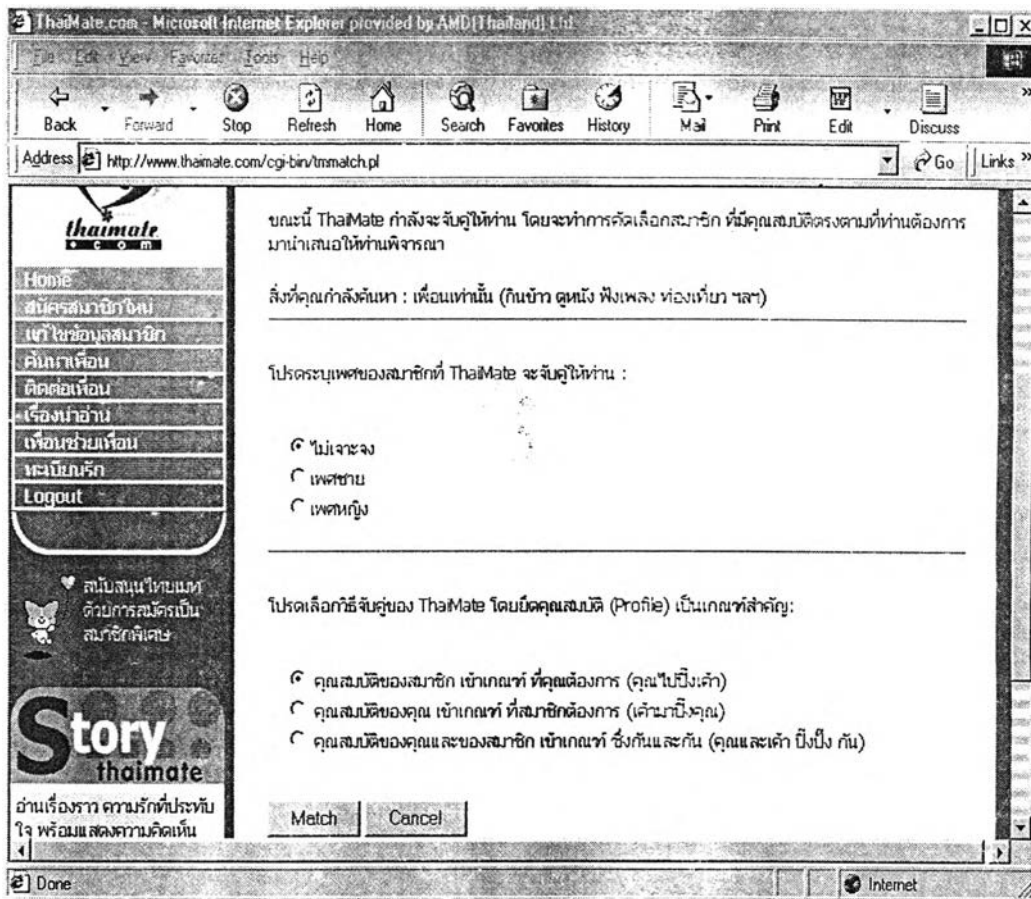
- 4.4.2.6 จับคู่

การจับคู่ให้เกิดจากการที่ผู้ลงทะเบียนได้ให้ข้อมูลพื้นฐานแก่เว็บไซต์ จากนั้นเว็บไซต์ก็จะทำการจับคู่ (matching) โดยจะทำการคัดเลือกสมาชิกที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ระบุไว้ในระบบแล้วแสดงผลออกมาให้กับผู้ใช้ ตัวอย่างผลการจับคู่ เช่น จับคู่จากสิ่งที่คุณต้องการเป็นเพื่อนเท่านั้น ระบบที่ต้องการให้ระบบจับคู่ให้ และ เลือกวิธีจับคู่ โดยยึดคุณสมบัติดังนี้

คุณสมบัติของสมาชิก เข้าเกณฑ์ที่คุณต้องการ (คุณไปปิ้งเค้า)

คุณสมบัติของคุณ เข้าเกณฑ์ที่สมาชิกต้องการ (เค้ามาปิ้งคุณ)

คุณสมบัติของคุณและของสมาชิกเข้าเกณฑ์ซึ่งกันและกัน (คุณและเค้าปิ้งปิ้งกัน)



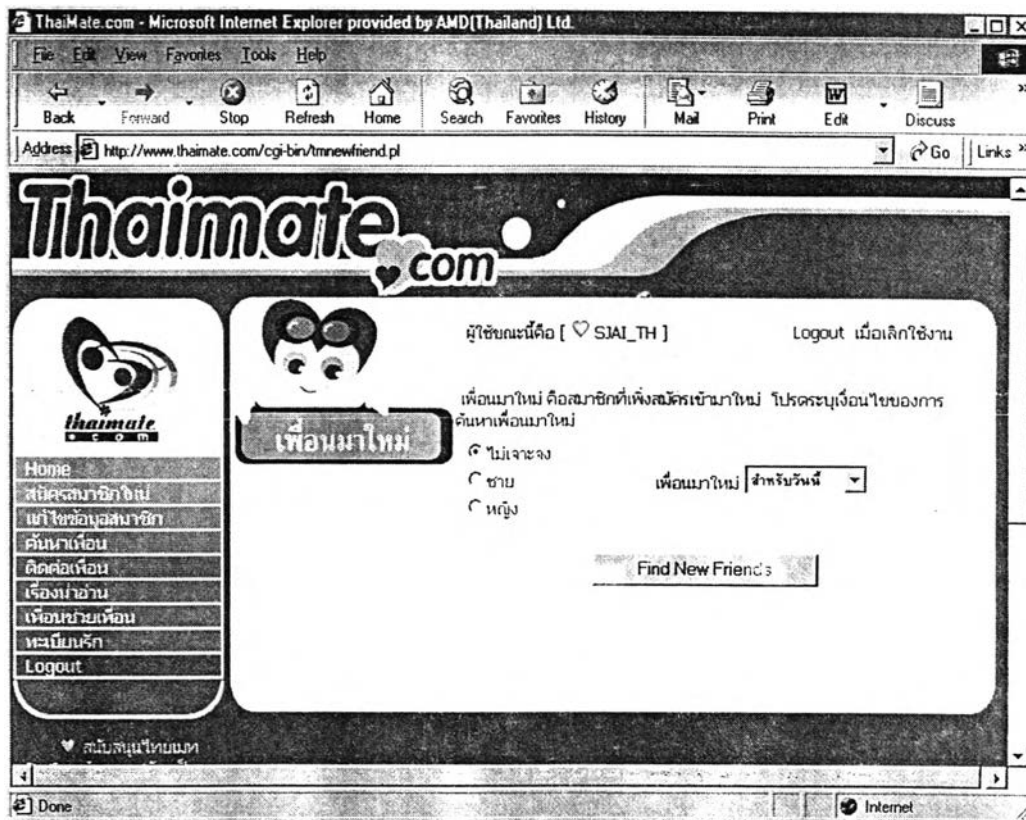
4.21 แสดงหน้าจากรค้นหาโดยการจับคู่ในเว็บไซต์ http://www.thaimate.com

4.22 แสดงผลการค้นหาโดยการจับคู่ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

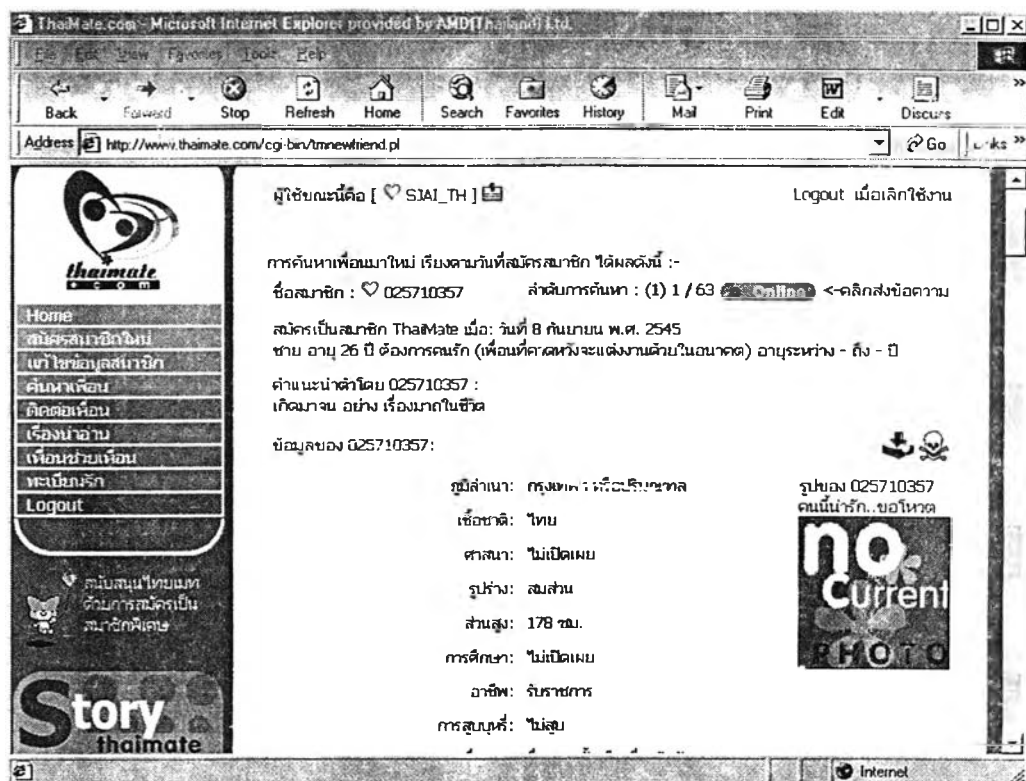
- 4.4.2.7 เพื่อนมาใหม่

ในขั้นตอนการค้นหาเพื่อนมาใหม่ จะแสดงผลเป็นรายชื่อของสมาชิกที่สมัครเข้ามาใหม่ๆ ในแต่ละวัน ผู้ค้นหาสามารถระบุวันที่มีสมาชิกใหม่เข้ามา และสามารถเลือกค้นหาโดยแยกเป็น เพศหญิง เพศชาย หรือไม่เจาะจงเพศ





4.23 แสดงหน้าจอการค้นหาเพื่อนมาใหม่ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>



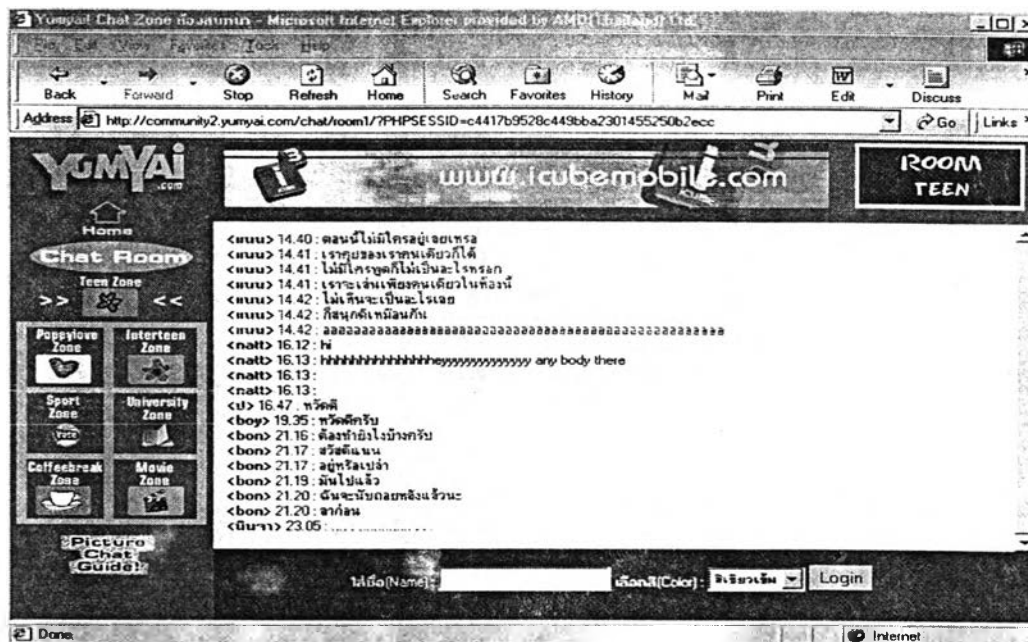
4.24 แสดงผลการค้นหาเพื่อนมาใหม่ในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

4.4.3 การค้นหาผู้สนทนาในเว็บไซต์ คือ <http://www.yumyai.com> เป็นเว็บไซต์ที่มีความแตกต่างจากสองเว็บไซต์ที่กล่าวมาแล้ว หลังจากการลงทะเบียนเป็นสมาชิกแล้ว สมาชิกใช้รหัสผ่านเพื่อเข้าสู่ห้องสนทนาดังตัวอย่างด้านล่างนี้



4.25 แสดงหน้าจอห้องสนทนาใน เว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

ห้องสนทนาของเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com> จะแบ่งเป็นห้องสนทนาต่างๆ จำนวน 7 ห้องสนทนา ดังนี้ TEEN, POPPYLOVE , INTERTEEN , UNIVERSITY, SPORT ZONE, COFFEEBREAK และ MOVIE ในเว็บไซต์นี้ ผู้สนทนาไม่สามารถระบุหรือเลือกคู่สนทนาตามอัตลักษณ์ที่ตนเองต้องการติดต่อสื่อสารได้ ต้องเข้าไปค้นหาโดยการมีปฏิสัมพันธ์และศึกษาด้วยตัวเอง



4.26 แสดงหน้าจอห้องสนทนาใน เว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

จากแนวคิดเรื่องการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความชอบของบุคคล และจะส่งเสริมให้มีการสร้างสัมพันธภาพ มาช่วยในการวิเคราะห์ถึงผู้ใช้ในการตัดสินใจเลือกคู่สนทนา

1. ความประทับใจเริ่มแรก
2. ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา
3. ความใกล้ชิด
4. ความสามารถในด้านต่างๆของบุคคล
5. ความคล้ายคลึงกัน
6. ความสอดคล้องของความแตกต่าง
7. การให้แรงเสริม การให้สิ่งที่ทำให้บุคคลชอบพอ สนองความต้องการของบุคคล

การสร้างสัมพันธภาพในอินเทอร์เน็ต สิ่งที่จะสามารถสร้างความประทับใจแรกให้เกิดขึ้นได้ก็คือการสร้างความสนใจจากชื่อที่แปลกๆ หรือการทักทายที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ค้นหา

“ประทับใจจากการทักทายที่เป็นกันเอง เหมือนคุยกับเพื่อน”

(พรรณี ธีรพรวัฒนา.สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2544.)

ความดึงดูดในรูปร่างหน้าตา ในงานวิจัยในเรื่องการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพเชิงบวกทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ดังนั้นคู่สนทนาจะไม่ได้เห็นหน้าตากันได้ จึงจะใช้การบรรยายรายละเอียดเกี่ยวกับตนเอง เช่น รูปร่าง ส่วนสูง น้ำหนัก ความหล่อ สวย อายุ เพื่อให้เป็นที่ดึงดูดแก่คู่สนทนาทัน นอกจากนี้ ในการดึงดูดคู่สนทนาอาจจะส่งเป็นรูปภาพไปด้วย ซึ่งอาจจะเลือกเป็นภาพผู้หญิงวัยรุ่นสวย เก๋ หรือเลือกเป็นผู้ชายสูงอายุ หน้าตาใจดี แต่ในการส่งรูปภาพอาจจะส่งภาพคนอื่นที่ไม่ใช่ตัวตนจริงก็ได้

“เห็นจากรูปที่โพสต์มาด้วย ชอบคนผิวขาว ผอมยาว”

(พรชัย แซ่เตียว.สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2544.)

“ดูจากรายละเอียดที่บอกเอาไว้ พร้อมกับภาพประกอบด้วย ถ้าถูกใจก็จะลองคุยด้วย แต่ถ้าไม่ใช่รูปจริง แต่เป็นรูปการ์ตูนหรือรูปสัตว์ที่ชอบ ก็จะลองคุยด้วยเหมือนกัน”

(ดรุณี เวทยา.สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2544.)

หากคู่สนทนามีระยะเวลาติดต่อกันระยะหนึ่ง ความใกล้ชิด ความผูกพัน จะก่อเกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีขึ้นได้ ในระหว่างหรือหลังจากมีการติดต่อสื่อสารกัน จะมีการแลกเปลี่ยนและศึกษาอุปนิสัยซึ่งกันและกัน ความใกล้ชิดนั้นก็จะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความสัมพันธ์

“รู้สึกกว่าอบอุ่น เหมือนเพื่อน เหมือนคนที่รู้จักกันมานาน”

(จรรยา ขำบุรี.สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2544.)

“ช่วยเหลือเวลามีปัญหา พูดคุยด้วยแล้วรู้สึกสบายใจ ได้ผ่อนคลาย”

(ทินกร หาญชนะ.สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2544.)

“เหมือนพบคนที่ถูกใจ คุยสนุก อธิบายดี เป็นกันเอง มีน้ำใจ”

(พิเชฐ นิลพลอย.สัมภาษณ์, 14 พฤษภาคม 2544.)

จากการวิเคราะห์บทสนทนาพบว่าคู่สนทนาที่มีความใกล้ชิดกันระดับหนึ่ง เช่น มีการพูดคุยกันในห้องสนทนามากกว่าหนึ่งครั้งและมีความไว้วางใจกันแล้ว จะเริ่มให้ข้อมูลส่วนตัวเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่น เบอร์โทรศัพท์ที่ทำงาน โทรศัพท์บ้าน เบอร์มือถือ หรือเพจเจอร์ เพื่อให้ไว้ใช้ติดต่อกันนอกเหนือจากการสนทนาในอินเทอร์เน็ต

ความสามารถในด้านต่างๆ ของคู่สนทนาก็เป็นปัจจัยที่ทำให้มีการสร้างสัมพันธภาพขึ้นได้ เช่น ทักษะทางด้านกีฬา ด้านดนตรี ด้านเย็บปักถักร้อย งานช่างต่างๆ ความชำนาญในอาชีพ การงาน คู่สนทนาน่าจะสนใจซักถามหาจุดเด่นหรือความสามารถด้านใดด้านหนึ่งของคู่สนทนา ที่ตนเองชอบหรือพอใจ

“ชอบฟังเพลงสไตล์เดียวกัน เขาเล่นกีตาร์เป็นด้วย”

(พรรณี ธีรพรวัฒนา.สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2544.)

“ชอบดูหนังสากล แบบ sound track “

(กุลชาติ สุรินทร์สภานนท์.สัมภาษณ์, 15 มิถุนายน 2544.)

ความคล้ายคลึงกัน การที่คู่สนทนาจะโต้ตอบกันได้ถูกคอ ก็คือหัวข้อสนทนาที่สนใจในเรื่องเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน ซึ่งจะทำให้มีการแลกเปลี่ยนหรือมีข้อซักถามกันได้หลากหลาย จนทำให้การสนทนาดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง

“ชอบท่องเที่ยว ไปหาอาหารอร่อยๆกิน แล้วก็แพ้อาหารทะเลบางอย่างเหมือนกัน”

(ทินกร หาญชนะ.สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2544.)

ความสอดคล้องของความแตกต่างก็เป็นปัจจัยที่น่าสนใจ เมื่อคู่สนทนาเป็นผู้ที่ต้องการเรียนรู้บุคคลหลายๆ ด้าน เช่น คู่สนทนาที่ปกตินิสัยเป็นคนพูดน้อย ก็จะพยายามมองหาคนที่พูดเก่ง เพื่อช่วยให้การสนทนาดำเนินต่อไปได้

“อยากรู้จักคนที่พูดเก่ง เพราะเป็นคนทีพูดน้อย ไม่ค่อยกล้าพูดกับเพศตรงข้าม”

(รจนา ขำบุรี.สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2544.)

การให้แรงเสริม การให้สิ่งที่ทำให้บุคคลชอบพอ สนองความต้องการของบุคคล คือการทำสิ่งที่ทำให้คู่สื่อสารรู้สึกพอใจ การเอ่ยชม ซึ่งก็จะทำให้ผลของการสื่อสารออกมาในเชิงบวกได้

“คุยกันประมาณ 2-3 ครั้ง คิดว่าเค้าเป็นสุภาพบุรุษ จิตใจดี และเป็นผู้ใหญ่”

(อนุรักษ์ภรณ์ ดั่งนกร.สัมภาษณ์ 18 พฤษภาคม 2544.)

ในระหว่างการติดต่อสื่อสารจะพบว่าปฏิกริยาโต้ตอบ (Feedback) เป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นมากสำหรับกระบวนการสื่อสาร ทั้งนี้เนื่องจากว่าปฏิกริยาโต้ตอบจะเป็นสิ่งที่ทำให้การสื่อสารครบวงจร ปฏิกริยาโต้ตอบเป็นสิ่งที่เราสามารถนำมาใช้วัดผลในการสื่อสารได้และยังมีหน้าที่สำคัญเป็นกลไกควบคุมผลของการสื่อสารด้วย เมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้นปฏิกริยาโต้ตอบจะเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวชี้ให้การสื่อสารนั้นดำเนินต่อไปหรือหยุดชะงักลง ปฏิกริยาโต้ตอบทำให้ผู้ส่งสารสามารถเข้าใจถึงความคิด ความต้องการ อารมณ์ และทัศนคติของผู้รับสารได้

ในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล การที่จะทำความรู้จักหรือเริ่มทำการติดต่อสื่อสารกัน ต้องทำความรู้จักกันก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งในความเป็นจริงการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face-to-face communication) ซึ่งเป็นการสื่อสารในสภาพปกติทั่วไป การสนทนาที่เป็นการพูดคุยกัน การที่จะทำความรู้จักกัน ต้องมาจากการที่มีคนแนะนำให้เรารู้จัก หรือมีการปฏิสัมพันธ์กันด้วยเหตุการณ์ต่างๆ ผู้สนทนาน่าจะเห็นหน้ากันก่อนที่จะนำมาซึ่งการติดต่อสื่อสารกัน โดยทั่วไปเราจะไม่เข้าไปซักถาม หรือทำความรู้จักกับคนแปลกหน้าซึ่งไม่เคยรู้จักกันมาก่อน การเลือกที่จะไม่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับใครในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เป็นเรื่องที่ไม่น่ากระทำนัก เนื่องจากมีเรื่องเกี่ยวกับมรรยาทในสังคมมาเกี่ยวข้องด้วย

เมื่อเปรียบเทียบกับ การสื่อสารในอินเทอร์เน็ต ด้านแรกของการติดต่อสื่อสารมาจากการค้นหาในอินเทอร์เน็ตจากตัวอย่างต่างๆ ที่เสนอมาก่อนหน้านี้ จากตัวอย่างเว็บไซต์ทั้ง 3 เว็บไซต์ แสดงให้เห็นว่าการค้นหาคู่ด้วยการกำหนดอัตลักษณ์ของผู้ที่เราต้องการ ด้วยการระบุอัตลักษณ์ต่างๆ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา ส่วนสูง หรือ รูปร่าง รวมกัน เราก็จะสามารถระบุหาคู่สื่อสารได้หลายๆ แบบในเวลาเดียวกัน ซึ่งจะทำให้เราค้นหาคู่สนทนาได้ตรงตามที่เราต้องการมากที่สุด

การทำความรู้จัก การหักทหายในการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตไม่มีผลต่อความสัมพันธ์ เนื่องจากการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้าตากัน ต้องจินตนาการหรือวิเคราะห์จากเนื้อหาในการสื่อสารมากกว่า แต่การหักทหายจะเป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนาเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพได้ เมื่อระยะเวลาผ่านไปหรือมีการนัดหมาย เพื่อพบปะกัน สัมพันธภาพอาจจะยั่งยืนหรือยุติก็ได้ เช่น เมื่อนัดพบกันจะมีบางส่วนที่เป็นผู้หญิง จะไม่กล้าไปพบ เนื่องจากความไม่ไว้วางใจ หรือมีการหลอกหลวงกัน หรืออาจจะเกิดความพอใจซึ่งกันและกันก็ได้

เราสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยที่การเลือกคู่สนทนานั้น ผู้ใช้จะเลือกด้วยตัวเองหรือจะให้ระบบทำการลั่นกรองให้ก็ได้ เราสามารถเปรียบเทียบวิธีการเลือกด้วยตัวเองในการสื่อสารแบบเผชิญหน้าก็คือคู่สนทนาทักทายกันคนแปลกหน้า แต่ลักษณะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นไม่ยืนยาว เป็นเพียงการทำควารู้จัก ในความสัมพันธ์ระดับที่เป็นคู่รักกัน อาจเปรียบเทียบได้กับแม่สื่อในอดีตนั่นเอง

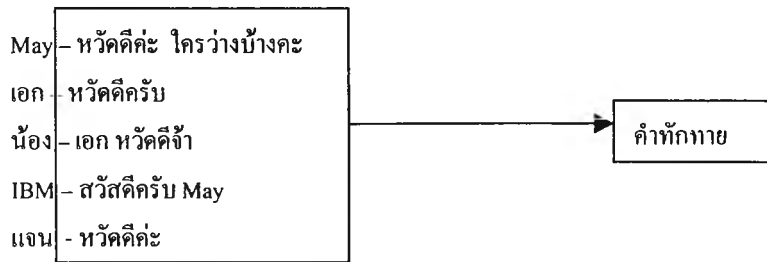
4.5 การสนทนา

4.5.1 การทักทาย

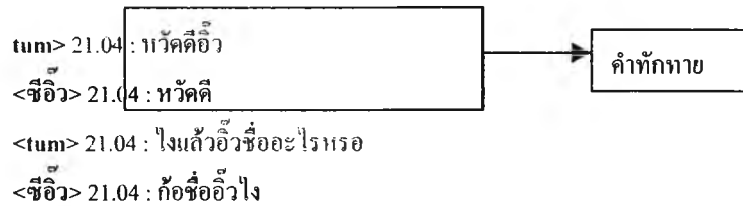
เมื่อผู้สนทนาลงชื่อเพื่อเข้าวงสนทนาและเห็นรายชื่อผู้เข้าห้องสนทนาที่ปรากฏในขณะนั้นแล้ว การสนทนาระหว่างคู่สนทนาจึงเกิดขึ้น ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นลำดับแรก ในการสนทนาจึงคือการกล่าวทักทาย (greeting) ผู้สนทนาจะเริ่มทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา ซึ่งอาจจะเป็นการทักทายทุกคนที่อยู่ในห้องสนทนาในขณะนั้นโดยไม่เฉพาะเจาะจง หรือการเลือกทักทายบางคน โดยเฉพาะเจาะจงชื่อทั้งที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน การทักทายทำความรู้จักกันเป็นครั้งแรก การทักทายกับคนที่เคยมีปฏิสัมพันธ์หรือรู้จักกันมาก่อนแล้ว การกล่าวทักทายมีทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ ตัวอย่างคำทักทาย เช่น สวัสดีค่ะ (ครับ) นวัตกรรมดีค่ะ (ครับ) เป็นต้น

ตัวอย่างรูปแบบการทักทาย- การทักทาย (greeting-greeting) ที่มีลักษณะของบทสนทนาคู่กัน

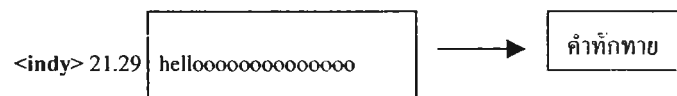
ตัวอย่างที่ 1	ก (ถาม)	สวัสดีค่ะ (ครับ)
	ข (ตอบ)	สวัสดีค่ะ (ครับ)
ตัวอย่างที่ 2	ก (ถาม)	นวัตกรรมดีค่ะ (ครับ)
	ข (ตอบ)	นวัตกรรมดีค่ะ (ครับ)



ตัวอย่างแสดงคำทักทายของผู้สนทนาในห้องสนทนา เว็บไซต์ <http://www.sanook.com>



ตัวอย่างแสดงคำทักทายของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

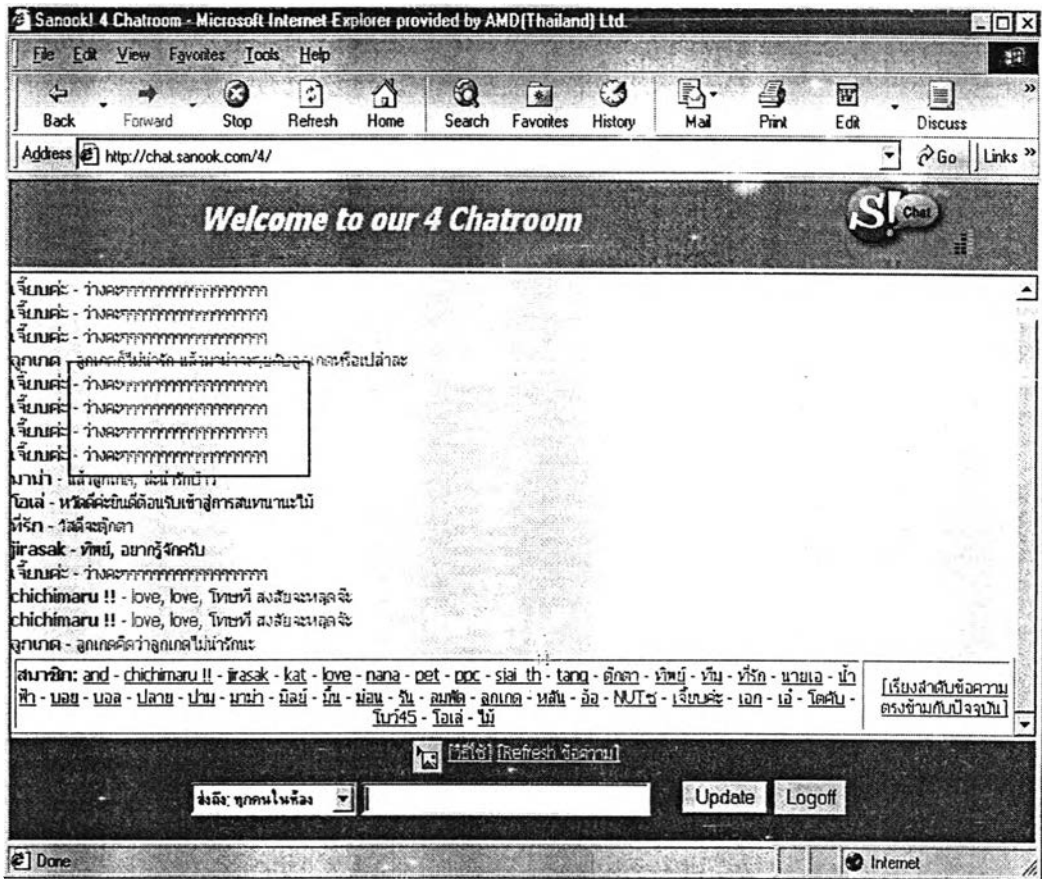


ตัวอย่างคำทักทายเป็นภาษาต่างประเทศของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

การกล่าวทักทาย เป็นจุดเริ่มต้นของการสนทนาในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า ซึ่งการกล่าวคำทักทายนี้ใช้กันทั่วไปทั้งผู้ที่เคยรู้จักกันมาก่อนหรือเพิ่งทำความรู้จักก็เป็นครั้งแรก ทั้งนี้ในการสนทนาในอินเทอร์เน็ตก็มีการกล่าวทักทายคู่สนทนาเช่นกัน เพียงแต่ว่าการสนทนาในอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นการพิมพ์ข้อความตอบโต้กันระหว่างผู้สนทนา มีการใช้คำทักทายที่เป็นภาษาพูด เป็นภาษาอังกฤษ เป็นต้น

จากข้อมูลผู้วิจัยพบความแตกต่างระหว่างการสนทนาแบบเผชิญหน้าและการสนทนาในอินเทอร์เน็ต นั่นคือ หากผู้สนทนาทักทายกับผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาสักระยะหนึ่งแล้ว พบว่าไม่มีผู้สนทนาคนใดสนทนาตอบโต้ด้วย สัมพันธภาพไม่เกิดขึ้น ผู้สนทนาจึงสามารถจะพิมพ์ข้อความเพื่อแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่ายังไม่มีใครสนทนาตอบโต้ด้วย โดยจะพิมพ์ข้อความไว้ในส่วนต้นประโยคและเป็นประโยคเดี่ยวๆ เพื่อเรียกร้องความสนใจได้ เช่น

ว่างคะ อยากรู้ด้วย
มีใครอยู่บ้างครับ อยากรู้ด้วย
ว่างๆ.....
ว่างๆ.....
คุยด้วยกันมั๊ย



4.27 แสดงหน้าจอการทักทายผู้สนทนา เว็บไซต์ http://www.sanook.com

4.5.2 การพูดคุย

เมื่อคู่สนทนากล่าวทักทายกันแล้ว ก็จะมีพูดคุยสนทนากันต่อไป โดยทั่วไปพบว่ามี การสนทนา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล พื้นฐานต่างๆ ของแต่ละคน เช่น ชื่อ เพศ อายุ การศึกษา ระดับชั้นสถาบันการศึกษา สาขาที่ศึกษา อาชีพ งานอดิเรก สถานที่ใช้ในการสนทนา ภูมิลำเนา ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น

4.5.2.1 การสอบถามชื่อ

ถึงแม้ว่ากาตัดสินใจเลือกคู่สนทนา และพิจารณาจากชื่อเป็นอันดับแรกก็ยังมี การสนทนา หรือสอบถามชื่อในระหว่างการสนทนาอีกเช่นกัน เนื่องจากผู้ที่เข้าไปใช้ห้องสนทนาเป็นประจำจะ รู้ว่าชื่อที่แท้จริงกับชื่อที่ใช้ในการสนทนา (user name) จะเป็นได้ทั้งชื่อเดียวกันหรือคนละชื่อ อย่างไรก็ตาม ในการสนทนาโดยทั่วไป ส่วนใหญ่แล้วจะเรียกชื่อที่ปรากฏในขณะที่สนทนากัน ชื่อ ที่ใช้ในการสนทนาส่วนใหญ่จะเป็นชื่อที่แปลกๆ และเป็นชื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้ร่วมสนทนา

ชื่อที่ผู้สนทนาใช้ในการสนทนาจะเป็นชื่อที่ใช้อ้างถึงการสนทนาทั้งสามเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น

ทราย ทำไมนักบาสไม่ตอบล่ะ

นักบาส อยู่ครับ

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สนทนาสามารถใช้ชื่อจริงหรือใช้ชื่อที่เป็นนามแฝงโดยคิด ชื่อจากเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนเองหรือเรื่องที่น่าสนใจได้ตามต้องการ ชื่อที่ตั้งอาจมีความหมายหรือไม่มีความหมายก็ได้

นอกจากนี้ยังพบว่าในการสนทนา ผู้สนทนาสามารถตั้งชื่อของตนเองได้และสามารถ เปลี่ยนแปลงชื่อในแต่ละครั้งที่เข้าไปสนทนาในห้องสนทนาได้ไม่จำกัด ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงผู้สนทนาไม่สามารถเปลี่ยนชื่อได้ทุกครั้งที่ทำความรู้จักกับคนอื่นๆ ชื่อผู้สนทนาใช้เป็นชื่อที่ แปลกแตกต่างจากชื่อในโลกแห่งความเป็นจริงและเป็นชื่อที่เป็นไปได้ยากที่จะใช้ในชีวิจริง เช่น “ไช่หนด” “เขมรไรเตอร์คุง” เป็นต้น

ในสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ในรูปแบบของห้องสนทนา เป็นสภาพที่ การสื่อสารไม่เจาะจงผู้รับสาร รวมทั้งไม่รู้ว่าคุณสื่อสารเป็นใคร (anonymous) และเป็นการสื่อสารที่ ปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (social emotional) เป็นการสื่อสารที่แสดงความรู้สึกทางอารมณ์ ได้น้อยกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face-to-face communication) ในสภาพปกติการสนทนา ที่เป็นการพูดคุยกัน ผู้สนทนาจะเห็นหน้าค่าตากันแต่การสื่อสารในห้องสนทนาผู้สื่อสารเห็นแต่ เพียงชื่อที่เป็นตัวอักษรปรากฏอยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ดังนั้น เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจ ของผู้ร่วมสนทนา จึงจำเป็นต้องตั้งชื่อหรือใช้ชื่อที่น่าสนใจเพื่อเรียกร้องความสนใจเพราะในช่วง ระยะเวลาสั้นๆ ที่จะต้องสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่เราไม่รู้จักมาก่อน เป็นเรื่องที่ต้องสร้างความ ประทับใจครั้งแรก (first impression) และชื่อก็เป็นสิ่งแรกในการสื่อสารในห้องสนทนาที่ผู้อื่น จะเห็นเพราะเราไม่สามารถเห็นหน้าซึ่งกันและกันได้ โดยที่ผู้สนทนาอาจเลือกจากชื่อที่บ่งบอก ความเป็นตัวตนของคุณสนทนาหรือชื่อที่ตนเองสนใจก็ได้ เช่น

4.5.2.2 ถามอายุ

หลังจากการทำความรู้จักโดยการทักทายคุณสนทนาแล้ว การสนทนายังจะดำเนินต่อไป โดยการพูดคุย ถาม-ตอบ ถึงรายละเอียดของคุณสนทนาในขณะนั้น การพูดคุย ถามตอบเช่น อายุ ในห้องสนทนาจะพบว่าคุณสนทนาสามารถถามอายุกันได้ อายุจะเป็นชื่อบอกสถานะของคุณสนทนา ได้ระดับหนึ่ง เช่น ช่วงอายุระหว่าง 15-21 ปี แสดงว่ากำลังศึกษาอยู่ อายุระหว่าง 22 ปี ขึ้นไปก็จะส่วนใหญ่ก็จะเป็นวัยทำงาน หลังจากที่อยู่อายุของคุณสนทนายังจะช่วยทำให้สามารถ ปรับเปลี่ยนการสนทนาให้สอดคล้องกับคุณสนทนาได้

แต่การสนทนาซักถามอายุคุณสนทนายังเป็นถือเป็นมารยาทอย่างหนึ่งในบริบทปกติของการ สื่อสารระหว่างบุคคล

Sanook! 4 Chatroom - Microsoft Internet Explorer provided by AMD(Thailand) Ltd

Address <http://chat.sanook.com/4/>

Welcome to our 4 Chatroom

เปิด - มีใครจะคุยด้วยมั๊ยคะ
 ปาน - ปานคะวางคะเพิ่งมาคะ
 เอก - เรียนแซนดัจจอห์น อายุ20ปี
 Tom - ปาน วางมั๊ยครับ
 NUTช - อยุ่ที่ไหนครับ

น้องน - เอ้ หัวขำหัวอึ้งทานไปหลง ๆ กอนนะ
 น้องก๊ก - สวัสดี
 ไม้ - โอล่อยู่จังหวัดอะไร
 องค์ชาย4 - มีใครวางคุยกับเรารอ
 เจน - จึงหรือเปล่านะ
 อ้อ - วางพูดทักทายนะ
 โอล่ - ก้อยู่ที่ห้องเดียวกับที่ ในทะเล อีอีอี
 แดกมมม - สวัสดีขงหม่อมมมตั้งเข้ามาเล่นละ
 japan - sawatdee
 อ้อ - วางคะ

สมาชิก: Boja - Tom - chichimaru !! - japan - irasak - love - may - nana - noc - slai th - tang - ton - won bin - ดักดา - วัช
 - นิ่งหน่อง - นิ่งก๊ก - นิ่งนน - นิ่งเจน - ช่าฟ้า - บอย - บอล - ปาน - นาน่า - นิลย์ - มิน - ม่อน - จิน - สมบัติ - ลิวไกล - หลิน - องค์ชาย4
 - อ้อ - NUTช - คนแรง - เจน - เจนตะ - เปิ้ล - เอก - เอ้ - แพนต์ - แพนมม - นินนี่ - โอล่ - ไม้

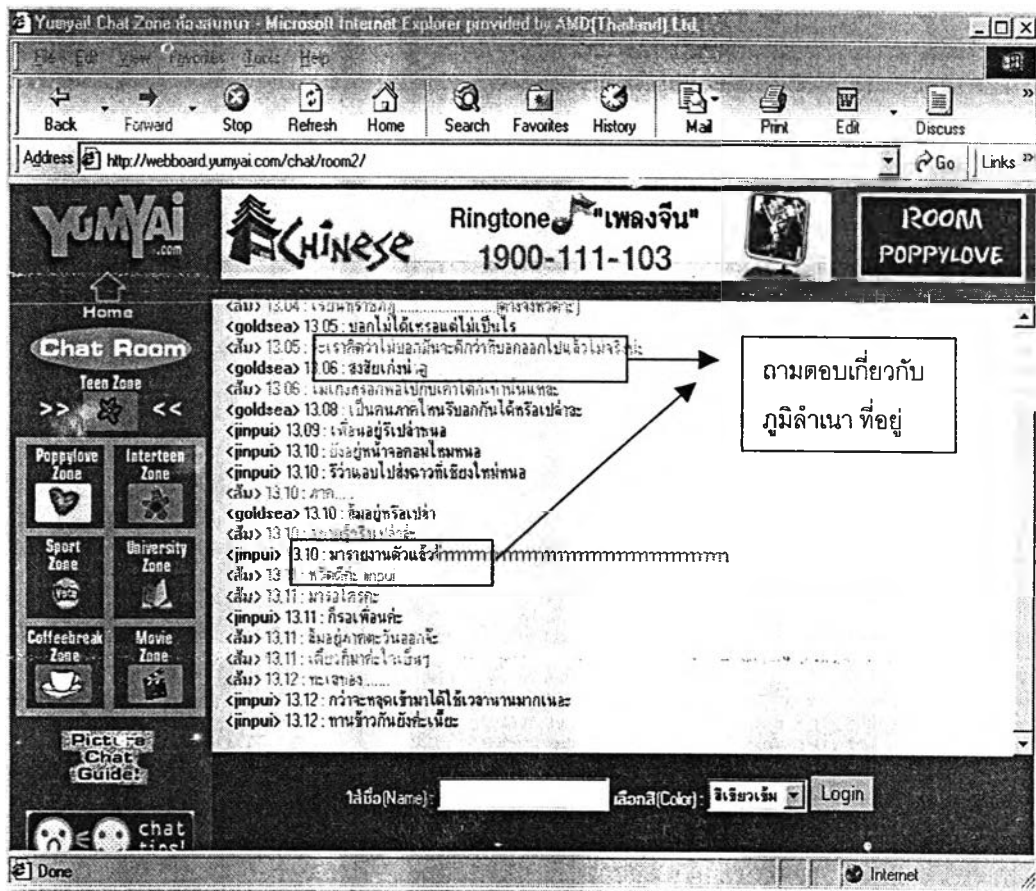
[เริ่มลำดับชื่อ
 ความตรงข้ามกับ
 ปัจจุบัน]

ส่งถึง: ทุกคนในห้อง [Refresh ข้อมูล] Update Logoff

Done Internet

4.28 แสดงการค้นหาเรื่องอายุของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

4.5.2.3 ตามภูมิลำเนา ที่อยู่

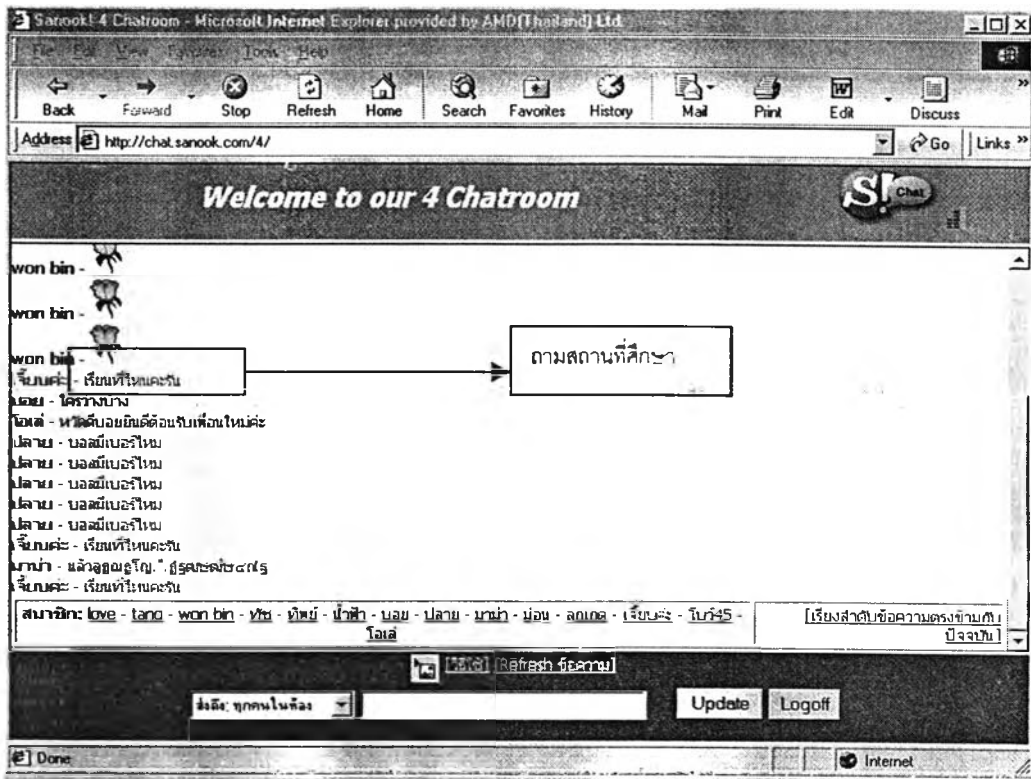


4.29 แสดงการสนทนาเกี่ยวกับภูมิลำเนาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

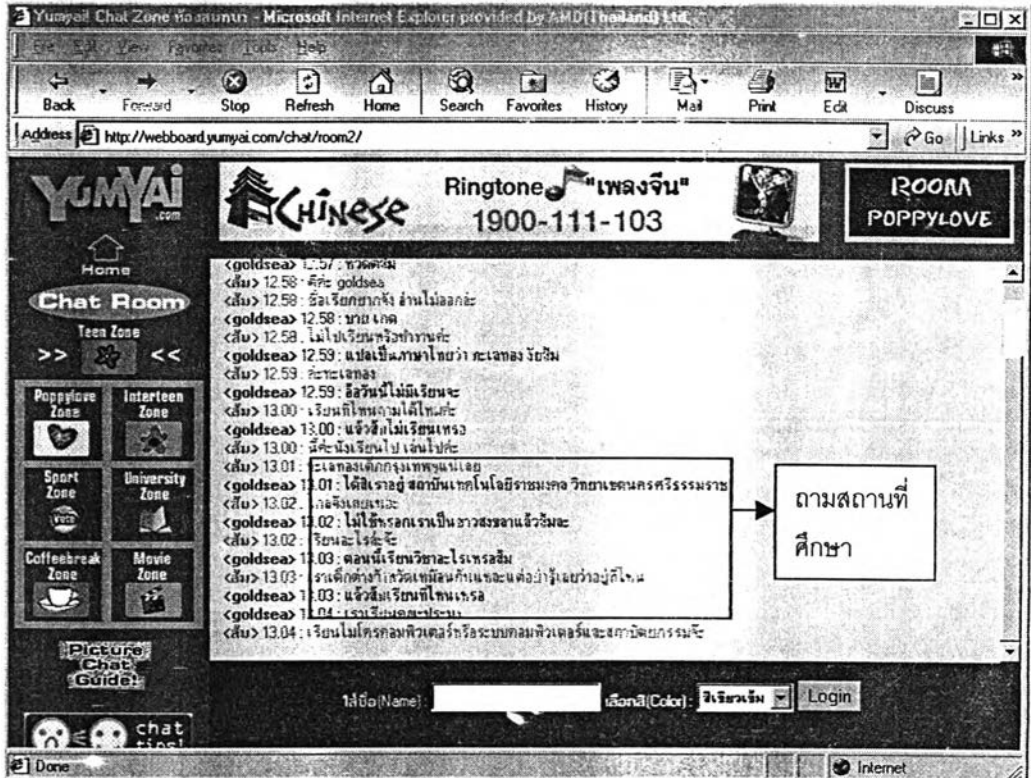
การสนทนาเรื่องภูมิลำเนา ก็จะสามารถครอบคลุมไปถึงภาค จังหวัด บ้านเกิด ที่อยู่ และสมาชิกในครอบครัว ฯลฯ

4.5.2.4.ตามการศึกษา

การสนทนาสอบถามเกี่ยวกับการศึกษา จะสนทนาสอบถามครอบคลุมเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับการศึกษา เช่น สถาบัน คณะ ชั้นปีที่กำลังศึกษา สาขาวิชา ฯลฯ



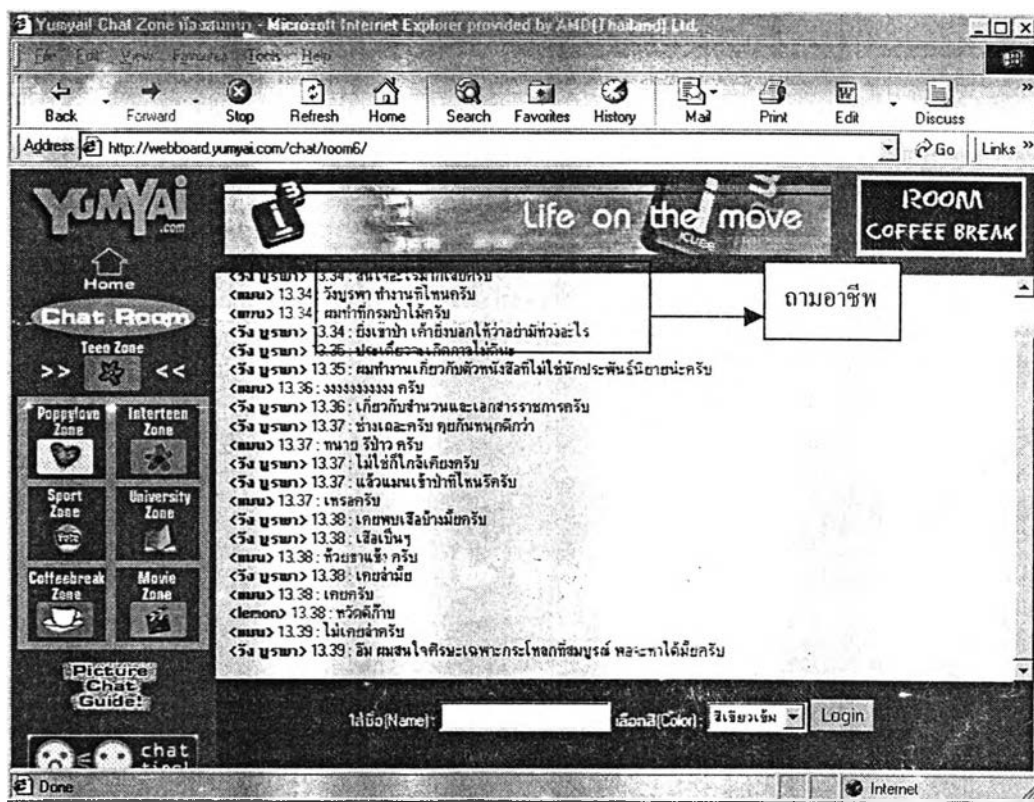
4.30 แสดงการถามสถานที่ศึกษาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ http://www.sanook.com



4.31 แสดงการถามสถานที่ศึกษาของผู้สนทนาในเว็บไซต์ http://www.yumyai.com

4.5.2.5 สอบถามเรื่องอื่นๆ สัพเพเหระ

การสนทนาที่ดำเนินต่อเนื่องมาจะมีการสนทนาแลกเปลี่ยนกันเป็นระยะๆ ไม่มีแบบแผนในการซักถามสนทนา เนื่องจากในการสนทนาแต่ละคู่มีระยะเวลา หรือรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป การสนทนาจะขึ้นอยู่กับผู้สนทนาในแต่ละครั้งว่ามีสถานภาพเป็นอย่างไร เช่น หากจบการศึกษาแล้ว ก็จะสอบถามถึงสถานบ้านที่จบ จากนั้นบทสนทนาจึงจะมาซักถามเกี่ยวกับอาชีพ หรืออาจจะเป็นสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน เช่น งานอดิเรก หรือกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น



4.32 แสดงการถามอาชีพของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

ตัวอย่างแสดงการสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

0bo> 22.00 : าวัดดี วี

<เก้> 22.01 : ดี

<0bo> 22.01 : เก้ ชอบไปคาราโอเกะหรือป่าว

ถามกิจกรรม

<เก้> 22.01 : ไม่บอก ทำไม

<0bo> 22.04 : นาน่อยใหม่ ผมเพิ่งเข้ามาไม่รู้จักใคร

จากตัวอย่างที่น่าเสนอเกี่ยวกับการพูดคุยจะพบว่า การสนทนาเพื่อซักถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็น อายุ การศึกษา ระดับการศึกษา สาขาวิชา อาชีพ ภูมิภาค กิจกรรมหรือเบอร์โทรศัพท์เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้สนทนามีข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับคู่สนทนา เพื่อที่จะทำให้ การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นและสะดวกในการสนทนา การที่ผู้สนทนามีจุดเหมือนร่วมกัน เช่น เป็นคนทำงานแล้ว เรียนจบจากสถาบันเดียวกัน ศึกษาในระดับชั้น สาขาวิชาเดียวกัน หรือ แม้กระทั่งภูมิภาค สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้การสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นและต่อเนื่อง เมื่อเปรียบเทียบกับสนทนาในโลกของความเป็นจริงก็เหมือนกัน คือ จะสนทนาเพื่อซักถามพื้นฐานของคู่สนทนาว่ามีพื้นฐานอะไรบ้างที่ใกล้เคียงกัน เช่น อายุใกล้เคียงกัน จบการศึกษาจากสถาบันเดียวกัน เป็นต้น

ข้อมูลที่ถาม-ตอบ	แสดงจำนวนร้อยละข้อมูลถามตอบ
ชื่อ	54 %
อายุ	23 %
การศึกษา	5 %
ภูมิภาค ที่อยู่	8 %
เรื่องอื่นๆ สัพเพเหระ	10 %
รวม	100 %

4.1 ตารางแสดงจำนวนร้อยละของข้อมูลที่ถามตอบกันระหว่างคู่สนทนา

จากตาราง 4.1 แสดงจำนวนร้อยละของหัวข้อสนทนาที่พบในการสนทนาจากเว็บไซต์ทั้ง 3 เว็บไซต์ โดยผู้วิจัยทำการบันทึกถึงสิ่งที่ผู้สนทนาเขียนได้ตอบกัน แล้วนำหัวข้อทั้งหมดมาจัดกลุ่มแล้วคำนวณออกมาได้ดังตาราง ดังนี้ มีจำนวน 54% จะซักถามชื่อจริงเป็นอันดับแรก เนื่องจากเมื่อเข้าสู่ห้องสนทนาเราจะชื่อ หรือรูปภาพแทนเป็นส่วนใหญ่ มีผู้ใช้ห้องสนทนาจำนวนร้อยละ 23% จะสอบถามเรื่องอายุ เนื่องจากบุคคลที่มีอายุใกล้เคียงกัน จะมีการดำเนินชีวิตหรือทำกิจกรรมที่คล้ายคลึงกัน เช่น นักเรียนก็จะมีลักษณะเป็นวัยรุ่น การดำเนินชีวิตก็เป็นอิสระไม่ต้องมีเรื่องต้องรับผิดชอบ ชอบดูหนัง ชอบการท่องเที่ยว เรียนพิเศษ หากเป็นคนที่อยู่ในวัยทำงาน ก็จะมีการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับปัญหาในการทำงาน การแก้ปัญหา การปรับทุกข์เกี่ยวกับเรื่องงาน แนวคิดในการทำงาน หรือนินทาเจ้านาย ซึ่งจากข้อมูลพบว่าคู่สนทนาชอบที่จะสนทนากับคนที่มีอายุใกล้เคียงกันมากกว่า

4.6 การพัฒนาสัมพันธภาพ

4.6.1 การพบปะในห้องสนทนา

หลังจากที่มีการทำความรู้จักกันครั้งแรก โดยการกล่าวทักทายคู่สนทนาแล้ว ก็จะมีระดับความสัมพันธ์ต่างๆ เกิดขึ้นระหว่างคู่สนทนา มีปัจจัยหลายประการที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมาตามลำดับ

การพบปะสนทนาในแต่ละครั้งจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงระดับความสัมพันธ์ของคู่สนทนาแต่ละคู่ หรือแต่ละกลุ่ม คือ

4.6.1.1 การพบปะกันครั้งแรกจะเป็นเพียงการสนทนาเพียงผิวเผิน ดังนั้นระดับความสัมพันธ์จึงเป็นเพียงคนรู้จัก แต่อาจมีการสนทนาสอบถามข้อมูลส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นชื่อ อายุ การศึกษา ที่ทำงาน เป็นต้น ซึ่งหากเป็นข้อมูลที่ไม่ลึกซึ้งหรือเป็นข้อมูลที่เปิดเผยได้ ก็จะเปิดเผยกับคู่สนทนาต่อไป

“แค่เข้าไปทักทาย แล้วก็ออกมา ไม่ได้ติดต่อกลับไปอีก”

(พรชัย แซ่เตียว.สัมภาษณ์,7 มิถุนายน 2544.)

4.6.1.2 การพบปะครั้งที่สอง เมื่อคู่สนทนาต้องการที่จะสื่อสารกับคู่สนทนาที่ถูกใจหรือต้อง การจะทำความรู้จักคู่สนทนาให้มากขึ้นก็จะนัดหมายกับคู่สนทนาเพื่อมาพบปะพูดคุยกันในห้องสนทนาในครั้งต่อไป แต่หากไม่ต้องการจะสร้างสัมพันธภาพก็จะออกจากการสนทนาโดยไม่ได้มีการนัดหมายกับคู่สนทนา

“ก่อนออกจากห้องสนทนา จะพยายามขอเบอร์โทรศัพท์ หรือจะพยายามถามว่าจะเข้ามาอีกเมื่อไหร่”

(กุลชาติ สุรินทร์สถานนท์.สัมภาษณ์,15 มิถุนายน 2544.)

หัวข้อที่คู่สนทนาพูดคุยแลกเปลี่ยนกันจะมีระดับข้อมูลที่เป็นส่วนตัวมากขึ้น ซึ่งในระหว่างการสนทนา คู่สื่อสารก็ต้องศึกษาและวิเคราะห์คู่สนทนาของเราว่าเป็นคนอย่างไร มีความชอบในเรื่องอะไร เพื่อที่จะปรับเปลี่ยนการสนทนา การประนีประนอม เพื่อให้สัมพันธภาพสามารถ

ดำเนินต่อไปได้ นอกจากนี้ในระหว่างการสนทนา จะมีการออกจากห้องสนทนาที่เป็นส่วนรวม ไปยังห้องสนทนาสองต่อสองก็ได้ (private room) ความยากง่ายเพื่อปรับเปลี่ยนบทสนทนา เพื่อรักษาสัมพันธภาพให้ดำเนินต่อไปนั้น เป็นศิลปะของแต่ละบุคคลหรือทั้งสองฝ่ายที่ต้องศึกษา ซึ่งกันและกัน

4.6.1.3 การพบปะจำนวนมากกว่า 2 ครั้ง การพบปะเพื่อสนทนาจะมีความถี่มากขึ้น เมื่อความสัมพันธ์พัฒนามาได้ระยะเวลาและระดับความผูกพันหนึ่ง ซึ่งหัวข้อในการสนทนาจะเป็นมีระดับลึกซึ่งมากขึ้น เช่น การปรึกษาปัญหาในครอบครัว ซึ่งคนเราส่วนใหญ่จะไม่ค่อยเปิดเผยเรื่องในครอบครัวที่เราไม่สนิทด้วย มีความไวใจและพร้อมที่จะเปิดเผยมากขึ้นตามลำดับของความสนิทสนมความไว้วางใจและความใกล้ชิดที่มีมากขึ้น เราสามารถสรุปได้ว่าระดับความสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น จะต้องอาศัยและขึ้นอยู่กับปัจจัยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น ระยะเวลาที่ปฏิสัมพันธ์ความไว้วางใจ ความประทับใจ ความชอบพอ หรือความคล้ายกันของคุณสนทนา

“คุยกันประมาณ 2-3 ครั้ง รู้สึกว่าชอบอะไรคล้ายกัน ก็เลยคุยมาเรื่อยๆ”

(จินตนา ต่อนกุล.สัมภาษณ์, 20 มิถุนายน 2544.)

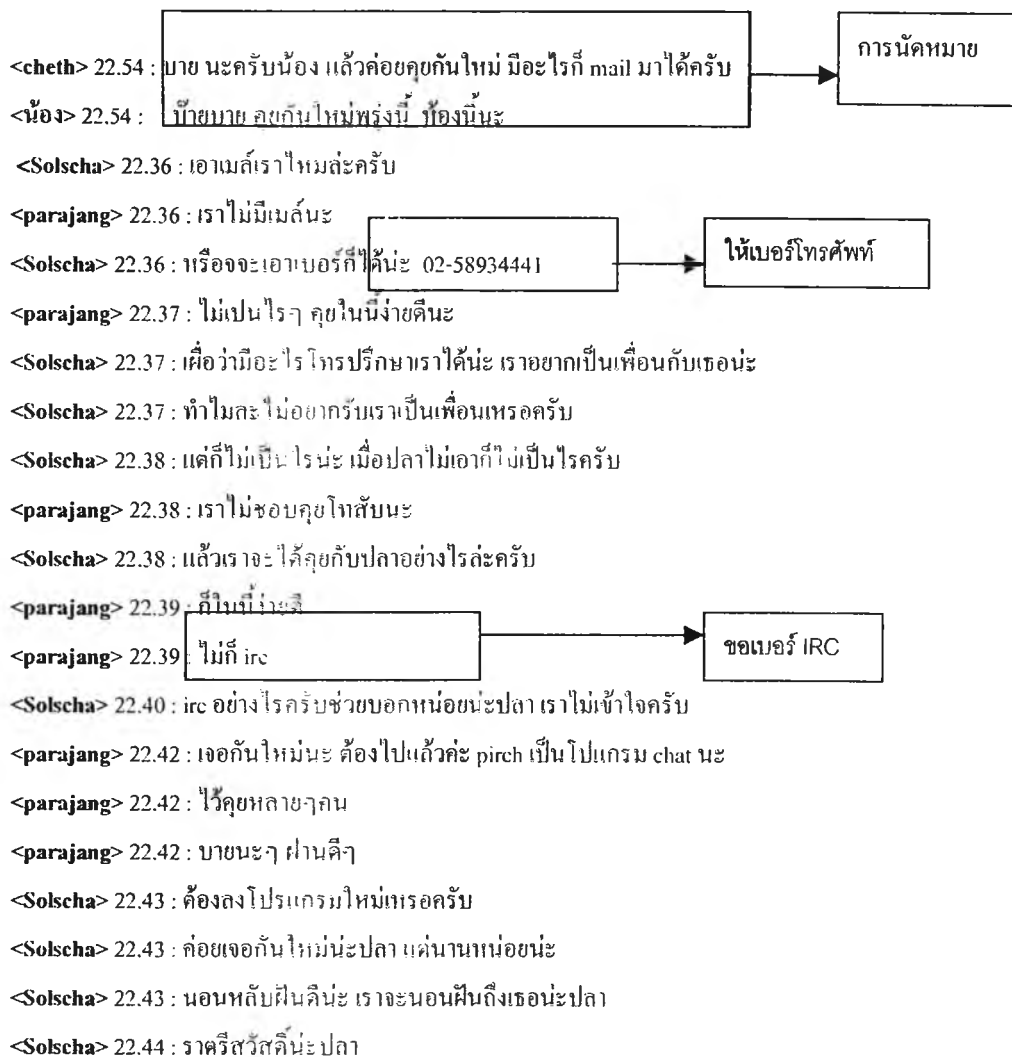
“มีปัญหอยากคุยกับใครก็ได้ แล้วเขาก็ให้คำปรึกษาได้ทุกเรื่อง”

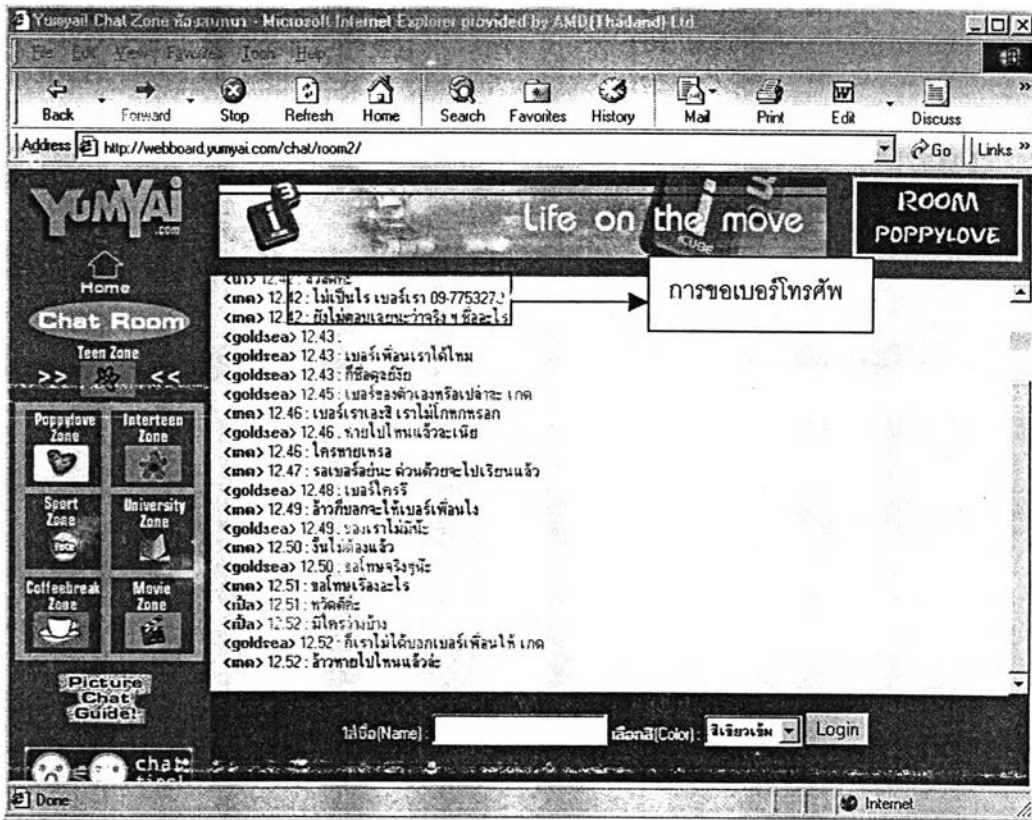
(จันทร์เพ็ญ ไทยใหม่.สัมภาษณ์, 25 พฤษภาคม 2544.)

4.6.2 การนัดหมาย

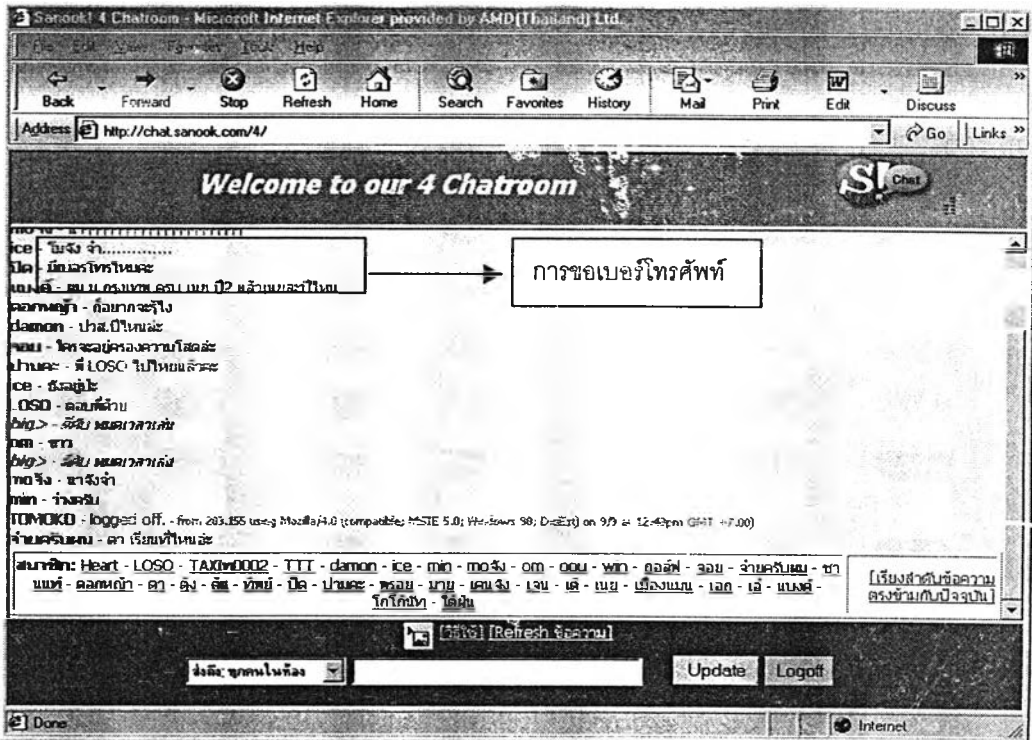
ในการสนทนาแต่ละครั้งหลังจากที่ได้มีการสนทนาสอบถามข้อมูลซึ่งกันและกันแล้ว ทำให้คู่สนทนาได้รู้ว่าคู่สนทนามีพื้นฐาน ประวัติ อุปนิสัย ฯลฯ แล้ว ดังนั้น ก่อนการยุติการสนทนาแต่ละครั้งคู่สนทนาจะทำการนัดหมายในการพบปะกันในครั้งต่อไป หรือขอที่อยู่ ขอเบอร์โทรศัพท์ ขอเบอร์ PCT ขอ E-mail address ขอเบอร์ icq เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสาร

ตัวอย่างบทสนทนาการนัดหมายในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

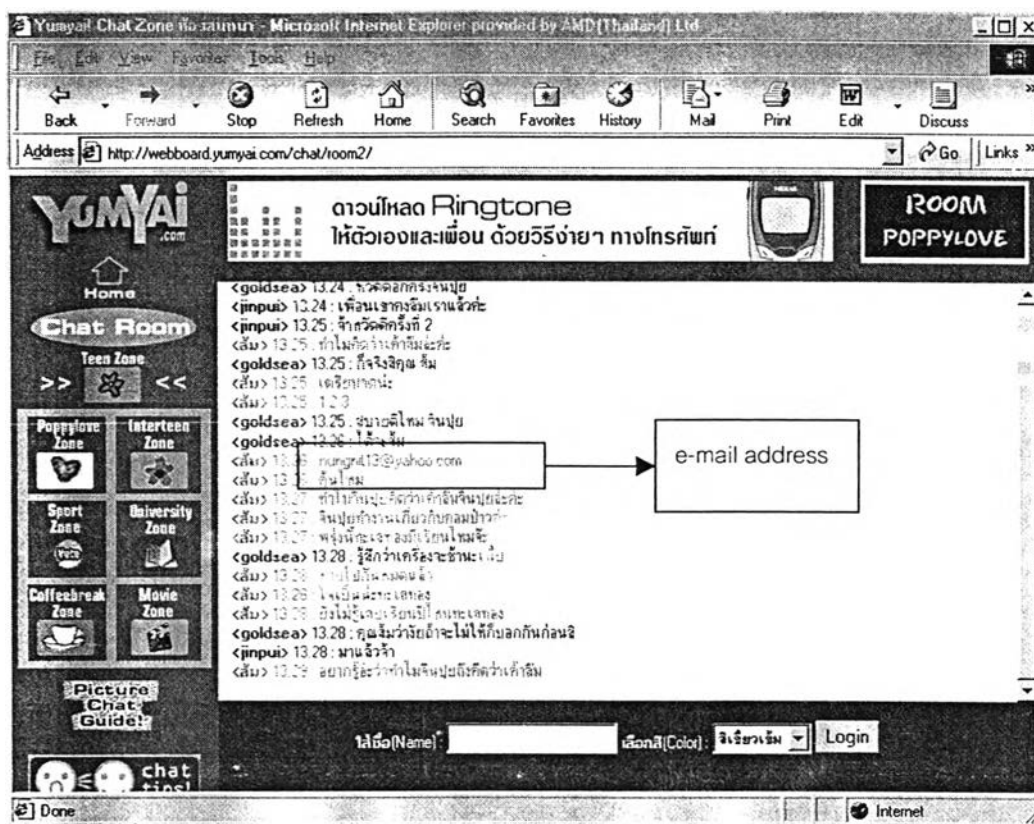




4.33 แสดงการขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อการนัดหมายครั้งต่อไปของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>



4.34 แสดงการขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อการนัดหมายต่อไปของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>



4.35 แสดงการขอ e-mail address เพื่อการนัดหมายต่อไปของผู้สนทนาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

การนัดหมายเพื่อสนทนากันในครั้งต่อไปเกิดขึ้นได้ทั้งการนัดหมายเพื่อการสนทนาในเว็บไซต์หรือการนัดหมายโดยการใช้ช่องทางสื่อสารรูปแบบอื่นๆ เช่น เพจเจอร์ นัดพบ หรือการนัดหมายทางโทรศัพท์ เป็นต้น

“อยากหาเพื่อนคุย พอได้รับอีเมลล์จากเพื่อนสมาชิก ก็เลยลองคุยดู พุดคุยทางอีเมลล์ นานนับเดือน ก็หันมาใช้โทรศัพท์คุยกันแทนอีเมลล์ มีการแลกเปลี่ยนรูปถ่ายกันดู จนถึงขั้นนัดพบ ..”

(ชัตธรรม ตีฆิณานนท์.เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

“ต่างฝ่ายต่างเข้ามาหาเพื่อน..... จากนั้นก็ส่งเพจเจอร์ไปคุยกับฝ่ายชาย”

(ชัย ตระกูลเงินทอง.เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

“ฝ่ายชายเป็นสมาชิกเว็บไซต์ และเป็นคนเมล์เข้ามาถามข้อกฎหมายก่อน จากนั้นก็เปลี่ยนมาเริ่มติดต่อกันทางโทรศัพท์ และนัดเจอตัวกัน....”

(ปัจณี เจียมสันดุษฎี.เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>)

4.6.3. การกล่าวลา

หลังจากที่มีการแลกเปลี่ยนการสนทนากันแล้ว คู่สนทนาก็จะกล่าวลากันเมื่อต้องการยุติการสนทนา โดยสามารถบอกกล่าวลา แล้วออกจากระบบหรือเปลี่ยนไปเพื่อสนทนากับบุคคลอื่น

ตัวอย่างแสดงการกล่าวลาในเว็บไซต์ <http://www.thaimate.com>

<parajang> 22.42 : เจอกันใหม่ นะ ต้องไปแล้วละ pirch เป็น โปแกรม chat นะ

<parajang> 22.42 : ไว้คุยหลายๆคน

<parajang> 22.42 : บายนะๆ ผ่านคีย์

การกล่าวลา

<Solscha> 22.43 : ต้องลงโปรแกรมใหม่หะรอครับ

<Solscha> 22.43 : ค่อยเจอกันใหม่ นะ ปลา เล่นานหน่อยนะ

<Solscha> 22.43 : นอนหลับฝันดีนะ เราจะนอนฝันถึงเธอนะปลา

<Solscha> 22.44 : ราตรีสวัสดิ์นะปลา

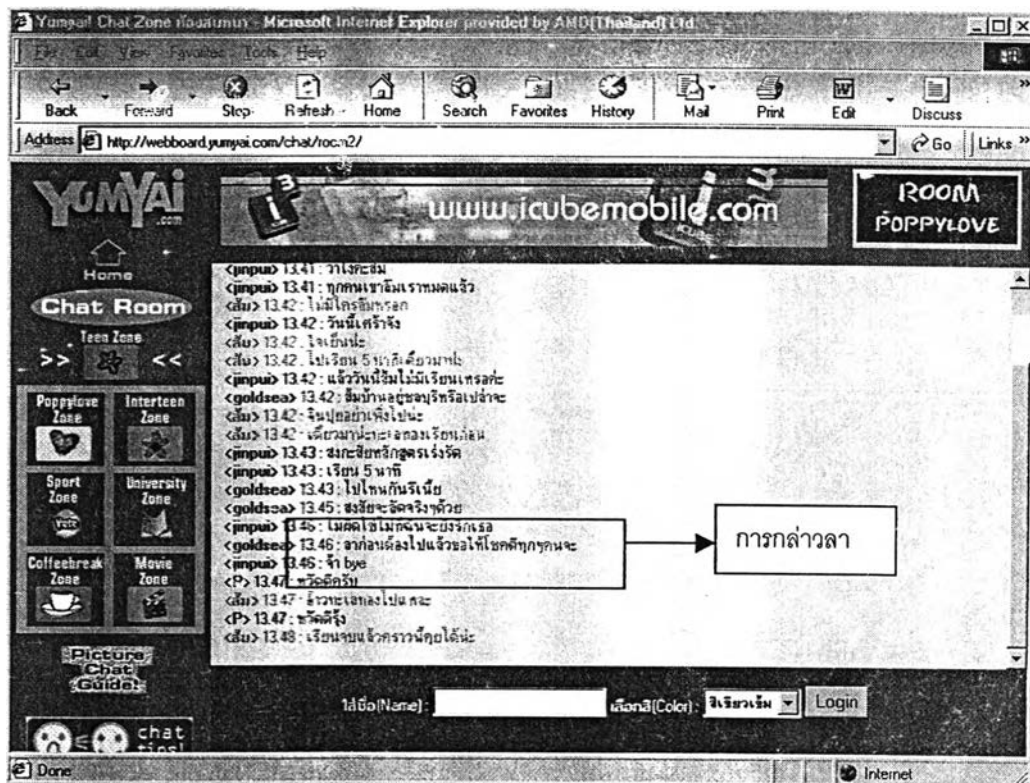
การกล่าวลา

<grace> 23.57 : bye bye

<nonlamud> 23.57 : ราตรีสวัสดิ์ครับ

<nonlamud> 23.57 : นอนหลับฝันดีนะ ไปละ

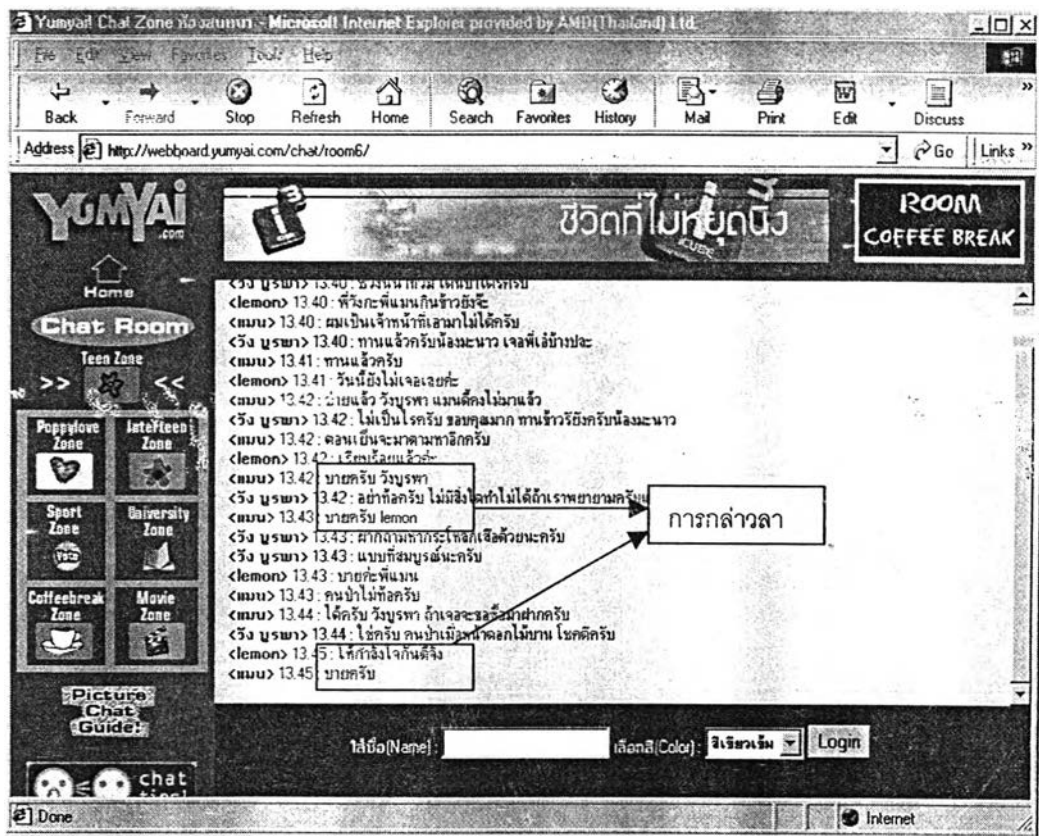
<nonlamud> 23.58 : 02-6447072-3(ปิยะ)นอนละมุด



4.36 แสดงการกล่าวลาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

การกล่าวลาในห้องสนทนาจะเป็นการกล่าวคำอำลา เช่น บายนะ ฝันดีนะ แล้วเจอกันใหม่ ราตรีสวัสดิ์ bye bye ฯลฯ แต่ไม่ค่อยพบในการกล่าวลาในชีวิตจริง เราไม่ค่อยจะพูดว่า bye bye แต่จะพูดว่า ไปก่อนนะ ไปแล้วนะ เป็นต้น

ตัวอย่างแสดงการกล่าวลาในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>



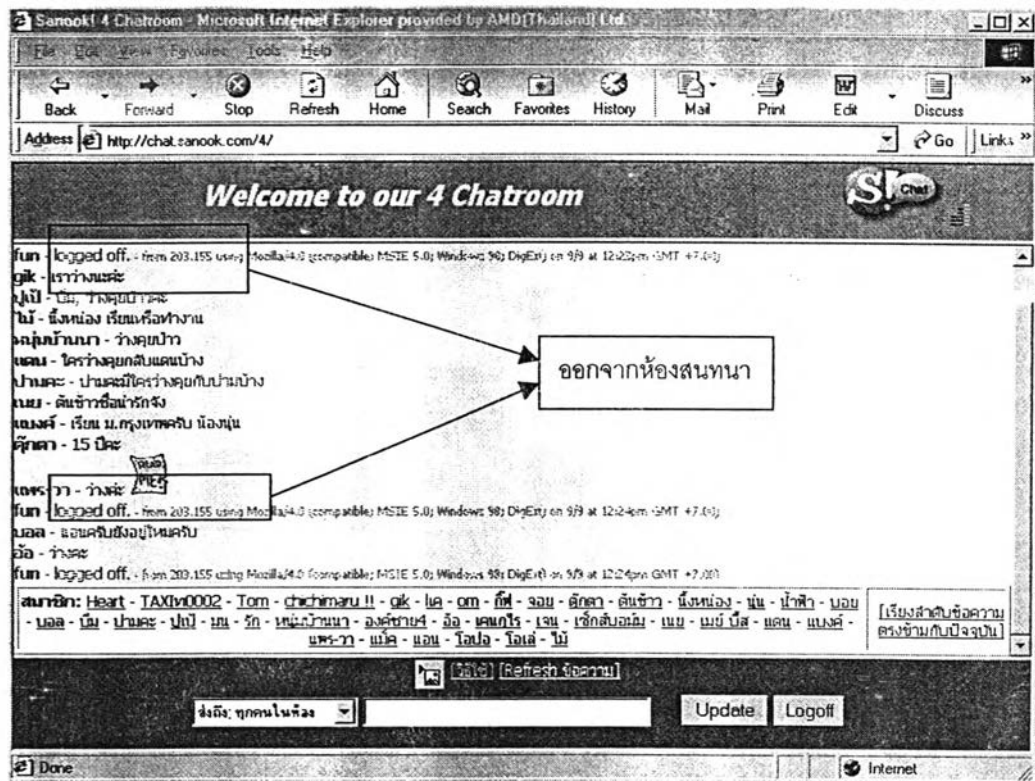
4.37 แสดงการกล่าวลาในเว็บไซต์ <http://www.yumyai.com>

จากข้อมูลตัวอย่างพบว่าการยุติการสนทนาที่พบเหมือนกันทั้งในการสื่อสารระหว่างบุคคล และการสนทนา คือการกล่าวลาที่ถือเป็นมารยาทสังคมอย่างหนึ่งในสังคมและเป็นกระบวนการหนึ่งในการสื่อสารระหว่างบุคคล

4.6.4 การออกจากห้องสนทนา

จากการสังเกตโดยการเข้าไปมีส่วนร่วมในห้องสนทนา ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้สนทนา ผู้วิจัยพบว่ามีการสื่อสารในการยุติการสนทนาอีกแบบหนึ่ง ทั้งที่คู่สนทนาไม่รู้ล่วงหน้าและไม่สามารถรู้ล่วงหน้า ดังนี้

- การออกจากการสนทนาโดยการ logout / logoff การหมดเวลาในการสนทนา เป็นกระบวนการสื่อสารที่ไม่มีในโลกความเป็นจริง เมื่อผู้สนทนาออกจากห้องสนทนาจะแสดงคำว่า "logged off หรือ logged out" ในการใช้เครื่องส่วนตัวหรือสถานที่ที่ใช้ได้ไม่จำกัดเวลา แต่ถ้าเป็นให้บริการของเอกชนจะมีระยะเวลากำหนดในการใช้ของแต่ละครั้งขึ้นอยู่กับค่าใช้จ่ายที่เสียไป เช่น การเก็บค่าใช้จ่ายเป็นรายชั่วโมง ดังนั้น เมื่อครบกำหนดเวลาการใช้ระบบก็จะตัดการสนทนาออกอัตโนมัติ



4.38 แสดงการออกจากการสนทนาในเว็บไซต์ <http://www.sanook.com>

- การออกไปยังห้องสนทนา ผู้สนทนาออกจากห้องสนทนาที่กำลังพูดคุยอยู่ไปยังห้องสนทนาอื่นหรือออกไปสนทนาในเว็บไซต์ ทำให้การสนทนายุติลง ก็ถือได้ว่าเป็นการออกจากห้องสนทนา

“ผมใช้อินเทอร์เน็ตที่ห้างสรรพสินค้าครึ่งละชั่วโมงหรือสองชั่วโมง จะพยายามเข้าไปใช้ให้ได้หลายๆ ที่ ทำให้ต้องกระโดดไปกระโดดมาหลายๆ ห้อง...”

(กุลชาติ สุรินทร์สถานนท์.สัมภาษณ์ 15 มิถุนายน 2544.)

- การถูกตัดออกจากการสนทนาโดยระบบ การออกจากห้องสนทนาอีกวิธีหนึ่ง คือการถูกตัดออกจากระบบ โดยกฎระเบียบของห้องสนทนาที่กำหนดขึ้นมา เช่น การใช้คำหยาบคาย การใช้คำไม่เหมาะสม ผู้วิจัยได้ทดสอบโดยการพิมพ์คำสนทนาที่ไม่สุภาพ ระบบก็ทำการลิดไม่ให้คำสนทนานั้นปรากฏ และตัดผู้ใช้นั้นออกจากห้องสนทนา

จากข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จัดทำตารางเปรียบเทียบกระบวนการสื่อสารที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต กับกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลในบริบทปกติได้ดังนี้

กระบวนการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์	กระบวนการสื่อสารในบริบทปกติ	ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น
1.การเข้าสู่เว็บไซต์ <ul style="list-style-type: none"> ● การเข้าสู่ระบบ ● การลงทะเบียนเป็นสมาชิกในเว็บไซต์ต่างๆ 	1. การเผชิญหน้า	นำไปสู่การทำความรู้จักคู่สนทนา ทั้งคู่สนทนาที่ทำความรู้จักเป็นครั้งแรกหรือรู้จักกันมาแล้ว
2.การเลือกเพื่อค้นหา <ul style="list-style-type: none"> ● เลือกจากคู่สนทนาได้จากเมนูในห้องสนทนา ● คู่สนทนาจะเห็นชื่อเป็นอันดับแรก ● ชื่อที่ใช้เป็นชื่อแฝงที่ตั้งขึ้นเอง ชื่อแฝงที่ตั้งขึ้นเป็นชื่อที่แปลก หรือมีความเก๋ไก๋ เพื่อให้มีความน่าสนใจ และดึงดูดคู่สนทนา 	2. การเลือกคู่สนทนา <ul style="list-style-type: none"> ● ไม่สามารถเลือกคู่สนทนาได้พบกันแบบเผชิญหน้า ● คู่สนทนาจะเห็นหน้าและได้ยินเสียงเป็นอันดับแรกในการสนทนาทำความรู้จักกันเป็นครั้งแรกด้วยชื่อจริงในบริบทปกติในสังคม 	คู่สนทนาตัดสินใจเลือกคู่สนทนาที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีปัจจัยคือ อัตลักษณ์ที่คู่สนทนาสร้างขึ้น

กระบวนการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์	กระบวนการสื่อสารในบริบทปกติ	ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น
<p>3. การทักทาย</p> <ul style="list-style-type: none"> ใช้คำทักทายที่เป็นภาษาพูดอย่างไม่เป็นทางการเช่นหวัดดีสำหรับคนที่รู้จักกันแล้ว 	<p>3. การทักทาย</p> <ul style="list-style-type: none"> ใช้คำทักทายอย่างทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เช่น สวัสดีครับ สวัสดีครับ หวัดดีค่ะ เป็นต้น 	<p>ทำความรู้จักกับคนแปลกหน้าและคาดหวังที่จะติดต่อสื่อสารด้วยต่อไป</p>
<p>4. การสนทนาแลกเปลี่ยน</p> <ul style="list-style-type: none"> ถามข้อมูลพื้นฐานส่วนตัวได้ทุกเรื่องตามที่ต้องการ คู่สนทนาให้ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรือช่องทางการสื่อสารอื่นๆ เพื่อการติดต่อกันภายหลังอีกได้ 	<p>4. การสนทนาแลกเปลี่ยน</p> <ul style="list-style-type: none"> ถามข้อมูลพื้นฐานส่วนตัวได้อย่างคร่าวๆ คู่สนทนาจะยอมให้ที่อยู่หรือยอมให้คู่สนทนาติดต่อกลับได้ยาก แต่หากยอมก็ต้องมีความแน่ใจหรือความสนิทสนมไว้วางใจคู่สนทนาก่อน 	<p>คู่สนทนาต้องการสานสัมพันธ์ภาพให้ยั่งยืน โดยเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกับคู่สนทนาเพื่อให้สัมพันธ์ภาพราบรื่นและดำเนินต่อไปได้</p>
<p>5. การนัดหมาย</p> <ul style="list-style-type: none"> คู่สนทนานัดหมายกันเพื่อติดต่อสื่อสารในครั้งต่อไป ซึ่งอาจเป็นใครก็ได้ตามต้องการ 	<p>5. การนัดหมาย</p> <ul style="list-style-type: none"> การนัดหมายครั้งต่อไปอาจเกิดขึ้นหรือไม่เกิดขึ้น 	<p>คู่สนทนาต้องการติดต่อกับคู่สนทนาคนนั้นต่อไป</p>
<p>6. การกล่าวลา</p> <ul style="list-style-type: none"> กล่าวลาด้วยภาษาพูดที่แสดงความเป็นกันเอง ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เช่น บาย หวัดดี หรือ ลาก่อน เป็นต้น 	<p>6. การกล่าวลา</p> <ul style="list-style-type: none"> กล่าวลาอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ 	<p>ยุติการสนทนา</p>
<p>7. การออกจากระบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ออกจากห้องสนทนา ออกจากระบบหรือหรือหมดเวลาใช้ (logoff / logout) 	<p>7. การออกจากระบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ไม่มีกระบวนการออกจากระบบ 	<p>ยุติการสนทนา</p>

4.2 ตารางเปรียบเทียบกระบวนการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์กับการสื่อสารในบริบทปกติของสังคม

การสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารอย่างน้อยสองคน หรือเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลในกลุ่มเล็กๆ โดยมีข้อแม้ว่าบุคคลทุกคนในกลุ่มสามารถร่วมมีบทบาทเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ โดยสารที่ใช้ในกระบวนการสื่อสารมีทั้งสารที่เป็นวจนสารและอวจนสาร วจนสารที่พบส่วนใหญ่ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือคำพูดที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างกัน ส่วนอวจนสารที่พบบ่อยมากในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลก็คือ การมองเห็น การพยักหน้าหรือการยิ้ม เป็นต้น โดยที่ว่าผลของการสื่อสารระหว่างบุคคลอาจจะเป็นรูปของการเพิกเฉย ปฏิเสธ หรือการตอบรับ

ในการสื่อสารทุกครั้งต้องมีความสัมพันธ์ที่สามารถระบุได้ การที่บุคคลหนึ่งสื่อสารกับอีกคนหนึ่งย่อมต้องมีกระบวนการสื่อสารเกิดขึ้น กระบวนการสื่อสารทุกกระบวนการต้องมีการส่งสารไปยังผู้รับสารและเมื่อข่าวสารสามารถส่งผ่านไปยังผู้รับสารได้ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารก็จะเกิดขึ้นได้

จากการวิเคราะห์ โดยอาศัยหลักการเกี่ยวกับพัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลตามขั้นตอน 4 ประการต่อไปนี้ พบว่าขั้นตอนเหล่านี้เป็นขั้นตอนในการพัฒนาสัมพันธภาพเบื้องต้น

1. การทำความรู้จัก (Orientation) เป็นขั้นตอนแรกในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลเรื่องราวในการสื่อสารจะเป็นเรื่องราวทั่วไป หรือเป็นเพียงการกล่าวทักทายเท่านั้นก็ได้ เมื่อเปรียบเทียบการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต กระบวนการเลือกเพื่อค้นหาที่มีความแตกต่างกับการทำความรู้จักกันในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล โดยที่การค้นหาในเว็บไซต์สามารถทำการเลือกคู่สนทนาที่ปฏิสัมพันธ์ตามความพอใจ พูดคุยได้ตอบ สอบถามข้อมูลต่างๆ ได้มากกว่าการพูดคุยแบบเผชิญหน้า

2. การแลกเปลี่ยนข้อมูลขั้นสำรวจ (Exploratory Affective Exchange) เป็นความสัมพันธ์ต่อเนื่องหลังจากทำความรู้จักกัน ในกระบวนการนี้จะมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวระหว่างคู่สนทนากันมากขึ้น เช่น ชื่อ การศึกษา อายุ ที่อยู่ งานอดิเรก เพื่อศึกษาถึงความแตกต่าง ความคล้ายคลึง ความชอบส่วนตัว อุปนิสัย ฯลฯ ที่คู่ปฏิสัมพันธ์ยอมเปิดเผยซึ่งกันและกันในบริบทสังคมปกติยากที่จะสอบถามข้อมูลส่วนตัวกันมากในการทำความรู้จักเป็นครั้งแรก หรือมิฉะนั้นก็ต้องมีความถี่ในการพบปะกันมากกว่าคนรู้จักธรรมดา

ส่วนการสอบถามรายละเอียด หรือการแลกเปลี่ยนข้อมูลชั้นสำรวจในอินเทอร์เน็ตสามารถสอบถามได้ละเอียดได้อย่างเปิดเผย แม้จะเป็นการทำความรู้จักหรือทักทายกันเป็นครั้งแรก

3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลด้านอารมณ์ (Affective Exchange) เป็นขั้นที่ระดับความสัมพันธ์ที่คู่ปฏิสัมพันธ์พร้อมที่จะแลกเปลี่ยนและเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวพิเศษกันมากขึ้น ซึ่งในขั้นนี้คู่ปฏิสัมพันธ์ต้องมีความสนิทสนมเป็นพิเศษระดับหนึ่ง ความถี่ในการปฏิสัมพันธ์ ตลอดจนระยะเวลาที่ติดต่อกัน เช่น ความสัมพันธ์เป็นเพื่อนรัก หรือความสัมพันธ์เป็นแฟนหรือคู่รัก เป็นต้น

4. การแลกเปลี่ยนระดับคงที่ (Stable Exchange) ระดับความสัมพันธ์เป็นการยอมรับคู่ปฏิสัมพันธ์ สามารถแลกเปลี่ยนได้ร่วมกันได้โดยไม่กระทบถึงความสัมพันธ์ ขั้นตอนนี้บ่งได้ว่าเป็นขั้นตอนที่ความสัมพันธ์แน่นแฟ้น ระยะเวลาที่รู้จักกันมาเป็นระยะเวลานานมาก พร้อมทั้งจะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีปัญหา เช่น คู่แต่งงาน

พบว่าขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นขั้นตอนที่พบในการสื่อสารในอินเทอร์เน็ตเพื่อจัดสร้างสัมพันธ์ภาพทั้ง 3 เว็บไซต์ แต่ละเว็บไซต์ผู้สนทนามีหัวข้อสนทนาคล้ายกับการสื่อสารในบริบทปกติทั้งสิ้น เพียงแต่เรื่องที่คุณั้นเป็นเรื่องจริงของตนเองหรือไม่

เราสามารถสรุป กระบวนการสื่อสารที่ค้นพบจากทั้ง 3 เว็บไซต์ตัวอย่างดังนี้

- การเลือกเว็บไซต์ : ผู้สนทนาเลือกเว็บไซต์ที่ได้รับการบอกกล่าวจากเพื่อน การค้นหาจากเว็บไซต์ที่นิยม หรือจากการค้นหาจาก key word
- การเข้าสู่เว็บไซต์ : มีทั้งที่ผู้สนทนาต้องทำการลงทะเบียน เช่น เว็บไซต์ <http://www.thaimate.com> และ <http://www.yummyai.com> หรือสามารถเข้าห้องสนทนาได้ทันที ได้แก่ <http://www.sanook.com>
- การกำหนดอัตลักษณ์ : การสร้างตัวตนเพื่อใช้ในการสื่อสาร ได้แก่ การตั้งชื่อ การกำหนดอายุ เพศ การศึกษา อาชีพ งานอดิเรก เป็นต้น
- การเลือกคู่สนทนาเพื่อค้นหาคู่สนทนา : ผู้สนทนาจะพิจารณาผู้ที่ออนไลน์ และเลือกที่จะคุยกับทุกคนในห้องสนทนาขณะนั้น หรือ สามารถเลือกที่จะคุยกันสองต่อสอง โดยปัจจัยในการพิจารณาก็ขึ้นอยู่กับความชอบ และปัจจัยดึงดูดต่างๆ ได้แก่ ชื่อ ลี อายุ ความประทับใจ ฯลฯ
- การสนทนาแลกเปลี่ยน : ผู้สนทนาจะสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ในขั้นตอนนี้จะขึ้นอยู่กับว่าคุณสนทนาจะเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงมากน้อยเพียงใด หัวข้อที่คุณสนทนาพูดคุยกันนั้น

จะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงประจำวัน เหมือนกับเราพบปะกัน คู่สนทนาต้องสังเกตมีการปรับการสนทนาด้วยตัวเอง เพื่อให้ทั้งคู่สนทนาต้องการจะสื่อสารด้วย

- *การพัฒนาสัมพันธภาพ* คู่สนทนาที่เพิ่งจะเข้ามาทำความรู้จักครั้งแรก หรือคู่สนทนาที่รู้จักกัน และมีการสนทนากันมากกว่าหนึ่งครั้งก็จะหัวข้อสนทนาต่างๆ ที่ลึกซึ้งและเปิดเผยต่อกันมากขึ้น นอกจากนี้สัมพันธที่ลึกซึ้งก็จะทำให้คู่สนทนาปรึกษาปัญหาที่หนักมากกว่าสัมพันธภาพธรรมดา ด้วยระยะเวลาที่มีการติดต่อสื่อสารกัน ความสัมพันธ์จะพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ จากเป็นคนรู้จักกัน พัฒนาเป็นเพื่อนสนิท เป็นคู่รักหรือจนกระทั่งแต่งงานกันในชีวิตจริง ผู้สนทนาจะเลือกที่จะสานสัมพันธ์ภาพกับใครต่อไป ความสัมพันธ์พัฒนาไปถึงระดับใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลที่แต่ละคนจะตัดสินใจ
- *การกล่าวเวลา* ก่อนที่คู่สนทนาจะยุติการสนทนาในแต่ละครั้ง มักจะมีการกล่าวเวลาคู่สนทนาคล้ายกับการสนทนาระหว่างบุคคล โดยจะเขียนเป็นภาษาพูดที่เป็นทางการ หรือไม่เป็นการก็ขึ้นอยู่กับคู่สนทนาแต่ละคน
- *การออกจากห้องสนทนา* การกล่าวเวลาและหรือการยุติการสนทนา จะเกิดขึ้นโดยที่คู่สนทนา กล่าวเวลากัน หรือมีการนัดหมายการพบปะครั้งต่อไป แต่ยังมีกรออกจากห้องสนทนาทันที โดยไม่มีการกล่าวเวลา เนื่องจากหมดเวลาสนทนา การออกจากห้องสนทนาที่กำลังสนทนาไปยังห้องสนทนาอื่น หรือการออกจากห้องสนทนาโดยระบบก็ทำให้การสนทนายุติลงได้ ซึ่งไม่มีปรากฏในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ในระหว่างการติดต่อสื่อสารจะพบว่าปฏิริยาโต้ตอบ (Feedback) เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นมากสำหรับกระบวนการสื่อสาร ทั้งนี้เนื่องจากว่าปฏิริยาโต้ตอบจะเป็นสิ่งที่ทำให้การสื่อสารครบวงจร ปฏิริยาโต้ตอบเป็นสิ่งที่เราสามารถนำมาใช้วัดผลในการสื่อสารได้ และยังมีหน้าที่สำคัญเป็นกลไกควบคุมผลของการสื่อสารด้วย เมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้นปฏิริยาโต้ตอบจะเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะเป็นตัวชี้ให้การสื่อสารนั้นดำเนินต่อไปหรือหยุดชะงักลง ปฏิริยาโต้ตอบทำให้ผู้ส่งสารสามารถเข้าใจถึงความคิด ความต้องการ อารมณ์ และทัศนคติของผู้รับสารได้

ปฏิริยาโต้ตอบทางบวก (Positive Feedback) ผู้รับสารที่มีปฏิริยาในทางบวกหรือเชิงตอบรับ จะแสดงอาการพึงพอใจ สนับสนุน ผู้รับสารเมื่อได้รับปฏิริยาในทางบวกก็จะเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ภาคภูมิใจ อยากทำการสื่อสารนั้นต่อไป

ปฏิริยาโต้ตอบที่เกิดขึ้นเป็นปฏิริยาทางบวกที่ทำให้คู่สนทนายังมีความต้องการที่จะสื่อสารกับคู่สนทนาในครั้งต่อไปอีกจนระดับความสัมพันธ์พัฒนา จนมีระดับความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง

และยืนยาว โดยที่ปัจจัยที่มีผลต่อระดับความสัมพันธ์ก็มาจากพื้นฐานความต้องการของบุคคลเช่น ความพึงพอใจ ความคล้ายคลึง ความชอบที่เหมือนกัน หรือความประทับใจในความสามารถพิเศษ แต่บางคู่สื่อสารก็ไม่สามารถพัฒนาระดับความสัมพันธ์ให้ดำเนินต่อไปได้ จนกระทั่งต้องยุติการสร้างสัมพันธ์ภาพกันไป ซึ่งอาจมีปัจจัยหลายๆ ประการ เช่น ความแตกต่างที่ไม่สามารถปรับเข้าหากันได้ เป็นต้น

เมื่อคู่สื่อสารมีความพอใจและไว้ใจกันระดับหนึ่งก็พร้อมที่จะนัดพบกันได้ หลังจากนั้นหากคู่สื่อสารมีความต้องการที่จะติดต่อเพื่อพัฒนาสัมพันธ์ภาพกันต่อไป ก็จะใช้ช่องทางการสื่อสารต่างๆ เพื่อดำเนินการติดต่อสื่อสารกันต่อไปตามความต้องการของแต่ละคู่สื่อสาร

กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพในอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้น มีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก คู่สนทนาสามารถใช้ช่องทางการสื่อสารเพียงทางเดียว คือ การสื่อสารในอินเทอร์เน็ต หรือใช้การสื่อสารช่องทางอื่นประกอบ เพื่อให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ หรือขึ้นอยู่กับความต้องการ ความสะดวกของคู่ปฏิสัมพันธ์

พัฒนาการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะเริ่มต้นจากการทำความรู้จักกัน จากนั้นเมื่อคู่สนทนารู้สึกพอใจคู่สนทนาคนใดก็จะสนทนาด้วย โดยการทักทายหรือพูดคุยด้วย ซึ่งหากเป็นความพอใจของทั้งสองฝ่ายแล้ว ก็จะทำให้สัมพันธ์ภาพพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ การสื่อสารอาจยุติลงที่กระบวนการใดกระบวนการหนึ่ง ทั้งในระหว่างที่เริ่มทำความรู้จัก หากคู่สนทนาไม่ต้องการที่จะสนทนากับคู่สนทนาคนใด เช่น ไม่ชอบลักษณะคำพูด ก็จะไม่ได้ออกกับคู่สนทนาคนนั้น หรือเมื่อมีการนัดพบกันในโลกแห่งความจริง แล้วพบว่าไม่พอใจลักษณะทางกายภาพ ความไม่ดึงดูดของคู่สนทนา เช่น ไม่หล่อ ไม่สวย ไม่น่ารัก ไม่ขาว อ้วนไป เป็นต้น หรือความเข้ากันไม่ได้ระหว่างคู่สนทนาที่ค้นพบในระหว่างขั้นตอนการพัฒนาสัมพันธ์ภาพ ก็ทำให้สัมพันธ์ภาพยุติลงได้

อย่างไรก็ตาม แม้การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตจะเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคลอีกทางหนึ่ง ที่ทันสมัยและเป็นที่นิยมในปัจจุบัน โดยที่คู่สื่อสารไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าหรือพบปะกันมาก่อน ก็สามารถทำการติดต่อสื่อสารกันและก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพได้ แต่ก็ยังมีความแตกต่างกับการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าอยู่ก็คือ คู่สนทนาไม่สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก หรือสีหน้าที่เป็นจริงได้เท่ากับการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า

ดังนั้น การติดต่อสื่อสารในอินเทอร์เน็ตยังเป็นการติดต่อที่ยังไม่สมบูรณ์ เพราะคู่สนทนา
ไม่ได้เห็นหน้าตากัน จึงยังต้องอาศัยการสื่อสารระหว่างบุคคลมาช่วยให้การสร้างสัมพันธ์ภาพ
พัฒนาต่อไปได้เรื่อยๆ เช่น การนัดพบเพื่อพบเห็นหน้าตาซึ่งกันและกัน เพราะการปฏิสัมพันธ์แบบ
เผชิญหน้าจะทำให้คู่สนทนาได้เห็นรูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง น้ำเสียง อูบนิสัย อารมณ์
และบุคลิกภาพโดยรวม ที่มีผลต่อการพัฒนาสัมพันธ์ให้มีเกิดขึ้นในชีวิตจริงต่อไป มิใช่เป็นเพียง
การสนทนาโดยการพิมพ์ผ่านคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีชีวิต จากการสัมภาษณ์พบว่าคู่สนทนาส่วนใหญ่
หลังจากที่ทำความรู้จักกันแล้ว สุดท้ายก็จะมีกรนัดหมายเพื่อพบกันในชีวิตจริงทั้งสิ้น เพื่อให้
กลไกของการสื่อสารระหว่างบุคคลช่วยค้นหาบุคคลที่คู่สนทนาพอใจและทำให้สัมพันธ์ภาพดำรง
ต่อไปได้