

การศึกษารูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทย  
ผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กุศลทิพย์ ไชยศิวิมมงคล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาวิทยาศาสตรสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2549

ISBN 974 - 671 - 433 - 3

**THE STUDY OF COMMUNICATION PATTERN IN  
THAI - LANGUAGE CHAT ROOMS THROUGH  
THE INTERNET - BASED PIRCH98 PROGRAM**

**KUSOLTHIP CHAISIWAMONGKOL**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements**

**for the Degree of Master of Arts (Communication)**

**Department of Information Communication**

**Graduate School, Dhurakij Pandit University**

**2006**

**ISBN 974 - 671 - 433 - 3**

### กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดียิ่ง จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุศลทิพย์ ศาสตรระจุกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้เสียสละเวลาให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำด้วยดีมาตลอดเพื่อหวังให้งานวิทยานิพนธ์ออกมาอย่างมีคุณภาพ และ ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุกบรรทัด ประธานกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ให้แนวทางและข้อคิดเห็นต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยนี้ ตลอดจน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัสวิน เนตรโพธิ์แก้ว และ พ.ท.ดร. เศรษฐพงษ์ มะลิสวรรณ ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการในการสอบ และได้ช่วยเหลือให้คำแนะนำ ผู้วิจัยจึงกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ผู้วิจัยได้มีความรู้ความเข้าใจทางด้านนิเทศศาสตร์สารสนเทศ และสามารถทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอย่างยิ่งต่อบุคคลทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ที่เกี่ยวข้องที่สละเวลาให้ความร่วมมือ คอยช่วยเหลือทุก ๆ อย่าง และคอยเป็นกำลังใจให้ด้วยดีมาตลอด ในการจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ทิพวรรณ สุกัญญา ผู้มีบุญคุณที่คอยเป็นกำลังใจคอยห่วงใย ผู้ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้ข้าพเจ้าเกิดกำลังใจและสามารถฟันฝ่าอุปสรรคทั้งหลาย และเป็นผู้ให้ทุกสิ่งทุกอย่างแก่ผู้วิจัย จนสามารถประสบความสำเร็จได้ในครั้งนี้

กุศลทิพย์ ไชยสิริวงมล

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ญ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่	
1. บทนำ .....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย .....	12
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	12
1.4 ขอบเขตของการวิจัย .....	13
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	13
1.6 คำนิยามศัพท์ .....	13
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	15
2.1 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ .....	15
2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ .....	18
2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม .....	19
2.4 แนวคิดชุมชนเสมือน .....	21
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	25
3. ระเบียบวิธีวิจัย .....	30
3.1 ประเด็นที่หนึ่ง คือ ศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา ในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 .....	30
3.2 ประเด็นที่สอง คือ ค้นหาปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนานั้น ๆ .....	35

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4. ผลการวิจัย .....	40
4.1 ผลจากการสังเกตการณ์ .....	42
4.2 การใช้ชื่อในการสนทนา .....	46
4.3 ลักษณะการใช้ข้อความในการสนทนา .....	49
4.4 การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา .....	55
4.5 การใช้ห้องสนทนา .....	57
4.6 ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหา .....	59
4.7 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 .....	62
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	106
5.1 สรุปผลการวิจัย .....	106
5.2 อภิปรายผล .....	118
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	120
บรรณานุกรม .....	123
ภาคผนวก .....	128
ประวัติผู้เขียน .....	131

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาในรูปแบบ Content analysis..... ..	34
3.2 แสดงช่วงระยะเวลาที่เก็บข้อมูลในการศึกษา รูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)..... ..	38
3.3 กลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก..... ..	39

DPU

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 การทำงานของเครือข่ายจะใช้มาตรฐานโปรโตคอลต่าง ๆ ร่วมกันทำงาน.....	6
1.2 แสดงโปรแกรม Pirch98 ที่ใช้สนทนาในห้องสนทนา บน irc.webmaster.com Port 6667.....	9
1.3 แสดงการสนทนากันในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667.....	10

DPU

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนา ภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
ชื่อผู้เขียน	กุลศทิพย์ ไชยศิรามงคล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร. กุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตรสาขาสนเทศ
ปีการศึกษา	2548

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบพฤติกรรมการสื่อสาร และปัจจัยที่นำมาสู่การ  
แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบเฉพาะการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่าน  
โปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการสังเกตการณ์  
(Observation) ในห้องสนทนาที่ได้รับความนิยม 4 ห้องสนทนา คือ ห้องกรุงเทพ, ห้องหาแฟน,  
ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่ รวมระยะเวลา 2 เดือนในการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์เนื้อหา  
(Content Analysis) วิเคราะห์จากตัวอย่างการสนทนาที่เก็บข้อมูลไว้จากการสังเกตการณ์ และการ  
สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) จากกลุ่มตัวอย่างที่สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทย  
ผ่านโปรแกรม Pirch98 จำนวน 30 คน โดยแบ่งตามเกณฑ์ อายุ อาชีพ และระดับการศึกษา

จากการวิจัยพบว่าผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ใช้นามแฝงมากกว่าที่จะใช้ชื่อจริงในการ  
สนทนา นอกจากนี้ยังพบว่านามแฝงที่ใช้นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะดึงดูดให้มีผู้สนใจเข้ามาสนทนาด้วย  
รวมถึงการใช้ข้อความทักทายที่น่าสนใจ ข้อความต่าง ๆ ที่ใช้ในการสนทนานั้น มีการผสมผสาน  
ข้อความ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ และมีการใช้ศัพท์ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม รวมถึงการใช้คำที่เพี้ยนไปจาก  
หลักไวยากรณ์นั้น เป็นการแสดงออกโดยการเรียนรู้จากผู้ที่ใช้ห้องสนทนานั้น ๆ อยู่เดิม ผู้สนทนา  
มีการปกป้องตนเองในการสนทนา โดยสวมบทบาทสมมุติ หรือปกปิดข้อมูลส่วนตัวบางอย่าง

วัตถุประสงค์ในการเข้ามาใช้ห้องสนทนานั้น เพื่อการเข้ามาหาเพื่อนสนทนา การเข้ามา  
เพื่อนัดพบคู่สนทนา การเข้ามาเพื่อหาเพื่อน หรือซื้อขายบริการทางเพศ หรือการเข้ามาโฆษณา  
สินค้า ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ และขอให้อภัยโทษคะแนนในการประกวดต่าง ๆ ผู้สนทนาบาง  
คนมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง จนกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะของชุมชนเสมือนจริง และมีการ  
แบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ ที่อยู่ร่วมกันและมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย และมีการทับ  
ซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ยังพบว่ามีลักษณะของการเคลื่อนย้ายของ



ชุมชน ในลักษณะของการเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริง ไปสู่ชุมชนเสมือนจริง การเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่ง ไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง และการเคลื่อนย้ายชุมชนจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริง

DRPU

Thesis title	The study of communication pattern in Thai - language chat rooms through the Internet - based Pirch98 program.
Author	Kusolthip Chaisiwamongkol
Thesis Advisor	Assis. Prof. Dr. Kullatip Satararuji
Department	Information Communication
Academic Year	2005

### ABSTRACT

The objective of this research was to study communication patterns, and factors which influence the expression of behavior and communication patterns of participants in the Thai - language chat rooms through the Pirch98 program on the Internet.

The research used qualitative research method through participatory observation in four chat rooms ; namely, Bangkok Room, Mate - seeking Room, Working People Room, and Chiang Mai Room over a two - month period. Content analysis of the conversation samples collected from the participatory observation was also used along with in - depth interviews of 30 sampled participants who participated in the above chat rooms. The sampled participants were selected by using the following criteria – age, occupation, and education.

The research found that the users of Pirch98 program tended to use pseudonyms rather than real names. The uses of pseudonyms as well as greeting messages played an important role in attracting people to join in the conversation. As for the texts in the conversation, a combination of texts and signs as well as group - based vocabulary and grammatically - incorrect words were used. Such expressions reflected the learning of the chat room users, their self - protection in the conversation via role plays and concealment of personal information.

As for the objectives in using chat room, several objectives were found including seeking a conversation partner, seeking a date, seeking a sleeping partner, sex trade, merchandise advertising, website public relations, requesting votes for different types

of contests and so forth. Some participants had continuous interaction to the point that the chat rooms became a virtual community which was divided into smaller virtual communities. These smaller communities were inter - related as networks which were simultaneously overlapped. Furthermore, the research found that there was a migration of community from real to virtual, from one real to another real community, and from virtual to real.

DRU

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

พัฒนาการทางเทคโนโลยีทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด หากย้อนไปในอดีตเมื่อห้าแสนปีที่แล้วมนุษย์สามารถส่งสัญญาณท่าทางในการสื่อสารระหว่างกันจนพัฒนามาเป็นภาษา มนุษย์ใช้ระยะเวลาอันยาวนานพอสมควรในการพัฒนาตัวหนังสือขึ้นมาใช้แทนภาษาพูด โดยสามารถจัดพิมพ์หนังสือได้เมื่อประมาณ 500 - 800 ปีที่แล้ว และนับเป็นก้าวแรกที่เทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีส่วน โดยใช้เทคโนโลยีในการพิมพ์ทำให้มีการสื่อสารด้วยข้อความและภาษาเพิ่มขึ้นมาก เทคโนโลยีพัฒนามาจนถึงการสื่อสารกันโดยการส่งข้อความมาเป็นเสียงทางสายโทรศัพท์ ต่อมาก็มีการส่งภาพทางโทรศัพท์ และล่าสุดคือยุคคอมพิวเตอร์ ทำให้มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบข่าวสารต่าง ๆ ตามมา

คอมพิวเตอร์ได้เริ่มต้นจากการมีชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์เพียงไม่กี่ชิ้น ในอดีตผู้คนใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการคำนวณทางคณิตศาสตร์เท่านั้น ต่อมาได้มีการพัฒนาโดยนำเอาคอมพิวเตอร์ไปเชื่อมต่อกับสื่ออื่น ๆ เพื่อใช้ในการส่งข้อมูล ซึ่งการส่งข้อมูลในช่วงแรก ๆ นั้น ข้อมูลที่ส่งไปจะเป็นตัวอักษร (text) เท่านั้นและต่อมาได้มีการพัฒนาเป็นรูปภาพ (graphics) รวมทั้งมีสีสันเพิ่มมากขึ้น จากนั้นก็มีการพัฒนาเรื่อยมาจนกระทั่งสามารถส่งสื่อที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ได้ (electronic media) มนุษย์ยังสามารถผลิตสื่อและใช้สื่อได้หลากหลายระบบและหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังสามารถส่งข้อมูลในรูปแบบข้อมูลทางด้านคอมพิวเตอร์ (computer data) และสื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ (electronic media) ผ่านสายโทรศัพท์หรือผ่านระบบเครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ท้องถิ่น (Local Area Network) หรือที่รู้จักกันในชื่อว่า LAN เมื่อมีการใช้ดาวเทียมและใช้เคเบิลใยแก้วนำแสงในการติดต่อสื่อสาร ทำให้เกิดการพัฒนารูปแบบของเทคโนโลยีทางการสื่อสารโทรคมนาคม และนำไปสู่การพัฒนารูปแบบของการสื่อสารโดยอาศัยระบบเครือข่ายข้ามจังหวัดและข้ามประเทศ (Wide Area Network) หรือที่รู้จักกันในชื่อว่า WAN จากรูปแบบดังกล่าวนี้เองที่นำไปสู่การพัฒนารูปแบบของระบบโครงข่ายสารสนเทศที่ครอบคลุมไปทั่วโลก (global information networks) จึงเกิดเน็ตเวิร์ก (network) หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขึ้นมา ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลไปได้รอบโลกรวมทั้งสามารถติดต่อถึงกันได้โดยไม่มีจุดเริ่มต้นหรือ

จุดสิ้นสุด การติดต่อสื่อสารกันสามารถทำได้ตลอดเวลาและทุกทิศทาง ทำให้ทุกพื้นที่ที่สามารถเชื่อมโยงอาณาเขตเป็นหนึ่งเดียว

การสร้างเครือข่ายจะเป็นลักษณะการเชื่อมโยงเข้าหากันเป็นระบบ จากระบบเล็กเข้าสู่ระบบใหญ่ จากระบบหนึ่งเกตเวย์ (gateway) เข้าสู่อีกระบบหนึ่ง ในที่สุดก็จะมีคอมพิวเตอร์ในโลกที่เชื่อมโยงถึงกันเป็นล้าน ๆ เครื่อง เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันเป็นไปได้อย่างง่ายดายและกว้างไกล “อินเทอร์เน็ต” จึงเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์และต่อสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกใบนี้ อินเทอร์เน็ตใช้เพียงชิ้นส่วนของซอฟต์แวร์ฮาร์ดแวร์ เท่านั้น แต่อินเทอร์เน็ตยังรวมถึงระบบคอมพิวเตอร์ สายเคเบิล และผู้คนอีกมากมายที่สื่อสารกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้

บทบาทของคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ คือ เป็นระบบลำเลียงข้อมูลที่ถูกระบุขึ้น โดยมีนัยของความเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารมากกว่าจะเป็นเครื่องมือที่ผู้ใช้งานเพียงอย่างเดียว และยังสามารถสร้างผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมในระดับโครงสร้างได้อีกด้วยความต่างของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์กับสื่อในสมัยก่อน คือ ความต่างในแง่ท่าทีของการกระทำต่อสื่อ ที่สามารถใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลา มีความหลากหลายในแง่เส้นทางหรือช่องทาง (multi – model) การสื่อสาร และเปิดโอกาสให้กับผู้สื่อสารในการกระทำใด ๆ กับเนื้อหาสารก็ได้ (manipulation of content) (Lindlof, T. และ Shatzer, M., 1998) ลักษณะที่สำคัญอีกประการของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ คือ ความเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะสากล (universal medium) ในตัวของมันเอง คือ เป็นทั้งเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (information processing machine) ซึ่งมีศักยภาพเหมือนกับเครื่องรับและลำเลียงข้อมูลข่าวสารอย่างอื่น ๆ ที่มีอยู่ทั่วไป ฉะนั้นคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์การสื่อสารอย่างหนึ่งจึงสามารถที่จะจัดการกับข้อมูลข่าวสาร (transformations) ที่ถูกสื่อสารได้อย่างเป็นสากล คือ จะสื่อสารที่ได้ก็ได้ ด้วยความเป็นสากลของมัน คือ ทำได้เหมือนกับเครื่องรับและลำเลียงข้อมูลข่าวสารอื่น ๆ (Postmes, T., Spears, R. และ Lea, M., 1998)

คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเป็นเครือข่ายนั้นมีพันธกิจในด้านการเป็นสื่อกลางของการสื่อสารระหว่างบุคคล (person – to – person communication medium) ทั้งนี้โดยการประยุกต์ใช้รูปแบบการสื่อสาร ซึ่งได้แก่ “e – mail”, “voice – mail” และ “desktop video conferencing” คอมพิวเตอร์ถูกนำมาใช้สนับสนุนในการต่อรองระหว่างกลุ่ม (group negotiation) และการสร้างเวทีสาธารณะในการถกเถียงแสดงความคิดเห็น (discussion forums) อาทิเช่น “chatbox” หรือการเล่นเกมที่อาศัยการปฏิสัมพันธ์ (interactive gaming) นอกจากนั้นคอมพิวเตอร์ยังถูกนำมาใช้ในฐานะที่

เป็นสื่อกลางของการสื่อสารมวลชน (mass communication medium) ที่แสดงหน้าที่คล้ายกับสื่อดั้งเดิม เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ จากหน้าที่ของคอมพิวเตอร์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าคอมพิวเตอร์มีศักยภาพในการสื่อสารที่มีสื่อเป็นศูนย์กลางในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งจากคุณลักษณะดังกล่าวทำให้คอมพิวเตอร์แตกต่างไปจากสื่อชนิดอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นมาก่อน

ในสภาพการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะที่เรียกว่า สภาวะแวดล้อมจำลองที่ถูกสร้างขึ้นในโลกอิเล็กทรอนิกส์ (cyberspace) โดย Philip Elmer – DeWitt (1995) ได้นิยามคำว่า “cyberspace” ในนิตยสาร Times Magazine ไว้ว่า

“การสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้น เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ของมนุษยชาติ โดยในการสื่อสารจะให้ความรู้สึกเหมือนผู้สื่อสารอยู่ในห้องเดียวกัน ทำให้เกิดลักษณะเป็นผู้ผลิตทางพันธุกรรม (genetically programmed) ซึ่งจะพบได้ว่าการสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail) จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารการติดต่อกัน โดยผู้ที่ไม่เคยพบกันและไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน อีกทั้งเป็นปรากฏการณ์ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการโต้เถียงกัน และแสดงความคิดเห็นที่หาจุดจบไม่ได้เปรียบเสมือนกับการสื่อสารในพื้นที่ที่เป็นลักษณะในอุดมคติ สภาพที่ให้ความรู้สึกเสมือนจริง เป็นโลกเสมือน (virtual reality)”

ในสภาวะแวดล้อมจำลองที่ถูกสร้างขึ้นในโลกอิเล็กทรอนิกส์ (cyberspace) จะมีการแสดง ความหมายทางสัญลักษณ์ (semiosis) และเป็นที่น่าสังเกตว่าจะไม่กล่าวคำว่า cyberspace ในแง่ที่ว่า เป็นตัวสื่อเฉพาะเหมือนกับสื่อวิทยุ โทรทัศน์ หรือโทรศัพท์ แต่จะกล่าวคำว่า cyberspace เหมือนเป็นสภาพแวดล้อมหรือระบบที่ซับซ้อน เป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่ใช่สถานที่จริง แต่กลับเป็นสภาพแวดล้อมที่จำลองขึ้น (virtual universe) Elmer – DeWitt (1995) กล่าวว่า เป็นการปลดปล่อยความมั่นคง อำนาจ ความสวยงาม และสถานะทางสังคม คนจึงต้องการอยู่ในสภาพ cyberspace เพื่อหนีจากโลกที่น่าเบื่อ

เมื่อประมาณ 5 - 6 ปีมาแล้วอินเทอร์เน็ตเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไป แม้แต่ผู้ที่ไม่มีความรู้เรื่องคอมพิวเตอร์ใช้ หรือผู้ที่ไม่มีโอกาสใช้ก็สามารถรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตได้ Morris (1996) ได้แบ่งรูปแบบการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตไว้ 4 ระดับ โดยแบ่งตามเกณฑ์การเป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารในการใช้อินเทอร์เน็ตดังนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (one – to – one asynchronous communication) ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ได้แก่ จดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ E-Mail หรือ Electronic Mail

2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (one – to – many asynchronous communication) ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ได้แก่ Usenet, Electronic Bulletin Boards และ Listservers ผู้รับสารต้องลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่โปรแกรม และสามารถเรียกข้อมูลออกมาดูเฉพาะหัวข้อที่สนใจได้

3. การสื่อสารแบบพร้อมกันและเป็นการสื่อสารที่มีการโต้ตอบทันทีทันใด (asynchronous communication) ทั้งในแบบ one – to – one ไปจนถึง one – to – many ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ได้แก่ ห้องสนทนา (Chat Rooms)

4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (asynchronous communication) เป็นการสื่อสารแบบ many – to – one, one – to – one หรือ one – to – many ซึ่งมีลักษณะการสื่อสารที่ผู้รับสารต้องการจะค้นหา site เพื่อที่จะเข้าไปค้นหาข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างของการสื่อสารรูปแบบนี้ได้แก่ เว็บไซต์ Gophers และ FTP sites

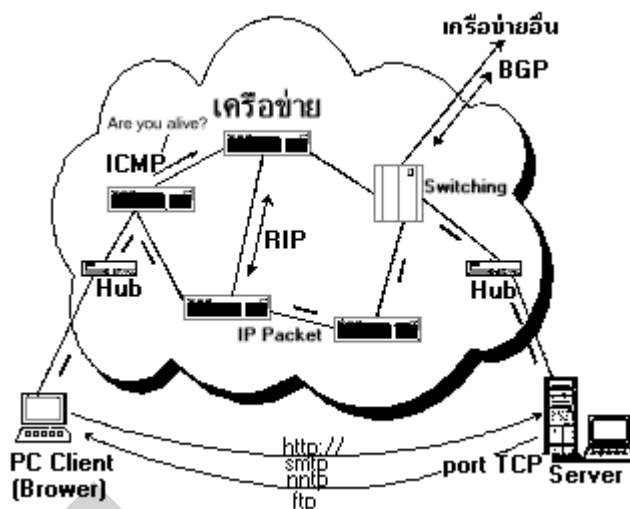
การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication) หรือที่เรียกว่า CMC นั้น เป็นกระบวนการของการสื่อสารที่มีหลากหลายรูปแบบ โดยจะมีรูปแบบของการสื่อสารที่เป็นพื้นฐานทั่วไปอยู่ 3 รูปแบบ คือ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) หรืออีเมลล์ (E- Mail), กระดานข่าว (Bulletin Board) และห้องสนทนา (Chat Rooms) โดยจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ หรืออีเมลล์จะทำให้ผู้ใช้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลข่าวสารถึงกันและกันได้ทั่วโลก และในปัจจุบันยังสามารถทำการแนบไฟล์เอกสารของคอมพิวเตอร์ หรือรูปภาพต่าง ๆ ไปกับอีเมลล์ได้ด้วย จึงทำให้เพิ่มความสะดวกสบายได้มากขึ้น ส่วนกระดานข่าวจะให้ผู้ใช้อคอมพิวเตอร์สามารถส่งข้อมูลข่าวสารเป็นลักษณะฐานข้อมูล (database) และสามารถที่จะส่งไปยังผู้รับเป็นจำนวนมากได้ โดยรูปแบบการสื่อสารทั้งสองรูปแบบนี้ จะเป็นกระบวนการสื่อสารที่มีการส่งและรับข้อมูลระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารที่เกิดขึ้นไม่พร้อมกัน ส่วนรูปแบบของการสื่อสารที่เป็นการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์จะไม่เป็นการเก็บข้อมูลแต่จะส่งข้อมูลจากการพิมพ์จากจอคอมพิวเตอร์โดยตรงของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งจะเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีการส่งข้อมูลและรับข้อมูลระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารที่เกิดขึ้นแบบพร้อมกัน ซึ่งจากรูปแบบการสื่อสารที่เป็นการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ดังกล่าวนั้นเป็นการท้าทายความเข้าใจในความแตกต่างของการพูดและภาษาเขียน จากการวิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลในบริบทปกติพื้นฐานของการปฏิสัมพันธ์กันจะอยู่ที่การพูด ซึ่งเป็นลักษณะแบบ

เผชิญหน้า แต่จากลักษณะของการสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้ จะอยู่ในรูปแบบของการเขียน โดยใช้วิธีการพิมพ์ข้อความลงบนคีย์บอร์ดในการโต้ตอบกัน นอกจากนี้การสื่อสารในห้องสนทนาจะเป็นการรวมรูปแบบที่เป็นลักษณะเหมือนกับการโทรศัพท์ผสมผสานกับการเขียนจดหมายไปพร้อม ๆ กัน คือจะให้ความรู้สึกเหมือนได้เขียนจดหมายแต่ก็มีการโต้ตอบกันได้ทันทีทันใดเหมือนกับว่ากำลังคุยโทรศัพท์อยู่นั่นเอง

การสนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ Elizabeth M. Reid (1991) เริ่มต้นในปี 1988 โดย Jarkko Oikarinen ซึ่งอยู่ที่มหาวิทยาลัย Oulu ประเทศฟินแลนด์เป็นผู้เขียนต้นแบบของโปรแกรมสนทนา Internet Relay Chat (IRC) หรือที่รู้จักกันดีในอีกชื่อหนึ่งว่า Chat และ Jarkko Oikarinen ได้นำโปรแกรมสนทนาดังกล่าวลงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หลังจากนั้นในเดือนพฤศจิกายนปี 1988 โปรแกรม Chat ได้ถูกพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อติดต่อกันข้ามประเทศ โดยแพร่หลายไปยังประเทศออสเตรเลีย สหรัฐอเมริกา อิตาลี อิสราเอล และเกาหลี หลังจากนั้นต่อมาก็ได้แพร่หลายไปทั่วโลก ลักษณะพิเศษของโปรแกรมสนทนา คือ เป็นโปรแกรมที่ผู้สื่อสารสามารถที่จะติดต่อส่งสารหรือรับสารได้หลายทิศทางพร้อม ๆ กัน (Multi - User Synchronous Communications System) โดยโปรแกรมสนทนาที่ว่านี้ จะเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสามารถเลือกที่จะติดต่อสื่อสารกับบุคคลใดหรือกลุ่มบุคคลไหนก็ได้ ตามแต่ใจผู้สื่อสารต้องการ

IRC ย่อมาจากคำว่า **Internet Relay Chat** เป็นระบบการสื่อสารผ่านโปรโตคอล (protocol) ชนิดหนึ่งที่เอื้ออำนวยให้ผู้คนจำนวนมากสามารถเข้ามาพูดคุยกันได้แบบพร้อมหน้าพร้อมตากัน โดยจะใช้ตัวอักษรเป็นสื่อในการสื่อสาร ซึ่งในระบบ IRC นี้จะมีคอมพิวเตอร์อย่างน้อยหนึ่งเครื่องที่เรียกกันว่าเซิร์ฟเวอร์ (server) ทำหน้าที่เป็นตัวกลางสำหรับโอนถ่ายข้อมูล การรับส่งข้อมูลในระบบ IRC จะต้องมีการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตก่อนจึงจะสามารถเข้าไปใช้บริการได้ โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาใช้บริการจะถูกเรียกว่าเครื่องไคลเอ็นท์ (client) ซึ่งจะทำหน้าที่ส่งสัญญาณหรือส่งข้อมูลไปยังเครื่องไคลเอ็นท์ (client) ปลายทาง โดยข้อมูลที่ส่งไปนั้นจะผ่านไปยังเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่เข้าใช้บริการ จากนั้นเครื่องเซิร์ฟเวอร์จะทำหน้าที่ส่งต่อข้อมูลดังกล่าวไปยังเครื่องปลายทางอีกที





ภาพที่ 1.1 การทำงานของเครือข่ายจะใช้มาตรฐานโปรโตคอลต่าง ๆ ร่วมกันทำงาน

ลักษณะการติดต่อสื่อสารในระบบ IRC นี้จะมีลักษณะเป็นแบบการแบ่งช่องสัญญาณ (channel) หรือที่เรียกกันว่า “ห้อง” ซึ่งในแต่ละห้องสนทนาจะสามารถแบ่งออกเป็นห้องย่อย ๆ ได้อีก และผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาใด ๆ ก็ตามยังสามารถที่จะติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ในห้องต่าง ๆ ได้อีก นั่นหมายความว่าผู้ใช้งานสามารถเข้าร่วมห้องสนทนาได้มากกว่า 1 ห้อง ซึ่งจะเป็นการติดต่อสื่อสารแบบเป็นกลุ่ม และยังสามารถที่จะติดต่อสื่อสารโดยตรงกับบุคคลอื่นได้มากกว่า 1 คน ซึ่งจะเป็นรูปแบบการติดต่อสื่อสารแบบส่วนตัว ดังนั้นลักษณะของช่องสัญญาณในระบบ IRC นี้จะมี 2 รูปแบบ คือ ช่องสัญญาณเปิดและช่องสัญญาณปิด โดยยึดหลักจากผู้ใช้เป็นหลักว่าจะเปิดสัญญาณไปยังช่องไหนบ้าง

IRC นับเป็นวิธีการสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว และกว้างไกล เพียงแค่ผู้ใช้มีคอมพิวเตอร์พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วงโมเด็ม (modem) และค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ก็สามารถที่จะเดินทางไปรอบโลกเพื่อพูดคุยกับบุคคลอื่น ๆ จากต่างถิ่น ต่างภาษาได้แล้ว ในโลกแห่ง IRC นี้ จะพบกับเรื่องราวที่มากมาย หลากหลาย ซึ่งก็มีทั้งเรื่องจริงและไม่จริง ผู้ใช้สามารถที่จะพูดคุยกับใครก็ได้ และจะอุปโลกน์ตัวเองให้เป็นอะไรก็ได้ตามแต่ใจปรารถนา โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าจริง ๆ แล้วผู้ที่กำลังสนทนาอยู่นั้นเป็นใคร มาจากไหน

มีโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนาโดยเฉพาะไม่ต่ำกว่า 50 โปรแกรม ตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนา อาทิเช่น

1. Pirch98
2. mIRC

3. ICQ
4. MSN Messenger
5. Microsoft Chat 2.5
6. Microsoft Netmeeting 3.01
7. Iphone 4.5
8. Internet Phone 5.01
9. Net2Phone
10. CU See me 3.12
11. Ichat Pager 2.7
12. WinTalk Version 1.27

จากตัวอย่างโปรแกรมสนทนาในข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนาอยู่เป็นจำนวนมาก รวมถึงโปรแกรม MSN Messenger เป็นโปรแกรมสำหรับ Chat อีกโปรแกรมหนึ่งซึ่งเป็นบริการหนึ่งของ Microsoft และนิยมใช้กันมากในปัจจุบันเป็นโปรแกรมสำหรับ Chat ที่ให้บริการฟรีโดย Microsoft โดยใช้ E-mail ของผู้ใช้เป็น User และ Password ในการ Online และสามารถเลือกที่จะ Chat กัน 2 คน หรือมากกว่าก็ได้ (<http://www.nanaidea.com>)

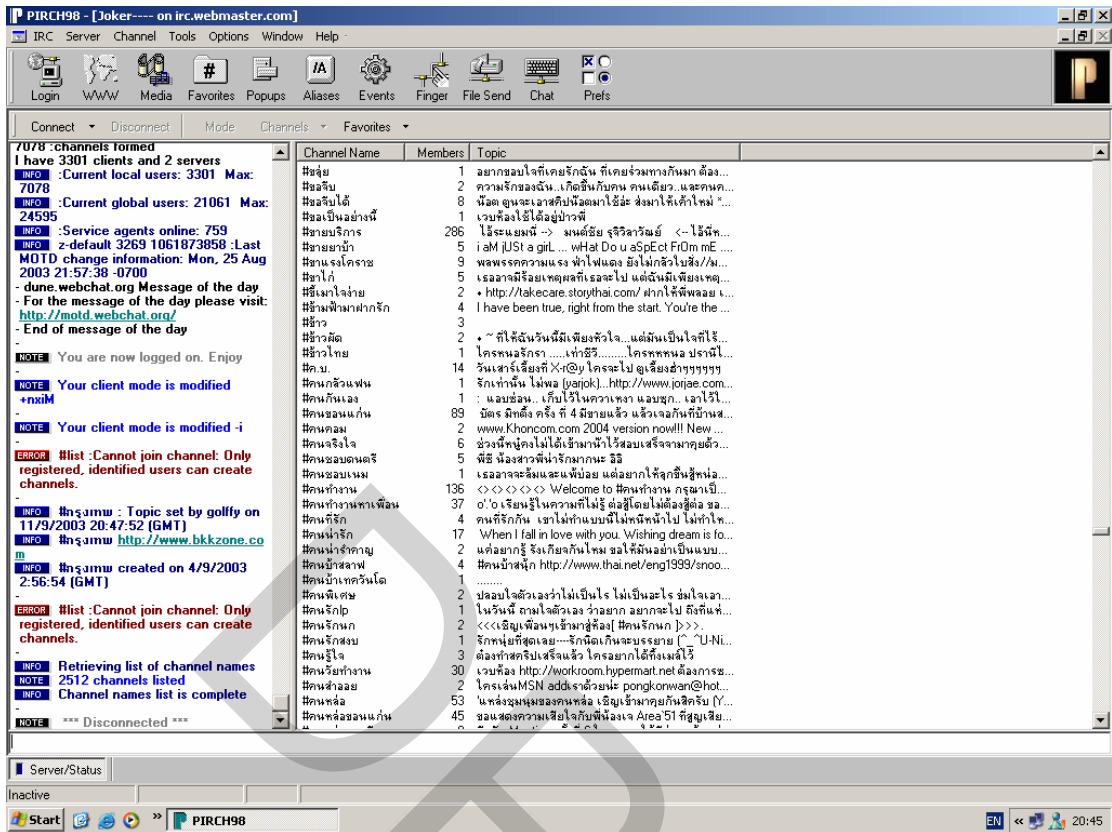
โปรแกรม PIRCH (Polar Greek's IRC Hack) นั้น ได้รับความนิยมมากที่สุดในประเทศไทย ทั้ง ๆ ที่เป็นโปรแกรมที่หยุดการพัฒนาหลายปีแล้ว ซึ่งข้อแตกต่างของโปรแกรม MSN Messenger กับโปรแกรม Pirch98 ก็คือ ถึงแม้ว่าโปรแกรม MSN Messenger จะใช้งานง่าย สะดวกสบายแต่ก็มีความเสี่ยงต่อการเจอไวรัส (virus) ได้ง่ายกว่า และโปรแกรม MSN จะสามารถสนทนาได้เฉพาะคนที่เรารู้จักอีเมล (E-Mail) เขาก่อนแล้วเท่านั้น แต่โปรแกรม Pirch98 นั้นเปรียบเสมือนว่าตัวเราเข้าไปอยู่กลางตลาด ซึ่งสามารถที่จะคุยกับใครก็ได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน และในโปรแกรม Pirch98 จะมีห้องสนทนาอยู่มากมายหลายห้องในแต่ละเซิร์ฟเวอร์ (server) ฉะนั้นทำให้เราสามารถเลือกเข้าสนทนาในกลุ่มห้องที่เราสนใจได้ โดยไม่ต้องกังวลว่าจะไม่สามารถสนทนากับใครที่ไม่รู้จักได้ (<http://www.justusers.net>, 20 กันยายน 2548)

โปรแกรม PIRCH หรือ (Polar Geek's IRC Hack) เป็นโปรแกรมสำหรับสนทนา รูปแบบหนึ่งผ่านเครือข่าย IRC ด้วยขนาดไฟล์ (file) ของตัวโปรแกรมที่มีขนาดเล็กเพียง 1 เมกกะไบต์ (megabyte) กว่า ๆ สามารถติดตั้งได้ง่ายและรวดเร็ว การเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์หรือ อินเทอร์เน็ตเฟส (interface) ของโปรแกรมที่ใช้งานง่าย พร้อมทั้งมีออปชั่น (option) หรือลูกเล่นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการใส่สีสັນให้กับตัวอักษร, การสร้างเหตุการณ์ (event) เพื่อตอบสนองกับเหตุการณ์

ต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น, การสร้างเมนูป๊อปอัพ (pop up) สำหรับเรียกใช้งานคำสั่งต่าง ๆ ให้ง่ายขึ้น ไปจนถึงการเขียนสคริปต์ (script) ภายในที่เปรียบเสมือนการเขียนโปรแกรมเสริมให้กับโปรแกรม Pirch และยังสามารถรับและส่งไฟล์ต่าง ๆ ได้ด้วยระบบการติดต่อสื่อสารแบบ DCC ผู้ใช้บริการสามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร และทำความเข้าใจ แม้ว่า จะอยู่กันคนละซีกโลกก็ตาม อีกทั้งยังเอื้ออำนวยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสาร หรือสนทนาได้พร้อมกัน หลาย ๆ คน จากความสามารถเหล่านี้ทำให้โปรแกรม Pirch กลายเป็น โปรแกรมสนทนายอดนิยม ในหมู่นัก Chat ซึ่งจัดได้ว่าอยู่ในอันดับต้น ๆ (สรันย์ ไมตรีเวช, 2541 : คำนำ)

**โปรแกรม Pirch ถูกพัฒนาขึ้นโดย Northwest Computer Services** ซึ่งตัวโปรแกรม ได้ถูกแจกจ่ายออกมาให้ดาวน์โหลด (download) และใช้งานในลักษณะของแชร์แวร์ (Share ware) โดยมีค่าลงทะเบียนการใช้งานของโปรแกรม 20 เหรียญสหรัฐฯ ถึงแม้ว่าโปรแกรม Pirch จะจัดอยู่ในกลุ่มของโปรแกรม Share ware แต่ก็ไม่ได้มีการกำหนดค่าหมาดอายุของโปรแกรม เพียงแต่ อาจจะใช้ความสามารถบางอย่างไม่ได้ โดยที่นิยมใช้ก็ตั้งแต่ Pirch32 จนมาถึงปัจจุบันนี้คือ Pirch2000 แต่ที่นิยมใช้กันเป็นอย่างมาก ก็คือ Pirch98 ([http://www.geocities.com/it\\_book2000/pirch001.html](http://www.geocities.com/it_book2000/pirch001.html), 1 เมษายน 2546)

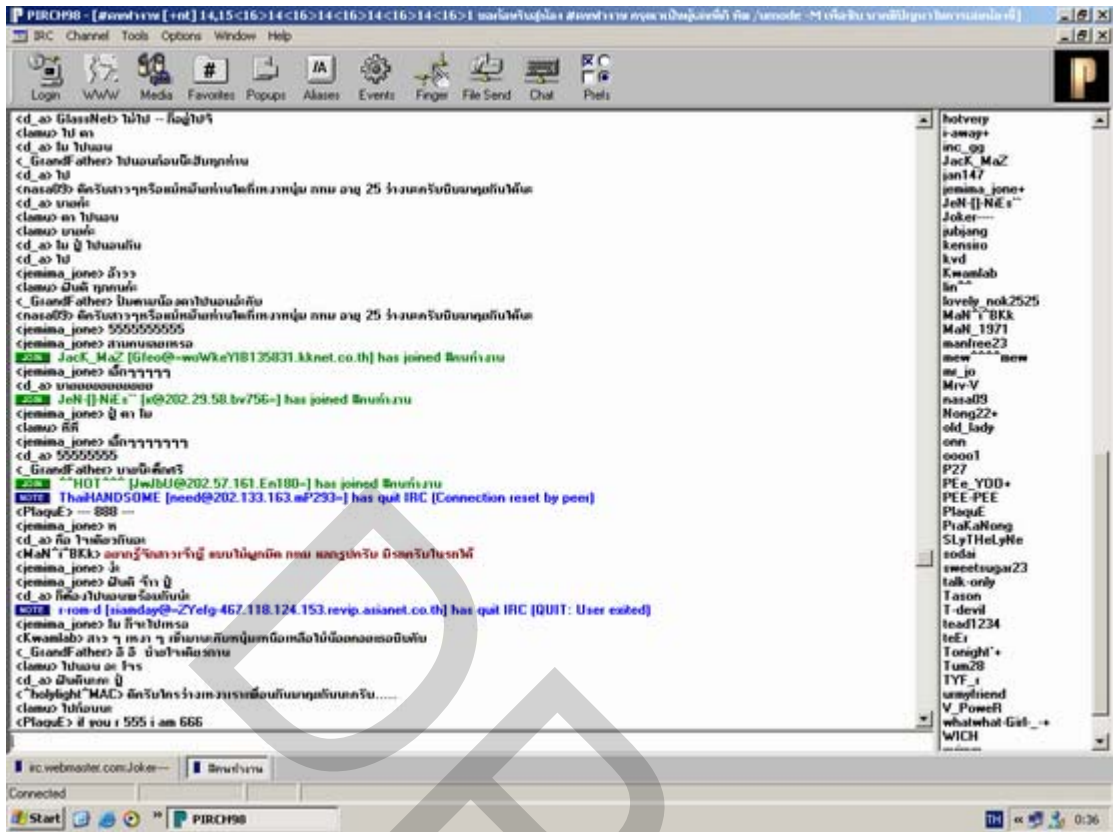
โปรแกรม Pirch98 Version 1.0.1.1190 นี้เป็นเวอร์ชัน (version) สุดท้ายที่ได้พัฒนาขึ้นมา แต่เนื่องจากโปรแกรม Pirch เป็นโปรแกรมสนทนาที่นิยมใช้กันอย่างมากในหลาย ๆ ประเทศและจากความสามารถต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ทำให้โปรแกรม Pirch Version 98 ถูกพัฒนาออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Thai Pirch 98 ที่เป็นเวอร์ชัน ภาษาไทยเกือบสมบูรณ์ที่ออกมาในยุคแรก ๆ หรือจะเป็น Pirch Thai Edition ที่เป็นเวอร์ชัน ภาษาไทยเช่นเดียวกัน โดยจะมีรูปแบบการเขียนคำสั่งต่าง ๆ เพิ่มเติมเข้าไปเพื่อเพิ่มความสามารถให้กับโปรแกรม อย่างไรก็ตาม Pirch98 เป็นโปรแกรมสนทนายอดนิยมซึ่งมีผู้ช่วยเผยแพร่จำนวนมาก รวมทั้งเครือข่ายของผู้ให้บริการของไทยด้วย (สรันย์ ไมตรีเวช, 2541 : 16)



ภาพที่ 1.2 แสดงโปรแกรม Pirch98 ที่ใช้สนทนาในห้องสนทนาบน irc.webmaster.com

Port 6667

จากตัวอย่างภาพที่ 1.2 เป็นโปรแกรมสนทนา Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการของ irc.webmaster.com Port 6667 ซึ่ง Pirch98 เป็นโปรแกรม Chat ขอดนิยม (<http://www.thaiware.com/software/internet/INO1221.htm>, 1 เมษายน 2546) ในโปรแกรม Pirch98 จะแสดงให้เห็นถึงการแบ่งกลุ่มห้องในการสนทนาและมีจำนวนผู้ใช้บริการเป็นจำนวนมาก จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าจำนวนห้องสนทนาทั้งหมด 4,712 ห้อง และมีจำนวนผู้เข้าไปใช้บริการทั้งหมด 28,272 คน (สำรวจในวันที่ 5 เมษายน 2546 ในช่วงเวลา 18.00 น. – 22.00 น.) จากภาพตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าเพียงแค่เซิร์ฟเวอร์ (server) เดียวเท่านั้น แต่ก็มีจำนวนผู้ใช้ห้องสนทนาเป็นจำนวนมาก หากรวมจำนวนคนทั้งหมดที่มีการสนทนากันโดยใช้โปรแกรม Pirch98 อาจจะเป็นไปได้ว่ามีจำนวนไม่ต่ำกว่าเป็นแสนคน นอกจากนี้หากพิจารณาถึงข้อความการสนทนากันในห้องสนทนาต่าง ๆ แล้วจะพบว่า มีการสนทนาในเรื่องที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นเรื่องฟุตบอล ดนตรี ภาพยนตร์ รวมทั้งการสอบถามเรื่องส่วนตัว ฯลฯ



ภาพที่ 1.3 แสดงการสนทนากันในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667

จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในห้องสนทนา เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกัน รวมทั้งไม่ได้ยินเสียงซึ่งกันและกัน มีการสื่อสารที่ได้ตอบกันทันทีทันใด ทำให้คู่สนทนาหรือกลุ่มสนทนาที่อยู่ไกล ๆ ในสถานที่ต่าง ๆ สามารถที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และสามารถส่งข้อความติดต่อถึงกันได้อย่างทันทีทันใด ทำให้ความแตกต่างหรือข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่และเวลาได้หมดหายไป ยังผลให้ในระหว่างการติดต่อสื่อสารกันนั้นไม่จำเป็นต้องรู้จักคู่สนทนามาก่อน ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าบุคคลที่กำลังสนทนาด้วยนั้นจริง ๆ แล้วคือใคร เป็นเพศใด อายุเท่าไร เพราะไม่มีภาษาทางกายใด ๆ ที่บ่งบอกได้ถึงความจริง ความเท็จ ที่ปรากฏในข้อความที่สนทนา การเสแสร้งเพื่อที่จะหาผลประโยชน์ให้กับตัวเอง หรือความจริงใจที่จะให้ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นที่ดีต่าง ๆ นั้น สามารถที่จะแสดงออกได้ด้วยตัวอักษรซึ่งก็ไม่อาจที่จะแยกแยะความแตกต่างกันได้ ซึ่งจะกลายเป็นโลกใหม่หรือชุมชนใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นโลกจำลองคู่กับโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ที่ไม่สามารถแสดงความรู้สึกบางอย่างได้ในการดำรงชีวิตใน

โลกปกติหรือโลกแห่งความเป็นจริงก็จะสามารถกระทำได้ในโลกของการสื่อสารบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต John Perry Barlow (1984) กล่าวว่า

“ในโลกเจียบแห่งนี้ บทสนทนาทั้งหมดจะถูกพิมพ์ลงไปในคอมพิวเตอร์ ซึ่งคนจะ ละทิ้งทั้งความเป็นตัวตนและสถานที่ นำไปสู่การมีชีวิตอยู่คนเดียว ซึ่งทำให้เกิดการผสมผสาน ที่สมบูรณ์ของการมีชีวิตที่อิสระและเกิดความคิดที่มีจินตนาการ”

นอกจากนี้การสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต จะมีการจำกัดข้อมูลโดยผู้ส่งสาร ซึ่งจะไม่ได้แสดงถ้อยคำที่แสดงระดับชนชั้นทางสังคม (hierarchies) รวมทั้งเป็นการสื่อสารที่มีศักยภาพทางด้านประชาธิปไตยสูง (democratize communication) Kiesler, Siegel & McGuire (1984) ทุกคนมีสิทธิเสรีภาพในการพูดคุยกันในห้อง สนทนา ศักยภาพดังกล่าวทำให้ผู้ใช้การสื่อสารดังกล่าวสามารถแสดงพฤติกรรมได้อย่างอิสระ ความจริงแล้วไม่ว่าจะเป็นการซ่อนความเป็นตัวตน (conceal or mask identifying attributes) เช่น เพศ อายุ และสถานภาพทางสังคม โดยผู้สื่อสารไม่ได้แสดงความเป็นตัวตนที่แท้จริง (unrepresentative) ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่จะสร้างคุณสมบัติจินตนาการ (fantasy) ในโลก จำลองในคอมพิวเตอร์

การเข้าไปใช้บริการการสื่อสารในห้องสนทนา (chat rooms) ซึ่งโปรแกรม Pirch จัดเป็นสื่อกลางที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่น และในกลุ่มนักศึกษา ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าผู้เล่นจะเล่นกับภาษาซอฟต์แวร์ และเนื้อหาความเป็น วัฒนธรรมทุกชนิด ทั้งอัตลักษณ์ในแง่มุมต่าง ๆ เพราะบริบทของการเล่น คือ ในที่ที่เป็นส่วนตัว ดังนั้นจึงเป็นการง่ายที่ผู้สนทนาจะแกล้งเป็นใครก็ได้ ที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง โดยที่ไม่มีใครรู้ เพราะการเข้าไปสนทนาในโปรแกรม Pirch98 ทุกคนเริ่มจากความเท่าเทียม ต่อจากนั้นชื่อ (nickname) จะถูกสร้างขึ้นเพื่อแสดงความแตกต่าง อาศัยหลักการพรางตาเพื่อไม่ให้ใครเห็นตัวตนที่ แท้จริง และหลักการเสนอความโดดเด่นสะดุดตาเพื่อจะได้เป็นเป้าหมายหรือจุดสนใจของผู้อื่น ซึ่งทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นจะก่อให้เกิดชุมชนใหม่ในโลกไซเบอร์ที่เป็นทั้งมิตรและภัยต่อคนใน สังคม

เมื่อเราต้องการศึกษาทัศนคติในแง่มุมต่าง ๆ ในสังคมที่เปลี่ยนไปนั้น สิ่งหนึ่งที่สามารถ สะท้อนความคิดเห็น ทัศนคติ ของคนในสังคมแต่ละยุคสมัยได้ดีก็คือ การศึกษาเนื้อหาของการ สื่อสารระหว่างกันของคนในสังคมนั้น ๆ นั่นเอง

จากที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่าพฤติกรรมของการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่าน โปรแกรมสนทนา Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษาและการศึกษาพฤติกรรม การสื่อสารของคนในสังคมอินเทอร์เน็ตอย่างลึกซึ้ง ถือเป็นเรื่องใหม่ในประเทศไทย เนื่องจากยังไม่

ค้อยมีงานวิจัยในแนวนี้นี้มากนัก ส่วนมากจะเป็นการวิจัยเนื้อหาหรือสิ่งที่ปรากฏอยู่บน World Wide Web มากกว่า

การวิจัยนี้จะทำให้ทั้งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ใช้ที่ไม่ใช่อินเทอร์เน็ตได้รับรู้ถึงพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ในสังคมอินเทอร์เน็ตได้ดียิ่งขึ้น และทำให้ผู้ใช้โปรแกรมสนทนาเป็นประจำตระหนักถึงส่วนหนึ่งของการหลอกลวง และความไม่เป็นจริงของสังคมอินเทอร์เน็ต จะได้มีสติระลึกละเอียดตลอดเวลาเมื่อเข้ามาสู่สังคมนี้

จากที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่า รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาเป็นอย่างไร (The Patterns of Communication Behaviour) และปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกถึงพฤติกรรมดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในสภาพเทคโนโลยีสารสนเทศในสังคมไทย

## 1.2 ปัญหาวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ครั้งนี้ได้ตั้งปัญหาคำวิจัยไว้ดังนี้ คือ

1. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร (Patterns of Communication Behaviour)
2. ปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ที่เป็นรูปแบบเฉพาะการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคืออะไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อค้นหาปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

#### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จะทำการศึกษาคือสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจำนวน 1 เครือข่ายบริการ และใช้โปรแกรมสนทนา 1 โปรแกรมในการติดต่อกับเครือข่ายที่ใช้ในการสนทนา คือ

โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการ (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.webmaster.com Port 6667

จากที่ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาในส่วนของโปรแกรมสนทนา ซึ่งเป็น โปรแกรม Pirch98 และจะเป็นการศึกษาวิจัยผ่านเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667 ซึ่งโปรแกรม Pirch98 เป็นโปรแกรม Chat ยอดนิยมและมีผู้ใช้บริการจำนวนมาก และโปรแกรม Pirch Version 98 นี้ เป็นเวอร์ชัน (version) ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด (<http://www.pirchman.cjb.net>, 1 เมษายน 2546)

#### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ได้ทราบลักษณะและเหตุผลในการแสดงพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อตีความสภาพอินเทอร์เน็ตของสังคมไทย จากรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่แสดงออกซึ่งอาจมีผลดีหรือผลเสียต่อสังคมไทยในอนาคต

#### 1.6 คำนิยามศัพท์

ปัจจัยทางด้านสังคม หมายถึง การเข้าไปสื่อสารเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 คนอื่น ๆ ในห้องสนทนา ได้แก่ การใช้ชื่อในการสนทนาเพื่อดึงดูดความน่าสนใจ ลักษณะการใช้ข้อความในการสนทนา การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา และการใช้ห้องสนทนา เป็นต้น



พฤติกรรมกรรมการสื่อสาร หมายถึง ลักษณะรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏในการสื่อสารของผู้สื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ รูปแบบการใช้ชื่อในการสนทนา รูปแบบการใช้ข้อความในการสนทนา รูปแบบการทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา และรูปแบบการใช้ห้องสนทนา เป็นต้น

อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายสื่อสารคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่ประกอบไปด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมาก ซึ่งกระจายอยู่ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก และมีความสามารถในการติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว

Chat หมายถึง การสนทนากันโดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน

Chat Room หมายถึง ห้องสนทนาภาษาไทยในโปรแกรม Pirch98 ได้แก่ ห้องกรุงเทพ ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่

Chat Room ในโปรแกรม Pirch98 หมายถึง ห้องสนทนาภาษาไทยในโปรแกรม Pirch บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เป็นสถานที่พบปะเพื่อพูดคุยกันกับบุคคลต่าง ๆ ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน โดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน

IRC ย่อมาจาก Internet Relay Chat หมายถึง เป็นระบบการสื่อสารผ่านโปรโตคอล (protocol) ชนิดหนึ่งที่มีเอื้ออำนวยให้ผู้คนมากมายหลาย ๆ คนเข้ามาคุยกันได้พร้อมหน้าพร้อมตากัน โดยใช้ตัวอักษรเป็นสื่อในการสื่อสาร ซึ่งระบบ IRC นี้จะมีคอมพิวเตอร์อย่างน้อยหนึ่งเครื่องที่เรียกกันว่าเซิร์ฟเวอร์ (server) ทำหน้าที่เป็นตัวกลางสำหรับโอนถ่ายข้อมูล

Modem หมายถึง อุปกรณ์สำหรับคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่ง โมเด็มเป็นเสมือนโทรศัพท์สำหรับคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารกับคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ได้ทั่วโลก

Pirch98 หมายถึง โปรแกรมสำหรับสนทนาผ่านเครือข่าย IRC ที่ทำให้บุคคลต่าง ๆ สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ โดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน ใช้ตัวอักษรเป็นสื่อในการสื่อสาร และทำความเข้าใจ อีกทั้งยังเอื้ออำนวยให้บุคคลทั่วโลกสามารถสนทนากันได้หลาย ๆ คนในเวลาเดียวกัน

Protocol หมายถึง ขั้นตอนการติดต่อสื่อสาร ซึ่งรวมถึงกฎระเบียบและข้อกำหนดต่าง ๆ รวมถึงมาตรฐานที่ใช้ เพื่อให้ตัวรับข้อมูลและตัวส่งข้อมูลสามารถดำเนินกิจกรรมทางด้านสื่อสารได้สำเร็จ

Server หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการต่าง ๆ กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นลูกข่าย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในการวิเคราะห์ 4 แนวคิด คือ

1. แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated Communication)
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม (Social Psychological)
4. แนวคิดชุมชนเสมือน (Virtual Community)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยแนวคิดที่ 1, 2, 3 และ 4 นำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการตอบคำถามปัญหานำวิจัยในข้อที่ 1 เรื่องรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตว่าเป็นอย่างไร และนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการตอบคำถามปัญหานำวิจัยในข้อที่ 2 เรื่องปัจจัยที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบเฉพาะการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคืออะไร

#### 2.1 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication)

การนำระบบ World Wide Web มาใช้ในช่องทางการสื่อสารนั้นเรียกว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated – Communication (CMC)) Donna L. Hoffman and Thomas P. Novak (1995) อ้างใน เพ็ญทิพย์, 2539) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ และให้คำนิยามอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับ Hypermedia CMC ว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับการแจกจ่ายข่าวสารเพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และมีข้อมูลหลากหลาย การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ใหม่ในสังคมที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ (social oriented) ความไม่เจาะจงในการสื่อสารในรูปแบบ CMC ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เรียกว่าการสื่อสารที่ไม่เจาะจงผู้รับสารหรือปราศจากอารมณ์ในการสื่อสาร (social emotional) ซึ่งไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face – to – face communication) นอกจากนั้นการ

สื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่มีลักษณะไม่เป็นกันเอง คือ ไม่เร้าอารมณ์ และไม่เจาะจงผู้รับสาร ซึ่งผู้ร่วมสื่อสารแบบ CMC จะต้องปรับสภาพตัวเองเพื่อให้เข้ากับการสื่อสารมากกว่าการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า

กิตติ กันภัย (2543) กล่าวว่า ว่าคุณสมบัติความต่างของ (Computer – Mediated – Communication (CMC)) กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญคือ ลักษณะการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการสื่อสารบนระบบอินเทอร์เน็ตนี้ ไม่จำกัดสถานที่ในการสื่อสาร CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (widely distributed) สามารถใช้กับคอมพิวเตอร์เครื่องไหนก็ได้ในโลกในการเข้าระบบสื่อสาร และไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา เนื่องจาก CMC เป็นสื่อประเภทที่สามารถใช้เมื่อไหร่ก็ได้ (transient) ไม่ติดเงื่อนไขเรื่องเวลาในการเสนอเนื้อหา สื่ออื่น ๆ สามารถต่อเข้าไปในระบบเมื่อไหร่ก็ได้ที่ต้องการ ส่วนเรื่องราวที่นำเสนอในสื่ออินเทอร์เน็ตก็ไม่จำกัดเช่นกัน CMC ให้โอกาสกับผู้รับสารในการกระทำใด ๆ กับเนื้อหาสารที่ย่อมได้ (manipulation of content) แล้วแต่ว่าผู้ส่งสารต้องการที่จะสื่อสารเรื่องอะไร สามารถสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ มากมายไม่จำกัด และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตก็สามารถจับกลุ่ม สร้างกลุ่มใหม่กันตามความสนใจ

Rogers (อ้างใน กิตติ กันภัย, 2543) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New Communication Technologies) หรือสื่อใหม่ (New Media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด “การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง”

การศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ส่วนใหญ่จะศึกษาในแนวเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารมากกว่าที่จะศึกษาโครงสร้างสภาพแวดล้อม มีงานวิจัยไม่มากนักที่ศึกษาการสื่อสารในรูปแบบนี้ในแง่มนุษย์และสังคม ซึ่งจะศึกษาบทบาทเฉพาะบุคคลในรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในการสื่อสาร และเป็นที่น่าสนใจว่าการศึกษาในแง่มนุษย์และสังคม จะมีประโยชน์และสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์และการติดต่อซึ่งกันและกัน Sproull & Kiesler (1991) ; Sproull, Kiesler & Zubrow (1994)

ในการวิเคราะห์ทางด้านการสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์กันทางด้านภาษาส่วนใหญ่จะวิเคราะห์ในกระบวนการทัศน์ของการพูดคุยกันแบบเห็นหน้าคำตากัน (face – to – face) แต่ในประเด็นของการสื่อสารแบบ CMC นี้ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะไม่เห็นหน้ากัน และจะติดต่อถึงกันผ่านทางจอคอมพิวเตอร์เท่านั้น โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ (space and time) ซึ่งรูปแบบ

ในการติดต่อสื่อสารถึงกันนั้นก็จะสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแบบ one – to – one, แบบ one – to – many และแบบ many – to – many

นอกจากนี้การสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้หลายทิศทาง (Multi – User – Dimension) และสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ทันทีทันใด (synchronous communication) จากลักษณะการติดต่อสื่อสารในโลกของ “Cyberspace” ที่มีสมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กัน และมีการเกี่ยวข้องกัน ทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้นมา แต่จะเป็นในลักษณะชุมชนจำลอง (virtual community) และเป็นชุมชนที่เกิดขึ้นในรูปแบบของการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ในชุมชนจำลองนั้นพบว่ามีการปรากฏการณ์สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ดังต่อไปนี้

### 2.1.1 สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม (Disinhibition)

ในการสื่อสารแบบ CMC นั้นสามารถแสดงความเป็นปัจเจกอย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง Reid (1991) ; Ruckman (1992) ; Arlstrom (1992) ; Rosenberg (1992) ; Curtis (1993) ; Roush (1993) ; Elmer – Dewitt (1993) ; Penkoff (1994) ; Snell (1994) รวมทั้ง **ไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)** นอกจากนี้การสื่อสารแบบ CMC ผู้ที่เข้าไปสนทนา จะไม่สามารถเห็นภาษากายและโทนเสียง ซึ่งเป็นรายละเอียดในการแสดงพฤติกรรมทางการสื่อสารเบื้องต้น รวมทั้งผู้ที่เข้าไปสนทนาจะไม่สามารถเห็นหน้าคู่สนทนาที่ตนกำลังสื่อสารด้วย หรือ **ไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย (Anonymity)**

จากประเด็นของการสื่อสารที่ผู้สื่อสารไม่รู้จักผู้ที่ตนกำลังสื่อสารด้วย ว่าเป็นใครมาจากไหน มีตัวตนจริงหรือไม่ นั่น ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ดังนี้

### 2.1.2 การเปลี่ยนเพศในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Gender Swapping)

จากรูปแบบการสื่อสารที่ไม่รู้ผู้กระทำนั้น ทำให้ผู้ส่งสารสามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางด้านเพศในความเป็นตัวตนของตัวเองในการสื่อสารได้ จากการวิจัยของ Curtis (1991) ; Serpetelli (1992) ; Rheingold (1993) ; Kennedy (1994) ; Penkoff (1994) ; Reid (1994) พบว่ามีการเปลี่ยนเพศไปในทางตรงข้ามกับความเป็นจริงในการสื่อสารแบบ CMC นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชายจะมีการเปลี่ยนเป็นเพศตรงข้ามในการสื่อสารแบบ CMC มากกว่าผู้หญิง Serpetelli (1992)

### 2.1.3 ความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Identities)

ในการสื่อสารแบบ CMC จะเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่ต้องการเปิดเผยตัวเองมากนัก ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ และการศึกษา เนื่องจากการสื่อสารแบบ CMC นี้ไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้

ทำให้คนสามารถปลอมตัว (Fictitious) และหลอกลวง (Deception) ได้ ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่อยู่ในสถานภาพที่ผู้อื่นไม่รู้จักสถานภาพของตนเอง ก็อยากจะเล่นบทบาทที่ในชีวิตจริงไม่สามารถจะเป็นได้ หรือมีความสุข สนุกสนาน เพื่อฝัน ในการที่จะกำหนดความเป็นตัวตนในรูปแบบต่าง ๆ นั้น จะทำให้เกิดจินตนาการ (Fantasy) ในการสื่อสารแบบ CMC ในชุมชนจำลองขึ้น

จะเห็นได้ว่าลักษณะการสื่อสารแบบ CMC ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารแบบไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด มีการขยายขอบเขตได้ และสามารถติดต่อกับผู้สื่อสารได้มากกว่าหนึ่งคน ทำให้ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของจำนวนคนที่เข้าร่วมในการสื่อสาร โดยผู้สื่อสารไม่สามารถรู้ได้ว่าคู่สนทนาที่ตนกำลังสื่อสารอยู่ด้วยนั้นเป็นใคร ซึ่งจะพบลักษณะดังกล่าวในการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่แสดงพฤติกรรมตรงกันข้ามกับความเป็นจริงได้ และยังทำให้ผู้สื่อสารสามารถสร้างจินตนาการขึ้นมาได้ Serpentelli (1992) ; Escobar (1994) ในโลกจำลอง (virtual world) รวมทั้งมีกิจกรรมและบทสนทนาที่หลากหลาย จากลักษณะดังกล่าวผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบในการศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication)

ในการวิจัยเรื่องนี้จะศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (human behaviour) ในระดับปัจเจกบุคคล (individual level) ซึ่ง Freudian (1974) ได้กล่าวว่า การแสดงออกทางสังคมของมนุษย์ส่วนใหญ่จะอยู่บนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการทางเพศ ซึ่งการตอบสนองของมนุษย์ส่วนใหญ่จะตอบสนองต่อสภาพทางสังคม (social context)

Mead (1972) กล่าวว่า อิทธิพลของการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) บนพื้นฐานพฤติกรรมระดับปัจเจกบุคคล จะมีการพัฒนามาจากประสบการณ์ทางสังคมและกิจกรรมทางสังคมไม่ใช่พัฒนามาโดยกำเนิด โดยบุคคลจะเรียนรู้พฤติกรรมสื่อสารระหว่างบุคคลจากการเรียนรู้ทางสังคมและสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง หรือจากการเรียนรู้ในสถานศึกษา ไม่ใช่พฤติกรรมในการสื่อสารระหว่างบุคคลจะเกิดขึ้นมาเองโดยสัญชาตญาณ

จากกรอบความคิดทางด้านพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ ก็จะเห็นได้ว่าการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจะปรากฏอยู่เสมอในบทสนทนาที่มักจะถามว่าชื่ออะไร อายุเท่าไร ถามเบอร์โทรศัพท์ อีเมลล์ หรือถามว่ามีแฟนหรือยัง ซึ่งผู้วิจัยจะพบเห็นอยู่เป็นประจำ ทำให้ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นการแสดงออกบนพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความรักจากผู้อื่น และบนพื้นฐานการแสดงออกเกี่ยวกับความรักความต้องการ

ทางเพศ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ในประเด็นของปัจจัยที่ทำให้มนุษย์แสดงออกถึงพฤติกรรมในการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

### 2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม (Social Psychological)

คาดการณ์ว่าคอมพิวเตอร์จะมีบทบาทและสร้างผลกระทบต่อสังคมมากขึ้น Burke (1985) ; Brand (1987) ; Derouzos (1991) ; Wilson (1992) ; Miller (1992) และการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมจะเกิดขึ้นเป็นระบบที่ซับซ้อน ทำให้มีผลกระทบต่อรูปแบบการผลิต (modes of production) Canter & Siegal (1994) ; Cortese, Verity, Mitchell & Brandit (1995) รูปแบบการเรียนรู้ Ehlers (1994) ; Kinslow Sempsey (1995) และแม้แต่วิถีทางในการปฏิสัมพันธ์กัน Rheingola (1993) ; Kennedy (1994) ถ้าจะกล่าวให้ตรงประเด็นก็คือ เป็นการศึกษาลักษณะสถานการณ์เฉพาะที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร โดยมีคำอยู่สองคำที่เกี่ยวข้อง คือ “ **โลกแห่งความจริง (real world) และโลกที่จำลองขึ้น (virtual world)**” โดยมีขอบเขตของการติดต่อสื่อสารกันที่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ไม่ชัดเจน

Elizabeth Reid (1991) กล่าวว่า ผู้สื่อสารจะเกิดความรู้สึกสองอย่างที่อยู่ในสถานการณ์ที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร คือ ในสถานการณ์ที่สร้างความเป็นตัวตนในการสื่อสาร และการมีชีวิตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง การสื่อสารที่มีผู้สื่อสารเข้ามาติดต่อสื่อสารได้หลายทิศทาง (Multi - User – Dimension, MUD) เป็นสภาพที่ไม่เกิดขึ้นจริง เป็นเพียงการสร้างภาพลวงตาเท่านั้น ลักษณะการสื่อสารแบบ MUD เป็นลักษณะที่ไม่ตายตัว ดังนั้นจึงมักจะมีผู้ให้คำนิยามและพยายามกำหนดความหมายหลายครั้ง จะเห็นได้ว่าผู้ที่ติดต่อสื่อสารกันด้วยคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะเป็น “**Cyborgs**” คือมีลักษณะเป็นสองส่วน โดยส่วนหนึ่งเป็นคน อีกส่วนหนึ่งเป็นเครื่องยนต์ (part man, part machine) คือมีความหมายที่เป็นนัยนอกเหนือไปจากความหมายปกติ นั่นคือ ส่วนแรกจะเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความรู้สึกของความเป็นคน แต่ส่วนที่สองจะเป็นการแสดงการจำลองรูปแบบความเป็นตัวตนที่เหมือนหุ่นยนต์ รูปแบบที่ปรากฏอยู่ในการสื่อสารทั้งหมด จะมีรูปแบบในการสร้างเป็นตนเอง รูปแบบในการสร้างภาพ รวมทั้งรูปแบบการสร้างจินตนาการ โดยปราศจากร่างกายและปราศจากข้อจำกัดทางกายภาพในความเป็นจริง ผู้สื่อสารไม่มีข้อจำกัด มีความคิดจินตนาการ บุคคลที่สื่อสารใน MUD มักคิดว่าตนเองสามารถครอบครองสิ่งของต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการมีที่อยู่อาศัย การได้รู้จักกัน การสัมผัสกับผู้สื่อสารอื่น ๆ ได้ เปรียบเสมือนเทคโนโลยีเป็นผู้ประดิษฐ์และออกแบบให้เป็นตัวกลาง ที่ทำให้ตนเองสามารถผ่านระหว่างกายภาพและจินตนาการเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างโลกของจินตนาการและโลกของวัตถุ

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความคิดเห็น ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้เป็นปัจจัยสำคัญในการสื่อสารระหว่างบุคคลในฐานะที่เป็นปัจจัยรากฐานของพฤติกรรมการสื่อสาร

### 2.3.1 ทัศนคติ ทัศนคติที่มีลักษณะที่อาจมีผลต่อการสื่อสารที่ควรทราบมี 4 แบบ คือ

1. ทิศทาง (Direction) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ทิศทาง คือ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย และ เป็นกลาง ในการสื่อสารระหว่างบุคคล การที่สามารถรู้ทัศนคติของกลุ่มสนทนาจะช่วยให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่รู้ว่ากลุ่มสนทนาของตนเองมีความคิดอย่างไรในเรื่องที่จะสื่อสารกันจะช่วยให้สื่อสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะจะช่วยให้อีกฝ่ายรู้ว่าควรจะเริ่มสนทนาอย่างไรจึงจะเหมาะสม จะดำเนินการสนทนาอย่างไร และควรจะจบการสนทนาอย่างไร

2. ระดับความมากน้อย (Intensity) การที่รู้ว่ากลุ่มสนทนาของตนเองมีทัศนคติโน้มไปในทิศทางใด ในระดับมากน้อยเพียงใด จะช่วยให้สามารถคาดเดาได้ว่าโอกาสที่จะทำให้อีกฝ่ายคิดตรงกันกับตนเอง หรือทำในสิ่งที่ตนเองต้องการนั้นมีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด

3. ความสำคัญ (Salience) คือ ความสำคัญของทัศนคติตามที่ผู้รับสารรับรู้

4. ความจำแนกเป็นทัศนคติน้อย (Differentiation) ทัศนคติอาจแตกต่างกันในแง่ของความมากน้อย ของทัศนคติเดิมที่มีหนูน้อยเบื้องหลัง

### 2.3.2 ความเชื่อ

ความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบด้านความรู้ และความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติ ตัวอย่างเช่น การที่เชื่อว่าตนเองเรียนไม่เก่ง ไม่มีความสามารถทัดเทียมผู้อื่นในสังคม พ่อแม่ไม่รักไม่เอาใจใส่ ทำให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อตนเอง ต่อครอบครัว และอาจมีผลต่อสังคมด้วย ในทางตรงกันข้าม ทัศนคติอาจมีผลต่อความเชื่อได้ เช่น เมื่อผู้อื่นแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ตนเองไม่พอใจในหลาย ๆ ครั้ง ทำให้เกิดความเชื่อว่าคุณคนผู้นี้ต้องมีนิสัยที่ไม่ดี เป็นต้น

### 2.3.3 ค่านิยม

ในสังคมมนุษย์นั้น มีความเชื่อว่าค่านิยมมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะค่านิยมจะเป็นเครื่องตัดสินใจ กำหนด หรือผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมโน้มเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ค่านิยมจึงเป็นพลังที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้พฤติกรรมทางสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์ (อ้างใน คณะกรรมการศึกษาวิจัยปัญหาสังคม, 2535)

ค่านิยมเป็นเรื่องของความสำคัญมากกว่าข้อเท็จจริง ค่านิยมเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดมาตรฐาน หรือเกณฑ์วัดที่ใช้เป็นแนวทางการกระทำหรือทัศนคติ การเปรียบเทียบการประเมินและแม้แต่เหตุผลเกี่ยวกับตนเองต่อผู้อื่น เมื่อทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องหนึ่งเรื่องใดเริ่มรวมกันขึ้นเป็นโครงสร้างระบบค่านิยม (value system) ก็จะเกิดขึ้น ในทางตรงกันข้ามระบบค่านิยมอาจเป็นสิ่งที่

ก่อให้เกิดทัศนคติขึ้นได้เช่นกัน เช่น ระบบค่านิยมของคนไทยยึดถือการเคารพผู้อาวุโส ทำให้คนส่วนใหญ่มองผู้อาวุโสในแง่ดี เอาใจผู้อาวุโส ช่วยเหลือหรือปรนนิบัติผู้อาวุโสเท่าที่จำเป็น เป็นต้น

#### 2.3.4 ความเห็น

เป็นการแสดงออกของทัศนคติและค่านิยม ซึ่งการแสดงความคิดเห็นจะเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์จากภายในตนเองออกสู่ภายนอก ความเห็นเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ และเป็นเครื่องแสดงถึงแนวโน้มของทัศนคติที่อยู่เบื้องหลังและทัศนคติที่ตามมากับความเห็นนั้น ๆ

จากกรอบแนวคิดด้านจิตวิทยาซึ่งเป็นปัจจัยรากฐานของพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร โดยจะเห็นได้ว่าการสื่อสารในห้องสนทนาจะมีทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และความคิดเห็นที่คล้ายคลึงกัน ดังจะเห็นได้จากประเภทของห้องต่าง ๆ ซึ่งแบ่งตามทัศนคติ ความชอบ ค่านิยม ตัวอย่างเช่น ห้องกรุงเทพ ห้องคนขอนแก่น ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน โดยจะเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาสามารถเลือกเข้าไปในห้องสนทนาต่าง ๆ ได้ตามความพอใจ และผลของการสื่อสารจะเป็นไปอย่างมิตรภาพ มากกว่าความขัดแย้ง เนื่องจากกลุ่มสนทนามักจะพยายามวางแนวคิดและแนวทางของทัศนคติให้กลุ่มสนทนาของตนพึงพอใจ เห็นดีด้วย ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับปัจจัยในการแสดงออกของพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

#### 2.4 แนวคิดชุมชนเสมือน (Virtual Community)

ลักษณะชุมชนในโลกโลกาภิวัตน์ แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ

1. ปრაกฏการณ์ชุมชนจริง (Real or Organic Communities) คือ ชุมชนที่มีตัวจริงทางกายภาพ ที่มีการสื่อสารระหว่างบุคคลและสื่อมวลชน เป็นหลัก

2. ชุมชนเสมือน (Virtual Communities) คือ ชุมชนที่มองไม่เห็นตัวจริงทางกายภาพ แต่มีอยู่ด้วยการปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อใหม่ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) เช่น ห้องสนทนาในโปรแกรม Pirch98

3. ชุมชนแบบซ้อนกัน (Organic and Virtual Communities) คือ ชุมชนที่ผสมผสานลักษณะทั้งสองประเภท คือทั้งมีตัวจริง และเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) (อ้างถึงใน สุกัญญา สุกบรรทัด, เอกสารการสอน : 2546)

ชุมชนเสมือน (Virtual Communities) เป็นการรวมตัวกันของปัจเจกจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นผู้สื่อสารผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Wodaski and Brown, 1994 อ้างถึงใน ชีรพล ภูรัตน์, 2545 : 74 - 78) ชุมชนดังกล่าวมีรูปแบบที่หลากหลาย บ้างก็รวมตัวกันในความรับผิดชอบต่อหน้าที่การงาน บ้างก็รวมตัวกันเพราะมีความสนใจต่อบริบทรอบตัวที่คล้ายกัน



ลักษณะชุมชนเกิดจากการสื่อสารทางไกล (Telecommunication) ที่สร้างชุมชนที่ไม่มีมิติด้านสภาพภูมิศาสตร์ การสื่อสารทางไกลเป็นสิ่งที่มากไปกว่าระบบการส่งข่าวสารที่จะเชื่อมโยงประชาชนให้ติดต่อถึงกันได้ ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) เป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้คนสามารถพบปะพูดคุย และมีกิจกรรมร่วมกัน ราวกับว่าอยู่ในสภาพทางกายภาพที่ร่วมสร้างขึ้นมาเอง

ความสามารถของการสื่อสารทางไกลที่เอาชนะอุปสรรคด้านเวลา และระยะทางไกล (Time and Space) ทำให้ชุมชนเสมือนเกิดขึ้นได้เป็นจริงได้ ซึ่งเป็นชุมชนที่เกิดจากความเป็นห่วงร่วมกัน ความเป็นห่วงร่วมกัน หมายถึง คนที่มีความรู้สึกอย่างมากต่ออัตลักษณ์ของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนแห่งหนใด นักศึกษาที่จบจากสถาบันเดียวกันมีหลายสิ่งเหมือนกัน และจะเป็นประโยชน์อย่างมากจากการได้พูดคุยกันเอง เช่นเดียวกับคนงานช่างซ่อมรถยนต์ กลุ่มต่อสู้เพื่อสิทธิสตรี คนพิการ ครู ผู้ปกครอง และคนที่สนใจเรื่องลึกลับ ประเด็นที่เป็นห่วงร่วมกัน ได้แก่ การจ้างงาน ปัญหาการใช้ชีวิต งานอดิเรก นโยบายสาธารณะ และอื่น ๆ

ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) จึงเป็นทำเลที่ตั้งทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้คนสามารถผ่านเข้าออกโดยปราศจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน อย่างเช่น การใช้โปรแกรมสนทนา Pirc98 เป็นทางที่ผู้คนเข้ามาคุยกันแล้วอาจจะไม่ได้คุยกันอีกเลยหลังจากนั้น กลุ่มสนทนาในกระดานข่าว (Electronic Bulletin Board) ก็มีหลายคนที่จะได้เข้าไปอ่านแต่ไม่ได้เสนอความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์แต่อย่างใด และบางคนก็ไม่ประสงค์จะให้ทราบถึงการปรากฏตัวด้วย

แม้กระนั้นชุมชนทางภูมิศาสตร์ สามารถได้รับผลประโยชน์จากการพัฒนาชุมชนเสมือนภายในขอบเขตเดียวกัน บางครั้งผู้คนไม่สามารถปรากฏตัวบนท้องถนนหรือในชุมชนได้ ฤดูหนาวหรือฤดูฝนอาจจะเป็นอุปสรรคต่อการจัดกิจกรรมของชุมชน บางทีผู้คนที่ต้องเผชิญปัญหาทางครอบครัว และส่วนตัวสามารถสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ง่ายกว่าการที่จะต้องยืนอยู่หน้ากลุ่มคน ฉะนั้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทำให้การติดต่อสื่อสารกันดำเนินไปได้โดยเติมช่องว่างให้การพบปะเผชิญหน้า

โลกเสมือน (Virtual World) ทำให้สิ่งที่ปรากฏในนิยายวิทยาศาสตร์เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตเราได้ เช่น เรามีเครื่องมือแปลงเสียงทางโทรศัพท์ทำให้เพี้ยนไปจากเดิมได้ เช่น แปลงเป็นเสียงคนแก่ เสียงเด็ก เสียงผู้หญิง และเสียงผู้ชาย เป็นต้น การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ทำให้คนสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนได้ ผู้หญิงสามารถเปลี่ยนเป็นผู้ชายได้ ผู้อพยพที่มาอาศัยอยู่ในประเทศต่าง ๆ สามารถพูดได้อย่างเจ้าของภาษา สิ่งเหล่านี้เป็นจริงได้ เมื่อการปฏิสัมพันธ์ถูกจำกัดอยู่แค่การสื่อสารด้วยตัวอักษร (Text - Based - Communication) หรือแม้ว่าเราจะมีเครื่องฉายภาพเข้าไปในชุมชนเสมือนได้ก็ตามที เนื่องจากไม่มีเหตุผลทางเทคนิคใดที่จะทำให้เราไม่สามารถทำสิ่งที่เราต้องการได้ ทำให้ไม่มีทางรู้อัตลักษณ์ที่แท้จริงของคนที่เรากำลังติดต่อสื่อสารอยู่ด้วยหรือ

แท้จริงแล้วเรากำลังสื่อสารอยู่กับเครื่องจักรกลก็เป็นได้ บางท่านคาดหวังว่า ปรากฏการณ์นี้อาจลดทอนผลกระทบของการสรุปเหมารวม (Stereotype) และการจัดสถานภาพทางสังคมในการติดต่อสัมพันธ์แบบเสมือน จึงทำให้ชุมชนเสมือนเป็นประชาธิปไตยมากขึ้นกว่าความเป็นจริงที่อยู่ภายนอกสาย (Off - line) ในทางกลับกัน เราอาจจะไว้ใจคนที่เราติดต่อด้วยความสัมพันธ์ในสาย (On - line) น้อยลงและเป็นอุปสรรคต่อการสร้างชุมชนให้มั่นคงได้ (Jones, 1997 อ้างถึงใน ชีรพล ภูริต, 2545 : 74 - 78)

ชุมชนบนอินเทอร์เน็ตมีลักษณะพิเศษที่ James Beniger, 1987 and Scott Peck, 1987 (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์, 2542 : 10 - 15) ตั้งชื่อชุมชนใหม่นี้ว่า “ชุมชนเทียม” (Pseudo - Community) ซึ่งมีลักษณะจากเห็นหน้าค่าตากัน ไปสู่ความสัมพันธ์ทางอ้อม หรือกลุ่มเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Group) สำหรับ Beniger แล้ว ชุมชนเทียม คือ ภาวที่ไร้ตัวตน (Impersonal associations) จำลองขึ้นจากการสื่อสารเสมือนมีตัวตน (Simulated personalized communication) ซึ่ง Beniger เรียกว่า “ลูกผสมระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคลกับการสื่อสารมวลชน” และ Howard Rheingold (1993) (อ้างถึงใน รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์, 2542 : 10 - 15) ยังได้ขยายความลึกกลงไปอีกขั้นหนึ่งว่า ชุมชนเทียมนี้ก็คือที่ที่ไร้ความผูกพันที่แท้จริงกับบุคคลอื่น (Genuine Community) ซึ่งต่างจากชุมชนเดิมในสังคม ซึ่งรู้จักกันอย่างแท้จริงเป็นฐาน

ไม่มีใครสามารถคาดการณ์ได้ว่า ชุมชนเสมือนนั้นจะคงอยู่ได้นานแค่ไหน แต่ก็คงปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นแนวคิดพื้นฐานของความเป็นจริงเสมือน ในหลายด้านที่ปรากฏอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และชุมชนเสมือนในไซเบอร์สเปซสามารถเป็นจุดเริ่มต้น ของการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ที่จะมีผลกระทบที่แท้จริงต่อชีวิตทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ เมื่อสามารถสะท้อนผลอันนั้นออกสู่โลกทางกายภาพได้ ไม่ว่าจะในระดับท้องถิ่นหรือในระดับชาติ

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ความเป็นจริงเสมือนเป็นวิถีทางของมนุษย์ที่จะสร้างภาพ ควบคุม และปฏิสังสรรค์กับสื่อและข้อมูลที่ซับซ้อนอย่างมาก (Isdal, 1998 and Hewett, 1996 อ้างถึงใน ชีรพล ภูริต, 2545 : 74 - 78) โดยปกติความเป็นจริงเสมือน คือ กระบวนการสร้างความจริง โดยการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ

1. สื่อที่สามารถปฏิสังสรรค์ได้ (Interaction)
2. การกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ทางผัสสะ ได้แก่ รูป เสียง สัมผัส
3. คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ กล่าวคือนัยหนึ่งคือ คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ดิจิทัลที่เป็นตัวเชื่อม (Interface) ระหว่างมนุษย์กับสารดิจิทัล

4. ความพยายามที่จะนำผู้ชมหรือผู้รับสาร เข้าไปในเหตุการณ์ที่เป็นความจริงเสมือนนั้น โดยพิจารณาว่าจะทำอะไรถึงจะทำให้สิ่งนั้นไปปรากฏตรงหน้าผู้รับสาร (Augmented Reality) และจะอย่างไรถึงจะทำให้ผู้รับสารเข้าไปปรากฏในเหตุการณ์นั้น (Immersion)

ในอีกมุมมองหนึ่ง ความเป็นจริงเสมือน เกิดขึ้นได้ใน 3 ลักษณะ คือ

1. การติดต่อสื่อสารระหว่างกันโดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ การที่คนเข้าไปใช้งานคอมพิวเตอร์ เพื่อทำการติดต่อสื่อสารกัน ทำให้คนได้จินตนาการไปว่า กำลังอยู่ในสภาวะการสื่อสารแบบตัวต่อตัว แท้ที่จริงแล้ว ในบางกรณีต่างฝ่ายต่างไม่ทราบเลยว่าอีกฝ่ายหนึ่งมีหน้าตาอย่างไร กับการปรากฏทางไกล (Telepresence)

2. การสร้างภาพยนตร์ 3 มิติ ทำให้สิ่งที่เคยอยู่บนจอไหลเวียนออกมาอยู่รอบตัวผู้ชม

3. การสร้างให้ผู้รับสารมีความรู้สึกที่ตนเองเข้าไปปรากฏอยู่ในเหตุการณ์ หรือสิ่งแวดล้อมนั้น เสมือนเข้าไปอยู่ในถ้ำ (Cave) ของเหตุการณ์ที่สร้างขึ้น

ทั้งกรณีที่ 2 และ 3 หากได้ผ่านกระบวนการผลิตที่ใช้องค์ประกอบภาพและเสียงที่ทำให้ความสมจริงมากเท่าใดก็จะสามารถทำให้ผู้รับสารได้รับผลกระทบมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ในระบบความคิดของผู้รับสารที่มากไปกว่าความอยากรู้อยากเห็น

#### การรวมตัวชุมชนเครือข่าย

ชุมชนเครือข่ายมีการรวมตัวกันจะมีความหมายเป็น 2 ระดับ คือ

##### 1. เป็นขั้นพื้นฐานที่เรายังไม่ปรารถนาแท้จริง

คือการที่ชุมชนนั้นเป็นแหล่งเอื้อโอกาสให้มนุษย์ สามารถสนองความต้องการในทางผลประโยชน์ของตน ที่มีการตั้งชุมชนขึ้นมาเพื่อปัจเจกของบุคคล รวมทั้งประโยชน์ในแง่ความมั่นคงปลอดภัยของชีวิต ชุมชน ในความหมายขั้นนี้ แม้จะทำให้คนมารวมกัน แต่แล้วแต่ละชุมชนก็จะแบ่งแยกกับชุมชนอื่น แล้วอาจทะเลาะกัน แย่งชิงผลประโยชน์กัน บางครั้งชุมชนก็เป็นเพียงการรวมกลุ่มกันเพื่อรวมกำลังในการต่อสู้หรือเพื่อปกป้องกลุ่มพวกของตน พร้อมกันนั้น ภายในชุมชนนั้น ๆ เอง บุคคลก็มักเครียด และมีแนวโน้มที่จะทะเลาะวิวาทกันเพราะความขัดแย้งในเรื่องผลประโยชน์ ในยุคการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated - Communication) หลายชุมชนได้ทำลายกำแพงวัฒนธรรมต้องห้ามของสังคมเดิม เพื่อสร้างชุมชนแห่งใหม่ในอุดมคติด้วยเหตุผลแฝงเร้น

2. เป็นแหล่งเอื้อโอกาสต่อการที่แต่ละคนจะได้พัฒนาชีวิตสู่ความดีงามและความสมบูรณ์  
คือเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และหาประสบการณ์ พัฒนาสังคมโลก หรือสังคมแห่ง  
ความดี มักมีผลประโยชน์ที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Benefit) แต่มั่นเป็นจุดที่คุ้มค่ากับการร่วมมือ  
เพราะในอนาคตมนุษย์จะต้องมีพื้นที่เพื่อสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและทำกิจกรรมต่าง ๆ เปรียบ  
ได้กับห้องรับแขกหรือห้องอเนกประสงค์ที่ทุกคนต้องมี (ป.อ.ปยุตโต, 2542 : 71 - 73)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดชุมชนเสมือน เพื่อที่จะอธิบาย นิยามการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98  
และใช้เป็นกรอบในการแบ่งแยกชุมชนแต่ละแบบ เพื่อให้รู้ถึงแบบของชุมชนในการสนทนาผ่าน  
โปรแกรม Pirch98 และมีการเคลื่อนย้ายจากห้องสนทนา (ชุมชนเสมือน) มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง  
อันก่อให้เกิดปรากฏการณ์ในความเป็นจริง (โลกแห่งความจริง) ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ยังหลีกเลี่ยงไม่พ้น  
และชี้ให้เห็นลักษณะของชุมชนเสมือน ในส่วนของการสนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่าน โปรแกรม  
Pirch98 ในฐานะที่เป็นชุมชนเสมือน อันจะก่อให้เกิดความเข้าใจ

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยเรื่อง “Gender, Pseudonyms and CMC : Masking Identities and Baring Souls”

J. Michael Jaffe, Young – Eum Lee, Li – Ning Huang, and Hayg Oshagan (1993)  
ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “Gender, Pseudonyms and CMC : Masking Identities and Baring Souls” โดยมี  
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การใช้นามแฝงบนพื้นฐานความแตกต่างทางเพศในสภาพการสื่อสารผ่าน  
ตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีวิธีการศึกษา โดยใช้กระบวนการศึกษาด้วยเทคนิคการ  
วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยบันทึกรูปแบบการศึกษาและกำหนดเป็นรหัสรูปแบบ  
การแสดงออกของพฤติกรรม โดยทำเป็น coding sheet ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยพบว่า ในการใช้  
นามแฝงนั้น

1. มีการใช้นามแฝงมากกว่าใช้ชื่อจริงในสภาพการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วย  
คอมพิวเตอร์
2. เพศหญิงมีแนวโน้มปิดบังเพศของตนเองโดยเลือกการใช้นามแฝงมากกว่าเพศชาย
3. เพศหญิงจะมีรูปแบบในการสื่อสารที่มีลักษณะพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันทางสังคม  
มากกว่าเพศชาย

งานวิจัยดังกล่าวสัมพันธ์กับการศึกษาเรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกใน  
การสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต  
คือ จะทำให้ผู้วิจัยทราบถึง การใช้นามแฝง คือ เป็นการปลอมชื่อ การปกปิดชื่อที่แท้จริงของตนเอง  
และการที่ไม่เปิดเผยเพศของตนเองที่แท้จริงในการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์

### 2.5.2 งานวิจัยเรื่อง มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com)

งานวิจัยของ รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com) พบว่า ลักษณะมณฑลสาธารณะที่เกิดจากการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (cultural forum) ที่มีประเด็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน และยังมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (virtual community) ที่เกิดขึ้นไปกับโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะการมีส่วนร่วมเป็นการปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ (machine interactivity) หน้าที่ของมณฑลสาธารณะบนคอมพิวเตอร์นี้ คือเป็นช่องทางให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลสาธารณะ การสอดส่องดูแลสภาพแวดล้อม การกระตุ้นเร้าและผลักดันเพื่อผลประโยชน์แห่งชาติ การสร้างสารสัมพันธ์ การให้ความบันเทิง และช่องทางการสื่อสารต้องห้าม นอกจากนี้ ผู้ใช้งานยังใช้มณฑลสาธารณะเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของตนเอง คือ ตอบสนองความต้องการส่วนตัว เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากบุคคลต่าง ๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงลักษณะการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์และลักษณะของชุมชนเสมือนที่มีอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต รวมทั้งหน้าที่ของมณฑลสาธารณะที่ให้ประโยชน์ต่อส่วนรวม และตอบสนองความพึงพอใจต่อผู้ที่เข้าไปอยู่ในสังคมนี้อย่างไร ผู้วิจัยจะนำข้อมูลการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์และชุมชนเสมือนนี้ มาเป็นส่วนช่วยในการศึกษาบริบททางคอมพิวเตอร์ในงานวิจัยเรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ต่อไป

### 2.5.3 งานวิจัย เรื่อง สัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ [irc.webmaster.com](http://irc.webmaster.com)

งานวิจัยของ สุมนา อุษณีย์มาศ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง สัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ [irc.webmaster.com](http://irc.webmaster.com) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของบทสนทนาศึกษาสัญลักษณ์ทางเพศและใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศ

จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศ ซึ่งได้กล่าวถึงสัญลักษณ์ประเภท Symbol ที่ปรากฏให้เห็นในบทสนทนา โดยแบ่งออกเป็นระดับธรรมดา คือ ภาษา และระดับลึก คือ สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ รวมถึงแบบแผนการนำเสนอสัญลักษณ์ทางเพศ ได้แก่ การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก การแจกแจงหรือแจ้ง

คุณสมบัติของตนเอง และการกระทำ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงประเภทของความหมายทั้งโดยอรรถ และโดยนัย ซึ่งพบความหมายโดยนัยมากกว่า สัญลักษณ์ทางเพศเหล่านี้เกิดจากปัจจัยทางด้านสังคม วิทยา – จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ และปัจจัยทางด้านการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา ห้อง และการสื่อสารสองทาง จากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นส่วนช่วยในการศึกษาเกี่ยวกับการ เปลี่ยนเพศในห้องสนทนา และปัจจัยที่เอื้ออำนวยให้เกิดความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ ในบริบทของการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์

#### 2.5.4 งานวิจัยเรื่อง รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี

วิทวัส เกื่อนทอ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนา บนเครือข่ายไออาร์ซี” พบว่ากระบวนการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ในส่วนต่าง ๆ จะผ่านมายังแม่ข่ายไออาร์ซีก่อนเสมอ เพื่อยืนยันแหล่งที่มาของสารที่ส่งมายังห้อง สนทนา โดยวัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาเป็นการสื่อสารเพื่อรักษา ความสัมพันธ์เดิมและสร้างความสัมพันธ์ใหม่ อีกทั้งธรรมชาติของการสื่อสารบนเครือข่ายไออาร์ซี มีความจำกัดในเรื่องการสื่อสารด้วยตัวอักษร การใช้ภาษาในการสื่อสารจะมีลักษณะเฉพาะในการ ใช้คำและการสะกด ระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร การสื่อความหมาย การใช้สัญลักษณ์ และการ ควบคุมการใช้ภาษาและการสื่อสาร

#### 2.5.5 งานวิจัยเรื่อง การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต

พิเชษฐ เวชพลรักรธรรม (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของ วัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” พบว่าความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นชายและ วัยรุ่นหญิงมีผลต่อการตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ โดยวัยรุ่นชายจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือ ปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความพึงพอใจและไม่ได้คำนึงถึงสังคมและคนรอบข้าง ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะมีการตัดสินใจยอมรับหรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความถูกผิด ที่วัฒนธรรมและสังคมเป็นผู้กำหนด วัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้คำนิยามของการมีอิสรภาพอย่างไร ขอบเขต ซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกันที่มุ่งเน้นไปในเรื่องของการแสวงหาความรักและความสัมพันธ์ ทางเพศ

#### 2.5.6 งานวิจัยเรื่อง การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง

จิรัฐ สุกการ (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง” เป็นการสำรวจชุมชนใหม่บนไซเบอร์สเปซที่มีชื่อว่า แลมป์ดามู พบว่าผู้คนในชุมชนเสมือนจริง แห่งนี้มีการสร้างตัวตนที่หลากหลายและมีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความจริง และยังมีรูปแบบการปกครองตนเองในแบบที่เรียกว่า เคโมครีติก เทคโนเครซี่ หรือประชาธิปไตยผ่าน

ผู้แทนที่มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ขั้นสูง และยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของค่านิยมต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านตัวตนของประชากรด้วย

### 2.5.7 งานวิจัยเรื่อง ภัยออนไลน์ เด็กไทยเสี่ยง เช็กซ์เดียวตา

โครงการสำรวจโดย องค์การนานาชาติ ECPAT (2545) ผู้ดูแลโครงการ นายอิซาเบล มิเชอร์เลต ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัย บริษัท พราซิโน ผู้ออกแบบและวิเคราะห์แบบสอบถาม กล่าวว่า การสำรวจในประเทศไทยครั้งนี้ดำเนินการระหว่างเดือน สิงหาคม- กันยายน พ.ศ. 2545 มีผู้ตอบแบบสอบถาม 557 ราย จากกลุ่มเด็กอายุ 7 - 11 ขวบ คนหนุ่มสาวอายุ 12 - 25 ปี จากกลุ่มผู้ปกครอง และอาจารย์ โดยส่วนใหญ่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ต, อีเมลล์, เกม, การสนทนาออนไลน์ หรือคุย (chat) การส่งภาพผ่านอินเทอร์เน็ต เด็กที่คุย 1 ใน 5 เคยคุยกับคนวิตถาร 9 ใน 10 คน เคยเห็นภาพลามก

ผลการสำรวจพบว่า

เด็ก 84% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม และหนุ่ม - สาว 95% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อส่งอีเมลล์  
เด็ก 53% และหนุ่ม - สาว 45% ที่เข้าไปคุยในห้องสนทนา

เด็ก 50% และหนุ่ม - สาว 55% จะมีคนสนิททางอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนใหญ่จะคุยกันเรื่องเพศ เพราะสามารถปิดบังชื่อจริงหรือตัวตนที่แท้จริงได้ ทำให้สามารถพูดคุยได้โดยอิสระ เป็นหนทางเดียวที่สามารถพูดคุยเรื่องต้องห้ามได้

เด็ก 31% และหนุ่ม - สาว 45% ทราบว่าข้อมูลส่วนตัวถูกนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต สิ่งที่น่าตกใจคือ เด็กและหนุ่ม - สาว 92% ที่เคยเข้าไปคุยในห้องสนทนา (chat room) ถูกชวนให้คุยเรื่องเพศสัมพันธ์ ซึ่งแม้จะทราบว่าเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตอาจจะเป็นคนหลอกลวงได้ แต่เด็กและหนุ่ม - สาว กลับพบว่าเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้น

เด็ก 24% และหนุ่ม - สาว 37% เคยนัดพบกับคนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต

เด็ก 25% และหนุ่ม - สาว 54% ไปคนเดียว และแม้จะเป็นการนัดครั้งแรก

นายกาย ทมอสโตน นักสังคมสงเคราะห์ ECPAT กล่าวว่า จากผลการสำรวจพบว่า เทคโนโลยีทำให้เยาวชนเรียนรู้มากขึ้น นอกเหนือจากครอบครัวและในประเทศของตัวเอง และทำให้เกิดความรู้สึกมีอิสระมากขึ้น มองโลกต่างจากเดิม ต่างจากโลกของความเป็นจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่อยู่ลำพังในโลกอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความรู้สึกเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น แต่เป็นผู้ใหญ่แบบหลอก ๆ เพราะไม่เคยมีประสบการณ์ในการเผชิญกับปัญหาความรู้สึกแบบนี้ทำให้เป็นเหยื่อของบุคคลที่ต้องการล่อลวงเด็ก หรือพวกที่ต้องการมีเซ็กส์กับเด็ก ที่มักเริ่มต้นด้วยความสนิทสนมพูดคุยให้เด็กเกิดความรู้สึกไว้วางใจ จนนัดพบกันในที่สุด เป็นกระบวนการล่อลวงเหมือนที่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง แต่อินเทอร์เน็ตเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้เกิดการล่อลวงได้ เพราะเด็ก

ส่วนใหญ่มักจะออนไลน์ (on – line) ตามลำพังโดยไม่มีพ่อแม่อยู่ด้วย วิธีป้องกันที่ดีที่สุดคือ พ่อแม่ควรรออยู่กับเด็ก มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกลุ่มเด็ก

สรุปผลสำรวจพบมหันตภัยออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อเยาวชนและวัยรุ่นอย่างรุนแรง มนุษย์วิวัฒนาการได้อาศัยเครื่องมือสื่อสารยุคใหม่ล่อหลอกและหลอกลวงเหยื่อวัยเด็ก สื่อสารชักนำ เปลี่ยนทัศนคติเรื่องเพศ พุดคุยภาษากาม เรื่องลามก กระทั่งกล้าเสี่ยงภัย ในภาวะเสี่ยงต่อภัยที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตนับเป็นภัยร้ายแรงที่สุด ก็คือ การพุดคุยหรือการสนทนากันในอินเทอร์เน็ต จนนำไปสู่การนัดพบกัน ผลการสำรวจยังพบว่า เยาวชนและวัยรุ่นเกือบทั้งหมดเคยถูกขวน และพุดคุยเรื่องเพศสัมพันธ์แบบออนไลน์ (ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ อ้างถึงใน [www.thaipost.co.th](http://www.thaipost.co.th))

ผู้วิจัยได้นำผลงานวิจัยนี้ เพื่อนำมาเป็นกรอบยืนยันถึงการยอมรับที่จะเคลื่อนย้ายจากห้องสนทนาในอินเทอร์เน็ต มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีการศึกษา ดังนี้

1. วิธีการสังเกตการณ์ (Observation)
2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview)

โดยงานวิจัยครั้งนี้ จะประกอบไปด้วย 2 ประเด็นที่จะทำการศึกษาวิจัย คือ ประเด็นที่หนึ่ง คือ ศึกษารูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98

ระเบียบวิธีวิจัย คือ วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ประเด็นที่สอง คือ ค้นหาปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนานั้น ๆ

ระเบียบวิธีวิจัย คือ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ซึ่งแต่ละประเด็นจะใช้ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับการศึกษาดังต่อไปนี้

#### 3.1 ประเด็นที่หนึ่ง คือ ศึกษารูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98

โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยในประเด็นดังกล่าวดังต่อไปนี้

##### 3.1.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

การศึกษานี้จะใช้วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) ในแต่ละห้องสนทนาในโปรแกรม Pirch98 ผ่านเซิร์ฟเวอร์ (server) irc.webmaster.com Port 6667 เพื่อสังเกตพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลผู้ใช้บริการว่ารูปแบบที่ใช้ในการสื่อสารเป็นอย่างไร โดยผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการทศน์ในการ

ศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมสื่อสารในห้องสนทนาว่าเป็นอย่างไร

### 3.1.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (unit of analysis)

หน่วยในการวิเคราะห์ของประเด็นการศึกษาแรกนี้ คือ การปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม (social interaction) ได้แก่ พฤติกรรมสื่อสารของปัจเจกบุคคลในบริบทห้องสนทนา

### 3.1.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)

#### ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย (population)

จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่า มีจำนวนรายชื่อห้องสนทนาภาษาไทยในโปรแกรม Pirch98 ผ่านทางเซิร์ฟเวอร์ irc.webmaster.com Port 6667 อยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างรายชื่อห้องมาเพียงบางส่วน ซึ่งได้แก่

ห้องน่ารัก	ห้องนครศรีธรรมราช	ห้องช่างซ่อมคอม
ห้องกรุงเทพ	ห้องต่างจังหวัด	ห้องทอมดีกรุงเทพ
ห้องเด็กมหาลัย	ห้องนักศึกษา	ห้องนักศึกษาแพทย์
ห้องหนุ่มภูธร	ห้องคนทำงาน	ห้องเพลย์บอย
ห้องสาวโสด	ห้องหนุ่มโสด	ห้องฟ้าเหลือง
ห้องมัธยมน่ารัก	ห้องหวานใจ	ห้องราชมงคล
ห้องคนอกหัก	ห้องความรัก	ห้องเด็กเวสป้า
ห้องโฟนเช็กส์	ห้องขายบริการ	ห้องเด็กป้า
ห้องกระบะทราย	ห้องคนกลางคืน	ห้องพักกาย
ห้องขอนแก่น	ห้องเฟรชชี	ห้องขาประจำ
ห้องหาคู่	ห้องเด็กคือ	ห้องนักศึกษาชายตัว
ห้องน่านักลัว	ห้องหาเพื่อนคุย	ห้องอาร์ซีเอ
ห้องคอมพิวเตอร์	ห้องคนหล่อครับ	ห้องไออุ่น
ห้องม.กรุงเทพ	ห้องบ้าดารา	ห้องตามหาคนรู้ใจ
ห้องคนขี้เหงา	ห้องบันเทิง	ห้องคุยแก้เหงา
ห้องคนรักหนัง	ห้องรถซิ่ง	ห้องโคราชน่ารัก
ห้องจิบกันได้	ห้องเชียงใหม่	ห้องเด็กหาดใหญ่
ห้องหนุ่มจุฬา	ห้องละเซ็งเทรา	ห้องเกย์กรุงเทพ

รวมทั้งในปัจจุบัน (เดือนเมษายน พ.ศ. 2546) มีโปรแกรมที่ใช้ในการสนทนาโดยเฉพาะ ตัวอย่างเช่น

Pirch98	mIRC 5.6
ICQ Plus 2.01	The Palace
Ichat Page 1.3	CheetChat 5.9
Speak Freely for Windows 95/NT 6.1	CU See Me 3.12
Visual IRC 1.10 beta	Iphone 4.5
Active World 2.0 build 261	Internet Phone 5.01
Microsoft Chat 2.5	VDOPhone 3.5
Microsoft Netmeeting 3.01	Microsoft V-Chat2.0
Net2Phone	Blue Page 2.50 FX
PowWow 3.72	IamC
ThaiTech 1.1	Aicore 4.5
MICQ	Colorize ICQ
Top Secret Messenger 1.0 build 800	BuddyPhone 2.0
IrCQ-Net Invitation	Ichat Pager 2.7
AOL Instant Messenger 2.0.847 beta	Qtalk

#### การสุ่มตัวอย่าง (sampling)

ผู้วิจัยได้เลือกสุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเฉพาะบุคคลที่สื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกศึกษาจาก

ผู้สนทนาที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการสนทนา โดยผ่านทางเครือข่ายบริการ (server) Internet Relay Chat (IRC) ชื่อ irc.webmaster.com Port 6667 ทั้งนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยเท่านั้น

เหตุผลที่เลือกศึกษาห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 ดังกล่าวนี้ เนื่องจากโปรแกรม Pirch98 เป็นโปรแกรมสนทนายอดนิยมที่มีผู้เข้ามาใช้บริการเป็นจำนวนมากที่สุด (<http://www.pirchman.cjb.net>, 1 เมษายน 2546) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 ในการศึกษาวิจัยโดยผ่านเครือข่ายบริการ irc.webmaster.com Port 6667 ซึ่งโปรแกรม Pirch98 นี้เป็นโปรแกรมสนทนา (chat) ยอดนิยม ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น ทำให้ถือเป็นตัวแทนของผู้ที่สื่อสารเพื่อการสนทนาในห้องสนทนาได้ ดังจะเห็นได้จาก การที่มีผู้เข้าไปใช้บริการการสื่อสาร

ในห้องสนทนาภาษาไทยในห้องต่าง ๆ จากโปรแกรม Prich98 ผ่านทางเครือข่ายบริการชื่อ irc.webmaster.com Port 6667 เป็นจำนวนมากถึง 32,984 คน (เก็บข้อมูลในช่วงเวลา 18.00 น. – 22.00 น. ในวันที่ 10 พฤษภาคม 2546)

### ขนาดของกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่าง (sample size และ samples)

จากโปรแกรม Prich98 ผ่านเครือข่ายบริการชื่อ irc.webmaster.com Port 6667 ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาห้องสนทนาภาษาไทย จำนวน 4 ห้อง คือ ห้องกรุงเทพ ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่ (โดยเลือกห้องจาก 4 อันดับยอดนิยมจากการสุ่มดูในระยะเวลา 2 อาทิตย์ (วันที่ 10 พฤษภาคม 2546 – วันที่ 23 พฤษภาคม 2546) ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกห้องสนทนาดังนี้ คือ

1. เลือกห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยเท่านั้น ที่เลือกศึกษาแต่ในส่วนห้องสนทนาที่เป็นภาษาไทยเพื่อไม่ให้เกิดความแตกต่างในเรื่องภาษาและความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยงานวิจัยนี้จะศึกษาแต่บริบทของสังคมไทย

2. เป็นห้องที่ได้รับความนิยมจากผู้สนทนาที่เข้ามาใช้บริการตลอดทั้งวัน ซึ่งจะดูได้จากจำนวนคนที่เข้ามาสนทนา เมื่อเปรียบเทียบกับห้องอื่น ๆ จะมีจำนวนผู้สนทนามากกว่า โดยมีจำนวนผู้สนทนาที่อยู่ในห้อง ในเวลาที่เลือกศึกษาประมาณ 100 คนขึ้นไป

3. เป็นห้องสนทนาที่ปรากฏชื่อห้องเสมอทุก ๆ วัน ซึ่งห้องสนทนาที่ได้คัดเลือกมา 4 ลำดับ (เรียงลำดับจากห้องสนทนาที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 4 อันดับแรก (สำรวจวันที่ 16 พฤษภาคม 2546) ) ได้แก่

1. ห้องกรุงเทพ (มีผู้ใช้บริการจำนวน 298 คน)
2. ห้องหาแฟน (มีผู้ใช้บริการจำนวน 254 คน)
3. ห้องคนทำงาน (มีผู้ใช้บริการจำนวน 221 คน)
4. ห้องเชียงใหม่ (มีผู้ใช้บริการจำนวน 196 คน)

โดยแต่ละห้องสนทนาจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ดังจะเห็นได้จากประเภทของชื่อห้องต่าง ๆ ซึ่งแบ่งตามทัศนคติ ความชอบ ค่านิยม ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาสามารถเลือกเข้าไปในห้องสนทนาต่าง ๆ ได้ตามความพึงพอใจ

รายละเอียดกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาในรูปแบบ Content analysis ในระยะเวลา 1 วัน  
ศึกษาทั้งหมด 4 ห้อง จะมีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างของการศึกษาในรูปแบบ Content analysis

โปรแกรมที่ศึกษา	ห้องที่ศึกษา
โปรแกรม Pirch98 ผ่านเครือข่ายบริการชื่อ irc.webmaster.com port 6667	1. ห้องกรุงเทพ 2. ห้องหาแฟน 3. ห้องคนทำงาน 4. ห้องเชียงใหม่

#### 3.1.4 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้ช่วงเดือนพฤศจิกายน - เดือนธันวาคม 2546 รวมระยะเวลา 2 เดือนในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลทุกวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ดังมีตารางแผนผังช่วงระยะเวลาการเก็บข้อมูล ตามตารางที่ 3.2

#### 3.1.5 ประเภทของข้อมูลและวิธีการเก็บข้อมูล

ประเภทของข้อมูลที่นำมาศึกษา จะเป็นข้อความการสนทนา (social interaction) ของผู้ใช้บริการการสื่อสารในห้องสนทนานั้น ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตจากข้อความสนทนาดังกล่าวในแต่ละห้องต่าง ๆ ในโปรแกรม Pirch98 ที่ได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยรวบรวมจัดเก็บข้อความสนทนานั้น ๆ ด้วยวิธีบันทึกลงแผ่นซีดี (Compact Disc) นอกจากนี้ผู้วิจัยจะใช้ระยะเวลาในการสังเกตแต่ละห้อง ซึ่งจะใช้เวลาห้องละประมาณ 20 นาที

#### 3.1.6 การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้จัดเก็บข้อมูลและบันทึกข้อมูลด้วยตนเอง

#### 3.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เมื่อมีการเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องแล้วก็จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลในการนำเสนอต่อไป ซึ่งขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลนี้จะอาศัยแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบหรือแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อให้การวิเคราะห์เป็นไปอย่างมีระบบ มีหลักการ ไม่ซับซ้อน และสามารถครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

### 3.1.8 การนำเสนอข้อค้นพบจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อค้นพบที่ได้ในบทที่ 4 ในประเด็นของ รูปแบบพฤติกรรมสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 โดยเป็นการเขียนเชิงพรรณนา โดยจะนำเสนอผลการวิจัยตามแนวคิดของ Stephen Edelston Toulmin (1964) โดยแยกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการสนทนา
2. รูปแบบสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในการพูดคุยกันในห้องสนทนา

### 3.2 ประเด็นที่สอง คือ ค้นหาปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนานั้น ๆ

โดยมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยในประเด็นดังกล่าวดังต่อไปนี้

#### 3.2.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยของประเด็นนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสนทนากับผู้ที่เคยเป็นผู้สื่อสารในห้องสนทนาโดยตรง โดยการเตรียมคำถามที่เหมาะสม และครอบคลุมสอดคล้องกับคำถามนำการวิจัย โดยนำวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษาว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้มีผลต่อการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนา โดยจะใช้กระบวนการสนทนาในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการใช่วิธีวิจัยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) เพื่อที่จะได้สามารถรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน อีกทั้งสามารถถามคำถามที่ซับซ้อนและกว้างได้ ซึ่งคำถามดังกล่าวได้มีการตรวจสอบอย่างละเอียดเป็นอย่างดีแล้ว โดยผู้วิจัยจะเริ่มด้วยคำถามเบา ๆ ที่สร้างความคุ้นเคยก่อนและจะดำเนินการสนทนาไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีการถามคำถามที่เป็นคำถามหลัก

#### 3.2.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (unit of analysis)

หน่วยในการวิเคราะห์ของประเด็นการศึกษาที่สองนั้นจะเป็นลักษณะ individual คือ ศึกษาที่ตัวบุคคลที่สื่อสารในห้องสนทนา เพื่อศึกษาให้เข้าใจถึงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้สื่อสารว่าคิดอย่างไร จึงได้แสดงพฤติกรรมเช่นที่ปรากฏออกมา

#### 3.2.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา population / sampling / sample size / samples)

##### ประชากรที่ใช้ในการศึกษา (population)

ปัจเจกบุคคลที่สื่อสารกันในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### การสุ่มตัวอย่าง (sampling)

สำหรับประชากรและกลุ่มตัวอย่างของบุคคลที่สื่อสารกันในห้องสนทนานั้น ผู้วิจัยไม่สามารถทราบจำนวนที่แน่ชัดของผู้ที่สื่อสารกันในห้องสนทนาภาษาไทยตามห้องต่าง ๆ ได้ทั้งหมด (population frame) ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกบุคคลมาสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งในการศึกษาวิจัยนี้ ในการสุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ตัวแทนของคนทุกกลุ่มและเพื่อให้ได้คำตอบที่หลากหลาย ดังนั้นในการแบ่งกลุ่ม จะแบ่งตามกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

1. เกณฑ์อายุ
2. เกณฑ์อาชีพ
3. เกณฑ์ระดับการศึกษา

### ขั้นตอนในการเลือกสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

1. เข้าไปสังเกตการณ์ในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 โดยห้องที่เข้าไปสังเกตการณ์ ได้แก่ ห้องกรุงเทพ ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่
2. ผู้วิจัยจะเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการเข้าไปคุยกับบุคคลที่ต้องการและคิดว่าน่าสนใจ โดยอาศัยเกณฑ์อายุ อาชีพ การศึกษา
3. ผู้วิจัยเข้าไปสนทนากับกลุ่มตัวอย่างที่ได้เลือกไว้ ซึ่งทำได้ ตั้งแต่การ ส่งอีเมลล์ สัมภาษณ์ การนัดแนะเข้าห้องสนทนา หรือแม้กระทั่งการขอเบอร์โทรศัพท์สัมภาษณ์ หรือการนัดพบออกมาสัมภาษณ์ข้างนอก

### ขนาดของกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่าง (sample size และ samples)

ผู้วิจัยจะเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งมีจำนวน 30 คน ซึ่งจะประกอบไปด้วยบุคคลที่เป็นตัวแทน อายุ อาชีพ และการศึกษา ที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยจะจัดให้มีการสัมภาษณ์กลุ่ม จำนวน 3 กลุ่ม ดังนี้

- |                         |             |
|-------------------------|-------------|
| กลุ่ม 1 แบ่งตามอายุ     | จำนวน 10 คน |
| กลุ่ม 2 แบ่งตามอาชีพ    | จำนวน 10 คน |
| กลุ่ม 3 แบ่งตามการศึกษา | จำนวน 10 คน |

ดังนั้นจะมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน ดังตารางที่ 3.3 แสดงกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน ได้ทำการคัดเลือกมาจากผู้ที่สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 จำนวน 4 ห้อง คือ ห้องกรุงเทพ ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่ เหตุผลที่เลือกกลุ่มตัวอย่างมาสัมภาษณ์ 30 คน เพราะผู้ให้

สัมภาษณ์ทั้งหมดเคยเป็นผู้สนทนาในโปรแกรม Pirch98 โดยในการสัมภาษณ์จะเริ่มต้นจากการสนทนากลุ่มก่อน หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงจะสัมภาษณ์เจาะลึกจากกลุ่มตัวอย่างบุคคล

### 3.2.4 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มและสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ช่วงเดือนมกราคม 2547

### 3.2.5 ประเภทของข้อมูลและวิธีการเก็บข้อมูล

ประเภทของข้อมูล คือ ข้อมูลจะเป็นลักษณะการสัมภาษณ์ มีการอภิปรายกัน (discussion) โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายกันอย่างเสรี เกี่ยวกับประเด็นปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนา ซึ่งผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลโดยการบันทึกเสียงการให้สัมภาษณ์ลงในมินิ-disc (Mini Disc)

### 3.2.6 การตรวจสอบเครื่องมือและข้อมูล

ผู้วิจัยจะเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลเอง และการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง (sampling) ก็เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของคนทุกกลุ่ม ดังนั้นจะทำให้เครื่องมือและข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มามีความ validity และ reliability

### 3.2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว คำตอบที่ได้มาจากการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจะเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ จะอาศัยแนวคิดเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบหรือแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อให้การวิเคราะห์เป็นไปอย่างมีระบบ มีหลักการ ไม่ซับซ้อน และสามารถครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และจากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สร้างประเด็นคำถามไว้ ตามเอกสารที่แนบท้าย (ภาคผนวก)

### 3.2.8 การนำเสนอข้อค้นพบจากผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำข้อค้นพบที่ได้มาเสนอในบทที่ 4 ในประเด็นของปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมในการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนา หรือใน CHAT ROOMS โดยเป็นการเขียนเชิงพรรณนา โดยจะนำเสนอผลการวิจัยตามแนวคิดของ Stephen Edelston Toulmin (1964 : 97 – 103)



ตารางที่ 3.2 แสดงช่วงระยะเวลาที่เก็บข้อมูลในการศึกษารูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

DPU



ตารางที่ 3.3 กลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

เกณฑ์		จำนวน
อายุ	ต่ำกว่า 15 ปีลงไป	2 คน
	15 – 20 ปี	2 คน
	21 – 25 ปี	2 คน
	26 – 30 ปี	2 คน
	30 ปีขึ้นไป	2 คน
	รวม	10 คน
อาชีพ	นักเรียน	2 คน
	นักศึกษา	2 คน
	ทำงานข้าราชการ	2 คน
	ทำงานบริษัท	2 คน
	ทำงานอาชีพอิสระ	2 คน
	รวม	10 คน
ระดับการศึกษา	ต่ำกว่ามัธยม	2 คน
	มัธยม	2 คน
	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ	2 คน
	อุดมศึกษา	2 คน
	สูงกว่าปริญญาตรี	2 คน
	รวม	10 คน
	รวมทั้งหมด	30 คน

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการวิจัย 3 วิธีด้วยกัน คือ การสังเกตการณ์ การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์

**การสังเกตการณ์** ผู้วิจัยได้เข้าและเก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 จาก 4 ห้องสนทนา คือ ห้องกรุงเทพ ห้องคนทำงาน ห้องเชียงใหม่ และห้องหาแฟน ในช่วงระหว่างวันที่ 3 พฤศจิกายน 2546 ถึง วันที่ 31 ธันวาคม 2546 โดยจะเข้าไปสังเกตการณ์ทุกวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ทั้งหมด 26 ครั้ง โดยผู้วิจัยใช้ชื่อ AUM----- ในการเข้าไปสังเกตการณ์

**การวิเคราะห์เนื้อหา** ในการเข้าไปสังเกตการณ์ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลไว้เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์บันทึกข้อความที่แสดงการสนทนาบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาเดียวกัน โปรแกรมที่ใช้สามารถจะบันทึกข้อความเฉพาะข้อความที่ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ต้องการแสดงให้ทุกคนในห้องสนทนาเห็นเท่านั้น แต่ไม่สามารถบันทึกข้อความที่ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 สนทนาเป็นส่วนตัวกับกลุ่มสนทนาได้ ดังนั้นในการวิเคราะห์เนื้อหาของงานวิจัยนี้จึงวิเคราะห์ในขอบเขตของการสนทนาที่ปรากฏในห้องสนทนาเท่านั้น

**การสัมภาษณ์** เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 มาประกอบงานวิจัย โดยสัมภาษณ์ผู้ใช้ทั้งหมด 30 คน แบ่งเป็น ชาย 15 คน และหญิง 15 คน โดยเลือกตามเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์อายุ 10 คน แบ่งเป็น ชาย 5 คน หญิง 5 คน

ชื่อ - สกุล	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับการศึกษา	อาชีพ
1. ค.ช. ฉัฐพล สง่างาม	ชาย	14	มัธยมต้น	นักเรียน
2. นาย ศตกร หริพงษ์	ชาย	17	มัธยมปลาย	นักเรียน
3. นาย ธาตรี พวงพันธุ์	ชาย	24	ปริญญาตรี	นักศึกษา
4. นาย สมภพ ลัดदानนท์	ชาย	29	มัธยมปลาย	รับจ้าง (บริษัท)
5. นาย วิทยา รวมธรรม	ชาย	31	ปวช.	ว่างงาน

ชื่อ - สกุล	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับการศึกษา	อาชีพ
6. ด.ญ. ปวันรัตน์ จีระศิริ	หญิง	14	มัธยมต้น	นักเรียน
7. น.ส. พิมชนก ทองแจ่ม	หญิง	20	ปริญญาตรี	นักศึกษา
8. น.ส. วิชชุดา หอมหวล	หญิง	22	ปวช.	นักศึกษา
9. น.ส. อุทิสรา เอื้อตะโก	หญิง	27	ปวช.	อาชีพอิสระ
10. น.ส. ปรางทิพย์ โชติเนตร	หญิง	32	ปวช.	ค้าขาย

เกณฑ์อาชีพ 10 คน แบ่งเป็น ชาย 5 คน หญิง 5 คน

ชื่อ - สกุล	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับการศึกษา	อาชีพ
1. นาย ภาณุพงษ์ รอดบรรจบ	ชาย	17	มัธยมปลาย	นักเรียน
2. นาย ชัยฤกษ์ วีระกุล	ชาย	24	ปริญญาตรี	นักศึกษา
3. จำเอก ไกรวิทย์ วาสนา	ชาย	24	ร.ร.ชุมพล ทหารเรือ	ทหาร (ข้าราชการ)
4. นาย อนุชา พรศิริ	ชาย	26	ปริญญาตรี	รับจ้าง (บริษัท)
5. นาย สรวง สิงหะเนติ	ชาย	29	ปวส.	รับจ้าง ทั่วไป
6. น.ส. ปวีณา นักรธรรม	หญิง	17	มัธยมปลาย	นักเรียน
7. น.ส. กนกวรรณ ภูนาเมือง	หญิง	23	ปริญญาตรี	นักศึกษา
8. น.ส. จิตรลดา บุรณะนัฏ	หญิง	24	ปริญญาตรี	รับจ้าง (บริษัท)
9. น.ส. เฉลิมพร พันธุ์สนิท	หญิง	25	ปริญญาตรี	ธุรกิจ ส่วนตัว
10. น.ส. ประภาพร ประมวลสุข	หญิง	27	ปริญญาตรี	ลูกจ้าง (ข้าราชการ)

เกณฑ์ระดับการศึกษา 10 คน แบ่งเป็น ชาย 5 คน หญิง 5 คน

ชื่อ - สกุล	เพศ	อายุ (ปี)	ระดับการศึกษา	อาชีพ
1. ด.ช. ชีรภัทร ศรีหิรัญ	ชาย	12	ประถม	นักเรียน
2. นาย ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต	ชาย	17	มัธยมปลาย	นักเรียน
3. นาย ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงษ์	ชาย	20	ปวช.	นักศึกษา
4. นาย ปิติพงษ์ บุษบไสย	ชาย	19	ปริญญาตรี	นักศึกษา
5. นาย ปราโมทย์ เหลลาลาภะ	ชาย	27	ปริญญาโท	นักศึกษา
6. ด.ญ. ธิรดา จิตสุจริตวงศ์	หญิง	12	ประถม	นักเรียน
7. น.ส. ศิรินยา สงวนสิทธิ์	หญิง	18	มัธยมปลาย	นักเรียน
8. น.ส. กานดา วินทะไชย	หญิง	18	ปวช.	นักศึกษา
9. น.ส. นริศรา พันธมนตรี	หญิง	20	ปริญญาตรี	นักศึกษา
10. น.ส. วรณภรณ์ อนุอัน	หญิง	26	ปริญญาโท	นักศึกษา

#### 4.1 ผลจากการสังเกตการณ์

การเข้าไปสังเกตการณ์ในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 ได้ทำการสังเกตการณ์ ทุกวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ติดต่อกันเป็นเวลา 2 เดือน เริ่มตั้งแต่วันที่ 3 พฤศจิกายน 2546 ถึงวันพุธที่ 31 ธันวาคม 2546 รวม 26 วัน สรุปผลจากการสังเกตการณ์ในห้องต่าง ๆ ได้ดังนี้

##### ห้องกรุงเทพ

การใช้ห้องสนทนาโดยส่วนใหญ่จะเป็นการทักทายเพื่อหาคู่สนทนา เพื่อที่จะชวนคุยกันแบบเป็นส่วนตัว ซึ่งผู้ที่ใช้ห้องสนทนานั้นส่วนใหญ่เป็นคนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพ และปริมณฑล โดยสังเกตได้จากการสนทนาที่มีการนัดหมาย นัดพบกัน หรือการประกาศที่อยู่ของผู้สนทนาเอง แต่ก็มีผู้สนทนาบางคนที่อยู่ต่างจังหวัด เช่น เชียงใหม่ ลำปาง ก็เข้ามาใช้ห้องสนทนาด้วย

ประเด็นที่สนทนากันในห้องสนทนากรุงเทพ โดยมากจะเกี่ยวกับการหาคู่สนทนา ซึ่งจะระบุรายละเอียดของผู้สนทนา ได้แก่ ชื่อ อายุ สถาบันการศึกษา เป็นต้น การนัดหมายหาเพื่อนเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่วงเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งในการวิจัยนี้มีการเก็บข้อมูลในช่วงที่เป็นเทศกาล คือ วันลอยกระทง ซึ่งตรงกับวันพุธที่ 5 พฤศจิกายน 2546 และช่วงเทศกาลปีใหม่ ตรงกับวันพุธที่ 31 ธันวาคม 2546 ซึ่งเรื่องเทศกาลได้ถูกยกขึ้นมาเป็นประเด็นในการสนทนาเป็นอย่างมาก เช่น

หาเพื่อน ไปล่อยกระทง หาเพื่อนเที่ยวปีใหม่ โดยผู้สนทนาจะระบุสถานที่ที่จะไปเที่ยว หรือระบุบริเวณที่ผู้สนทนาอยู่ในขณะนั้น หรือสถานที่นัดพบ เป็นต้น การหาเพื่อน หรือการซื้อขายบริการทางเพศ ผู้สนทนาจะใช้คำที่เป็นที่เข้าใจกันในกลุ่มผู้สนทนา เช่น ต้องการหาค่าขนม หรือ ต้องการซื้อหรือขาย และระบุรายละเอียด เป็นต้น การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ขายสินค้า หรือเว็บไซต์ รวมทั้งการขอคะแนนโหวต (Vote) ในการประกวดที่ตัดสินด้วยคะแนนโหวต หรือเว็บไซต์ที่ให้ผู้เข้าชมสามารถแสดง (Post) รูปภาพ และให้คะแนนได้ ซึ่งเว็บไซต์ลักษณะดังกล่าวมักจะถูกอ้างถึงเมื่อต้องการที่จะให้กลุ่มสนทนาเห็นรูปของผู้สนทนาที่แสดงไว้อยู่บนเว็บไซต์ ซึ่งจะเป็นรูปของผู้ที่สนทนาจริงหรือไม่นั้น ไม่สามารถรู้ได้ ซึ่งการสนทนาในประเด็นนี้จะมีการระบุที่เก็บรูปภาพ (URL : Uniform Resource Locators) เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปดูได้

บรรยากาศในการสนทนาก่อนข้างมีประเด็นในการสนทนาที่หลากหลาย มีข้อความใหม่เข้ามาในห้องสนทนาเร็วมาก เนื่องจากมีผู้เข้าร่วมสนทนาพร้อมกันหลายคน ต่างคนก็ต่างหา กลุ่มสนทนา ส่วนมากต้องการที่จะหาผู้สนทนาเพื่อเข้าไปสนทนากันแบบเป็นส่วนตัว มีการใช้ข้อความที่ส่อไปในประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือการซื้อขายบริการทางเพศค่อนข้างมาก และมีการแสดงที่เก็บรูปภาพ (URL : Uniform Resource Locators) เพื่อให้กลุ่มสนทนาดูรูป หรือขอคะแนนโหวต (Vote) ค่อนข้างมากเช่นกัน

### ห้องคนทำงาน

ผู้ที่เข้ามาใช้ห้องสนทนานี้ส่วนใหญ่จะประกาศตัวอย่างชัดเจนว่าเป็นคนที่อยู่ในวัยทำงาน ซึ่งพักอาศัยอยู่ตามจังหวัดต่าง ๆ แต่ก็ยังมีผู้สนทนาบางส่วนที่กำลังอยู่ในวัยศึกษา การสนทนา มีทั้งการใช้ห้องสนทนาแบบหลาย ๆ คน และการสนทนาแบบเป็นส่วนตัว

ประเด็น หรือหัวข้อที่สนทนากัน ส่วนใหญ่จะเป็นการหาผู้สนทนา การใช้ถ้อยคำในการสนทนาจะเป็นถ้อยคำง่าย ๆ ไม่ค่อยมีการใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่ม หรือคำแสลงมาก เรื่องที่สนทนาจะเป็นเรื่องทั่วไป ไม่มีประเด็นหลัก เป็นการสนทนาโต้ตอบกันไปมาเป็นกลุ่ม มีการโฆษณา หรือประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับธุรกิจบ้าง เช่น ประชาสัมพันธ์รับจัดทำเว็บไซต์ เซ้งร้าน อินเทอร์เน็ต เป็นต้น มีการแสดง (Post) ข้อความที่เกี่ยวเรื่องทางเพศ หรือการประกาศซื้อขายบริการทางเพศบ้างแต่จะไม่ใช้คำในลักษณะที่ชัดเจนมากนัก และมีจำนวนไม่มาก ช่วงเทศกาลลอยกระทง และเทศกาลปีใหม่ ไม่ค่อยถูกยกขึ้นมาเป็นประเด็นในการสนทนา

บรรยากาศในการสนทนามีประเด็นในการสนทนาไม่ค่อยหลากหลาย มีข้อความใหม่ ๆ เข้ามาในห้องสนทนาเรื่อย ๆ เป็นระยะ ส่วนใหญ่เป็นการประกาศหาผู้สนทนา มีการสนทนา ร่วมกันเป็นกลุ่มในห้องสนทนา ถ้าผู้ใช้ห้องสนทนาคนใดอยากเข้าร่วมสนทนา ก็สามารถเข้าร่วม

สนทนาได้ทันที และการสนทนาจะเป็นประเด็นทั่ว ๆ ไป ที่ทุกคนสามารถร่วมวงสนทนาได้ รวมทั้งมีการโต้ตอบกันไปมาอย่างเป็นกันเอง การใช้ข้อความที่ส่งไปในทางซื้อขายบริการทางเพศค่อนข้างน้อย

### ห้องเชียงใหม่

ผู้ใช้ห้องสนทนาส่วนใหญ่เป็นคนที่อาศัยอยู่จังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดใกล้เคียง เช่น จังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงราย แต่ก็มีผู้สนทนาบางกลุ่มที่พักอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพฯ สังกัดได้จากการประกาศตัวของผู้สนทนา และการระบุสถานศึกษา รวมทั้งการนัดหมายและการประกาศข่าวสารต่าง ๆ เช่น การรับสมัครพนักงาน กลุ่มผู้สนทนามีทั้งนักศึกษา และผู้ที่อยู่ในวัยทำงาน

ประเด็นที่แสดงในห้องสนทนาส่วนใหญ่เป็นการทักทายเพื่อหาคู่สนทนา และเข้าไปสนทนากันแบบเป็นส่วนตัว การหาเพื่อนเที่ยว โดยผู้สนทนาจะบอกบริเวณที่ตนเองอาศัยอยู่ และบอกสถานที่ที่จะไป เป็นต้น การตั้งคำถาม หรือข้อสงสัยไว้ในห้องสนทนาเพื่อให้ผู้อื่นที่อยู่ในห้องช่วยตอบ เช่น ถามเกี่ยวกับเรื่องเกมออนไลน์ รวมทั้งประกาศซื้อขายเกมในห้องสนทนา ช่วงเทศกาลถูกยกขึ้นมาเป็นประเด็นในการสนทนา เช่น ช่วงเทศกาลลอยกระทงจะมีผู้สนทนาจำนวนมากเข้ามานัดหมายกันกับผู้สนทนาคนอื่น ๆ ที่อยู่ในห้องสนทนาไปลอยกระทงด้วยกัน โดยมีการนัดหมายสถานที่ ซึ่งโดยมากจะเป็นสถานที่ที่อยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ หรือจังหวัดใกล้เคียง แต่ก็มีผู้สนทนาบางคนก็นัดหมายสถานที่ที่อยู่กรุงเทพฯ รวมทั้งมีผู้สนทนาคนอื่น ๆ เข้ามาแล้วเรื่องการไปลอยกระทงตามสถานที่ต่าง ๆ ให้ฟัง เป็นต้น

บรรยากาศในการสนทนามีประเด็นในการสนทนาด้านอื่น ๆ ค่อนข้างหลากหลาย ค่อนข้างเร็ว เนื่องจากมีผู้ใช้พร้อมกันหลายคน และเป็นการใช้ประโยคสั้น ๆ หรือประโยคเดิมในการกล่าวทักทายเพื่อหาคู่สนทนา มีการใช้ห้องสนทนาเป็นสื่อกลางในการชักชวนผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาไปเที่ยวด้วยกัน หรือนัดหมายกัน นัดพบกันตามสถานที่ต่าง ๆ ข้างนอกห้องสนทนาด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะช่วงเทศกาลต่าง ๆ มีการใช้ข้อความที่ส่งไปในประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือการซื้อขายบริการทางเพศบ้างพอสมควร

### ห้องหาแฟน

ผู้ที่เข้ามาสนทนาในห้องสนทนาที่ค่อนข้างมากมายและหลากหลายอาชีพ มีทั้งกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยม ระดับมหาวิทยาลัย หรือสายอาชีพ ไปจนถึงผู้ที่ทำงานแล้ว ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีการแสดงออกถึงลักษณะตัวตนที่ตนเองต้องการแสดงในห้องสนทนา ว่าเป็น เพศชาย เพศหญิง หรือ กะเทย อย่างชัดเจนในข้อความที่ใช้ทักทายกัน



ประเด็นในการสนทนาส่วนใหญ่จะเป็นการหักทากันเพื่อหาคู่สนทนา โดยเน้นไปที่เพศตรงข้าม บางข้อความจะระบุลักษณะเฉพาะของผู้ที่ตนเองต้องการสนทนาด้วย หรือบอกสถานที่ที่ผู้สนทนาอาศัยอยู่ หรือผู้ที่ต้องการสนทนาด้วย เช่น “ดิฉันหาหญิงคุยกันคับ ผมอยู่แถวบางแคคับ” หรือ “ดิฉันหาแฟนอายุ 16 - 18 ปีคับ ว่างเข้ามาคุยได้” เป็นต้น รวมทั้งมีการระบุที่เก็บรูปภาพ (URL : Uniform Resource Locators) ที่แสดง (Post) ไว้ในเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปดูรูปภาพของตนเองได้ หรือขอคะแนนโหวต (Vote) ให้กับตนเอง มีการแสดงหรือบอกช่องทางอื่น ๆ ในการติดต่อสื่อสารกันในห้องสนทนาที่นอกเหนือไปจากการคุยกันแค่ในห้องสนทนา เช่น ที่อยู่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail Address) หรือ ชื่อที่ใช้ในการเล่นโปรแกรม MSN ซึ่งเป็นการใช้โปรแกรมในการสนทนาผ่านเว็บไซต์แบบเป็นส่วนตัวซึ่งต้องมีรหัสในการเข้าใช้โปรแกรมก่อน

บรรยากาศในการสนทนามีประเด็นในการสนทนาไม่หลากหลาย ส่วนใหญ่การสนทนาดังกล่าวเป็นการประกาศหาคู่สนทนา เน้นไปที่เพศตรงข้าม โดยประกาศอย่างชัดเจนว่าต้องการหาแฟน รวมทั้งมีการบอกเว็บไซต์ที่แสดงรูปไว้ให้คู่สนทนาเข้าไปดู หรือให้เข้าไปช่วยโหวต (Vote) การใช้ข้อความที่สื่อไปในประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือการซื้อขายบริการทางเพศค่อนข้างน้อย หรือไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจน มีการชักชวน หรือนัดหมายกันเพื่อออกไปเจอกันข้างนอกห้องสนทนา

### สรุปการใช้ห้องสนทนาเชิงเปรียบเทียบ

จากการสังเกตการณ์การใช้ห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pircb98 ในห้องสนทนาที่เลือกเข้าไปสังเกตการณ์ทั้งหมดจำนวน 4 ห้อง คือ ห้องกรุงเทพ ห้องคนทำงาน ห้องเชียงใหม่ และห้องหาแฟน ซึ่งมีประเด็นในการสนทนาในลักษณะใกล้เคียงกัน แต่มีน้ำหนักในแต่ละประเด็นแตกต่างกันไปในแต่ละห้องสนทนา รวมทั้งลักษณะของผู้ใช้ห้องสนทนามีความแตกต่างกันด้วย เมื่อพิจารณาในเชิงเปรียบเทียบพบว่า

จำนวนผู้ใช้ห้องสนทนาโดยเฉลี่ย ห้องกรุงเทพมีผู้ใช้มากที่สุด รองลงมาคือห้องหาแฟน ห้องเชียงใหม่ และห้องคนทำงาน

จำนวนข้อความที่เข้ามาในห้องสนทนา ห้องกรุงเทพมีข้อความใหม่เข้ามาเร็วที่สุด รองลงมาคือห้องหาแฟน ห้องเชียงใหม่ และห้องคนทำงาน

การสนทนาดังกล่าวในพื้นที่ของห้องสนทนา ห้องคนทำงานมีการใช้ข้อความสนทนาที่แสดงในห้องสนทนามากที่สุด รองลงมาคือ ห้องเชียงใหม่ ห้องกรุงเทพ และห้องหาแฟน

การใช้ห้องสนทนาเป็นสื่อกลางในการชักชวน หรือนัดหมาย นัดพบกับผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาไปเจอกันข้างนอกห้องสนทนา ห้องกรุงเทพมีการชักชวน หรือนัดหมาย นัดพบกันมากที่สุด รองลงมาคือห้องเชียงใหม่ ห้องหาแฟน และห้องคนทำงาน

การใช้ข้อความที่ส่งไปในประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือซื้อขายบริการทางเพศมากที่สุดคือ ห้องกรุงเทพ รองลงมาคือห้องเชียงใหม่ ห้องหาแฟน และห้องคนทำงาน

มีการระบุที่เก็บรูปภาพ (URL : Uniform Resource Locators) ที่ผู้สนทนาได้แสดง (Post) ไว้ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้สนทนาคนอื่น ๆ เข้ามาดูรูป หรือขอคะแนนโหวต (Vote) มากที่สุดคือ ห้องหาแฟน รองลงมาคือห้องกรุงเทพ ห้องเชียงใหม่ และห้องคนทำงาน

### ข้อสรุปที่ได้จากการสังเกตการณ์

จากการเข้าไปสังเกตการณ์เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้สนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

#### 4.2 การใช้ชื่อในการสนทนา

การใช้ชื่อเพื่อสนทนาในโปรแกรม Pirch98 จะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ชื่อที่ตั้งเพื่อเข้าสู่โปรแกรม และชื่อที่ใช้กับคู่สนทนา บางคนอาจใช้ชื่อเดียวกัน การตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมมีเงื่อนไขว่าต้องใช้เป็นอักษรภาษาอังกฤษ เครื่องหมายต่าง ๆ และตัวเลขเท่านั้น โดยจะต้องไม่ซ้ำกับชื่อผู้ใช้ในห้องสนทนาอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งการตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมนั้น อาจมีลักษณะคล้ายกับการใช้นามแฝง หรือนามปากกาของนักเขียน แต่ต้องมีการสร้างอัตลักษณ์ และจุดเด่นที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดให้มีผู้เข้ามาสนทนาด้วย และสามารถจดจำได้เพื่ออาจเป็นคู่สนทนาอีกในครั้งต่อไป

**ตัวอย่างประโยคสนทนา :** <^^Wave100cc^^> โดเรมอนหาคนรู้ใจคับ

ชื่อที่อยู่ในเครื่องหมาย < ... > คือชื่อที่ตั้งเพื่อเข้าโปรแกรม Pirch98 ซึ่งในตัวอย่างนี้คือ ^^Wave100cc^^ ส่วนชื่อที่ใช้สนทนากับคู่สนทนานั้นผู้สนทนาแทนตัวเองว่า โดเรมอน (ชื่อตัวการ์ตูนญี่ปุ่น) โดยทั้งสองชื่ออาจจะไม่ใช่ชื่อจริง ๆ ของผู้สนทนาดังกล่าวก็ได้ แต่บางคนอาจใช้ชื่อจริง หรือชื่อเล่นของตัวเองจริง ๆ มาตั้งเป็นชื่อเพื่อเข้าโปรแกรม Pirch98 หรืออาจใช้เป็นชื่อแทนตัวเองกับคู่สนทนาดังกล่าวก็ได้ การตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมสนทนาของผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่า สามารถแบ่งออกได้เป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. **การผสมอักษรเป็นคำ** คือ การนำตัวอักษรในภาษาอังกฤษมาผสมกันเพื่อสร้างเป็นคำหรือวลีสั้น ๆ ที่ใช้เรียกแทนชื่อผู้สนทนา โดยสามารถแบ่งออกเป็นข้อย่อยได้ดังนี้

1.1 **ชื่อบุคคลที่ใช้ทั่วไป** ในการใช้ชื่อบุคคลนี้ ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 อาจใช้ชื่อของตัวเองจริง ๆ หรืออาจใช้ชื่อที่เรียกกันในกลุ่มเพื่อน ในบางครั้งอาจใช้ชื่อบุคคลอื่นที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักกีฬา เป็นต้น การใช้ชื่อบุคคลนั้น หากผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ใช้ชื่อของตัวเองจริง ๆ อาจแสดงถึงบุคลิกที่เป็นคนชอบเปิดเผย แต่ผู้ที่สนทนาด้วยนั้นไม่สามารถทราบได้เลยว่าชื่อที่ใช้นั้นเป็นชื่อจริง ๆ หรือเปล่า ดังนั้นการใช้ชื่อบุคคลอาจไม่ได้บ่งบอกอะไรมากนัก แต่หากผู้ตั้งชื่อเป็นชื่อบุคคลอื่นที่มีชื่อเสียงอาจจะบ่งบอกได้ว่าผู้ใช้นั้นชื่นชอบบุคคลใดเป็นพิเศษ ตัวอย่างในการใช้ชื่อบุคคล เช่น suwit, Shusaku, kang, natawat, joe, loxy, Ayrin, YuMin เป็นต้น

1.2 **การใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จัก** ได้แก่ ชื่อวงดนตรี ชื่อตราสินค้า ชื่อทีมฟุตบอล เป็นต้น ในการใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จักนั้น สามารถบ่งบอกถึงความสนใจของผู้ที่ตั้งชื่อนั้นได้ หรืออาจเป็นความตั้งใจที่จะแสดงออกของตัวผู้ตั้งชื่อเอง ว่ามีความสนใจหรือชื่นชอบอะไรเป็นพิเศษ และยังสามารถดึงดูดคู่สนทนาที่สนใจในสิ่งเดียวกันให้เข้ามาร่วมสนทนาด้วยได้ นอกจากนี้ชื่อที่ตั้งอาจสะท้อนถึงลักษณะหรือบุคลิกของตัวผู้ตั้งชื่อได้ เช่น หากใช้ชื่อวงดนตรีแสดงว่าผู้ที่ตั้งชื่อมีความชื่นชอบในดนตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจทราบได้ว่าชื่นชอบในดนตรีประเภทใดเป็นพิเศษ ตัวอย่างในการใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จัก เช่น LinkinParK (วงดนตรี), Accords (รุ่นรถยนต์), Revolution (รุ่นโทรศัพท์มือถือ), NEMO (ภาพยนตร์), Aquarius (ราศี), Hanami (ตราสินค้าขนมขบเคี้ยว), BMW318i (รุ่นรถยนต์) เป็นต้น

1.3 **การใช้อักษรย่อหรือคำที่ไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์** ในการใช้ชื่อที่เป็นอักษรย่อที่รู้จักกันทั่วไป ก็จะมีลักษณะคล้ายกับผู้ตั้งชื่อที่เป็นที่รู้จัก (ตามข้อ 1.2) ส่วนอักษรย่อบางอย่างอาจเป็นที่รู้จักกันเฉพาะกลุ่ม หรือเข้าใจเฉพาะตัวผู้ตั้งชื่อเอง แต่ในบางครั้งอาจพบผู้ที่ใช้ชื่อที่ไม่สามารถทราบได้ว่าเป็นอักษรย่อของอะไร และไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์นั้น สังเกตว่าผู้ที่ตั้งชื่อนั้นจะไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาสนทนาในห้องสนทนาอย่างจริงจัง โดยสังเกตจากเวลาที่เข้ามาใช้ห้องสนทนา คือจะใช้เวลาในการสนทนาไม่นานแล้วก็ออกไป โดยอาจไม่มีการทักทายหรือสนทนากับผู้อื่นเลยแล้วก็ออกไป อาจเนื่องมาจากผู้ตั้งชื่อต้องการที่จะเข้ามาสังเกตการณ์ดูว่าห้องสนทนาที่เข้ามานี้มีความน่าสนใจในประเด็นใด ตรงกับที่ตัวเองสนใจหรือไม่ ตัวอย่างชื่อที่ใช้เป็นอักษรย่อหรือคำที่ไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ เช่น BiLnP, OTOCOP, RoRxB, gtfjorj, SKnBX, ddfdfdfdf, HyKzM เป็นต้น

1.4 **การใช้ตัวอักษรซ้ำ** การใช้ตัวอักษรซ้ำหากใช้ร่วมกับชื่อที่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ อาจแสดงให้เห็นว่า ผู้ตั้งชื่อต้องการใช้ชื่อนั้นจริง ๆ แต่ชื่อนั้นมีผู้ใช้นิยมตั้งกัน

มากหรือชื่อนั้นเป็นชื่อที่ตั้งซ้ำกับผู้ใช้คนอื่นแล้ว (เนื่องจากโปรแกรมไม่อนุญาตให้ใช้ชื่อซ้ำกัน) หรือต้องการสร้างความโดดเด่นให้กับชื่อที่ใช้ ในการใช้ตัวอักษรซ้ำในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ตั้งชื่อนั้นมีความผูกพันกับชื่อนั้นมาก ซึ่งอาจเป็นชื่อของตัวเอง หรือเป็นชื่อที่เรียกกันในกลุ่มเพื่อน หรือเป็นชื่อบุคคลอื่นที่ผู้ตั้งชื่อชื่นชอบก็ได้ ส่วนในการใช้ตัวอักษรตัวเดียวซ้ำหลาย ๆ ตัว อาจเป็นการสร้างความโดดเด่น หรือผู้ใช้อาจไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาเล่นในห้องสนทนาก็ได้ ตัวอย่างการใช้ตัวอักษรซ้ำ เช่น alexxxxx, NaTTT, ninggggggggg, mannnn, ThongDeeee, tttttttttttt, Christinaa, Rebecca เป็นต้น

**1.5 การใช้คำผสม** จะเป็นการนำคำที่มีความหมายมาผสมกันเพื่อตั้งเป็นชื่อ โดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษา แต่ต้องการสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายเพื่อป้องกันบางสิ่งบางอย่างที่ผู้ตั้งชื่อนั้นต้องการบอกให้ผู้อื่นทราบ บางครั้งอาจมีการระบุเพศลงไปในชื่อที่ตั้งด้วย ตัวอย่างการใช้คำผสม เช่น BOOM\_MAN, love\_ning, Angel\_DragoN, Heineken\_Z, Second\_MAN, Alone\_Man, Cupid\_Gir, ThaiMausicman, girlalone, pretty\_fat\_girl, ThaiFunnyMan เป็นต้น

**1.6 การผสมคำเป็นวลี** จะมีลักษณะคล้ายกับการใช้คำผสม แต่ผู้ตั้งชื่อต้องการขยายความให้ลึกซึ้งไปมากกว่าการใช้คำผสม ตัวอย่างการผสมคำเป็นวลี เช่น all\_the\_think\_boy\_said, A\_GentleMan\_and\_A\_Buyer, talk\_only, nan\_verySexy\_girl, TakeItEasy, Good\_Governance\_Man\_Funny เป็นต้น

**1.7 การใช้คำเลียนเสียง** เนื่องจากข้อจำกัดของโปรแกรมในการตั้งชื่อที่ต้องใช้ตัวอักษรที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ดังนั้นหากผู้ใช้ต้องการตั้งชื่อที่สามารถจะสื่อความหมายของคำในภาษาอื่น อย่างเช่นภาษาไทย แต่อาจจะนึกคำในภาษาอังกฤษที่เหมาะสมไม่ออก หรือต้องการเน้นคำที่ออกเสียงนั้น ๆ ผู้ตั้งชื่ออาจนำเอาตัวอักษรในภาษาอังกฤษมาผสมกันให้ออกเสียงเลียนกับเสียงที่ตั้งใจไว้ หรือให้ออกเสียงเหมือนกับชื่อที่อยากจะตั้ง ตัวอย่างการใช้คำเลียนเสียง เช่น JoyNaRak (จอยน่ารัก), ooK\_Huk\_Kub (อก\_หัก\_ครับ), nangmannoi (นางมน้อย), gOn\_Din (ก๊อนดิน), moo\_noi (หมู่น้อย), nam\_tan (น้ำตาล), KonHaRak (คนน่ารัก) เป็นต้น

**2. การใช้เครื่องหมายหรือตัวอักษรมาสร้างเป็นสัญลักษณ์** ในการใช้เครื่องหมาย และตัวอักษรมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือแสดงเป็นภาพ แทนการใช้ตัวอักษรในการตั้งชื่อนั้น เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้เกิดความโดดเด่นของผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 เพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เป็นที่น่าสนใจของกลุ่มสนทนา ตัวอย่างของการสร้างสัญลักษณ์ เช่น {v\_v}, [{^}], @(+\_)@, {{o^\_o}}, {'-\_-'}{'-\_-'}{'-\_-'}, [o\_-], (^o^)^ เป็นต้น

**3. การใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์** การใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์เป็นที่นิยมมาก เนื่องจากโปรแกรม Pirch98 ไม่อนุญาตให้ใช้ชื่อซ้ำกันกับผู้อื่น ดังนั้นหากผู้ใช้ต้องการที่จะใช้ชื่อนั้นในการ

สนทนาแต่มีผู้อื่นใช้อยู่ก่อนแล้ว จึงต้องผสมกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความแตกต่างไม่ให้ซ้ำกับผู้อื่น เช่น ^\_PLOY\_^, ^o^TAE^o^, [^\_^]perw, ^M\_DTAC^, [W][O][R][N], ^\_O^\_H^\_M^\_ , [C]h[A]o[S]\_C[i][t]Y, F[a]Nc[H]aN เป็นต้น ซึ่งในการใช้สัญลักษณ์ผสมกับคำในการตั้งชื่อนั้น นอกจากทำให้ได้ชื่อที่ต้องการแล้ว ยังเป็นจุดดึงดูดความสนใจของผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาให้เข้ามาสนทนาด้วย ในการใช้สัญลักษณ์ร่วมกับคำจะมีอีกลักษณะหนึ่ง คือ การใช้ตัวเลขต่อท้ายชื่อที่ต้องการใช้ เพื่อไม่ให้ซ้ำกับผู้อื่น โดยมากตัวเลขที่มาต่อท้ายจะเป็นตัวเลขที่จดจำง่าย เช่น ตัวเลขซ้ำกัน 3 ตัว หรืออาจมีความสัมพันธ์กับผู้ใช้ เช่น อายุ ปีเกิด หรืออาจเป็นเบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น สาเหตุที่ต้องใช้ตัวเลขที่จดจำง่ายนั้นเนื่องจาก อาจต้องการใช้ชื่อนี้ในการเข้าสนทนาครั้งต่อไป หรือต้องการสนทนากับคู่สนทนาเดิมในโอกาสต่อไป จะจดจำได้ง่าย หรือเพื่อความน่าสนใจน่าจดจำ ตัวอย่างการใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลข เช่น Joy222, macha18, palm16, love2524, not5833, thida444, Ratcha2003, MAya1979 เป็นต้น

4. **ไม่ได้ตั้งชื่อเมื่อเข้าโปรแกรม** โปรแกรม Pirch98 จะตั้งชื่อให้ผู้ใช้เองอัตโนมัติเป็น Guest และต่อท้ายด้วยตัวเลข 5 หลักที่ไม่ซ้ำกันกับผู้ที่ใช้อยู่เดิม เช่น Guest75453, Guest97175 เป็นต้น ในการไม่ตั้งชื่อในการเข้าโปรแกรมนั้น อาจเนื่องมาจากผู้ใช้นั้นใช้โปรแกรมเป็นครั้งแรก และยังไม่เข้าใจขั้นตอนวิธีการใช้งานที่ถูกต้อง หรือผู้ใช้ไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาสนทนาอย่างจริงจัง อาจแค่อยากเข้ามาดูการสนทนาเท่านั้น หรือเพียงแค่เข้ามาสังเกตการณ์ก่อนว่าห้องสนทนาต่าง ๆ นั้นสนทนากันในเรื่องอะไร หรือมีคนที่น่าสนใจที่จะสนทนาด้วยหรือไม่ หรืออาจเข้ามาเพื่อรบกวนผู้ที่สนทนาอยู่ในห้องสนทนาโดยไม่ต้องเปิดเผยชื่อตัวเอง

#### 4.3 ลักษณะการใช้ข้อความในการสนทนา

การใช้ข้อความในการสนทนา เนื่องจากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 นี้ เป็นการสื่อสารด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันนั้น โปรแกรม Pirch98 สามารถพิมพ์เป็นภาษาไทยได้ และห้องสนทนาที่เข้าสังเกตการณ์ผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นคนไทย ข้อความที่ใช้ในการสนทนาจึงใช้ภาษาไทยเป็นหลัก จากข้อจำกัดที่ต้องสื่อสารกันด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น จึงทำให้ไม่สามารถเห็นหน้าตา กิริยาท่าทาง การแสดงออกต่าง ๆ หรืออวัจนภาษาของกลุ่มสนทนาได้ เพื่อให้ได้บรรยากาศในการสนทนาผู้สนทนาจึงใช้ตัวอักษรในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงออกให้ได้ใกล้เคียงกับการสนทนากันจริง ๆ เช่น เสียงต่าง ๆ การแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งอารมณ์ที่แสดงออกในที่นี้เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่ต้องการให้คู่สนทนาทราบเท่านั้น แต่อาจไม่ใช่อารมณ์ที่แท้จริงของผู้สนทนายก็ได้ อาจเป็นแค่เพียงการเสแสร้งแกล้งทำก็ได้เพราะการสื่อสารในห้องสนทนานั้นคู่สนทนาไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้

ในการใช้ภาษาหรือข้อความเพื่อแสดงออกต่าง ๆ นี้ ไม่ได้มีการกำหนดกฎเกณฑ์ หรือหลักไวยากรณ์ อย่างตายตัว มีการปรับเปลี่ยน สร้างขึ้นใหม่ เลิกใช้ เช่นเดียวกับวิวัฒนาการของภาษาทั่วไป แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนที่จะพยายามแสดงออกให้กับคู่สนทนาทราบ และจะเกิดการเรียนรู้กันในหมู่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 เอง ในลักษณะของการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) ในการใช้ข้อความในการจะไม่คำนึงถึงความถูกต้องของหลักไวยากรณ์ของภาษา และการสะกดคำ และมีการใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่มมาก

**1. การใช้คำเลียนเสียง** การสื่อสารโดยใช้ข้อความในการสนทนาแทนการสนทนาด้วยคำพูดนั้น เพื่อให้การสนทนามีความรู้สึกเหมือนกับกำลังพูดคุยอยู่กับคู่สนทนาจริง ๆ จึงอาจมีการใช้คำเพื่อเลียนเสียงต่าง ๆ เพื่อให้ได้บรรยากาศในการสื่อสาร เช่น การเน้นคำ การลากเสียงยาว หรือเสียงที่แสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของผู้สนทนาเพื่อให้คู่สนทนามีอารมณ์ร่วมไปกับการสนทนาในเรื่องนั้น ๆ จากการสังเกตพบว่ามีลักษณะการใช้ตัวอักษรเพื่อเลียนเสียงดังนี้

1.1 การใช้ตัวอักษรหรือสระตัวสุดท้ายซ้ำ เพื่อแสดงถึงการลากเสียงยาว โดยมากมักจะเป็นคำสุดท้ายของประโยค วลี หรืออาจเป็นคำเพียงคำเดียว ตัวอย่างของการใช้อักษรหรือสระตัวสุดท้ายซ้ำเพื่อแสดงการลากเสียงยาว เช่น

<AU24> ไครอยู่สุรดาบั้งจ้าาาาาาา

<Guest40849> ว่างงงงงงงงงงงง

<idzscript> พี่ ๆ แอดขาาาาา ขา + หนอยนะคะ จาเปลี่ยนชื่ออ่าาา

<NuttyNuttaMeR> จาบ้าตายหาแพงทั้งน้านนนนนนน

<fonn> ดีค่าาาาาาาาา

1.2 การใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ หรือคำอุทาน จะเป็นการสะกดคำเพื่อเลียนเสียงหัวเราะ ร้องไห้ ฯลฯ เพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ ระหว่างการสนทนา ซึ่งในการแสดงกิริยาต่าง ๆ นั้นอาจไม่ได้มีความหมายตรงตามกิริยาที่แสดง เช่น หากเลียนเสียงหัวเราะ “อิ..อิ” หรือ “ฮิ..ฮิ” อาจแสดงถึงการกระเส้าเข้าเหย้ากับคู่สนทนา แต่ถ้าเลียนเสียง “ฮ่า..ฮ่า..ฮ่า” แสดงการหัวเราะเสียงดัง อาจหมายถึงตลกในเรื่องที่คู่สนทนาเล่าให้ฟัง หรืออาจเป็นการหัวเราะเยาะคู่สนทนา ซึ่งต้องพิจารณาจากบริบทของการสนทนา ตัวอย่างการใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ เช่น

<\LL-GIRL-\_\_> ดีคะพี่วัต เหนอ ๆ ๆ

การใช้คำว่า “เหนอ ๆ ๆ” จะแสดงถึงการหัวเราะเสียงต่ำ ๆ

<\LL-GIRL-\_\_> เอ๊กกกก

การใช้คำว่า “เอ๊กกกก” จะแสดงถึงอาการสะอึก อาจไม่ได้หมายความว่าผู้สนทนากำลังสะอึกจริง ๆ แต่อาจหมายความว่าผู้สนทนาตกใจจากคำประโยคก่อนหน้าของคู่สนทนา

<bubbye> อีอิ

การใช้คำว่า “ อีอิ ” จะแสดงถึงการหัวเราะชอบใจ

<pretty\_fat\_girl> ว๊าแย่จ้ง !!

การใช้คำว่า “ ว๊าแย่จ้ง !! ” เป็นการใช้อำนาจ ในการแสดงอารมณ์ร่วมกับคู่สนทนา

1.3 การใช้คำเลียนเสียงพูดไม่ชัด ซึ่งกระแสนิยมของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันมักพูดคุยกันด้วยการเลียนเสียงพูดที่พูดไม่ชัด เช่น “ชอบมั่ง ๆ ฮ่า” นั้นหมายถึง “ชอบมาก ๆ ค่ะ” หรือ “จิง” หมายถึง “จริง” ดังปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป รวมทั้งในสื่อมวลชนต่าง ๆ ด้วย เช่น ในสื่อวิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น ตัวอย่างการใช้คำเลียนเสียงพูดไม่ชัด

<bell56> เข้ามาคุยกันก่อนเด้

“เข้ามาคุยกันก่อนเด้” หมายถึง เข้ามาคุยกันก่อนสิ

<^^USS^^> หาแฟนสาว กทม จิงใจคับ

“หาแฟนสาว กทม จิงใจคับ” หมายถึง หาแฟนสาว กทม จริงใจครับ

<PeeDiB> น่องนิจามเรมะได้

“น่องนิจามเรมะได้” หมายถึง น่องนิจาเราไม่ได้

1.4 การใช้เครื่องหมายไม่ยืม “ๆ” ในการเน้นคำ ซึ่งอาจไม่ตรงตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไทย เนื่องจากการใช้ไม่ยืม ในข้อความสนทนานั้นอาจจะใช้เป็นจำนวนมาก เพื่อให้เน้นคำคำนั้นเช่น

<^Senser999> ว่าง ๆๆๆๆๆ

<^^kei-chan^^> เปื่อ ๆๆๆ อยู่คนเดียว หาเพื่อนคุยค่ะ

2. การใช้คำที่สะกดไม่ตรงตามหลักไวยากรณ์ กระแสนิยมของวัยรุ่นปัจจุบัน นอกจากการพูดที่ออกเสียงไม่ชัดแล้ว การเขียนมักนิยมเขียนด้วยการสะกดคำที่ไม่ตรงตามไวยากรณ์โดยตั้งใจ เช่น ตัวอย่างการใช้คำที่ตั้งใจสะกดไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

<PeeDiB> คินู้ฟางคุง

<nez> ปัยหนัยมาหยอ เจ็พริก

<StupiD^GirL> เต้วมาซ่าาาาาาาาาาา

3. การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในข้อความสนทนา ในการพิมพ์ข้อความสนทนา นอกจากการใช้ตัวอักษรมาผสมกันเป็นคำแล้ว ลักษณะเด่นของการสนทนาด้วยการพิมพ์ข้อความคือ การใช้ตัวอักษรผสมกันเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายต่าง ๆ ซึ่งอาจจะคล้ายกับการสร้างภาษาขึ้นมาใหม่บนสังคมที่สื่อสารกันด้วยตัวอักษร การพิมพ์ข้อความผ่านจอคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็น

อีเมล (E - Mail) กระดานข่าว (Webboard) และในโปรแกรม Pirch98 ความหมายของสัญลักษณ์ที่กำหนดและเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตในหลาย ๆ ช่องทางมีดังนี้

- :-) ยิ้มแบบปกติ, แสดงอารมณ์ตลกผ่านเครือข่ายสำหรับคนสนิทกัน
- };-) ใ่วิกผมกลับข้าง
- ;-) ยิ้มแบบหยอกล้อหรือเย้ยหยัน
- :-[ ผิดใจเล็กน้อย
- :-( หน้าหน้ากึ่งขมวด
- :-E ผิดใจเล็กน้อยเห็นพินหน้า 2 ซี่
- :-| ยิ้มแบบเจื่อน ๆ อารมณ์ดีกว่า :- ( แต่ก็ไม่ได้ยิ้ม)
- :-F ผิดใจเล็กน้อยเห็นพินหน้าซี่เดียว
- :-> มีอารมณ์ขบขันอยู่บ้าง แต่น้อยกว่า :-)
- ;-) โกงกึ่งข้างเดียว
- >:-> อารมณ์ไม่ชอบจริง ๆ
- 1-1 กำลังง่วงนอน
- >:-> อารมณ์ที่บอกให้รู้ว่าไม่ชอบสิ่งนั้น
- |~0 กำลังหาว
- (:- ถนัดมือซ้าย
- :-Q กำลังสูบบุหรี่
- %-) เป็นคารานักแสดง
- :-? สูบบุหรี่ด้วยกล้อง
- [:] เป็นหุ่นยนต์
- :-S กล่าวข้อความไม่ชัดเจน
- :-\*) เป็นคนจีเมมาหรือเมมาเหล่า
- :-D กำลังหัวเราะ
- 8-) สวมแว่นกันแดด
- :-X ถูกปิดปาก
- B:-) สวมแว่นกันแดดไว้บนศีรษะ
- C=-) กู้กทำอาหาร
- ::-) ใส่แว่นตาธรรมดา
- :-0 โอ้อโฮ



8:-) ผู้หญิงตัวเล็ก ๆ แม่มด  
 8-0 โอ้ มายก๊อด  
 :-)8 ผู้หญิงตัวโต  
 \*:0 ตัวโบโซ  
 :-{} ทาลิปสติค  
 :-9 กำลังแลบลิ่นเลีย  
 :-{} มีหนวด  
 [:-) สวมหูฟัง  
 {-) ใ่วิกผม  
 :-~ บ้วนน้ำลาย  
 :-~) ร้องไห้  
 +:-) หมอสอนศาสนา  
 :-\* แสดงอาการเปรี๊ยะ  
 X-) เพิ่งตายไป  
 :-) ร้องไห้ด้วยความสุข  
 <> ไม่มีข้อคิดเห็นใด ๆ  
 :-@ กรีดร้องตะโกน  
 <|> หัวเราะ  
 :-# ห้ามพูด  
 <||:||||) อาศัยบนอพาร์ทเมนต์หลาย ๆ ชั้น  
 =):-) ลุงแซม  
 --:-) พวกฟังก์

4. การใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่ม ในการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 มีการใช้ศัพท์ที่เข้าใจกันเฉพาะในกลุ่มคนที่เล่น Pirch98 ด้วยกัน เช่น

ชิป มาจากคำว่า กระชิบ หมายถึง การเข้าไปคุยกันแบบเป็นส่วนตัวกับคู่สนทนา  
 หลุด หมายถึง สัญญาณที่เชื่อมต่อกับโปรแกรมขัดข้องทำให้ต้องออกจากโปรแกรม  
 โดยไม่ตั้งใจ

ยิง หมายถึง การพิมพ์ข้อความซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง

หรือ การใช้ศัพท์ที่ใช้ในกลุ่ม เป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่ที่ไม่มีความหมายในพจนานุกรมหรือคำที่มีอยู่แล้วแต่สร้างความหมายใหม่ให้กับคำนั้น จะเข้าใจกันทั่วไปในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นอาจ

เรียนรู้คำต่าง ๆ เหล่านี้จากเพื่อนในกลุ่ม หรือสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยู หรือโทรทัศน์ คำเหล่านี้จะใช้กันในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น แล้วก็จะหมดความนิยมและเลิกใช้ไปในที่สุด เป็นไปตามการวิวัฒนาการของภาษา ที่มีคำเกิดใหม่และเลิกใช้อยู่ตลอดเวลาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน คำที่ใช้กันในการสนทนาโปรแกรม Pirch98 จากการสังเกตการณ์ เช่น

“ก๊ิก” เป็นการสร้างคำใหม่ หมายถึง คนที่มีคูรักรอยู่แล้วแต่ไปคบกับคนอื่นอีก และไปมีความสัมพันธ์กันลึกซึ้งกว่าความเป็นเพื่อนแต่ไม่ถึงกับเป็นคูรักรักกัน

“เหว้” เป็นการสร้างความหมายใหม่ หมายถึง การผิดหวัง พลาดหวังจากสิ่งที่ตั้งใจเอาไว้

5. การรวบคำ เป็นการย่อคำให้สั้นลง ซึ่งปกติใช้กันในการพูดคุยกันในกลุ่มวัยรุ่นอยู่แล้ว เมื่อเข้ามาสนทนากันในห้องสนทนาจึงพิมพ์ตามคำที่ใช้พูดกัน หรือพิมพ์ตามภาษาพูด เช่น “ดี” “หวัคดี” รวบมาจากคำว่า “สวัสดิ” และ “มหาลัย” รวบมาจากคำว่า “มหาวิทยาลัย” หรือ “เน็ต” รวบมาจากคำว่า “อินเทอร์เน็ต” เป็นต้น ตัวอย่างการสนทนาที่ใช้การรวบคำ เช่น

<^Eay\_00^> หวัคดีคะ ชื่อเอ เรียน BBC ปี 1 เข้ามาคุยกันได้นะคะ

<Guest8797> อยากคุยกับคนพระรี

6. การแบ่งวรรคตอนของข้อความ ในการพิมพ์ข้อความสนทนา บางครั้งอาจจะมีการพิมพ์หลาย ๆ ประโยค หรือหลาย ๆ วลีในครั้งเดียวกัน ดังนั้นผู้ใช้โปรแกรมจึงต้องคิดรูปแบบการแบ่งวรรคตอนขึ้นมา แต่ไม่ได้กำหนดขึ้นเป็นหลักเกณฑ์ ซึ่งจากการสังเกตพบว่าการแบ่งวรรคตอนจะมีการใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ดังนี้

6.1 การเว้นวรรค เช่น

<john> สาว ๆ วก พายัพ ไม่มาเล่นกันหรือครับ อยากคุยด้วยครับ

<^^Bow^Narak^^> ว่างคะ กทมคะ อายุ 16 นะ

6.2 การใช้จุด “.....” เช่น

<Mimi-jung> ดีคะ.....ว่างงานคะ....กำลังหางานทำ..คะ

<]Good\_Dream[> สวัสดิคะ...มาหาหนุม ๆ มหาลัยคุยด้วย...เข้ามาคุยกัน

ได้นะคะ

<^MAYA1979^> หวัคดีคะ.....โสด 24 ยังไม่มีเพื่อนคุยเลยคะ

6.3 การใช้เครื่องหมาย “/” เช่น

<^CHAT\_EG^> หาตุ๊กตาทหารครับ /ญ/ คนไหนที่ ขาว หมวย ยังไม่มี

แฟนชิบเลยนะครับ

6.4 การใช้เครื่องหมาย “-” เช่น

<Tok\_Tok> <[DKBA]> มันไปไหนแล้วหว่า – อยู่นี่

<Tok\_Tok> <^Dewey^> ออกหักกะ หาคนแก้เหงา---อกเบน ๆ แฟนทิ้ง มา

อีกแระ

#### 4.4 การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา

การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเป็นการเรียกร้อง หรือเชิญชวนให้ผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเข้ามาสนทนาด้วย ดังนั้นนอกจากการตั้งชื่อที่น่าสนใจแล้ว ข้อความทักทายก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะใช้ดึงดูดให้มีผู้ร่วมสนทนาด้วย ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จะใช้การผสมผสานกันของรูปแบบต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไว้ในข้อ “ลักษณะการใช้ข้อความในการสนทนา” เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาให้เข้ามาคุยด้วย ซึ่งจากการสังเกตพบว่าลักษณะของการใช้ข้อความทักทายสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. การใช้ข้อความทักทายที่ไม่ได้ระบุรายละเอียด จะเป็นการกล่าวทักทายทุกคนที่อยู่ในห้องสนทนา โดยไม่เจาะจงบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มเป้าหมายใดที่จะสนทนาด้วย ซึ่งผู้ใช้การทักทายในลักษณะนี้ส่วนมากมักจะไม่ได้สนทนากับใครเป็นประจำ พร้อมทั้งจะสนทนากับใครก็ได้ที่เข้ามาทักตอบ ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายที่ไม่ได้ระบุรายละเอียด เช่น

<^I\_man^^> ว่างครับ

<G-alone> มีใครว่างมั่ง (หัวใจนะ) อยากรู้อย่างจัง หุหุหุ

<[u]-o-[u]> สวัสดีนะทุก ๆ คน

<PIC16F877> มีใครอยากรู้อย่างกับผมไหมครับ

<One\_Lady> รับผิดชอบคนถูกใจคะ

2. การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติผู้ที่สนใจจะคุยด้วย การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้มักจะเป็นผู้ที่ต้องการเจาะจงบุคคล หรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการคุยด้วย หรือมีคู่สนทนาที่สนทนากันเป็นประจำอยู่แล้ว ก็จะทักทายโดยระบุชื่อผู้ที่ต้องการสนทนาด้วยในข้อความทักทาย ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติผู้ที่สนใจจะคุยด้วย เช่น

<a\_a> หาเพื่อนเรียนมหาลัยคุยกะกม.ยิ่งดี

<hinakub> อยากรู้อย่างกับคนที่อยากลดความอ้วนอะ

<^cream^^> เด็กศรีปทุมชิบหนอยจิ

<kawhom> พี่เหมยอยู่ที่ไหนคะ

3. การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติของตนเอง การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้ ผู้ใช้มักจะไม่ได้กำหนดตายตัวว่าจะสนทนากับใคร หรือกลุ่มใด แต่อาจคาดหวังว่าการที่ระบุคุณสมบัติไปนั้นจะได้สนทนากับกลุ่มคนที่มีคุณสมบัติแบบใด ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติของตนเอง เช่น

<Yo\_Yo> นู๋อายุ 14 อยากมีคนคุยด้วยเหงาจัง...

<pretty\_fat\_girl> ผู้หญิงอ้วน อายุ 24 หาเพื่อนคุยที่จริงจังอะคะ

<[P][O][T][A][T][O][17]> ดิครับผมอายุ 17 บ้านอยู่ กทม. แถววงเวียนใหญ่กับสะพานพุทธ ครับ

<ken2004> สวัสดีครับ ผมคิม อายุ 27 อยู่ กทม แถวรามครับ

4. การใช้ข้อความทักทายที่ระบุรายละเอียดคุณสมบัติของตนเอง และผู้ที่สนใจจะสนทนาด้วยการใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้ ผู้ใช้อาจไม่ได้ต้องการสนทนากับผู้หนึ่งผู้ใดโดยเฉพาะ แต่กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสนทนาไว้อย่างแน่นอน ตามคุณสมบัติที่ระบุไว้ และคาดไว้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่ได้อ่านคุณสมบัติของตนเองที่ระบุไว้จะเข้ามาสนทนาด้วย แต่การระบุในรายละเอียด อาจไม่ใช่ข้อมูลที่แท้จริงของผู้ใช้ หรืออาจเป็นการกลั่นแกล้งกันก็ได้ ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายที่ระบุรายละเอียดต่าง ๆ คุณสมบัติของตนเอง และผู้ที่สนใจจะสนทนาด้วย เช่น

<lolp[ws]> สวัสดีค่ะเป็นกระเทยค่ะ ชาว แปลงเพศแล้ว ต้องการคุยกับคนที่เรียนมัธยมเท่านั้นค่ะ อยู่นนท์ค่ะ

<MMMM2004> ดิครับอายุ 24 หาเพื่อนคุยแถวลาดพร้าว กทม ครับ msn ที่ monfury@hotmail.com

<AkirA3> สวัสดีครับ ผมชื่อ ภาณุ อายุ 31 ยังโสดครับ สาวน้อย/เล็ก/ใหญ่ ชิบมาเลยครับ อยู่รังสิตครับ

<^CEFIRO24V^> สาว ผิวขาวย่านฝั่งธนหรือใกล้ ที่ไม่รังเกียจหนุ่มวัย 36 ทำธุรกิจส่วนตัว หน้าตาดี เชิญครับ

<Man-In-Non> นนทบุรี 22/175/67 น่ารัก มีรูป เบื่อจังครับ คุยได้ทุกเรื่องคับ

<oreoday> ดิค่ะ หวานค่ะ อายุ 20 ค่ะ ชาวหน้าตาดิค่ะ หาหนุ่ม ๆ มานั่งเล่นที่ห้องคีนี่นะคะ ใครสนใจติดต่อกับดิฉันนะคะ ที่เบอร์ 06-531\*\*\*\* เบอจิงค่ะ งามวงวาน กทมค่ะ (ผู้วิจัยขอใช้ \*\*\*\* แทนตัวเลขสี่ตัวหลัง เพื่อปกปิดหมายเลขโทรศัพท์ที่อาจไปพ้องกับหมายเลขโทรศัพท์ของผู้อื่น)

5. การใช้ข้อความทักทายที่ระบุวัตถุประสงค์ในการสนทนา การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้ ผู้ใช้อาจกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสนทนาด้วยหรือไม่ก็ได้ แต่เน้นที่วัตถุประสงค์

ในการสนทนา หากใครสนใจในประเด็นที่ระบุไว้ก็จะสนทนาด้วย แต่วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ก็อาจจะไม่ใช่วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของผู้ใช้ก็ได้ แต่ระบุไว้เพื่อแค่เรียกกร้องความสนใจให้มีคนเข้ามาสนทนาด้วยก็ได้ ตัวอย่างของการใช้ข้อความตกท้ายที่ระบุวัตถุประสงค์ในการสนทนา เช่น

<BOYDEN> หาเพื่อนเที่ยว กทม เที่ยวฟรีสาวไหนสนใจชิบมาคุยกันอะคับ

<^\_^DAVILL^\_^> หาเพื่อนคุย msn

<^^USS^^> หาแฟนสาว กทม จิงใจ ใจถึง ที่มีอารมณ์ทางเพศสูง ครับ

<Man\_2004> น้องสาวคนไหน สนใจ อยากมีรายได้ประจำ ชิบบมาคุยกันได้เนะครับ

#### 4.5 การใช้ห้องสนทนา

ผู้ใช้ห้องสนทนาบางคนมีการใช้ห้องสนทนาหลาย ๆ ห้องในเวลาเดียวกัน สังเกตได้จากการมีข้อความที่เหมือน ๆ กันอยู่ในห้องสนทนาต่าง ๆ ในช่วงวันเดียวกัน และในเวลาใกล้เคียงกัน ตัวอย่างที่สังเกตพบว่ามีการใช้ห้องสนทนามากกว่าหนึ่งห้องในเวลาเดียวกัน เช่น

เมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2546

ห้องกรุงเทพ

[20:53] <^^SteveeX^^> นักเรียน / นักศึกษา (ญ) ใน กทม. ที่ต้องการมีค่าขนมไว้ใช้ .....ชิบบมา กทม. นะครับ

[20:53] Luna^Lane\_ [sd@194.149.242.tD945=] has joined #กรุงเทพ

[20:53] [Lq][S]kaTe [LP@202.129.20.8k176=] has left #กรุงเทพ

[20:56] <{{{{{{o000000}}}}}}> ใครรู้จักโต๊ะบอลใน กทม. บางพลัด และใกล้เคียง ชิบบด้วยครับ ขอขอบคุณครับ

[20:56] nangCAT [pirch@203.107.150.qV90=] has joined #กรุงเทพ

[20:56] <^^Zendo^^> ว่างครับ

ห้องคนทำงาน

[21:15] <{{{{{{o000000}}}}}}> ใครรู้จักโต๊ะบอลใน กทม. บางพลัด และใกล้เคียง ชิบบด้วยครับ ขอขอบคุณครับ.

[21:15] Alone-Man [pirch@202.133.143.8m95=] has joined #คนทำงาน

[21:15] Cindy^ [furzel59@203.160.191.CI206=] has joined #คนทำงาน

ห้องหาแฟน

[20:52] bakhum [tneenacamh@203.113.60.PX61=] has left #หาแฟน

[20:52] <^^GiRL16^^> ว่างนะอายุ 16 อยู่แถวนนทบุรีครับ ใครอยู่แถวนี้หรือ ใกล้เคียงเข้ามาคุยกันนะ

[20:52] <^^SteveeX^^> นักเรียน / นักศึกษา (ญ) ใน กทม. ที่ต้องการมีค่าขนมไว้ใช้ .....ซิบมา กทม. นะครับ

จากการสังเกตพบว่าเมื่อเวลามีข้อความ “ใครรู้จักโต๊ะบอลใน กทม. บางพลัด และ ใกล้เคียง ซิบด้วยครับ ขอบคุณครับ” ซึ่งพิมพ์โดยผู้ที่ใช้นามแฝงว่า {{{{{[[oooooooo]]}}}]]]] แสดงในห้องกรุงเทพเมื่อเวลา 20.56 น. และแสดงในห้องคนทำงานเมื่อเวลา 21.15 น. ข้อความ “นักเรียน / นักศึกษา (ญ) ใน กทม. ที่ต้องการมีค่าขนมไว้ใช้ .....ซิบมา กทม. นะครับ” ซึ่งพิมพ์โดยผู้ที่ใช้นามแฝงว่า ^^SteveeX^^ แสดงในห้องกรุงเทพเมื่อเวลา 20.53 น. และแสดงในห้องหาแฟนเมื่อเวลา 20.52 น. จะเห็นได้ว่าอาจจะมีการใช้ห้องสนทนาที่มากกว่าหนึ่งห้องในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้ อาจมีการใช้ห้องสนทนาหลายห้องในเวลาเดียวกันแล้ว พฤติกรรมการใช้ห้องสนทนาอีกอย่างหนึ่งที่สังเกตได้ คือ อาจมีการกลับเข้ามาใช้ห้องสนทนาเดิมอีกในวันต่อ ๆ ไป ตัวอย่างที่ได้จากการสังเกตพบว่า อาจมีการกลับเข้ามาใช้ห้องสนทนาเดิมอีก คือ

เมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2546 ห้องกรุงเทพ

[19:01] <GreenT1> รามอินทราไม่ไหวครับ ช่วยซิบทีครับ

เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2546 ห้องกรุงเทพ

[19:01] <GreenT1> เรียนม.เกษตรครับ ใครอยู่แถวเกษตรหรือเรียนแถวนี้ ซิบทีครับ

เมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน 2546 ห้องกรุงเทพ

[19:01] <GreenT1> เรียนม.เกษตรครับ ใครอยู่แถวเกษตรหรือเรียนแถวนี้ ซิบทีครับ

จากการสังเกตพบว่า ผู้ที่ใช้นามแฝงว่า GreenT1 จะเข้ามาใช้ห้องสนทนาเดิม ในช่วงเวลาเดิม คือ เวลาประมาณ 19.00 น. และอีกตัวอย่างหนึ่งที่อาจชี้ให้เห็นว่ามีการกลับเข้ามาใช้ห้องสนทนาเดิมอีก คือ

เมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2546 ห้องกรุงเทพ

[20:52] <^^Wave100cc^^> โดเรมอนหาคนรู้ใจครับ

เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม 2546 ห้องกรุงเทพ

[19:22] <^^Wave125cc^^> q(◦\_◦)p โดเรมอนหาหญิงช้อนท้ายครับ

แม้ว่านามแฝงจะไม่เหมือนกัน แตกต่างกันเล็กน้อย แต่ชื่อที่ใช้คือ “โคเรมอน” เหมือนกัน และลักษณะการใช้ข้อความที่คล้าย ๆ กัน และเข้ามาในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน

#### 4.6 ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหา

##### ลักษณะของผู้ใช้ห้องสนทนา

เมื่อวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้เก็บมานั้น พบว่าหากพิจารณาจากเนื้อหาแล้วแยกเป็นลักษณะต่าง ๆ ในการใช้ห้องสนทนานั้น สามารถแบ่งออกได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. การเข้ามาหาเพื่อนสนทนา จะเป็นการเข้าโปรแกรมสนทนาเพื่อเข้ามาหาเพื่อนคุยสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องต่าง ๆ ลักษณะของการเข้ามาสนทนา หรือ ทักทายจะเป็นประโยคทักทายโดยทั่ว ๆ ไป ตัวอย่างลักษณะการสนทนา เช่น

<loxy> ดึ่ละ ว่างละ

<girlalone> หนู่มคนไหน ขาว ตี มาคุยกันนะคะ

<Ayrin> ว่างละ หาเพื่อนคุยละ

2. การเข้ามาเพื่อนัดพบคู่สนทนา เป็นการเข้ามาในห้องสนทนาโดยคาดหวังว่าจะอาจได้มีโอกาสนัดคู่สนทนาไปพบกันข้างนอก จะมีลักษณะข้อความในการสนทนาที่ชี้เฉพาะเจาะจงถึงสถานที่ที่กำลังเล่นอยู่ เพื่อว่าจะมีผู้ที่สนทนาอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกันและอาจจะได้นัดพบกัน หรืออาจจะแสดงออกไปในข้อความตรง ๆ เลยว่าต้องการนัดกันออกไปพบ หรือออกไปเที่ยว ซึ่งไม่แน่นอนว่าเมื่อคุยกันแล้วจะได้ออกไปพบกันข้างนอกจริง ๆ หรือเปล่าแต่มีแนวโน้มที่จะนัดพบกันอาจจะเพื่อพบกัน หรือไปเที่ยวกันเท่านั้น ตัวอย่างลักษณะการสนทนา เช่น

<^GIRL16^> ว่างนะอายุ 16 อยู่แถวนนทบุรีครับ ใครอยู่แถวนี้หรือใกล้เคียงเข้ามาคุยกัน

<ppmm112> นางสาว กทม. ที่อยู่หอคนเดียว ไปนั่งรถเล่นกันครับ

<TOOOONNNN> หาเพื่อนไปเที่ยวคืนนี้ครับ

<^gg7^> ใครเรียนราม มาลอยกระทงกะเราป่าวครับ

3. การเข้ามาเพื่อหาหุ่นนอนหรือซื้อขายบริการทางเพศ เป็นการเข้ามาในห้องสนทนาและแสดงเจตนาอย่างชัดเจนว่าต้องการเข้ามาหาหุ่นนอน หรือเข้ามาเพื่อซื้อ - ขายบริการทางเพศ ตัวอย่างลักษณะข้อความ เช่น

<BOYMEE> นางสาว กทม. เทียว BOOSE เทียวฟรี + มีเงินให้ใช้ หรือ ขาย ... ถ้าสาวไหนสนใจ ชิบมาคุยกันก่อนนะคับ

<HighSociety^MAN> =====ชื่อจริง 3,500===== ชิบผมด้วย ค่วน สาวที่ขายจริง  
ที่สนหนุ่มหน้าตาดีครับ

<^^][Ton004][^^> ขายครับ.. เฉพาะหญิงแท้ ๆๆ อายุไม่ว่าแม่หม้ายหรือสาวใหญ่  
ก็ได้ อยู่บนที่มีรูปให้ดูด้วย ค่วนครับ

<girl\_spa> ขายค่ะ ไม่นั้นราคา ไร่ใจเป็นพอ ชื่อกิ่งคะ อายุ 24 เรียน ป.โท มอ  
กุง อยู่แถวลาดพร้าว มีแฟนแล้วแต่เป็นทอม ถ้าสนใจก็โทรมานะคะ

4. การเข้ามาโฆษณาสินค้าประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ และขอให้ช่วยโหวตคะแนนในการ  
ประกวดต่าง ๆ จะเป็นการเข้ามาเพื่อประกาศข่าว โฆษณาขายสินค้า ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ หรือ  
ให้ช่วยโหวตคะแนนในการประกวดต่าง ๆ เช่น ประกวดภาพถ่าย จะมีการระบุที่อยู่ เว็บไซต์ หรือ  
เบอร์โทรศัพท์ที่ติดต่อ ตัวอย่างลักษณะของข้อความ เช่น

<Guest25010> <http://www.jansee.com/game/> <<----เกมส์เป่าขลุ่ยแก้ผ้าสะท้านโลก

<NARUK^-^> <http://album.keepalbum.com/?209130> โหวตเข้ามาบอกคะแนน  
ที่โหวตนะคะแแลกคะ 06 31547.....อิอิ

<[[^JaY^</XMLCDATA> ขาย VCD - หนังสือ X ญี่ปุ่น - ScreenSaver Route66  
ราคาแผ่นละ 50 บาท

<[u]-o-[u]> <http://www.kapook.com/newmusicstation/play.php?id=1377>

#### การกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องสนทนา

โปรแกรม Pirch98 มีจุดเด่นประการหนึ่ง คือ ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 สามารถ  
สร้างห้องสนทนาขึ้นเองได้ และผู้ที่สร้างห้องสนทนานั้นจะมีสิทธิในการดูแลห้องสนทนา หรือ  
กำหนดให้ผู้ใช้บางคนเป็นผู้ช่วยดูแลห้องสนทนานั้น โดยผู้ดูแลมีสิทธิอนุญาตหรือไม่อนุญาตให้  
ใครใช้ห้องสนทนาก็ได้ โดยจะกำหนดกฎเกณฑ์และกติกาต่าง ๆ ในการใช้ห้องสนทนา ผู้ใช้ห้อง  
สนทนาสามารถติดต่อกับผู้ดูแลห้องได้ และสามารถแจ้งว่าผู้ใดละเมิดกฎเกณฑ์ หรือมีพฤติกรรมที่  
ไม่เหมาะสมในการใช้ห้องสนทนา หรือเมื่อมีผู้ที่ละเมิดกฎเกณฑ์ของห้องสนทนา ผู้ดูแลห้องหรือ  
เจ้าของห้องก็จะให้ผู้ละเมิดกฎเกณฑ์นั้นออกจากห้องสนทนาไป

กฎเกณฑ์ในการใช้ห้องสนทนาแต่ละห้องอาจจะแตกต่างกันไป แล้วแต่ผู้ดูแลหรือเจ้าของ  
ห้องสนทนาจะเป็นผู้กำหนด หรือผู้ใช้ห้องสนทนาอาจช่วยเสนอกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องให้ผู้ดูแล  
พิจารณาได้ ตัวอย่างการกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องสนทนา



ห้องกรุงเทพ

[20:56] <^Eay\_00^^> หัวดีค๊ะ เราชื่อเอ เรียน BBC ปี 1 เข้ามาคุยกันได้นะคะ

[20:56] <^Eay\_00^^> หัวดีค๊ะ เราชื่อเอ เรียน BBC ปี 1 เข้ามาคุยกันได้นะคะ

[20:56] <Guest61548> หาเพื่อนคุยค่า

[20:56] ^d\_hiphop [din\_g@202.29.46.x410=] has joined #กรุงเทพ

[20:56] <^kei-ko-chan^^> เบื่อ ๆๆๆ อยู่คนเดียว หาเพื่อนคุยค๊ะ

[20:56] <^Eay\_00^^> หัวดีค๊ะ เราชื่อเอ เรียน BBC ปี 1 เข้ามาคุยกันได้นะคะ

[20:56] J'z-away sets mode: +b \*!\*pirch@203.156.9.\*

[20:56] J'z-away has kicked ^Eay\_00^^ from #กรุงเทพ (Repeating (3r in 10s) , 10m tempban!)

ห้องเชียงใหม่

[21:40] qwer [anus.p@=f3o64-fdmJL8-ent.n.loxinfo.net.th] has quit IRC (Connection Closed)

[21:40] <^klp> หนุ่มโสดวัยทำงาน หาสาวโสด วัยมหาลัยคับ

[21:40] <^^mam9> ควย

[21:40] <NuttyNuttaMeR> ม่ายว่างครับ

[21:40] ToToDaNcE`WorKing sets mode: +b \*!\*kikuno@203.156.11.\*

[21:40] ant-AwaY has kicked ^^mam9 from #เชียงใหม่ (9 , 1 ~ ๑0 ห ย า บ ค า ย พ บ คำ ว ่า 8 “ ควย ” 0 ใน ข้อ ความ 9๑ ~ 0 , 1 คื บ 7::8 ๑๐๕๖๐ 7::0 ครั้ ง 4 , 4 - 0 , 0 - 12 , 1200 , 0 - 4 , 4 - 11 , 1 m4iR8C0Thai 4 , 4 - 0 , 0 - 12 , 1200 , 0 - 4 , 4 - )

จากตัวอย่างการสนทนาในห้องกรุงเทพ แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ใช้นามแฝงว่า ^Eay\_00^^ ถูกผู้ดูแลห้องหรือเจ้าของห้องที่ใช้นามแฝงว่า J'z-away ไล่ออกจากห้อง (has kicked) เนื่องจากพิมพ์ข้อความเดิมซ้ำกันเกิน 3 ครั้ง ใน 10 วินาที ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ของห้องกรุงเทพที่กำหนดขึ้น เนื่องจากการพิมพ์ข้อความซ้ำ ๆ กัน สร้างความรำคาญให้กับผู้ใช้ห้องสนทนาคนอื่น ๆ และ ตัวอย่างการสนทนาในห้องเชียงใหม่ ผู้ที่ใช้นามแฝงว่า ^^mam9 ถูกผู้ดูแลห้องหรือเจ้าของห้องที่ใช้นามแฝงว่า ant-AwaY ไล่ออกจากห้อง เนื่องจากใช้คำหยาบคายในข้อความสนทนา นอกจากกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องที่ยกตัวอย่างไว้ในข้างต้นแล้ว ยังมีกฎเกณฑ์อื่น ๆ ซึ่งกำหนดไว้เพื่อไม่ให้ผู้ที่เข้ามาทักความรำคาญให้กับผู้ใช้ห้องสนทนาคนอื่นได้ใช้ห้องสนทนาต่อไป เช่น ผู้ที่เข้ามาพิมพ์ข้อความโฆษณา หรือส่งข้อความโฆษณาไปยังผู้ใช้ห้องสนทนาคนอื่นแบบส่วนตัว เป็นต้น

#### 4.7 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98

กนกวรรณ ภูนาเมือง อายุ 23 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน โดยจะบอกต่อกันไปแบบปากต่อปาก ที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะคนใช้กันเยอะ ใช้ง่ายไม่ซับซ้อน โดยจะเล่นวันละประมาณ 2-3 ชั่วโมง เล่นช่วงกลางคืนที่บ้าน ที่เล่นเพราะต้องการหาเพื่อนคุย อยากมีเพื่อนใหม่ ๆ อยากรู้จักกับคนเยอะ ๆ ชอบที่สามารถสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใหม่ได้เอง และมีเพื่อนคุยเยอะ จะเลือกคุยกับคนที่คุยเก่งคุยสนุก ไม่คุยน่าเบื่อ คุยเรื่องที่น่าสนใจ ถ้าเป็นผู้ชายเข้ามาคุยด้วยก็จะดูว่าเขาคุยดีหรือไม่ คุยสุภาพไหม ถ้าคุยดีก็จะคุยด้วย จะไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิม ๆ เพราะจะเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ แล้วแต่ว่าห้องไหนน่าสนใจ และมีคนเล่นเยอะ โดยจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ เคยหลอกคนที่คุยด้วยว่าตัวเองเป็นผู้ชาย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 มีความสนุกสนาน ได้รู้จักกับคนแปลก ๆ ใหม่ ๆ จะเลือกคุยกับใครก็ได้ คุยกันได้เต็มที่เพราะไม่มีใครรู้จัก ทำให้ไม่อาย กล้าคุย เพราะไม่เห็นหน้ากัน แต่บางคนก็แค่เข้ามาหาหุ่นนอนหรือหาแฟนเท่านั้น ต้องแยกแยะให้ดีกว่าเรื่องไหนเรื่องจริง เรื่องไหนเรื่องโกหก เคยนัดเจอกับคนที่คุยด้วยในโปรแกรม Pirch98 ไปกินข้าวด้วยกันเพราะอยากเห็นหน้ากัน หลังจากนั้นถ้าเจอกันอีกในห้องสนทนา ก็จะคุยกันปกติแบบเพื่อน แต่ถ้าไปเจอแล้วคนนั้นเขานิสัยไม่ดีมาก ๆ ก็จะไม่ติดต่อกันอีกเลย (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

ศตกร หริพงษ์ อายุ 17 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รู้จักโปรแกรมสนทนา Pirch98 จากเพื่อน และใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 เป็นก่อนโปรแกรมสนทนาอื่น ๆ หลังจากนั้นก็ใช้มาตลอด ปกติจะเล่นวันละ 2-3 ชั่วโมง ช่วงหนึ่งถึงสามทุ่ม ส่วนใหญ่จะเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะสะดวกดี สาเหตุที่เล่นเพราะอยากลองที่เข้าไปคุยกับคนที่ไม่รู้จัก และหาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ ที่ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนเล่นเยอะทำให้มีเพื่อนคุยด้วยทุกครั้งที่ได้เข้าไปเล่น และมีห้องให้เลือกเข้าหลายห้อง คุยได้หลายคนพร้อมกัน การสนทนาจะเลือกคุยกับคนที่คุยสนุก ส่วนใหญ่จะคุยกับคู่สนทนาคนเดิมบ่อยมาก เพราะจะนัดกันว่าจะเข้ามาเล่นเวลาไหน ไม่เคยสวมบทบาทเป็นคนอื่น เวลาสนทนาจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักก่อน แล้วชวนคุยไปเรื่อย ๆ คิดว่าโปรแกรม Pirch98 ใช้ง่ายรู้สึกสนุกที่ได้คุยกับคนเยอะ ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนที่หลากหลาย มีความเป็นส่วนตัว ไม่ต้องอายเพราะไม่รู้จักกันและไม่เห็นหน้ากัน เคยโทรศัพท์คุยกับคนใน Pirch แล้วนัดพบกัน แต่ไม่ได้ไปพบ (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

ธีรภัทร ศรีหิรัญ อายุ 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน จึงเล่นตามเพื่อน จะใช้เวลาเล่นประมาณครั้งละ 2 ชั่วโมง แต่ถ้าเป็นวันหยุดก็จะมีเวลาเล่นนานหน่อย ปกติจะเล่นที่บ้านช่วงเวลาประมาณหนึ่งทุ่ม แต่บางครั้งก็ออกไปเล่น

ที่ร้านอินเทอร์เน็ต สาเหตุที่เล่นเพราะต้องการหาเพื่อนคุย ที่ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนใช้เยอะ ใช้งานง่าย ไม่ต้องเห็นหน้ากันและไม่มีใครรู้จัก จะเลือกสนทนากับคนที่น่าสนใจ เช่น เป็นผู้หญิงโดยจะดูจากชื่อ และจะดูว่าเรื่องที่คุยน่าสนใจหรือเปล่า ส่วนใหญ่จะไม่ได้คุยกับคู่สนทนาเดิม เนื่องจากจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ เคยสมมุติว่าตัวเองมีอายุมากกว่าคู่สนทนา หรือสวมบทบาทเป็นผู้หญิง ในการสนทนาหากคิดว่าใครน่าสนใจก็จะเข้าไปทักทายก่อน หรือบางทีก็นั่งดูคนอื่นคุยเฉย ๆ คิดว่าการใช้โปรแกรม Pirch98 ทำให้ได้รู้จักคนมาก สามารถสวมบทบาทเป็นคนอื่นได้ เคยขอเบอร์โทรศัพท์คู่สนทนาแล้วก็โทรไปคุยเล่นเฉย ๆ แต่ไม่เคยนัดพบกับคู่สนทนาเลย (ศิริภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

นริศรา พันธมนตรี อายุ 20 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน และที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะโปรแกรม Pirch98 เป็นที่นิยมและมีคนใช้งานจำนวนมาก จะเล่นวันละประมาณ 2 ชั่วโมง ช่วงสี่ทุ่มเล่นที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะอยากลองเข้าไปคุยเล่น ๆ หาเพื่อนคุยสนุก ๆ ชอบที่สามารถสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใหม่ได้เอง ใช้งานง่ายสามารถคุยกันได้อยากเป็นส่วนตัว จะเลือกคุยกับคนที่รู้จัก แต่ถ้าคนที่ไม่รู้จักมาทักแบบดี ๆ ก็จะไม่คุยด้วย แต่ต้องคุยสุภาพจึงจะคุยด้วย จะคุยกับคนที่เคยคุยด้วยแล้วบ่อยมาก เคยสวมบทบาทเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่ตัวเอง แล้วแต่ว่าจะแกล้งเพื่อนคนไหน ถ้าแกล้งเพื่อนผู้หญิงก็จะสมมุติตัวเองเป็นผู้ชาย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ช่วยให้การสื่อสารง่ายขึ้น สะดวกรวดเร็ว โดยเฉพาะกับเพื่อนที่อยู่ไกล ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน สนุกกันมากขึ้น รู้จักกันมากขึ้นโดยไม่ต้องออกไปเจอหน้ากันจริง ๆ ไม่เคยนัดเจอกับคู่สนทนาเลย แต่จะขออีเมลล์ไว้ติดต่อกันภายหลังเมื่อไม่ได้เข้าห้องสนทนา แต่จะขอเฉพาะคนที่สนใจจริง ๆ คือนิสัยดี คุยสนุก คุยสุภาพ และไม่พูดหยาบคาย (นริศรา พันธมนตรี, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

ภาณุพงษ์ รอดบรรจบ อายุ 17 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รู้จักโปรแกรมสนทนา Pirch98 จากร้านอินเทอร์เน็ต จึงมีความสนใจอยากลองเล่นและได้สอบถามจากคนที่ร้านว่าใช้อย่างไร เห็นว่าใช้งานง่ายจึงเล่น โดยจะเข้าไปเล่นวันละประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง ช่วงค่ำ ๆ ที่บ้าน บางครั้งก็ไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะไปเล่นเกมส์ด้วย สาเหตุที่เล่นเพราะอยากหาเพื่อนคุย ที่ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีเพื่อนคุยเยอะและหาเพื่อนคุยง่าย สามารถสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใช้เองได้ มีห้องให้เลือกเล่นหลากหลายตามความสนใจ ในการสนทนาจะคุยกับคนที่ใช้ชื่อน่าสนใจ คุยสนุกและไม่หยาบคาย เคยคุยกับคู่สนทนาเดิมบ่อย ๆ เคยสมมุติว่าตัวเองเป็นผู้หญิง โดยใช้ชื่อที่น่ารัก ๆ ก็จะมีผู้ชายเข้ามาคุยด้วย แต่ส่วนมากจะชอบเข้าไปอำผู้หญิงมากกว่า คิดว่าโปรแกรม Pirch98 ใช้แล้วสนุกดี สามารถที่จะหลอกอะไรใครก็ได้เพราะไม่เห็นหน้ากัน ไม่เคยติดต่อกับคู่สนทนาด้วยวิธีอื่นเลย (ภาณุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

ธิดา จิตสุจริตวงศ์ อายุ 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน เพราะเห็นเพื่อนใช้เลยลองใช้ตามเพื่อน จะเล่นประมาณครึ่งละ 2 ชั่วโมงหลังเลิกเรียน หรือไม่ก็วันเสาร์ – อาทิตย์ จะเล่นที่บ้าน สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่นดู ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะทำให้มีเพื่อนคุยเยอะ ได้รู้จักคนที่หลากหลาย มีห้องให้เลือกเข้าหลายห้อง ใช้งานง่าย สามารถคุยกับใครก็ได้ ส่วนใหญ่จะคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันแล้วบ่อยมาก แต่ถ้ามีคนที่ยังไม่เคยคุยด้วยเข้ามาทัก ก็จะคุยด้วย แต่ถ้าเขาคุยไม่ดีก็จะไม่คุยด้วยเลย เคยสมมติตัวเองว่าเป็นผู้ชาย เวลาที่มีผู้ชายเข้ามาคุยด้วยก็จะแกล้งทำเป็นผู้ชาย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ทำให้ได้รู้จักคนมากขึ้น คุยแล้วสนุกดีและชอบตรงที่ไม่เห็นหน้ากัน สามารถคุยได้แบบเป็นส่วนตัวไม่ต้องอาย และทำให้รู้จักเพื่อนใหม่มากขึ้น ไม่เคยนัดเจอกับคู่สนทนาเลย แต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์แล้วโทรคุยกันเท่านั้น (ธิดา จิตสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

ปวีณา นักรธรรม อายุ 17 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน เห็นเพื่อน ๆ ใช้งานจึงใช้ตาม จะเข้าไปเล่นครึ่งละ 3 ชั่วโมง ช่วงเย็น ๆ ประมาณหกโมงเย็นถึงสามทุ่ม เล่นที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่บางครั้งก็ออกไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากเข้าไปหาเพื่อนคุย อยากรู้จักคนมาก ๆ อยากหาเพื่อนใหม่ ๆ คุย ชอบที่สามารถสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใช้ได้เป็นส่วนตัว มีห้องให้เลือกเข้าหลากหลาย ใช้งานง่าย มีคนเล่นเยอะ การสนทนาจะคุยได้กับทุกคนที่เข้ามาคุยด้วย จะชอบคุยกับคนที่คุยสนุก คุยเรื่องน่าสนใจ จะคุยกับคนเดิมบ่อยถ้าเข้าไปเล่นในห้องที่เข้าประจำ เคยสวมบทบาทเป็นผู้ชาย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ดีตรงที่ไม่ต้องบอกความจริงว่าตัวเองเป็นใคร อยู่ที่ไหน สามารถแกล้งเป็นใครก็ได้ที่อยากจะเป็น เพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน ชอบเวลาที่เวลามีคนเข้ามาคุยด้วยเยอะ ๆ และคุยได้อย่างอิสระ เป็นส่วนตัว เวลาพิมพ์คุยกันได้อารมณ์มากกว่าการคุยกันแบบเห็นหน้ากันจริง ๆ ไม่เคยนัดเจอกับคู่สนทนา แต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์แล้วก็โทรคุยกันเฉย ๆ (ปวีณา นักรธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)

วรรณภรณ์ อนุอัน อายุ 26 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาโท รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน ที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสื่อสารเพราะใช้งานสะดวก ไม่ต้องสมัครอีเมลก่อนใช้โปรแกรมก็สามารถเล่นได้ จะเล่นประมาณ 2 ชั่วโมงขึ้นไป ช่วงสี่ทุ่มถึงเที่ยงคืนที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะต้องการหาเพื่อนคุย ชอบที่มีห้องสนทนาหลากหลายประเภทให้เลือกเข้า แล้วแต่ความชอบ จะไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิม ๆ เพราะจะเปลี่ยนคู่สนทนาไปเรื่อย ๆ ไม่เคยสวมบทบาทเป็นคนอื่น จะเป็นตัวของตัวเอง แต่จะเปลี่ยนชื่อหรือนามแฝงที่ใช้เล่นบ่อย ส่วนใหญ่จะเข้าไปทักเขาก่อน คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ไม่ค่อยมีความจริงใจมีแต่การโกหก แต่สนุกดีที่ได้คุยกับ

คนที่เราไม่รู้จัก คุยกันได้อย่างเต็มที่ไม่ต้องอายกัน เป็นส่วนตัว เพราะในห้องสนทนานั้นไม่มีใครรู้จักว่าใครเป็นใคร ไม่เคยนัดเจอกับคนที่คุยด้วยใน Pirch98 และไม่เคยขอเบอร์โทรศัพท์หรืออีเมล เพราะคิดว่าแค่อยากคุยกันแบบสนุก ๆ เท่านั้น ไม่อยากรู้จักกันจริง ๆ ข้างนอก แค่ต้องการหาเพื่อนคุยแก้เหงา (วรรณภรณ์ อนุอัน, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547)

ปวันรัตน์ จิระศิริ อายุ 14 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รู้จักโปรแกรม Pirch98 ครั้งแรกจากเพื่อน ใช้ตามเพื่อน และอยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่นดู จะเข้าไปเล่นครั้งละประมาณ 1 - 2 ชั่วโมง จะเล่นตอนสี่โมงเย็นหลังเลิกเรียนที่ร้านอินเทอร์เน็ต สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากมีเพื่อนใหม่ ๆ คุยด้วย ชอบที่มีคนใช้มาก จะคุยกับใครก็ได้ไม่ต้องเห็นหน้ากัน ทำให้ไม่ต้องอาย ในการสนทนาจะเลือกคุยกับคนที่คุยดี ไม่พูดจาหยาบคาย ถ้าคุยดีก็จะคุยด้วย แต่ถ้าคุยไม่ดีก็จะไม่คุยด้วย ไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิมเพราะเข้ามาแต่ละครั้งก็จะเจอแต่คนใหม่ ๆ หรืออาจจะเจอคนที่เคยคุยด้วยแต่จำไม่ได้เพราะมีคนเล่นกันเป็นจำนวนมาก เคยหลอกคู่สนทนาว่าตัวเองเป็นผู้ชาย เพราะอยากรู้ว่าคู่สนทนาจะคุยด้วยอย่างไร คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 สนุกดี ได้คุยกับคนหลากหลาย คุยสะดวก เพราะบางคนที่อยู่ไกล ๆ ก็สามารถคุยกันได้ และ ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ไม่เคยติดต่อกับคู่สนทนาด้วยวิธีอื่น และไม่เคยนัดเจอกับคู่สนทนา (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

วิษชุดา หอมหวล อายุ 22 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ รู้จักโปรแกรม Pirch98 เพราะเพื่อนแนะนำ พอได้ลองเล่นแล้วชอบจึงใช้มาตลอด และเพื่อน ๆ ก็ใช้กันด้วย จะเล่นวันละ 3 - 4 ชั่วโมง ช่วงค่ำ ๆ ประมาณหนึ่งทุ่มหรือสองทุ่มที่บ้าน ที่เล่นเพราะอยากรู้จักคนมาก ๆ อยากหาเพื่อนคุยด้วย ชอบที่มีคนเล่นกันมากตลอดทั้งวัน ไม่เหงา มีห้องให้เลือกเข้าหลากหลาย จะคุยได้กับทุกคน ส่วนใหญ่จะคุยกับคนที่เข้ามาทักก่อน และจะคุยกับคนที่อยากคุยด้วยจริง ๆ โดยดูจากการที่เวลาถามแล้วคู่สนทนารีบตอบกลับ ไม่ปล่อยให้รอนาน จะคุยกับคนเดิมค่อนข้างบ่อย เพราะเข้าไปเล่นเกือบทุกวัน และเข้าห้องเดิมเป็นประจำ เคยสวมบทบาทเป็นคนอื่นจะไม่บอกความจริงว่าตัวเองเป็นใคร อยู่ที่ไหน อายุเท่าไร แล้วแต่สถานการณ์ว่าคุยอยู่กับใคร คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 มีทั้งคุณและโทษ ส่วนมากจะเข้ามาหาแฟน หรือหาเพื่อนเพียงอย่างเดียว คิดว่าวัยรุ่นสมัยนี้กล้ามากขึ้น กล้าคิด กล้าทำ กล้าพูด แต่ก็ชอบที่มีคนคุยด้วยหลายคน เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว อิสระดีจะคุยเรื่องอะไรก็ได้ในห้องสนทนานั้น ไม่มีใครรู้จักไม่เห็นหน้า ไม่เคยนัดพบกับคู่สนทนา แต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์แล้วโทรมาคุยกันเล่น ๆ (วิษชุดา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

ณัฐพล สง่างาม อายุ 14 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากร้านอินเทอร์เน็ต โดยปกติจะไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตแล้วเห็นคนอื่นใช้กันมาก จึงอยากลองเล่นดูบ้าง เพื่อน ๆ ก็เล่นเล่นตามเพื่อน ปกติจะเล่นครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง ช่วงเย็น ๆ หลังเลิกเรียน หรือวันเสาร์ - อาทิตย์ จะเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะสะดวกดี สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากลองเล่นดู ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะใช้งานง่าย มีคนเล่นเยอะ และมีห้องสนทนาให้เลือกเข้าหลายห้อง ในการสนทนาจะคุยกับทุกคนที่เข้ามาคุยด้วย แต่จะชอบคุยกับผู้หญิงมากกว่า โดยจะเข้าไปทักคนอื่นก่อน จะไม่ค่อยได้คุยกับคู่สนทนาเดิม ๆ เพราะคนเล่นเยอะเลยเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ เคยสมมติว่าตัวเองเป็นผู้หญิงแล้วเข้าไปคุยกับผู้ชาย จะหลอกถามไปเรื่อย ๆ จะไม่บอกความจริงว่าตัวเองเป็นใครอายุเท่าไร คิดว่าโปรแกรม Pirch98 สนุกดี เพราะมีเพื่อนคุยหลายคนไม่เห็นหน้ากันสามารถหลอกคู่สนทนาว่าเป็นใครก็ได้ สามารถคุยกับคนที่อยู่ไกล ๆ ได้สะดวก ไม่เคยติดต่อกับคู่สนทนาด้วยวิธีอื่นเลย (ณัฐพล สง่างาม, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2547)

จิตรลดา บุรณะนัญญ์ อายุ 24 ปี อาชีพรับจ้างที่บริษัท ทีเอออเรนจ์ จำกัด รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน ๆ ที่ทำงานแนะนำให้ลองเล่น พอได้ลองเล่นแล้วชอบ จะเล่นวันละ 2 - 3 ชั่วโมง ช่วงประมาณสองทุ่มถึงสี่ทุ่มที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะอยากมีเพื่อนคุย เวลาคุยแล้วรู้สึกสนุกเพราะแต่ละคนจะมีลักษณะการคุยที่แตกต่างกันไป อยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่น ๆ ดู ชอบที่ใช้งานง่าย มีเพื่อนคุยด้วยเยอะ มีห้องให้เลือกเล่นเยอะ แต่ละห้องจะแบ่งตามความชอบ และความสนใจของแต่ละกลุ่ม ทำให้มีทางเลือกที่จะคุยกับคนที่สนใจในสิ่งเดียวกันหรือมีความชอบคล้าย ๆ กัน จะคุยได้กับทุกคนและคุยได้ทุกเรื่อง แต่ต้องคุยกันอย่างสุภาพ และให้เกียรติ มีความน่าสนใจ ไม่คุยน่าเบื่อ จะคุยกับคนเดิมบ่อยมาก เพราะไม่ชอบเปลี่ยนห้องคุย ทำให้เจอและคุยกับคนเดิม ๆ เพราะรู้จักกันแล้วก็จะคุยกันถุกคอ แต่บางครั้งก็จะเข้าไปเล่นห้องอื่นแต่ก็ไม่ค่อยได้คุย จะเข้าไปนั่งดูคนอื่นคุยกันมากกว่า แต่ถ้าเขาคุยกันสนุกก็จะเข้าไปคุยด้วยเลย บางครั้งถ้าเจอคนที่อยากคุยด้วยมาก ๆ ก็จะเข้าไปทักเขาก่อนแล้วหลอกว่าตัวเองเป็นเด็กวัยรุ่นกำลังเรียนอยู่ ก็จะคุยแบบน่ารัก ๆ ใช้คำพูดแบบที่พูดกันในกลุ่มวัยรุ่น เหมือนกับที่กำลังจีบเขาอยู่แต่จะไม่พูดตรง ๆ จะพูดอ้อม ๆ ใช้คำหวาน ๆ จี้อ่อนหน่อย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ทำให้เรารู้จักคนมาก มีเพื่อนคุยเยอะและสามารถคุยกันได้ทุกเรื่อง ได้เจอคนทุกรูปแบบ เวลาที่ได้คุยแล้วรู้สึกผ่อนคลาย คิดอย่างไรก็บอกออกไปอย่างนั้นไม่ต้องอาย ไม่ต้องอ้อมค้อม เพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน และไม่รู้จักกัน แต่หากความจริงใจได้ยาก เคยนัดเจอกับคนที่สนทนาด้วย เขาจะขอเบอร์โทรศัพท์ไปแล้วโทรมาคุยด้วยเรื่อย ๆ เกือบทุกวัน จากนั้นก็นัดเจอกัน ถ้าคนนั้นนิสัยดีก็จะคบกันต่อแบบเพื่อน ถ้านิสัยไม่ดีก็จะไม่ติดต่ออีกเลย (จิตรลดา บุรณะนัญญ์, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

ปีติพงศ์ บุบผไชย อายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต เพราะที่ร้านมีโปรแกรม Pirch98 ให้ใช้เลยลองเข้าไปใช้ดู ที่ใช้เพราะคนนิยมใช้กันมาก จะเข้าไปคุยครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง จะเล่นไม่เป็นเวลาแล้วแต่ว่าจะว่างเวลาไหนก็จะเข้าไปเล่นตอนนั้น ชอบไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะสบายดี มีแอร์ให้นั่งเย็น ๆ ด้วย สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก ชอบโปรแกรมสนทนา Pirch98 เพราะสามารถเข้าไปคุยได้ที่หลาย ๆ คนในห้องพร้อม ๆ กัน และสามารถคุยกันแบบส่วนตัวได้ คุยกันได้อย่างเปิดเผยเพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน ในการสนทนาจะเลือกคุยกับผู้หญิงเป็นส่วนใหญ่ จะไม่ค่อยได้สนทนากับคู่สนทนาเดิม เพราะจะเล่นไม่เป็นเวลา เคยสวมบทบาทเป็นผู้หญิง พอมีผู้ชายเข้ามาคุยด้วย ก็จะแกล้งชวนคุยด้วยแล้วค่อยบอกตอนท้ายว่าตัวเองไม่ใช่ผู้หญิง คิดว่าโปรแกรม Pirch98 ใช้แล้วรู้สึกสนุก สามารถคุยกับใครก็ได้ ไม่ต้องอาย เพราะไม่มีใครรู้จักว่าใครเป็นใคร เคยแกล้งอีเมลกับคู่สนทนาเอาไว้ติดต่อกันตอนที่ไม่ได้เข้าไปเล่น Pirch (ปีติพงศ์ บุบผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต อายุ 17 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน เมื่อลองใช้แล้วรู้สึกสนุก จะเข้าไปคุยครั้งละประมาณ 2 - 3 ชั่วโมง ช่วงเย็น ๆ เล่นที่บ้าน สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากเข้าไปหาเพื่อนคุยแก้เหงา ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนใช้เยอะ เล่นแล้วรู้สึกไม่เหงา พิมพ์คุยกันสนุกดี ไม่ต้องเกรงใจกันเพราะไม่เห็นหน้าและไม่รู้จักกัน การสนทนาจะเลือกคุยกับคนที่คุยสนุก โดยจะนั่งดูก่อนว่าในห้องสนทนานั้น คุยกันเรื่องอะไร ถ้าน่าสนใจก็จะเข้าไปคุยด้วย จะไม่ค่อยได้คุยกับคู่สนทนาเดิม เนื่องจากจะเปลี่ยนคู่สนทนาไปเรื่อย ๆ แล้วแต่ว่าใครคุยสนุก เคยแกล้งสวมบทบาทเป็นผู้หญิง หลอกคุยไปเรื่อย ๆ คิดว่าใช้โปรแกรม Pirch98 แล้วสนุกดี มีเพื่อนคุยเยอะทำให้ไม่เหงา เป็นส่วนตัวดีแต่หาความจริงใจไม่ค่อยได้ เพราะในห้องสนทนานั้นจะไม่สามารถรู้ได้เลยว่าใครเป็นใคร จะคุยเรื่องอะไรก็ได้ จะหลอกอะไรก็ได้ เคยโทรศัพท์คุยกับคู่สนทนาที่เป็นผู้หญิง แต่ก็ไม่ได้ติดต่อกันอีก (ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

ประภาพร ประมวลสุข อายุ 27 ปี อาชีพลูกจ้างข้าราชการที่ศูนย์ผลิตภัณฑ์สินค้าเกษตรเพื่อการส่งออก รู้จักโปรแกรมสนทนา Pirch98 ครั้งแรกจากเพื่อน เลือกใช้เพราะใช้งานง่าย จะเข้าไปเล่นครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมงที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะอยากเข้าไปคุยกับเพื่อน และหาเพื่อนใหม่ ๆ คุย ชอบตรงที่ใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว เวลาคุยกันสนุกกว่าการมาเจอหน้ากันจริง ๆ เพราะไม่ต้องอายทำให้คุยกันได้เต็มที่ มีเพื่อนคุยเยอะ และมีห้องให้เลือกเข้าได้ตามความชอบของแต่ละคน โดยจะเลือกคุยกับคนที่คุยสนุก มีมารยาท ไม่หยาบคาย ไม่ลามปาม และให้เกียรติ

เรา แต่ส่วนใหญ่จะคุยกับคนที่รู้จักกันแล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อนผู้หญิง และจะไม่ค่อยชอบ เปลี่ยนห้องคุยจะเข้าแต่ห้องเดิม ๆ เคยแกล้งอำเพื่อนว่าเป็นคนอื่นเข้าไปชวนคุย บ้างครั้งก็แกล้งเป็นผู้ชายเข้าไปจีบ แต่สุดท้ายจะบอกความจริง คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ทำให้มีเพื่อน คุยเยอะ มีเพื่อนอยู่ในวัยใกล้เคียงกันและมีความคิดที่คล้าย ๆ กัน อยู่ในวัยทำงานเหมือน ๆ กัน ช่วย ให้ได้ระบายปรับทุกข์ ช่วยให้คลายเครียด รู้สึกเหมือนไม่ได้อยู่ตัวคนเดียว ได้รู้จักกับคนใหม่ ๆ ที่มีนิสัยแตกต่างกันไป มีทั้งประโยชน์และโทษ ถ้ารู้จักใช้ให้ถูกทางก็จะได้ประโยชน์ ไม่เคยนัดเจอ หรือติดต่อกับกลุ่มสนทนาด้วยวิธีอื่น (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

ศรินยา สงวนสิทธิ์ อายุ 18 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน ที่เลือกเล่นเพราะว่าช่วงนั้นยังไม่รู้จักโปรแกรมสนทนาอื่น จะเล่นวันละ 5 ชั่วโมงขึ้นไป จะเล่นแทบทั้งวัน แล้วแต่ว่าจะว่างเวลาไหน โดยจะออนไลน์ (Online) ทิ้งเอาไว้ทั้งวัน จะเล่นที่บ้านตลอด สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะต้องการหาเพื่อนคุย รู้สึกว่าเป็น ส่วนตัวดีเวลาคุย และนัดกับเพื่อนที่โรงเรียนให้เข้ามาคุยกันในห้องสนทนา ชอบตรงที่มีห้อง สนทนาให้เลือกเข้าหลากหลาย จะมีห้องแทบทุกประเภท และสามารถเลือกได้ว่าจะเข้าไปเล่นห้อง ใดที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน มีความชอบคล้าย ๆ กัน จะเลือกคุยกับคนที่เข้ามาคุยด้วยก่อน และคุยได้กับทุกคนที่อยากเข้ามาคุยด้วย จะไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิม ๆ เพราะจะเปลี่ยน คนคุยไป เรื่อย ๆ ไม่เคยสวมบทบาทเป็นคนอื่น จะเป็นตัวเองเวลาคุย และคิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ไม่ค่อยมีสาระเท่าไร แต่ต้องการหาเพื่อนคุยด้วยสนุก ๆ แก้เหงา คลายเครียดเท่านั้น ไม่ เคยนัดเจอกับกลุ่มสนทนา แต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์แล้วก็โทรคุยกันไม่กี่ครั้ง (ศรินยา สงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงศ์ อายุ 20 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ รู้จัก โปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน และเลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะมีห้องสนทนา ที่น่าสนใจให้เลือกเข้าเยอะและหลากหลาย ปกติจะนั่งเล่นที่บ้าน วันละประมาณ 6 - 7 ชั่วโมง จะเล่นช่วงห้าทุ่มจนถึงเช้า สาเหตุที่เล่นเพราะอยากคุย อยากรู้จักคนเยอะ ๆ อยากหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยแก้เหงา ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนเล่นเยอะ ทำให้หาเพื่อนคุยได้ง่าย สามารถคุยได้ หลายห้องพร้อมกัน และสามารถสร้างห้องขึ้นมาใช้ส่วนตัวได้เอง การสนทนาจะเลือกคุยกับผู้หญิง โดยสังเกตจากชื่อ ไม่ค่อยได้คุยกับกลุ่มสนทนาเดิมเพราะจะหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยไปเรื่อย ๆ เวลาสนทนา จะโกหกเรื่องอายุ โดยจะบอกให้มากกว่ากลุ่มสนทนาที่เป็นผู้หญิงที่เราคุยอยู่ด้วย คิดว่าการสนทนา ด้วยโปรแกรม Pirch98 สามารถพูดคุยกันได้อย่างอิสระ และค่อนข้างล่อแหลม จะสังเกตได้จาก การที่มีผู้คนเข้ามาประกาศหาเพื่อน หรือเข้ามาเพื่อขายบริการทางเพศเป็นจำนวนมาก แต่ข้อดีก็มี



คือมีเพื่อนคุยเยอะ ช่วยแก้เหงาได้ เคยนัดเจอกับคู่สนทนา แต่พอเห็นหน้าแล้วไม่ตรงกับที่คิดเอาไว้ จึงไม่ได้เข้าไปพบ แล้วก็ไม่ได้ติดต่อกันอีกเลย (ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงศ์, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2547)

สรวง สิงหะเนติ อายุ 29 ปี อาชีพรับจ้างอิสระ (Freelance) รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการที่เห็นคนส่วนใหญ่ใช้กันจึงนำมาทดลองใช้บ้าง และที่เลือกใช้เพราะใช้งานง่าย มีความสามารถในการเพิ่มสคริปต์ (Script) เข้าไปในโปรแกรมได้สะดวก และสามารถสอบถามผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรม จะเข้าไปเล่นโดยเฉลี่ยครั้งละประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง ช่วงหลังเที่ยงคืนไปจนถึงตีห้า เพราะเป็นเวลาที่อินเทอร์เน็ตใช้ได้เร็ว จะเล่นที่บ้าน สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะ หาเพื่อนคุยขณะที่กำลังใช้อินเทอร์เน็ตดูเว็บไซต์ โดยจะใช้ในเวลาที่กำลังดาวน์โหลดไฟล์ (File) ในอินเทอร์เน็ต ที่ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะทำให้ไม่รู้สึกที่ตัวเองกำลังใช้อินเทอร์เน็ตอยู่คนเดียว สามารถเข้าห้องสนทนาได้หลาย ๆ ห้องพร้อม ๆ กัน ในการสนทนาจะคุยได้กับทุกคน เพราะโดยส่วนตัวจะเป็นคนที่เข้ากับคนอื่นได้ง่าย และจะคุยกับคู่สนทนาเดิมเป็นประจำที่เข้ามาในเวลาเดียวกัน เคยหลอกคู่สนทนาว่าตัวเองเป็นผู้หญิง คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เริ่มน่าเบื่อเพราะผู้ใช้ใหม่ ๆ ที่เข้ามาส่วนใหญ่มักจะเป็นวัยรุ่นที่เข้ามาหาแฟน ทำให้ไม่ค่อยมีเพื่อนคุยมากเท่าเมื่อก่อน นอกจากต้องหลอกคนอื่นว่าตัวเองเป็นผู้หญิงจึงจะมีคนเข้ามาคุยด้วยหลายคน เคยมีการนัดพบกันในกลุ่มเพื่อนที่เคยสนทนากันในห้องสนทนา เพราะแต่ละคนก็อยากเห็นว่าใครหน้าตาเป็นอย่างไรบ้าง และอยากทำความรู้จักกันให้มากขึ้น (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

วิทยา รวมธรรม อายุ 31 ปี สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ รู้จักโปรแกรม Pirch98 เพราะเพื่อนแนะนำ และอยากลองเล่นดู ก่อนหน้านี้เคยใช้โปรแกรม mIRC ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีลักษณะเดียวกัน แต่พอโปรแกรม Pirch ออกมาเพื่อน ๆ ที่เคยเล่น mIRC ได้ชวนให้ลองมาเล่น Pirch หลังจากนั้นก็ใช้มาตลอด เพราะใช้งานง่ายกว่า จะเล่นเกือบทั้งวัน ตั้งแต่ตื่นนอนก็ต่ออินเทอร์เน็ตแล้วเข้าไปเล่น Pirch และออนไลน์ (Online) ทิ้งไว้ ทั้งวัน จะเล่นที่บ้านตลอดทุกครั้ง สาเหตุที่เล่นเพราะอยากมีเพื่อนคุยมาก ๆ โดยที่ไม่ต้องออกจากบ้าน ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะใช้งานง่าย สะดวกรวดเร็วไม่วุ่นวาย มีเพื่อนคุยด้วยตลอดทั้งวัน มีห้องให้เลือกเข้าไปเล่นหลากหลาย สามารถเข้าได้หลายห้องพร้อมกัน ในการสนทนาจะคุยได้กับทุกคน เพราะปกติเป็นคนชอบคุยอยู่แล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายเข้าไปคุยก่อน จะคุยกับคู่สนทนาเดิมเป็นประจำ เพราะเข้าไปเล่นทั้งวัน ทำให้มีเพื่อนที่รู้จักกันในห้องสนทนา มาก เคยสมมติตัวเองเป็นคนอื่น แล้วแต่ว่าจะคุยกับใครถ้าคุยกับผู้ชายก็จะแกล้งเป็นผู้หญิง ถ้าคุยกับผู้หญิงก็จะเป็นผู้ชาย

คิดว่าการเล่นโปรแกรม Pirch98 ทำให้รู้จักคนเยอะโดยไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน สามารถเข้ากับคนได้ง่าย หรือคุยกับคนอื่นได้ง่าย ได้เจอกับคนหลายแบบ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน คุยแล้วสนุกเหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว แต่ข้อเสียคือหาความจริงใจไม่ค่อยได้ แยกแยะได้ยากว่าอันไหนเรื่องจริง อันไหนเรื่องไม่จริง เพราะไม่เห็นหน้ากัน และไม่รู้ว่ากำลังคุยอยู่กับใคร เคยนัดเจอกันเป็นกลุ่มกับเพื่อน ๆ ในห้องสนทนา และได้มีการแลกเปลี่ยนโทรศัพท์กัน แต่ที่คบกันจริง ๆ ทุกวันนี้เหลืออยู่ไม่กี่คน (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

เฉลิมพร พันธุ์สนิท อายุ 25 ปี ประกอบธุรกิจส่วนตัว รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อนแนะนำ เลือกใช้เพราะใช้งานง่าย มีลูกเล่นเยอะ มีคำสั่งต่าง ๆ ให้เลือกใช้ จะเล่นครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมงขึ้นไป ส่วนใหญ่จะเล่นช่วงกลางคืนที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะเหงาอยากมีเพื่อนคุยด้วย ชอบที่มีคำสั่งและสัญลักษณ์ให้เลือกใช้เยอะ มีห้องสนทนาหลากหลาย มีคนใช้มากจะเลือกคุยกับใครก็ได้ คุยได้หมดทุกคน แต่ต้องไม่พูดหยาบคาย คุยสุภาพ ไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิม ๆ เพราะจะเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ เคยแกล้งเป็นผู้ชายเข้าไปคุยกับผู้หญิงและคุยไปเรื่อย ๆ ไม่บอกความจริงว่าตัวเองเป็นใคร คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ทำให้มีเพื่อนเยอะ ช่วยแก้เหงาได้เวลาไม่มีอะไรทำ ไม่ต้องจริงใจมากแค่หาเพื่อนคุยสนุกไปเรื่อย ๆ ไม่ต้องเห็นหน้ากัน สามารถที่จะคุยเรื่องอะไรก็ได้ เคยนัดเจอกับคู่สนทนาที่เป็นผู้ชาย โดยให้เบอร์โทรไปแล้วนัดเจอกันที่ห้างสรรพสินค้า ที่ยังคบกันอยู่จนถึงทุกวันนี้ก็มีแต่่น้อยมาก ส่วนมากจะหายกันไป (เฉลิมพร พันธุ์สนิท, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2547)

ชาติรี พวงพันธุ์ อายุ 24 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน สาเหตุที่เลือกใช้เพราะโปรแกรม Pirch เป็นที่นิยมใช้กันมาก ใคร ๆ ก็รู้จัก ปกติจะเล่นวันละ 2 - 3 ชั่วโมง ช่วงเย็น ๆ เล่นที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะว่าง อยากหาเพื่อนคุย ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนเล่นมากจึงมีเพื่อนคุยทุกครั้งทีเข้าไปเล่น รับ - ส่งข้อมูลได้รวดเร็ว เข้าได้หลายห้องพร้อมกัน ไม่ต้องใช้ชื่อจริง การสนทนาจะเลือกดูจากนามแฝงที่ใช้ ถ้าชื่อไหนน่าสนใจก็จะเข้าไปคุยด้วย ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย จะไม่ค่อยได้คุยกับคู่สนทนาเดิม เพราะจะหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยไปเรื่อย ๆ เคยสวมบทบาทเป็นผู้หญิง แกล้งอำคนที่เข้ามาคุยด้วย คิดว่าการสนทนาในโปรแกรม Pirch98 มีแต่การหลอกลวง หาความจริงไม่ค่อยได้ แค่คุยเล่นสนุก ๆ เท่านั้น เคยแลกเปลี่ยนอีเมลล์กับคู่สนทนาแต่ไม่ได้จริงจิงอะไร เคยมีคนส่งรูปมาให้ดูแต่ไม่แน่ใจว่าจะใช่เขาจริงหรือเปล่า (ชาติรี พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

อุทิสภา เอื้อตะโก อายุ 27 ปี ประกอบอาชีพอิสระ รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะคนใช้กันเยอะมาก โดยมากจะเล่นครั้งละ 2 - 4 ชั่วโมง เล่นไม่

เป็นเวลาแต่ส่วนมากจะเล่นเวลากลางคืนที่บ้าน ที่เข้าไปเล่นเพราะอยากเข้าไปหาเพื่อนคุยและอยาก รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ที่สามารถคุยกันได้เต็มที่ ไม่ต้องอายเพราะไม่เห็นหน้ากัน สามารถคุยได้ อย่างอิสระ ชอบที่มีเพื่อนคุยเยอะ มีห้องให้เลือกหลากหลาย หาเพื่อนคุยง่าย คนที่จะคุยด้วยต้อง คุยแบบสุภาพแต่ไม่ต้องถึงกับเรียบร้อยมาก ถ้าใครเข้ามาคุยด้วยดีก็จะคุย แต่ถ้าใครเข้ามาคุยแบบ ไม่สุภาพ หรือพูดจ่าหน้าเกลียด ก็จะด่ากลับไปหรือไม่ก็จะไม่คุยด้วยเลย ไม่ค่อยจะได้คุยกับคนเดิม เพราะคนเล่นกันเยอะมาก จะมีคนใหม่ ๆ เข้ามาคุยด้วยอยู่เรื่อย ๆ เคยโกหกเรื่องอายุจะบอกให้ น้อย ๆ จะไม่บอกความจริง หรือแกล้งทำเป็นเด็กวัยรุ่น เมื่อใช้โปรแกรม Pirch98 แล้วคิดว่าตัวเอง ได้พูดในสิ่งที่อยากจะพูด หรือได้ทำในสิ่งที่อยากจะทำ เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัวไม่มีใครรู้จัก ได้คุย กับคนหลายประเภท แต่หาความจริงใจยาก ไม่เคยนัดเจอกับคู่สนทนา แต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์ที่ไป แล้วเขาโทรมาคุยแค่นั้น (อุทิสรา เอื้อตะโก, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2547)

อนุชา พรสิริ อายุ 26 ปี อาชีพรับจ้างที่ บริษัท Ushin จำกัด รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน ที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงใช้ตาม จะเข้าไปเล่นครั้งละประมาณ 3 ชั่วโมง ช่วงหนึ่งถึงสี่ทุ่มที่บ้าน สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากหา เพื่อนคุย และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ ๆ ชอบโปรแกรม Pirch98 ที่ใช้งานง่าย มีห้องให้เลือก เข้าหลากหลาย หาเพื่อนคุยง่าย ในการสนทนานั้นจะเข้าไปดูในห้องสนทนาต่าง ๆ ก่อนว่าใครคุยเก่ง ห้องไหนคุยสนุก ส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิงโดยจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักก่อน ต้องการคุยกับผู้หญิงมากกว่า ผู้ชาย ถ้าเข้าไปเล่นในห้องเดิมก็จะได้คุยกับคู่สนทนาเดิมบ่อย แต่ถ้าเข้าไปเล่นห้องที่ยังไม่เคยเล่น ก็จะคุยกับคนใหม่ไปเรื่อย ๆ เคยสมมติตัวเองเป็นผู้หญิง หรือเป็นคนอื่น จะไม่ค่อยบอกความจริง ว่าตัวเองเป็นใคร คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เป็นทางเลือกที่ดีอีกทางหนึ่งที่ทำให้การ สื่อสารนั้นสะดวกรวดเร็ว ทำให้รู้จักคนมากขึ้น คุยกันได้อย่างอิสระเหมือนมีโลกส่วนตัว สามารถ สมมุติตัวเองเป็นใครก็ได้ แต่โอกาสที่จะหาเพื่อนคบกันจริง ๆ นั้นน้อยมาก เคยนัดเจอกับคนที่คุย ด้วยในโปรแกรม Pirch98 ที่ห้างสรรพสินค้า โดยจะขอเบอร์โทรศัพท์แล้วก็โทรไปคุย แล้วนัดเจอ กันเพราะอยากเห็นหน้าตาว่าคนที่คุยด้วยเป็นอย่างไร แต่ไม่ได้คาดหวังอะไรมากแต่อยากรู้จักกัน มากขึ้นเท่านั้น (อนุชา พรสิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

กานดา วินทะไชย อายุ 18 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน พอได้ลองใช้จึงชอบ เลยเล่นมาตลอด จะเล่นวันละประมาณ 2 - 3 ชั่วโมง จะ เล่นช่วงประมาณสองทุ่มถึงเที่ยงคืนที่บ้าน สาเหตุที่เล่นเพราะอยากเข้าไปคุยด้วยเฉย ๆ ต้องการหา เพื่อนคุยแก้เหงา ชอบที่มีคนเล่นกันมาก หาเพื่อนคุยง่าย ใช้งานง่าย สามารถคุยได้ทั้งแบบเป็น ส่วนตัวและแบบหลาย ๆ คนไปพร้อม ๆ กัน การสนทนาจะคุยได้กับทุกคน ใครที่เข้ามาคุยก็จะคุย

ด้วย แต่ต้องไม่คุยทะเล่ถึงเกินไป พูดตามกมมาก ๆ ก็จะไม่คุยด้วย ไม่ค่อยได้เข้าไปคุยกับ คนเดิมบ่อย จะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ แต่บางครั้งก็คุยกับคนเดิม เพราะว่าจะรู้จักนิสัยกันแล้วชอบสมมุติตัวเองว่าเป็นคนสวย แล้วใช้คำพูดน่ารัก ๆ จะบอกว่าเป็นผู้หญิงแต่จะใช้ชื่อน่ารัก ๆ แต่จะไม่บอกความจริงมากในเรื่องที่เป็นส่วนตัว คิดว่าชอบการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ที่มีเพื่อน คุยเยอะ เวลาเข้าไปเล่นแล้วไม่เหงา แต่ไม่ค่อยมีสาระเท่าไรหรอกแค่คุยสนุก ๆ ไม่ได้จริงจังอะไร คุยเรื่องอะไรก็ได้เพราะไม่มีใครรู้จัก และไม่เห็นหน้ากัน จะสมมุติว่าเป็นใครก็ได้ เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว เคยนัดเจอกับคนที่คุยด้วยที่ห้างสรรพสินค้า กลุ่มสนทนาจะขอเบอร์โทรศัพท์แล้วโทรมาคุยเรื่อย ๆ หลังจากนั้นก็จะนัดเจอกัน ถ้าไปเจอแล้วนิสัยดีก็จะคบกันต่อแบบเพื่อน แต่ถ้านิสัยไม่ดีก็จะเลิกติดต่อกันไปเลย หรือถ้าหน้าตาไม่ดีมาก ๆ ก็จะไม่เจอเลย โดยจะแอบดูก่อนว่าหน้าตาเป็นอย่างไร (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)

ไกรวิทย์ วาสนา อายุ 24 ปี รับราชการทหารที่ฐานทัพเรือสัตหีบ รู้จักโปรแกรมสนทนา Pirch98 จากเพื่อน ที่เลือกใช้เพราะคนใช้กันมาก ปกติเล่นวันละประมาณ 2 ชั่วโมง ส่วนใหญ่จะเล่นช่วงกลางคืนที่บ้าน สาเหตุที่เล่นเพราะอยากหาคนคุยด้วยแก้เหงา คลายเครียด ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะใช้งานง่าย รวดเร็ว มีคนใช้เยอะ หาเพื่อนคุยด้วยง่าย การสนทนาจะเลือกคุยกับคนที่น่าสนใจและคุยสุภาพ จะเปลี่ยนคนคุยด้วยไปเรื่อย ๆ เพราะเข้าไปเล่นไม่เป็นเวลาและไม่ค่อยได้เข้าห้องสนทนาเดิม ๆ เคยอำคนที่คุยด้วยว่าเป็นผู้หญิงแต่ไม่บ่อย จะไม่บอกเรื่องส่วนตัวกับใคร เพราะไม่คิดจะคบกันต่อไปแบบลึกซึ้ง คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 แล้วรู้สึกชอบ เพราะได้เจอคนมากและหลากหลาย ช่วยให้หายเหงาได้ ได้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ทำให้รู้ว่าทุกวันนี้สังคมมันเปลี่ยนไปถึงไหนแล้ว ไม่เคยติดต่อกับกลุ่มสนทนาด้วยวิธีอื่น (ไกรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

พิมชนก ทองแจ่ม อายุ 20 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการที่เพื่อนบอกให้ลองเล่น แล้วเห็นว่าใช้งานง่าย คนเล่นกันมาก เพื่อน ๆ ในกลุ่มก็เล่นจึงเล่นตามเพื่อน จะเล่นวันละ 2 - 3 ชั่วโมง ช่วงค่ำ ๆ ประมาณสองทุ่มที่บ้าน ที่เล่นเพราะต้องการหาเพื่อนคุย อยากมีเพื่อนคุยมาก ๆ ชอบตรงที่มีคนเล่นเยอะ หาเพื่อนคุยง่าย มีห้องสนทนาให้เลือกเข้าหลายห้องตามความชอบ สามารถเข้าไปเล่นได้หลายคนพร้อมกัน จะเลือกคุยกับคนที่ คุยสนุก ไม่หยาบคาย และอยู่ในวัยใกล้เคียงกัน จะคุยกับคนที่เคยคุยด้วยแล้วบ่อย โดยจะคุยแต่กับเพื่อนในกลุ่มที่รู้จักกันแล้ว แต่ถ้าคนที่ยังไม่เคยคุยด้วย หรือไม่เคยรู้จักแต่ถ้าคิดว่าน่าสนใจก็จะ เข้าไปคุยด้วยเลย จะหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยไปเรื่อย ๆ เคยสมมุติว่าตัวเองเป็นเด็กน่ารัก ๆ และโกหกว่า ยังไม่มีแฟน บางครั้งแกล้งเป็นผู้ชายแล้วเข้าไปคุยและเข้าไปจีบเพื่อนเล่น ๆ คิดว่าการสนทนาด้วย

โปรแกรม Pirch98 ทำให้เราสามารถคุยกับคนอื่นได้โดยไม่ต้องอาย รู้สึกดีเวลาที่มีคนอยากเข้ามาคุยด้วย ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ไม่เคยนัดพบกับคู่สนทนา เคยแต่ให้อีเมลไว้ (พิมพ์นก ทองแจ่ม, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2547)

ปรางทิพย์ โชติเนตร อายุ 32 ปี ประกอบอาชีพค้าขาย รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน ๆ แนะนำให้ลองเล่นดู พอลองเล่นแล้วมีเพื่อนคุยหลายคนดี ใช้ไม่ยาก จะเล่นประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง จะเล่นไม่เป็นเวลาแล้วแต่จะว่างเวลาไหน ส่วนใหญ่จะเล่นตอนกลางคืน หลังจากขายของเสร็จ จะเล่นที่บ้าน ที่เล่นเพราะอยากหาเพื่อนคุยแก้เหงา เวลาว่างไม่มีอะไรทำ ชอบที่มีห้องให้เลือกเล่นหลากหลาย หาเพื่อนคุยง่าย สามารถคุยได้ทั้งแบบส่วนตัวหรือแบบหลายคนพร้อมกัน ไม่ต้องเห็นหน้ากันทำให้กล้าคุย คุยได้เต็มที่ไม่ต้องอาย สามารถเลือกคนคุยได้ จะคุยได้กับทุกคนไม่จำเป็นต้องให้เขาเข้ามาคุยก่อน บางครั้งก็จะเข้าไปทักก่อน จะคุยได้ทุกเรื่องแล้วแต่คู่สนทนาจะชวนคุยเรื่องอะไร จะไม่ค่อยได้คุยกับคนเดิม ๆ เพราะจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ทำให้เราได้รู้จักกับคนหลายรูปแบบ เจอเรื่องแปลก ๆ หลายเรื่อง ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ชายที่เข้ามาคุยด้วย เคยสมมุติตัวเองว่าเป็นเด็กนักเรียน เป็นนักศึกษา หรือไม่ก็เป็นผู้ชาย คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ทำให้ได้รู้จักกับคนที่หลากหลายโดยที่เราไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน สะดวกและรวดเร็ว สนุก เพราะมีเพื่อนคุยมาก เคยนัดเจอกับคนที่คุยด้วย เขาจะขอเบอร์โทรศัพท์แล้วโทรเข้ามาคุยเรื่อย ๆ เกือบทุกวัน หลังจากนั้นก็นัดเจอกัน แคมป์กินข้าว นั่งคุยกัน เพราะอยากเห็นหน้า อยากรู้จักกันมากขึ้น เคยนัดเจอกันกับคนที่คุยด้วยหลายครั้ง แต่คนที่คบกันมาจนถึงทุกวันนี้มีไม่กี่คน (ปรางทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

ชัชฎกษั ธีระกุล อายุ 24 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาตรี รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากเพื่อน ที่เลือกใช้เพราะคนนิยมใช้กันแพร่หลาย และใช้งานง่าย ปกติจะเล่นวันละ 3 - 4 ชั่วโมง เล่นที่บ้านช่วงค่ำ ๆ สาเหตุที่เล่นเพราะอยากเข้าไปหาเพื่อนคุย อยากรู้จักคนเยอะ ๆ ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะหาเพื่อนคุยง่าย สามารถเลือกคุยกับคนที่เราสนใจได้อย่างเป็นส่วนตัว สามารถเข้าไปเล่นได้ทีละหลาย ๆ ห้องพร้อมกัน การสนทนาจะคุยกับทุกคนที่เข้ามาคุยด้วย แต่เรื่องที่คุยจะต้องน่าสนใจ แต่ส่วนใหญ่จะเลือกคุยกับผู้หญิง โดยดูจากนามแฝงที่ใช้แล้วจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักก่อน ถ้าเข้าไปในห้องที่เข้าไปเล่นเป็นประจำก็จะคุยกับคนเดิม ๆ บ่อย แต่ชอบเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ โดยจะเข้าไปทีละหลาย ๆ ห้องแล้วคิดว่าห้องไหนน่าสนใจก็จะเข้าไปคุย เคยสมมุติตัวเองเป็นผู้หญิงแกล้งอำคนอื่น ๆ คิดว่าการสนทนาในโปรแกรม Pirch98 เมื่อเข้าไปคุยแล้วเหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว อยากทำอะไรหรือแกล้งเป็นใครก็ได้ สามารถพูดอะไรก็ได้ออกไปตรง ๆ ไม่ต้องอาย เพราะไม่เห็น

หน้ากัน เคยขอเบอร์โทรของผู้หญิงที่คุยด้วย แล้วโทรไปคุย และนัดเจอกัน รู้สึกผิดหวังมากเพราะหลาย ๆ อย่างไม่เหมือนกับที่คิดไว้ (ชัยฤกษ์ ชีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

ปราโมทย์ เหลลาภะ อายุ 27 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปริญญาโท รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากร้านอินเทอร์เน็ต ที่เลือกใช้เพราะตัวโปรแกรมมีที่ให้ดาวน์โหลดเยอะ ใช้เวลาในการดาวน์โหลดไม่นาน หาได้ง่ายและเป็นที่ยอมรับ จะเข้าไปเล่นวันละประมาณ 2 - 3 ชั่วโมง เล่นช่วงเวลากลางคืน สองถึงสามทุ่มที่บ้าน สาเหตุที่เข้าไปเล่นเพราะอยากมีเพื่อนคุยมาเวลา ในตอนที่ใช้อินเทอร์เน็ตทำอย่างอื่นไปด้วยพร้อม ๆ กัน ชอบโปรแกรม Pirch98 ที่มีฟังก์ชัน (Function) การใช้งานหลากหลายให้ใช้งาน และสามารถคุยได้หลายคนพร้อม ๆ กัน ไม่มีใครรู้จัก ไม่ต้องเห็นหน้ากัน ทำให้คุยได้อย่างอิสระ ในการสนทนาจะเลือกคุยจากชื่อที่แปลก ๆ ก่อน โดยดูที่หน้าจว่ามีชื่อใครที่น่าสนใจบ้าง แล้วจะเข้าไปทักทายก่อน ส่วนใหญ่จะเลือกชื่อที่เป็นผู้หญิง จะไม่ค่อยได้คุยกับคู่สนทนาเดิม จะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ได้เจอเรื่องใหม่ ๆ แปลก ๆ เคยหลอกคู่สนทนาว่าตัวเองเป็นผู้หญิง คิดว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 นั้นดีตรงที่ได้คุยกับคนที่นิสัยแตกต่างกันไป เวลาเข้าไปคุยแล้วรู้สึกเป็นส่วนตัว ได้เจอกับคนหลากหลายประเภทและเรื่องราวมากมาย แต่หาความจริงไม่ค่อยได้ ไม่เคยนัดพบกับคู่สนทนา แต่จะขอเบอร์โทรศัพท์หรืออีเมลไว้ เฉพาะคนที่สนใจจริง ๆ เท่านั้น (ปราโมทย์ เหลลาภะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

สมภพ ลัดดานนท์ อายุ 29 ปี ประกอบอาชีพรับจ้างที่ บริษัท เน็ตเอเชีย จำกัด รู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน ที่เลือกใช้เพราะใช้งานง่าย สะดวก คนใช้กันมาก จะเข้าไปเล่นวันละ 2 ชั่วโมง ช่วงประมาณหนึ่งทุ่ม จะเล่นที่ทำงาน หรือไม่กี่ที่ร้านอินเทอร์เน็ต สาเหตุที่เล่นเพราะอยากมีเพื่อนคุย รู้สึกสนุกที่ได้คุยกับคนมาก ๆ ช่วยให้หายเครียด ชอบโปรแกรม Pirch98 เพราะมีคนใช้กันมาก มีผู้หญิงเข้าไปเล่นหลายคน มีคนคุยด้วยตลอดทุกครั้งทีเข้าไปเล่น และสามารถคุยกันได้อย่างเป็นส่วนตัว สามารถคุยเรื่องอะไรกัน หรือจะทำอะไรกันก็ได้ ในการสนทนาจะเลือกสนทนากับผู้หญิงเท่านั้น โดยดูจากชื่อ โดยจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ชอบเข้าหลายห้องพร้อมกันและจะเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ ชอบสวมบทบาทเป็นหนุ่มโสด ทำตัวเป็นคนขี้เหงา จะคุยในทำนองที่ว่ากำลังจีบเขาอยู่โดยใช้คำพูดหวาน ๆ จากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 รู้สึกว่าวัยรุ่นสมัยนี้กล้ามากขึ้นกว่าเดิม เหมือนกับว่าแค่ต้องการเข้ามาหาเพื่อนเพียงอย่างเดียวไม่ถือตัว จะคุยเรื่องอะไรก็ได้ในห้องสนทนา ที่ในชีวิตจริงไม่กล้าพูด ไม่กล้าทำ เคยนัดเจอกับผู้หญิงที่สนทนากัน โดยจะขอเบอร์โทรศัพท์แล้วโทรไปคุย หลังจากนั้นก็นัดเจอกันที่ห้างสรรพสินค้า แล้วก็ไปมีความสัมพันธ์กันต่อที่โรงแรม แต่ไม่ทุกคน จะดูก่อนว่าผู้หญิงที่เจอเขาเป็นยังไง ถ้าเต็มใจจึงไป (สมภพ ลัดดานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 สามารถพิจารณาตามประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ห้องสนทนาได้ดังนี้

1. รู้จักโปรแกรม Pirch98 ได้อย่างไร ผู้วิจัยได้สอบถามผู้ใช้โปรแกรมว่า รู้จักโปรแกรม Pirch98 ได้อย่างไร

“รู้จักเพื่อน และพวกพี่ ๆ ที่โรงเรียน” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“ไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต เห็นคนอื่นเล่นกันเยอะเลยลองเล่นดูบ้างครับ” (ณัฐพล สง่างาม, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2547)

“ที่ร้านอินเทอร์เน็ตมีให้คนเล่นครับ เลยลองเข้าไปเล่นดู โดยถามคนที่ร้านว่าใช้ยังไง” (ภานุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“เห็นผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้กันจึงได้นำมาลองใช้บ้าง” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“เพื่อนบอกให้ลองเล่นดูค่ะ” (พิมชนก ทองแจ่ม, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2547)

“รู้จักเพื่อนค่ะ โดยจะบอกต่อ ๆ กันไปแบบปากต่อปาก” (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

“รู้จักเพื่อนค่ะ พวกเพื่อน ๆ ที่ทำงานแนะนำให้ลองเล่นดูค่ะ” (จิตรลดา บุรณะนันท์, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่าส่วนใหญ่จะรู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน เป็นการแนะนำต่อ ๆ กันไป แต่บางคนรู้จักโปรแกรม Pirch98 เพราะเห็นคนอื่น ๆ ใช้หรือเห็นโปรแกรม Pirch98 จากร้านอินเทอร์เน็ต สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. รู้จักเพื่อน	10	15	25
2. รู้จากร้านอินเทอร์เน็ต	3	0	3
3. เห็นคนอื่นใช้กันมาก	1	0	1
2. รู้จักอินเทอร์เน็ต	1	0	1

2. การตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรม Pirch98 ผู้วิจัยได้สอบถามผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ว่าทำไมจึงเลือกใช้โปรแกรม Pirch98 แทนที่จะใช้โปรแกรมสนทนาอื่น

“ใช้ตามเพื่อนครับ ใช้ง่ายดีด้วย เวลาคุยแล้วสนุกดี และได้รู้จักคนเยอะ” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“เพราะเล่น Pirch เป็นก่อนอย่างแรก หลังจากนั้นก็ใช้โปรแกรม Pirch มาตลอด” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“สะดวกดี ใช้ง่าย มีเพื่อนเล่นเยอะ มีห้องสนทนาให้เลือกเข้าเยอะดีด้วยครับ” (ภานุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“อยากลองใช้ พอใช้แล้วรู้สึกสนุกเพราะมีเพื่อนคุยเยอะดีครับ” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“ที่เลือกใช้ Pirch เพราะมีห้องสนทนาให้เลือกเข้าเยอะดี และแต่ละห้องก็จะมีคนเล่นกันเยอะทำให้นิยมใช้กันมาก และใคร ๆ ก็รู้จัก มีเพื่อนคุยเยอะเหมือนเราไม่ได้คุยคนเดียว” (ชาติรี พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“หาใช้ง่ายแพร่หลาย และใช้งานง่าย คนใช้เยอะ” (ชัยฤกษ์ วีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“คนใช้เยอะ หาเพื่อนคุยง่าย ต่อเข้า Server ง่าย รับส่งข้อมูลเร็ว ใช้ง่ายไม่ซับซ้อนค่ะ” (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

“อยากลองเล่นดูและมันก็ใช้ง่ายดีด้วยครับ และต้องการหาเพื่อนคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เวลาว่าง ๆ ไม่มีอะไรทำก็จะเข้าไปเล่นครับ เพราะคนใช้กันเยอะหาเพื่อนคุยได้ง่าย” (ไกรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

“ตัวโปรแกรมมีที่ให้ดาวน์โหลดเยอะ หาใช้ง่ายแพร่หลาย ใช้เวลาในการดาวน์โหลดไม่นาน เป็นที่นิยม ใคร ๆ ก็ใช้กัน” (ปราโมทย์ เหลาลากะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“ใช้งานง่าย สามารถพิมพ์สคริปต์เข้าไปในโปรแกรมได้สะดวก รวมทั้งสามารถสอบถามผู้ใช้คนอื่นได้เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรม เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่คนส่วนใหญ่ใช้งาน” (สรวง สิงหนะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“เมื่อก่อนเคยใช้โปรแกรม mIRC ในการสื่อสาร แต่พอมีโปรแกรม Pirch ออกมาเพื่อน ๆ ที่เล่น mIRC ด้วยกันก็ชวนให้ลองเล่น Pirch ดู หลังจากนั้นก็ใช้โปรแกรม Pirch มาตลอด เพราะใช้งานง่ายกว่าโปรแกรม mIRC เยอะ และการรับส่งข้อมูลก็เร็วกว่าด้วยครับ” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“เพราะเห็นเพื่อน ๆ ใช้กันเยอะ ก็เลยใช้ตามเพื่อนค่ะ” (ปวีณา นักธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)



“เพราะว่าช่วงนั้นไม่รู้จักโปรแกรมสนทนาอื่นนอกจากโปรแกรม Pirch” (ศิรินยา สวงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

“เพราะเคยลองเล่นแล้วชอบ สนุกดีค่ะ มีเพื่อนคุยเยอะ เลยใช้มาตลอด และใคร ๆ ก็ใช้กัน รวมทั้งพวกเพื่อน ๆ ด้วยค่ะ” (วิชชุดา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

“ใช้งานง่าย มีลูกเล่นเยอะ มีคำสั่งต่าง ๆ ให้เลือกใช้เยอะ คนใช้กันแพร่หลาย” (เฉลิมพร พันธุ์สนิท, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ส่วนใหญ่ที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสนทนา เพราะคนใช้กันมากเป็นโปรแกรมสนทนาที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย และใช้ตามเพื่อน นอกจากนี้จุดเด่นของโปรแกรมสนทนา Pirch98 อยู่ที่ใช้งานง่าย หาใช้ง่าย มีห้องสนทนาให้เลือกเข้าได้หลายห้อง และมีความยืดหยุ่นให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็น คือมีการเคลื่อนย้ายของกลุ่มผู้สนทนา ซึ่งเดิมเคยสนทนากันด้วยโปรแกรมอื่นและเปลี่ยนมาเป็นโปรแกรม Pirch98 สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. หาใช้ง่าย / ใช้สะดวก	5	4	9
2. อยากทดลองใช้	3	4	7
3. เพื่อน ๆ ใช้	2	3	5
4. เป็นที่นิยม	2	3	5
5. รู้จักโปรแกรม Pirch98 ก่อนโปรแกรมอื่น	1	1	2
6. มีความหลากหลายในการใช้งาน	2	0	2

3. การใช้เวลา ช่วงเวลา และสถานที่ในการเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนา โดยผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่า ใช้เวลาในการสนทนาเท่าไรในการเข้าไปสนทนาแต่ละครั้ง และส่วนใหญ่จะเข้าไปใช้ห้องสนทนาในช่วงเวลาใด และใช้ที่ไหน

“ประมาณ 2 ชั่วโมง แล้วแต่วันครับ ถ้าวันเสาร์อาทิตย์ก็จะมีเวลาเล่นนานหน่อย จะเล่นตอนค่ำ ๆ ช่วง 1 ทุ่ม เล่นที่บ้านครับ แต่บางทีก็จะออกไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต” (ศิริภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“วันละประมาณ 2 - 3 ชั่วโมง จะเล่นช่วงเวลา 1 - 3 ทุ่ม ส่วนใหญ่จะเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตครับเพราะสะดวกดี” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“จะเข้าไปเล่นวันละประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง เล่นช่วงค่ำ ๆ ครับ จะเล่นที่บ้านหรือไม่ ก็จะออกไปเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะไปเล่นเกมส์ด้วย” (กานุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“จะคุยครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง จะเล่นไม่เป็นเวลาคับแล้วแต่ว่าจะว่างเวลาไหน หรืออยากเล่นตอนไหนก็เล่น จะเล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตเพราะสบายคิมิแอร์วี่ให้นั่งเย็น ๆ ด้วย” (ปิติพงศ์ นุบผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“เวลาที่เล่นส่วนใหญ่ไม่แน่นอน แต่โดยเฉลี่ยแล้วจะอยู่ที่ประมาณ 3 - 4 ชั่วโมง ช่วงหลังเที่ยงคืนไปจนถึงตี 5 เนื่องจากเป็นเวลาที่ใช้นี้ตได้เร็วที่สุด และเล่นที่บ้านครับ” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“วันละประมาณ 2 ชั่วโมงขึ้นไป เล่นตอนเลิกงานประมาณ 1 ชั่วโมง เล่นที่ทำงานหรือไม่ ก็เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต” (สมภพ ลัดตานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“จะเล่นแทบทั้งวันเลยครับ ตื่นขึ้นมาก็จะต่อเน็ตแล้วเข้าไปเล่น Pirch จะเปิดออนไลน์ไว้ตลอดทั้งวัน เพราะไม่ค่อยชอบออกไปข้างนอก อยากอยู่บ้าน จะเล่นที่บ้านตลอดทุกครั้งครับ” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“วันละ 5 ชั่วโมงขึ้นไป จะเล่นแทบทั้งวันนะค่ะ แล้วแต่จะว่างเวลาไหน ก็จะออนไลน์ทั้งเอาไว้ทั้งวันเลย เล่นที่บ้านตลอดค่ะ” (สิรินยา สงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะเข้าไปเล่นครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง แล้วแต่จะเจอเพื่อนคนไหน ถ้าวันนั้นคุยแล้วติดลมก็นานหน่อย แต่บางวันก็เข้าไปเล่นแค่แป๊บเดียวค่ะ จะเล่นที่บ้านทุกครั้ง” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จะใช้เวลาในการเล่นไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง ผู้ที่มีภารกิจประจำ เช่น กำลังศึกษา หรือทำงาน จะเข้าไปใช้ห้องสนทนาหลังจากเสร็จภารกิจ โดยมากจะเป็นช่วงเย็นไปจนถึงช่วงเวลากลางคืน และสถานที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสนทนาส่วนใหญ่จะใช้ที่บ้าน หรือใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

## จำนวนชั่วโมงที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ต่อ ครั้ง

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. น้อยกว่า 2 ชั่วโมง	3	4	7
2. 2 - 3 ชั่วโมง	7	5	12
3. มากกว่า 3 ชั่วโมง	5	6	11

## สถานที่ใช้โปรแกรม Pirch98 โดยปกติ

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เล่นที่บ้าน	11	14	25
2. เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ต	3	1	4
3. เล่นที่ทำงาน	1	0	1

## ช่วงเวลาที่ใช้โปรแกรม Pirch98 โดยปกติ

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เย็น (ประมาณ 15.00 - 19.00 น.)	3	2	5
2. ค่ำ (ประมาณ 19.00 - 24.00 น.)	8	10	18
3. ดึก (หลัง 24.00 น.)	2	0	2
4. ไม่แน่นอน	2	3	5

4. แรงจูงใจในการเข้าไปใช้ห้องสนทนา ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่า อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ตัดสินใจเข้าไปสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ในห้องสนทนา

“อยากลองเข้าไปคุยกับคนที่เราไม่รู้จัก หาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ ครับ” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“อยากเข้าไปหาเพื่อนคุยด้วย คุยกันแบบสนุก ๆ แก่เหงา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และอยากมีเพื่อนคุยด้วยเยอะ ๆ ครับ” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่น ๆ ครับ เวลาคุยแล้วรู้สึกสนุกดีครับ ชอบ ได้คุยกับสาว ๆ เยอะเลย” (ปิติพงศ์ บุษผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากเข้าไปหาเพื่อนคุย สนุกเวลาที่ได้อยู่กับคนเยอะ ๆ ได้รู้จักคนเยอะที่มีนิสัยแตกต่างกันไป ได้เจอคนหลายรูปแบบหลายประเภทครับ” (ชัยฤกษ์ ชีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“อยากมีเพื่อนคุยสนุก ๆ แก่แข็ง ฆ่าเวลาในตอนที่เราใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างอื่นอยู่” (ปราโมทย์ เหลลาลาภะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“หาเพื่อนคุยขณะกำลังใช้อินเทอร์เน็ต เพราะในตอนนั้นอินเทอร์เน็ตจัดได้ว่ายังไม่เร็วมาก จึงได้ใช้โปรแกรม Pirch98 เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ในขณะที่กำลังดาวน์โหลดไฟล์” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากมีเพื่อนคุย สนุกที่ได้อยู่กับคนเยอะ ๆ ช่วยให้หายเครียด โดยเฉพาะเวลาที่ได้อยู่กับผู้หญิงครับ” (สมภพ ลัดदानนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“อยากมีเพื่อนคุยด้วยเยอะ ๆ โดยที่เราไม่ต้องออกจากบ้าน ปกติจะชอบอยู่บ้านไม่ค่อยออกไปไหน เข้าไปเล่นแล้วไม่เหงา” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“อยากเข้าไปหาเพื่อนคุยสนุก ๆ ค่ะ อยากรู้จักกับคนเยอะ ๆ อยากรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ค่ะ” (ปวีณา นักรธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)

“ต้องการหาเพื่อนคุย รู้สึกว่าเป็นส่วนตัวเวลาที่เข้าไปคุย และจะนัดกันกับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนให้เข้ามาคุยกันในห้องสนทนาค่ะ” (สิรินยา สงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

“อยากมีเพื่อนคุย เวลาคุยแล้วรู้สึกสนุก เพราะแต่ละคนก็จะมีลักษณะการคุยที่แตกต่างกันไป ได้เจอคนที่หลากหลาย ทำให้อยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่น ๆ คุยค่ะ” (จิตรลดา บุรณะนนุ, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“เหงา อยากมีเพื่อนคุยด้วย ต้องการหาเพื่อนคุย” (เฉลิมพร พันธุ์สนิท, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2547)

“อยากเข้าไปหาเพื่อนคุยและอยากรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ที่คุยกันได้สนุกสนานแบบเต็มที่ ไม่ต้องอายเพราะไม่เห็นหน้ากัน เขาไม่รู้ว่าจะจริง ๆ เราเป็นใคร ชื่ออะไร บ้านอยู่ที่ไหน” (อุทิสานี เอื้อตะโก, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ผู้ที่เข้าไปใช้ห้องสนทนาส่วนใหญ่ต้องการหาเพื่อนคุย ต้องการรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ หรืออยากลองที่จะเข้าไปคุยกับคนอื่น บางคนเข้าไปใช้เพราะรู้สึกเหงา บางคนต้องการเข้าไปสนทนาเพื่อฆ่าเวลาระหว่างใช้คอมพิวเตอร์ทำงานอย่างอื่น ขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลดโปรแกรม สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. อยากมีเพื่อนใหม่ อยากรู้จักคนมาก ๆ	3	9	12
2. หาเพื่อนคุยแก้เหงา	6	4	10
3. อยากลองคุยกับคนอื่นที่ไม่รู้จัก	4	2	6
4. ฆ่าเวลาขณะทำงานอื่น	1	0	1
5. คลายเครียด	1	0	1

5. ความน่าสนใจ น่าประทับใจในการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่าโปรแกรม Pirch98 มีอะไรที่น่าสนใจ และประทับใจส่วนไหนของโปรแกรม

“มีคนใช้เยอะ ใช้งานง่าย สะดวกรวดเร็วดี ไม่ต้องเห็นหน้ากันและไม่มีใครรู้จักเรามีห้องให้เลือกเข้าเยอะ มีเพื่อนคุยเยอะดีครับ” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“มีคนเล่นเยอะ ทำให้มีเพื่อนคุยด้วยตลอดทุกครั้งที่เข้าไปเล่น และมีห้องให้เลือกเข้าเยอะดีครับ คุยได้หลายคนพร้อมกันสนุกดี มีเพื่อนคุยเยอะดีครับ” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“มีเพื่อนคุยเยอะ สามารถสร้างห้องขึ้นมาใช้ได้เองเป็นส่วนตัวทำให้คุยกันได้อย่างเป็นส่วนตัวกับเพื่อน ๆ เราสามารถเชิญคนที่เราต้องการจะคุยด้วยให้เข้ามาในห้องสนทนาได้ และสามารถ Ban คนที่เราไม่ต้องการให้เข้ามาใช้ด้วยก็ได้ และมีห้องให้เลือกเล่นเยอะ เราสามารถเข้าไปเล่นห้องไหนก็ได้ตามความสนใจ” (ภานุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“มีคนใช้เยอะ เวลาเข้าไปคุยแล้วรู้สึกไม่เหงา มีเพื่อนหลายคนให้เลือกคุยด้วยได้เจอกับคนเยอะ ๆ โดยที่เราไม่ต้องออกจากบ้าน พิมพ์คุยกันสนุกดีครับ ไม่ต้องเกรงใจกันเพราะไม่เห็นหน้ากัน และเขาก็ไม่รู้ว่าเราเป็นใคร มีห้องให้เลือกเยอะ และใช้ง่ายครับ” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิจิตร, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“สามารถเข้าไปคุยได้ที่ละหลาย ๆ ห้องพร้อม ๆ กัน โดยผมจะคอยดูว่าห้องไหนน่าสนใจมีคนที่จะคุยด้วยไหม และอีกอย่างคือสามารถคุยกันแบบสองต่อสองได้ รู้สึกเป็นส่วนตัวดีครับ คุยสนุกคุยกันได้เปิดเผยเพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน” (ปิดิพงษ์ บุบผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“คนใช้เยอะมีเพื่อนคุยด้วยตลอดทุกครั้งที่เข้าไปเล่น สนุก คนเล่นเยอะ ใช้งานง่าย และรับ - ส่งข้อมูลเร็ว เข้าได้หลายห้องพร้อม ๆ กัน ไม่ต้องใช้ชื่อจริง ๆ สามารถเปลี่ยนนามแฝงได้เรื่อย ๆ” (ชาตรี พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“ใช้งานง่าย มีห้องให้เลือกเข้าเยอะ แล้วแต่ความสนใจมีทุกประเภทหลากหลาย และต่อเข้า Server ได้ง่าย มีคนใช้เยอะดี หาเพื่อนคุยง่ายมีคนคุยด้วยตลอด” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“มีฟังก์ชันการใช้งานเยอะ ใช้งานง่าย สามารถคุยได้หลายคนพร้อม ๆ กัน ทำให้มีเพื่อนคุยเยอะสนุกดีครับ และสามารถตั้งนามแฝงขึ้นมาใช้ได้เอง ไม่มีใครรู้จักเรา ไม่ต้องเห็นหน้ากัน คุยกันได้อย่างอิสระดีครับ มีห้องให้เลือกเข้าเยอะ” (ปราโมทย์ เหลาลาภะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“มีผู้ใช้จำนวนมาก ทำให้ไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังใช้อินเตอร์เน็ตอยู่คนเดียว ในส่วนของจุดเด่นที่ประทับใจของ Pirch98 ก็คือ ความสามารถทางสคริปต์ (Alias) ที่ปรับแต่ง แก้ไขหรือเพิ่มเติมได้สะดวกกว่าโปรแกรมอื่น ๆ มาก รวมทั้งสามารถเข้าห้องสนทนาได้พร้อมกันหลายห้องครับ” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“คนใช้เยอะ มีผู้หญิงเข้าไปเล่นเยอะดีครับ ได้คุยกับผู้หญิงเยอะ จะมีคนคุยด้วยตลอด และสามารถคุยกันได้เป็นอย่างดี สามารถคุยเรื่องอะไรกันก็ได้หรือจะทำอะไรก็ได้ในนั้น มีห้องให้เลือกเข้าเยอะ” (สมภพ ลัดตานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“มีเพื่อนคุยด้วยเยอะ ได้รู้จักคนที่หลากหลาย มีห้องให้เลือกเข้าหลายห้อง ใช้งานง่ายแล้วเป็นส่วนตัวดีค่ะ เราจะคุยกับใครก็ได้” (ฉิรดา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“มีคนใช้เยอะ เราจะคุยกับใครก็ได้ ชอบตรงที่เขามองไม่เห็นเรา ทำให้ไม่ต้องอวยเวลาคุยกัน” (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

“มีห้องให้เลือกเข้าเยอะดีค่ะ จะมีห้องแทบทุกประเภท เราสามารถเลือกเข้าได้ว่าจะเข้าไปเล่นห้องไหน เราก็จะมีเพื่อนคุยในเรื่องเดียวกัน มีความชอบคล้าย ๆ กัน และคุยสนุก” (สิรินยา สงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

“ใช้งานง่าย มีเพื่อนเยอะ และมีห้องสนทนาให้เลือกเล่นเยอะ แต่ละห้องก็จะแบ่งตามความชอบ แบ่งตามความสนใจของแต่ละกลุ่มคน ทำให้เรามีทางเลือกเยอะ สามารถเลือกได้ว่า จะเข้าไปคุยห้องไหนที่เราคิดว่าน่าสนใจ ทำให้เรามีเพื่อนคุยในเรื่องเดียวกันและมีความชอบคล้าย ๆ กัน ก็จะทำให้การคุยเป็นไปอย่างราบรื่น คุยกันได้นาน สนุกเพลินดีค่ะ คล้าย ๆ ว่าคอยคุยกันประมาณนั้นค่ะ” (จิตรลดา บุรณะนนท์, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“ใช้งานง่าย มีคำสั่งและสัญลักษณ์ให้เลือกใช้เยอะ มีห้องสนทนาเยอะหลากหลาย คนใช้เยอะเราจะเลือกคุยกับใครก็ได้” (เฉลิมพร พันธุ์สนิท, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2547)

“ใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว เวลาคุยกันสนุกกว่าตอนเจอหน้ากันจริง ๆ เพราะไม่ต้องอวยทำให้คุยกันได้อย่างเต็มที่ มีเพื่อนคุยเยอะ และมีห้องให้เลือกเข้าได้ตามความชอบของแต่ละคน

ทำให้การพูดคุยเป็นไปอย่างราบรื่น เพราะแต่ละคนที่เข้ามาคุยในห้องเดียวกันก็มีความชอบ หรือ มีทัศนคติที่คล้าย ๆ กัน” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

“มีห้องให้เลือกเล่นเยอะ คนใช้เยอะหาเพื่อนคุยได้ง่าย เราสามารถคุยได้ทั้งแบบ เป็นส่วนตัว หรือจะคุยแบบหลายคนไปพร้อม ๆ กันก็ได้ เข้าได้หลายห้องพร้อมกัน ใช้งานง่าย ไม่ต้องเห็นหน้ากัน ทำให้กล้าคุยและคุยกันได้แบบเต็มที่ไม่ต้องอาย สามารถเลือกคนคุยได้” (ปรานทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ความน่าสนใจของโปรแกรม Pirch98 นี้คือ ใช้งานง่าย มีฟังก์ชัน (Function) ให้ใช้งานหลากหลายและมีห้องสนทนาให้เลือกเข้าไปสนทนา หลายห้อง และสามารถสร้างห้องสนทนาได้เอง ที่ประทับใจโปรแกรมนี้คือมีคนใช้กันมาก เมื่อเข้าไป ใช้โปรแกรมจะมีเพื่อนสนทนาด้วยตลอด สามารถเลือกที่จะสนทนาแบบหลายคนพร้อมกันได้ หรือ สนทนาแบบส่วนตัวก็ได้ และสามารถเข้าไปสนทนาได้หลายห้องพร้อมกัน สรุปคำตอบของผู้ที่ให้ สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. มีคนเล่นมาก หาคนคุยด้วยง่าย	9	6	15
2. มีความหลากหลายในหารใช้งาน	3	7	10
3. ใช้งานง่าย	3	2	5

6. การเลือกบุคคลที่ต้องการสนทนา ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่ามีหลักเกณฑ์ในการ เลือกผู้ที่จะสนทนาด้วยอย่างไร

“จะคุยกับคนที่คุยดีกับเรา คุยกับคนที่เราสนใจ คุยกับผู้หญิง จะดูจากชื่อและดูว่า คุยเรื่องอะไร น่าสนใจหรือเปล่า” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“คุยได้กับทุกคนที่เข้ามาคุยกับเรา แต่ส่วนใหญ่จะชอบคุยกับผู้หญิงมากกว่า ผมจะ เข้าไปคุยกับเขาก่อนครับ” (ณัฐพล สง่างาม, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะเลือกคุยกับคนที่คุยสนุก ผมจะนั่งดูก่อนซักพักว่าเขาคุยเรื่องอะไรกันอยู่ ถ้าน่าสนใจ ผมก็จะเข้าไปคุยด้วยเลยครับ หรือไม่ก็จะเข้าไปทักเขาก่อนโดยเฉพาะกับผู้หญิงครับ” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิจิตร, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“ต้องเป็นผู้หญิง โดยจะสังเกตดูจากชื่อ เช่น Girl\_14” (ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงศ์, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2547)

“ดูจากชื่อหรือนามแฝงที่ใช้ จะเลือกคุยเฉพาะชื่อที่ผมคิดว่าน่าสนใจ จะเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายก็ได้ คุยได้หมดทุกคนครับ” (ชาติรี พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“คุยได้กับทุกคนที่เข้ามาคุยด้วยกับเราแต่ต้องเป็นเรื่องน่าสนใจ ส่วนใหญ่ผมจะเลือกคุยกับผู้หญิงครับ ผมจะเข้าไปคุยกับเขาก่อน โดยจะดูจากนามแฝงที่ใช้ เลือกคุยกับชื่อที่น่าสนใจ” (ชัยฤกษ์ ธีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“จะคุยกับคนที่น่าสนใจ คือคุยเรื่องน่าสนใจและคุยสุภาพ ถ้าเราเข้าไปทักแล้วเขาไม่อยากคุยด้วยผมก็จะไม่คุยด้วยเหมือนกันครับ ก็จะไม่ตื้อ จะคุยเฉพาะคนที่อยากคุยด้วยกับเราจริงๆ จะหาเรื่องคุยไปเรื่อย ๆ สนุก ๆ ครับ” (ไกรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

“เริ่มจากเข้าไปดูในห้องที่เราเข้าไปเล่นก่อนว่าใครคุยเก่ง ใครคุยสนุก แล้วเราก็จะเข้าไปคุยด้วยกับเขา โดยจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักเขาก่อน โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิง เพราะต้องการคุยกับผู้หญิงมากกว่าคุยกับผู้ชายด้วยกัน” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“ผมจะเลือกคนคุยจากชื่อที่แปลกก่อน ผมจะดูจากจວ່าตอนนี้มีชื่อใครที่น่าสนใจบ้าง แล้วผมก็จะเข้าไปทักเขาก่อน และส่วนใหญ่ผมจะเลือกชื่อที่เป็นผู้หญิงด้วยครับ” (ปราโมทย์ เหลลาถา, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“จะต้องเป็นผู้หญิงเท่านั้นครับโดยดูจากชื่อ” (สมภพ ลัดदानนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“จะคุยได้กับทุกคน เพราะปกติผมจะเป็นคนชอบคุยอยู่แล้ว อยากหาเพื่อนคุยยังมีเยอะ ๆ ยิงดีครับ สนุกดีเพลินดีครับ ส่วนใหญ่ผมจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักเขาก่อน แล้วก็ชวนคุยยาวเลยครับ หาเรื่องสนุก ๆ คุยไปเรื่อย ๆ” (วิทยา ธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“จะคุยแต่กับเพื่อนที่รู้จักกันแล้วคุยกันบ่อย ๆ ค่ะ แต่ถ้ามีคนที่เรายังไม่เคยคุยด้วยเข้ามาทักเราก่อน เราก็จะตอบกลับไปและจะคุยด้วยค่ะ แต่ถ้าเขาคุยกับเราไม่ดีก็จะไม่คุยด้วยเลย” (ธิดา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“จะดูว่าเขาคุยกับเราดีหรือเปล่า ต้องไม่พูดจาหยาบคาย ถ้าเขาคุยดีก็จะคุยด้วย แต่ถ้าไม่ดีก็จะไม่คุยด้วยเลยค่ะ” (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะคุยได้กับทุกคนที่เข้ามาคุยกับเรา ใครที่อยากคุยกับเรา เราก็จะคุยด้วย แต่จะชอบคุยกับคนที่คุยสนุกและคุยเก่ง คุยเรื่องน่าสนใจ” (ปวีณา นักรธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)

“คุยได้กับทุกคน ใครก็ได้ที่เข้ามาคุยกับเราก็จะคุยด้วย แต่ว่าจะต้องไม่คุยทะเล่่งเกินไป พูดลามกมาก ๆ ก็จะไม่คุยด้วยเลย จะชอบคุยกันแบบสนุก ๆ มากกว่าค่ะ” (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)



“คนที่คุยสนุก ไม่หยาบคาย และอยู่ในวัยใกล้เคียงกันค่ะ” (พิมชนก ทองแจ่ม, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2547)

“จะเลือกคุยแต่กับคนที่เรารู้จัก แต่ถ้ามีคนที่เราไม่รู้จักเข้ามาทักแบบดี ๆ เราก็จะคุยด้วย แต่จะต้องคุยสุภาพนะคะถึงจะคุยด้วย” (นริศรา พันธุมนตรี, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“ไม่มีหลักเกณฑ์อะไรมากค่ะ คุยได้กับทุกคน ส่วนใหญ่จะคุยกับคนที่เข้ามาทักเราก่อน แต่ต้องไม่ทิ้งเราไว้นาน ๆ คือเราถามปุ๊บก็ต้องรีบตอบกลับมา ไม่ใช่ปล่อยให้เรารอเก้ออยู่คนเดียววนาน ๆ ต้องสนใจเรา แสดงให้เห็นว่าเขาอยากคุยกับเราจริง ๆ นะ” (วิษุตา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

“คุยได้กับทุกคนและคุยได้ทุกเรื่อง แต่คน ๆ นั้นจะต้องเป็นคนที่คุยสุภาพ ให้เกียรติเรารู้อยู่ คุยดี มีความน่าสนใจ ไม่คุยน่าเบื่อ” (จิตรลดา บุรณะนัญญ, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะเลือกคุยกับผู้หญิง โดยจะสังเกตดูจากนามแฝงที่ใช้ และจะต้องใช้ชื่อหรือนามแฝงที่น่าสนใจด้วยค่ะ” (วรรณภรณ์ อนุอัน, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547)

“จะเลือกคุยกับคนที่คุยสุภาพ มีมารยาท ไม่หยาบคาย ไม่ลามปาม และให้เกียรติเรา แต่ส่วนใหญ่จะคุยกับคนที่รู้จักกันแล้วมากกว่า เพราะจะรู้จักนิสัยกันแล้ว” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

“คุยได้กับทุกคนค่ะ ไม่จำเป็นว่าเขาต้องเข้ามาคุยกับเราก่อน บางครั้งเราก็จะเข้าไปทักเขาก่อนค่ะ และจะคุยได้ทุกเรื่องแล้วแต่ว่าคนที่เรารู้อยู่จะชวนคุยเรื่องอะไร เรื่องที่คุยไม่จำเป็นต้องมีสาระอะไรมากมายเพราะไม่ได้จริงจังอะไรอยู่แล้ว คุยไปได้เรื่อย ๆ เพราะเราแค่ต้องการหาเพื่อนคุยแก้เหงาเท่านั้น คุยกันแบบสนุก ๆ ค่ะ” (ปราณีทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ส่วนมากจะสนทนากับเพศตรงข้าม โดยเฉพาะผู้ชายจะต้องการสนทนากับผู้หญิงมากกว่าที่จะสนทนากับผู้ชายด้วยกัน แต่ผู้หญิงจะพอใจในการสนทนากับผู้ชายด้วยกัน หรือจะสนทนากับผู้ชายก็ได้ แต่ต้องสนทนาอย่างสุภาพ ไม่หยาบคาย หรือลามกเกินไป ในการเลือกคู่สนทนาจะดูจากชื่อที่ใช้ในการเข้าโปรแกรมเป็นหลัก ว่าชื่อนั้นบ่งบอกว่าเป็นผู้หญิง หรือผู้ชาย มีความน่าสนใจหรือไม่ และดูจากเรื่องที่สนทนาว่าน่าสนใจหรือไม่ ผู้ใช้โปรแกรมส่วนมากจะชอบสนทนากับคนที่สนทนาเก่ง และคุยสนุก สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เป็นผู้หญิง หรือชื่อที่เป็นผู้หญิง	7	1	8
2. คู่เรื่องที่คุย หรือลักษณะการคุย	2	6	8
3. คนที่เข้ามาทักก่อน	0	5	5
4. คู่ชื่อน่าสนใจ	4	0	4
5. ไม่มีกฎเกณฑ์	2	1	3
6. คุยกับคนที่รู้จักกันแล้ว หรือเคยคุยกันมาก่อน	0	2	2

7. ความสัมพันธ์ต่อเนื่องในการใช้ห้องสนทนา ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่า ในการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ได้เข้าไปสนทนากับบุคคลเดิมบ่อยแค่ไหน

“บ่อยครับ เพราะจะนัดกันกับเพื่อนว่าจะเข้ามาเล่นเวลาไหน” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“ไม่บ่อยครับเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ แล้วแต่ว่าใครจะคุยสนุก ใครคุยเรื่องน่าสนใจ หรือใครคุยด้วยแล้วเรารู้สึกถูกใจก็จะคุยด้วยยาวเลยครับ” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่บ่อยครับ เพราะผมจะเล่นไม่เป็นเวลาเลยจะไม่ค่อยเจอคนเดิม ๆ บ่อยเท่าไรหรอกคนคุยใหม่ ๆ ไปเรื่อย ๆ ครับ สนุกดี ได้คุยกับคนหลากหลาย” (ปิติพงษ์ บุบผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“ถ้าเข้าไปเล่นในห้องที่เคยเล่นประจำก็จะได้คุยกับคนเดิม ๆ บ่อย เพราะผมจะจำเขาได้ ถ้าเจอกันก็จะเข้าไปทักเลย แต่ผมจะชอบเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ มากกว่า จะหาคนที่น่าสนใจคุยไปเรื่อย ๆ โดยจะเข้าไปทีละหลาย ๆ ห้องแล้วจะคอยสังเกตดูว่าห้องไหนคุยเรื่องน่าสนใจ หรือมีคนที่ผมสนใจอยากคุยด้วย” (ชัชฤกษ์ วีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“ไม่บ่อยครับจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ เพราะผมจะเข้าไปเล่นไม่เป็นเวลาและไม่ค่อยได้เข้าห้องเดิม ๆ บ่อยเท่าไรครับ ว่างจริง ๆ ถึงจะได้เข้าไปเล่น” (กรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

“ถ้าเข้าไปเล่นในห้องที่เคยเข้าประจำก็จะคุยกับคนเดิม ๆ บ่อย แต่ถ้าห้องที่ยังไม่เคยเข้าไปเล่นเลยก็จะหาคนคุยไปเรื่อย ๆ ครับ” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“ไม่บ่อย จะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ได้เจอเพื่อนใหม่ ๆ มีเรื่องใหม่ ๆ แปลก ๆ เยอะดีครับ” (ปราโมทย์ เหลาลากะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“เป็นประจำถ้าผู้ใช้คนนั้น ๆ เข้ามาในเวลาเดียวกัน” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ครับ แต่ก็มีที่บังเอิญเจอกับคนที่ผมเคยคุยด้วยก็จะ ทักทายกันปกติ แต่เจอไม่บ่อยครับ เพราะผมจะชอบเข้าหลายห้องและเปลี่ยนห้องคุยไปเรื่อย ๆ แล้วแต่ว่าวันนั้นห้องไหนน่าสนใจ” (สมภพ ลัดดานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“ประจำเลยครับ เพราะผมจะเล่น Pirch แทบทั้งวัน เข้าไปเล่นที่ก็จะนั่งแช่ยาว เลยครับ เลยทำให้มีเพื่อนที่รู้จักกันในห้องสนทนาเยอะมากครับ” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“จะคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันแล้วบ่อยมากค่ะ ส่วนคนที่เราไม่รู้จักก็มีเข้ามาทักเรื่อย ๆ นะคะ และถ้าคนนั้นคุยดีก็จะคุยด้วย” (ถิรดา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“ไม่ค่อยบ่อยค่ะ เพราะเข้ามาเล่นแต่ละครั้งก็เจอแต่คนใหม่ ๆ หรืออาจจะเจอคนที่ เราคุยด้วยแต่จำไม่ได้เพราะคนเล่นเยอะมากค่ะ” (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่ค่อยบ่อยเท่าไรหรอกจะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ก็มีบ้างนะค่ะที่เข้าไปคุยกับคน เดิม ๆ เพราะคนที่เราเคยคุยด้วยแล้วเราจะรู้ว่านิสัยเขาเป็นยังไง เขาจะพูดจาดี มีมารยาท มีเรื่องมา คุยกันได้เรื่อย ๆ เพราะรู้จักกันแล้วเขาก็จะคุยกับเราดี เจอกันก็ทัก” (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)

“บ่อยค่ะ โดยเฉพาะกับเพื่อนในกลุ่มที่รู้จักกันแล้ว แต่ถ้าเป็นคนที่เราไม่เคยรู้จัก และเราคิดว่าเขาน่าสนใจก็จะเข้าไปคุยด้วยเลย จะหาเพื่อนใหม่ ๆ คุยไปเรื่อยค่ะ อยากรมีเพื่อนคุย เยอะ ๆ” (พิมชนก ทองแจ่ม, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2547)

“ค่อนข้างบ่อย เพราะจะเข้ามาเล่นเกือบทุกวันเลยค่ะ และจะเข้ามาเล่นแต่ห้องเดิม ๆ ที่เคยเข้าเป็นประจำ” (วิษชุดา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

“ปกติไม่ชอบเปลี่ยนห้องคุย ก็เลยจะเจอแต่คนเดิม ๆ คุยกับคนเดิม ๆ บ่อยมากค่ะ เพราะรู้จักกันแล้วก็จะคุยกันถุกคอ คุยกันได้นานมีเรื่องมาให้คุยตลอด แต่ก็มีบ้างที่เข้าไปคุยห้องอื่น แต่ไม่ค่อยจะได้คุยเท่าไรจะไปในี่ดูเขาคุยกันมากกว่า แต่ถ้าเจอคนที่เราสนใจ หรือเขาคุยสนุก น่าสนใจก็จะเข้าไปคุยด้วยเลย แต่จะไม่ค่อยบ่อยค่ะ นาน ๆ ที” (จิตรลดา บุรณะนันท์, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“บ่อยค่ะ เพราะจะคุยแต่กับเพื่อนที่เรารู้จักกันแล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อนผู้หญิงค่ะ และจะไม่ค่อยชอบเปลี่ยนห้องคุยจะเข้าแต่ห้องเดิม ๆ แต่ถ้าวันไหนเข้าไปเล่นห้องอื่นที่ยังไม่เคยเข้า

ก็จะไปนั่งดูเขาจะคุยกันเฉย ๆ ค่ะ ส่วนใหญ่จะไม่ค่อยได้คุยกับคนอื่นเท่าไร นอกจากเขาจะเข้ามาทักเราก่อน” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่ค่อยจะคุยกับคนเดิม ๆ หรือค่ะ จะเปลี่ยนคนคุยไปเรื่อย ๆ ทำให้เราได้รู้จักกับคนหลายรูปแบบได้เจอเรื่องแปลก ๆ เยอะดีค่ะ ส่วนใหญ่จะเป็นผู้ชายที่เข้ามาคุยด้วย” (ปรางทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ในการสร้างความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับคู่สนทนานั้น จะแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มที่ไม่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับคู่สนทนา จะเปลี่ยนคู่สนทนา หรือเปลี่ยนห้องสนทนาไปเรื่อย ๆ เพราะชอบที่จะสนทนากับคนหลากหลายประเภท และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ใหม่ ๆ กับคนอื่น ๆ อยู่เสมอ 2. กลุ่มที่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับคู่สนทนา จะเข้ามาใช้ห้องสนทนาห้องเดิม และมักจะเข้ามาใช้ในเวลาเดิมเป็นประจำ หรืออาจมีการนัดหมายกับคู่สนทนาว่าจะเข้ามาสนทนากันอีกเมื่อไหร่ เพราะคิดว่าคู่สนทนาที่เคยสนทนาด้วยกันแล้วจะรู้จักนิสัยและรสนิยมกันแล้ว การสนทนาครั้งต่อไปก็จะราบรื่นไม่ต้องศึกษานิสัยกันใหม่ สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. บ่อย	6	7	13
2. บางครั้ง	9	8	17

8. บทบาทและการแสดงออกในการใช้ห้องสนทนา ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่า เคยสมมุติบทบาทในการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 หรือไม่ แสดงบทบาทอย่างไร และมีการแสดงออกอย่างไร

“เคยบอกให้อายุมากกว่าตัวจริง และบางทีก็จะแกล้งทำเป็นผู้หญิงครับ และคนไหนที่ผมคิดว่าน่าสนใจผมก็จะเข้าไปทักเขาก่อนเลยครับ บางทีก็นั่งดูคนอื่นเขาคุยกันเฉย ๆ” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“เคยสมมุติว่าตัวเองเป็นผู้หญิงแล้วก็จะเข้าไปคุยกับผู้หญิง จะหลอกถามไปเรื่อย ๆ จะไม่บอกว่าเราเป็นใคร อายุเท่าไร” (ณัฐพล สง่างาม, สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่เคยสมมุติบทบาท ผมจะเป็นฝ่ายเข้าไปทักเขาก่อน แล้วก็เริ่มชวนคุยไปเรื่อย ๆ” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“เคยสมมุติว่าเราเป็นผู้หญิงเพราะจะทำให้มีคนอยากเข้ามาคุยด้วยกับเราเยอะแกล้งอำไปเลย จะไม่บอกว่าเราเป็นใคร โดยจะใช้ชื่อน่ารัก ๆ แล้วก็จะมีผู้ชายเข้ามาคุยกับเราเอง โดยจะ

ใช้ชื่อเป็นผู้หญิง เช่น Nong\_Ple (น้อง เป็ด), Pretty\_Girl อะไรแบบนี้ แต่ส่วนมากผมจะชอบเข้าไปอำผู้หญิงมากกว่าครับ” (ภาณุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“เคยแกล้งทำเป็นผู้หญิง หลอกคุยไปเรื่อย ๆ สนุกดีครับ พิมพ์ไปเข้าไป ผมจะเข้าไปอำเขาก่อน โดยเฉพาะพวกผู้ชายที่ต้องการหาผู้หญิงคุยด้วย” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิจิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคย จะแกล้งพิมพ์หลอกว่าตัวเองเป็นผู้หญิง พอมีผู้ชายเข้ามาคุยด้วย แล้วเราก็จะหลอกถามไปเรื่อย ๆ สุดท้ายจึงจะบอกกับคนที่เรายุ่งด้วยว่าตัวเองเป็นผู้ชายไม่ใช่ผู้หญิง รู้สึกตลกดีครับ เพราะพอเขามารู้ทีหลังว่าเราไม่ใช่ผู้หญิง ที่เขาหลงคุยด้วยอยู่ตั้งนานเขาก็จะเจ็บใจแบบแค้นมากครับ เขาจะพิมพ์คำใหญ่เลย ชอบครับ แกล้งคนเล่น ๆ สนุกดี” (ปิติพงษ์ นุบผไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคย ก็เป็นผู้ชายนี้แหละครับแต่จะโกหกเรื่องอายุ อาจจะบอกว่ามากกว่าหรือน้อยกว่าแล้วแต่ผู้หญิงคนที่เรายุ่งด้วยเขาอายุเท่าไร โดยผมจะบอกอายุให้มากกว่าผู้หญิงที่เราคุยด้วย” (ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงษ์, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยสมมุติเป็นผู้หญิง จะแกล้งอำคนอื่นว่าเป็นผู้หญิงหลังจากนั้นก็จะมีผู้ชายเข้ามาคุยด้วยเยอะมาก สนุกดีครับ ผมก็จะชวนเขาคุยไปเรื่อย ๆ อำไปเรื่อย ๆ” (ชาติรี พวงพันธ์ุ, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“เคยสมมุติตัวเองเป็นผู้หญิงแกล้งอำคนอื่นเล่น ๆ ครับ โดยจะเข้าไปทักเขาก่อนแล้วถามเรื่องส่วนตัวคุยไปเรื่อย ๆ ตามสถานการณ์ หรือไม่ก็จะโกหกเรื่องอายุ” (ชัยฤกษ์ ชีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“ผมเคยอำคนที่คุยด้วยว่าตัวเองเป็นผู้หญิงแต่จะทำไม่บ่อยนะครับ แค่อำเล่นสนุก ๆ และผมก็จะไม่บอกความจริงว่าเราเป็นใครและจะไม่บอกเรื่องที่เป็นส่วนตัวกับใครทั้งนั้น เพราะผมแค่ต้องการหาเพื่อนคุยสนุก ๆ เฉย ๆ ไม่ได้คิดจะคบกันไปแบบลึกซึ้ง” (ไกรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

“เคย จะสมมุติตัวเองเป็นผู้หญิงแล้วก็เข้าไปคุยกับผู้ชาย อำไปก่อน คุยไปเรื่อย ๆ แต่ถ้าคุยกันนานสุดท้ายก็จะบอกว่าเป็นใคร โดยเริ่มจากถามเรื่องส่วนตัวก่อน ว่าชื่ออะไร อายุเท่าไร เรียนที่ไหน บ้านอยู่ที่ไหน อะไรอย่างนี้ครับ จากนั้นถึงจะชวนคุยเรื่องอื่น ๆ ทั่วไป” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“เคยครับ ทำตัวเป็นหนุ่มโสด จะไม่บอกเขาว่าแต่งงานแล้ว ทำตัวเป็นหนุ่มจี๋เหงา ต้องการหาคนคุยด้วย ผมจะชวนคุยเรื่องทั่ว ๆ ไปก่อน แล้วค่อยถามเรื่องส่วนตัว จะคุยในทำนองที่ว่าเรากำลังจีบเขาอยู่นะ แสดงให้เขารู้โดยใช้คำพูดหวาน ๆ อ่อน ๆ หน่อยครับ จะชมเขา แล้วก็

จะบอกความต้องการไปเลยตรง ๆ ว่าอยากหาแฟน อยากมีเพื่อนรู้ใจ อยากมีก็อะไรแบบนี้ครับ” (สมภพ ลัดดานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“เคยสมมุติตัวเองเป็นคนอื่นครับแล้วแต่ว่าจะแก๊งใคร เช่น ถ้าคนที่คุยด้วยเป็นผู้ชายผมก็จะแก๊งเป็นผู้หญิง แต่ถ้าคนที่คุยด้วยเป็นผู้หญิงผมก็จะแก๊งเป็นผู้ชาย อ่าเล่นสนุก ๆ ครับ แต่ก็จะเป็นตัวของตัวเองนี่แหละครับ ช่วงพูดช่วงคุย ชวนคุยไปได้เรื่อย ๆ ทั้งวัน โดยมากผมจะเป็นฝ่ายที่เข้าไปคุยกับเขาก่อน ก็เคยเข้าไปอ่าเพื่อนบ้างแก๊งอ่าเล่น ๆ ครับ สนุกดี คุยไปหัวเราะไปหาเรื่องมาคุยกันได้เรื่อย ๆ ทั้งวัน” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“เวลาที่มีผู้ชายเข้ามาคุยด้วยเราจะแก๊งทำเป็นผู้ชาย แล้วจะชวนคุยไปเรื่อย ๆ ค่ะ แค่อ่าเล่นสนุก ๆ ค่ะ” (ฉิรดา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“บอกเขาว่าเราเป็นผู้ชาย อยากรู้ว่าเขาจะคุยกับเราอย่างไร ถ้าเขาคุยกับเราดีเราก็จะคุยกับเขาไปเรื่อย ๆ ค่ะ” (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

“จะแก๊งทำเป็นผู้ชายเข้าไปอ่าคนอื่นเล่น ๆ ค่ะ ก็จะหลอกถามเรื่องส่วนตัวชวนคุยไปเรื่อย ๆ แค่อ่าเล่นสนุก ๆ ค่ะ” (ปวีณา นักรธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)

“เคยค่ะ ชอบสมมุติตัวเองว่าเป็นคนสวย เป็นผู้หญิงน่ารัก ๆ อารมณ์ดี คุยเก่ง จะบอกไปเลยว่าเราเป็นผู้หญิงแต่จะใช้ชื่อน่ารัก ๆ เพราะรู้สึกดีเวลาที่มีคนอยากเข้ามาคุยกับเราเยอะ ๆ ค่ะ จะใช้คำพูดน่ารัก ๆ อ้อหย้าคดี จะชวนคุยตลอด เล่าเรื่องนู่นเรื่องนี้ให้ฟัง ให้เป็นที่สนใจ ชอบเวลาที่มีคนเข้ามาคุยด้วยกับเราเยอะ ๆ” (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)

“เคยแก๊งทำเป็นเด็กแบบน่ารัก ๆ โกหกว่ายังไม่มีแฟน แล้วก็คุยกันไปเรื่อย ๆ ค่ะ จะไม่ค่อยบอกความจริงเท่าไร บางครั้งก็จะอ่าเพื่อนเล่น ๆ ว่าตัวเองเป็นผู้ชายแล้วแก๊งเข้าไปจีบ” (พิมชนก ทองแจ่ม, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2547)

“เคยแก๊งเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่เรา คือจะสมมุติขึ้นมาเป็นใครก็ได้ที่ไม่ใช่เรา แล้วแต่ว่าจะแก๊งเพื่อนคนไหน ถ้าแก๊งเพื่อนผู้หญิงก็จะฟอร์มเป็นผู้ชาย หลอกเล่น ๆ ให้เพื่อนจำไม่ได้ แก๊งอ่าเพื่อนเล่น ๆ โดยเราจะเป็นฝ่ายเข้าไปชวนคุยก่อนแล้วก็จะแก๊งอ่าไปเรื่อย ๆ ค่ะ” (นริศรา พันธมนตรี, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“เคยค่ะ จะไม่บอกว่าจริง ๆ เราเป็นใคร อยู่ที่ไหน อายุเท่าไร จะสมมุติตัวเองเป็นคนอื่นแล้วแต่สถานการณ์ค่ะ ว่าตอนนั้นเราคุยอยู่กับใคร ทำตัวเป็นมิตรกับทุกคนค่ะ แต่เวลาเขาถามอะไรก็จะไม่ค่อยบอกความจริงเท่าไร จะชวนคุย จะคุยเก่งค่ะ โดยจะใช้คำพูดหวาน ๆ” (วิษชุดา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยหลอกคนที่เรารู้จักว่าเราเป็นผู้ชาย แล้วก็หลอกถามเรื่องส่วนตัวและก็จะไม่บอกความจริง ๆ แล้วเราเป็นใคร แต่ถ้าคุยกันได้นานจริง ๆ และคนนั้นคุยดีกับเราสุดท้ายถึงจะบอก

ว่าเราเป็นผู้หญิง ส่วนใหญ่จะชอบผู้ชายมากกว่าค่ะ แต่กับผู้หญิงก็เคยอานะคะโดยจะหลอกว่าเราเป็นผู้ชายแก๊งชวนคุยและหลอกถามไปเรื่อย ๆ สนุกดีค่ะ” (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

“ถ้าเจอคนที่เราสนใจอยากจะคุยด้วยก็เข้าไปทักเขาก่อนเลย หลอกว่าตัวเองเป็นเด็ก ๆ วัยรุ่นกำลังเรียนอยู่ ก็จะคุยแบบน่ารัก ๆ ใช้คำพูดลึกลับ ๆ เหมือนกับว่าเรากำลังจีบเขาอยู่นะ แต่จะไม่พูดไปตรง ๆ จะพูดอ้อม ๆ โดยจะใช้คำพูดหวาน ๆ จี้อ่อนน้อม ชวนคุยไปเรื่อย ๆ ถามนู่นถามนี่ แก๊งอำไปเลย แต่จะทำเฉพาะคนที่เราสนใจจริง ๆ เท่านั้นนะคะ ส่วนมากจะทำกับผู้ชายที่คุยน่ารัก ๆ มีสไตล์การพูดคุยที่น่าสนใจ มีเสน่ห์ในตัวเอง โดยจะดูจากลักษณะการคุย การใช้คำพูด และจะดูจากนามแฝงที่ใช้ด้วยว่าน่าสนใจไหม กับเพื่อนก็เคยแก๊งอำแต่จะไม่บ่อยเท่าคนอื่นค่ะ” (จิตรลดา บุรณะนัญญ, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่เคย แต่จะเปลี่ยนชื่อบ่อยมากในการเข้าไปเล่นแต่ละครั้ง จะเป็นตัวของตัวเองนี่แหละค่ะ ที่ต้องการหาเพื่อนคุยด้วยแก้เหงา โดยจะทักทายหาเพื่อนคุยไปเรื่อย ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นฝ่ายเข้าไปทักเขาก่อน” (วรรณภรณ์ อนุอิน, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547)

“เคยแก๊งอำเพื่อนเล่น ๆ หลอกว่าไม่ใช่ตัวเราเป็นคนอื่น โดยจะเข้าไปชวนคุยในลักษณะที่เป็นมิตร ชวนคุยไปเรื่อย ๆ บางครั้งก็จะแก๊งทำเป็นผู้ชายฟอร์มเข้าไปจีบ แต่สุดท้ายก็จะบอกความจริงว่าเป็นเรา แล่หยอกกันเล่น ๆ เท่านั้นค่ะ” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยค่ะ ส่วนมากจะโกหกเรื่องอายุจะบอกให้น้อย ๆ ไว้ก่อน จะไม่บอกความจริง เคยสมมุติตัวเองเป็นเด็กวัยรุ่นค่ะ ก็จะชวนคุยไปเรื่อย ๆ โกหกไปเรื่อย ๆ แล้วแต่ว่าเขาจะถามเรื่องอะไรเราก็จะไม่ค่อยบอกความจริง เพราะไม่อยากให้เขารู้ว่าจริง ๆ แล้วเราเป็นยังไงหรือเป็นใครอายุเท่าไร ต้องการทำให้เขาสนใจเราอยากคุยกับเราเท่านั้นค่ะ” (อุทิสรา เอื้อตะโก, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2547)

“เคยสมมุติตัวเองเป็นเด็กนักเรียน เป็นนักศึกษา หรือไม่ก็เป็นผู้ชาย แล้วแต่ว่าคนที่เรารู้จักด้วยเป็นใคร แค่อำเล่นสนุก ๆ หลอกถามไปเรื่อย ๆ ชวนคุยเรื่องนู่นเรื่องนี้ รู้สึกสนุกดีค่านั่งพิมพ์ไปก็เข้าไป” (ปรารทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ส่วนใหญ่ของผู้ที่ใช้ห้องสนทนา เคยสวมบทบาทสมมุติ โดยมากจะเป็นการสวมมุติบทบาทสลับเพศ คือ ผู้ชายจะสวมบทบาทเป็นผู้หญิง และผู้หญิงจะสวมบทบาทเป็นผู้ชาย และมักจะมีการสวมบทบาทสมมุติที่ไม่ใช่อายุจริงของตนเองในการสนทนา หรือสวมบทบาทเป็นผู้อื่นที่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 รู้จัก เพื่อแก๊งผู้ใช้นั้นหรือเพื่อแก๊งคู่สนทนา แต่โดยมากไม่ได้มีเจตนาทำให้ผู้ที่สวมบทบาทนั้นเสียหาย แต่แก๊งเพื่อความ

สนุกสนานมากกว่า และการสวมบทบาทเป็นผู้หญิงจะมีคนสนใจที่จะเข้ามาสนทนาด้วยมากกว่าผู้ชาย ในการสนทนานั้น โดยมากผู้ใช้โปรแกรมที่เป็นผู้ชายจะเป็นฝ่ายเข้าทักทายคู่สนทนาก่อน ส่วนผู้ใช้โปรแกรมที่เป็นผู้หญิงมักจะเป็นฝ่ายรอให้มีคู่สนทนาเข้ามาทักทายตนเองก่อน สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

#### เคยสวมบทบาทสมมุติหรือไม่

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เคย	14	13	27
2. ไม่เคย	1	2	3

#### เคยสวมบทบาทสมมุติอย่างไร

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เป็นเพศตรงข้าม (สมมุติชื่อขึ้นมา)	7	6	13
2. เป็นคนอื่นที่รู้จัก	1	1	2
3. บอกอายุไม่ตรงกับความเป็นจริง	0	1	1
4. บอกลักษณะของตัวเองไม่ตรงกับความเป็นจริง	1	1	2
5. สวมบทบาทตามข้อ 1 - 4 มากกว่า 1 ข้อ	5	4	9
6. ไม่เคย	1	2	3

9. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ผู้วิจัยถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่ารู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับการสนทนาในห้องสนทนาแบบนี้

“ทำให้เราได้รู้จักคนเยอะ มีเพื่อนคุยเยอะ สามารถแกล้งทำเป็นคนอื่นก็ได้ โดยที่คนที่เราคุยด้วยไม่รู้ว่าจริง ๆ แล้วเราเป็นใคร สนุกดีครับมีคนเล่นกันเยอะมาก ๆ เลยครับ” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“รู้สึกสนุกที่ได้คุยกับคนเยอะ ๆ แต่ละคนที่เราคุยด้วยก็จะมีเรื่องคุยที่ต่าง ๆ กันไป เพราะมีความชอบความคิดไม่เหมือนกัน ทำให้เราได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนที่หลากหลาย เราสามารถคุยเรื่องอะไรกันก็ได้ในห้องสนทนาอย่างเป็นส่วนตัวไม่มีใครมายุ่ง ไม่ต้องเงินไม่ต้อง



อายกันครับ เพราะไม่มีใครรู้จักเราในนั้นและก็ไม่ต้องเห็นหน้ากันด้วย” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“รู้สึกว่ามันไม่ค่อยดีซักเท่าไร คือถ้าคุยสนุก ๆ แบบไม่คิดอะไรมากก็พอได้ครับ แต่ถ้าดูให้ดีแล้วจะเห็นได้ว่าการพูดคุยกันในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 มันค่อนข้างจะพูดคุยกันได้อย่างอิสระ แบบโจ่งแจ้ง ล้อแหลม เช่น การที่ผู้หญิงเข้ามาประกาศหาคู่ ต้องการคนเลี้ยงดู หรือการที่ผู้หญิงเข้ามาบอกว่าว่างค่ะต้องการหาเพื่อนคุย แต่จะบอกเรื่องส่วนตัวหมดเลยนะ เช่น อายุ 19 ค่ะ จี้อ่อน คุยเก่ง ขาว หมวย สวย เอ็กซ์ ทำได้ทุกอย่าง อะไรแบบนี้ ผมคิดว่าเด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ที่เล่น Pirch จะไม่ค่อยถือตัวเข้าไปคุยได้ง่าย ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กใจแตก กล้าที่จะบอกเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นส่วนตัวแบบไม่อาย และส่วนใหญ่จะแอบพ่อแม่เล่นอยู่ในห้องตอนกลางคืน คือผมไม่ได้จะว่าแต่เด็กผู้หญิงนะครับ ผู้ชายก็มีนะ เช่น เขาจะเข้ามาพูดว่า ต้องการหาสาวมัธยมน่ารัก ๆ ไปนั่งรถเล่น ถ้าถูกใจจ่ายให้ 1,500 หรือบางทีก็มีกระเทยเข้ามาหาเพื่อนชาย เพื่อไปมีเพศสัมพันธ์ด้วย มองแล้วรู้สึกว่าสังคมมันเสื่อมลงนะครับ แต่ข้อดีก็มี ก็มีเพื่อนคุยเยอะดีครับ แก้เหงาได้ ใช้งานง่ายและสะดวกรวดเร็วดีครับ” (ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงศ์, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2547)

“รู้สึกว่าการสื่อสารกันในห้องสนทนามีแต่การหลอกลวง หากความจริงไม่ค่อยได้ครับ แค่สนุก ๆ เท่านั้น คุยเล่น ๆ คลายเครียด แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นกันได้เจอเรื่องแปลกใหม่” (ชาติรี พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“ในห้องสนทนาเราจะคุยเรื่องอะไรกันก็ได้ เวลาที่เราเข้าไปคุยแล้วเหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว ไม่มีใครมายุ่งกับเรา อยากทำอะไรก็ได้หรือจะแกล้งทำเป็นใครก็ได้ ชอบที่ได้คุยกันแบบสนุก ๆ เต็มที่ สามารถพูดอะไรก็ได้ออกไปตรง ๆ ตามที่ใจเราคิดไม่ต้องอาย ไม่ต้องคิดมาก กล้าพูดว่าเราต้องการอะไร กล้าถามเรื่องส่วนตัว เพราะไม่เห็นหน้ากัน แต่เราไม่สามารถรู้ได้เลยว่าอันไหนเรื่องจริงอันไหนเรื่องโกหก จะไม่สามารถรู้ได้เลยว่าเขาเป็นใคร พูดจริงหรือเปล่า” (ชัยฤกษ์ ชีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“รู้สึกชอบเพราะได้เจอคนเยอะและหลากหลาย มีเพื่อนคุยเยอะดีครับ ช่วยแก้เหงาได้ แต่คนที่เข้าไปคุยก็จะไม่รู้จักกันจริง ๆ แล้รู้จักกันแบบผิวเผินไม่มีใครรู้ว่าเราเป็นใคร เวลาคุยจึงสนุกไม่ต้องคิดมาก แต่เชื่อไม่ค่อยได้เพราะไม่สามารถเห็นหน้ากัน และเราก็ไม่สามารถรู้ได้เลยว่าคนที่เรารู้ด้วยนั้นเป็นใคร แค่คุยกันสนุก ๆ หาประสบการณ์ใหม่ ๆ ทำให้รู้ว่าทุกวันนี้สังคมมันเปลี่ยนไปไหนแล้ว” (ไกรวิทย์ วาสนา, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2547)

“การติดต่อสื่อสารกันในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch ก็เป็นทางเลือกที่ดีอีกทางหนึ่ง ที่สะดวกรวดเร็ว ทำให้เราได้รู้จักกับคนมากขึ้น คุยกันได้อย่างอิสระเหมือนอยู่ในโลก

ส่วนตัวที่เราจะคุยเรื่องอะไรก็ได้ จะสมมุติตัวเองเป็นใครก็ได้ โดยที่คนอื่นไม่มีทางรู้ว่าจริง ๆ แล้วเราเป็นใคร อยู่ที่ไหน และอีกอย่างคือขณะที่เรากำลังใช้อินเทอร์เน็ตทำอย่างอื่นอยู่เราก็สามารถเข้าไปคุยใน Pircch ได้พร้อม ๆ กัน แต่โอกาสที่จะหาเพื่อนที่ได้คบกันจริง ๆ นั้นน้อยมาก แค่หาเพื่อนคุยสนุก ๆ เท่านั้น” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“ก็ดีครับ ได้เจอคนที่มินิสัยแตกต่างกันไป มีเพื่อนคุยเยอะดี คุยกันสนุก ๆ ช่วยให้คลายเครียดได้ เวลาเข้าไปคุยแล้วรู้สึกเป็นส่วนตัว ได้เจอกับคนหลายประเภทมีเรื่องราวมากมายในห้องสนทนา แต่หาความจริงไม่ค่อยได้ เพราะฉะนั้นอย่าไปจริงจังกับมันมาก คุยแค่สนุก ๆ ก็พอครับ” (ปราโมทย์ เหลลาภะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2547)

“เริ่มน่าเบื่อครับ เพราะผู้ใช้ใหม่ ๆ ที่เข้ามาส่วนใหญ่มักจะเป็นวัยรุ่นที่เข้ามาหาแฟน ทำให้ไม่ค่อยมีเพื่อนคุยมากเท่าเมื่อก่อน นอกจากหลอกคนอื่นว่าตัวเองเป็นผู้หญิงถึงจะมีคนเข้ามาคุยด้วยเยอะ” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“รู้สึกว่ายูธึมสมัยนี้กล้ามากขึ้นกว่าแต่ก่อน เพราะมันเหมือนกับว่าแค่ต้องการเข้าไปหาเพื่อนเพียงอย่างเดียว ส่วนใหญ่จะมีแต่เด็กใจแตก แต่ไม่ใช่ทั้งหมดนะครับ ดี ๆ ก็มีครับ จะเข้าไปคุยด้วยง่าย ไม่ถือตัว จะคุยเรื่องอะไรก็ได้ทั้งนั้น แต่ในชีวิตจริงที่ต้องเห็นหน้ากันนั้นจะทำไม่ได้ หรืออาจจะไม่กล้าพูดไม่กล้าทำเหมือนในห้องสนทนา แต่ก็ดีเพราะสามารถพูดคุยกันได้อย่างอิสระเป็นส่วนตัว ไม่ต้องเห็นหน้ากัน ไม่มีใครรู้ว่าเราเป็นใคร ได้รู้จักคนเยอะดีครับ” (สมภพ ลัดตานนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“ทำให้เราได้เจอคนเยอะดีโดยที่เราไม่จำเป็นต้องออกจากบ้าน เข้ากับคนได้ง่ายหรือคุยกับคนอื่น ๆ ได้ง่ายครับ ได้เจอกับคนหลายแบบ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เวลาหงา ๆ ก็จะเข้าไปเล่น Pircch ช่วยให้หายหงาได้ คุยแล้วสนุกเหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว แต่ข้อเสียก็มี คือหาความจริงไม่ค่อยได้ แยกแยะได้ยากว่าอันไหนเรื่องจริง อันไหนเรื่องไม่จริง เพราะไม่เห็นหน้ากันและไม่สามารถรู้ว่าจริง ๆ แล้วคนที่เรากำลังคุยอยู่ด้วยนั้นเป็นใคร” (วิทยา ธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“ได้รู้จักคนเยอะ มีเพื่อนคุยด้วยตลอดทุกครั้งที่เข้าไปเล่น คุยแล้วรู้สึกสนุกดีค่ะ และชอบตรงที่เขาไม่เห็นหน้าเรา ไม่รู้ว่าเราเป็นใคร สามารถคุยกันได้แบบเป็นส่วนตัวไม่ต้องอายและทำให้เราได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เยอะเลยคะ” (กิตติกา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“ก็ดีค่ะ สนุกดี เพราะได้คุยกับคนเยอะ คุยกันสะดวกและรวดเร็วดีเพราะบางคนที่เขาอยู่ไกล ๆ กันกับเราแบบอยู่คนละจังหวัดก็สามารถคุยกันได้ และได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ ด้วยคะ” (ปวันรัตน์ จิระศิริ, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2547)

“ชอบตรงที่เราไม่ต้องบอกความจริงว่าเราเป็นใคร อยู่ที่ไหน เราสามารถแกล้งทำเป็นใครก็ได้ที่เราอยากจะเป็น เพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน ชอบเวลาที่มีคนอยากเข้ามาคุยด้วยกับเรา และคุยกันได้อย่างอิสระ เป็นส่วนตัว ได้รู้จักคนเยอะหลายประเภท และมีเพื่อนคุยเยอะ สนุกเวลาที่ได้พิมพ์คุยกันรู้สึกว่ามันได้อารมณ์มากกว่าการคุยกันแบบเห็นหน้ากันจริง ๆ ค่ะ” (ปวีณา นักธรรม, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2547)

“ไม่ค่อยมีสาระเท่าไรหรอก แต่ต้องการหาเพื่อนคุยสนุก ๆ แก้เหงา คลายเครียด หาเพื่อนคุยด้วยไปเรื่อย ๆ ได้คุยแบบสนุก ๆ เราจะทำอะไรก็ได้ในห้องสนทนา ได้เจอกับคนหลายแบบ ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เยอะค่ะ รู้สึกเป็นส่วนตัว” (ศิริยา สงวนสิทธิ์, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2547)

“ชอบค่ะ มีเพื่อนคุยเยอะดี เวลาเข้าไปเล่นแล้วไม่เหงา จะมีคนเข้ามาคุยด้วยตลอด นั่งพิมพ์ไปหัวเราะไปค่ะ ไม่ค่อยมีสาระเท่าไรหรอกแค่คุยสนุก ๆ ค่ะ ไม่ได้คิดจริงจังอะไร จะคุยเรื่องอะไรก็ได้เพราะไม่มีใครรู้จักเราและไม่เห็นหน้ากัน เราจะสมมุติตัวเองเป็นใครก็ได้ เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว” (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)

“คิดว่าดีค่ะ ช่วยให้การติดต่อสื่อสารง่ายขึ้น สะดวกรวดเร็วขึ้น โดยเฉพาะกับเพื่อนที่อยู่ไกล ๆ กัน และก็สนุกด้วยค่ะ ได้คุยกันได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน สนุกกันมากขึ้นรู้จักกันมากขึ้นโดยไม่ต้องออกไปเจอหน้ากันข้างนอก” (นริศรา พันธมนตรี, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“รู้สึกว่าส่วนมากคนที่เข้ามาเล่น Pirch ก็จะตั้งหน้าตั้งตาเข้ามาหาแฟนหรือเข้ามาหาเพื่อนในนี้เพียงอย่างเดียว ชอบพิมพ์ซ้ำ ๆ ข้อความเดิม ๆ โฆษณาตัวเอง หรือไม่ก็โฆษณาขายของ คิดว่าวัยรุ่นสมัยนี้กล้ามากขึ้น กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก กล้าที่จะพูด คิดว่าสื่ออินเทอร์เน็ตมันมีทั้งคุณและโทษ ถ้าใช้มันในทางที่ไม่ถูกก็ทำให้กล้าตัดสินใจทำในสิ่งที่ไม่ดีได้ง่ายขึ้น แต่ก็ชอบ Pirch นะคะ เพราะมีเพื่อนคุยเยอะ คุยสนุกเหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว อิสระดีจะคุยเรื่องอะไรกันก็ได้ ไม่มีใครรู้จักเรา ไม่เห็นหน้ากัน จะทำอะไรจะพูดอะไรก็ได้ตามใจเราต้องการ” (วิษุตา หอมหวล, สัมภาษณ์, 2 กุมภาพันธ์ 2547)

“เวลาที่เข้าไปเล่นแล้วสนุกเพราะมีคนเล่นเยอะ หาเพื่อนคุยง่าย ได้รู้จักกับคนใหม่ ๆ แปลก ๆ เราจะเลือกคุยกับใครก็ได้ที่ต้องการ คุยกันได้เต็มที่เพราะในนั้นจะไม่มีใครรู้จักเราว่าจริง ๆ แล้วเราเป็นใคร ทำให้ไม่อายกล้าคุย เพราะไม่ต้องเห็นหน้ากัน เราไม่จำเป็นต้องบอกความจริงแก่ใคร ๆ ไม่ได้จริงจัง บางคนแค่เข้ามาเล่นเพื่อต้องการหาเพื่อนก็มีเยอะ หรือเข้ามาคุยเพื่อต้องการหาแฟนเท่านั้น ไม่ได้อยากเข้ามาคุยกันจริง ๆ แบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เราต้องรู้จักแยกแยะให้ดี ๆ ว่าอันไหนเรื่องจริงอันไหนเรื่องโกหก” (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

“ได้รู้จักกับคนเยอะหลากหลาย มีเพื่อนคุยเยอะ คุยได้ทุกเรื่อง ได้เจอคนทุกรูปแบบ เวลาได้คุยแล้วรู้สึกผ่อนคลาย คุยสนุกเพื่อนเยอะดีค่ะ คิดยังไงก็บอกออกไปอย่างนั้นไม่ต้องอาย ไม่ต้องอ้อมค้อมเพราะไม่เห็นหน้ากัน และเขาไม่รู้จักเราด้วย แต่หาความจริงใจได้ยากเพราะจะเสแสร้งแกล้งทำเป็นใครก็ได้ในนั้น เราไม่สามารถรู้ได้ว่าเขาพูดจริงหรือเปล่า หรือว่าคนที่เราคุยด้วยนั้นจริง ๆ แล้วเขาเป็นใคร” (จิตรลดา บุรณะนัญ, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่ค่อยชอบนะค่ะ เพราะความจริงใจจะไม่ค่อยมี มีแต่การโกหก แต่ก็สนุกดีที่ได้คุยกับคนเยอะ ๆ ที่เราไม่รู้จัก ง่าย สะดวก รวดเร็วดี คุยกันได้เต็มที่ไม่ต้องอายกัน เป็นส่วนตัวดีค่ะ เพราะไม่มีใครรู้จักว่าเราเป็นใคร” (วรรณภรณ์ อนุอิน, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547)

“มีเพื่อนคุยเยอะดีค่ะ มีเพื่อนที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกันและมีความคิดเห็นคล้าย ๆ กัน คือ อยู่ในวัยทำงานเหมือนกัน ช่วยให้เราได้ระบายปรับทุกข์กับเพื่อนในนั้นได้ ช่วยให้เกิดความคิด รู้สึกเหมือนไม่ได้อยู่ตัวคนเดียว ได้รู้จักกับคนใหม่ ๆ ที่มีนิสัยแตกต่างกันไป แต่สื่อชนิดนี้มันก็มีทั้งประโยชน์และให้ทั้งโทษ ต้องรู้จักใช้ให้ถูกทางแล้วเราก็จะได้ประโยชน์ของมันจริง ๆ ค่ะ” (ประภาพร ประมวลสุข, สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2547)

“คุยแล้วรู้สึกว่าได้พูดในสิ่งที่เราอยากจะพูด หรือได้ทำในสิ่งที่เราอยากจะเป็น จะทำอะไรก็ได้เหมือนอยู่ในโลกส่วนตัว ไม่มีใครรู้จักเรา ได้คุย ได้รู้จักกับคนหลายประเภท แต่หาความจริงใจในนี้ได้ยาก เพราะแต่ละคนที่เข้ามาจะมีแต่เสแสร้ง หลอกลวง เราไม่สามารถรู้ได้ว่าจริง ๆ แล้วคนที่เราคุยด้วยเป็นใคร” (อุทิสรา เอื้อตะโก, สัมภาษณ์, 5 มีนาคม 2547)

“ชอบที่ได้คุย ได้รู้จักกับคนที่หลากหลาย โดยที่เราไม่ต้องออกจากบ้าน สะดวก และรวดเร็วดีค่ะ สนุกเพราะมีเพื่อนคุยเยอะ ชอบที่ไม่ต้องเห็นหน้ากันทำให้เรากล้าพูดคุยมากกว่า การเจอหน้ากันจริง ๆ แต่เราไม่สามารถรู้ได้เลยว่าจริง ๆ แล้วคนที่เราคุยด้วยนั้นเป็นใคร หรือเขาจะพูดจริงหรือเปล่า แค่คุยเอามัน คุยสนุก ๆ บางคนที่ทำเป็นเข้ามาคุยกับเราดีนะค่ะ เหมือนจะเป็นคนดี แต่สุดท้ายแค่ต้องการหาเพื่อนด้วยเท่านั้น หาความจริงใจไม่ค่อยได้ค่ะ” (ปรางทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้ พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการสื่อสาร ที่มีความสะดวก รวดเร็ว และสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ที่อยู่ห่างไกลได้ ทำให้สามารถสนทนากับคนได้มาก และหลากหลาย รู้จักคนมากขึ้น มีเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งกันและกัน ในการสนทนาผ่านโปรแกรมนี้สามารถสนทนากันได้อย่างเต็มที่ ไม่ต้องเงินอายเพราะไม่รู้จักกัน ไม่ต้องเห็นหน้ากัน

สามารถสวมบทบาทเป็นใครก็ได้ การสนทนากับผู้อื่นช่วยให้คลายเครียด แก้เหงา แต่หาความจริงใจไม่ค่อยได้

10. การติดต่อสื่อสารกับคู่สนทนาโดยวิธีอื่น ๆ หลังจากสนทนากันผ่านโปรแกรม Pirch98 ผู้วิจัยได้ถามผู้ให้สัมภาษณ์ว่า เคยนัดพบ หรือติดต่อกันด้วยวิธีอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการสนทนากันในห้องสนทนา กับบุคคลที่เคยสนทนาด้วยหรือไม่

“ไม่เคยครับ มีแต่ขอเบอร์โทรศัพท์เอาไว้แล้วก็โทรไปคุยเล่น ๆ ไม่ได้นัดเจอกันแค่โทรไปคุยเฉย ๆ ครับ” (ธีรภัทร ศรีหิรัญ, สัมภาษณ์, 18 มกราคม 2547)

“เคยนัดแต่ไม่ได้ไปเจอ ผมเคยให้เบอร์โทรศัพท์ไปแล้วเขาก็โทรมาคุย บอกว่าอยากเจอผมแต่ผมก็ไม่ได้ออกไปเจอซักที แค่โทรคุยกันเฉย ๆ” (ศตกร หริพงษ์, สัมภาษณ์, 13 มกราคม 2547)

“ไม่เคยเลยครับ” (ภานุพงษ์ รอดบรรจบ, สัมภาษณ์, 21 มกราคม 2547)

“ไม่เคยครับ แต่เคยมีผู้หญิงให้เบอร์โทรศัพท์มา ผมก็ลองโทรไปคุยเล่น ๆ แล้วก็ไม่ได้มีการติดต่อกันอีกเลย” (ณัฐวัฒน์ เกตุวิชิต, สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่เคยนัดเจอกันเลยครับ มีแต่คุยกันเล่น ๆ ในห้องสนทนาเท่านั้น จะมีก็แค่แลกเปลี่ยนอีเมลกันเฉย ๆ เอาไว้ติดต่อกันตอนที่ไม่ได้เข้าไปเล่น Pirch” (ปิติพงศ์ บุษปไชย, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยนัดเจอกันกับผู้หญิงที่ปิ้งน้ำมัน แต่พอผมเห็นหน้าเขาแล้วผมก็ไปเลยครับ คือแบบว่าหน้าตามันตรงกันข้ามกับที่คิดเอาไว้ ก็เลยซึ่งหนีเลยครับ หลังจากนั้นก็ได้ติดต่อกันอีกเลย” (ยุทธศักดิ์ ทองถาวรวงศ์, สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2547)

“ไม่เคยครับ เคยแต่ขออีเมลไว้เฉย ๆ แต่ก็ไม่ได้คิดจะติดต่อกันอีก ขอเอาไว้เฉย ๆ ไม่ได้จริงจังอะไร ก็มีคนส่งรูปมาให้เราดูนะแต่ไม่รู้ว่าเชื่อได้หรือเปล่านั้นเป็นเขาจริง ๆ” (ชาติกร พวงพันธุ์, สัมภาษณ์, 3 มีนาคม 2547)

“ผมเคยขอเบอร์โทรศัพท์ผู้หญิงแล้วก็โทรไปคุย แล้วเราก็นัดเจอกันที่ห้างไปกินข้าวกันแค่คุยกันเฉย ๆ หลังจากนั้นก็ได้ติดต่อกันอีกเลย เพราะรู้สึกผิดหวังเพราะหลาย ๆ อย่างไม่เหมือนกับที่คิดไว้ แต่ก็เคยเจอคนนิสัยดีน่ารัก ๆ ก็มีนะครับ แต่หายากมากครับ” (ชัชฎกษ์ ชีระกุล, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2547)

“เคยนัดเจอกันกับคนใน Pirch ที่ห้างสรรพสินค้าครับ โดยจะขอเบอร์โทรศัพท์แล้วก็โทรไปคุย แล้วก็นัดเจอกันไม่มีอะไรมากกว่านั้นแค่มาเจอ มาคุยเฉย ๆ เพราะเราอยากเห็นหน้าว่าคนที่เรารู้อยู่หน้าตาเป็นอย่างไร แต่ก็ไม่ได้คาดหวังอะไรมาก แค่อยากรู้จักกันมากขึ้น แค่นั้นครับ” (อนุชา พรศิริ, สัมภาษณ์, 7 มีนาคม 2547)

“เคย ก็มีการนัดเจอกันในกลุ่มเพื่อนที่เคยคุยกันในห้องสนทนาให้ออกมาเจอกันข้างนอก เพราะว่าแต่ละคนก็อยากจะเห็นหน้าตากันว่าใครหน้าตาเป็นอย่างไรบ้าง เราอยากรู้จักกันมากขึ้น” (สรวง สิงหะเนติ, สัมภาษณ์, 29 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยครับ ผมเคยนัดเจอกับผู้หญิงที่คุยกันใน Pirch โดยผมจะขอเบอร์โทรศัพท์เขา ก่อนแล้วก็โทรไปคุย หลังจากนั้นก็นัดเจอกันที่ห้างสรรพสินค้า แล้วก็ไปมีความสัมพันธ์กันต่อที่โรงแรม แต่ก็ไม่ทุกคนนะครับที่ทำแบบนี้ ผมจะดูก่อนว่าผู้หญิงคนนั้นที่เจอเขาเป็นยังไง ถ้าเขาเต็มใจถึงจะทำครับ” (สมภพ ลัดदानนท์, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2547)

“เคยนัดเจอกันเป็นกลุ่มกับเพื่อน ๆ ในห้องสนทนา และได้มีการแลกเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์กัน แต่ที่มีคบกันจริง ๆ ทุกวันนี้เหลืออยู่ไม่กี่คนครับ” (วิทยา รวมธรรม, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2547)

“ไม่เคยนัดเจอกันเลยคะ มีแต่เคยให้เบอร์โทรศัพท์ไปแล้วเขาก็โทรมาคุยแค่นั้น” (ฉิรดา จิตรสุจริตวงศ์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2547)

“เคยนัดเจอกับคนใน Pirch ที่ห้างค่ะ เขาจะขอเบอร์โทรแล้วก็จะโทรมาคุยด้วยเรื่อย ๆ หลังจากนั้นก็จะนัดเจอกัน ถ้าไปเจอแล้วคนนั้นนิสัยดีก็คบกันต่อแบบเพื่อน แต่ถ้านิสัยไม่ดีก็จะเลิกติดต่อกันไปเลย หรือถ้าไปเจอแล้วเขาหน้าตาแบบว่าเลวร้ายมาก ๆ เราก็ไม่ไปเจอเลย โดยจะแอบดูก่อนว่าเขาหน้าตาเป็นยังไง” (กานดา วินทะไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2547)

“ไม่เคยนัดเจอนะคะ แต่ว่าขออีเมลไว้เพื่อติดต่อกันภายหลังที่ไม่ได้เข้าไปในห้องสนทนาแต่จะขอเฉพาะคนที่เราสนใจจริง ๆ คือคนนั้นต้องเป็นคนที่มีนิสัยดี คุยสนุก คุยสุภาพ ไม่พูดหยาบคาย” (นริศรา พันธมนตรี, สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2547)

“เคยนัดเจอกันกับคนใน Pirch ที่ห้างค่ะ ไปกินข้าวกันเฉย ๆ เพราะอยากเห็นหน้ากัน หลังจากนั้นถ้าเจอกันใน Pirch อีกรู้ก็คุยกันได้ปกติแบบเพื่อนค่ะ แต่ถ้าไปเจอแล้วคนนั้นนิสัยไม่ดีแบบน่าเกลียดสุด ๆ ก็จะไม่ติดต่อกันอีกเลย” (กนกวรรณ ภูนาเมือง, สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2547)

“เคยค่ะ เขาขอเบอร์โทรศัพท์เราไปแล้วก็โทรมาคุย โทรมาเรื่อย ๆ เกือบทุกวัน จากนั้นก็นัดเจอกัน ถ้าคนนั้นนิสัยดีก็คบกันต่อแบบเพื่อนนะคะ แต่ถ้าคนนั้นนิสัยไม่ดีดูแล้วไม่เวิร์กก็จะเลิกติดต่อกันไปเลย” (จิตรลดา บรูณะนัญญ, สัมภาษณ์, 11 กุมภาพันธ์ 2547)

“เคยนัดเจอกับผู้ชาย โดยจะให้เบอร์โทรศัพท์แล้วนัดเจอกันที่ห้าง ที่ยังคบกันต่ออยู่จนถึงทุกวันนี้ก็มีแต่น้อยมาก ส่วนมากจะหาย ๆ กันไปค่ะ” (เฉลิมพร พันธุ์สนิท, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2547)

“ไม่เคยนัดเจอกับคนใน Pirch เลยค่ะ ไม่เคยขอเบอร์โทรศัพท์หรืออีเมลด้วยค่ะ เพราะคิดว่าคุยกันสนุก ๆ แค่นั้นก็พอ ไม่อยากรู้จักกันจริง ๆ ข้างนอก แค่ต้องการหาเพื่อนคุยแก้เหงาเฉย ๆ ค่ะ” (วรรณภรณ์ อนุอิน, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2547)

“เคยค่ะ เขาขอเบอร์โทรเราก็ให้ไปเพราะคิดว่าไม่น่าจะเป็นเรื่องเสียหายอะไร เขาโทรมาคุยกับเราเรื่อย ๆ เกือบทุกวัน หลังจากนั้นก็นัดเจอกัน แค่นัดมากินข้าวกันเฉย ๆ เพราะอยากเห็นหน้าอยากรู้จักกันมากขึ้น ก็เคยนัดเจอกับคนใน Pirch หลายครั้งนะคะ แต่ที่คบกันเป็นเพื่อนมาจนถึงทุกวันนี้ก็ไม่มีที่คนหรือค่ะ” (ปรางทิพย์ โชติเนตร, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2547)

จากการสัมภาษณ์ในประเด็นนี้พบว่า การสื่อสารกันด้วยโปรแกรมสนทนา Pirch98 อาจนำไปสู่การสื่อสารกันในรูปแบบอื่นอีก เช่น การใช้อีเมล (E-mail) โทรศัพท์ ไปจนถึงการนัดพบกันของกลุ่มสนทนา แต่การนัดพบกันของกลุ่มสนทนาส่วนใหญ่มักจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันต่อเนื่องโดยใช้โทรศัพท์ หลังจากที่รู้จักกันในห้องสนทนา และให้เบอร์โทรศัพท์กัน การสื่อสารกันผ่านข้อความแบบไม่เห็นหน้ากัน อาจก่อให้เกิดความอยากรู้ อยากเห็นหน้ากันของกลุ่มสนทนา มีการจินตนาการถึงคู่สนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร หากประกอบกับการติดต่อสื่อสารกันด้วยวิธีอื่น เช่น โทรศัพท์ จะเป็นการกระตุ้นให้ความอยากรู้อยากเห็นเพิ่มมากขึ้น เมื่อนัดพบกับคู่สนทนา แล้วคู่สนทนามีลักษณะไม่ตรงกับที่จินตนาการไว้ ก็อาจเกิดการผิดหวัง หรือบางคนอาจไม่ได้คาดหวังอะไรกับการนัดพบคู่สนทนา แต่ความสัมพันธ์จากการรู้จักกันในห้องสนทนาไม่ค่อยที่จะยั่งยืนหรือต่อเนื่องยาวนาน สรุปคำตอบของผู้ที่ให้สัมภาษณ์ได้ดังนี้

ติดต่อสื่อสารกับคู่สนทนาในโปรแกรม Pirch98 ด้วยวิธีอื่นหรือไม่

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. โทรศัพท์	8	10	18
2. E-Mail	2	2	4
3. ไม่ได้ติดต่อด้วยวิธีอื่น	3	2	5
4. ไม่ได้ระบุ	2	1	3

### เคยนัดพบกับคู่สนทนาหรือไม่

คำตอบ	ชาย	หญิง	รวม
1. เคย	7	5	12
2. ไม่เคย	8	10	18

### ผลการวิจัย จากการตอบคำถามนำวิจัยที่ตั้งไว้มีดังนี้

#### 1. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร (Patterns of Communication Behaviour)

จากวิธีการวิจัยทั้ง 3 แบบ คือ 1. การสังเกตการณ์ 2. การวิเคราะห์เนื้อหา และ 3. การสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 สามารถสรุปพฤติกรรมการสนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 ได้ดังนี้

#### พฤติกรรมของผู้สนทนา

1. ชื่อที่ใช้ในการเข้าโปรแกรม Pirch98 เพื่อแสดงในห้องสนทนาเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือก หรือดึงดูดใจคู่สนทนา ดังนั้นผู้ใช้โปรแกรมจึงพยายามที่จะหาวิธีที่จะตั้งชื่อให้มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดให้มีคนเข้ามาสนทนาด้วยรูปแบบของการตั้งชื่อในการสนทนา ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

##### 1.1 การผสมอักษรเป็นคำ

###### 1.1.1 ชื่อนบุคคลที่ใช้ทั่วไป

###### 1.1.2 การใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จัก

###### 1.1.3 การใช้อักษรย่อหรือคำที่ไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์

###### 1.1.4 การใช้ตัวอักษรซ้ำ

###### 1.1.5 การใช้คำผสม

###### 1.1.6 การผสมคำเป็นวลี

###### 1.1.7 การใช้คำเลียนเสียง

##### 1.2 การใช้เครื่องหมายหรือตัวอักษรมาสร้างเป็นสัญลักษณ์

##### 1.3 การใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์

##### 1.4 ไม่ได้ตั้งชื่อเมื่อเข้าโปรแกรม



2. การสนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 นี้ เป็นการใช้ข้อความหรือตัวอักษรในการสื่อสารกันเป็นหลัก จึงมีข้อจำกัดในเรื่องของการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และบริบทแวดล้อม ดังนั้นจึงมีการใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ในการแสดงออก เพื่อให้การสื่อสารมีอารมณ์และอารมณ์ร่วมในการสนทนามากที่สุด นอกจากนี้การใช้คำที่ใช้ในการสนทนา ก็จะมีการใช้คำศัพท์ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม หรือเป็นคำศัพท์ที่เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่ใช้ห้องสนทนาในโปรแกรม Pirch98 ในการสื่อสารกัน เพื่อแสดงความเป็นพวกเดียวกัน และการสะกดคำที่ผิดเพี้ยนไปจากหลักไวยากรณ์ เพื่อต้องการแสดงออกถึงการปฏิเสธการถูกควบคุม รูปแบบของการใช้ข้อความจะสามารถแบ่งได้ดังนี้

### 2.1 การใช้คำเลียนเสียง

2.1.1 การใช้ตัวอักษรหรือสระตัวสุดท้ายซ้ำ เพื่อแสดงถึงการลากเสียงยาว

2.1.2 การใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ หรือคำอุทาน

2.1.3 การใช้คำเลียนเสียงพูดไม่ชัด

2.1.4 การใช้เครื่องหมายไม้ยมก “ๆ” ในการเน้นคำ

### 2.2 การใช้คำที่สะกดไม่ตรงตามหลักไวยากรณ์

### 2.3 การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในข้อความสนทนา

### 2.4 การใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่ม

### 2.5 การรวบคำ

### 2.6 การแบ่งวรรคตอนของข้อความ

2.6.1 การเว้นวรรค

2.6.2 การใช้จุด “.....”

2.6.3 การใช้เครื่องหมาย “/”

2.6.4 การใช้เครื่องหมาย “-”

3. การปกป้องตนเอง ในการสนทนาจะมีการปกป้องตัวเอง เช่น สวมบทบาทสมมุติ หรือ ปกปิดข้อมูลส่วนตัวบางอย่าง เพื่อหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อให้สามารถปลดปล่อยหรือแสดงออกและพูดคุยได้อย่างเต็มที่ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงอาจทำไม่ได้ หรือไม่กล้าทำรูปแบบของการปกป้องตนเองได้แก่

### 3.1 การแสดงออกเป็นเพศตรงข้าม

### 3.2 การบิดเบือนข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ

### 3.2 การหลีกเลี่ยงที่จะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

4. การทักทายคู่สนทนา เป็นการเริ่มต้นการสนทนา อาจทักทายแบบเป็นส่วนตัว หรือทักทายแสดงในห้องสนทนา รูปแบบของการทักทาย ได้แก่

#### 4.1 การทักทายที่แสดงในห้องสนทนา

4.1.1 การใช้ข้อความทักทายที่ไม่ได้ระบุรายละเอียด

4.1.2 การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติผู้ที่สนทนาจะคุยด้วย

4.1.3 การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติของตัวเอง

4.1.4 การใช้ข้อความทักทายที่ระบุรายละเอียดคุณสมบัติของตัวเอง และผู้ที่สนทนาด้วย

4.1.5 การใช้ข้อความทักทายที่ระบุวัตถุประสงค์ในการสนทนา

#### 4.2 การทักทายแบบเป็นส่วนตัว

5. วัตถุประสงค์การสนทนาในห้องสนทนา จากการวิจัยสามารถแบ่งเป็นรูปแบบได้ ดังนี้

5.1 การเข้ามาหาเพื่อนสนทนา

5.2 การเข้ามาเพื่อนัดพบคู่สนทนา

5.3 การเข้ามาเพื่อหาเพื่อน หรือซื้อขายบริการทางเพศ

5.4 การเข้ามาโฆษณาสินค้า ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ และขอให้ช่วยโหวตคะแนนในการประกวดต่าง ๆ

#### พฤติกรรมทางสังคมของการสนทนา

1. มีการสร้างเป็นชุมชนเสมือนจริง และมีการสร้างกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันในชุมชน ได้แก่ การกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องสนทนา โดยมีผู้ดูแลห้องเป็นผู้ควบคุม

2. มีการแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ ที่อยู่ร่วมกัน คือ การแบ่งเป็นห้องสนทนา แต่ละห้องตามความสนใจของผู้ใช้ห้องสนทนา และมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย

3. มีการทับซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ ในเวลาเดียวกัน คือ มีการเข้าไปใช้ห้องสนทนาหลาย ๆ ห้องพร้อม ๆ กัน

4. มีการเคลื่อนย้ายชุมชน ทั้งจากการย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริง คือ มีการนัดหมายกับเพื่อนในโลกแห่งความเป็นจริง ให้เข้าไปสนทนากันในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 และการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง เช่น การนัดหมายกับเพื่อนที่รู้จักกันในโปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ให้มาสนทนากันในโปรแกรม Pirch98 นี้

ในทางกลับกันก็มีการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริงด้วยเช่นกัน คือ การที่ผู้ใช้เคยรู้จักกันมาก่อนจากการสนทนากันผ่านโปรแกรม Pirch98 แล้วนัดพบกันจริง ๆ ข้างนอก

## 2. ปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ที่เป็นรูปแบบเฉพาะการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคืออะไร

### พฤติกรรมของผู้สนทนา

1. การตั้งชื่อในโปรแกรม Pirch98 เนื่องจากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เป็นการสนทนากัน โดยผู้สนทนาอาจไม่รู้จักกันมาก่อน หรือไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน ดังนั้น สิ่งแรกที่ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จะสังเกตเห็นจากผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 คนอื่น ๆ ด้วยกันคือ ชื่อที่ตั้ง และจากการสัมภาษณ์ในประเด็นเกณฑ์การเลือกคู่สนทนา พบว่าชื่อที่ใช้ในการเข้าโปรแกรมมีส่วนสำคัญในการเลือกคู่สนทนาด้วย ดังนั้นผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จึงต้องพยายามสร้างสรรค์ชื่อให้มีความโดดเด่น และให้มีความน่าสนใจกว่าผู้ใช้โปรแกรมคนอื่น ๆ และจากการสังเกตพบว่า ลักษณะการใช้ชื่อในการสนทนาแบบต่าง ๆ จะบ่งบอกลักษณะบางอย่างของผู้ใช้ชื่อนั้น ๆ ได้

2. การใช้ข้อความสนทนา จากการสังเกตพบว่า เนื่องจากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เป็นการสนทนากันด้วยตัวอักษร ดังนั้นเพื่อให้การสนทนามีความรู้สึกใกล้เคียงกับการสนทนากันจริง ๆ จึงมีการสร้างข้อความในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อบ่งบอกสภาวะแวดล้อม อารมณ์ และความรู้สึกของผู้สนทนา ในลักษณะเดียวกับอวัจนภาษาที่แสดงออกมาในระหว่างสนทนา เช่น การหัวเราะ ร้องไห้ การแสดงสีหน้า แต่การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกที่ถูกสร้างขึ้น ไม่ใช่การแสดงออกโดยธรรมชาติเหมือนกับอวัจนภาษาที่แสดงออกระหว่างสนทนาแบบเผชิญหน้า โดยสร้างขึ้นเพื่อเพิ่มอรรถรสในการสนทนาเท่านั้น นอกจากนี้การสื่อสารกันด้วยข้อความต้องอาศัยทักษะในการพิมพ์เพื่อพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน เพื่อลดเวลาในการพิมพ์จึงมีการย่อคำ และการใช้สัญลักษณ์บางอย่างแทนคำบางคำ

3. การปกป้องตนเอง จากการสัมภาษณ์ในประเด็นความคิดเห็นที่มีต่อการสนทนากันด้วยโปรแกรม Pirch98 พบว่ามีหลายความเห็นที่บอกว่าการสนทนากันในโปรแกรม Pirch98 นั้นไม่ค่อยมีความจริงจัง ดังนั้นจึงต้องมีการปกป้องตัวเอง เช่น ไม่บอกความจริงในเรื่องของข้อมูลส่วนตัว นอกจากนี้ผู้ที่สนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 ได้ให้ความเห็นว่า ต้องการมีอิสระในการสนทนา ต้องการใช้คำพูด หรือต้องการแสดงออกในสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในความเป็นจริง หรือใช้โปรแกรม Pirch98 เพื่อคลายเครียด และหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งหลายเหล่านี้เป็นเหตุของการที่ต้องมีการปกป้องตนเอง เพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้โปรแกรม Pirch98

4. การทักทายคู่สนทนา จากการสังเกตพบว่า การทักทายผู้อื่นในห้องสนทนา นั้นข้อความในการทักทายก็มีความสำคัญเช่นเดียวกับชื่อที่ใช้ในการสนทนา คือเพื่อดึงดูดให้มีผู้สนใจและเข้ามาสนทนาด้วย แต่มีรายละเอียดมากกว่า เช่น อาจบ่งบอกวัตถุประสงค์ หรือกำหนดเงื่อนไขของกลุ่มผู้ที่สนใจจะสนทนาด้วย ในการกำหนดเงื่อนไขบางอย่างในข้อความสนทนา นั้น สังเกตว่าผู้สนทนา นั้นน่าที่จะมีวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายบางอย่างในการเข้ามาใช้โปรแกรม Pirch98 ส่วนผู้ที่ไม่ได้ระบุเงื่อนไขในประโยคสนทนา นั้น อาจพร้อมที่จะสนทนากับใครก็ได้ที่จะสนทนาด้วย นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ในประเด็นเกณฑ์การเลือกคู่สนทนา และการแสดงบทบาทในการสนทนา พบว่าผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 ที่เป็นเพศหญิงนั้นจะเป็นฝ่ายตั้งรับ กล่าวคือมักจะเป็นฝ่ายรอให้มีคู่สนทนาเข้ามาทักก่อน ในทางกลับกันผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 ที่เป็นเพศชายก็จะเป็นผู้รุกคือเข้าไปทักทายคู่สนทนา ก่อน แม้ว่าการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 นี้จะสามารถปกปิดหรือแสดงบทบาทสมมุติได้ ซึ่งทำให้ไม่ทราบเพศที่แท้จริงของผู้ใช้โปรแกรมก็ตาม นั้นอาจแสดงว่าวัฒนธรรม และค่านิยมในสังคมที่แท้จริงของผู้ใช้โปรแกรม มีอิทธิพลต่อการสนทนาในห้องสนทนา ซึ่งเป็นสังคมเสมือนจริง ในที่นี้คือวัฒนธรรม และค่านิยมในสังคมไทย เพศหญิงต้องสงวนท่าทีในการแสดงออกต่าง ๆ และเป็นฝ่ายตั้งรับให้เพศชายเข้ามาเริ่มต้นสนทนา ก่อน

5. วัตถุประสงค์การสนทนาในห้องสนทนา ในการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เป็นการสื่อสารที่เปิดกว้าง และมีอิสระมาก ประกอบกับมีการปกป้องตนเองของผู้สนทนา โดยการไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง จึงทำให้ผู้สนทนา กล้าแสดงออก และแสดงวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่เข้ามาสนทนาได้อย่างเปิดเผย ซึ่งบางวัตถุประสงค์ก็ไม่สามารถแสดงออกได้อย่างชัดเจนในสังคมจริง เช่น การซื้อขายบริการทางเพศ เป็นต้น

#### พฤติกรรมทางสังคมของการสนทนา

1. การสร้างชุมชนเสมือนจริง และการสร้างกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันในชุมชน จากการสัมภาษณ์พบว่า ในการเข้าไปสนทนาผู้สนทนามีการสร้างปฏิสัมพันธ์กัน จนมีลักษณะเป็นสังคมหรือเป็นชุมชน แม้ว่าผู้ใช้โปรแกรมนั้นจะไม่เคยรู้จัก หรือไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน แต่รู้จักกันในห้องสนทนา และในฐานะที่ผู้สนทนาสร้าง หรือสมมุติขึ้นมาในห้องสนทนา นั้น นอกจากนี้จากการสังเกต และศึกษา พบว่ามีการตั้งกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันในชุมชนด้วย โดยมีผู้สร้างและดูแลกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน มีการตักเตือนและลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎเกณฑ์ดังกล่าว รวมถึงผู้ที่อยู่ในชุมชนยังสามารถสอดส่องดูแล และร้องเรียนต่อผู้ที่มีอำนาจดูแลให้กล่าวตักเตือนหรือลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎเกณฑ์ได้

2. การแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ จากการสัมภาษณ์และศึกษา พบว่าในการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 จะมีการแบ่งออกเป็นห้องสนทนาย่อย ๆ ตามประเด็นของห้องสนทนานั้น และแต่ละห้องก็มีการกำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ห้องสนทนาพร้อมกัน จึงมีลักษณะของการแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ อยู่ในชุมชนใหญ่ คือชุมชนของผู้ที่ใช้โปรแกรม Pirch98 และมีการติดต่อสื่อสารกันไปมาระหว่างชุมชนในลักษณะของของเครือข่าย

3. การทับซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ จากการสัมภาษณ์และการสังเกต พบว่าโปรแกรม Pirch98 มีคุณสมบัติเด่นประการหนึ่งคือ ผู้ใช้สามารถเข้าใช้ห้องสนทนาได้หลาย ๆ ห้องในเวลาเดียวกัน ดังนั้นหากมองว่าแต่ละห้องสนทนานั้นคือชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ แล้ว จะพบว่าชุมชนย่อย ๆ เหล่านี้มีการทับซ้อนกันอยู่ จากการที่มีผู้ใช้บางคนอยู่ในห้องสนทนา หรือชุมชนย่อย ๆ หลายชุมชนในเวลาเดียวกัน

4. การเคลื่อนย้ายชุมชน จากการสัมภาษณ์พบว่า การเคลื่อนย้ายชุมชนนั้นมี 3 ลักษณะ คือ การเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริง การเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง และการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงไปยังชุมชนจริง ในการเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริงนั้น เกิดขึ้นจากการที่ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 รู้จักกับผู้ใช้โปรแกรมคนอื่นอยู่แล้ว เช่น เป็นเพื่อนกันและแนะนำโปรแกรมสนทนา Pirch98 ให้เพื่อนรู้จักเมื่อเพื่อนในกลุ่มรู้จักโปรแกรม Pirch98 แล้วก็นัดหมายกันเข้าไปสนทนากันในห้องสนทนา อาจเป็นห้องสนทนาที่มีอยู่แล้ว หรืออาจสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใหม่เพื่อสนทนากันกับเพื่อนโดยเฉพาะก็ได้ ส่วนการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง เกิดจากการที่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 รู้จักกันกับผู้ใช้คนอื่นจากการใช้โปรแกรมสนทนา ซึ่งอาจเป็นโปรแกรมอื่นที่ไม่ใช่โปรแกรม Pirch98 เมื่อโปรแกรม Pirch98 เป็นที่นิยมจึงชักชวนกันให้มาใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสนทนากัน หรือการที่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 รู้จักกันกับผู้ใช้คนอื่นในห้องสนทนา แล้วมารวมกลุ่มกันสร้างห้องสนทนาขึ้นมาใหม่เพื่อใช้สนทนากันในกลุ่ม ซึ่งเหมือนเป็นการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง และในการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริง เกิดจากการที่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 รู้จักกันในห้องสนทนา และมีการนัดพบกันข้างนอกเพื่อทำความรู้จักกันจริง ๆ จากการเคลื่อนย้ายชุมชนไปมาระหว่างชุมชนจริงและชุมชนเสมือนจริง หรือชุมชนเสมือนจริงกับชุมชนเสมือนจริงนั้น ความสัมพันธ์ในชุมชนเสมือนจริงจะไม่เหนียวแน่นเหมือนกับชุมชนจริงซึ่งมีการเคลื่อนย้ายลำบาก และให้ความรู้สึกผูกพันกันชุมชนเหนียวแน่นกว่า ผลประโยชน์หรือผลกระทบร่วมกันในชุมชนจริงมีความเป็นรูปธรรมมากกว่าในชุมชนเสมือนจริง

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บข้อมูลจะใช้วิธีการศึกษา 3 รูปแบบ คือ

1. วิธีการสังเกตการณ์ (Observation)
2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview)

ผู้วิจัยสามารถสรุปพฤติกรรมกรรมการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ได้ดังนี้

#### รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนา

##### 1. รูปแบบการใช้ชื่อในการสนทนา

การใช้ชื่อในการเข้าห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือก หรือดึงดูดคู่สนทนา ดังนั้นผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 จึงพยายามที่จะหาวิธีในการตั้งชื่อให้มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดให้ผู้ใช้อื่น ๆ ให้เข้ามาสนทนาด้วย โดยใช้รูปแบบของการตั้งชื่อในการสนทนา

##### การใช้ชื่อในการสนทนา

การใช้ชื่อเพื่อสนทนาในโปรแกรม Pirch98 จะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ ชื่อที่ตั้งเพื่อเข้าสู่โปรแกรม และชื่อที่ใช้กับคู่สนทนา บางคนอาจใช้ชื่อเดียวกัน การตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมมีเงื่อนไขว่าต้องใช้เป็นอักษรภาษาอังกฤษ เครื่องหมายต่าง ๆ และตัวเลขเท่านั้น โดยจะต้องไม่ซ้ำกับชื่อผู้ใช้ในห้องสนทนาอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งการตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมนั้นอาจมีลักษณะคล้ายกับการใช้นามแฝงหรือนามปากกาของนักเขียน แต่ต้องมีการสร้างอัตลักษณ์ และจุดเด่นที่น่าสนใจ เพื่อดึงดูดให้มีผู้เข้ามาสนทนาด้วย และสามารถจดจำได้เพื่ออาจเป็นคู่สนทากันอีกในครั้งต่อไป

การตั้งชื่อเพื่อเข้าโปรแกรมสนทนาของผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่า สามารถแบ่งออกได้เป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

**1. การผสมอักษรเป็นคำ** คือ การนำตัวอักษรในภาษาอังกฤษมาผสมกันเพื่อสร้างเป็นคำ หรือวลีสั้น ๆ ที่ใช้เรียกแทนชื่อผู้สนทนา โดยสามารถแบ่งออกเป็นย่อยได้ดังนี้

**1.1 ชื่อบุคคลที่ใช้ทั่วไป** ในการใช้ชื่อบุคคลนี้ ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 อาจใช้ชื่อของตัวเองจริง ๆ หรืออาจใช้ชื่อที่เรียกกันในกลุ่มเพื่อน ในบางครั้งอาจใช้ชื่อบุคคลอื่นที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักกีฬา เป็นต้น การใช้ชื่อบุคคลนั้น หากผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ใช้ชื่อของตัวเองจริง ๆ อาจแสดงถึงบุคลิกที่เป็นคนชอบเปิดเผย แต่ผู้ที่สนทนาด้วยนั้นไม่สามารถทราบได้เลยว่าชื่อที่ใช้นั้นเป็นชื่อจริง ๆ หรือเปล่า ดังนั้นการใช้ชื่อบุคคลอาจไม่ได้บ่งบอกอะไรมากนัก แต่หากผู้ใช้ตั้งชื่อเป็นชื่อบุคคลอื่นที่มีชื่อเสียง อาจจะบ่งบอกได้ว่าผู้ใช้นั้นชื่นชอบบุคคลใดเป็นพิเศษ

**1.2 การใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จัก** ได้แก่ ชื่อวงดนตรี ชื่อตราสินค้า ชื่อทีมฟุตบอล เป็นต้น ในการใช้คำหรือชื่อที่เป็นที่รู้จักนั้น สามารถบ่งบอกถึงความสนใจของผู้ที่ตั้งชื่อนั้นได้ หรืออาจเป็นความตั้งใจที่จะแสดงออกของตัวผู้ตั้งชื่อเองว่ามีความสนใจ หรือชื่นชอบอะไรเป็นพิเศษ และยังสามารถดึงดูดคู่สนทนาที่สนใจในสิ่งเดียวกันให้เข้ามาร่วมสนทนาด้วยได้ นอกจากนี้ชื่อที่ตั้งอาจสะท้อนถึงลักษณะหรือบุคลิกของตัวผู้ตั้งชื่อได้ เช่น หากใช้ชื่อวงดนตรีแสดงว่าผู้ที่ตั้งชื่อมีความชื่นชอบในดนตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจทราบได้ว่าชื่นชอบในดนตรีประเภทใดเป็นพิเศษ

**1.3 การใช้อักษรย่อหรือคำที่ไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์** ในการใช้ชื่อที่เป็นอักษรย่อที่รู้จักกันทั่วไป ก็จะมีลักษณะคล้ายกับผู้ตั้งชื่อที่เป็นที่รู้จัก (ตามข้อ 1.2) ส่วนอักษรย่อบางอย่างอาจเป็นที่รู้จักกันเฉพาะกลุ่ม หรือเข้าใจเฉพาะตัวผู้ตั้งชื่อเอง แต่ในบางครั้งอาจพบผู้ที่ใช้ชื่อที่ไม่สามารถทราบได้ว่าเป็นอักษรย่อของอะไร และไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์นั้น สังเกตว่าผู้ที่ตั้งชื่อนั้นจะไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาสนทนาในห้องสนทนาอย่างจริงจัง โดยสังเกตจากเวลาที่เข้ามาใช้ห้องสนทนา ก็จะใช้เวลาในการสนทนาไม่นานแล้วก็ออกไป โดยอาจไม่มีการทักทายหรือสนทนากับผู้อื่นเลยแล้วก็ออกไป อาจเนื่องมาจากผู้ตั้งชื่อต้องการที่จะเข้ามาสังเกตการณ์ดูว่าห้องสนทนาที่เข้ามานี้มีความน่าสนใจในประเด็นใด ตรงกับที่ตัวเองสนใจหรือไม่ ตัวอย่างชื่อที่ใช้เป็นอักษรย่อ หรือคำที่ไม่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ เช่น BtLnP, OTOCOP, RoRxB, gTjorj, SKnBX, ddfdfdfdf, HyKzM เป็นต้น

**1.4 การใช้ตัวอักษรซ้ำ** การใช้ตัวอักษรซ้ำหากใช้ร่วมกับชื่อที่สามารถออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ อาจแสดงให้เห็นว่า ผู้ตั้งชื่อต้องการใช้ชื่อนั้นจริง ๆ แต่ชื่อนั้นมีผู้ใช้นิยมตั้งกันมากหรือชื่อนั้นเป็นชื่อที่ตั้งซ้ำกับผู้อื่นแล้ว (เนื่องจากโปรแกรมไม่อนุญาตให้ใช้ชื่อซ้ำกัน)

หรือต้องการสร้างความโดดเด่นให้กับชื่อที่ใช้ ในการใช้ตัวอักษรซ้ำในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ตั้งชื่อนั้นมีความผูกพันกับชื่อนั้นมาก ซึ่งอาจเป็นชื่อของตัวเอง หรือเป็นชื่อที่เรียกกันในกลุ่มเพื่อน หรือเป็นชื่อบุคคลอื่นที่ผู้ตั้งชื่อชื่นชอบก็ได้ ส่วนในการใช้ตัวอักษรตัวเดียวซ้ำหลาย ๆ ตัว อาจเป็นการสร้างความโดดเด่น หรือผู้ใช้อาจไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาเล่นในห้องสนทนาก็ได้ ตัวอย่างการใช้ตัวอักษรซ้ำ เช่น alexxxxx, NaTTT, ninggggggggg, mannnn, Christinaa เป็นต้น

**1.5 การใช้คำผสม** จะเป็นการนำคำที่มีความหมายมาผสมกันเพื่อตั้งเป็นชื่อ โดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ของภาษา แต่ต้องการสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจความหมายเพื่อบ่งบอกบางสิ่งบางอย่างที่ผู้ตั้งชื่อนั้นต้องการบอกให้ผู้อื่นทราบ บางครั้งอาจมีการระบุเพศลงไปในชื่อที่ตั้งด้วย ตัวอย่างการใช้คำผสม เช่น BOOM\_MAN, love\_ning, Angel\_DragoN, Heineken\_Z, Second\_MAN, Alone\_Man, Cupid\_Girl, ThaiMausicman, girlalone, pretty\_fat\_girl, ThaiFunnyMan เป็นต้น

**1.6 การผสมคำเป็นวลี** จะมีลักษณะคล้ายกับการใช้คำผสม แต่ผู้ตั้งชื่อต้องการขยายความให้ลึกซึ้งไปมากกว่าการใช้คำผสม ตัวอย่างการผสมคำเป็นวลี เช่น all\_the\_think\_boy\_said, A\_GentleMan\_and\_A\_Buyer, talk\_only, nan\_verySexy\_girl, TakeItEasy เป็นต้น

**1.7 การใช้คำเลียนเสียง** เนื่องจากข้อจำกัดของโปรแกรมในการตั้งชื่อที่ต้องใช้ตัวอักษรที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ดังนั้นหากผู้ใช้ต้องการตั้งชื่อที่สามารถสื่อความหมายของคำในภาษาอื่น อย่างเช่นภาษาไทย แต่อาจจะนึกคำในภาษาอังกฤษที่เหมาะสมไม่ออก หรือต้องการเน้นคำที่ออกเสียงนั้น ๆ ผู้ตั้งชื่ออาจนำเอาตัวอักษรในภาษาอังกฤษมาผสมกันให้ออกเสียงเลียนกับเสียงที่ตั้งใจไว้ หรือให้ออกเสียงเหมือนกับชื่อที่อยากจะทำ ตัวอย่างการใช้คำเลียนเสียง เช่น JoyNaRak (จอยน่ารัก), ooK\_Huk\_Kub (อก\_หัก\_กรับ), nangmannoi (นางมาร์น้อย), gOn\_Din (ก๊อนดิน), moo\_noi (หมูน้อย), nam\_tan (น้ำตาล), KonHaRak (คนน่ารัก) เป็นต้น

**2. การใช้เครื่องหมายหรือตัวอักษรมาสร้างเป็นสัญลักษณ์** ในการใช้เครื่องหมาย และตัวอักษรมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือแสดงเป็นภาพ แทนการใช้ตัวอักษรในการตั้งชื่อนั้น เป็นการสร้างอัตลักษณ์ให้เกิดความโดดเด่นของผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 เพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เป็นที่น่าสนใจของกลุ่มสนทนา ตัวอย่างของการสร้างสัญลักษณ์ เช่น {v\_v}, [{}], @(+)\_@, {{o^\_o}}, {'-\_-'}{'-\_-'}{'-\_-'}, [o\_-], (^o^)^ เป็นต้น

**3. การใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์** การใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์เป็นที่นิยมมาก เนื่องจากโปรแกรม Pirch98 ไม่อนุญาตให้ใช้ชื่อซ้ำกันกับผู้อื่น ดังนั้นหากผู้ใช้ต้องการที่จะใช้ชื่อนั้นในการสนทนาแต่มีผู้อื่นใช้ก่อนแล้ว จึงต้องผสมกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความแตกต่างไม่ให้ซ้ำกับผู้อื่น เช่น ^\_PLOY\_^, ^o^TAE^o^, [^\_^]perw, ^M\_DTAC^, [W][O][R][N],



^\_O^\_H^\_M^\_^, [C]h[A]o[S]\_C[i][t]Y, F[a]Nc[H]aN เป็นต้น ซึ่งในการใช้สัญลักษณ์ผสมกับคำในการตั้งชื่อนั้น นอกจากทำให้ได้ชื่อที่ต้องการแล้ว ยังเป็นจุดดึงดูดความสนใจของผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาให้เข้ามาสนทนาด้วย ในการใช้สัญลักษณ์ร่วมกับคำจะมีอีกลักษณะหนึ่ง คือ การใช้ตัวเลขต่อท้ายชื่อที่ต้องการใช้ เพื่อไม่ให้ชื่อซ้ำกับผู้อื่น โดยมากตัวเลขที่มาต่อท้ายจะเป็นตัวเลขที่จดจำง่าย เช่น ตัวเลขซ้ำกัน 3 ตัว หรืออาจมีความสัมพันธ์กับผู้ใช้ เช่น อายุ ปีเกิด หรืออาจเป็นเบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น สาเหตุที่ต้องใช้ตัวเลขที่จดจำง่ายนั้นเนื่องจาก อาจต้องการใช้ชื่อนี้ในการเข้าสนทนาครั้งต่อไป หรือต้องการสนทนากับคู่สนทนาเดิมในโอกาสต่อไป จะจดจำได้ง่าย หรือเพื่อความน่าสนใจน่าจดจำ ตัวอย่างการใช้คำร่วมกับสัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลข เช่น Joy222, macha18, palm16, love2524, not5833, thida444, Ratcha2003, MAya1979 เป็นต้น

**4. ไม่ได้ตั้งชื่อเมื่อเข้าโปรแกรม** โปรแกรม Pirch98 จะตั้งชื่อให้ผู้ใช้เองอัตโนมัติเป็น Guest และต่อท้ายด้วยตัวเลข 5 หลักที่ไม่ซ้ำกันกับผู้ที่ใช้อยู่เดิม เช่น Guest75453, Guest97175 เป็นต้น ในการไม่ตั้งชื่อในการเข้าโปรแกรมนั้น อาจเนื่องมาจากผู้ใช้นั้นใช้โปรแกรมเป็นครั้งแรก และยังไม่เข้าใจขั้นตอนวิธีการใช้งานที่ถูกต้อง หรือผู้ใช้ไม่ได้ตั้งใจที่จะเข้ามาสนทนาอย่างจริงจัง อาจแค่อยากเข้ามาดูการสนทนาเท่านั้น หรือเพียงแค่เข้ามาสังเกตการณ์ก่อนว่าห้องสนทนาต่าง ๆ นั้น สนทนากันในเรื่องอะไร หรือมีคนที่น่าสนใจที่จะสนทนาด้วยหรือไม่ หรืออาจเข้ามาเพื่อรบกวนผู้ที่สนทนาอยู่ในห้องสนทนาโดยไม่ต้องการเปิดเผยชื่อตัวเอง

## 2. รูปแบบการใช้ข้อความในการสนทนา

การใช้ข้อความในการสนทนา เนื่องจากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 นี้ เป็นการสื่อสารด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือภาษาที่ใช้ในการสื่อสารกันนั้นโปรแกรม Pirch98 สามารถพิมพ์เป็นภาษาไทยได้ และห้องสนทนาที่เข้าสังเกตการณ์ผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นคนไทย ข้อความที่ใช้ในการสนทนาจึงใช้ภาษาไทยเป็นหลัก จากข้อจำกัดที่ต้องสื่อสารกันด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น จึงทำให้ไม่สามารถเห็นหน้าตา กิริยาท่าทาง การแสดงออกต่าง ๆ หรืออวัจนภาษาของกลุ่มสนทนาได้ เพื่อให้ได้บรรยากาศในการสนทนาผู้สนทนาจึงใช้ตัวอักษรในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงออกให้ได้ใกล้เคียงกับการสนทนากันจริง ๆ เช่น เสียงต่าง ๆ การแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งอารมณ์ที่แสดงออกในที่นี้เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่ต้องการให้คู่สนทนาทราบเท่านั้น แต่อาจไม่ใช่อารมณ์ที่แท้จริงของผู้สนทนาดังกล่าว อาจเป็นแค่เพียงการแสดงแสร้งแกล้งทำก็ได้เพราะการสื่อสารในห้องสนทนานั้นคู่สนทนาไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้

ในการใช้ภาษาหรือข้อความเพื่อแสดงออกต่าง ๆ นี้ ไม่ได้มีการกำหนดกฎเกณฑ์ หรือหลักไวยากรณ์ อย่างตายตัว มีการปรับเปลี่ยน สร้างขึ้นใหม่ เลิกใช้ เช่นเดียวกับวิวัฒนาการของ

ภาษาทั่วไป แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนที่จะพยายามแสดงออกให้กับคู่สนทนาทราบ และจะเกิดการเรียนรู้กันในหมู่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 เอง ในลักษณะของการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) ในการใช้ข้อความในการจะไม่คำนึงถึงความถูกต้องของหลักไวยากรณ์ของภาษา และการสะกดคำ และมีการใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่มมาก

1. การใช้คำเลียนเสียง การสื่อสารโดยใช้ข้อความในการสนทนาแทนการสนทนาด้วยคำพูดนั้น เพื่อให้การสนทนามีความรู้สึกเหมือนกับว่ากำลังพูดคุยอยู่กับคู่สนทนาจริง ๆ จึงอาจมีการใช้คำเพื่อเลียนเสียงต่าง ๆ เพื่อให้ได้อรรถรสในการสื่อสาร เช่น การเน้นคำ การลากเสียงยาว หรือเสียงที่แสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ของคู่สนทนาเพื่อให้คู่สนทนามีอารมณ์ร่วมไปกับการสนทนาในเรื่องนั้น ๆ จากการสังเกตพบว่ามีลักษณะการใช้ตัวอักษรเพื่อเลียนเสียงดังนี้

1.1 การใช้ตัวอักษรหรือสระตัวสุดท้ายซ้ำ เพื่อแสดงถึงการลากเสียงยาว โดยมากมักจะเป็นคำสุดท้ายของประโยค วลี หรืออาจเป็นคำเพียงคำเดียว ตัวอย่างของการใช้อักษรหรือสระตัวสุดท้ายซ้ำเพื่อแสดงการลากเสียงยาว เช่น <fomm> ดีค่าาาาาาาาา เป็นต้น

1.2 การใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ หรือคำอุทาน จะเป็นการสะกดคำเพื่อเลียนเสียงหัวเราะ เสียงร้องไห้ ฯลฯ เพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ ระหว่างการสนทนา ซึ่งในการแสดงกิริยาต่าง ๆ นั้นอาจไม่ได้มีความหมายตรงตามกิริยาที่แสดง เช่น หากต้องการเลียนเสียงหัวเราะ “อิ..อิ” หรือ “ฮิ..ฮิ” อาจแสดงถึงการกระเส้าเข้าเหย้ากับคู่สนทนา แต่ถ้าเลียนเสียง “ฮ่า..ฮ่า..ฮ่า” แสดงการหัวเราะเสียงดัง อาจหมายถึงตลกในเรื่องที่คู่สนทนาเล่าให้ฟัง หรืออาจเป็นการหัวเราะเยาะคู่สนทนา ซึ่งต้องพิจารณาจากบริบทของการสนทนา ตัวอย่างการใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่าง ๆ เช่น

<\LL-GIRL-\_-> ดีค่ะพีว๊ต เหน่ ๆๆ

การใช้คำว่า “เหน่ ๆๆ” จะแสดงถึงการหัวเราะเสียงต่ำ ๆ

<\LL-GIRL-\_-> เอ๊กกกก

การใช้คำว่า “เอ๊กกกก” จะแสดงถึงอาการสะอึก อาจไม่ได้หมายความว่าคู่สนทนา

กำลังสะอึกจริง ๆ แต่อาจหมายความว่าคู่สนทนาตกใจจากคำประโยคก่อนหน้าของคู่สนทนา

<bubbye> อีอิ

การใช้คำว่า “อีอิ” จะแสดงถึงการหัวเราะชอบใจ

<pretty\_fat\_girl> ๊ว๊แย่จั้ง !!

การใช้คำว่า “๊ว๊แย่จั้ง !!” เป็นการใช้อูทาน ในการแสดงอารมณ์ร่วมกับ

คู่สนทนา

1.3 การใช้คำเลียนเสียงพูดไม่ชัด ซึ่งกระแสนิยมของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันมักพูดคุยกันด้วยการเลียนเสียงพูดที่พูดไม่ชัด เช่น “ชอบม๊ก ๆ ฮ๊า” นั้นหมายถึง “ชอบมาก ๆ ค่ะ” หรือ “จิง” หมายถึง “จริง” ดังปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป รวมทั้งในสื่อมวลชนต่าง ๆ ด้วย เช่นในสื่อวิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น

1.4 การใช้เครื่องหมายไม่ยมก “ๆ” ในการเน้นคำ ซึ่งอาจไม่ตรงตามหลักไวยากรณ์ของภาษาไทย เนื่องจากการใช้ไม่ยมก ในข้อความสนทนานั้นน่าจะใช้เป็นจำนวนมาก เพื่อให้เน้นคำคำนั้น เช่น <^Senser999> ว่าง ๆๆๆๆๆ หาเพื่อนคุยค่ะ เป็นต้น

2. การใช้คำที่สะกดไม่ตรงตามหลักไวยากรณ์ กระแสนิยมของวัยรุ่นปัจจุบัน นอกจากการพูดที่ออกเสียงไม่ชัดแล้ว การเขียนมักนิยมเขียนด้วยการสะกดคำที่ไม่ตรงตามไวยากรณ์โดยตั้งใจ เช่น ตัวอย่างการใช้คำที่ตั้งใจสะกดไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

<PeeDiB> คินู้ฟางคุง

<nez> ปัยหนัยมาหยอ เจ้พริก

<StupiD^GirL> เต้วมาฆ่าาาาาาาา

3. การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในข้อความสนทนา ในการพิมพ์ข้อความสนทนา นอกจากการใช้ตัวอักษรมาผสมกันเป็นคำแล้ว ลักษณะเด่นของการสนทนาด้วยการพิมพ์ข้อความ คือ การใช้ตัวอักษรผสมกันเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายต่าง ๆ ซึ่งอาจจะคล้ายกับการสร้างภาษาขึ้นมาใหม่บนสังคมที่สื่อสารกันด้วยตัวอักษร การพิมพ์ข้อความผ่านจอคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็น อีเมลล์ (E - Mail), กระดานข่าว (Web board) และการสนทนาในโปรแกรม Pirch98

4. การใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่ม ในการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 มีการใช้ศัพท์ที่เข้าใจกันเฉพาะในกลุ่มคนที่เล่น Pirch98 ด้วยกัน เช่น

ชิป มาจากคำว่า กระชิบ หมายถึง การเข้าไปคุยกันแบบเป็นส่วนตัวกับคู่สนทนา หลุด หมายถึง สัญลักษณ์ที่เชื่อมต่อกับโปรแกรมขัดข้องทำให้ต้องออกจากโปรแกรมโดยไม่ตั้งใจ

ยิง หมายถึง การพิมพ์ข้อความซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง

หรือ การใช้ศัพท์ที่ใช้ในกลุ่ม เป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่ที่ไม่มีความหมายในพจนานุกรมหรือคำที่มีอยู่แล้วแต่สร้างความหมายใหม่ให้กับคำนั้น จะเข้าใจกันทั่วไปในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นอาจเรียนรู้คำต่าง ๆ เหล่านี้จากเพื่อนในกลุ่ม หรือสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยุ หรือโทรทัศน์ คำเหล่านี้จะใช้กันในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น แล้วก็หมดความนิยมและเลิกใช้ไปในที่สุด เป็นไปตามการวิวัฒนาการของภาษา ที่มีคำเกิดใหม่และเลิกใช้อยู่ตลอดเวลาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน คำที่ใช้กันในการสนทนาโปรแกรม Pirch98 จากการสังเกตการณ์ เช่น

“ก๊าก” เป็นการสร้างคำใหม่ หมายถึง คนที่มีคู่รักอยู่แล้วแต่ไปคบกับคนอื่นอีก และไปมีความสัมพันธ์กันลึกซึ้งกว่าความเป็นเพื่อนแต่ไม่ถึงกับเป็นคู่รักกัน

“เหี้ยว” เป็นการสร้างความหมายใหม่ หมายถึง การผิดหวัง พลาดหวังจากสิ่งที่ตั้งใจเอาไว้

5. การรวบคำ เป็นการย่อคำให้สั้นลง ซึ่งปกติใช้กันในการพูดคุยกันในกลุ่มวัยรุ่นอยู่แล้ว เมื่อเข้ามาสนทนากันในห้องสนทนาจึงพิมพ์ตามคำที่ใช้พูดกัน หรือพิมพ์ตามภาษาพูด เช่น “ดี” “หัดดี” รวบมาจากคำว่า “สวัสดิ” และ “มหาลัย” รวบมาจากคำว่า “มหาวิทยาลัย” หรือ “เน็ต” รวบมาจากคำว่า “อินเทอร์เน็ต” เป็นต้น

6. การแบ่งวรรคตอนของข้อความ ในการพิมพ์ข้อความสนทนา บางครั้งอาจจะมีการพิมพ์หลาย ๆ ประโยค หรือหลาย ๆ วลีในครั้งเดียวกัน ดังนั้นผู้ใช้โปรแกรมจึงต้องคิดรูปแบบการแบ่งวรรคตอนขึ้นมา แต่ไม่ได้กำหนดขึ้นเป็นหลักเกณฑ์ ซึ่งจากการสังเกตพบว่าการแบ่งวรรคตอนจะมีการใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ดังนี้

6.1 การเว้นวรรค เช่น <^^Bow^Narak^^> ว่างคะ กทมคะ อายุ 16 นะ

6.2 การใช้จุด “.....” เช่น <^MAYA1979^> หัดดีคะ.....โสด 24 ยังไม่มีเพื่อนคุยเลยคะ

6.3 การใช้เครื่องหมาย “ / ” เช่น <^CHAT\_EG^^> หาดูกตาหน้ารถครับ / ญ/ คนไหนที่ ขาว หมวย ยังไม่มีแฟนชิบเลยนะครับ

6.4 การใช้เครื่องหมาย “ - ” เช่น <Tok\_Tok> <^Dewey^> ออกหักคะ หาดน แก่เหงา---อกแบน ๆ แฟนทิ้ง มาอีกแระ

### การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนา

การทักทายผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเป็นการเรียกร้อง หรือเชิญชวนให้ผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเข้ามาสนทนาด้วย ดังนั้นนอกจากการตั้งชื่อที่น่าสนใจแล้ว ข้อความทักทายก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะใช้ดึงดูดให้มีผู้ร่วมสนทนาด้วย ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 จะใช้การผสมผสานกันของรูปแบบต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไว้ในข้อ “ลักษณะการใช้ข้อความในการสนทนา” เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาให้เข้ามาคุยด้วย ซึ่งจากการสังเกตพบว่าลักษณะของการใช้ข้อความทักทายสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. การใช้ข้อความทักทายที่ไม่ได้ระบุรายละเอียด จะเป็นการกล่าวทักทายทุกคนที่อยู่ในห้องสนทนา โดยไม่เจาะจงบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือกลุ่มเป้าหมายใดที่จะสนทนาด้วย ซึ่งผู้ที่ใช้

การทักทายในลักษณะนี้ส่วนมากมักจะไม่ได้สนทนากับใครเป็นประจำ พร้อมทั้งจะสนทนากับใครก็ได้ที่เข้ามาทักตอบ ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายที่ไม่ได้ระบุรายละเอียด เช่น

<^I\_man^^> ว่างครับ

<G-alone> มีใครว่างมั่ง (หัวใจนะ) อยากรู้ด้วยจัง หุหุหุ

<[u]-o-[u]> สวัสดีนะทุก ๆ คน

<PIC16F877> มีใครอยากรู้ด้วยกับผมไหมครับ

<One\_Lady> รับสมัครคนถูกใจกะ

**2. การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติผู้ที่สนใจจะคุยด้วย** การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้มักจะเป็นผู้ที่ต้องการเจาะจงบุคคล หรือกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการคุยด้วย หรือมีคู่สนทนาที่สนทนากันเป็นประจำอยู่แล้วก็จะทักทายโดยระบุชื่อผู้ที่ต้องการสนทนาด้วยในข้อความทักทาย ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติผู้ที่สนใจจะคุยด้วย เช่น

<a\_a> หาเพื่อนเรียนมหาลัยคุยกะ กทม. ยิ่งดี

<hinakub> อยากรู้กับคนที่อยากลดความอ้วนอะ

<^cream^^> เด็กศรีปทุมซิบหน่อยจ้ะ

<kawhom> พี่เหมยอยู่ที่ไหนกะ

**3. การใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติของตัวเอง** การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้ ผู้ใช้มักจะไม่ได้กำหนดตายตัวว่าจะสนทนากับใคร หรือกลุ่มใด แต่อาจคาดหวังว่าการที่ระบุคุณสมบัติไปนั้นจะได้สนทนากับกลุ่มคนที่มีคุณสมบัติแบบใด ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายโดยระบุคุณสมบัติของตัวเอง เช่น

<Yo\_Yo> นู๋อายุ 14 อยากรู้คนคุยด้วยเหงาจี๋จัง...

<pretty\_fat\_girl> ผู้หญิงอ้วน อายุ 24 หาเพื่อนคุยที่จริงจังอะกะ

<ken2004> สวัสดีครับ ผมกิม อายุ 27 อยู่ กทม แถวรามครับ

**4. การใช้ข้อความทักทายที่ระบุรายละเอียดของตัวเอง และผู้ที่สนใจจะสนทนาด้วย** การใช้ข้อความทักทายในลักษณะนี้ ผู้ใช้อาจไม่ได้ต้องการสนทนากับผู้หนึ่งผู้ใดโดยเฉพาะ แต่กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสนทนาไว้อย่างแน่นอน ตามคุณสมบัติที่ระบุไว้ และคาดไว้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่ได้อ่านคุณสมบัติของตัวเองที่ระบุไว้จะเข้ามาสนทนาด้วย แต่การระบุในรายละเอียด อาจไม่ใช่ข้อมูลที่แท้จริงของผู้ใช้ หรืออาจเป็นการกลั่นแกล้งกันก็ได้ ตัวอย่างของการใช้ข้อความทักทายที่ระบุรายละเอียดต่าง ๆ คุณสมบัติของตัวเอง และผู้ที่สนใจจะสนทนาด้วย เช่น

<lolp[ws> สวัสดีกะเป็นกะเทยกะ ขาว แปลงเพศแล้ว ต้องการคุยกับคนที่เรียนมัธยมเท่านั้นกะ อยู่นนท์กะ

<AkirA3> สวัสดีครับ ผมชื่อ ภาณุ อายุ 31 ยังโสดครับ สาวน้อย/เล็ก/ใหญ่  
 ชิบมาเลยครับ อยู่รังสิตครับ

<^^CEFIRO24V^^> สาว ผิวขาวย่านฝั่งธนหรือใกล้ ที่ไม่รังเกียจหนุ่มวัย 36  
 ทำธุรกิจส่วนตัว หน้าตาดี เชิญครับ

<Man-In-Non> นนทบุรี 22/175/67 น่ารัก มีรูป เมื่อจ้งครับ คุยได้ทุกเรื่องครับ

**5. การใช้ข้อความตกทายที่ระบุวัตถุประสงค์ในการสนทนา** การใช้ข้อความตกทาย  
 ในลักษณะนี้ ผู้ใช้อาจกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสนทนาด้วยหรือไม่ก็ได้ แต่เน้นที่วัตถุประสงค์  
 ในการสนทนา หากใครสนใจในประเด็นที่ระบุไว้ก็จะสนทนาด้วย แต่วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ก็  
 อาจจะไม่ใช่วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของผู้ใช้ก็ได้ แต่ระบุไว้เพื่อแค่เรียกร้องความสนใจให้มีคนเข้ามา  
 สนทนาด้วยก็ได้ ตัวอย่างของการใช้ข้อความตกทายที่ระบุวัตถุประสงค์ในการสนทนา เช่น

<BOYDEN> หาเพื่อนเที่ยว กทม เที่ยวฟรีสาวไหนสนใจชิบมาคุยกันอะคับ

<^ ^DAVILL^ ^> หาเพื่อนคุย msn

<^^USS^^> หาแฟนสาว กทม จิงใจ ใจถึง ที่มีอารมณ์ทางเพศสูง ครับ

Man\_2004> น้องสาวคนไหน สนใจ อยากมีรายได้ประจำ ชิบมาคุยกัน ใด้นะครับ

### การใช้ห้องสนทนา

ผู้ใช้ห้องสนทนาบางคนมีการใช้ห้องสนทนาหลาย ๆ ห้องในเวลาเดียวกัน สังเกตได้  
 จากการพบข้อความที่เหมือน ๆ กันอยู่ในห้องสนทนาต่าง ๆ ในช่วงวันเดียวกัน และช่วงเวลาที่  
 ใกล้เคียงกัน นอกจากนี้พฤติกรรมการใช้ห้องสนทนาอีกอย่างหนึ่งที่สังเกตได้คือ มีการกลับเข้ามา  
 ใช้ห้องสนทนาเดิมอีกในวันต่อ ๆ ไป

การสนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 นี้ มีการใช้ข้อความ  
 และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการแสดงออก เพื่อให้การสื่อสารมีอรรถรส และอารมณ์ร่วมในการสนทนา  
 มากที่สุด และการใช้คำในการสนทนา ก็มีการใช้ศัพท์ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม เพื่อแสดงออกถึงความ  
 เป็นพวกพ้องเดียวกันและการใช้คำที่เพี้ยนไปจากหลักไวยากรณ์ เพื่อต้องการแสดงออกถึงการปฏิเสธ  
 การถูกควบคุม

ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 จะมีการปกป้องตนเอง โดยในการสนทนาที่จะมี  
 การปกป้องตัวเอง เช่น การสวมบทบาทสมมุติ หรือ ปกปิดข้อมูลส่วนตัวบางอย่าง เพื่อหรือหลีกเลี่ยง  
 จากโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้สามารถปลดปล่อย หรือแสดงออกและพูดคุยได้อย่างเต็มที่ ซึ่งใน  
 โลกแห่งความเป็นจริงอาจทำไม่ได้ หรือไม่กล้าทำ การตกทายคู่สนทนา การผสมผสานกันของ

รูปแบบต่าง ๆ ในการสร้างข้อความทักทายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้อื่น ๆ ที่อยู่ในห้องสนทนา ให้เข้ามาคุยด้วย

ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยนี้ สามารถแบ่งวัตถุประสงค์ในการใช้ห้องสนทนาได้ดังนี้

- 1) การเข้ามาหาเพื่อนสนทนา
- 2) การเข้ามาเพื่อนัดพบกลุ่มสนทนา
- 3) การเข้ามาเพื่อหาเพื่อน หรือซื้อขายบริการทางเพศ
- 4) การเข้ามาโฆษณาสินค้า ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ และขอให้ช่วยโหวตคะแนน

ในการประกวดต่าง ๆ

#### พฤติกรรมทางสังคมของการสนทนา

การสื่อสารกันในห้องสนทนาผ่าน โปรแกรม Pirch98 นั้น มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สนทนา ซึ่งอาจเทียบได้กับการสร้างเป็นสังคมของผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 ด้วยกัน จากการวิจัยพบว่าลักษณะของชุมชนผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 มีดังนี้

- 1) การสร้างเป็นชุมชนเสมือนจริง และมีการสร้างกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันในชุมชน
- 2) การแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ ที่อยู่ร่วมกันและมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย
- 3) มีการทับซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ ในเวลาเดียวกัน
- 4) มีการเคลื่อนย้ายของชุมชน ในลักษณะดังนี้
  - 4.1) การเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริง เช่น การที่เรานัดกันเข้าไปคุยกัน เข้าไปเจอกันในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 เป็นต้น
  - 4.2) การเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง เช่น การย้ายห้องที่ใช้ในการสนทนากัน เป็นการย้ายจากห้องสนทนาหนึ่งไปยังอีกห้องสนทนาหนึ่ง เป็นต้น
  - 4.3) การเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริง เช่น หลังจากทีคุยกันในห้องสนทนาเรียบร้อยแล้ว มีการนัดพบ นัดเจอกันข้างนอก เป็นต้น

### สรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98

จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 พบว่าส่วนใหญ่จะรู้จักโปรแกรม Pirch98 จากการแนะนำของเพื่อน เป็นการแนะนำต่อ ๆ กันไป แต่บางคนก็รู้จักโปรแกรม Pirch98 เพราะเห็นคนอื่น ๆ ใช้ หรือจากร้านอินเทอร์เน็ต ที่เลือกใช้โปรแกรม Pirch98 เพราะเป็นโปรแกรมสนทนาที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย และต้องการหาเพื่อนใหม่ ๆ คุย และอยากลองเข้าไปคุยกับคนอื่น แต่บางคนเข้าไปใช้เพราะรู้สึกเหงา หรือใช้เพื่อฆ่าเวลาระหว่างใช้คอมพิวเตอร์ทำงานอย่างอื่นอยู่ จะใช้เวลาในการสนทนาไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง โดยมากจะเป็นช่วงเย็น ไปจนถึงช่วงเวลากลางคืน สถานที่ใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสนทนาส่วนใหญ่จะใช้ที่บ้านและที่ร้านอินเทอร์เน็ต

ความน่าสนใจของโปรแกรม Pirch98 นี้คือ ใช้งานง่าย มีฟังก์ชัน (Function) ให้ใช้งานหลากหลายและมีห้องสนทนาให้เลือกเข้าได้หลายห้อง สามารถสร้างห้องสนทนาได้เอง คนใช้กันมากเมื่อเข้าไปใช้แล้วมีเพื่อนสนทนาด้วยตลอด สามารถเลือกที่จะสนทนาแบบหลายคนพร้อมกันหรือสนทนาแบบส่วนตัวก็ได้ และสามารถเข้าไปสนทนาได้หลาย ๆ ห้องพร้อมกัน ส่วนใหญ่จะสนทนากับเพศตรงข้าม โดยเฉพาะผู้ชายจะต้องการสนทนากับผู้หญิงมากกว่าที่จะสนทนากับผู้ชายด้วยกัน แต่ผู้หญิงจะพอใจในการสนทนากับผู้ชายด้วยกันหรือจะสนทนากับผู้ชายก็ได้ ในการเลือกกลุ่มสนทนาจะดูจากชื่อที่ใช้ในการเข้าโปรแกรมเป็นหลัก และดูจากเรื่องที่สนทนาว่าน่าสนใจหรือไม่ ที่น่าสนใจอีกประเด็น คือมีการเคลื่อนย้ายของกลุ่มผู้สนทนา ซึ่งเดิมเคยสนทนากันด้วยโปรแกรมอื่นและเปลี่ยนมาเป็นโปรแกรม Pirch98 โดยผู้ใช้โปรแกรม Pirch98

การสร้างความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับกลุ่มสนทนานั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มคือ 1. กลุ่มที่ไม่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับกลุ่มสนทนา คือ จะเปลี่ยนกลุ่มสนทนาหรือเปลี่ยนห้องสนทนาไปเรื่อย ๆ เพราะชอบที่จะสนทนากับคนใหม่ ๆ หลากหลายประเภท และอยากแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ใหม่ ๆ กับคนอื่น ๆ อยู่เสมอ 2. กลุ่มที่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับกลุ่มสนทนา คือ จะเข้ามาใช้ห้องสนทนาห้องเดิมและเวลาเดิมเป็นประจำ หรืออาจมีการนัดหมายกับกลุ่มสนทนาว่าจะเข้ามาสนทนากันอีกเมื่อไหร่ เพราะคิดว่าถ้าเคยสนทนากันจนคุ้นเคยแล้วจะทำให้รู้จักนิสัยและรสนิยมกัน การสนทนาในครั้งต่อไปก็จะราบรื่น ไม่ต้องศึกษานิสัยกันใหม่ ผู้ใช้โปรแกรมส่วนใหญ่เคยสวมบทบาทสมมุติ โดยมากจะเป็นการสวมมุติบทบาทสลับเพศ คือ ผู้ชายจะสวมบทบาทเป็นผู้หญิง และผู้หญิงก็จะสวมบทบาทเป็นผู้ชาย และมักจะมีการสวมบทบาทสมมุติที่ไม่ใช่อายุจริงของตนเองในการสนทนา หรือสวมบทบาทเป็นผู้อื่นที่ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 รู้จัก และในการสวมบทบาทเป็นผู้หญิงมีคนสนใจที่จะเข้ามาสนทนาด้วยมากกว่าผู้ชาย การสนทนากันในห้องสนทนานั้น โดยมากผู้ใช้โปรแกรมที่เป็นผู้ชายจะเป็นฝ่ายเข้ามาทักทายกลุ่มสนทนาก่อน ส่วนผู้ใช้โปรแกรมที่เป็นผู้หญิงก็มักจะเป็นฝ่ายรอให้มีกลุ่มสนทนาเข้ามาทักทายตนเองก่อนเช่นกัน



การสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 เป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการสื่อสารที่มีความสะดวก รวดเร็ว และสามารถติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ ที่อยู่ห่างไกลได้ทั่วโลก ทำให้สามารถสนทนากับผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ได้มาก และหลากหลาย ได้รู้จักคนมากขึ้น มีเพื่อนใหม่ ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งกันและกัน สามารถสนทนากันได้อย่างเต็มที่ ไม่ต้องเงินอายุเพราะไม่รู้จักกัน และการสนทนาจึงไม่ต้องเห็นหน้ากัน ดังนั้นผู้ใช้จึงสามารถสวมบทบาทเป็นใครก็ได้ การสนทนากับผู้อื่นช่วยให้คลายเครียด คลายความเหงา แต่หากความจริงใจไม่ค่อยได้ การสื่อสารกันด้วยโปรแกรมสนทนา Pirch98 อาจนำไปสู่การสื่อสารกันในรูปแบบอื่น ๆ อีก เช่น การใช้อีเมล (E-mail), การใช้โทรศัพท์ ไปจนถึงการนัดพบกันของกลุ่มสนทนา เป็นต้น การสื่อสารผ่านข้อความตัวอักษรแบบไม่เห็นหน้ากันนั้น ก่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น หน้ากันของกลุ่มสนทนา มีการจินตนาการถึงกลุ่มสนทนาว่าจะมีลักษณะอย่างไร ประกอบกับการติดต่อสื่อสารกันด้วยวิธีอื่นอีก เช่น ทางโทรศัพท์ จะเป็นการกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นเพิ่มมากขึ้น เมื่อนัดพบกันกับกลุ่มสนทนาแล้วกลุ่มสนทนามีลักษณะไม่ตรงกับที่จินตนาการเอาไว้ ก็อาจเกิดการผิดหวัง หรือบางคนอาจไม่ได้คาดหวังอะไรกับการนัดพบกลุ่มสนทนา แต่ความสัมพันธ์จากการรู้จักกันในห้องสนทนาไม่ค่อยที่จะยั่งยืน หรือต่อเนื่องยาวนาน

จากที่ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกมา จำนวน 30 คน ซึ่งจะประกอบไปด้วยบุคคลที่เป็นตัวแทนของกลุ่ม อายุ อาชีพ และการศึกษา เพื่อให้ได้ตัวแทนของคนทุกกลุ่มและให้ได้คำตอบที่หลากหลาย และเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงผู้ใช้งานในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ทั้ง 4 ห้อง (ห้องกรุงเทพ ห้องหาแฟน ห้องคนทำงาน และห้องเชียงใหม่) ซึ่งผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 ส่วนใหญ่พบว่า ผู้ใช้มีการเปลี่ยนห้องสนทนาไปเรื่อย ๆ และผู้ใช้บางคนเข้าร่วมสนทนากับผู้อื่นหลาย ๆ ห้องในเวลาเดียวกัน ดังนั้นผลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของ อายุ อาชีพ และการศึกษา จึงไม่มีความแตกต่างกัน คำตอบที่ได้เป็นไปในแนวเดียวกัน คล้ายคลึงกัน เนื่องจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุว่าไม่ได้เข้าไปสนทนาในห้องใดห้องหนึ่งโดยเฉพาะแต่เพียงห้องเดียว จึงไม่สามารถกำหนดได้ว่าแต่ละครั้งที่เข้าไปใช้โปรแกรมจะพบใครบ้าง ยกเว้นจะมีการนัดหมายกันไว้ล่วงหน้า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม (Social Psychological) เรื่องวิถีทางในการปฏิสัมพันธ์กัน Rheingola (1993) ; Kennedy (1994) ที่กล่าวถึงลักษณะสถานการณ์เฉพาะที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร คือ “โลกแห่งความจริง (real world) และโลกที่จำลองขึ้น (virtual world)” โดยมีขอบเขตของการติดต่อสื่อสารกันที่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดที่ไม่ชัดเจน

## 5.2 อภิปรายผล

เมื่อพิจารณาผลที่ได้จากการวิจัยนี้ ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated Communication) โดยศึกษาพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ (Human Behavioral Communication) ตามแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับจิตวิทยาสังคม (Social Psychological) ประกอบกับงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง พบว่า

จากการวิจัยนี้พบว่า ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 มีการใช้นามแฝงมากกว่าที่จะใช้ชื่อจริงในการสนทนา เช่น Nan\_Narak, NEMO, moo\_noi, love2524, {v\_v} เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ J. Michael Jaffe, Young – Eum Lee, Li – Ning Huang and Hayg Oshagan (1993) ซึ่งกล่าวไว้ว่า นามแฝงที่ใช้นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะดึงดูดความน่าสนใจให้มีผู้เข้ามาสนทนาด้วย ดังนั้นจึงมีผู้ใช้พยายามที่จะสร้างนามแฝงของตัวเองมีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้ใช้อื่น ๆ ที่อยู่ในห้องสนทนาเกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมสนทนาด้วย รวมถึงการใช้ข้อความทักทายที่น่าสนใจด้วยนั้น จะสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (human behaviour) ของ Freudian (1974)

ข้อความต่าง ๆ ที่ใช้ในการสนทนานั้น มีการผสมผสานข้อความ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ และมีการใช้ศัพท์ที่ใช้กันเฉพาะกลุ่ม รวมถึงการใช้คำที่เพี้ยนไปจากหลักไวยากรณ์นั้น เป็นการแสดงออกโดยการเรียนรู้จากผู้ที่ใช้ห้องสนทนานั้น ๆ อยู่เดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (human behaviour) ของ Mead (1972)

การใช้ข้อความในการสนทนา เนื่องจากการสนทนาด้วยโปรแกรม Pirch98 เป็นการสื่อสารด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษร จากข้อจำกัดที่ต้องสื่อสารกันด้วยข้อความที่เป็นตัวอักษรเท่านั้น จึงทำให้ไม่สามารถเห็นหน้าตา กิริยาท่าทาง การแสดงออกต่าง ๆ หรืออวัจนภาษาของกลุ่มสนทนาได้ เพื่อให้ได้บรรยากาศในการสนทนา ผู้สนทนาจึงใช้ตัวอักษรในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงออกให้ได้ใกล้เคียงกับการสนทนากันจริง ๆ เช่น เสียงต่าง ๆ การแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งอารมณ์ที่แสดงออกในที่นี้เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่ต้องการให้ผู้สนทนาทราบเท่านั้น แต่อาจไม่ใช่อารมณ์ที่แท้จริงของผู้สนทนายก็ได้ อาจเป็นแค่เพียงการเสแสร้งแกล้งทำก็ได้เพราะการสื่อสารในห้องสนทนานั้น กลุ่มสนทนาไม่สามารถเห็นหน้าค่าตากันได้ การใช้ภาษาหรือข้อความในแสดงออกไม่ได้มีการกำหนดกฎเกณฑ์ หรือ หลักไวยากรณ์ อย่างตายตัว มีการปรับเปลี่ยน สร้างขึ้นใหม่ เลิกใช้ เช่นเดียวกับวิวัฒนาการของภาษาทั่วไป แล้วแต่ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนที่จะพยายามแสดงออกให้กับกลุ่มสนทนาทราบ ในการใช้ข้อความ หลักไวยากรณ์ของภาษา และการสะกดคำ และมีการใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่มมาก ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยเรื่อง รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี ของ วิทวัส เกื่อนทอ (2543)

การปกป้องตนเองในการสนทนา เช่น การสวมบทบาทสมมติ หรือการปกปิดข้อมูลส่วนตัวบางอย่าง เพื่อหรือหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้สามารถปลดปล่อย หรือแสดงออกและพูดคุยได้อย่างเต็มที่ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงอาจทำไม่ได้ หรือไม่กล้าทำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Identities) สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม (Disinhibition) และการเปลี่ยนเพศในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Gender Swapping) Rogers (อ้างใน กิตติ กันภัย, 2543)

วัตถุประสงค์ในการเข้ามาใช้ห้องสนทนานั้น ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาหาเพื่อนสนทนา การเข้ามาเพื่อนัดพบคู่สนทนา การเข้ามาเพื่อหาเพื่อน หรือซื้อขายบริการทางเพศ หรือการเข้ามาโฆษณาสินค้า ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ และขอให้ช่วยโหวตคะแนนในการประกวดต่าง ๆ จะสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ (human behaviour) ของ Freudian (1974)

การใช้โปรแกรม Pirch98 ในการสนทนานั้น เป็นการสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร (CMC) และมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 อย่างต่อเนื่อง อาจกล่าวได้ว่าการใช้ห้องสนทนาภาษาไทยในโปรแกรม Pirch98 เป็นลักษณะของชุมชนเสมือนจริง ดังนั้นรูปแบบที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันนั้น ก็จะสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะแบบ one – to – one, แบบ one – to – many และแบบ many – to – many จากลักษณะพิเศษดังกล่าวทำให้ชุมชนที่เกิดขึ้นมีลักษณะเป็นการแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ ที่อยู่รวมกันและมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย และมีการทับซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ ในเวลาเดียวกัน

การใช้ห้องสนทนาใน โปรแกรม Pirch98 มีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้โปรแกรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้กล่าวได้ว่าการใช้ห้องสนทนาในโปรแกรม Pirch98 เป็นลักษณะของชุมชนเสมือนจริง ซึ่งในการสนทนานั้นเป็นการสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร (CMC) ซึ่งไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ (space and time) รูปแบบที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารถึงกันนั้น ก็จะสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะแบบ one – to – one, แบบ one – to – many และแบบ many – to – many จากลักษณะพิเศษดังกล่าวทำให้ชุมชนที่เกิดขึ้นมีลักษณะเป็นการแบ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงย่อย ๆ ที่อยู่รวมกันและมีความสัมพันธ์กันเป็นเครือข่าย และมีการทับซ้อนกันระหว่างชุมชนย่อย ๆ ในเวลาเดียวกัน

นอกจากนี้จากการวิจัยยังพบว่า มีลักษณะของการเคลื่อนย้ายของชุมชน ในลักษณะของการเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริง คือ การเพิ่มช่องทางการสื่อสารจากกลุ่มคนที่รู้จักกันอยู่แล้วให้สามารถติดต่อสื่อสารกันผ่านทางคอมพิวเตอร์ โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ เกิดเป็นชุมชนเสมือนจริง ลักษณะการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่ง

ไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง คือ การจับกลุ่มกันของผู้ใช้ที่รู้จักกันในการติดต่อสื่อสารกันผ่านทางคอมพิวเตอร์ จากโปรแกรมหนึ่งไปใช้อีกโปรแกรมหนึ่ง หรือ จากห้องสนทนาหนึ่งไปใช้อีกห้องสนทนาหนึ่ง และลักษณะการเคลื่อนย้ายชุมชนจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริง คือ การที่กลุ่มคนที่รู้จักกันในการสื่อสารกันผ่านทางคอมพิวเตอร์ เกิดความต้องการที่จะรู้จักกันมากขึ้น ดังนั้นจึงนัดหมายและรวมกลุ่มกันเพื่อพบปะและติดต่อสื่อสารกัน โดยช่องทางอื่นที่นอกเหนือจากการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์

ผลจากการวิจัยนี้ ทำให้พบว่าในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ มีลักษณะการเคลื่อนย้ายของชุมชนใน 3 ลักษณะ คือ การเคลื่อนย้ายจากชุมชนจริงไปสู่ชุมชนเสมือนจริง การเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่งไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง และการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงไปสู่ชุมชนจริง แต่ยังไม่ได้ศึกษาถึงซึ่งถึงกระบวนการเคลื่อนย้าย และสาเหตุของการเคลื่อนย้ายของชุมชนใน 3 ลักษณะดังกล่าว ดังนั้นในงานวิจัยครั้งต่อไปจึงขอเสนอให้มีการศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นของพฤติกรรมการณ์การเคลื่อนย้ายของชุมชน และสาเหตุในการเคลื่อนย้ายของชุมชน เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการณ์ในการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มากขึ้น ตลอดจนอาจนำไปสู่แนวความคิดของการก่อให้เกิดชุมชนเสมือนจริงที่แพร่หลายมากกว่านี้ในอนาคต

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

จากการวิจัย เรื่อง การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการณ์การสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่ามีประเด็นอื่น ๆ ที่น่าสนใจอีกหลายประเด็น ที่อยู่นอกเหนือจากขอบเขตของงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยนี้พบว่า ในการสื่อสารนั้นนอกจากผู้สื่อสารต้องการที่จะสื่อความหมาย (Meaning) ของสาร (Messages) แล้ว ผู้สื่อสารยังมีความพยายามในการที่จะถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกต่าง ๆ (Emotion and Feeling) ไปในการสื่อสารด้วย ดังจะเห็นได้จากการสื่อสารในโปรแกรม Pirch98 นั้น แม้ว่าจะเป็นการสื่อสารกันด้วยตัวอักษร แต่ผู้ใช้ก็พยายามที่จะสร้างสรรค์ตัวอักษรให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอารมณ์ หรือลักษณะเฉพาะบางอย่างที่เข้าใจกันในกลุ่มผู้ใช้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปอาจต้องศึกษาถึงรูปแบบ และกระบวนการสร้างสัญลักษณ์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของผู้สนทนา เพราะจะทำให้เข้าใจในความหมายของการสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 หรือ โปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ที่มีการสื่อสารกันในลักษณะที่ใช้ข้อความเช่นเดียวกันได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

2. การใช้ข้อความในการสนทนา นั้น พบว่านอกจากมีความหมายตรงตามข้อความแล้ว บางครั้งข้อความที่ใช้ในการสนทนาอาจมีความหมายแฝงบางอย่างในข้อความนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป สามารถศึกษารูปแบบ หรือกระบวนการในการตีความหมายแฝงในข้อความที่สื่อสารเหล่านี้ได้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้โปรแกรมสนทนาที่สื่อสารโต้ตอบกันด้วยตัวอักษร เพื่อให้เข้าใจคู่สนทนา มากยิ่งขึ้น

3. จากการวิจัยพบรูปแบบการสื่อสารที่เป็นลักษณะพิเศษของการสื่อสารผ่านตัวกลาง ด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated Communication) คือ การทับซ้อนของชุมชนเสมือนจริง ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับผู้ที่อยู่ในชุมชนเสมือนจริงอื่น ๆ หลายชุมชนในเวลา เดียวกัน ซึ่งแต่ละชุมชนอาจมีความน่าสนใจ หรือประเด็นในการสนทนาที่แตกต่างกัน ดังนั้นในการ วิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษารูปแบบของการทับซ้อนของชุมชนเสมือนจริง หรือการปรับตัวของผู้ที่ อยู่ในการสื่อสารที่ทับซ้อนของชุมชนเสมือนจริง จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องอยู่ในสถานการณ์ที่มีการ ทับซ้อนกันของชุมชน เนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบัน และการพัฒนาในอนาคต ที่การสื่อสารจะมีความสะดวก รวดเร็ว และไม่มีอุปสรรคในเรื่องของระยะทาง และเวลา โอกาสที่ จะต้องอยู่ในสถานการณ์ที่มีการทับซ้อนกันของชุมชน ทั้งชุมชนในความเป็นจริง และชุมชน เสมือนจริงอาจเกิดขึ้นได้

4. จากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมทางสังคมของผู้ใช้โปรแกรมสนทนา Pirch98 มีรูปแบบที่น่าสนใจ คือ มีการเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างชุมชนจริง และชุมชนเสมือนจริง ที่มีการ ติดต่อกันสื่อสารกันผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนจริงแห่งหนึ่ง ไปยังชุมชนเสมือนจริงอีกแห่งหนึ่ง ในการวิจัยครั้งต่อไปสามารถศึกษา ปัจจัย รูปแบบ และ กระบวนการเคลื่อนย้ายชุมชนดังกล่าวนี้ อาจเป็นประโยชน์ต่อการทำนาย หรือ การคาดการณ์ รูปแบบการติดต่อสื่อสารในอนาคต รวมถึงการเตรียมตัว และปรับตัวให้เข้ากับรูปแบบการ ติดต่อกันสื่อสารเหล่านั้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ใช้โปรแกรมสนทนาทั่วไป

จากการศึกษารูปแบบและพฤติกรรมในการสื่อสาร ในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98 มีประเด็นที่จะเสนอแนะให้กับผู้ใช้โปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ทั่วไป ดังนี้

1. โปรแกรม Pirch98 เป็นรูปแบบหนึ่งในการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Mediated Communication) ที่ผู้ใช้โปรแกรมสามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้ (Interactive Communication) โดยที่ผู้สนทนาอาจไม่จำเป็นต้องรู้จักกัน ไม่เคยเห็นหน้ากันมาก่อน ซึ่งจาก ผลการวิจัยที่ได้นำเสนอไว้ในตอนต้น พบว่าผู้ใช้โปรแกรมส่วนใหญ่มักจะมีการปกปิดข้อมูล

บางอย่าง หรือมีการสวมบทบาทสมมุติ ดังนั้น ผู้ใช้โปรแกรมควรวิจารณญาณอย่างมากในการสนทนา รวมถึงโปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ที่มีการสื่อสารในลักษณะเดียวกันนี้ด้วยเช่นกัน

2. ผู้ใช้โปรแกรม Pirch98 หรือโปรแกรมสนทนาอื่น ๆ ที่ใช้ตัวอักษรในการสื่อสารกันผ่านคอมพิวเตอร์ หากเข้าใจในสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แสดงในข้อความที่สนทนา จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3. โปรแกรม Pirch98 หรือ การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบอื่น ๆ เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและเพิ่มช่องทางการสื่อสารให้มากขึ้น ดังนั้น ผู้ใช้สามารถที่จะศึกษาความสามารถของตัวโปรแกรม และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ที่นอกเหนือจากความบันเทิงเพียงอย่างเดียว

DRU

บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

#### หนังสือ

- กรภัทร สุทธิคารา และ ดนุพล กิ่งสุคนธ์. (2542). **CHAT Pirch, mIRC, Comic Chat, Webchat, Webboard**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์อินโฟเพรส.
- กิตติ กัญภัย. (2543). **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2543). **การสื่อสารระหว่างบุคคล (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ ฌ ฌาน.
- ศรันย์ ไมตรีเวช. (2541). **กะเทาะเปลือก Pirch98**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โปรวิชั่น.
- สุกัญญา สุดบรรทัด. (2546). **เอกสารการสอน วิชา Information Technology and Society**. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต (Frank Webster, Theories of the Information, Society, London, Routledge, 1995)

#### บทความ

- ธีรพล ภูรัต. (2545). “ชุมชนเสมือนจริง : ปราบกฏการทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง.”  
วารสารนักบริหาร (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- ศุภชัย บุญสุวรรณ. (2542, สิงหาคม). “Chat บนอินเทอร์เน็ตเรื่องที่พ่อแม่ต้องรู้ทันลูก.”  
นิตยสาร Computer Time, 8, 6 - 8.

#### วิทยานิพนธ์

- จิรัฐ ศุภการ. (2545). **การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม (2544). การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. (2542). มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมนา อุทัยมาส. (2543). สัญญาทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทวัส เกื้อนทอ. (2543). รูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

#### ภาษาต่างประเทศ

#### BOOKS

- Baron, R.A., & Byrne, D. (1977). **Social Psychology : Understanding Human Interaction.** Boston : Allyn & Bacon.
- Knapp, M.L., & Vangelisti, A.L. (1992). **Interpersonal Communication and Human Relationships.** Boston : Allyn & Bacon.
- Michael D. Scott West Virginia University, William g. Powers University of Missouri, Columbia. (1998). **Interpersonal Communication a Question of Needs.**
- Steven G. Jones. (1998). **Cybersociety 2.0 Revisiting Computer – Mediated Communication and Community.** Thousand oaks London New Delhi : SAGE Publications International Educational and Professional.

## ELECTRONIC SOURCES

- Charles R. Berger & Steven H. Chaffee.n.d. Handbook of Communication Science. Curtis (1991), Serpentelli (1992), Rheingold (1993), Kennedy (1994), Penkoff (1994) and Reid. (1994). James Sempsey Homepage. The Psycho – Social aspects of Multi – User Dimensions In Cyberspace. Available from  
**<http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/sempey1.html>**
- Jaye A.H. Lapachet Homepage. Virtual Communities in Education : Talking the learning Out of the Classroom. Available from  
**[http://is.gseis.ucla.edu/impact/s94/students/jaye/jaye\\_final.html](http://is.gseis.ucla.edu/impact/s94/students/jaye/jaye_final.html)**
- Jen Clodius (U Wisconsin). Homepage. Ethnographic Fieldwork on the Internet. Available from  
**<http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/clodius.html>**
- J.Michael Jaffee, Ypung – Eum Lee, Li – Ning Huang, and Hayg Oshagan Homepage. Gender, Pseudonyms, and CMC : Masking Identities and Baring Souls. Available from  
**<http://www.research.haifa.ac.il/~jmjaffe/genderpseudocmc/>**
- John Perry Barlow. (1984). Elizabeth M Reid Homepage. Electropolis : Communication and Community On Internet Relay Chat. (1991). Available from  
**<http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.html>**.
- Kiesler, Siegel, & McGuire. (1984). J. Michael Jaffee, Ypung – Eum Lee, Li – Ning Huang, and Hayg Oshagan Homepage. Gender, Pseudonyms, and CMC : Masking Identities and Baring Souls. Available from  
**<http://www.research.haifa.ac.il/~jmjaffe/genderpseudocmc/>**
- Mac Nelson Homepage. Virtual Communities. from  
**<http://www.langara.bc.ca/sociology/mason.html>**
- Merrill Morris Homepage. The Internet as Mass Medium. Available from  
**<http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/morris.html>**

Reid (1991), Ruckman (1992), Arlstrom (1992), Rosenberg (1992), Curtis (1993),  
Roush (1993), Elmer – DeWitt (1993), Penkoff (1994), Snell. (1994).  
James Sempsey Homepage. The Psycho – Social aspects Of Multi – User  
Dimensions In Cyberspace. Available from  
**<http://www.usyd.edu.au/su/social/papers/semsey1.html>**

Richard Seltzer. (1995). Anonymity for Fun and Deception : The Other Side of  
'Community'. Available from  
**<http://www.samizdat.com/anon.html>**

Stephen C. Cheng Homepage. What is “chatting” on the internet, and how is it different  
from face – to – face interaction ?. Available from  
**<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/classes/s098/cheng/>**

Storm A. King November. (1994). **The Psychology of Cyberspace.** Available from  
**<http://webpages.charter.net/stormking/cyberpsy.html>**

<http://www.december.com/cmc/theory>

<http://www.indiana.edu/~tisj/readers/toc/15.html>

<http://www.pirchman.cjb.net>

<http://www.thaiware.com>

กรม  
การ  
การ  
การ

ภาคผนวก

แนวคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่นำมาสู่การแสดงออกซึ่งพฤติกรรม  
การสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch98  
บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 1

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ – นามสกุล .....

อายุ .....

เพศหญิง / ชาย .....

อาชีพ .....

ชื่อบริษัท / หน่วยงาน / องค์กร .....

ระดับการศึกษา .....

## ส่วนที่ 2

### แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มและการสัมภาษณ์เจาะลึก

1. ท่านรู้จักการสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ครั้งแรกได้อย่างไร
2. ทำไมท่านจึงตัดสินใจเลือกใช้โปรแกรม Pirch98 ในการติดต่อสื่อสาร
3. ท่านใช้เวลาในการเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 วันละกี่ชั่วโมง เล่นเวลาไหน และส่วนใหญ่เล่นที่ไหน
4. มุมเหตุอะไรที่ทำให้ท่านตัดสินใจเข้าไปสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98
5. การสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 มีอะไรที่โดดเด่น และท่านประทับใจส่วนไหนของโปรแกรม Pirch98
6. ท่านใช้หลักเกณฑ์ใดในการเลือกบุคคลที่ท่านต้องการสื่อสารด้วยในห้องสนทนา
7. ในแต่ละครั้งที่ท่านเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ท่านสนทนากับบุคคลเดิม ๆ บ่อยครั้งแค่ไหน
8. ในแต่ละครั้งที่ท่านเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ท่านเคยสมมุติตัวเองเป็นบุคคลอื่นหรือไม่
9. ในแต่ละครั้งที่ท่านเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 ท่านแสดงบทบาทเป็นอะไร และมีการแสดงออกอย่างไร
10. หลังจากที่ท่านเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 หลาย ๆ ครั้งแล้ว ท่านรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับการสื่อสารในห้องสนทณารูปแบบนี้
11. หลังจากที่ท่านเข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาผ่านโปรแกรม Pirch98 แล้วนั้น ท่านเคยนัดพบ หรือได้มีการติดต่อกันกับบุคคลที่เคยสนทนาด้วยหรือไม่
12. อื่น ๆ

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวกุศลทิพย์ ไชยศิvamงคล
วันเกิด	วันที่ 18 สิงหาคม
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 222/7 ถนนเฉลิมพระเกียรติ ร9 แขวงประเวศ เขตประเวศ จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10250 โทร. 0-1001-7979
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2538 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัมพรไพศาล อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี พ.ศ. 2542 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พ.ศ. 2548 ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต (นศ.ม.) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
สถานที่ทำงาน	สำนักงานคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ