

## บทที่ 2

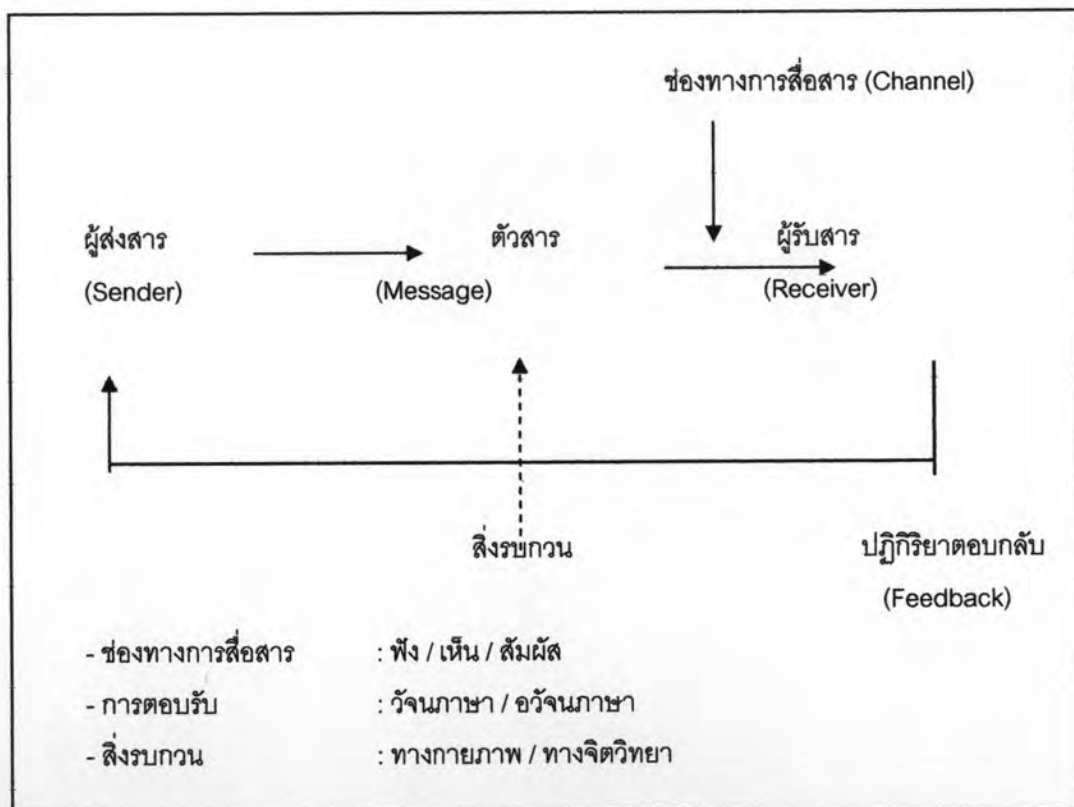
### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงยา” มีทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำมาเป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล  
(Interpersonal Communication)
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีบทสนทนา  
(Conversation Theory )
- 2.3 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์  
(Computer-Mediated Communication)
- 2.4 แนวคิดทฤษฎีเกมส์  
(Game Theory)
- 2.5 แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา  
(Semiotics)
- 2.6 แนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร  
(Words and word-formation processes)
- 2.7 แนวคิดการสื่อสารเชิงอวัจนะ  
(Nonverbal Communication)

## 2.1 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)

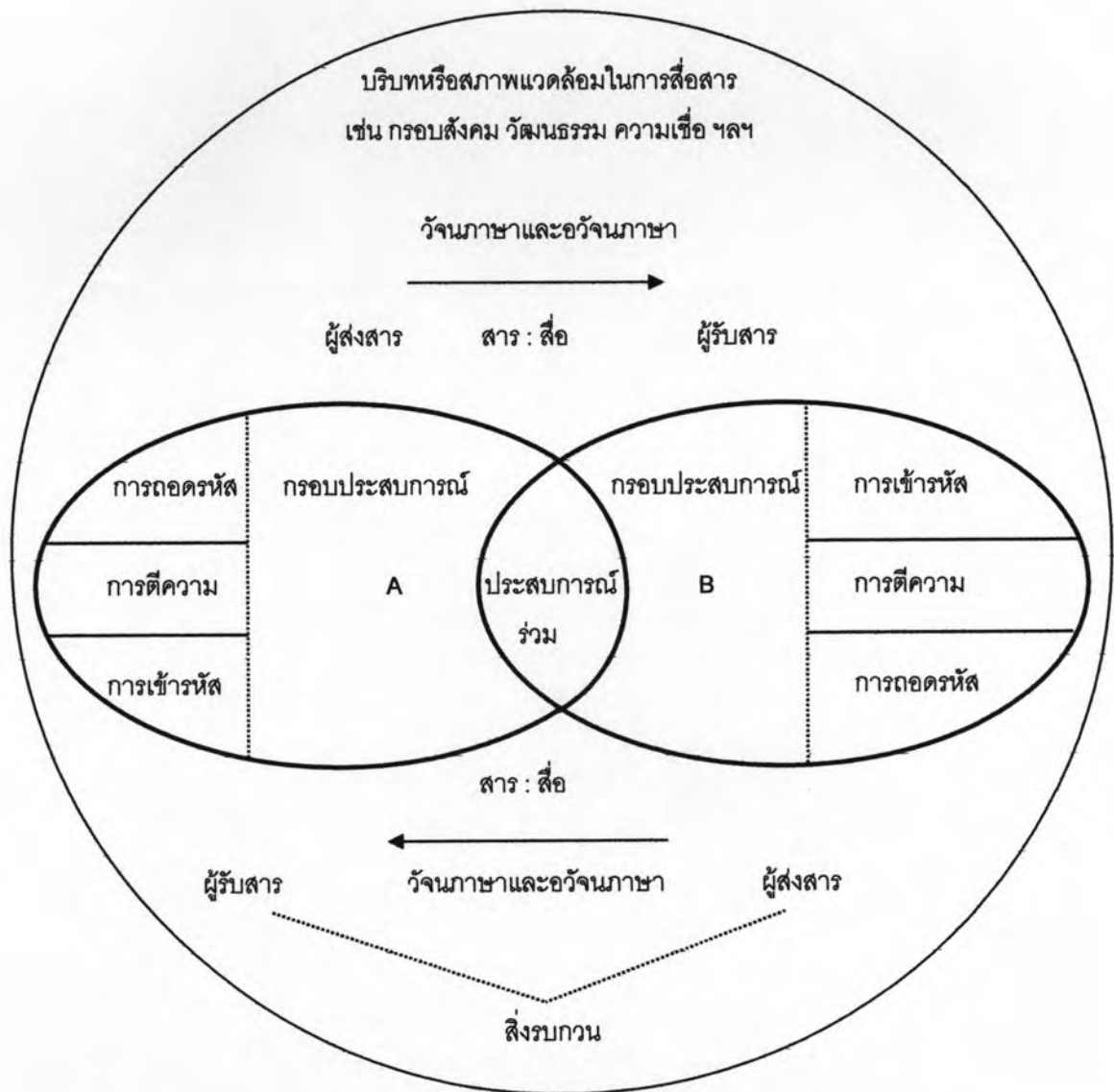
การสื่อสารระหว่างบุคคล หมายถึง การสื่อสารของบุคคลอย่างน้อย 2 คน ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อกัน เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก ทั้งในรูปวัจนภาษาและอวัจนภาษามีการแลกเปลี่ยนบทบาทในการเป็นผู้รับสารและส่งสาร ทำให้เกิดการสื่อสารแบบ 2 ทาง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อความหมายร่วมกันทั้ง 2 ฝ่าย ในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล จะมีตัวบริบทที่เป็นตัวกำหนดลักษณะของการสื่อสารนั้นๆ ซึ่งตัวบริบทเหล่านั้นมีลักษณะไม่คงที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา จึงทำให้สถานการณ์การสื่อสารมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งตัวบริบทในกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล ได้แก่ ตัวบุคคล เวลา สถานที่ สภาพแวดล้อม เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 : แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล (ชิตาภา สุขพหล้า, 2548)

แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลนี้อธิบายถึงองค์ประกอบหลักของการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร (Sender) ตัวสาร (Message) ผู้รับสาร

(Receiver) โดยมีองค์ประกอบอื่นๆมาเป็นบริบทของการสื่อสารร่วมด้วย อาทิ ช่องทางการสื่อสาร การมีปฏิริยาตอบกลับ และอาจมีสิ่งรบกวนที่ทำให้การสื่อสารลดประสิทธิภาพลง



ภาพที่ 2.2 : แบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล (ชิตาภา สุขพลา, 2548)

จากแบบจำลองกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคลและกระบวนการสื่อสารแบบสองทาง เป็นแบบจำลองที่พยายามอธิบายกระบวนการสื่อสารระหว่างบุคคล เนื่องจากเป็นลักษณะการสื่อสารที่ไม่มีการกำหนดว่าฝ่ายใดคือผู้ส่งสารแน่นอน เพราะทั้ง 2 ฝ่ายมีการแลกเปลี่ยนบทบาทกันอยู่ตลอดเวลาที่การสื่อสารเกิดขึ้นและดำเนินไป

องค์ประกอบของการสื่อสารระหว่างบุคคลมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ผู้ส่งสาร (Sender) คือ ผู้ที่กำลังแสดงบทบาทในการสื่อความหมาย ความคิด ความรู้สึก หรือการตอบกลับการสื่อสารไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง อาจจะใช้คำพูด กิริยา ท่าทางหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้คู่สื่อสารเกิดความเข้าใจในสารที่ตนต้องการจะสื่อออกไป ซึ่งเป็นบทบาทที่ไม่แน่นอน เพราะต้องสลับบทบาทเป็นผู้รับสารด้วย
2. ผู้รับสาร (Receiver) คือ ผู้ที่กำลังแสดงบทบาทเป็นผู้ฟัง ผู้สังเกตและตีความสารที่ได้ยิน ได้เห็น สังเกตได้ หรือแม้แต่รู้สึกได้จากการสื่อความหมายของผู้ส่งสาร ทั้งสารที่ส่งโดยเจตนาและไม่เจตนา
3. สาร(Message) คือ เรื่องราวที่คู่สื่อสารถ่ายทอดแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันเพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง ลักษณะของสารจะมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ไม่คงที่
4. สื่อ (Channel) คือ ช่องทางที่นำพาข่าวสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร
5. บริบทและสภาพแวดล้อมในการสื่อสาร (Context / Environment) คือ สิ่งที่มีผลหรืออิทธิพลต่อการสื่อสารของเราทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

#### Transactional Analysis (T.A.)

อีริก เบิร์น (Eric Berne) เชื่อว่า พฤติกรรมของคนในสังคม คือ การเล่นเกมระหว่างตนหรือบุคคลกับผู้อื่น ซึ่งคำว่าตนนั้น หมายถึง การสร้างสื่อความหมายที่เปิดเผยทั้งอารมณ์และทางด้านสติปัญญา ซึ่งทำให้บุคคลสามารถใช้ทั้งสติปัญญาและอารมณ์ควบคู่กันในการสื่อสารกับผู้อื่นในภาวะทางจิต (Ego state) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ (พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2549)

1. ส่วนที่มีลักษณะเป็นพ่อแม่ (Parent Ego state)
2. ส่วนที่เป็นผู้ใหญ่ (Adult Ego state)
3. ส่วนที่เป็นเด็ก (Child Ego state)

ทุกคนต้องมีลักษณะทั้ง 3 นี้ ความมากน้อยจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคลนั้นๆ ซึ่งแต่ละลักษณะมีความหมายดังนี้

1. ส่วนที่มีลักษณะเป็นพ่อแม่ (Parent Ego state) เป็นคุณลักษณะที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากการเป็นบิดามารดาของพ่อแม่ของตนเอง หรือญาติพี่น้องที่สนิทสนม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1.1 อคติ (pregudicial ego state) ได้แก่ ความเชื่อเดิมที่ได้รับการถ่ายทอดมา หรือมาจากประสบการณ์เดิมของตนเอง

1.2 ความเป็นแม่ (Motherhood) ได้แก่ความเห็นใจ ความปรารถนาที่ผู้ใหญ่มีต่อผู้อาวุโสน้อยกว่า ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

2. ส่วนที่เป็นผู้ใหญ่ (Adult Ego state) แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะได้แก่

2.1 การใช้ความคิดเหตุผล คำนึงถึงผลเสียในการกระทำ

2.2 สุขุมรอบคอบ และการตัดสินใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งต้องมีข้อมูล ไม่รีบร้อนที่จะตัดสินใจ

2.3 เป็นทางการ ไม่มีความรู้สึกส่วนตัว ไม่มีความเป็นกันเอง

3. ส่วนที่เป็นเด็ก (Child Ego state) มี 3 ลักษณะ ซึ่งเป็นลักษณะที่เป็นกันเองอย่างแท้จริงตามธรรมชาติ

3.1 เด็กคล้อยตาม (Adapted Child) ได้แก่ ความพร้อมที่จะเชื่อฟังผู้อื่นและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้

3.2 เด็กอัจฉริยะ (Little Professor) ได้แก่ ส่วนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในสิ่งแปลกใหม่

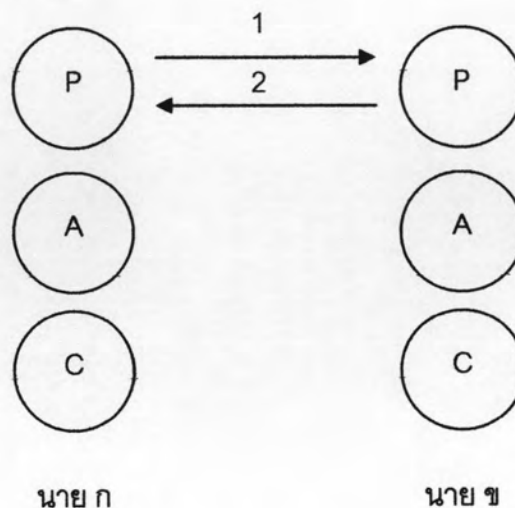
3.3 ธรรมชาติ (Natural Child) ได้แก่ ส่วนที่เป็นธรรมชาติเหมือนวัยเด็ก ร่าเริง สนุกสนาน เรียบง่าย เป็นกันเอง

นอกจากนี้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลตามทฤษฎีของ T.A. สามารถจำแนกได้ 3 ประเภท คือ (เสนาะ ตีเขาวี, 2541)

1. การสื่อสารที่สอดคล้องกัน (Complementary Transaction) คือ การส่งข่าวสารที่ผู้ส่งสามารถคาดคะเนคำตอบได้ล่วงหน้า ซึ่งการสื่อสารลักษณะนี้จะเป็นการสื่อสารที่คล้อยตามกัน เนื่องจากภาวะทางจิตลักษณะเดียวกัน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

### 1.1 การสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ในภาวะทางจิตของความเป็นพ่อแม่

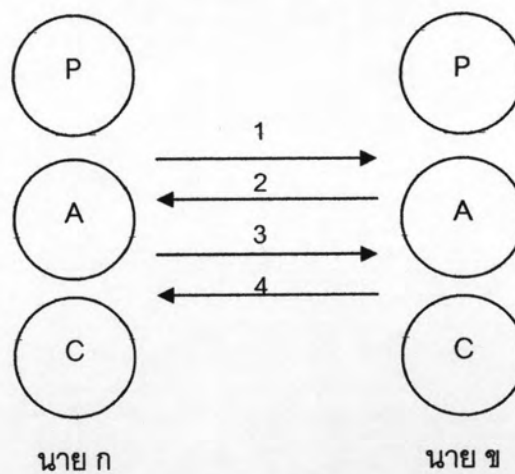
(Parent – Parent Transaction)



1. นาย ก “เด็กสมัยนี้ไม่มีความเคารพผู้ใหญ่เลย”
2. นาย ข “นั่นนะสิ เห็นที่จะต้องมีการอบรมกันใหม่แล้ว”

### 1.2 การสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ในภาวะทางจิตของความเป็นผู้ใหญ่

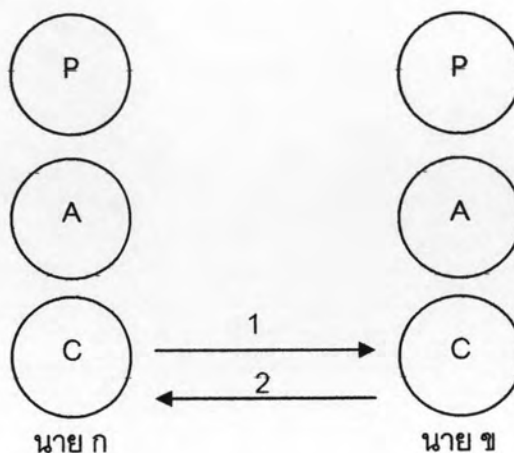
(Adult – Adult Transaction)



1. นาย ก “วันจันทร์หน้าเวลา 09.30 น. ว่างใหม่ เราจะนัดประชุมระดับผู้บริหารกัน”
2. นาย ข “วันจันทร์หน้าหรือครับ ผมว่างพอดี”
3. นาย ก “ถ้าอย่างนั้นเอารายงานการผลิตประจำสัปดาห์เข้าประชุมด้วย”
4. นาย ข “ครับขอบคุณที่เตือนไม่เช่นนั้นผมอาจลืม”

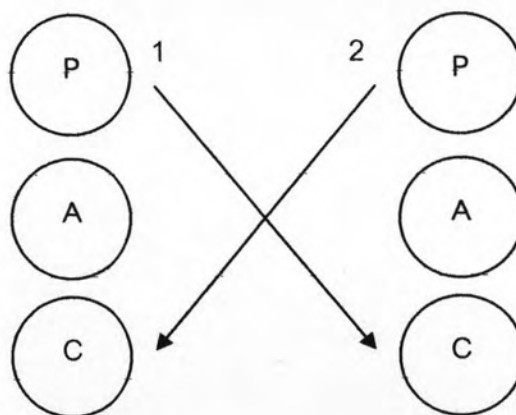
### 1.3 การสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ในภาวะทางจิตของความเป็นเด็ก

(Child – Child Transaction)



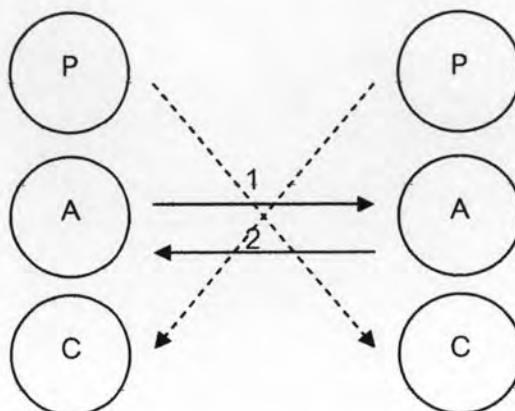
1. นาย ก “เราไปเดินกันไหม”
2. นาย ข “ตกลงกำลังคิดอยู่เหมือนกัน”

2. การสื่อสารที่ขัดแย้งกัน (Crossed Transaction) คือ ผู้ส่งข่าวสารจะได้รับคำตอบจากอีกฝ่ายหนึ่งไม่ตรงกับที่คาดการณ์ไว้ เนื่องจากการติดต่อมาจากภาวะทางจิตลักษณะที่ต่างกัน



1. พนักงานคนที่ 1 “ตอนนี้ถึงเวลาหยุดพักแล้วเราทำงานกันมาแล้วคงจะเหนื่อยเราหยุดกันได้แล้ว”
2. พนักงานคนที่ 2 “ฟังนะงานฉันยังไม่เสร็จและฉันก็จะไม่หยุดจนกว่างานฉันจะเสร็จ”

3. การสื่อสารที่ซ่อนเร้น (Ulterior or Hidden Transaction) คือ การสื่อสารที่ความหมายของข่าวสารไม่ตรงกับที่ทำการสื่อสาร ได้แก่ การติดต่อที่ไม่จริงจัง มีความสาระระแวงอยู่ในการติดต่อนั้นๆ เนื่องจากการติดต่อมาจากภาวะทางจิตลักษณะที่ต่างกัน



1. วิศวกรคนที่ 1 “แน่นอนครับ ผมยินดีรับคำวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับแบบงานที่ผมทำไว้”
2. วิศวกรคนที่ 2 “ในฐานะที่ผมเป็นวิศวกรอาวุโส ผมคิดว่าคุณควรยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์ของผม”

ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น บุคคลแต่ละคนอาจจะสื่อสารในบทบาทใดบทบาทหนึ่ง ซึ่งหากคู่สื่อสารที่ใช้บทบาทที่เหมาะสมต่อกัน การปฏิสัมพันธ์จะเป็นไปได้ด้วยดี ซึ่งในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปิงปอง ผู้เล่นแต่ละคนก็จะใช้บทบาทที่แตกต่างกันออกไปอย่างชัดเจน ซึ่งในบางครั้งก็เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน แต่ในบางครั้งก็มีปฏิสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกัน ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพในการทำการสื่อสารต่อกัน

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีบทสนทนา (Conversation Theory )

รูปแบบการสื่อสารระหว่างบุคคลที่สำคัญ คือ การสนทนา ซึ่งการสนทนาโดยทั่วไปนั้นจะอยู่ในรูปแบบของการพูด และการฟัง แต่สำหรับงานวิจัยนี้จะมีลักษณะเป็นการเขียนบทสนทนาแทนคำพูด ซึ่งผู้ส่งสารจะทำการพิมพ์ข้อความหรือสัญลักษณ์ที่เป็นบทสนทนาผ่านเกมออนไลน์ปิงปอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องวิเคราะห์รูปแบบการสนทนาซึ่งมีลักษณะเป็นรูปแบบตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในเกมออนไลน์ปิงปองแทนการวิเคราะห์คำพูด



การวิเคราะห์บทสนทนาในการพูดคุยในชีวิตประจำวันโดยจัดรูปแบบต่างๆ ได้ 4 รูปแบบ (Donald Cushman & Gordon C. Whiting, 1997 อ้างถึงในศุภนิสา ทดลา, 2542)

### 1. การลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา (Action Sequences)

ลำดับในการสนทนาจะประกอบด้วยรูปแบบของการสนทนาของผู้พูดก่อน (speech act) เป็นอันดับแรก ตามมาด้วยการตอบสนองการแสดงออกทางการสนทนาของผู้ฟังเป็นอันดับที่สอง ในบางครั้งการสนทนาผู้พูดจะแสดงเจตนาในการสนทนาหลากหลายรูปแบบ กล่าวคือ ในบทสนทนาหนึ่งประโยคจะรวมลักษณะของรูปแบบของการสนทนาเพื่อให้ผู้ฟังแสดงออกหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการออกคำสั่ง การให้คำสัญญา การทักทาย หรือการขอโทษ เป็นต้น ซึ่งรูปแบบดังกล่าวจะรวมกันเป็นหนึ่งประโยคที่เป็นบทสนทนาที่เรียงลำดับเหตุการณ์ (conversation action sequence)

บทสนทนาที่เรียงลำดับเหตุการณ์นี้ จะมีลักษณะของบทสนทนาที่เรียกว่าเป็นบทสนทนา คู่กัน (Adjacency Pair) ซึ่งลักษณะทั่วไปของของบทสนทนาคู่กัน จะประกอบด้วยบทสนทนาที่มีการแสดงออกในการสนทนาจำนวนสองชุด โดยการแสดงออกทั้งสองชุดนี้จะอยู่ต่อเนื่องกัน ทั้งผู้พูดและผู้ฟังจะแสดงออกที่แตกต่างกัน การแสดงออกของการกระทำชุดแรก (First – Pair Part, FPP) จะสำคัญกว่าชุดที่สอง (Second – Pair Part, SPP) และการแสดงออกของการกระทำในชุดแรกและชุดที่สองต้องอยู่ในประเด็นเดียวกันและสัมพันธ์กัน (Mclaughlin, 1969) ซึ่งตัวอย่างของรูปแบบบทสนทนาคู่กันมีดังต่อไปนี้

รูปแบบการแสดงออกของผู้พูด	รูปแบบการแสดงออกของผู้ฟัง
คำถาม	คำตอบ
การทักทาย	การทักทาย
ข้อเสนอ	การยอมรับ
การขอร้อง	การยอมรับหรือปฏิเสธ
การกล่าวอ้าง การยืนยัน	การตกลง การยินยอมหรือคัดค้าน
การกล่าวโทษ	การปฏิเสธหรือสารภาพผิด
การขอโทษ	การยอมรับหรือปฏิเสธ
การอำลา	การอำลา

ตารางที่ 2.1 : แสดงรูปแบบการแสดงออกของผู้พูดและผู้ฟังในแบบสนทนาคู่กัน

ตัวอย่างของรูปแบบของบทสนทนาคู่กันที่เป็นบทสนทนาเรียงลำดับเหตุการณ์และที่ใช้ในการสนทนาในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 2.3 : แสดงตัวอย่างรูปแบบลำดับเหตุการณ์ของการสนทนา

## 2. การแสดงเจตนาของผู้สนทนา (Illocutionary)

การแสดงออกทางการสนทนา จะใช้แสดงออกทางความหมายและแสดงออกซึ่งเจตนาของผู้สนทนา การสนทนาที่ประสบความสำเร็จคือผู้ฟังเข้าใจในเจตนาของผู้พูด ในการสนทนาแต่ละครั้งจะไม่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง แต่จะรวมทุกองค์ประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบของการแสดงออกในการสนทนาประกอบด้วย การเปล่งเสียงจะแสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้พูด และการแสดงความหมายของผู้สนทนาเป็นการแสดงความหมายในความคิดของผู้พูดและเป็นความหมายที่ผู้พูดต้องการสื่อให้ผู้ฟังรับรู้ และรูปแบบการแสดงความหมายโดยการตีความของผู้ฟังนั้น ผู้ฟังจะตีความตรงกับผู้พูด

John Searle (1969) ได้แบ่งประเภทรูปแบบการแสดงความหมายของผู้สนทนาโดยคำพูดเพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนาออกเป็น 5 ประเภท โดยอาศัยพื้นฐานการทำหน้าที่ของคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังแสดงออกอย่างไร

ลำดับ	รูปแบบการแสดงความหมายของผู้สนทนาโดยคำพูดเพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนา	เจตนาของผู้สนทนา	รูปแบบการแสดงออกของผู้พูด
1	การยืนยัน (Assertives)	ต้องการสนับสนุนความจริงของปัญหา	ใช้ตัวเลขชี้วัดการลงความเห็น การแสดงความเชื่อ
2	การออกคำสั่ง (Directives)	พยายามให้ผู้ฟังปฏิบัติ	คำสั่ง ขอร้อง อ้อนวอน
3	การมอบหมาย (Commissive)	ผู้พูดมอบหมายให้แสดงการกระทำในอนาคต	สัญญา สาบาน คำปฏิญาณ
4	การแสดงออก (Expressive)	แสดงออกทางความรู้สึก	ขอบคุณ ขอโทษ ยินดีต้อนรับ
5	การประกาศ (Declaration)	แสดงออกที่เสนอข้อเรียกร้องที่มีการแสดงสิทธิ์อย่างมาก	การแต่งงาน การลาออก

ตารางที่ 2.2 : แสดงรูปแบบการแสดงความหมายของผู้สนทนาโดยคำพูดเพื่อแสดงเจตนาของผู้สนทนา

### 3. การสลับสับเปลี่ยนการสนทนา (Turn Taking)

คู่สนทนาทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสาร ซึ่งผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารตลอดเวลา และผู้รับสารก็ไม่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้รับสารตลอดเวลา โดยที่ผู้พูดจะสร้างหน่วยของการสลับการเปลี่ยนบทสนทนา (unit - type) ขึ้นมา เรียกว่า แบบจำลองการสร้างการสลับสับเปลี่ยนบทสนทนา ซึ่งเปรียบได้กับการสร้างรูปแบบประโยคของการสลับสับเปลี่ยนซึ่งมีมากมายหลายรูปแบบในการสร้างเป็นประโยค การสลับสับเปลี่ยนบทสนทนา อาจจะเป็นคำเดี่ยว วลีเดี่ยว ประโยคเดี่ยว อาทิเช่น

การสลับสับเปลี่ยนบทสนทนาที่รูปประโยคเป็นคำเดี่ยว

นาย ก พูดว่า คุณทานข้าวเย็นแล้ว

นาย ข พูดว่า ใช่

การสลับสับเปลี่ยนบทสนทนาที่รูปประโยคเป็นวลีเดี่ยว

นาย ก พูดว่า ฉันหิวของบนโต๊ะไปนะ

นาย ข พูดว่า คุณว่าจะไรนะ

การสลับสับเปลี่ยนบทสนทนาที่รูปประโยคเป็นประโยคเดียว

นาย ก พูดว่า หมาวิ่งออกนอกบ้านอีกแล้ว

นาย ข พูดว่า ฉันจะปล่อยให้มันอยู่ข้างนอกทั้งวันเลย

#### 4. การปรับการสนทนา (Conversation Alignment)

เป็นรูปแบบการสนทนาที่เป็นการแก้ไขหรือปรับการสื่อสารให้เหมาะสมเพื่อให้การสื่อสารแลปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นอย่างถูกต้อง Ragan, S.L. (1983) กล่าวว่า การจัดแนวการสนทนาสามารถใช้ในการแก้ไขการเข้าใจผิดในการสื่อสารได้ และยังได้แบ่งแบบแผนการจัดแนวการสนทนาให้เป็นไปอย่างถูกต้อง ได้ 7 รูปแบบ ดังนี้

ลำดับ	รูปแบบการปรับบทสนทนาของผู้สนทนา	ลักษณะของรูปแบบการปรับบทสนทนา
1	การยอมรับ (Accounts)	เป็นบทสนทนาที่ต้องการให้อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างที่ไม่ได้คาดหมายไว้ หรือพฤติกรรมที่เป็นปัญหานั้น่าสงสัย
2	การสนทนาอย่างเป็นระบบ (Formulation)	เป็นบทสนทนาที่สรุปบทสนทนาที่เกิดขึ้นมาก่อนแล้วหรือเสนอความคิดเห็นของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นข้างหน้า เป็นการคาดการณ์
3	การแสดงความหมายของการสนทนาอย่างชัดเจน (Metatalk)	เป็นรูปแบบของการสนทนาที่แสดงความรู้สึกที่ผู้พูดออกมาเป็นคำพูดแท้ๆ
4	การสนทนาแบบลำดับเหตุการณ์ (Side Sequences)	บทสนทนาที่เป็นการทวนคำพูดของผู้พูด
5	การสนทนาออกนอกเรื่องชั่วคราว (Metacomunicative digressions)	บทสนทนาที่เป็นการทวนคำพูดของผู้พูด แต่จะมีรายละเอียดมากกว่ารูปแบบการสนทนาแบบลำดับเหตุการณ์ แต่จะมีระเบียบพิธีการน้อย
6	การสนทนาแบบแบ่งเบา (Qualifiers)	บทสนทนาที่แสดงเจตนาที่ไม่ชัดเจน ไม่แน่นอน
7	การแสดงจุดมุ่งหมายของผู้พูดถึงผู้รับอย่างชัดเจน (You Know)	เป็นรูปแบบของการสนทนาที่คำพูดจะแสดงความคิดเห็นอย่างชัดเจน

ตารางที่ 2.3 : แสดงรูปแบบการปรับบทสนทนาของผู้สนทนา

## 2.3 แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)

อินเทอร์เน็ตนับได้ว่าเป็นสื่ออีกช่องทางหนึ่งที่มนุษย์ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้แก่ ผู้บริโภคข้อมูลและข่าวสารเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้บริโภคสามารถบริโภคข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และสามารถรับรู้ข้อมูลและเหตุการณ์ต่างๆ ได้ทั่วทุกมุมโลก ซึ่งการนำระบบ World Wide Web มาใช้ในช่องทางการสื่อสารเรียกว่าการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) นับได้ว่าเป็นการสื่อสารอีกช่องทางหนึ่ง

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (กิตติ กันภัย, 2543, หน้า128-141) คือ การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกันหรือต่างเวลากัน โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส ลงไปในเนื้อหาสาร ซึ่งจะถูกถ่ายทอดจากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์นั้นนับได้ว่าเป็นเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นสากล (Universal medium) ในตัวมันเอง คือ เป็นทั้งเครื่องรับและลำเลียงข่าวสาร (Information processing machine) โดยมีความแตกต่างจากสื่อชนิดอื่นๆ คือ สามารถใช้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาในการเสนอเนื้อหาเหมือนสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของการสื่อสารและผู้รับสารไม่เห็นหน้าค่าตากัน แต่จะติดต่อผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเรียกได้ว่าเป็นลักษณะในการสื่อสารในโลกของ "Cyberspace" ที่มีสมาชิกมีการปฏิสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดเป็นชุมชนขึ้น แต่เป็นลักษณะของชุมชนจำลอง (virtual community) ซึ่งภายในชุมชนนี้ จะสร้างให้เกิดการใช้ภาษา วิธีการสื่อสารและความเข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่ ซึ่งความเข้าใจร่วม (shared understanding) นับได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ชุมชนจำลองดำรงอยู่ต่อไปได้ ซึ่งรูปแบบในการสื่อสารในชุมชนจำลองนั้นพบว่ามีการปรากฏการณ์สภาพแวดล้อมในการสื่อสารแบบใหม่ ได้แก่ (ศุภิสรา ทดลา, 2542)

### 2.3.1 สภาพไร้การขัดขวางและควบคุม (Disinhibition)

ในการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ สามารถแสดงความเป็นปัจเจกอย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง รวมทั้งไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries) นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เราจะไม่สามารถเห็นอวัจนภาษาของผู้สื่อสาร อาทิ โทนเสียง ภาษากาย รวมทั้งไม่สามารถมองเห็นคนที่เราสื่อสารด้วย และไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย (Anonymity)

### 2.3.2 การเปลี่ยนเพศในรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์

จากรูปแบบการสื่อสารที่ไม่รู้ผู้กระทำ ทำให้ผู้ส่งสารสามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางด้านเพศในความเป็นตัวตนของตนเองในการสื่อสารได้ จากงานวิจัยของ Curtis (1991); Serpentelli (1992); Rheingold (1993); Kennedy (1994); Penkoff (1994); Reid (1994) (อ้างถึงในศุภนิสา ทดลา : 2542) พบว่ามีการเปลี่ยนเพศไปในทางตรงข้ามกับความเป็นจริงในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ชายจะมีการเปลี่ยนแปลงเป็นเพศตรงข้ามในการสื่อสารแบบCMC มากกว่าผู้หญิง Serpentelli (1992)

### 2.3.3 ความเป็นตัวตนที่หลากหลายหลายรูปแบบ (Multiple Identities)

ในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนัก ไม่ว่าจะเป็นเพศ อายุ การศึกษา เนื่องจากไม่สามารถเห็นหน้ากัน ทำให้คนสามารถปลอมตัว (Fictitious) และหลอกลวง (Deception) ได้ เนื่องจากอยู่ในสภาพที่ผู้อื่นไม่รู้จักสถานภาพของตนที่แท้จริง จึงอยากปรับเปลี่ยนบทบาทที่ไม่สามารถกระทำในชีวิตจริงได้ ในการกำหนดตัวตนในรูปแบบต่างๆ ทำให้เกิดจินตนาการ (Fantasy) ในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ในชุมชนเสมือนจริงขึ้น

#### คุณค่าของพื้นที่

ในแต่ละสถานที่ล้วนมีคุณค่าของตัวเอง (อ้างถึงในจิรัฐ ศุภการ, 2545) โดยคุณค่านี้แสดงออกผ่านทางกรปฏิบัติหรือชีวิตของผู้คนว่าพวกเขาถูกทำให้มีความสามารถหรือถูกทำให้พิการ ซึ่งในแต่ละสถานที่ก็แสดงออกถึงคุณค่าดังกล่าวแตกต่างกัน โดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ ข้อจำกัด อาทิ คนหูหนวกนั้นประสบปัญหาเกี่ยวกับบรรทัดฐานของสังคมคือการสื่อสารกับผู้อื่นนั้นเขาต้องสามารถฟังได้หรือสื่อสารต้องสามารถใช้ภาษามือได้ หรือคนอัมพาตก็ประสบปัญหาเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมที่ไม่ได้รับการยอมรับในเรื่องของกรมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นคนพิการในพื้นที่โลกแห่งความเป็นจริง ในขณะที่การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ทำให้พวกเขามีชีวิตที่ต่างออกไป คนหูหนวกสามารถสื่อสารได้โดยไม่จำเป็นต้องได้ยินเสียง คนอัมพาตก็สามารถมีความสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามได้ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นคนมีความสามารถในโลกเสมือนจริง

จากแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดเรื่อง การสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า เช่น ความสามารถในการโต้ตอบที่รวดเร็ว สามารถแสดงความคิด เห็นได้ทันที โดยที่ผู้เล่นมีอิสระในการแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ ไม่ต้องกังวลว่าจะถูก ประเมินจากคู่สื่อสารอย่างไร เนื่องจากเป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้า เป็นเพียงแค่การสร้างตัวตน แทนขึ้นมาในเกมเท่านั้น

## 2.4 แนวคิดทฤษฎีเกมส์ (Game Theory)

ความหมายของเกมส์ตามคำนิยามของ Berne หมายถึง ชุดของปฏิสัมพันธ์ที่จะต้องทำให้ เสร็จสมบูรณ์ในท้ายที่สุด โดยมีการออกแบบไว้อย่างดีและสามารถคาดทำนายผลได้ กล่าวคือ เกมส์ คือ ชุดของปฏิสัมพันธ์ที่นำไปสู่การเล่น

องค์ประกอบที่สำคัญของเกมส์ คือ (Golbhaber,1974 : 187; citing James and Jongeward,1971 อ้างถึงในประทุม ฤกษ์กลาง, 2537)

1. ชุดปฏิสัมพันธ์ที่จะต้องทำให้เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งจะต้องเป็นปรากฏการณ์ที่สามารถเกิดขึ้น ได้ในสังคม
2. ปฏิสัมพันธ์ในท้ายที่สุด ซึ่งเป็นไปตามที่เกมกำหนดไว้
3. ผลคาดทำนายเกี่ยวกับการเล่น ซึ่งเป็นข้อสรุปเกี่ยวกับเกมและเป็นวัตถุประสงค์ที่ แท้จริงของการเล่น

ในแต่ละเกมส์จะมีการสร้างข้อกำหนด หรือกติกาไว้ เพื่อให้ผู้เล่นมีข้อจำกัดในการเล่น โดยจะมีข้อกำหนดที่แตกต่างกันออกไป อาทิ การเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นเดี่ยว การจำกัดชีวิตของผู้ เล่น ซึ่งจากทฤษฎีนี้ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ในส่วนของข้อกำหนด หรือกติกาที่ใช้ในเกมออนไลน์ บิงย่า ซึ่งกติกาในเกมจะเหมือนกับกติกาในการแข่งขันจริงของกีฬาอล์ฟ คือ จะต้องตีให้น้อยครั้ง มากที่สุดถึงจะเป็นผู้ชนะ

## 2.5 แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiotics)

ทฤษฎีสัญญาวิทยาเป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา วัฒนธรรม และความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นลูกศรหรือเป็นเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้าง โดยมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์โครงสร้างที่กลุ่มความสัมพันธ์ที่ทำให้สาร หมายถึง บางสิ่งที่มันสร้างเครื่องหมายบนกระดาษ หรือเสียง ไปยังสารที่จะถูกส่งออกไปในการสื่อสารแต่ละครั้ง ดังนั้นการศึกษาแนวสัญญาวิทยานี้ถือว่าตัวกำหนดของการสื่อสารขึ้นอยู่กับสังคมและสิ่งรอบตัวบนโลกของมนุษย์ ไม่ใช่ขึ้นอยู่กับกระบวนการของการสื่อสาร แต่ระบบสัญญะทำการควบคุมการสร้างความหมายของตัวบทให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแฝงเร้น และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม

สัญญะมีลักษณะสำคัญ 3 ประการคือ

1. ต้องมีรูปธรรม
2. ต้องมีความหมายมากไปกว่าตัวเอง
3. ผู้ใช้สัญญะต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญญะ

Saussure แบ่งสัญญะออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกคือ ตัวหมาย (Signifier) เป็นรูปแบบทางกายภาพของสัญลักษณ์ เช่น คำที่ถูกเขียน เส้นต่างๆ ในหน้ากระดาษที่ก่อให้เกิดภาพวาด รูปภาพ หรือเสียง ส่วนที่สองคือ ตัวหมายถึง (Signified) คือ บริบทภายในใจที่ถูกหมายถึงโดยตัวหมาย ดังนั้น คำว่า ต้นไม้ ไม่จำเป็นต้องเป็นต้นไม้ที่เฉพาะเจาะจง แต่หมายถึงบริบทที่ถูกสร้างซึ่งทางวัฒนธรรมว่าเป็นต้นไม้ กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า การสร้างความหมาย

การศึกษาในเชิงสัญญะให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่างไร โดยนำเอาตัวบทมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร ในการสื่อสารของคนเรานั้น จะมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงตลอดเวลา การวิเคราะห์ในเชิงสัญญาวิทยาจะไม่



คำนึงถึงเนื้อหา เพราะเนื้อหาไม่ได้สร้างความหมายของตัวบท แต่ความสัมพันธ์ของตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นตัวสร้างความหมาย

Roland Barthes ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งหัวใจสำคัญในกระบวนการสร้างความหมายของ Barthes คือขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ระดับ คือ

#### ระดับแรกเป็นการตีความตามความหมายตรง (Denotation)

การตีความตามความหมายตรง เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับความจริงตามธรรมชาติ เป็นการอ้างถึงสามัญสำนึกหรือความหมายที่ปรากฏแจ่มแจ้งอยู่แล้วของสัญลักษณ์ (Sign) และความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ เช่น ภาพของอาคารใดอาคารหนึ่ง ก็แสดงว่าเป็นอาคารนั้น

#### ระดับที่สอง เป็นการตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation)

การตีความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยซึ่ง ไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญลักษณ์ในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths)

Barthes เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลงลดทอน ปกปิด บิดเบือนฐานการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดา หรือเป็นสิ่งที่มิบทบาทหน้าที่ในเชิงประโยชน์ใช้สอยแคบๆ ในสังคมว่า กระบวนการสร้างมายาคติ และเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์หรือผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า มายาคติ หรือความคิด ความเชื่อ ที่คนส่วนใหญ่ในสังคม ยอมรับโดยไม่มีที่ตั้งคำถาม และเป็นความคิด ความเชื่อที่สอดรับอยู่กับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น เนื่องจาก Barthes เห็นว่ามายาคติเหล่านี้ คือ ตัวกำหนด กำกับการรับรู้ของคนในสังคม ฉะนั้นความจริง รวมตลอดถึงความหมายจึงไม่ใช่ธรรมชาติ แต่เป็นผลผลิตของสังคม เป็นเพียงสิ่งที่ดำรงอยู่ในระดับการรับรู้ของเราเท่านั้น

ปัจจัยสำคัญในการตีความหมายโดยนัยแฝง คือ สัญญะมีปฏิสัมพันธ์กับอารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยมของผู้รับสาร เช่น ในการถ่ายภาพที่ปรากฏก็เป็นตัวหมาย แต่หากการถ่ายทำให้ เทคนิคเรื่องของการกำหนดมุมกล้อง และระยะทาง แสงสีของภาพ และนำความรู้ของคนเข้าไปมีส่วนร่วมก็จะทำให้เกิดการตีความหมายอีกระดับหนึ่งคือ การตีความหมายโดยนัยแฝง การที่จะ เข้าใจความหมายได้ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทั้ง 2 ฝ่ายควรจะต้องอยู่ในสังคมหรือ วัฒนธรรมเดียวกัน มาจนกลายเป็นตำนานหรือ เรื่องราวที่อธิบายได้ด้วยวัฒนธรรมหรือความ เข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับความเป็นจริง หรือธรรมชาติ

ทั้งนี้เพราะ Barthes เชื่อว่า การที่สมาชิกของสังคมมีความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือ ต่อประสบการณ์ทางสังคมบางอย่าง การทำความเข้าใจความหมายของสัญญะในสังคมมาใช้ใน เนื้อหา ดังนั้นจึงต้องนำระบบของความที่มีสัญญะในสังคมมาใช้ในการตีความ หมายความว่า หากเราไม่เคยมีภาพของมายาคตินี้มาก่อน การตีความก็จะแตกต่างกันออกไป หากความหมาย โดยนัยแฝง เป็นความหมายระดับที่สองของตัวหมาย มายาคติก็ควรจะเป็นความหมายขั้นที่สอง ของตัวหมายถึง ในการแสดงความหมายโดยนัยแฝงหรือวาทกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ร่วมทำการ สื่อสาร

มายาคติ ไม่ได้เป็นสากลในวัฒนธรรมหนึ่งๆ เนื่องจากยังมีวัฒนธรรมย่อย ลงไปอีกใน สังคมของเรา อีกลักษณะหนึ่งของมายาคติก็คือ ความเปลี่ยนแปลงที่ไม่หยุดนิ่ง บางครั้งก็ เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว เพื่อที่จะสนองความต้องการและคุณค่าที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรม

#### แนวทางในการศึกษาเชิงสัญญวิทยา

1. ศึกษาในเรื่องของสัญญะ (Sign) ซึ่งจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ มีความหมายถึง บางอย่างทีนอกเหนือจากตัวของมันเองและสัญญะนี้จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้อง ว่าเป็นสัญญะ ดังนั้นสัญญะ จึงเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง

จากความแตกต่างกันของความสัมพันธ์ระหว่าง สัญญะกับวัตถุ หรืออะไรที่มันอ้างถึง จึง แบ่งสัญญะออกเป็น 3 รูปแบบคือ

Icon (สัญลักษณ์) หมายถึงสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นภาพหรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัดเจน มันอาจจะเป็นหรือคือเสียงที่เหมือนกันก็ได้ รูปแบบของ Icon ถูกกำหนดขึ้นมาโดยภาพปรากฏของวัตถุนั้นเอง เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน แผนที่ หรือเสียงฮัมคล้ายผึ้งในธรรมชาติ

Index (ดัชนี) หมายถึงสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เครื่องหมายที่แสดงยศ ตำแหน่ง จะเป็นตัวชี้ให้เห็นถึงความมีอำนาจ หรือ ควันเป็น index ไฟ

Symbol (สัญลักษณ์) หมายถึงสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ เป็นกฎหรือระเบียบหรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจเหมือนกัน เช่น ภาษา ตัวเลข หรือกฎระเบียบที่ใช้ในท้องถิ่น เป็นลักษณะของสัญลักษณ์ที่ไม่มีความสัมพันธ์หรือความคล้ายกันระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุ แต่เกิดขึ้นจากการตกลงร่วมกันของผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นๆ จากการเชื่อมกันของวัตถุกับส่วนของประเพณีนิยม

ลักษณะของสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบนี้ ไม่ได้แยกขาดจากกันโดยเด็ดขาด สัญลักษณ์หนึ่งๆ อาจประกอบไปด้วยรูปแบบต่างๆ กัน เช่น ภาพของผู้หญิงเปลือยกาย สามารถเป็นได้ทั้งภาพลักษณะคือ ภาพของผู้หญิงคนนั้นจริงๆ ขณะเดียวกันก็เป็นดัชนีชี้ให้เห็นว่าเป็นตัวแทนของเพศหญิงที่มีอาชีพถ่ายแบบเปลือย และก็เป็นสัญลักษณ์ในแง่ที่ว่าคนในสังคมมองอาชีพลักษณะนี้ด้วยมุมมองอย่างไร

2. ศึกษาในเรื่องของรหัส (Code) เป็นรหัสพฤติกรรมและรหัสการให้ความหมาย ซึ่งอยู่ในลักษณะรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมต่างๆ รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่างๆ หลักการคือ เราจะนำสัญลักษณ์ย่อยๆ เหล่านั้นมาสัมพันธ์กันอย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองของเราและจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ในกระบวนการเข้ารหัส และการถอดรหัส ผู้รับสารและผู้ส่งสารนั้นไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน ดังนั้นการถอดรหัสเพี้ยนไปเป็นกฎของการสื่อสาร มิใช่ข้อยกเว้น เนื่องจากฝ่ายผู้รับเองก็มีกระบวนการอ้างอิงที่นำมาสร้างรหัสต่างๆ มากมาย เพราะฉะนั้นจึงไม่มีการถอดรหัสที่ผิดพลาด มีเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากผู้ส่งเท่านั้น

3. วัฒนธรรม (Culture) สัญลักษณ์และรหัสต่างๆ จะเกี่ยวพันกันอยู่ในแต่ละวัฒนธรรม และที่สำคัญก็คือมันจะมีความหมายเฉพาะเมื่ออยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ สัญลักษณ์แต่ละชนิดจะมีธรรมชาติ

เป็นของตนเอง การเข้าใจธรรมชาติของมันจะช่วยให้เราสามารถเลือกใช้และตีความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น หลักของสัญญวิทยาและการสร้างความหมายนี้จะเป็นกรอบและเครื่องมือในการวิเคราะห์ว่า ผู้ผลิตวาทกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา สามารถถอดความหมายออกมาจากสัญญะซึ่งอยู่ในรูปของวาทกรรมการพัฒนา และให้ความหมายกับมันอย่างไร และประการถัดมายังช่วยให้ผู้ศึกษาตีความหมายจากสัญญะของผู้ผลิตวาทกรรมเหล่านี้อีกหนึ่งด้วย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีสัญญวิทยานำมาวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์บิงย่า เนื่องจากการสนทนาในเกมนั้นในบางครั้งผู้เล่นมักจะส่งสัญลักษณ์แทนการส่งคำพูดหรือข้อความ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านั้นเป็นการสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อสารเฉพาะเกมเท่านั้น

## 2.6 แนวคิดกระบวนการสร้างคำใหม่ในการสื่อสาร (Words and word-formation processes)

ภาษานับได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งGeorge Yule (1995) (อ้างถึงในวิทวัส เกื่อนทอ, 2543) เชื่อว่าคนในสังคมจะสามารถเข้าใจคำที่เกิดขึ้นและจัดการใช้คำนั้นๆ ต่างรูปแบบกันไป ซึ่งความสามารถในการทำความเข้าใจและการใช้คำจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และพื้นหลังทางสังคมของแต่ละบุคคล อีกทั้งขึ้นอยู่กับกระบวนการสร้างคำในภาษาที่สังคมนั้นใช้อยู่ เราควรมุ่งความสนใจไปที่กระบวนการของการเติบโตและการเกิดขึ้นของคำใหม่มากกว่าจะมุ่งสนใจโต้แย้งการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการนี้ และรูปแบบของการสร้างคำใหม่ขึ้นมาในสังคมมีดังต่อไปนี้

1. การประดิษฐ์สร้าง (Coinage) : เป็นกระบวนการพื้นฐานของการเกิดคำใหม่ๆ โดยคำเหล่านี้จะมาจากการเรียกชื่อของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในชีวิตประจำวัน
2. การยืมมาจากภาษาอื่น (Borrowing) : เป็นกระบวนการพื้นฐานอย่างหนึ่งที่หยิบยืมคำจากภาษาอื่นมาใช้ในสังคมของตน โดยจะเป็นกระบวนการที่แปลความหน่วยคำนั้นๆ มาโดยตรง
3. การประสมรวม (Compounding) : เป็นการหยิบคำใดคำหนึ่งมาประสมกับอีกคำหนึ่งเพื่อให้ได้คำที่มีความหมายใหม่เกิดขึ้น
4. การผสมให้เหมาะสม (Blending) : เป็นการเลือกใช้บางส่วนของคำนั้นเพื่อความสะดวกหรือเหมาะสมในการใช้ หรืออาจนำคำสองคำมารวมกันแล้วตัดบางส่วนออกและเกิดเป็นคำใหม่ขึ้น

5. การตัดคำ (Clipping) : เป็นกระบวนการที่ตัดส่วนหนึ่งของคำออกเพื่อให้สั้นลงเพื่อความสะดวกในการพูด โดยส่วนใหญ่จะเป็นคำที่มากกว่า 1 พยางค์
6. การกลับหน้าที่ของคำ (Backformation) : เป็นกระบวนการพิเศษในการสร้างคำใหม่ โดยการเปลี่ยนคำซึ่งเดิมมีหน้าที่หนึ่ง มาใช้มโนอีกหน้าที่หนึ่ง โดยเพิ่มหรือลดคำเข้าไปในหน่วยคำเดิม
7. การเปลี่ยนหน้าที่ของคำ (Conversion) : เป็นกระบวนการเปลี่ยนหน้าที่ของคำโดยสิ้นเชิง เช่น จากเดิมมีหน้าที่เป็นคำนาม ก็ถูกนำมาใช้เป็นกริยา โดยไม่ลดหรือเพิ่มจากหน่วยคำเดิม
8. การใช้คำย่อ (Acronyms) : เป็นการนำตัวอักษรแรกของแต่ละคำมารวมกันเกิดเป็นคำใหม่ ส่วนใหญ่จะเป็นคำที่ยาว หรือเป็นคำศัพท์พิเศษ
9. การหลាក់คำและการเติมคำอุปสรรคหรือคำปัจจัย (Derivation, Prefixes and Suffixes) : เป็นการใช้คำเติมหน้าหรือเติมหลังคำเดิม เพื่อให้มีความหมายใหม่ที่คล้ายเดิม หรือเปลี่ยนไป
10. กระบวนการหลากหลาย (Multiple Processes) : กระบวนการเกิดคำใหม่อาจเกิดจากหลายๆ กระบวนการที่กล่าวมาแล้ว เพื่อสร้างคำใหม่ขึ้นใช้เพื่อความสะดวกและเหมาะสมในการสื่อสารกัน

## 2.7 แนวคิดการสื่อสารเชิงอวัจนะ (Nonverbal Communication)

การสื่อสารเชิงอวัจนะ คือการสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ที่ไม่ใช่ถ้อยคำ ซึ่งนอกจากการทำทาง ภาษากาย วิธีการออกเสียงพูด อาทิ การผันเสียง การหยุด น้ำเสียง ระดับความดัง และสภาพแวดล้อมในการสื่อสาร วัตถุประสงค์บุคคล อาทิ เครื่องประดับและเสื้อผ้า รวมทั้งรูปร่างหน้าตา และการแสดงออกทางสีหน้า (ชิตาภา สุขพล้ำ, 2548) ซึ่งจากงานวิจัยเรื่องการสื่อสารผ่านเกมออนไลน์ปัจจุบันนี้จะนำแนวคิดนี้มาวิเคราะห์ในส่วนของเครื่องประดับและเสื้อผ้าของตัวละครที่ผู้เล่นใช้สวมบทบาทแทนตนเองที่แสดงให้เห็นถึงการทำการสื่อสารของผู้เล่น

การแต่งกายไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้าและเครื่องประดับนั้น สามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิด จิตใจ ธรรมเนียม ฐานะ ระดับสังคม นิสัย ความรู้และมารยาท ฯลฯ ของผู้แต่งได้ด้วย ซึ่งการแต่งกายที่เหมาะสมกับสถานที่และโอกาส ย่อมดึงดูดความสนใจให้อยากรู้จักและสนทนาด้วย ลักษณะการแต่งกาย จะสะท้อนถึงบุคลิกภาพของผู้แต่ง ให้ปรากฏแก่ผู้พบเห็น หรือบอกที่มาของบุคคลนั้นได้

ลักษณะเสื้อผ้าที่ใช้สามารถบอกความรู้สึกนึกคิด อาทิ คนที่ใส่เสื้อคอกว้าง หรือใสน้อยชิ้น แสดงถึงความเปิดเผย กล้าแสดงออก ชอบเรียกร้องความสนใจ แต่ถ้าแต่งกายมิดชิดมักจะมีถือตัว รั้งมัดระวังในกาแสดงตน นอกจากนี้สีสันทันของเสื้อผ้าและลักษณะของเครื่องประดับสามารถบ่งบอกความคิดของผู้สวมใส่ได้ อาทิ ถ้าใส่ชุดขาด แสดงถึงการเรียกร้องความสนใจ หรือถ้าใส่เสื้อดีสลายตา จะแสดงถึงอารมณ์แจ่มใส คบคนง่าย และถ้าใส่สีเข้มแสดงถึงการต้องการพรางตัว ไม่ต้องการให้ใครสนใจ และเครื่องประดับที่มีขนาดใหญ่แปลกตา จะสร้างความสนใจได้มากกว่า เครื่องประดับเรียบๆ ทั่วไป หรือแม้แต่ทรงผมและสีผมยังสามารถสื่อสารบางอย่างไปสู่ผู้พบเห็นได้เช่นกัน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่องมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะ หน้าที่และประโยชน์ที่เกิดขึ้นมาในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่าลักษณะมณฑลสาธารณะของการสื่อสารเป็นเวทีเสวนาทงวัฒนธรรม ที่มีประเด็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน และเป็นช่องทางให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในหน้าที่ อาทิ การให้ข้อมูลสาธารณะ การสอดส่องดูแลสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ยังเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ของตนเอง

ศุภนิสา ทดลา (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาในห้องสนทนา ภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และศึกษาปัจจัยในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมกรรมการสื่อสาร โดยการวิเคราะห์เนื้อหา การสนทนาในกลุ่มและการสัมภาษณ์เจาะลึก ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปในรูปแบบที่แตกต่าง และคล้ายคลึงกับโลกของความเป็นจริง ซึ่งผู้สนทนามีอิสระ เสรีภาพในการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจน สัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกในการสนทนา และผู้สนทนาจะคิดเพื่อสร้างคำ และรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของรูปแบบการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์

วิหวัธ เดือนทอ (2543) ได้ทำการวิจัยเรื่องรูปแบบการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่าง

เป็นบทสนทนาที่ปรากฏบนแม่ข่ายของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และแม่ข่ายเว็บมาสเตอร์ โดยการเข้าสังเกตการณ์ และบันทึกบทสนทนาจากห้องสนทนาที่มีผู้ร่วมสนทนามากที่สุด 5 อันดับแรก ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซีในสวนต่างๆ จะผ่านมายัง แม่ข่ายไออาร์ซีก่อนเสมอ นอกจากนี้การใช้ภาษาในการสื่อสารที่ปรากฏในบทสนทนาบนเครือข่ายไออาร์ซี มีลักษณะเฉพาะ ในการใช้คำและการสะกด ระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร การสื่อความหมาย การใช้สัญลักษณ์ และการควบคุมการใช้ภาษาและการสื่อสาร

จิรัฐ ศุภการ (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่องการอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง วัตถุประสงค์เพื่อสำรวจชุมชนใหม่บนไซเบอร์สเปซมีชื่อว่าแลมบ์ดามูซึ่งเป็นชุมชนเสมือนจริงแห่งแรก และอนุญาตให้ผู้อาศัยอยู่สามารถที่จะสร้างตัวตนใหม่ได้อย่างที่ตนต้องการภายใต้ระบบการสร้างสภาพแวดล้อมจำลอง มีปฏิสัมพันธ์กันได้ทุกอย่างเช่นในโลกแห่งความเป็นจริง รวมถึงมีรูปแบบการปกครองเป็นของตนเองอีกด้วย ผลการวิจัยพบว่าผู้คนในชุมชนเสมือนจริงมีการสร้างตัวตนที่หลากหลายและมีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง มีเพศชายเป็นส่วนใหญ่ โดยปกครองตนเองแบบประชาธิปไตยผ่านผู้แทนที่มีความสามารถทางด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ขั้นสูง และสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของค่านิยมต่างๆในโลกแห่งความเป็นจริงผ่านคำอธิบายตัวตนของประชากร

จิรดา มหาเจริญ (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม วัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์ และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณสมบัติทางประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์ ที่มีผลต่อสุขภาพ เศรษฐกิจ การศึกษา ความสัมพันธ์ทางครอบครัว และความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน โดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่าผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่คือด้านการเงิน และด้านสุขภาพ และทะเลาะกับครอบครัวเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่น และมีเวลาพูดคุยหรือทำกิจกรรมกับสมาชิกในครอบครัวลดลง และผลการศึกษาที่ต่ำลง ส่วนผลกระทบในทางบวกคือการรับรู้เรื่องการเล่นเกมที่เป็นเวลา การประมาณค่าใช้จ่ายและการเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัย

วลัยลักษณ์ ใจสูงเนิน (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคของวัยรุ่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์โรคที่มีต่อวัยรุ่น ผลการวิจัย

พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีคของวัยรุ่นจะมีความแตกต่างจากการเล่นเกมอื่นๆ โดยจะแสดงออกมา 2 ลักษณะคือ 1.วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์เร็กนารีคในด้านความบันเทิง 2.วัยรุ่นเสพติดเกมออนไลน์เร็กนารีค จนไม่สามารถควบคุมเวลาได้ ละเลยการใช้ชีวิตในมิติอื่นๆ

พนมกร ตังทนต์สวัสดิ์ (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ "เร็กนารีค" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนารีค รวมไปถึงการศึกษา กฎ บรรทัดฐาน แก่นความคิด จากและสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ ในเกมว่ามีการแสดงความหมายอย่างไรในสังคมเสมือน โดยการสังเกตการณ์และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่ามีเนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์เร็กนารีค ในด้านต่างๆ คือ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเกม จากและสัญลักษณ์พิเศษ อีกทั้งยังพบว่าแก่นหลักของเกมเต็มไปด้วยความรุนแรงและสิ่งที่ยึดต่อศีลธรรมจรรยา ซึ่งพบความรุนแรงในหลายๆ ด้าน