

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยในเรื่องไดอารีออนไลน์ในฐานะพื้นที่
ระบายนางจิต ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารดังหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน
2. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตนในวัฒนธรรมสมัยนิยม
3. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ทางสังคม
4. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร
6. แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยา
7. ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม
8. วัฒนธรรมการเขียน
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน

ตัวตน หรือ Identity (ญาคา ศรีชัย, 2547) คือการแสดงลักษณะของตัวตนซึ่งสามารถ
แปรเปลี่ยนไปตามบริบท โดยมีชื่อเรียกแทนคำว่าตัวตนหลายคำ ได้แก่ Subject, Individual,
Personality, Self, Agency เป็นต้น

1.1 คอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน

ปัจจุบันชีวิตของมนุษย์เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์เข้ามามี
บทบาทในการใช้ประโยชน์ต่างๆ เช่น ให้ความบันเทิงและความรู้ รวมถึงการติดต่อสื่อสารต่างๆ
ดังนั้นจึงถือได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นบริบทหนึ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของเรา (ญาคา
ศรีชัย, 2547)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ถ้าให้เวลาไม่
นานคนจะค่อยๆสร้างตัวตนออนไลน์ (Online Identity) ขึ้นมาได้ การสื่อสารให้ความสำคัญกับ
คำถามที่ว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์ปกปิดเพศ บุคลิกภาพ รสนิยมทางเพศและลักษณะตัวตนที่แท้จริง
รวมทั้งการแสดงตัวตนซ้อนขึ้นได้ (Multiple Identity) ดังนั้นจึงถูกนำไปเพื่อสร้างทางเลือกเป็น

ตัวตนของคน รวมทั้งเข้าไปสัมพันธ์กับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนได้อย่างไร เรื่องนี้ จึงทำให้ได้แนวคิดเรื่องตัวตนที่แท้จริง (กิตติ กันภัย, 2543 อ้างใน ญาดา ศรีชัย, 2547)

การสร้างตัวตนในลักษณะต่างๆ สัมพันธ์กับปัจจัยเชิงโครงสร้าง (ญาดา ศรีชัย, 2547) ซึ่งได้แก่

1. โครงสร้างเวลาของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตนกล่าวคือ เวลาที่เพียงพอเป็นปัจจัยต่อการก่อร่างสร้างตัวตนและการแสดงออกโดยอาศัยตัวตนของผู้สื่อสาร หากเวลาไม่พอการสร้างตัวตนก็อาจจะเป็นไปไม่ได้ นอกจากนั้นเวลายังส่งผลต่อความประทับใจให้กับคู่สื่อสาร ถ้าผู้ส่งสารตอบได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้ส่งสามารถควบคุมการแสดงตัวตนได้ทันทั่วทั้ง ความถี่ในการเขียนสามารถบอกความแตกต่างของตัวตนระหว่างผู้เขียนหนังสือมากกับผู้เขียนหนังสือน้อย ส่วนผู้ที่เขียนตอบได้ในชุมชนนานๆ ครั้ง อาจจะใช้เวลาในการมีส่วนร่วมค่อนข้างนานกว่าผู้อื่น ซึ่งเป็นการยืนยันบทบาทของตัวฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งๆ ในชุมชน
2. บริบทภายนอกและวัตถุประสงค์ของกลุ่ม มีผลต่อการสร้างตัวตน การมีวัตถุประสงค์ที่เหมือนกันทำให้ได้แสดงข้อคิดเห็นต่างๆ ที่ทำให้เป็นปัจจัยในการแสดงตัวตนที่แท้จริงเพื่อประโยชน์ในการพูดคุยอย่างตรงไปตรงมา
3. ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์มีผลต่อการใช้ชื่อและการต่อเติมชื่อ หรือ Signature Files ว่าทำได้หรือไม่ หากทำไม่ได้การสร้างตัวตนก็จะมีรายละเอียดน้อยการใช้ Signature Files เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้สื่อสารใช้เพื่อสร้างตัวตน Signature Files มีชื่อย่อว่า Sigfiles ซึ่งจะผูกติดไปกับข้อความหรือหน้าที่แสดงชื่อของผู้ส่ง ซึ่งประกอบด้วยชื่อเป็นหลัก ส่วนประกอบอื่นๆ ที่ช่วยสร้างความหลากหลายในตัวตนคือ เครื่องหมาย หรือตราสัญลักษณ์
4. ลักษณะของผู้สื่อสารสัมพันธ์กับการสร้างตัวตนถูกสร้างในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารสามารถสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่อาจมีลักษณะไม่แตกต่างไปจากเดิมหรือแตกต่างไปจากเดิมบ้างหรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิง

คอมพิวเตอร์เป็นสถานที่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง(อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2543 อ้างใน ญาดา ศรีชัย, 2547) จากอดีตสถานที่ที่เราใช้ในการติดต่อพบกันโดยตรงซึ่งอยู่ในลักษณะที่เป็นรูปธรรม แต่ปัจจุบันคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนสถานที่นั้นๆ ให้กลายมาอยู่ในรูปของนามธรรมมากขึ้น โดยเราสามารถพบเจอและติดต่อใครก็ตามที่เราไม่รู้จักมาก่อนได้บนจอคอมพิวเตอร์ ถือว่าเป็นพื้นที่ในจอแคบๆ แต่กลับย่อโลกทั้งโลกให้เล็กลงหรือแคบในมิติเวลาและสถานที่มาอยู่เพียงที่หน้าจอเล็กๆ ซึ่งไม่มีขอบเขตจำกัด หรือที่เรียกกันว่าอาณาจักร Cyber เป็นชุมชนนามธรรมเป็นการแทนที่การพบปะแบบซึ่งๆ หน้า Holmes (1997, อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2543) กล่าวว่าความเป็นนามธรรมเป็นตัวดึงความเป็นปัจเจกของตัวตนออกมาในโลกไซเบอร์ คุณสามารถเป็น

ใครหรืออะไรก็ได้ สามารถที่จะลบตัวตนเก่าๆ สร้างตัวตนใหม่ในชื่อที่ไม่มีใครรู้จักหรือเห็น ถือว่าเป็นตัวตนในจินตนาการล้วนๆ

อาณาจักรไซเบอร์พยายามสร้างให้มนุษย์คิดแบบคอมพิวเตอร์ พูดและสื่อสารกันด้วยภาษาไซเบอร์ โดยสร้างวิธีการคิดและการใช้เหตุผลที่เป็นกลไกเป็นระบบเหมือนกันแก่สมาชิกกลุ่ม ดังนั้นมันจึงเป็นสิ่งที่สามารถเพิ่มความมั่นใจ และความรู้สึกถึงการมีอำนาจแก่ปัจเจกที่อยู่หน้าจอ ทำให้ผู้ที่ใช้รู้สึกว่าสามารถที่จะใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ คิดค้น เลียนแบบและควบคุม รวมทั้งการเอาชนะมิติที่มองไม่เห็นบนหน้าจอได้ สิ่งนี้เองคือจุดที่โลกคอมพิวเตอร์ต่างจากระบบสื่อสาร ที่ผ่านมานั้นเพิ่มพลังจินตนาการและความเป็นผู้สร้างแก่ปัจเจก นอกจากนี้ในโลกของคอมพิวเตอร์ยังสร้างอาการอย่างหนึ่งที่เรียกว่าการเสพติด รวมทั้งยังเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เกี่ยวกับร่างกายของเราด้วย (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543 อ้างใน ญาดา ศรีชัย, 2547 หน้า 24-25)

นอกจากนี้แล้วการสื่อสารในโลกของไซเบอร์มีลักษณะเป็นตัวหนังสือเป็นหลัก ผู้สื่อสารมองไม่เห็นหน้าตา รวมทั้งสีหน้าท่าทางของกันและกัน โดยแยกไม่ออกว่าใครอายุเท่าใดเป็นเพศไหน ด้วยเหตุนี้จึงเอื้อต่อการทดลองเป็นเพศต่างๆ ให้ผู้คนแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันและทำให้ผู้สื่อสารแสดงแง่มุมบางอย่างของบุคลิกภาพที่ตัวผู้สื่อสารเองไม่เคยค้นพบหรือตระหนักมาก่อนว่ามีหรือเป็นไปได้ ดังนั้นการแสดงตัวตนโดยผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้ไม่สามารถรู้ถึงลักษณะหรือตัวตนที่แท้จริงของคนๆ นั้นได้เพราะตัวเขาอาจจะแสดงตัวตนออกมาในลักษณะที่เขาเป็นและในลักษณะที่เขาเพิ่งสร้างหรือค้นพบซึ่งอาจเป็นความจริงหรือตัวปลอมก็ได้

2. แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตนในวัฒนธรรมสมัยนิยม

Popular culture ในคำแปลภาษาไทยนั้นก็มีหลากหลายคำด้วยกันไม่ว่าจะเป็น วัฒนธรรมสมัยนิยม, วัฒนธรรมป๊อป, วัฒนธรรมมวลชน, วัฒนธรรมประชานิยม, วัฒนธรรมประชาชน, กระแสป๊อป หรือแม้แต่การใช้ทับศัพท์คำว่า ป๊อป-คัลเจอร์ ซึ่งในความหมายของคำเหล่านี้ล้วนเต็มไปด้วยกิจกรรม ทุกอย่างในชีวิตประจำวันของเราที่สังคมให้ความนิยมชมชอบ แทบทุกกระแสที่อยู่ในความสนใจของคนจำนวนมากโดยการนำเสนอของสื่อมวลชน หรือสินค้า และบริการยอดนิยมที่อยู่รายรอบตัวเรา ล้วนจัดเข้าข่ายนิยามของวัฒนธรรมสมัยนิยม ไม่ว่าจะเป็นพิธีกรรม, เพลงป๊อป, คนตรี, ละคร, แฟชั่น, ศิลปะ, งานเขียนต่างๆ ที่อยู่ในกระแสนิยม

Chandra Mukeji and Michael Schudson (อ้างใน เอมอร์ ลิมวัฒนา, 2549) กล่าวว่า วัฒนธรรมสมัยนิยม หมายถึงความเชื่อและปฏิบัติการรวมถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่ได้รับการยอมรับหรือการนิยามอย่างแพร่หลาย โดยประชากรกลุ่มหนึ่ง และนั่นทว่าวง ศิริสุนทร ได้กล่าวเอาไว้ว่าป๊อปคัลเจอร์ต้องเป็นสิ่งที่มหาชนนิยม เป็นอะไรที่ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นสูง ไม่จำเป็นต้องเป็น

ชนชั้นใดชนชั้นหนึ่ง เป็นของที่นิยมได้ทุกคนชั้น และเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไม่ว่าทางใดก็ตาม

การวิเคราะห์ตัวตนในกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้น สามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็น 5 ลักษณะ คือ (พัฒนา กิตติอาสา, 2546 อ้างใน เอมอร ลิ้มวัฒนา, 2549)

1. ตัวตนได้จากการเสพลือ มีประสบการณ์ผ่านสื่อแล้วนำมาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง
2. ตัวตนเกิดในโลกความจริงเหนือความจริง โดยสื่อมักเป็นผู้สร้างความจริงเหล่านั้น เช่น ผู้หญิงสวยมักต้องมีสัดส่วนที่พอมบาง
3. ตัวตนที่ถูกแยกย่อย เช่น กลุ่มเกย์ กลุ่มเด็กเซ็กซี่เตอร์ฟอยท์
4. ตัวตนที่อยู่ในโลกที่ขัดแย้งกัน อันเกิดจากการสร้างความหมายที่ขัดแย้งกัน เช่น ผู้หญิงต้องเป็นทั้งแม่ และเป็นสาวเปรี้ยวในกลุ่มเพื่อน
5. ตัวตนในโลกแห่งสุนทรียะที่มีระดับแยกไปตามอำนาจที่ผู้อื่นเป็นผู้กำหนด เช่น คนมีเงินคนหนึ่งโรงชั้นหนึ่ง ผู้ใช้แรงงานคนหนึ่งควมตามโรงสองชั้น

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ (พัฒนา กิตติอาสา, 2546 อ้างใน เอมอร ลิ้มวัฒนา, 2549) ได้นำเสนอว่า เครื่องมือที่สำคัญที่สุดของการสร้างตัวตนในกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม ประกอบด้วยกลวิธี 7 อย่าง ได้แก่

1. การใช้คำขวัญ หรือคำสั้น ๆ ที่ง่ายซึ่งจะช่วยดึงดูดให้ผู้คนสนใจ
2. การตราหน้า การทำให้คนตัดสินใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ใช้เหตุผลประกอบ
3. การเหมารวม การทำให้คนเกิดความรู้สึกดีหรือประทับใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยปราศจากการวิเคราะห์ ตรวจสอบ
4. การถ่ายโอนสัญลักษณ์ เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ของสิ่งที่น่าเชื่อถือ เป็นที่เคารพมาเพื่อถ่ายโอนลงสู่อีกสิ่งหนึ่ง
5. การแห่ตาม การกระตุ้นความรู้สึกอยากมีพวกพ้อง ความเห็นด้วย
6. ความดึงดูดทางเพศ (Sex Appeal) การกระตุ้นความรู้สึกทางเพศให้คนหันมาสนใจ
7. เสียดคนตรี การนำเพลงประกอบ ทำให้รู้สึกคล้อยตาม และจดจำได้ง่าย

3. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ทางสังคม

ในอดีตกฤษฎีทางสังคมศาสตร์ (อภิญญา เพ็องฟูสกุล, 2543 อ้างใน ญาดา ศรีชัย, 2547 หน้า 18-20) มองพื้นที่ในเรื่องของเลขาณคติที่ประกอบไปด้วย มิติความกว้าง ความยาว และความลึก ซึ่งเป็นพื้นที่ภาษาเชิงปริมาตร ที่เป็นความจริงเชิงกายภาพซึ่งเป็นพื้นที่ว่างเปล่าที่มีอยู่ใน

โลก ไร่การจับจองหรือนำไปใช้ประโยชน์ แต่นักคิดสายทฤษฎีหลังสมัยใหม่กลับมองพื้นที่ในฐานะสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมที่ประจุไว้ด้วยความหมาย เป็นพื้นที่ทางกายภาพต่างๆ เช่น เกาะป่า สวนสาธารณะในเมือง หรือพื้นที่ในบ้านเรือนมิได้เป็นวัตถุหรือที่ว่างหรือสภาพแวดล้อมข้างนอกตัวเราที่มีไว้เพื่อให้นักใช้ประโยชน์เท่านั้น วิธีการจัดการพื้นที่เหล่านั้นยังสะท้อนถึงวิถีคิดที่มีต่อพื้นที่ เช่น ชาวบ้านใช้สอยพื้นที่ป่า และให้ภาพของป่าในฐานะพื้นที่ที่ศักดิ์สิทธิ์มีจารีตข้อห้ามและพิธีกรรม ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างคนในหมู่บ้านที่ใช้พื้นที่ป่านั้น ทั้งหมดนี้ทำให้เห็นภาพว่าการนิยามและจัดการพื้นที่เกี่ยวข้องกับการที่ปัจเจกนิยามตำแหน่งของตัวเองในสังคม

3.1 มิติต่างๆ ในการศึกษาเรื่องพื้นที่

มิติเรื่องพื้นที่สามารถแบ่งเป็น 3 มิติ (M. Dear, 1997 อ้างใน ญาดา ศรีชัย, 2547) ได้แก่

3.1 พื้นที่ทางกายภาพ (Physical Space) แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนแรกคือพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ซึ่งถือเป็นพรมแดนของนักภูมิศาสตร์หรือนักธรณีวิทยา ส่วนที่สองคือพื้นที่ทางร่างกายของมนุษย์ซึ่งเป็นการศึกษาในเชิงคุณสมบัติทางวัตถุโดยแพทย์และนักชีววิทยา

3.2 มิติพื้นที่ทางสังคม (Social Space) เป็นพื้นที่ทางมนทัศน์ซึ่งเป็นพื้นที่ของความสัมพันธภาพทางสังคม

3.3 พื้นที่ภายในจิตใจของปัจเจก (Mental Space) เป็นการศึกษาในส่วนของพื้นที่ภายในจิตใจทางจิตวิทยา ส่วนนักมานุษยวิทยาศึกษาเป็นพื้นที่ทางความคิดในเรื่องวิธีการจำแนกแยกแยะสิ่งต่างๆ เชื่อมโยงวิถีคิดการจำแนกแสดงตนออกมา หรือการแสดงตนอยู่ในสิ่งประดิษฐ์

3.2 พื้นที่ในสังคมเมืองปัจจุบัน

พื้นที่ของผู้คนในบริบททางวัฒนธรรมเมือง ปัจจุบันเป็นการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับประสบการณ์เชิงพื้นที่ในระดับจุลภาคและมหภาค เกี่ยวข้องกับวิธีการที่คนจัดการกับชีวิตประจำวัน จัดการกับเงื่อนไขการผลิตของระบบทุนนิยม รวมทั้งการจัดการเพื่อตอบโต้และเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัว การเปลี่ยนแปลงเรื่องพื้นที่ในสังคมปัจจุบันที่เกิดขึ้น ได้แก่

3.2.1 การเปลี่ยนแปลงของความรู้สึกเรื่องพื้นที่ในวัฒนธรรมปัจจุบันมีลักษณะเป็นนามธรรมมากขึ้น พื้นที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น แผนที่ที่แทนสัญลักษณ์ของพื้นที่ มีการกำหนดรูปแบบด้วยมาตรวัดพื้นที่ และความรู้ด้านเรขาคณิต ทำให้พื้นที่อยู่ในฐานะของช่องว่างที่เกิดมาจากเส้นและมุม สามารถวัดคำนวณได้ พื้นที่คือความว่างเปล่าที่มีนัยคือพลังเฉื่อย รอให้

มนุษย์เข้ามาจัดการและกระทำการเปลี่ยนแปลง พื้นที่จึงมีความหมายและมีคุณค่าด้วยการใช้ประโยชน์คือการลดคุณค่าทางพื้นที่ให้เป็นประโยชน์เชิงวัตถุ อีกนัยหนึ่งความว่างเปล่าคือก่อให้เกิดการตัดขาดจากประสบการณ์ของมนุษย์ที่ผูกพันกับพื้นที่นั้นๆ

3.2.2 ความเปลี่ยนแปลงของความรู้สึกลงพื้นที่ที่เกิดจากการเติบโตของระบบทุนนิยมที่พื้นที่กลายเป็นทรัพย์สินของเอกชนและกลายเป็นสินค้า จากพื้นที่ที่เคยมีสิทธิใช้ร่วมกันกลายเป็นที่ดินซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการผลิตและเป็นสินค้า ยิ่งพื้นที่กลายเป็นสินค้ามากเท่าไร ความมีลักษณะเฉพาะตัวของพื้นที่ยิ่งสูญเสียตามมามาก เพราะถูกตัดขาดจากประสบการณ์ของคนทำให้มีความเหมือนกันไปหมด นั่นคือความว่างเปล่าจะมีความหมายก็ต่อเมื่อถูกเปลี่ยนแปลงถูกพัฒนาโดยมนุษย์เท่านั้น

จากลักษณะการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้ไม่สามารถแยกประสบการณ์พื้นที่และเวลาออกจากกัน นักคิดร่วมสมัยเห็นพ้องต้องกันในเรื่องความหาค้นหาว่าเป็นพื้นที่ของประสบการณ์เวลาและพื้นที่ในวัฒนธรรมเมืองสมัยใหม่ ที่โลกถูกทำให้แคบลงในมิติของเวลาและสถานที่เนื่องจากเทคโนโลยีสามารถเอาชนะความแตกต่างของเวลาและสถานที่ด้วยการสื่อสารแบบ Cyberspace ทำให้ความหมายของสถานที่แบบเก่าที่รับรู้โดยประสบการณ์ตรงด้วยการมองเห็นไร้ความหมายและกลายเป็นลักษณะของนามธรรม โดยทำให้สามารถติดต่อกับคนที่ไม่เคยเห็นหน้าจากคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเพียงพื้นที่แคบๆ แต่กลับไม่มีขอบเขตจำกัดด้วยความเป็นอาณาจักรแห่งไซเบอร์ ที่พยายามให้มนุษย์คิดแบบคอมพิวเตอร์ พูดและสื่อสารด้วยภาษาไซเบอร์ ด้วยการสร้างความคิดและใช้เหตุผลอย่างเป็นกลไกและเป็นระบบ จากไซเบอร์ที่ถูกประณามว่าเป็นผู้ปล้นชิงความเป็นมนุษย์กลับกลายเป็นผู้กอบกู้ความเป็นมนุษย์คืนมา

จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงตรรกะของทุนเป็นการเร่งอัตราการบริโภคทำให้คนเกิดจิตสำนึกและให้ค่านิยมในการบริโภคสินค้าอันรวดเร็ว รวมไปถึงการใช้ชีวิตทั้งหมดด้วยการทำอะไรอย่างง่ายๆ และรวดเร็ว

4. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว

พื้นที่สาธารณะมีรากฐานแนวคิดมาจากการเมืองที่มีการใช้สถานที่ใดสถานที่หนึ่งเป็นที่ชุมนุมกันเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมืองโดยอิสระ เช่น ร้านกาแฟ ศาลากลาง สภาเมือง เป็นต้น รวมทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น นวนิยาย บทวิจารณ์ต่างๆ เป็นต้น

การเกิดขึ้นของสื่อกับ "พื้นที่สาธารณะ" สามารถพิจารณาแบ่งได้เป็น 3 สมัย ดังนี้

(กาญจนา แก้วเทพ, 2543 อ้างใน เอมอร ลิ้มวัฒนา, 2549)

1. ยุคแรก ประเภทของการสื่อสารและสื่อหนังสือพิมพ์เป็นสื่อที่เอื้อต่อการเกิด

Communication Rationality ตามแนวคิดของ Habermas แต่เมื่อหนังสือพิมพ์เปลี่ยนแปลงไป เป็นเชิงธุรกิจ และสนใจที่จะขายผู้อ่านให้แก่โฆษณามากกว่า หนังสือพิมพ์ก็เริ่มห่างหายจากภารกิจ ดังกล่าว

2. ยุคที่สอง ยุคของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิทยุและโทรทัศน์นั้น ได้เข้ามาทำหน้าที่สร้าง พื้นที่สาธารณะได้น้อยมาก เนื่องมาจากรูปแบบการใช้สื่อวิทยุและโทรทัศน์เป็นสื่อที่ใช้อยู่ภายใน บ้านแบบส่วนตัว / เป็นครอบครัว (Domestic Media) และแม้ว่าจะเป็นสื่อที่มีความเร็วว่า หนังสือพิมพ์ แต่ก็มีลักษณะแตกแยก ประเด็นต่าง ๆ เข้ามาสู่ความสนใจแล้วก็ถอยห่างออกไปอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นการเปิดตัวของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ ก็ยังค่อนข้างเน้นหนักไปทางเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงมากกว่าการถกเถียงทางการเมือง

3. ยุคที่สามหรือยุคปัจจุบันเป็นยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (Virtual Communication) โดยมีสื่อคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง ในด้านหนึ่ง การสื่อสารแบบเสมือนจริงนี้จะป็นรูปแบบ การรู้เฝ้าการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Communication) ขึ้นมาใหม่ เพราะผู้ส่ง สารและผู้รับสารจะสนทนาพูดคุยกันได้แบบตัวต่อตัว ข้อที่แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบ เผชิญหน้าอย่างเดิมก็คือ การเผชิญหน้านั้นเป็นการเผชิญกันในโลกของคอมพิวเตอร์ (Cyberspace) ไม่ใช่โลกของกายภาพ

พื้นที่สาธารณะเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ไปตามเทคโนโลยีของสื่อที่พัฒนาไป เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และในปัจจุบันตามเว็บไซต์ต่างๆ ที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็น ในเรื่องต่างๆ

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้พื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นในชุมชนออนไลน์หรือสังคม ไซเบอร์สเปซ (The Public Sphere in Cyberspace) ได้กลายเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์(Electronic Marketplace) ประชาชนสามารถท่องไปยังเว็บต่าง ๆ ได้ ซึ่งทำให้เกิด การตีความหมายใหม่ตามแนวคิดของ Habermas คือสื่อใหม่ถูกมองว่าทำให้พื้นที่ส่วนบุคคล (Sphere of Private People) มาเป็นพื้นที่สาธารณะ โดยมีประเด็นที่น่าสนใจอยู่ที่การนำเสนอ ความเสมอภาคระหว่างสมาชิก ซึ่งรวมถึงการถกเถียงโดยอาศัยประสบการณ์ส่วนบุคคลในการใช้ หรือเริ่มจากการตีความข้อมูลที่ได้นำเสนอผ่านระบบสื่อ (มนทกานต์ ตปนียางกูร, 2545 อ้างใน เอมอร์ ลิ้มวัฒนา, 2549)

ชุมชนในโลกไซเบอร์เป็นชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่สาธารณะอีกรูปแบบหนึ่งในการสื่อสาร ผ่านทางคอมพิวเตอร์โดยมีรูปแบบแตกต่างไปจากพื้นที่สาธารณะปกติ คือการสื่อสารในพื้นที่ สาธารณะแบบปกติเป็นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า แต่การสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์การ

เผชิญหน้าที่เกิดขึ้นก็เป็นการเผชิญหน้าแบบเสมือนเช่นเดียวกับลักษณะของพื้นที่สาธารณะ ผู้สื่อสารไม่สามารถสังเกตสีหน้า แววตา ท่าทางที่แท้จริงของผู้ที่ตนสื่อสารอยู่ด้วยได้ แม้จะมีเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาช่วยที่จะทำให้เราสามารถมองเห็นผู้ที่สื่อสารกับเราแต่ก็เป็นรูปแบบที่เสมือนจริงเท่านั้น

การบันทึกเรื่องราวลงไปบนอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องราวที่มีความเป็นส่วนตัว เป็นพื้นที่ที่มีเนื้อหาที่แสดงความเป็นส่วนตัว เช่นเดียวกับห้องน้ำ กิจกรรมที่ปรากฏในห้องน้ำจะไม่ปรากฏในที่สาธารณะ กิจกรรมที่ทำให้เราจะมั่นใจว่าไม่มีใครเห็น ไม่มีใครรู้ เรามั่นใจว่าเป็นพื้นที่ของเรา เราเป็นเจ้าของพื้นที่ รู้สึกปลอดภัย เราสามารถจะถอดเสื้อผ้าออกทุกชิ้นได้โดยไม่ขัดใจ ในขณะพื้นที่ที่ทั่วๆ ไปเราจะเงินอายแม้ว่าลืมหิดลกระดุมบางเม็ด เช่นเดียวกับการเขียนไดอารี่ที่โดยทั่วไปไม่มีใครสามารถมาอ่านสิ่งที่เราเขียนได้ อีกทั้งผู้บันทึกก็ไม่อยากให้ใครอ่าน แต่เมื่อการบันทึกไดอารี่ปรากฏในรูปแบบออนไลน์ เกิดปรากฏการณ์ที่เปรียบเทียบการเปลื้องผ้าในตู้โทรศัพท์สาธารณะ กล่าวคือ แม้พื้นที่จะเล็ก เป็นส่วนตัว แต่พื้นที่นั้นผนังทุกด้านเป็นวัตถุโปร่งใส ผู้คนสามารถมองเห็นเราได้จากมุมต่างๆ (ปิยนตร ขาวโต, 2547)

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

5.1 การสื่อสารภายในตัวบุคคล หมายถึง การสื่อสารที่บุคคลเดียวเป็นทั้งผู้ส่งสาร และผู้รับสาร เช่นการคิดอยู่คนเดียว การอ่านหนังสืออยู่คนเดียว การพูดกับตัวเอง

การบันทึกไดอารี่นับเป็นหนึ่งในรูปแบบของการสื่อสารภายในตัวบุคคล เป็นการบันทึกเรื่องราวต่างๆ โดยผ่านตัวอักษร ซึ่งในขณะที่จะบันทึกเรื่องราวผู้บันทึกต้องนึกคิด เรียบเรียง และทบทวนเรื่องราวต่างๆ ออกมาเป็นการจัดระบบความคิดของตนเอง

5.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล หมายถึง การสื่อสารที่มีบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป สื่อสารกัน โดยเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับสลับกันไป มองเห็นหน้าตากัน และพูดกันได้อย่างทั่วถึง การสื่อสารประเภทนี้ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารในลักษณะกลุ่มย่อย ที่ทุกคนสามารถได้แลกเปลี่ยนสารกันได้โดยตรง เช่น การพูดคุยกัน การสอนหนังสือในกลุ่มย่อย การประชุมกลุ่มย่อย การเขียนจดหมายโต้ตอบกัน เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่สำคัญมี 6 ประการ ซึ่งวัตถุประสงค์เหล่านี้เราอาจไม่ทราบหรือตระหนักตั้งใจในขณะที่ทำการสื่อสารระหว่างบุคคลอยู่ก็ได้ (Devito, 1986 อ้างใน ปิยนตร ขาวโต, 2547) ซึ่งวัตถุประสงค์ทั้ง 6 ประการมีดังนี้

1. การค้นพบตนเอง เมื่อเราทำการสื่อสารระหว่างบุคคลจะช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และคนอื่นด้วย การรับรู้เกี่ยวกับตนเองส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการที่เราเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองจาก

การสื่อสารกับคนอื่น การสื่อสารระหว่างบุคคลจะเปิดโอกาสให้เราได้พูดเกี่ยวกับสิ่งที่เราชอบ ความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของเรา

2. การค้นพบโลกภายนอก การสื่อสารระหว่างบุคคลทำให้เราเข้าใจโลกภายนอกได้ดียิ่งขึ้น ทั้งในด้านวัตถุ เหตุการณ์ ผู้คน ถึงแม้ว่าข่าวสารจำนวนมากจะมาถึงเราจากแหล่งสื่อมวลชน แต่บ่อยครั้งเรามักอภิปรายและเรียนรู้ผ่านทางปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

3. การสร้างและดำรงความสัมพันธ์อันดี ความปรารถนาที่สำคัญมากอันหนึ่งของคนเราก็คือการสร้างและดำรงความสัมพันธ์อันใกล้ชิดกับคนอื่น ๆ เราใช้เวลาเป็นจำนวนมากในการสื่อสารระหว่างบุคคลก็เพื่อการสร้างและดำรงความสัมพันธ์ทางสังคมกับคนอื่น ซึ่งความสัมพันธ์นี้จะช่วยลดความเหงาและความหุดห่วยให้เรามีความสุขมากขึ้นและทำให้เรามีความรู้สึกในแง่ดีกับตัวเรา

4. เปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรม บ่อยครั้งที่เราใช้ความพยายามในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของคนอื่นโดยผ่านทาง การสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชน แต่การสื่อสารระหว่างบุคคลจะมีประสิทธิภาพในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมเหนือกว่าการสื่อสารมวลชน

5. เพื่อการเล่นและความบันเทิง การพูดคุยกับเพื่อนฝูงเกี่ยวกับกิจกรรมในวันสุดสัปดาห์ การวิจารณ์กีฬา การเล่าเรื่องนิยาย เรื่องตลก การพูดคุยเพื่อฆ่าเวลา เหล่านี้ล้วนเป็นการใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการเล่นและความบันเทิง

6. เพื่อการช่วยเหลือ เราสามารถใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการช่วยเหลือ การรักษาทางใจ เช่น การพูดแนะแนวแก่นักเรียนนักศึกษา การพูดปลอบใจคนอกหัก การปลอบเด็กที่ร้องไห้ ซึ่งเป็นการใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการช่วยเหลือแบบไม่ใช้วิชาชีพ นอกจากนี้ยังมีการใช้แบบเป็นวิชาชีพด้วย เช่น นักจิตวิทยาได้ใช้การสื่อสารระหว่างบุคคลในการรักษาโรคทางจิต

5.3 การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

การถือกำเนิดของอินเทอร์เน็ตช่วยทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและสะดวกมากยิ่งขึ้น การสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอีเมล กระดานข่าว หรือเว็บบอร์ด การสนทนาออนไลน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดสังคมจำลองขึ้นมาหรือที่เรียกกันว่า Cyberspace ซึ่งจะมีการติดต่อสัมพันธ์กันในลักษณะเสมือนจริง พูดคุยกันเหมือนกับว่าบุคคลนั้นอยู่ต่อหน้าจริงๆ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นี้ก่อให้เกิดสังคมหรือโลกที่เรียกกันว่าโลกเสมือน (Virtual World) แม้ในปัจจุบันจะมีเทคโนโลยีที่เราสามารถมองเห็นภาพหรือได้ยินเสียงแต่ก็เป็นเพียงเครื่องมือหรือตัวแทนเป็นสิ่งเสมือนมิใช่ของจริง

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นการสื่อสารที่มีลักษณะของการสื่อสารในสังคมเสมือนจริง (Virtual Communication) (ปิยนตร ชาวโต, 2547) กล่าวคือ

1. สภาพไร้การขัดขวางและความคุม (Disinhibition) การสื่อสารแบบ CMC นั้นสามารถแสดงความเป็นตัวตนของแต่ละบุคคลออกมาได้อย่างอิสระมากกว่าในชีวิตจริง เพราะเราจะไม่เห็นหน้าหรือได้ยินเสียง รวมทั้งเราอาจไม่รู้จักระบุผู้ที่เรากำลังสื่อสารอยู่ด้วย จึงไม่มีการกำหนดขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundarirs)

2. การสลับปรับเพศในการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Gender Swapping) เนื่องมาจากธรรมชาติของการสื่อสารที่ไม่รู้ว่าผู้ส่งสารเป็นใครนี่เองทำให้การสลับเพศจึงเกิดขึ้นไปเป็นเพศตรงข้าม

3. ความเป็นตัวตนที่หลากหลายรูปแบบ (Multiple Identities) ผู้ที่ทำการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีความสะดวกในการปลอมหรือซ่อนตัว เนื่องมาจากไม่สามารถเห็นหน้ากัน คนสามารถปลอมตัว (Fictitious) และหลอกลวง (Deception) หรือแสดงออกในสิ่งที่เราอยากเป็นแล้วไม่สามารถแสดงออกหรือเป็นได้ในชีวิตจริง เราจึงจินตนาการ (Fantasy) ออกมาในบทบาทต่างๆ ในสังคมเสมือน

6. แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยา

6.1 แรงจูงใจ (ปีแยเนตร ชาวโต, 2547)

6.1.1 แรงจูงใจทางด้านสังคม มนุษย์เป็นสัตว์สังคม การใช้ชีวิตในโลกออนไลน์ก็มีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์ แม้ว่ามองไม่เห็นสมาชิกในสังคมออนไลน์ก็ตาม แต่ก็ยังคงต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการการยอมรับ ต้องการทำความคุ้นเคยกับผู้ที่อยู่ในสังคมนั้น

6.1.2 แรงจูงใจด้านจิตวิทยา มนุษย์ต้องการความอบอุ่น ความปลอดภัย การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ในขณะเดียวกันความเหงา ความต้องการสร้างความสำคัญให้กับตนเอง ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงบางครั้งอาจไม่สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ แต่ในสังคมออนไลน์บุคคลสามารถที่จะสนองความต้องการเหล่านี้ได้ สามารถมีหลายบุคลิกภาพ สามารถปลอมแปลงปิดบังตัวตน เพศ ความรู้สึกที่แท้จริง รวมทั้งสามารถปลดปล่อยตัวตนที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในชีวิตจริง ซึ่งแรงจูงใจเหล่านี้ ได้แก่

1) ความเหงา คนแต่ละคนไม่ชอบที่จะอยู่เพียงลำพัง เนื่องจากจะทำให้เกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัวต่อการเข้าสังคม จึงชอบที่จะรวมกันเป็นกลุ่มกับผู้อื่น

2) ความอยากรู้อยากเห็น มนุษย์มีธรรมชาติของการอยากรู้อยากลอง เมื่อมีโอกาสจึงมีความอยากที่จะลองทำในสิ่งต่างๆ

3) การหลีกเลี่ยงจากความจริง ในโลกแห่งความเป็นจริงบางครั้งเราไม่อาจที่จะมีความสุขในชีวิตเลยค้นหาวิธีที่จะหลีกเลี่ยงจากเรื่องที่น่าเบื่อหน่าย ปัญหา หรือสิ่งที่ไม่มีความสุข

4) การชอบแสดงออก บุคคลบางประเภทมีความต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้

6.2 กลไกการป้องกันตนเอง (เอมอร์ ลีมวัฒนา, 2549)

6.2.1 การไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่ง (Ambivalence) เป็นสภาวะที่ Ego ไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่งให้เด็ดขาดลงไป แต่อยู่ในสภาวะสองจิตสองใจ เอียงไปข้างนั้นที่ข้างนี้ที่

2. ปฏิกริยาการหลบหนี (Avoidance) เป็นปฏิกริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คน หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวด เนื่องจากต้องขมความรู้สึกที่พลังทางเพศและความก้าวร้าวอันแฝงอยู่ในจิตไร้สำนึกถูกระตุ้นให้สำแดงความปรารถนาออกมา

3. การหยุดนิ่งไม่เปลี่ยนแปลง (Fixation) เป็นสภาวะที่หยุดอยู่กับที่ไม่ยอมเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปเพราะประสบการณ์อันเจ็บปวด (Trauma) เช่น เด็กที่เคยสูญเสียพ่อแม่ก็จะไม่สร้างความรักกับใครอีกเลยหากจะเกาะยึดอยู่กับความรู้สึกสูญเสียที่เกิดขึ้น

4. การเลียนแบบ (Identification) คือการปรับตัวโดยการเลียนแบบบุคคล หรือ สิ่งของที่ตนชื่นชอบ โดยการพยายามปรับเปลี่ยนด้วยความรู้สึกทางจิตใจ มิใช่เพียงพฤติกรรมเท่านั้น เช่นการแสดงพฤติกรรมให้เหมือนกับบุคคลต้นแบบ ซึ่งอาจเป็นดารา นักแสดงหรือตัวละครต่างๆ

5. การป้ายความผิดให้ผู้อื่น (Project) คือการลดความวิตกกังวล โดยการโยนหรือป้ายความผิดไปให้กับผู้อื่น

6. การแสดงปฏิกริยาตรงข้ามกับความปรารถนาที่แท้จริง (Reaction Formation) คือการที่แสดงออกในสิ่งที่ตรงข้ามกับที่ตนรู้สึก เพราะคิดว่าสังคมอาจยอมรับไม่ได้

7. การเก็บกด (Repression) เป็นการเก็บความรู้สึกผิด ความคับข้องใจเอาไว้ในจิตใต้สำนึกจนกระทั่งลืม ซึ่งการเก็บกดนี้หากต้องเก็บความรู้สึกเอาไว้มากอาจทำให้เป็นโรคประสาทได้

8. การขจัดความรู้สึก (Supersession) มีลักษณะคล้ายกับ Repression แต่เป็นกระบวนการขจัดความรู้สึกดังกล่าวออกไปจากความคิด และเป็นกระบวนการที่เกิดอย่างที่ผู้กระทำมีความรู้ตัวและตั้งใจ ในขณะที่ Repression นั้นไม่รู้ตัว

9. การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) คือการหาเหตุผล หากคำอธิบายมาอ้างอิง มาประกอบการกระทำของตนเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของคนอื่น

10. การชดเชยหรือการทดแทน (Substitution/Compensation) การชดเชยหรือการทดแทนด้วยการหาทางออก ในอันที่จะแสดงความต้องการของตน เช่นการต้องการระบายความก้าวร้าวก็หันไปเล่นกีฬาทดแทน หรือวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ เป็นการชดเชยในสิ่งที่สังคมยอมรับได้

11. การถดถอย (Regression) คือการหนีกลับไปอยู่กับสภาพอดีตที่ตนเคยมีความสุข เช่น ผู้ใหญ่เมื่อเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดก็แสดงอาการกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง

12. การสร้างวิมานในอากาศ หรือการฝันกลางวัน (Fantasy / Day Dreaming) คือการคิดฝัน หรือสร้างวิมานขึ้นเองเพื่อตอบสนองความต้องการที่ไม่สามารถเป็นจริงได้

13. การแยกตัว (Isolation) คือการแยกตัวให้พ้นจากสถานการณ์ที่น่าความคับข้องใจมาให้ โดยการแยกตนเองออกไปอยู่ตามลำพัง

14. การหาสิ่งที่มาแทนที่ (Displacement) คือ การระบายอารมณ์โกรธ หรือคับข้องใจต่อคนหรือสิ่งของที่ไม่ได้เป็นต้นเหตุของความคับข้องใจ

7. ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เข้าสู่สังคมโดยที่อาจมีการยอมรับหรือไม่ก็ได้ ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมได้กล่าวถึงการรับนวัตกรรมอย่างไร้ขึ้นอยู่กับบุคคล ระบบการสื่อสาร ตัวนวัตกรรมและระยะเวลา (สัจญา สัจญาวิวัฒน์, 2531 อ้างใน ครุฑร์ ชูจันทร์, 2548 หน้า 20-21) โดยมีกระบวนการยอมรับนวัตกรรม ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นตระหนักถึงการมีอยู่ของนวัตกรรม คือ บุคคลจะต้องรู้ว่ามึสิ่งใหม่ๆ เข้ามาในสังคม หรือมีสินค้าออกมาแล้ว

2. ขั้นความสนใจนวัตกรรม คือ เมื่อทราบว่ามีสิ่งใหม่ๆ หรือสินค้าใหม่ๆ เกิดขึ้นจะต้องมีความรู้สึกสนใจ หากสนใจก็จะเกิดกระบวนการในลำดับต่อไป

3. ขั้นการประเมินค่านวัตกรรมว่ามีความเหมาะสมหรือมีคุณค่าพอที่จะยอมรับหรือไม่ หากมีก็จะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

4. ขั้นทดลอง เมื่อประเมินค่าแล้วบุคคลเห็นว่านวัตกรรมนั้นๆ มีคุณค่า ก็จะมีการทดลองใช้ หรือเริ่มใช้ในบางส่วน

5. ขั้นรับนวัตกรรม เมื่อได้ทดลองใช้แล้วเห็นว่านวัตกรรมนั้นๆ มีคุณค่า เป็นประโยชน์ และมีความเหมาะสม นวัตกรรมนั้นก็จะเป็นที่ยอมรับ

โดยปัจจัยที่จะทำให้กระบวนการยอมรับนวัตกรรมครบกระบวนการ จนเกิดการยอมรับนวัตกรรมได้ จะมีปัจจัยสำคัญอีก 5 ประการคือ

1. ตัวบุคคลผู้รับนวัตกรรม ซึ่งในสังคมฯ หนึ่ง แม้จะอยู่ภายใต้วัฒนธรรมเดียวกันแต่บางคนอาจมีลักษณะที่รับนวัตกรรมเร็วและช้าไม่เท่ากัน
2. ระบบสังคม ซึ่งในสังคมนั้นเป็นสังคมที่มีลักษณะที่เอื้อต่อการเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ หรือไม่ เช่น สังคมของชาวเขาย่อมแตกต่างกับสังคมของชาวเมืองในการยอมรับนวัตกรรมใหม่ๆ
3. การสื่อสาร การแพร่กระจายนวัตกรรมต้องอาศัยการสื่อสารในการก่อให้เกิดกระบวนการรับนวัตกรรมในขั้นแรก หากระบบสื่อสารของสังคม ครอบคลุม หรือปัจเจกบุคคลมีประสิทธิภาพมากก็มีโอกาสเปิดรับข่าวสารมากทำให้มีโอกาสยอมรับนวัตกรรมมากตามไปด้วย
4. ตัวนวัตกรรมเอง ซึ่งถือเป็นสิ่งใหม่ หากตัวนวัตกรรมนั้นๆ มีคุณลักษณะที่สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของสังคม บุคคลก็จะมีโอกาสเผยแพร่ได้เร็วกว่า
5. ระยะเวลา ในการยอมรับนวัตกรรมนั้น สามารถพิจารณาได้ในสองประเด็นคือการรับนวัตกรรมตามกระบวนการยอมรับนวัตกรรมจำเป็นต้องใช้เวลาพอสมควร ส่วนอีกนัยของปัจจัยเวลา คือ ช่วงระยะเวลาที่มีการเปิดรับนวัตกรรมนั้นเหมาะสมกับสังคมนั้นๆ หรือไม่ หากมีความเหมาะสมการแพร่กระจายก็จะเป็นไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง

8. วัฒนธรรมการเขียน

วัฒนธรรมการเขียน (วิจารณ์ พานิช, 2549) เป็นการจดบันทึก เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ การเขียนไดอารีหรืออนุทิน คือการฝึกคิดกับตัวเอง ฝึกทบทวนเรื่องราวในชีวิตที่ตนประสบนำมาทำความเข้าใจในหลากหลายมิติ และสรุปออกมาเป็นข้อเขียน

ในยุคไอที มีการเขียนบล็อกช่วยให้การเขียนไดอารีส่วนตัวออกเผยแพร่ในวงกว้างได้ เป็นการฝึกเขียนออกมาจากใจ เขียนอย่างอิสระเพื่อปลดปล่อยความรู้ฝังลึกออกมา

การเขียนบางแบบกระตุ้นจินตนาการ บางแบบกระตุ้นเหตุผล บางแบบกระตุ้นความคิดเชิงระบบ บางแบบกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ฯลฯ การฝึกเขียนช่วยให้เราสะท้อนภาพความรู้ในตัวเราออกมาได้ชัดเจนขึ้น

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากงานวิจัยของปิยนตร ขาวโต (2547) ซึ่งศึกษาลักษณะของไดอารีออนไลน์ วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างรูปแบบการใช้ไดอารีออนไลน์กับไดอารีแบบเดิม ศึกษาบทบาทของไดอารี

ออนไลน์ที่มีต่อผู้บันทึก และศึกษาความหมายที่ซ่อนอยู่ใน "การเล่าเรื่อง" และ "เรื่องที่เล่า" ผ่านไดอารีออนไลน์นั้นมิอะไรบ้าง อย่างไร และเกี่ยวข้องกับผู้บันทึกอย่างไร พบว่า

ลักษณะของไดอารีออนไลน์มีการผสมผสานระหว่าง สมุดบันทึก กระดานข่าว และห้องสนทนา โดยมีลักษณะ สองลักษณะคือ ลักษณะทางกายภาพ มีพื้นที่ที่เป็นส่วนเฉพาะเจ้าของไดอารีใช้และส่วนที่ใช้ร่วมกับผู้อื่น ลักษณะด้านเนื้อหา ปรากฏอยู่สองลักษณะ คือ เป็นส่วนตัวและเรื่องทั่วไป ซึ่งเรื่องราวที่จะเล่าในไดอารีออนไลน์ จะต้องเป็นเรื่องที่ไม่เป็นส่วนตัวมากเกินไป และเป็นเรื่องที่น่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น

รูปแบบการใช้ไดอารีออนไลน์ของผู้บันทึก มีวัตถุประสงค์เพื่อบันทึกเรื่องราวของความรัก เรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน เรื่องราวที่จะช่วยให้ปรับปรุงข้อผิดพลาดในการใช้ชีวิต เรื่องความคิด ส่วนตัวที่น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นและเรื่องที่ต้องการระบายไม่ว่าจะเป็นด้านบวกหรือด้านลบ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น โดยมีการบันทึกทุกวัน และการบันทึกเฉพาะวันที่สำคัญ รูปแบบการใช้ เหมือนกับการใช้สมุดบันทึกคือ เพื่อการระบายแตกต่างกันที่เนื้อหาที่เลือกบันทึกลงไป โดยที่เรื่องที่เป็นส่วนตัวมาก เป็นความลับมากจะยังคงบันทึกไว้ในสมุดบันทึก หรือเก็บไว้ในใจไม่เผยแพร่ในรูปแบบใดเลย

บทบาทของไดอารีออนไลน์ สำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ไดอารีออนไลน์ นอกจากเป็นพื้นที่เพื่อการระบายแล้วยังเป็นพื้นที่ของการสมาคม ปรีกษาหารือ บอกเล่าประสบการณ์ เก็บความลับ ตลอดจนสนองตอบจินตนาการของผู้บันทึกในการสร้างตัวตนและสร้างเรื่องราวต่างๆ ที่ช่วยผ่อนคลายและปลดปล่อยความต้องการของผู้บันทึก

ความหมายที่ปรากฏอยู่ใน ไดอารีออนไลน์ มนุษย์ต้องการให้ผู้อื่นในสังคมยอมรับ ต้องการเป็นผู้นำทางความคิด ต้องการให้มีผู้อื่นรับรู้สิ่งที่ตนประสบ ทั้งเรื่องดีใจ เสียใจ ภูมิใจ แต่เมื่อมีน้อยคนที่จะสนองความต้องการนี้ได้เต็มที่ และมีเทคโนโลยีที่เข้าถึงคนได้กว้างขวาง และเป็นพื้นที่ที่ยอมรับรู้ในเรื่องที่ต้องการเล่าอย่างไดอารีออนไลน์ ผู้คนจึงนำชีวิตส่วนตัวมาเปิดเผยในพื้นที่ส่วนรวมอย่างเสรี