

งานวิจัย

เรื่อง

ภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต

โดย

ดร.ศิริพร ปัญญาเมธิกุล

ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศ 1 ส.ค. 2550

งานวิจัยนี้ได้นำเสนอในการประชุม “วันมศว วิชาการ” ในวันที่ 23 พ.ย. 2548

และได้รับการคัดเลือกให้ตีพิมพ์ใน “วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์”

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

h310097

คำนำ

เอกสารฉบับนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คือ บทความวิจัย เรื่อง “ภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต” บทความวิจัยนี้ได้รับการคัดเลือกให้ตีพิมพ์ลงในวารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 27 ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 ซึ่งจัดทำโดยคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ส่วนที่ 2 คือ บทคัดย่อของบทความวิจัยเรื่องนี้ ซึ่งได้รับการคัดเลือกให้นำเสนอในการประชุม “วันมศว วิชาการ” ในวันที่ 23 พฤศจิกายน 2548 ที่จัดขึ้นโดยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ดร.ศิริพร ปัญญาเมธิกุล

ผู้เขียนบทความวิจัย





ส่วนที่ 1

บทความวิชาการ

มนุษย์กับความเป็นมนุษย์ : จากคัพภะถึงโคลนนิ่ง (Cloning)

เพลงยาว - บทพากย์กาพย์สังวาส : ความสัมพันธ์

ระหว่างวรรณคดีไทย-เขมร

การพัฒนาชีวิตตามหลักพุทธธรรม

ปฏิทินไทดำในเวียดนาม

Teaching English in Thailand : An Uphill Battle

7 ขวนพิศ อัฐรัตน์

28 ศานติ ภัคดีคำ

36 อารี วิชาชัย

45 ทวี สว่างปัญญากร

51 ดร. ทิพา เทพอักษรพงศ์

บทความวิจัย

ภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต

การประเมินหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

พุทธศักราช 2535

การแปรรูปวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง

การสอนโดยใช้สื่อประสมในวิชาจิตวิทยาเบื้องต้น

เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

การพัฒนาระบบฐานข้อมูลงานวิจัย คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาพสะท้อนชายร่วมรักเพศในนวนิยายไทยในสามรอบทศวรรษ

(พ.ศ. 2513-2543) : การศึกษาศักยภาพ ข้อจำกัด

และทางออกของนักเขียนหญิง

สภาพและความต้องการหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์

และสารสนเทศศาสตร์ ระดับปริญญาตรี

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

63 ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล

72 เตือนตา เลาสุขศรี

82 สุกัด มหาวรรการ

99 อีระชน พลโยธา

117 สมชาย วรรณานุกูไร

136 สมเกียรติ คู่ทวีกุล

146 แววดา เตชาทวิวรรณ
ศศิพิมล ประพินพงศกร

ภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต

■ ดร. ศิริพร ปัญญาเมธีกุล

บทคัดย่อ

ในงานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต โดยทำการเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์พันธุทิพย์ เว็บไซต์हरषา และโปรแกรมการสนทนาไออาร์ซี ผลของการศึกษาพบลักษณะการใช้ภาษาที่แตกต่างจากการสนทนาในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ในเรื่องของการทักทายซึ่งจะเป็นการนำเสนอและแนะนำตนเอง การเรียกชื่อของผู้สนทนาอยู่ตลอดเวลา การใช้ภาษาพูดในการเขียน การตัดคำให้สั้น การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้พูด และการแสดงท่าทางต่างๆ

บทนำ

การสื่อสารในปัจจุบันที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในขณะนี้ คือ การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว เพียงปลายนิ้วสัมผัส ผู้คนก็สามารถติดต่อเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตมีหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (electronic mail: e-mail) กระดานสนทนา (webboard) กลุ่มข่าวยูสเน็ต (Usenet newsgroups) กลุ่มอภิปราย (listserv discussion lists) ซึ่งการสื่อสารเหล่านี้เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (asynchronous mode) นั่นคือ เป็นการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องส่งข้อความและรับข้อความในเวลาเดียวกัน ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่ได้อยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์พร้อมกัน นอกจากนั้น การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตยังมีการสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่ง คือ การสื่อสารที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (synchronous mode) นั่นคือ การสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถส่งข้อความในเวลาเดียวกัน และโต้ตอบกันได้ทันที เช่น การสนทนาในห้องสนทนา (chatroom) ผ่านเว็บไซต์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์พันธุทิพย์ เว็บไซต์สนุก เว็บไซต์हरषา หรือการสนทนาผ่านโปรแกรมการสนทนา เช่น โปรแกรม Pirch ไอซีคิว (I seek you: ICQ) ไออาร์ซี (Internet Relay Chat: IRC) เป็นต้น ซึ่งการสื่อสารดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับการสื่อสารที่มีการเห็นหน้ากันมาก (face-to-face communication) เนื่องจากผู้สนทนาสามารถโต้ตอบ

ได้โดยทันที นอกจากนั้น การสื่อสารรูปแบบนี้กล่าวได้ว่าเป็นการสื่อสารที่มีความผสมผสานกันระหว่างภาษาพูดกับภาษาเขียน นั่นคือ ผู้สนทนาต้องการสื่อสารภาษาพูด แต่สื่อที่ใช้ผ่านเป็นการเขียน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าเป็น การพูดโดยการเขียน (Davis; & Brewer. 1997) และจากการศึกษาในงานวิจัยต่างๆ พบว่าการสนทนาในห้องสนทนาจะแสดงถึงความ เป็นมิตร และความเป็นกันเองมาก ถึงแม้ว่าคนในห้องสนทนาไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ด้วยเหตุที่ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาภาษาที่ใช้ในห้องสนทนา โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ พันธุ์ทิพย์ เว็บไซต์ทรูทรา และโปรแกรมการสนทนา ไออาร์ซี

ในงานวิจัยนี้จะกล่าวเกี่ยวกับลักษณะการสื่อสารในห้องสนทนา และภาษาที่ใช้ในห้องสนทนา เพื่อให้ทราบว่าการสนทนาที่เกิดขึ้นใหม่นี้มีลักษณะการสื่อสารและภาษาที่ใช้เป็นอย่างไร

ลักษณะการสื่อสารในห้องสนทนา

ในการศึกษาเกี่ยวกับห้องสนทนาพบว่า การสนทนาที่เกิดขึ้นเป็นการสนทนาที่เป็นกันเองมาก จุดมุ่งหมายของผู้สนทนา คือ ต้องการสร้างมิตรภาพ ความเป็นกลุ่มเดียวกัน และเพื่อความสนุกสนาน ดังนั้น ภาษาที่ใช้จึงไม่เป็นทางการ และหัวข้อการสนทนาส่วนใหญ่ที่พบ (คุนิสา ทดลา. 2542) ได้แก่

1. การถาม-ตอบข้อมูลพื้นฐานของผู้สนทนาแต่ละคน เช่น อายุ การศึกษา เพศ เป็นต้น
2. การถาม-ตอบเกี่ยวกับกิจกรรมประจำวัน เช่น ไปเที่ยวไหนมา กำลังทำอะไรอยู่ เป็นต้น

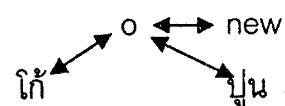
3. ข้อความการสนทนาที่เป็นความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ เช่น การบอกรัก การจีบกัน เป็นต้น

ส่วนรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนามีรูปแบบภาษาที่เป็นการพูดและพิมพ์ข้อความลงบนแป้นพิมพ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์ และการสนทนาในห้องสนทนาไม่สามารถแสดงอวัจนภาษาเกี่ยวกับท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก น้ำเสียง แต่ผู้สนทนามีการใช้ สัญลักษณ์ (emoticon) ในการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ

นอกจากนั้น จากการศึกษาการสนทนาในห้องสนทนาพบว่ารูปแบบการสนทนาของผู้สนทนาจะมีทั้งแบบ 1) คนหนึ่งคนพูดกับคนเพียงหนึ่งคน (one to one) แบบ 2) คนหนึ่งคนพูดกับคนหลายคน (one to many) และแบบ 3) คนหลายคนพูดกับคนหลายคน (many to many) โดยมีรายละเอียดดังนี้

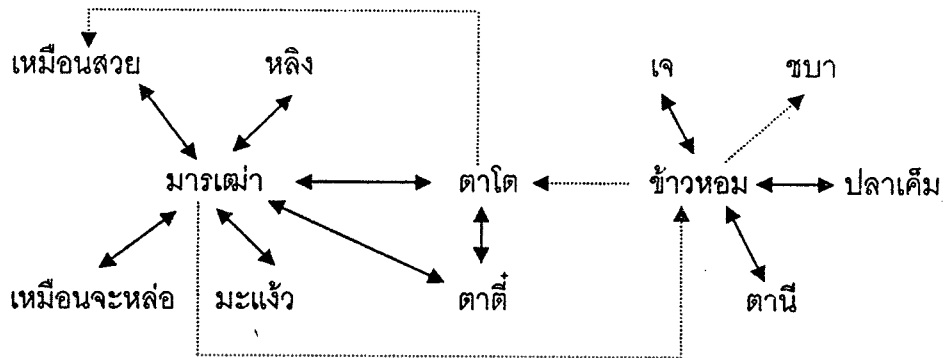
- การสนทนาแบบคนหนึ่งคนพูดกับคนเพียงหนึ่งคน เช่น football พูดกับเมย์ เท่านั้น กล่าวคือ football ↔ เมย์

- การสนทนาแบบคนหนึ่งคนพูดกับคนหลายคน เช่น o พูดกับ new โก้ และปุ่น ในเวลาเดียวกัน ซึ่งจะเห็นได้จากภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 การเชื่อมโยงการสนทนาการระหว่าง o โก้ new และปุ่น

- การสนทนาแบบคนหลายคนพูดกับคนหลายคน ดังจะเห็นได้จากภาพประกอบที่ 2¹



ภาพประกอบที่ 2 การเชื่อมโยงการสนทนายาระหว่างผู้ร่วมสนทนาในห้องสนทนาที่มีผู้ร่วมสนทนาจำนวนหลายคน

จากภาพประกอบที่ 2 อธิบายได้ว่า มารเต่าสนทนากับผู้ร่วมสนทนาหลายคน ได้แก่ เหมือนสวย หลัง เหมือนจะหล่อ มะแจ้ว ตาดี และ ตาโต (มารเต่าสนทนากับข้าวหอม แต่ข้าวหอมไม่ตอบ) และในขณะที่เดียวกันตาโตก็สนทนากับ ตาดี (ตาโตสนทนากับเหมือนสวย แต่ไม่ได้รับคำตอบ) ส่วนข้าวหอมสนทนากับตาโต แต่ตาโตไม่ตอบ อย่างไรก็ตาม ข้าวหอมก็ยังสนทนากับเจ ปลาเค็ม ตาโต (ข้าวหอมสนทนากับชบา แต่ไม่ได้รับการโต้ตอบกลับ) เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ลักษณะการสื่อสารในห้องสนทนาพบว่า การสนทนาในห้องสนทนามีสิ่งที่แตกต่างจากการสนทนาในชีวิตประจำวัน คือ ผู้สนทนาส่วนใหญ่ไม่รู้จักกันก็เท่ากับเป็นเหมือนคนแปลกหน้า

แต่การสนทนาในห้องสนทนาดังกล่าวกลับมีความเป็นกันเองเนื่องมาจากการสื่อสารประเภทนี้เป็นแค่เพียงโลกเสมือนจริง ผู้คนที่เข้ามาสนทนาต้องการเพียงเพื่อนคุยแก้เหงา และต้องการเพียงความสนุกสนานเท่านั้น ในทางกลับกันในชีวิตจริง เราจะไม่สนิทสนมกับคนแปลกหน้าโดยทันที และไม่สามารถถามถึงอายุ การศึกษา บอกรัก หรือจีบได้ เพราะจะเป็นการไม่สุภาพ แต่ในห้องสนทนาทุกคนมีความเท่าเทียมกัน ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องเพศ วัย การศึกษา หน้าตา ภายนอก หรือแม้กระทั่งน้ำเสียง คนจึงเปิดเผยตัวเองมากขึ้น ซึ่งการเปิดเผยดังกล่าวก็อาจจะจริงหรือไม่เป็นความจริงก็ได้

¹ ถ้าอีกฝ่ายไม่ตอบกลับ จะเป็นลูกศรที่เป็นเส้นประ โดยที่หัวลูกศรชี้ไปทางใด แสดงว่าผู้สนทนาพูดกับฝ่ายที่มีหัวลูกศรชี้อยู่ ถ้าผู้สนทนามีการโต้ตอบกัน ลูกศรจะเป็นเส้นทึบ และเส้นจะมีหัวลูกศรทั้งสองทาง

ในหัวข้อถัดไปจะเป็นการวิเคราะห์เรื่องของภาษาที่ใช้ในห้องสนทนาที่ไร้ขีดจำกัดว่าจะมีการใช้ภาษาเป็นเช่นไร

ภาษาที่ใช้ในห้องสนทนา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในห้องสนทนาพบรูปแบบภาษาที่ผู้สนทนาใช้ในห้องสนทนา ดังนี้

1. การทักทายและการบอกลา

- การทักทาย

การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นทางเลือกใหม่ของการสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว และทำให้เราสามารถรู้จักคนได้มากขึ้น ทั้งๆ ที่เราไม่เคยรู้จัก และไม่เคยเห็นหน้าคนๆ นั้น ในการพูดคุยทางโปรแกรมโออาร์ซีจะมีห้องสนทนา เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้เข้าไปพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ ในที่แห่งนี้ทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีใครรู้จักใคร ทุกคนมีอิสระที่จะพูดคุยกับใครก็ได้ที่ตนต้องการ ดังนั้น ช่วงเริ่มแรกที่ทุกคนจะเข้าไปในห้องสนทนา เพื่อที่พูดคุยกับเพื่อนๆ นั้น ต่างคนก็ต่างมีรูปแบบที่จะเข้าไปทักทายหลายรูปแบบ เพื่อบอกให้ทุกคนรู้ว่าเราเข้ามาคุยแล้ว จากการสังเกตการใช้คำทักทายต่างๆ ของคนที่เข้าไปในห้องสนทนา ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นรูปแบบการใช้คำทักทายที่หลากหลายมาก ที่ต่างไปจากการทักทายโดยทั่วไปที่จะพูดเพียงว่า “สวัสดีค่ะ (ครับ)” หรือ “Hi / Hello” เพราะแต่ละคนต้องการดึงดูดความสนใจจากคนในห้องสนทนาให้เข้ามาพูดคุยกับตน อย่างเช่น ในห้องสนทนาของโปรแกรมโออาร์ซี ผู้สนทนาทักทายเพื่อนในห้องสนทนาว่า “wanna chat with 14 / f /” “any 1 want 2 chat??” คนเหล่านี้มิได้พูด

แต่คำที่พวกเขาทักทายคนที่อยู่ในห้องสนทนา เป็นเหมือนการเสนอตัวเองให้เด่นขึ้น สร้างความประทับใจครั้งแรก เพื่อชักจูงหรือดึงดูดความสนใจของผู้คนที่ได้อ่าน และมีความหมายแฝงอยู่นอกเหนือจากการทักทาย หรือตัวอย่างผู้สนทนาพูดทักทายเพื่อนในห้องว่า “อยากมีแฟนมากเลย เราสวยนะ คุยได้” หรือ “หวัดดีคะ มีใครเขียนโฮมเพจบ้างคะ” คำทักทายเหล่านี้เป็นการแนะนำตัวเองเป็นพิเศษ ซึ่งแตกต่างจากการทักทายโดยทั่วไป เป็นการทักทายที่บอกลักษณะบุคลิกของตน เพื่อให้คนในห้องสนทนาสนใจต้องการพูดคุยด้วย การทักทายทางอินเทอร์เน็ตในห้องสนทนา จึงเป็นรูปแบบใหม่ของการทักทายอีกรูปแบบหนึ่งที่ต่างไปจากการทักทายที่เห็นตัวผู้พูด การทักทายทางโทรศัพท์ หรือการทักทายทางวิทยุติดตามตัว

- การบอกลา

ในห้องสนทนา ผู้สนทนาอาจมีการนัดเวลาในการพบกันครั้งต่อไปก่อน แล้วจึงจบบทสนทนา เช่น

(1) พริม : “ไว้พรุ่งนี้คุยกันใหม่นะ..คุณเล่นตอนกี่โมงล่ะ”

(2) พิมจำ : “เธอ ฝน มันเราก้อเจอกันตอนเย็นนอะ”

การจบบทสนทนา ในส่วนนี้ผู้สนทนาจะมีการบอกลาเหมือนในการสนทนาในชีวิตประจำวัน เช่น

(3) มาไม่บอก : “พี่เบิ้มมม ฮาไหลๆๆ ไปแล้ว น้าา บ้ายบาย บายฮั้ค้าบบบบ // ค้าบบบ”

(4) มารเฒ่า : “บ๊ะบายยยย เจ้ฉวยยยยยยย”

2. การเรียกชื่อ

จากการวิเคราะห์การสนทนาในห้องสนทนาส่วนใหญ่จะพบการเรียกชื่อของผู้สนทนาอยู่ตลอดเวลา เหตุผลเพื่อลดความกำกวมของข้อความ ความไม่ต่อเนื่องของข้อความ เนื่องจากการสนทนาในห้องสนทนาจะมีการแทรกของข้อความอื่นซึ่งไม่ใช่ข้อความของคู่สนทนาด้วยเสมอ เช่น ตัวอย่างการสนทนายาระหว่าง หนูนา กับ นกกระจอก

- (5) [1] นกกระจอก: “หวัดดี หนูนา”
 [2] สวยจัง: “เราก็ออย่างนั้นเหมือนกัน DD”
 [3] หนูนา: “บายดีป่าว นกกระจอก”
 [4] LUCKMAN: “หวัดดีทุกคน”
 [5] DD: “สวยจัง เป็นผู้หญิงหรือเปล่าอะ!”
 [6] นกกระจอก: “สบายดี เราเคยรู้จักกันมาก่อนเปล่า หนูนา”

จากตัวอย่าง (5) เห็นได้ว่าการสนทนายาระหว่างหนูนากับนกกระจอกจะถูกข้อความของผู้อื่นแทรกอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ นกกระจอกทักทายหนูนาในข้อความที่หนึ่ง หนูนาตอบในข้อความที่สาม และนกกระจอกได้ตอบกลับในข้อความที่หก อย่างไรก็ตามจะสังเกตได้ว่าผู้สนทนาในห้องสนทนายังทราบข้อความไหนได้ตอบถึงตนเอง เนื่องจากผู้สนทนาส่วนใหญ่มักจะเรียกชื่อของคู่สนทนาในข้อความนั้นๆ เสมอ โดยอาจจะอยู่ในตำแหน่งหน้าของข้อความ เช่น DD พูดกับสวยจังว่า “สวยจัง เป็นผู้หญิงหรือเปล่าอะ!” หรืออยู่ในตำแหน่งท้ายสุดของข้อความ เช่น นกกระจอกพูดได้ตอบกับหนูนาว่า “สบายดี เราเคยรู้จักกันมาก่อนเปล่า หนูนา”

3. การใช้ภาษาพูดในการเขียน

ผู้สนทนาส่วนใหญ่มักจะพยายามพิมพ์ข้อความ โดยใช้ภาษาพูด เนื่องจากต้องการให้การสนทนาในห้องสนทนาเป็นเสมือนการสนทนาที่ผู้สนทนาเห็นหน้าผู้พูดและเหมือนกับได้ยินเสียงจริง ดังนั้น ในการพิมพ์ผู้สนทนาจึงพยายามพิมพ์ข้อความ โดยเลียนแบบเสียงพูดให้มากที่สุด เช่น

- การซ้ำพยัญชนะหรือสระ เพื่อให้เหมือนเป็นการลากเสียง
 (6) NOKMAN : “ครายยยยยยยยยยย ใจร้ายว่าเรา”
 (7) พิมพ์ : “อยู่นี้จ้าาาาาาาาาาาา คุดไปเถอะ รอผิงอะ สงสัยไม่มา แล้วมึง”
 (8) แอมแอม : “ซำบายดีป่าววาววาววาววาววาววาววาว”

- การใช้ภาษาเด็ก เพื่อให้การสนทนาเป็นกันเอง และแลดูน่ารัก
 (9) แอมแอม : “เนียนานก้าจะเจออออออออออ”
 (10) มาไม่บอก : “โหมมมมมมมมมมมม แหมมมมมมมมมมม (อิอิอิ)”

4. การตัดคำให้สั้น

การสนทนาในห้องสนทนาข้อความที่ปรากฏจะเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว และผู้สนทนาจะไม่สามารถย้อนดูข้อความในหน้าที่ผ่านไปแล้วได้ ผู้สนทนาส่วนใหญ่จึงต้องพิมพ์ข้อความอย่างรวดเร็ว มิฉะนั้น เพื่อนที่สนทนาด้วยอาจไปสนทนากับผู้อื่นเนื่องจากไม่เห็นข้อความของอีกฝ่าย หรืออาจทำให้เกิดการเปลี่ยนหัวข้อในการสนทนาบ่อย ดังนั้น ในการพิมพ์ข้อความโต้ตอบ ผู้สนทนาจึงมีการตัดคำให้สั้นลง เพื่อที่จะได้พิมพ์ได้เร็วขึ้น เช่น

- (11) “สวัสดี” ตัดเป็น “ดี” :-P เพื่อบอกว่าเราพูดไปพร้อมๆ กับแลบ
 (12) “เท่าไร” ตัดเป็น “ไร” ลิ้นเล่น
 (13) “กระซิบ” ตัดเป็น “ซิบ” :-O เพื่อบอกว่าเราสงสัยหรือตกตะลึงอ้า
 ปากค้างกับคำพูดที่อีกฝ่ายพูดมา
 หรือการตัดสระ พยัญชนะบางตัวออก เช่น
 “เด่ว (เดี้ยว)” “กั้ว (กลัว)” “รี (หรือ)” เพื่อให้ :-x เพื่อบอกว่าไม่พูด
 พิมพ์ได้เร็วขึ้น และเป็นที่น่าสนใจ :-D เพื่อบอกว่าเรากำลังยิ้มแฉ่งอยู่ ถ้ายิ้ม

5. สัญลักษณ์แสดงอารมณ์หรือความรู้สึก จนน้ำลายไหลก็จะเป็น :-D-

ของผู้พูด

@^_^@ และ ^_^ แทนการยิ้มจน

ในงานวิจัยของแฮริง (Herring, 1999) ที่ แก้มปริ

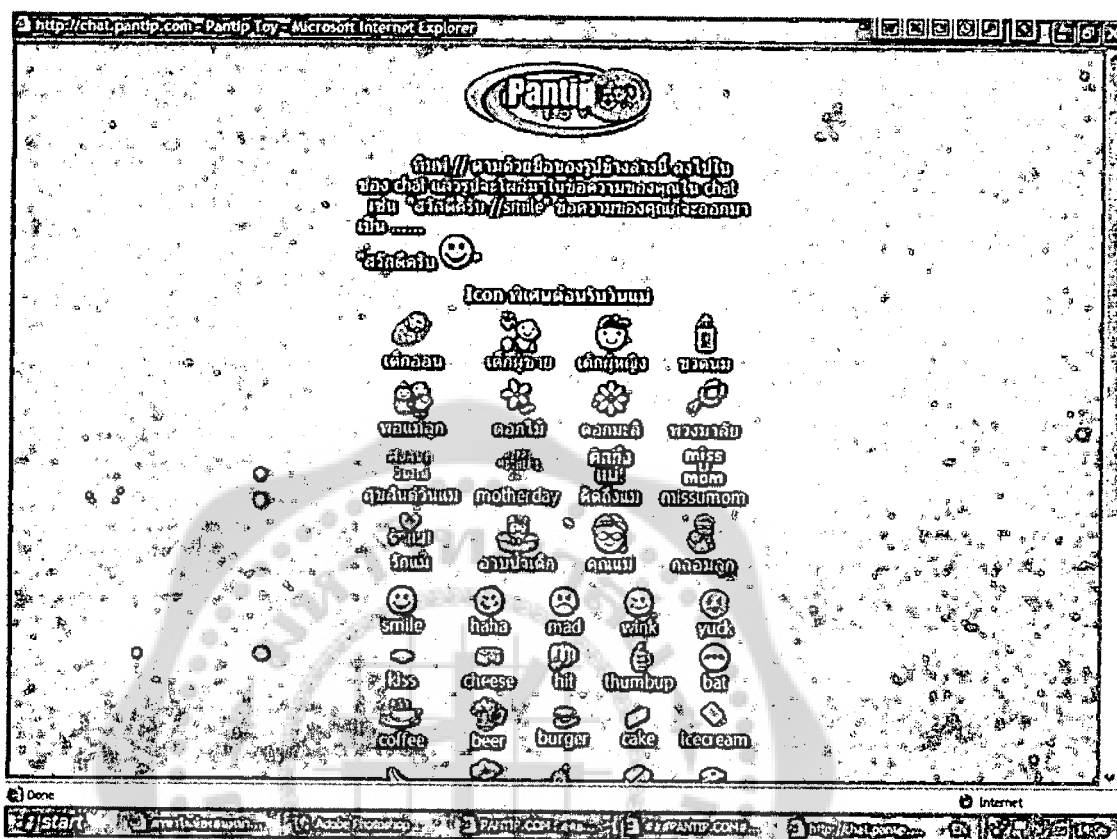
ศึกษาเกี่ยวกับความต่อเนื่อง (coherence) ของการ -_-” แทนอาการคับข้องใจ จนเหงื่อตก
 ปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต แฮริงพบ สองหยด
 ข้อจำกัดในการสนทนาที่เกิดขึ้นทางอินเทอร์เน็ต คือ การหัวเราะ เช่น อีอิ อูๆ 5555 หะหะหะ
 ข้อจำกัดในเรื่องที่ผู้สนทนาไม่สามารถแสดงท่าทาง ก๊าก ฮาฮาฮา หุหุ เป็นต้น
 อารมณ์ และน้ำเสียงต่างๆ เหมือนกับการสนทนาที่ ในเว็บไซต์พันทิพย์จะมีภาพสำเร็จรูปที่
 มีการเผชิญหน้า ข้อจำกัดนี้ก็พบในการสนทนาในห้อง แสดงอารมณ์ให้ผู้สนทนาเลือก แล้วภาพจะขึ้นไป
 สนทนาของคนไทยเช่นเดียวกัน แต่ผู้สนทนาในห้อง พร้อมกับข้อความทันที เช่น 😊 หมายถึง ยิ้ม และ
 สนทนาที่มีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ ด้วย 😞 หมายถึง เศร้า นอกจากนั้น ในห้อง
 การสร้างสิ่งทดแทน เช่น

การใส่เครื่องหมาย ! เพื่อเน้นย้ำความ
 หนักแน่น และบอกให้รู้ว่าเราตื่นเต้นหรือแปลกใจกับ
 เรื่องที่คุย

การใช้เครื่องหมายแอสกี (ASCII Art) ใน
 การแสดงอารมณ์ เช่น

:-) เพื่อบอกว่าเราพูดไปยิ้มไป อย่าง
 อารมณ์ดี

แทนการยิ้มจน
 แก้มปริ
 -_-” แทนอาการคับข้องใจ จนเหงื่อตก
 สองหยด
 การหัวเราะ เช่น อีอิ อูๆ 5555 หะหะหะ
 ก๊าก ฮาฮาฮา หุหุ เป็นต้น
 ในเว็บไซต์พันทิพย์จะมีภาพสำเร็จรูปที่
 แสดงอารมณ์ให้ผู้สนทนาเลือก แล้วภาพจะขึ้นไป
 พร้อมกับข้อความทันที เช่น 😊 หมายถึง ยิ้ม และ
 😞 หมายถึง เศร้า นอกจากนั้น ในห้อง
 สนทนาของเว็บไซต์พันทิพย์ยังมี pantip toy ภาพ
 แสดงอารมณ์ของผู้สนทนา โดยวิธีใช้ภาพจาก pantip
 toy คือ ผู้สนทนาพิมพ์เครื่องหมาย // แล้วตามด้วย
 ชื่อในภาพประกอบที่ 3 ลงไปในช่องที่ใส่ข้อความ หลัง
 จากนั้น ภาพก็จะปรากฏออกมาในข้อความของผู้
 สนทนาในห้องสนทนา เช่น พิมพ์ว่า “สวัสดีครับ //
 haha” ข้อความที่ปรากฏจะเป็น.....“สวัสดีครับ 😊 ”



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่าง pantip toy

6. การแสดงท่าทาง

สรุป

เนื่องจากการสนทนาในห้องสนทนาผู้สนทนาไม่สามารถเห็นหน้ากันได้ นอกจากการแสดงอารมณ์โดยใช้เครื่องหมายแอสกีแล้ว ผู้สนทนายังมีการพิมพ์ข้อความที่แสดงให้เห็นท่าทางอีกด้วย เช่น

(14) <^winnerlin^> ยืนกระตึงแดงให้พีจี

(15) <nume__non> ตบยุงให้น้องจิว พลัง!!!

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นเกี่ยวกับภาษาที่ผู้สนทนาใช้ในห้องสนทนา ซึ่งจะเห็นได้ว่าภาษาต่างๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากผู้สนทนาพยายามหากลวิธี เพื่อทดแทนหรือแก้ไขสิ่งที่เป็นอุปสรรคในการสนทนา ไม่ว่าจะเป็นการเรียกชื่อของผู้สนทนา ซึ่งจะช่วยให้ลดความกำกวมของข้อความว่าข้อความนั้นๆ ส่งถึงใคร

เนื่องจากผู้สนทนาในห้องสนทนาหนึ่งคนสามารถพูดกับคนหลายคนได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้น การเรียกชื่อของผู้สนทนาจะช่วยให้เกิดความต่อเนื่องของข้อความได้ นอกจากนี้ การใช้เครื่องหมายแอสกีหรือการแสดงท่าทางก็เป็นอีกทางออกหนึ่งที่ทำให้ผู้สนทนาสามารถสื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก หรือท่าทางของตนเองออกมาได้ ถึงแม้ว่าการสนทนาในห้องสนทนาผู้สนทนาจะไม่สามารถมองเห็นหน้าตาและท่าทางต่างๆ ส่วนในเรื่องของการตัดคำให้สั้น และการใช้ภาษาพูดในการเขียนนั้น ผู้สนทนาพยายามที่หาวิธีที่จะสามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว และเป็นกันเองให้มากที่สุด สิ่งเหล่านี้จึงเกิดขึ้น เพื่อให้การสนทนาสนุกสนาน และก่อให้เกิดมิตรภาพขึ้นอย่างรวดเร็วในเวลาเพียงไม่นานนัก แม้ผู้สนทนาส่วนใหญ่จะไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เรื่องสุดท้าย คือ การทักทายและการบอกลา ดังที่กล่าวแล้วว่าในห้อง

สนทนาผู้สนทนาส่วนใหญ่ไม่รู้จักกันมาก่อน ดังนั้น การที่จะได้คู่สนทนานั้น การทักทายก็เป็นเรื่องสำคัญอีกเรื่องหนึ่งที่จะทำให้ผู้สนทนาอีกฝ่ายเกิดความประทับใจ อยากรู้จัก และทำให้เกิดการสนทนาในเวลาต่อมา ซึ่งจากข้อมูลพบการทักทายที่แตกต่างไปจากในชีวิตประจำวัน เนื่องมาจากการทักทายในห้องสนทนาไม่ได้จำกัดและไม่ได้คำนึงถึงความอาวุโส วัยหน้าที่การงานทางสังคม การทักทายจึงมีรูปแบบของการนำเสนอหรือแนะนำตนเองได้ ส่วนการบอกลาในห้องสนทนามีส่วนคล้ายกับการสนทนาในชีวิตประจำวัน จากสิ่งที่กล่าวมาภาษาที่ใช้ในห้องสนทนาจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจและควรศึกษาต่อไป เนื่องจากการสื่อสารที่เสมือนจริงที่น่าจับตามองในเรื่องของทิศทางการใช้ภาษาว่าจะมีผลต่อการใช้ภาษาในชีวิตจริงหรือไม่ ในสังคมจริงหรือไม่ และต่อไปจะเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด



หนังสืออ้างอิง

ศุณิสา ทดลา. (2542). *รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

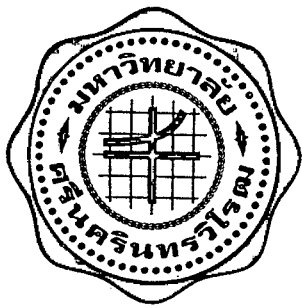
Davis, Boyd H.; & Brewer, Jeutonne P. (1997). *Electronic Discourse : Linguistic Individuals in Virtual
Space*. New York: State University of New York Press.

Herring, Susan C. (1999). Interactional Coherence in CMC. In *Journal of Computer-Mediated
Communication*. 4 (4) [Online]. Available from <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/herring.html>.





ส่วนที่ 2



วัน มศว วิชาการ

วันที่ 22-24 พฤศจิกายน 2548

ณ อาคารวิจัยและการศึกษาต่อเนื่อง
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี



สารบัญ

	หน้า
การตรวจสอบการติดเชื้อไวรัสหัวเหลืองของสัตว์ในกลุ่มอาร์โทรพอด มัลลัสค์และแอนเนลิดที่พบในบริเวณแหล่ง เลี้ยงกุ้งกุลาดำ	1
การพัฒนาชุดตรวจสะดวกใช้สำหรับไวรัสโรคหัวเหลืองชนิดแถบสี	7
การสังเคราะห์และโครงสร้างผลึกของสารประกอบ Mo_2^{4+} กับ ลิแกนด์ <i>trans</i> -crotonate	14
ความต้านทานการติดเชื้อไวรัสโรคหัวเหลืองในปูชนิดต่าง ๆ	21
Cloning and expression of VP1 and VP3 capsid proteins of Taura syndrome virus (TSV) and polyclonal antibodies production	27
Photochemical Studies of a new Chiral Probe on Specific Cleavage of Lysozyme	34
ผลของแอโรบิกด้านซึ่ต่อปริมาณไขมันในร่างกายและอัตราการเต้นของหัวใจขณะพักในเด็กอ้วน	42
การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการออกกำลังกายของประชาชนในสวนสาธารณะและสนามกีฬาใน กรุงเทพมหานคร	50
ประสิทธิผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตร่วมกับแรงสนับสนุนจากครอบครัวในการป้องกันการกลับเสพ ซ้ำของผู้เสพยาบ้า	55
An Analysis of Otherness of Blacks Presented in Paul Laurence Dunbar's "The Lynching of Jube Benson"	62
พฤติกรรมกรรมการทิ้งขยะและการนำขยะกลับมาใช้ประโยชน์ของนิสิตและบุคลากรมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	67
ผลของโปรแกรมสุขศึกษาโดยประยุกต์ใช้การเสริมสร้างทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อทักษะชีวิต ในการป้องกันพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดดุสิตาราม	68
การดำเนินการจัดตั้งและการบริหารจัดการศูนย์พัฒนาศักยภาพเด็กก่อนวัยอนุบาลอย่างมีส่วนร่วมและพึ่งตนเอง ของชุมชน : กรณีศึกษาตำบลกกโก อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี	70
พฤติกรรมการใช้บริการอาหารกลางวันและความพึงพอใจที่มีต่อโครงการอาหารกลางวันของนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)	78
การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกอบรมการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้โรงเรียนเป็นฐาน	86
อุบัติการณ์ของการเกิดปฏิกิริยาออกที่เพดานแข็งและที่กระดูกขากรรไกรล่างด้านในของกลุ่มเด็กนักเรียนมัธยม ของไทยในจังหวัดกรุงเทพมหานคร	96
ความสัมพันธ์ระหว่างความโค้งของกระดูกสันหลังกับค่าตรวจนี้ไขมันหน้าท้องในหญิงไทย	98
ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อหน้าท้องและหลังเปรียบเทียบระหว่างหญิงอ้วนและไม่อ้วน	100
การพัฒนากระบวนการข้อมูลสารสนเทศบนเว็ด์ไซด์	102
การรู้สารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	104
การศึกษาความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมไทยของชุมชนคนไทยในประเทศเดนมาร์ก: กรณีศึกษาชุมชนวัดไทย เดนมาร์กพรหมวิหาร กรุงโคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก	106
การศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติต่อทางแห่งความเสื่อม 6 ประการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนวัยรุ่น โรงเรียนรัฐบาล และโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ในจังหวัดนราธิวาส	108

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การศึกษาการพัฒนาจิตลักษณะด้านมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)	110
การสร้างตัวแบบประเมินเว็บไซต์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาโดยใช้วิธีเชิงระบบ	113
ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนเอง ความคาดหวังผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น และความสามารถใน การใช้คอมพิวเตอร์ของผู้สูงวัยในชมรมไอพีพีวาย	115
คุณลักษณะและทักษะพื้นฐานของบุคลากรในวิชาชีพนันทนาการ	117
ปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์ที่ชาวอุบัติภัย ในนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสถิติศึกษา (สข 412) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547	119
ภาษาในห้องสนทนา	121
รูปแบบการจัดการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ	123
การศึกษาคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ในหนังสือพิมพ์ไทย	125
การวิเคราะห์นามวลีที่ใช้ในหัวข้อหน้าแรกของหนังสือพิมพ์ของบางกอกโพสต์	127
Exploring Thematic Analysis for the Study of Coherence in Thai Students' Essays: A Case Study of Two Students' Essays on the Same Topic	129
การพัฒนากิจกรรมในหลักสูตรเสริมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียน	130
การใช้หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาของครูโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์ คาเบรียลแห่งประเทศไทย	132
การพัฒนาเกณฑ์ประเมินการมีส่วนร่วมของสถานศึกษาและชุมชนในการจัดการศึกษา ของสถานศึกษาระดับ ประถมศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี	134
การศึกษบทบาทผู้บริหารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในการสร้างองค์การเรียนรู้ (ระหว่างปี พ.ศ. 2547)	136
การศึกษาผลการวัดและการประเมินตามสภาพจริงวิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	138
การสังเคราะห์บริภูณานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับความผูกพันต่อองค์การในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2535-2545	140
ปัจจัยด้านพฤติกรรมกรรมการเรียนที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)	142
ผลการใช้แผนฝึกวิชาการออกแบบเบื้องต้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์	146
ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนาริเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ปีการศึกษา 2547	148
รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	150

ภาษาในห้องสนทนา

ดร. ศิริพร ปัญญาเมธิกุล*

บทคัดย่อ

ในงานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาภาษาในห้องสนทนาทางอินเทอร์เน็ต โดยเน้นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็น การสนทนาที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน คือ การสนทนาในห้องสนทนา และการสนทนาในไออาร์ซี ผลของการศึกษาพบลักษณะการใช้ภาษาที่แตกต่างจากการสนทนาในชีวิตประจำวัน เนื่องจากผู้สนทนาในห้องสนทนาพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับการสื่อสารใหม่ที่เกิดขึ้นและพยายามหากวิธีต่างๆ เพื่อทดแทนหรือแก้ไขสิ่งที่เป็นอุปสรรคในการสนทนา เช่น ในห้องสนทนาจะมีผู้สนทนาเป็นจำนวนมากและไม่เคยรู้จักกันมาก่อน การทักทายจึงไม่ใช่เพียงพูด "สวัสดีค่ะ (ครับ)" แต่การทักทายจะเป็น "อยากมีแฟนมากเลย เราสวายนะ คุยได้" หรือ "หวัดดีค่ะ มีใครเขียนไฮเมเพจบ้างคะ" ซึ่งการทักทายเหล่านี้เป็นเหมือนการเสนอตัวเองให้เด่นขึ้น เป็นการทักทายที่บอกลักษณะบุคลิกของตน เพื่อสร้างความประทับใจครั้งแรก ชักจูงหรือดึงดูดความสนใจของผู้คนที่ได้อ่านให้ต้องการสนทนาด้วย นอกจากนี้ ในการสนทนาที่เห็นหน้ากัน เราไม่จำเป็นต้องเรียกชื่อกันตลอดเวลา เนื่องจากเราสามารถมองเห็นคู่สนทนา การเรียกชื่อจึงไม่จำเป็น แต่ในห้องสนทนามีผู้สนทนาเป็นจำนวนมาก การเรียกชื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร และการเรียกชื่อในห้องสนทนาจะทำให้ผู้สนทนาสามารถค้นหาคู่สนทนาของตนเองได้ง่ายขึ้น ทั้งยังลดความไม่ต่อเนื่องของข้อความอีกด้วย นอกจากนี้ การแสดงท่าทาง อารมณ์ ความรู้สึก และน้ำเสียงของผู้สนทนาในห้องสนทนานั้น ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม ผู้สนทนาทดแทนสิ่งที่ขาดไปนี้ โดยการใช้สัญลักษณ์ในการแสดงอารมณ์ (emoticon) และความรู้สึกต่างๆ

คำสำคัญ: ห้องสนทนา อินเทอร์เน็ต การสื่อสารในเวลาเดียวกัน และการสื่อสารที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

* อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ