



## ปัจจัยที่มีผลในการสร้างและใช้สัญญะทางเพศ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะแบ่งผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลในการสร้างและใช้สัญญะทางเพศออกเป็น 2 ปัจจัยใหญ่ คือ ปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ และ ปัจจัยด้านลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา, ห้อง และการสื่อสาร 2 ทาง

ทั้งนี้ปัจจัยดังที่กล่าวมาอยู่ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งถือเป็นกรอบใหญ่ของการเกิดและสร้างสัญญะทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์

### 5.1. ปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา : เพศ

พรอยด์กล่าวว่า สัตว์โลกที่เรียกว่ามนุษย์นั้น ซึ่งโดยปกติแล้ว มีเพศตามชีวภาพเพียงเพศเดียว(เป็นเพศหญิงหรือชาย) หากทว่ามีเพศทางจิตใจรวมอยู่ทั้ง 2 เพศในตัว (แต่อาจจะมีแนวโน้มเพศใดเป็นหลักเป็นรอง และไม่จำเป็นว่าเพศทางจิตใจที่เป็นหลักนั้น จะต้องสอดคล้องกับเพศทางชีวภาพด้วย) บรรดามนุษย์เหล่านี้ได้ถูกกระบวนการทางสังคมขัดเกลาให้กลายมาถือเพศตามแบบที่สังคมสร้างให้ โดยเลือกเป็นเพียงหญิงหรือชาย (ตามลักษณะทางชีวภาพ) แต่ในขณะที่การทำตัวให้เป็นชายนั้นเป็นข้อได้เปรียบในสังคม การทำตัวให้เป็นหญิงนั้นกลับกลายเป็นข้อที่เสียเปรียบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 238)

มายาคติต่างๆในสังคมมีส่วนสำคัญในการครอบงำความคิดของเรา ทำให้เราเชื่อตามว่าสิ่งที่มันเป็นอยู่นั้นถูกต้องแล้ว หรือควรจะเป็นในทิศทางของมัน โดยปราศจากการตั้งคำถามหรือขุกคิดว่า ความถูกต้องหรือมาตรฐานที่สังคมยอมรับกันนั้นใครเป็นผู้กำหนด หนึ่งในมายาคติที่เห็นเด่นชัด ก็คือ มายาคติเรื่องเพศ เช่น สังคมจะคาดหวังให้ผู้ชาย ต้องเป็นผู้นำ มีเหตุมีผล เข้มแข็ง กระตือรือร้น ก้าวร้าว เป็นวีรบุรุษ ในขณะที่ผู้หญิงจะต้องมีลักษณะเป็นผู้ตาม เอาอารมณ์เป็นใหญ่ ฟังพาคคนอื่น อ่อนไหว และอ่อนโยน เป็นต้น มายาคติเรื่องเพศนอกจากจะเป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงและผู้ชาย (ตามลักษณะทางชีวภาพ) ให้มีความแตกต่างกันแล้ว ยังเป็นตัวกำหนดวิถีการดำเนินชีวิต การมองโลกของทั้ง 2 เพศให้มีความแตกต่างกันอีกด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อตอบรับกับความคาดหวังของสังคมและมายาคติที่เกิดจากอุดมการณ์ที่ถือพ่อเป็นใหญ่ (Patriarchy)

ความเชื่อว่าวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไม่ใช่เรื่องของผู้หญิงก่อกำเนิดขึ้นจากความคิดในยุครุ่งเรือง (Enlightenment) ที่แยกเอาเรื่องของอารมณ์ออกจากเหตุผล ด้วยเหตุนี้ ผู้ชายซึ่งเชื่อกันว่ามีคุณสมบัติของความมีเหตุผลจึงสัมพันธ์กับวิทยาศาสตร์ ในขณะที่ผู้หญิงซึ่งเต็มไปด้วยคุณสมบัติของอารมณ์ถูกแยกออกไปจากสถานะนี้ และเมื่อวงการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีถูกครอบครองโดยผู้ชาย การสร้างความหมาย คุณค่า และคุณสมบัติต่างๆที่เป็นของวงการนี้ ก็ถูกกำหนดขึ้นให้สอดคล้องกับผู้ชายเพื่อรักษาสถานะและอำนาจของผู้ชายในวงการนี้เอาไว้ (Sandra Harding, 1987 อ้างใน วิลาสินี พิพิธกุล, 2541 : 209)

จากผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยในปี 2542 ของสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่เป็นผู้ชายมีมากกว่าที่เป็นผู้หญิงถึงเกือบสองเท่า (ชาย 65.06 เปอร์เซ็นต์/ หญิง 34.94 เปอร์เซ็นต์) (สถานภาพของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย, 2542 : 31) จากผลการสำรวจถือเป็นการตอกย้ำว่า อินเทอร์เน็ตซึ่งจัดว่าเป็นนวัตกรรมรูปแบบใหม่ของการสื่อสารก็จัดเป็นเทคโนโลยีที่ถูกกำหนดขึ้นภายใต้กรอบของวัฒนธรรมที่เกิดจากอุดมการณ์ที่ถือพ่อเป็นใหญ่ (Patriarchy) เช่นเดียวกัน เพราะเทคโนโลยีสมัยใหม่ตัวนี้ก็ผ่านมือของผู้ชายมากกว่าผู้หญิง

อย่างไรก็ดี หากมาพิจารณาถึง การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นหนึ่งในการบริการที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายจนเกิดเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของการสื่อสารที่น่าจับตามอง ผู้วิจัยคาดว่าด้วยคุณลักษณะเฉพาะที่สำคัญประการหนึ่งของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้แก่ การที่ผู้สนทนาต่างไม่รู้ตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน (Anonymity) เพราะเป็นการสื่อสารกันผ่านสื่อกลาง นั่นก็คือ คอมพิวเตอร์ จะมีผลต่อการใช้และสร้างสัญญาณทางเพศที่แตกต่างกันระหว่างผู้หญิงและผู้ชาย

การที่ผู้สนทนาอีกฝ่ายไม่ทราบว่าเป็นใครจริงๆนั้น ถือเป็นการรื้อสร้างแนวคิดของการสื่อสารในรูปแบบใหม่ เนื่องจากการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ให้อิสระแก่ผู้สนทนาจากกฎเกณฑ์และมาตรฐานเดิมๆของสังคม นั่นคือ ผู้สนทนาสามารถที่จะเลือกแสดงออกตามความรู้สึกทางเพศทางจิตใจที่ตนรู้สึก แต่ต้องถูกเก็บกดให้แสดงออกมาเฉพาะลักษณะทางเพศที่เป็นไปตามเพศทางชีวภาพตามที่ฟรอยด์กล่าวว่า สัตว์โลกที่เรียกว่ามนุษย์นั้น ซึ่งโดยปกติแล้ว มีเพศตามชีวภาพเพียงเพศเดียว (เป็นเพศหญิงหรือชาย) หากทว่ามีเพศทางจิตใจรวมอยู่ทั้ง 2 เพศในตัว คือ เป็นการผสมผสานระหว่างความมีอารมณ์และเหตุผล ความอ่อนโยนและเข้มแข็ง แต่ส่วนผสมนี้จะมีสัดส่วน

มากนัก้อยแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล ดังนั้นที่นี้ ผู้ชายมีโอกาสแสดงออกถึงความรู้สึกในด้านที่เป็นเพศหญิงที่มีอยู่ในตัว ส่วนผู้หญิงก็มีโอกาสแสดงออกถึงด้านที่เป็นชายในตัวเช่นกัน โดยไม่ต้องกลัวการประณามหรือลงโทษจากสังคม หากไม่ประพฤติและปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ทางเพศทางชีวภาพที่ตนดำรงอยู่

“ความแตกต่างทางเพศที่อยู่ใน Cyberspace ได้รับการแสดงออกมาทางสิ่งเดียว ก็คือ คำพูดที่นี้คุณไม่สามารถเห็นว่าคนอื่น ๆ เป็นอย่างไร ที่นี้ไม่มีกลิ่นน้ำหอม หรือกลิ่นเหงื่อ ไม่มีอะไรที่นุ่ม ไม่มีอะไรที่แข็ง เราถูกเพิกถอนจากทุกๆ สิ่งยกเว้นคำพูดของเรา และถ้าทุกสิ่งทุกอย่างถูกแยกออกไปจากตัวเราหมดสิ้นแล้ว ยกเว้นแค่เพียงคำพูด อะไรจะเป็นความแตกต่างระหว่างผู้ชายและผู้หญิงล่ะ” (Hom, 1998 : 81 อ้างถึงใน Graham, 1999 : 143)

ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาจะแสดงความเป็นชายหรือหญิงที่ตนรู้สึกออกมาผ่านทางสัญลักษณ์ทางเพศ โดยที่เพศในที่นี้ จะเป็นเพศเสมือนจริง เพราะผู้สนทนาสามารถเลือกจะเป็นเพศไหนก็ได้ตามแต่ที่ตนปรารถนาหรือรู้สึก โดยเพศเสมือนจริงในที่นี้ อาจจะใช่หรือไม่ใช่เพศทางชีวภาพที่ตนดำรงอยู่ในโลกของความเป็นจริง และต้องแสดงบทบาทไปตามนั้น ตามความคาดหวังของสังคมก็ได้

อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยพบว่า ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ปัจจัยเรื่องเพศ จะมีความสำคัญในการมากำหนดการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศของผู้สนทนา นั่นคือ เพศที่ต่างกันจะมีผลในการใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่ต่างกันในเรื่องของปริมาณและคุณภาพ แม้ “เพศ” ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะเป็น “เพศเสมือนจริง” เท่านั้น เพราะเราไม่มีโอกาสทราบได้จริงๆ ว่าผู้ที่กำลังสนทนากับเราในขณะนั้น เขากำลังแสดงบทบาททางเพศที่ตนปรารถนาจะเป็น หรือกำลังแสดงบทบาททางเพศที่สังคมกำหนดขึ้นและเขาต้องดำรงอยู่ในโลกของความเป็นจริง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยค้นพบว่า เพศเสมือนจริงในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งได้เป็น 3 เพศ ได้แก่ เพศชาย, เพศหญิง และเพศที่ไม่สามารถระบุว่าเป็นเพศไหนได้แน่ชัด

การแบ่งเพศเสมือนจริงในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์นี้ ได้จากนามสมมติ (Nickname) ที่ผู้สนทนาเลือกใช้ เพื่อแสดงความเป็นตัวตนและเป็นการบ่งบอกถึงเพศที่ตนดำรงอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่น ผู้สนทนาที่เป็นเพศหญิงจะใช้นามสมมติที่แสดงถึงลักษณะความเป็นผู้หญิงหรือ

ใช้ชื่อดารานักร้องหรือแม้แต่ตัวการ์ตูนที่เป็นเพศหญิง เพื่อแสดงให้เห็นผู้อื่นทราบว่าตนนั้นเป็นเพศหญิง ตัวอย่างนามสมมติที่บ่งบอกว่าเป็นเพศหญิง เช่น <nouna>, <ying12>, <cutedoll>, <reko>, <[N]u[L]e[K]>, <^^^a-little-girl>, <linda2000>, <BaBy>, <AraLe22>, <^GiFt>, <PoShSPiCe^^>, <AnGela> หรือ <NongFoNS> เป็นต้น ส่วนเพศชายจะใช้นามสมมติที่แสดงลักษณะความเป็นผู้ชาย หรือใช้ชื่อดารานักร้องหรือแม้แต่ตัวการ์ตูนที่เป็นเพศชาย เพื่อให้ทราบว่าตนนั้นเป็นเพศชายเช่นเดียวกับหลักการเลือกนามสมมติของเพศหญิง ตัวอย่างนามสมมติที่บ่งบอกว่าเป็นเพศชาย เช่น <BlacKDevil>, <S\_BOYS>, <^[man][^>, <^^JOKER^^>, <TarZan15>, <Boy\_Zone>, <^EAK^>, <^[CASANOVA]^>, <{{NooM}}>, <YoSHIKI>, <SOIYtee> หรือ <RoMaNTICMan-U> เป็นต้น ส่วนผู้สนทนาที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าเป็นเพศชายหรือเพศหญิง ก็จะเลือกนามสมมติที่มีลักษณะเป็นกลางๆ คือ นามสมมตินั้นไม่ได้บ่งบอกหรือมีความหมายแฝงที่บอกถึงความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงลงไปชัดเจน ตัวอย่างนามสมมติของผู้สนทนาที่ไม่สามารถระบุลงไปชัดเจนได้ว่า เป็นเพศชายหรือเพศหญิง เช่น <ToPic>, <heartbeat>, <oily>, <Sour\_Cream>, <PS>, <intent>, <BluE-Sea>, <[!--SomeONE--]>, <oo\_[^\_^]\_oo>, <^Step^23> หรือ <^Like\_K^> เป็นต้น นอกจากนี้การพิจารณาจากคำลงท้ายประโยค ซึ่งในภาษาไทยจะบอกความแตกต่างในด้านเพศไว้ชัดเจน เพราะเพศหญิง จะใช้คำลงท้ายประโยคว่า “ค่ะ” หรือ “ขา” ส่วนเพศชายจะใช้คำลงท้ายประโยคว่า “ครับ” มาพิจารณาควบคู่ไปกับนามสมมติที่ผู้สนทนาเลือกใช้ เพื่อมาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งเพศเสมือนจริงที่พบในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์

ในการเลือกนามสมมติ (Nickname) สำหรับการสนทนา ถือเป็นกาให้อิสระอย่างเต็มที่แก่ผู้สนทนาในการเลือกจะเป็นใครก็ได้ตามแต่ที่ตนปรารถนา โดยใช้นามสมมติเป็นเครื่องมือ เนื่องจากที่นี้ผู้สนทนาสามารถจะตั้งชื่อของตนเองได้ ซึ่งในโลกของความเป็นจริงนั้นทำได้ยาก เพราะเมื่อมนุษย์เราเกิดมาก็จะได้รับการตั้งชื่อให้อยู่แล้ว และชื่อที่คนอื่นตั้งให้นั้นก็ติดตัวเราไปจนวันตาย นอกจากนั้นในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนายังสามารถควบคุมความเป็นตัวตนได้ จากการที่ผู้สนทนาสามารถจะเปลี่ยนนามสมมติของตนได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นการสะท้อนความคิดเรื่องความเป็นตัวตนที่หลากหลายและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวความคิดยุคหลังสมัยใหม่

ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่เส้นแบ่งระหว่างความเป็นจริง (Reality) และจินตนาการ (Fantasy) ไม่ชัดเจน มนุษย์จึงมีอิสระที่จะลองเปลี่ยนเพศของตน (Gender swapping) ซึ่งในความเป็นจริงทำได้ยาก เพราะมนุษย์ต้องเล่นไปตามบทบาทของตนที่



แน่ชัดลงไปได้ มีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศ คิดเป็น 28.12 % สามารถแสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.1 แสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่แตกต่างกันตามเพศ**

เพศ	สัญญาณทางเพศ	ร้อยละ
ชาย	558	37.72
หญิง	505	34.14
ไม่สามารถระบุเพศได้	416	28.12
รวม	1,479	100

หากจะพิจารณากันว่า การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ให้อิสระเต็มที่แก่ผู้สนทนาที่จะเลือกแสดงบทบาททางเพศที่ตนมีสิทธิเลือกที่จะเป็นได้เองในโลกเสมือนจริงนี้ และแสดงความปรารถนาทางเพศที่เกิดจากแรงขับของสัญชาตญาณทางเพศผ่านมาทางสัญญาณทางเพศที่ตนเลือกใช้เป็นเครื่องมือ อย่างไรก็ตามผลการวิจัยกลับพบว่าผู้สนทนาที่เป็นเพศชายและเพศหญิงในโลกเสมือนจริงนี้ ยังไม่สามารถสลัดตนเองออกจากมายาคติเกี่ยวกับเรื่องเพศในโลกของความเป็นจริงที่พวกเขาได้รับการอบรมบ่มเพาะมาจากสังคมได้ นั่นคือ เพศชายยังแสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากเป็นอันดับหนึ่ง ทั้งนี้ก็เนื่องจากมายาคติทางเพศที่ให้โอกาสเพศชายในการแสดงออกในเรื่องทางเพศมากกว่าเพศหญิง สังคมจะมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่เพศชายจะแสดงออกซึ่งความต้องการ ความปรารถนาในด้านเพศ เพราะเป็นธรรมชาติของเพศชาย อีกทั้งการสร้างภาพเหมารวม ที่กล่าวว่า เพศชายจะเป็นฝ่ายรุกมากกว่าฝ่ายรับ เป็นฝ่ายกระทำมากกว่าถูกกระทำ ดังนั้นในเรื่องเพศก็เช่นเดียวกันที่เพศชายจะแสดงสัญญาณทางเพศมากกว่าเพศหญิง

ผู้สนทนาคนหนึ่งซึ่งเป็นเพศชาย อายุ 18 ปี ได้ให้ทัศนคติที่ตอกย้ำถึงความแตกต่างทางเพศที่มีในสังคม โดยกล่าวว่า “ผมเป็นผู้ชาย เรื่องแบบนี้มันไม่เสียหาย คือถ้าคุยกันแล้วถูกใจก็ให้ email หรือไม่ก็เบอร์โทรศัพท์ แล้วก็ติดต่อกันไปเรื่อยๆ สักครั้งเดี๋ยวนก็อาจจะนัดเจอกัน” นอกจากนี้เขายังกล่าวเสริมอีกว่า “ส่วนใหญ่ก็จะคุยกับผู้หญิง ที่เคยคุยก็มีแบบเข้ามาหาแฟน บางคนก็คุยแบบหวามหวาม ผมก็ไม่แน่ใจว่าเป็นผู้หญิงจริงเปล่า ทำไม่กล้าจัง แต่ก็คุยตามน้ำไปกับเขาดู” (RomanTic^boY^, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ส่วนปริมาณของการใช้สัญญาณทางเพศที่พบรองลงมาเป็นอันดับสองก็คือ เพศหญิง แทนที่จะเป็น เพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้ชัด ผลเป็นดังนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเนื่องจากลักษณะของการ

สนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัดของสังคมมาควบคุม แม้ผู้สนทนาจะไม่ปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมคาดหวัง ก็ไม่มีผลกระทบต่อสถานะในโลกของความเป็นจริง อีกทั้งไม่มีบทลงโทษหรือเขาผิดผู้ที่จะเกิดกฎเกณฑ์อันดีงามของสังคมหรือหน้าที่ที่ตนต้องปฏิบัติให้สอดคล้องกับบทบาทที่ตนดำรงอยู่ตามที่สังคมสร้างขึ้น ดังนั้นเพศหญิง จึงมีอิสระที่จะสร้างและใช้สัญญาทางเพศในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีอิสระและปลอดภัยจากการประณามหรือถูกลงโทษจากสังคม นอกจากนั้นการที่พบว่า เพศหญิง เป็นเพศที่มีปริมาณการใช้สัญญาทางเพศรองลงมาเป็นอันดับสอง ก็ถือเป็นการสะท้อนโลกของความเป็นจริงอีกแง่มุมหนึ่ง ที่ในปัจจุบัน ผู้หญิงสมัยใหม่จะมีอิสระมากขึ้น กล้าที่จะก้าวออกมาแสดงตน และไม่ยอมอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และความเชื่อแบบเก่าของสังคมแบบที่มีระบบผู้ชายเป็นใหญ่ ลักษณะของผู้หญิงสมัยใหม่จึงมีความคิดเป็นของตนเอง กล้าแสดงออก แม้กระทั่งในเรื่องความรัก และความปรารถนาในด้านเพศ

ผู้สนทนาคนหนึ่งซึ่งเป็นผู้หญิง ได้แสดงทัศนคติดังนี้ “ในแชต จะชอบคุยกับผู้ชายมากกว่า ก็ไปคลิกชื่อ Nickname ที่เป็นผู้ชายมาคุยด้วย อยากรู้ว่าเขาคิดยังไง มีอุปนิสัยแบบไหน มันน่าติดตามมากกว่าคุยกับผู้หญิง... ผู้ชายส่วนใหญ่ที่คุยด้วยก็จะเป็นลักษณะจีบๆ เขาจีบมาเราก็จีบไป แต่ไม่ได้จริงจังหรอกค่ะ แบบเล่นๆมากกว่า เหมือนหมาหยอกไก่อ๊ะ” (DearSuke^^, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ส่วนเพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้ชัดว่าเป็นเพศไหน จะมีปริมาณการใช้สัญญาทางเพศตามมาเป็นอันดับสาม ก็เนื่องจากเพศชายและเพศหญิงในโลกเสมือนจริงต่างยึดพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งสัญญาทางเพศไว้แล้ว เพราะในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์นี้ให้อิสระอย่างปลอดภัยที่จะให้ผู้สนทนาลองสวมบทบาทไปตามเพศที่ตนปรารถนาหรือจินตนาการที่จะเป็น (Gender swapping) ดังนั้นผู้สนทนาส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะเป็นเพศใดเพศหนึ่งลงไปให้แน่ชัด เช่นเป็นเพศหญิง หรือเพศชาย มากกว่าจะแสดงตนอย่างกำกวม คือ ไม่รู้สถานะที่เด่นชัดว่า เป็นเพศไหนกันแน่

นอกจากนั้นเมื่อพิจารณาถึงสัญญาทางเพศที่แสดงความหมายโดยอรรถและโดยนัย ก็มีปริมาณการใช้ที่แตกต่างกันไปตามเพศอีกเช่นกัน ทั้งนี้ สามารถแสดงปริมาณการใช้สัญญาทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 5.2 แสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถ แบ่งตามเพศ

เพศ	สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมาย โดยอรรถ	ร้อยละ
ชาย	195	41.57
หญิง	120	25.58
ไม่สามารถระบุเพศได้	154	32.83
รวม	469	100

เพศชายจะแสดงสัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยตรงมากเป็นอันดับหนึ่ง คือ มีปริมาณ 41.57% ทั้งนี้ก็เนื่องจากสังคมให้โอกาสและสิทธิของเพศชายที่มากกว่าในการแสดงออกในทุกด้าน รวมทั้งด้านเพศ เพราะฉะนั้นจึงเป็นเรื่องปกติที่เพศชายจะแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก หรือความต้องการในด้านเพศอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา

ผู้สนทนาผู้หนึ่งได้แสดงทัศนะดังนี้ “ภาษาและสัญลักษณ์ที่ใช้ ก็พยายามจะถ่ายทอดทุกอย่างที่รู้สึกออกมาผ่านตัวหนังสือนะ สัญลักษณ์ที่เห็นก็สวยดี ดูแล้วสบายใจ แต่ผมจะชอบบอกตรงๆมากกว่า คือใช้ภาษาบอกไปเลยว่าตอนนี้เรารู้สึกยังไง คือถ้าอยากจะทำอะไรก็พิมพ์ว่า อยากทำอะไรมากกว่าที่จะมาทำสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายว่ากอด” (Hippo, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

ผู้สนทนาอีกคนหนึ่งที่เป็นผู้ชาย กล่าวว่า “ภาษาที่ใช้ก็จะพยายามถ่ายทอดความรู้สึกที่มีในตอนนั้น ส่วนใหญ่ก็จะค่อนข้างจะสุภาพนะ ก็มีบางคำที่จะล่อแหลมเหมือนกัน แต่ก็เป็นการนัยๆมากกว่า” (RomanTic^boY^, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ส่วนเพศที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัด ก็มีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถรองลงมาเป็นอันดับสอง คือมีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศคิดเป็น 32.83% ในขณะที่เพศหญิงจะมีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถตามมาเป็นลำดับสุดท้าย คือ มีปริมาณ 25.58% ทั้งนี้ก็เพราะเพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้แน่ชัดจะมีอิสระกว่าเพศหญิงในการแสดงออกซึ่งความปรารถนาหรือความต้องการที่เกิดจากสัญชาตญาณด้านเพศ เพราะเพศหญิงในโลกเสมือนจริงนี้ ก็ยังคงปฏิบัติตามมายาคติที่สังคมมอบให้กับเพศหญิงในโลกแห่งความเป็นจริง นั่นคือ ผู้หญิงที่จะต้องมีลักษณะเป็นกุลสตรี เรียบร้อย ไม่เป็นฝ่ายรุกหรือแสดงออกในด้านความต้องการทางเพศ แม้จะมีความต้องการก็ต้องแสดงออกอย่างอ้อมๆ เพราะถ้าแสดงออกอย่างเปิดเผย จะถูกประณามจากสังคมว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ซึ่งมายาคติดังกล่าวก็สอดคล้องกับปริมาณการใช้



สัญลักษณ์ทางเพศที่แสดงความหมายโดยนัย ซึ่งพบว่า เพศหญิงใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายอย่างอ้อมๆ มากเป็นอันดับหนึ่ง คือ มีปริมาณคิดเป็น 38.11%

ผู้สนทนาที่เป็นผู้หญิงคนหนึ่งกล่าวว่า “ก็มีทำ “จูบๆ” เห็นว่าค้ำมนน่ารักกว่า จูบๆ และจูบๆ มีความหมายว่าแค่ออมแก้มเฉยๆ ส่วนใหญ่จะทำกับเพื่อนผู้หญิงหรือพี่ผู้หญิงเท่านั้นค่ะ ไม่เคยทำกับพี่ผู้ชาย มั่นน่าเกลียด” (Boong, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ผู้สนทนาอีกคนที่เป็นผู้หญิงกล่าวว่า “ชอบใช้สัญลักษณ์มากกว่า รู้สึกสบายใจกว่าพูดตรงๆ เวลาทำหรือได้รับสัญลักษณ์ แบบรูปหัวใจหรือเป็นเครื่องหมายกอด หรือเป็นเสียง “จูบๆ” จะชอบมากกว่า รู้สึกว่าดีกรีมันเบากว่า เพราะมันน่ารักดี และเหมือนเล่นๆ กันมากกว่า ทำให้ลดความเขินลงได้ ถ้ามีใครพิมพ์มาว่า Kiss จะช้าเลย... ตัวผมเองไม่กล้าทำหรือกอดค่ะ ถ้าจะทำก็เป็นลักษณะเตะมากกว่า” (FoNNaruk, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

ในขณะที่เพศชายมีปริมาณการใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยนัย รองลงมาเป็นอันดับสอง คือ มีปริมาณ 35.94% ทั้งนี้ก็เนื่องจากสังคมไทยยังเป็นสังคมที่ชอบพูดอะไรอ้อมๆ โดยเฉพาะเรื่องเพศ กรอบวัฒนธรรมนี้ก็ยังมีส่วนในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ นั่นคือ ยังมีจำนวนผู้ชายไทยที่ไม่ชอบที่จะแสดงออกในด้านเพศออกมาตรงๆ แม้ว่าในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะให้อิสระมากกว่าในโลกของความเป็นจริงก็ตาม ผู้ชายกลุ่มนี้ก็เลือกที่จะใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยนัยมากกว่า

“ผมชอบใช้สัญลักษณ์มากกว่า เพราะดูดีกว่า สื่อความหมายดีกว่าคำพูดนะ อาจจะเป็นเพราะพิมพ์ข้อความมาเยอะด้วยมั้งเลยชอบสัญลักษณ์มากกว่า อ้ออย่างตัวจริงผมเป็นคนขี้อายด้วย เลยไม่ค่อยกล้าจะพูดอะไรตรงๆ...ตอนที่ทำสัญลักษณ์ก็รู้สึกนะ อย่างทำสัญลักษณ์กอดไป ก็รู้สึกเหมือนได้กอดจริงๆ และตอนที่มีคนอื่นส่งสัญลักษณ์กลับมาให้ ก็ยังรู้สึกดี” (LEkKunG, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

ส่วนเพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้แน่ชัดว่าเป็นเพศไหนก็มีการใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยนัยตามมาเป็นอันดับสาม คือ มีปริมาณ 25.94% ทั้งนี้ก็เนื่องจากการที่ไม่แสดงสถานะของตนอย่างเด่นชัดว่าเป็นเพศไหน ทำให้มีเพศที่ไม่สามารถระบุได้เด่นชัดมีอิสระกว่าที่จะใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยตรง เมื่อเทียบกับเพศหญิง อีกทั้งก็ยังไม่มีความคาดหวังใดๆ ของสังคมที่มาระบุบทบาทการกระทำของเพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้เด่นชัด เพราะโดยส่วนใหญ่

แล้วสังคมจะแบ่งมนุษย์เราเป็น 2 เพศ (ทางชีวภาพ) เท่านั้น นอกจากนั้นสังคมส่วนใหญ่ยังไม่ยอมรับการแสดงตนเป็นเพศที่ 3 เท่าใดนัก แม้ปัจจุบันจะมีกระแสการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพและการแสดงตนของเพศที่ 3 มากขึ้นเรื่อยๆก็ตาม ปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่แสดงความหมายโดยนัยของเพศต่างๆ สามารถแจกแจงเป็นตารางได้ดังนี้

**ตารางที่ 5.3 แสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยนัย แบ่งตามเพศ**

เพศ	สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมาย โดยนัย	ร้อยละ
ชาย	363	35.94
หญิง	385	38.11
ไม่สามารถระบุเพศได้	262	25.94
รวม	1,010	100

เรื่องเพศ ยังมีส่วนสำคัญในการกำหนดความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่ได้รับการอบรมขัดเกลาจากกระบวนการทางสังคม ทำให้การกระทำต่างๆ ของมนุษย์ยังต้องผูกติดกับมาตรฐานของสังคม หากไม่ปฏิบัติตามสิ่งที่สังคมนั้นๆ มองว่า “ดีงามเหมาะสม” คนผู้นั้นก็จะได้รับการประณามหรือได้รับการลงโทษจากสังคม

ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ แม้จะดูว่าผู้สนทนามีอิสระจากกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคม เพราะด้วยคุณลักษณะเฉพาะหลายๆ ด้านของตัวสื่อ แต่หากพิจารณากันอย่างถี่ถ้วนแล้ว มายาคติที่สำคัญ คือ เรื่องเพศ ก็ยังมีบทบาทเข้ามามีอิทธิพลต่อพื้นที่ทางความคิดของผู้สนทนา และส่งผลในการสร้างและใช้สัญญาณทางเพศให้ไม่เป็นอิสระเต็มที่ ผู้สนทนาที่เป็นเพศชาย เพศหญิง และเพศที่ไม่สามารถระบุลงไปได้แน่ชัด ทั้ง 3 เพศที่พบในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ต่างยังคงเล่นไปตามบทบาท หน้าที่ที่สังคมคาดหวังให้เป็น แม้ในโลกเสมือนจริงในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ พวกเขาจะมีอิสระเพียงใดก็ตาม

## **5.2. ปัจจัยด้านลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ : เรื่องเวลา ห้อง และการสื่อสารสองทาง**

### **5.2.1. เวลา (Timeless)**

ตามแนวคิดของฟรอยด์กล่าวว่า ความฝัน คือการสร้างความปลอดภัยบางอย่างที่ไม่อาจจะได้รับในชีวิตจริงให้สมใจขึ้นมาในความฝัน (Wish-Fulfillment) เนื่องจากในเวลาที่มีมนุษย์ตื่นอยู่ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่จิตสำนึกทำงาน Superego จะมาคอยควบคุมความรู้สึก สำนึกผิดชอบชั่วดี ที่เกิดจากการอบรมสั่งสอนทางสังคม ทำให้มนุษย์ไม่สามารถกระทำสิ่งใดได้ตามแต่ใจปรารถนา ซึ่งความปลอดภัยนี้เกิดมากจากความต้องการในตัวมนุษย์ ซึ่งมีเบื้องหลังมาจากแรงขับเคลื่อนด้านเพศ (Libido)

เวลากลางวันกับเวลากลางคืน จึงมีนัยแฝงที่ต่างกันไป คือ เวลากลางวันจะเป็นเวลาที่ถูกกำหนดจากกฎเกณฑ์ต่างๆของสังคม เป็นช่วงที่ผูกติดกับสังคม นั่นคือ ไม่ว่าปัจเจกบุคคลจะคิด รู้สึก หรือปฏิบัติตนอย่างไร ล้วนได้รับอิทธิพลมาจากช่วงเวลาในแต่ละช่วงในการทำกิจวัตรประจำวันนั้นๆ เช่น นักเรียน ช่วงเวลาเช้าเป็นเวลาที่ต้องออกไปเรียนหนังสือ ส่วนคนทำงาน ก็ต้องออกไปทำงาน หากพิจารณากันอย่างถี่ถ้วนจะเห็นว่า กิจกรรมต่างๆที่ปัจเจกบุคคลทำในช่วงเวลากลางวันนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติตามหน้าที่ ตามความรับผิดชอบที่แต่ละบุคคลมี ฉะนั้นเวลาในช่วงกลางวัน จึงเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์เล่นไปตามบทบาทหน้าที่ที่สังคมมอบหมายให้ มนุษย์จึงไม่มีอิสระจากเวลาดังกล่าว นอกจากนั้นช่วงเวลากลางวัน ยังเป็นช่วงเวลาที่จิตสำนึกทำงานอย่างเต็มที่ ความปรารถนาในตัวมนุษย์ที่เกิดจากแรงขับเคลื่อนด้านเพศ ก็ต้องถูกเก็บกดเอาไว้ ไม่ให้แสดงออกมา เพราะถ้าแสดงออกมาก็จะได้รับการประณามว่าไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม จิตสำนึกก็ไม่สามารถที่จะเข้มแข็งได้ทุกครั้งไป เพราะฉะนั้นบางครั้ง ในช่วงเวลากลางวัน Id จะแสดงตัวออกมาในรูปของความหวัง ความปรารถนาต่างๆ หรือเรียกว่า ฝันกลางวัน นั่นเอง

ช่วงเวลากลางคืน จึงเป็นช่วงเวลาที่มนุษย์เป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ต่างๆที่ถูกผูกติดกับมาตรฐานทางสังคม มนุษย์มีอิสระในการแสดงพฤติกรรมที่ตนปรารถนามากกว่าช่วงเวลากลางวัน หรือกล่าวได้ว่า มนุษย์เป็นตนเองได้มากกว่า ในยามหลับ ระบบควบคุมของจิตสำนึกจะอ่อนแอลง หรือได้รับการพักผ่อน ทำให้ความปรารถนาที่เคยถูกเก็บกดเอาไว้ และความรู้สึกที่ไม่อาจจะแสดงได้อย่างตรงไปตรงมาในเวลากลางวัน เนื่องจากมีกฎระเบียบของสังคมบังคับอยู่ ได้รับการปลดปล่อยและแสดงตัวออกมาในรูปของความฝัน หรือในเวลากลางคืน มักเป็นช่วงเวลาที่ยังจวนใจและเหมาะในการทำกิจกรรมทางเพศ

“ความฝันคือแรงปรารถนาที่ถูกเก็บกด ซึ่งแสดงความสนใจออกมาในรูปแบบที่แปลงร่างไป” ความฝันเกิดขึ้นมาได้ เพราะการตกลงประนีประนอมกันระดับหนึ่งระหว่างความต้องการของแรงผลักดันที่เคยถูกเก็บกดไว้ กับพลังเซ็นเซอร์ที่เคยทำหน้าที่ต่อต้านมาตลอดของอีโก้ ทั้งสองฝ่าย

ได้ยอมผ่อนปรนอ่อนข้อเรียกร้องของตนลงไปบางส่วน เมื่อนั้นความฝันจึงได้ปรากฏขึ้น (สีชมพู, 2524 : 53)

อย่างไรก็ดี หากพิจารณาถึงการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ที่เปรียบเสมือนเป็นเวลากลางคืนตลอด เนื่องจากผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่ทราบตัวตนของกันและกันจริง (Anonymity) ทำให้มนุษย์มีอิสระอย่างเต็มที่ที่จะระบายความปรารถนาของตนที่เกิดมาจากสัญชาตญาณด้านเพศ เพราะไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลาอีกต่อไป ผู้สนทนาอยากจะเลือกช่วงเวลาไหนก็ได้ตามแต่ใจปรารถนา ในการเข้ามาสนทนาเพื่อปลดปล่อยความต้องการของตน และหากจะเปรียบว่า การสนทนาทางคอมพิวเตอร์นี้เป็นโลกแห่งความฝัน ก็ไม่ใช่เสียทีเดียว เนื่องจากความฝันจะเกิดขึ้นในขณะที่มนุษย์หลับอยู่และจิตไร้สำนึกทำงาน แต่ที่นี่ ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ จัดเป็นความฝันในขณะที่มนุษย์ยังตื่นอยู่ เพราะฉะนั้นจิตสำนึกยังคงทำงาน ทำให้มนุษย์มีอำนาจมากกว่าในการควบคุมความฝันที่เกิดในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ได้

ในโลกแห่งความฝันของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์นั้น ไม่มีความแตกต่างระหว่างจิตสำนึกกับจิตไร้สำนึกอีกต่อไป ความจริงที่อยู่ ณ ที่นี่ เป็นความจริงที่ถูกรวบรวมมาจากความปรารถนาและจินตนาการที่ถูกเก็บกตในขณะที่ตื่นอยู่ กับความปรารถนาและจินตนาการที่ได้รับการแสดงออกในรูปของความฝันในขณะที่หลับ จนกลายเป็น ความจริงใหม่ที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์เดิมที่มีอยู่ เนื่องจาก Id ได้รับการระบายและแสดงตัวออกมาอย่างอิสระ ผ่านทางสัญชญาณทางเพศที่ผู้สนทนาใช้ โดยมี Superego มาควบคุมน้อยมาก นอกจากนั้นกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวกับเวลา ไม่สามารถนำมาใช้ได้ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากจิตไร้สำนึกและจิตสำนึก ไม่ต้องขึ้นกับมายาคติและกฎเกณฑ์ในเรื่องของช่วงเวลาแต่ละช่วงอีกต่อไป

ผู้วิจัย สันนิษฐานว่า ช่วงเวลากลางวันกับช่วงเวลากลางคืน ไม่น่าจะมีความแตกต่างในการสร้างและใช้สัญชญาณทางเพศ เนื่องจากมายาคติและกฎเกณฑ์แบบเก่าไม่สามารถนำมาใช้ได้กับสื่อสมัยใหม่ที่มีคุณลักษณะพิเศษตัวนี้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลโดยเรียงจากช่วงเวลากลางวันไปจนถึงช่วงเวลากลางคืน โดยแบ่งออกเป็น 7 ช่วงเวลา ดังนี้

ช่วงเวลาที่ 1 : 14.00-16.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 2 : 16.00-18.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 3 : 18.00-20.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 4 : 20.00-22.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 5 : 22.00-24.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 6 : 00.00-02.00 นาฬิกา

ช่วงเวลาที่ 7 : 02.00-04.00 นาฬิกา

ผลการวิจัยพบว่า เวลาเป็นตัวแปรที่สำคัญในการใช้สัญญาณทางเพศ เห็นได้จากปริมาณสัญญาณทางเพศที่ต่างกันในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งช่วงเวลากลางคืนไม่ได้เป็นช่วงเวลาที่มึปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากที่สุด แต่ผลกลับเป็นตรงกันข้าม คือ ช่วงเวลากลางวันเป็นช่วงเวลาที่มึปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากที่สุด สามารถแจกแจงออกมาเป็นตารางดังต่อไปนี้

**ตารางที่ 5.4 แสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศที่แบ่งตามช่วงเวลา**

เวลา	สัญญาณทางเพศที่พบ	ร้อยละ
14.00-16.00 นาฬิกา	336	22.71
16.00-18.00 นาฬิกา	358	24.20
18.00-20.00 นาฬิกา	271	18.32
20.00-22.00 นาฬิกา	231	15.61
22.00-24.00 นาฬิกา	151	10.20
00.00-02.00 นาฬิกา	88	5.94
02.00-04.00 นาฬิกา	44	2.97
รวม	1,479	100

ช่วงเวลาที่ 2 คือ เวลา 16.00-18.00 นาฬิกา จะมีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากที่สุด คือมีปริมาณ 24.40% ซึ่งเป็นเวลากลางวัน ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลที่ว่า เป็นเวลาที่เด็กนักเรียนกลับจากโรงเรียน หรือคนทำงาน เลิกจากงาน ซึ่งช่วงเวลานี้ ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์ได้เสร็จสิ้นจากภาระหน้าที่ที่สังคมมากำหนดให้ทำ ดังนั้นผู้สนทนาจึงมีอิสระที่จะเข้ามาสนทนากัน และปลดปล่อยความต้องการที่เกิดจากแรงขับด้านเพศที่มีอยู่ ดังที่ฟรอยด์กล่าวว่า มนุษย์เราที่ทำทุกอย่างด้วยความมีเหตุผลนั้น แท้จริงแล้วมีเบื้องหลังอันถูกควบคุมครอบงำด้วยความรู้สึกและอารมณ์อันไร้เหตุผลเสียทั้งสิ้น คนเราทำทุกอย่างเพื่อระบายแรงผลักดันทางอารมณ์ ออกมาภายนอก และได้พยายามทำอย่างมีเหตุผลก็เพียงเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกับมาตรฐานของสังคมเท่านั้น

นอกจากนั้นการที่พบปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากที่สุดในช่วงเวลา 16.00-18.00 นาฬิกา ถือเป็นอาการตอกย้ำแนวคิดที่ว่า ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ที่อยู่ในโลกเสมือนจริงนี้ ไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลาอีกต่อไป เพราะมนุษย์สามารถแสดง Id ที่ต้องการแสวงหาเพียงความพอใจ (Pleasure) และความสนุกสนานทางด้านเพศ (libidinal enjoyment) เท่านั้น ออกมาได้โดยอิสระ โดยต้องไม่ขึ้นกับการควบคุมของจิตสำนึก หรือ Superego ซึ่งในกฎเกณฑ์ดั้งเดิมจะมากอยุ่และกีดกัน Id ไว้ไม่ให้แสดงออกมาในเวลากลางวัน ส่วนในเวลากลางคืน ที่ Superego ได้รับการพักผ่อน จึงเป็นช่วงที่ Id มีอิสระและได้รับการแสดงตัวออกมาในรูปของความฝันนั่นเอง

ปาล์ม หญิงอายุ 18 ปี กล่าวว่า “มาเซต ก็เพราะอยากมาหาเพื่อนคุย มารบายความเครียด ความกดดันที่เกิดขึ้นในชีวิต ปาล์มว่า ในเน็ตเนี่ย ให้อิสระมากกว่าในชีวิตจริง เพราะอยากตะโกน ร้องไห้ หรือหัวเราะ ก็ทำได้ตามใจ คือรู้สึกอย่างไรก็แสดงออกมาอย่างนั้น แต่ในชีวิตจริงมันแสดงออกมาไม่ได้... เวลาที่เข้ามาเล่น ก็แล้วแต่นะคะ ไม่ได้กะเกณฑ์ คือ ถ้ารู้สึกอยากจะเล่นตอนไหน ก็ต่อเน็ตเข้ามา” (Palma, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

ในขณะที่ผู้สนทนาอีกคนหนึ่งเป็นผู้หญิง อายุ 22 ปี ก็มีความเห็นเดียวกัน “จะใช้สื่ออะไร มันขึ้นกับช่วงเวลาที่เรายากจะทำ เป็นไปตามอารมณ์ เช่น อารมณ์นี้อยากอยู่เฉยๆ อยากอ่านการ์ตูนหรืออยากคุยกับใคร หรือเข้าไปให้คนรู้ว่าเราอยู่ด้วย แล้วแต่อารมณ์ที่เป็นแรงผลักดัน อย่างเวลาที่อยากเล่นเซตเนี่ย เข้าไปเวลาไหนก็ได้ ไม่ได้ซีเรียส ตามแต่อารมณ์และความต้องการตอนนั้นมากกว่า” (Boong, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ในโลกของความฝันนั้น มนุษย์สามารถจะฝันถึงเรื่องราวในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคตก็ได้ เพราะห่วงของความฝัน เวลาทั้งหมดจะถูกรวบเข้าหากัน เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในความฝันจะถูกนำเสนอในรูปของสัญลักษณ์และรูปภาพ โลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกันที่เวลาไม่หยุดนิ่งอยู่ ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ผู้สนทนาสามารถเลือกเข้ามาสนทนาในเวลาใดก็ได้ตามแต่ความต้องการ ที่นี้มนุษย์อยากจะฝันว่าตนเองเป็นใคร หรือฝันถึงเรื่องอะไร อีกทั้งจะฝันเวลาไหนก็ได้ ซึ่งความฝันที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ มนุษย์สามารถควบคุมได้ เพราะเป็นความฝันในขณะที่ตื่นอยู่

เวลาก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้เกิดการใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่ต่างกัน ทั้งนี้กฎเกณฑ์เรื่องช่วงเวลากลางวันกับช่วงเวลากลางคืน ไม่สามารถนำมาใช้ได้กับการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เพราะผู้สนทนาอยากจะเข้ามาสนทนาเมื่อไรก็ได้ ตามแต่ความต้องการและแรงปรารถนาที่ผู้สนทนามีอยู่ในขณะนั้น และเป็นตัวผลักดันให้เข้ามาสนทนา

### 5.2.2. ห้อง (Spaceless and Demassified)

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังสร้างสำนึกใหม่ในเรื่องของสถานที่ (Space) เนื่องจากไม่ว่าผู้สนทนาจะอยู่ ณ แห่งไหนใดในโลกก็ตาม หากมีคอมพิวเตอร์ ที่มีโมเด็มเชื่อมโยงก็สามารถจะติดต่อสื่อสารกันได้ ทำให้ผู้สนทนาเกิดความคิดในเรื่องของสถานที่ที่ต่างไปจากเดิม นั่นคือ ผู้สนทนาไม่ต้องเดินทางไปไหน เพียงแต่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ และท่องไปในโลกของอินเทอร์เน็ต เขาผู้นั้นก็จะเกิดความรู้สึกเสมือนได้เดินทางไปจริงๆ เพราะสถานที่ที่ผู้สนทนาเข้าไปสัมผัสนั้น อยู่ในความคิด เนื่องจากสถานที่นั้นไม่สามารถจับต้องหรือรับรู้ได้ในโลกทางกายภาพ ดังนั้นความรู้สึกเกี่ยวกับความเป็นสถานที่ที่ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์ได้รับจากการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ จึงต่างไปจากเดิม คือ ไม่มีข้อจำกัดของการเป็นสถานที่ในโลกทางกายภาพอีกต่อไป อยู่ที่ไหนก็เหมือนกัน

ข้อตกลงแต่เดิมในสังคมนั้น จะมีเรื่องขอบเขตของสถานที่นั้นๆ หรือเรื่องกาลเทศะเข้ามาเกี่ยวข้องกับแนวทางในการปฏิบัติตนของบุคคล เช่น วัด โรงเรียน สถานที่ราชการ หรือสถานบันเทิง ต่างก็มีข้อปฏิบัติที่เหมาะสมสำหรับแต่ละสถานที่ต่างกันไป ตัวอย่างเช่น เมื่อพุทธศาสนิกชนเข้าไปวัด หรือเขตของสงฆ์ ธรรมเนียมปฏิบัติที่คนไทยนิยมทำคือ แต่งกายสุภาพและสำรวม กิริยามารยาท เพื่อแสดงความเคารพต่อศาสนาและสถานที่ ซึ่งถ้าพิจารณาตามธรรมเนียมนิยมข้างต้น ผู้หญิงควรจะสวมกระโปรงยาว หรือนุ่งผ้าถุงเรียบร้อย ส่วนผู้ชายควรสวมกางเกง สวมรองเท้าหุ้มส้น ไม่แสดงกริยาอาการที่เอะอะโวยวาย มีความสำรวม แต่ในขณะที่ไปสังสรรค์ ที่เที่ยวตามแหล่งบันเทิง อาทิ ศูนย์การค้า ดิสโก้เธค ฯลฯ บุคคลเหล่านั้นก็สามารถแต่งกายตามแฟชั่นที่กำลังได้รับความนิยมได้อย่างเป็นอิสระมากกว่า ไม่ว่าจะเปลือยกายเดี่ยว กางเกงขาสั้น และรองเท้าส้นตึก รวมไปถึงอาจจะไม่ต้องสำรวมเรื่องกิริยามารยาทเป็นพิเศษเหมือนเช่นที่ต้องปฏิบัติ ยามเมื่อไปวัด โรงเรียน และสถานที่ราชการอื่นๆ

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาว่า การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ไม่ต้องขึ้นกับเรื่องของสถานที่ เพราะสถานที่นั้นๆ อยู่ในความคิด แต่เรื่องสถานที่ก็ยังมีส่วนเกี่ยวข้องอยู่นั่นเอง เนื่องจากสถานที่

ในที่นี้ จะหมายถึง ห้อง ทั้งนี้ชื่อห้องที่ต่างกันไป จะมีความแตกต่างกันในแง่ของจุดประสงค์ของผู้เข้ามาสนทนา รวมไปถึงกฎเกณฑ์ที่พึงปฏิบัติในขอบเขตที่วางไว้ของแต่ละห้องด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยคาดว่า ชื่อห้องที่ต่างกัน จะมีผลในการแสดงและใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่ต่างกัน ไป จากข้อสันนิษฐานเบื้องต้น ผู้วิจัยจึง เลือกรูปแบบปรากฏการณ์การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ในโปรแกรม mIRC โดยเลือกห้อง 3 ห้องดังต่อไปนี้ คือ ห้องหาแฟน, ห้องหวานใจ และห้องเธอ

ชื่อห้องเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศของผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งขอบเขตนี้จะต่างไปจากโลกจริงๆ นอกจากนั้นชื่อห้องยังแสดงถึงเรื่องราว หรือ เนื้อหาหลักภายในห้องที่ใช้ในการสนทนาอีกด้วย

1. ห้องหาแฟน ชื่อห้องก็เป็นการบ่งบอกอย่างชัดเจนว่า ที่นี่ ผู้สนทนาสามารถจะใช้เป็นที่หาคู่ หาคอนรักได้ ดังนั้นจะเป็นที่ยอมรับกัน หากผู้สนทนาจะเข้ามาประกาศ ว่า ต้องการหาคนรัก เพราะห้องนี้ให้อิสระเต็มที่ ตัวอย่างบทสนทนาที่ตัดตอนมาจากห้อง #หาแฟน วันศุกร์ 19 พฤศจิกายน 2542 เวลา 17:59:25 นาฬิกา

<[[^nunoi^]]> ว่างๆมาคุยกันนะค่ะ

<lek3268> ห้องนี้มีใครต้องการรับสมัครแฟนบ้างค่ะ

<PANNY> อยากมีแฟนสักคน มาเป็นแฟนกันเถอะ

<Teuy^\_^> มาสิค่ะ

<lek3268> ประกาศรับสมัครแฟนค่ะ

<loutan> หล่อมีไหม

<KASNOVA> มี

<loutan> เร้าใจด้วยอิอิ

<j01> ดีครับ

2. ห้องหวานใจ ห้องนี้จะมีลักษณะคล้ายกับ ห้องหาแฟน แต่ชื่อห้องไม่ได้ประกาศอย่างชัดเจนว่า ผู้สนทนาในห้องนี้จะต้องเข้ามาหาคนรักทุกคนอย่างห้องหาแฟน ตัวอย่างบทสนทนาที่ตัดตอนมาจากห้อง #หวานใจ วันอาทิตย์ 5 ธันวาคม 2542 เวลา 20:15:25 นาฬิกา

<^^^AAA^^^2000> สวัสดีเพื่อนๆทุกคน



<^-^COOKKIE^-^> ว่างคะ  
 <WASABI> เหงาจ้งเลย  
 <PAE123> เป้คะ  
 <^aey^> ตอนนี้อย่างเหงาด้วยใครว่างคุยหน่อยสิ  
 <TanTaWan^-^> โสดนะครับ สนใจไหม  
 <WASABI> หัวดีดีครับ เป้  
 <suiujf> หัวดีดีคะ  
 <WASABI> อยากรู้จักจ้งเลยครับ

3.ห้องเธอ ห้องนี้จะให้ความหมายกลางๆ คือเป็นขอบเขตที่เข้ามาหาเพื่อนได้ เป็นเพื่อนกันได้ เพราะว่าคำ "เธอ" จะหมายถึง ผู้หญิง ตัวอย่างบทสนทนาที่ตัดตอนมาจากห้อง #เธอ วันพุธ15 ธันวาคม 2542 เวลา 16:08:21 นาฬิกา

<[T]ee[N]> {{{{{{ ^-Fot-^ }}}}}}  
 <tum46> ต้มครับ หาเพื่อนครับ  
 <TONGS10> สวัสดิ์ทุกคนครับ  
 <zacscherry> ดีๆๆๆ  
 <^^JokeR^^> มีใครว่างมั่งเนี่ย  
 <^^JokeR^^> คุยกับเรราน้อยดิ  
 <[^[Ninja]^]> อยากรหาแฟนคุยคะ รออยู่นะคะ

ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะให้เสรีภาพแก่ปัจเจกบุคคลมากกว่าในโลกของความเป็นจริงที่จะบอกถึงความต้องการหรือความรู้สึกที่มีโดยตรง เช่น ต้องการจะหาคนรัก ที่นี้ก็สามารถทำได้ เพราะมีขอบเขตในเรื่องของห้องมาแบ่งให้ เพราะฉะนั้นถ้าใครมีความปรารถนาสิ่งใด ก็ต้องเลือกสถานที่ (ห้อง) ให้ถูกต้อง เพื่อจะได้ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่มีในห้องนั้นๆ ได้ถูกต้อง อีกทั้งตอบสนองกับความต้องการที่ตนมี ในทางกลับกัน ถ้าเป็นโลกของความเป็นจริง หากมีคนแปลกหน้าเดินเข้ามาในสถานที่ใดที่หนึ่ง แล้วประกาศว่า อยากรจะมีคนรัก หรือแม้แต่ออยากรจะหาเพื่อน คนผู้นั้นจะถูกมองว่า แปลก ประหลาด แต่ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เหตุการณ์ดังกล่าวจะไม่เกิดอย่างแน่นอน เพราะที่นี้ ทุกคนต่างเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน แต่ในการเป็นคนแปลกหน้า ไม่ได้เป็นอุปสรรคสำหรับการปลดปล่อยความต้องการและแรงปรารถนาที่เกิดมาจากสัญชาตญาณทางเพศ ในทางตรงกันข้าม กลับเป็นข้อดี เพราะการ

สนทนาทางคอมพิวเตอร์ จะให้ความปลอดภัยและความเป็นอิสระในการที่จะปลดปล่อยหรือแสดง ความปรารถนาในด้านต่างๆ ซึ่งในโลกของความเป็นจริงทำไม่ได้ เนื่องจากมนุษย์ต้องอยู่ภายใต้ ระเบียบทางสังคม หรือวัฒนธรรมที่หล่อหล่อมมนุษย์อยู่

นอกจากนั้น “ห้อง” จะเป็นการตอกย้ำแนวคิดหลังสมัยใหม่ ในเรื่องของความหลากหลาย (Diversity) และลักษณะที่แยกย่อย (Demassified) ที่ลักษณะของตัวสื่อคอมพิวเตอร์มาช่วยทำให้ เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น นั่นคือ ผู้สนทนาสามารถจะเข้ามาสนทนาได้ตามกาลและเทศะที่ตนเอง ต้องการได้ อีกทั้งผู้สนทนาที่มีความสนใจ หรือความต้องการเหมือนกันก็จะเข้าไปรวมอยู่ที่ห้องๆ เดียวกัน เพื่อแสดงจุดประสงค์ที่ตนมีออกมาได้อย่างถูกต้อง ดังเช่นผู้สนทนาคนหนึ่งที่เป็นผู้ชาย อายุ 20 ปี กล่าวว่า “ในแชต มีหลายห้อง ซึ่งหลากหลายไปตามความสนใจ แต่ละห้องจะกำหนด หัวข้อเรื่องมาให้ ห้องมันช่วยในการเจอคนที่ความคิดเหมือนๆเรา แต่จริงๆห้องมันก็กำหนดกฎ เกณฑ์ไม่ได้หรอก แต่ว่าพูดถึงคนที่เขามีความคิดเดียวกับเรา เขาก็จะเลือกห้องเหมือนเราไง เพราะ ฉะนั้นโอกาสที่จะเจอคนแบบที่เราอยากคุยด้วยก็จะเจอมากกว่า” (Hippo, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

หรือผู้สนทนาอีกคนหนึ่งที่ใช้ชื่อว่า Boong กล่าวว่า “ห้องมันช่วยบอกกลุ่มความสนใจลง ไปด้วย คือมากำหนดขอบเขตของการคุย เรื่องที่คุย และกลุ่มคนที่จะคุยด้วย อย่างห้องคนรักหงส์ ผีแดง หงส์แดง ก็จะมีคุยเกี่ยวกับบอลบ่อยมาก อย่างวันไหนมีบอล ใช้! บอลมาเลยคะ แล้วพอใคร ยิงได้ ก็จะมีแข่งกันรายงานสถิติ หรือ อย่างห้องหาแฟน ส่วนใหญ่คนที่เข้าไปคุยก็เห็นเขาจีบๆกัน ทำนองหาแฟนนะคะ” (Boong, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

“ชื่อห้องเหมือนมาช่วยจัดหมวดหมู่ เราอยากคุยกับใคร แบบไหน ก็ไปตามห้องนั้นๆที่ ระบุ อย่างห้องมหาลัย ห้องพี่ชายน้องสาว ห้องหาแฟน ... มันก็ต่างกันไป ผมว่ามันดีนะ สามารถ เลือกได้ตามที่เราสนใจ มีความหลากหลายดี คนที่เข้ามาจะมีความสนใจเฉพาะกลุ่ม และถ้าเข้ามา คุยห้องเดียวกันก็มีความสนใจคล้ายๆกัน” (Bkk, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

หากเปรียบเทียบปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศในห้องสนทนาทั้ง 3 ห้อง ได้แก่ ห้องหา แฟน, ห้องหวานใจ และห้องเธอ จะพบปริมาณสัญญาณทางเพศที่ต่างกัน ตามขอบเขตของห้องและ กลุ่มความสนใจ สามารถแสดงได้เป็นตารางดังนี้

### ตารางที่ 5.5 แสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศแบ่งตามห้องสนทนา

ห้อง	สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมาย โดยนัย	ร้อยละ
หาแฟน	689	46.58
หวานใจ	544	36.78
เธอ	246	16.63
รวม	1,479	100

จากตารางแสดงปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศ พบว่าห้องหาแฟนมีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากเป็นอันดับหนึ่ง คือ 46.58% รองลงมาคือห้องหวานใจ คือ 36.78% และสุดท้ายคือห้องเธอ 16.63% ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ในโลกของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังมีเรื่องกฎเกณฑ์ของขอบเขตการแสดงออกของสัญญาณทางเพศที่ต่างกันไปด้วย นั่นคือ ห้องที่ต่างไป ก็ให้โอกาสและอนุญาตในการแสดงสัญญาณทางเพศที่ต่างกันด้วย ทั้งนี้ตัวสัญญาณทางเพศเองจะต้องรู้กฎเกณฑ์ดังกล่าวถึงจะแสดงความต้องการออกมาได้เหมาะสม นอกจากนี้ชื่อห้องยังช่วยระบุกลุ่มของความสนใจที่หลากหลาย (Demassified) นั่นคือ กลุ่มที่มีจุดประสงค์ ความสนใจที่เหมือนกัน ก็สามารถไปรวมกลุ่มและเข้าไปสนทนากันได้ ตามแต่ชื่อห้องที่ระบุไว้ ดังนั้นผู้สนทนาซึ่งส่วนใหญ่ต้องการจะเข้าไปปลดปล่อยแรงผลักดันที่เกิดจากสัญญาณทางเพศจึงเลือกที่จะเข้าไปสนทนาที่ห้องหาแฟนเป็นอันดับ 1 เมื่อเปรียบเทียบกับห้องหวานใจ และห้องเธอ

#### 5.2.3. การสื่อสารสองทาง (Interactive)

แต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่าย จะมีอยู่แต่เฉพาะการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (Face-to-Face Communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ “การโต้ตอบอย่างฉับพลันทันที” จะสูญหายไปทันที (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 122) แต่ในสื่อสมัยใหม่อย่างคอมพิวเตอร์ ที่มีลักษณะการโต้ตอบอย่างฉับพลันทันที (Interactive) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่การสนทนาเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน (real time) จึงถือเป็นการเปลี่ยนมิติใหม่ในการสื่อสารของผู้สนทนา เพราะการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ถือเป็นการผสมผสานระหว่างการสื่อสารระหว่างบุคคล คือ คล้ายกับการสนทนาพูดคุยกัน ไม่ว่าจะเป็นแบบลักษณะเผชิญหน้า หรือผ่านสื่อ นั่นคือ โทรศัพท์ กับการสื่อสารมวลชน เนื่องจากการสื่อสารระหว่างคนหมู่มาก ที่ผ่านสื่อสาร คือคอมพิวเตอร์

นอกจากนั้น การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังให้อิสระแก่ผู้สนทนา เพราะเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลางที่ปกปิดความเป็นตัวตนที่แท้จริงของผู้สนทนา ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์จะเห็นเพียงแค่สัญลักษณ์ต่างๆที่ผู้สนทนาคนอื่นๆพิมพ์ไปมา ความที่ไม่รู้ตัวตนของกันและกันนี้ จึงให้อิสระที่ผู้สนทนาแต่ละคนจะปลดปล่อยความต้องการของตนที่เกิดจากแรงขับเคลื่อนด้านเพศได้อย่างอิสระ และปลอดภัย ที่กล่าวว่า “อิสระ” ก็เนื่องจากที่นี่ ไม่มีกฎระเบียบของสังคมภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นผู้สนทนาสามารถใช้จินตนาการที่สร้างสรรค์ ปลดปล่อยความต้องการของตนผ่านทางสัญลักษณ์ทางเพศ และที่กล่าวว่า “ปลอดภัย” ก็เนื่องจากเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลาง ผู้สนทนาไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใดๆที่ทำในโลกเสมือนจริงนี้ เพราะมันไม่มีผลกระทบในโลกของความเป็นจริง แม้มันจะให้ความรู้สึกเสมือนจริงก็ตาม คือเกิดเป็นความรู้สึกคล้ายจริงอย่าง Simulation ในจิตใจ แต่ทางร่างกายไม่ได้มีผลกระทบ ดังที่ผู้สนทนาคนหนึ่ง กล่าวว่า “เราอยากจะทำจริงๆ ในชีวิตจริง แต่ในเวลานั้นมันทำไม่ได้ ก็เลยใช้สัญลักษณ์ที่แสดงความหมายว่ากอดหรือ พิมพ์ไปว่า อยากกอด ลงไป ก็เป็นการถ่ายทอดความรู้สึกที่อยากจะกอดจริงๆออกมา” (LEkKunG, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

คุณลักษณะ Interactive ยังสร้างเสน่ห์ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ด้วย เพราะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างผู้สนทนา (การสื่อสารแบบสองทาง) ผู้สนทนาต่างสลับหน้าที่กันเป็นทั้งผู้ส่งและรับสัญลักษณ์ทางเพศ ผู้สนทนาที่ชื่อ Hippo กล่าวว่า “เซตมันเหมือนกับโทรศัพท์ใช้มัย เราได้ตอบไปเขาได้ตอบมา มันก็ดี ถ้าเราคุยโทรศัพท์ ก็คุยแบบเรื่องที่รู้จักกันอยู่ มันไม่มีเรื่องแปลกใหม่ แต่เซตมันคล้ายกับได้เจอคนที่ไม่รู้จักใจ มีความแปลกใหม่ เป็นอะไรที่...ได้ใช้จินตนาการ” (Hippo, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2543)

นอกจากลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางที่ทำให้ผู้สนทนาแต่ละคนมีความเสมอภาคมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับสื่ออื่นๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ ผู้สนทนาแต่ละคนยังไม่จำเป็นต้องยึดติดกับความคาดหวัง (Norms) ของสังคมภายนอก เนื่องจากเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลาง ที่ผู้สนทนาแต่ละคนไม่ทราบตัวตนของกันและกันจริงๆ ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์คนหนึ่ง เป็นเพศหญิง อายุ 21 ปี กล่าวว่า “ที่วีเหมือนเป็นทางเดียวอะ แต่ทางเซตนี้ มันสามารถโต้ตอบกันได้ ตอนแรกๆยังรู้สึกตื่นเต้น โอโฮ ! เป็นอะไรที่ชอบมาก แบบมีคนคุยด้วย แล้วมันยังให้อิสระเรามากกว่า อย่างในเซตเราไม่รู้จักกัน เราเข้าไปทัก ไปพูดคุยกันมันทำได้ ไม่เขินเหมือนในชีวิตจริงๆ อีกอย่างถ้าในชีวิตจริง คนไม่รู้จักกัน อยู่ดีๆ จะให้ไปทักมันก็อะไรอยู่” (DearSuke^^, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

“แชตมัน Interactive เหมือนมีคนมารับรู้ในสิ่งที่เราพิมพ์ไปนะ” (Boong, สัมภาษณ์, 2 มีนาคม 2543)

ปัจจัยที่สำคัญในการใช้และสร้างสัญญาณทางเพศของผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปได้ดังนี้คือ เรื่องความแตกต่างทางเพศ ยังมีส่วนสำคัญในการมากำหนดลักษณะและปริมาณของสัญญาณทางเพศ ที่ต่างกัน ระหว่างเพศชาย เพศหญิง และเพศที่ไม่สามารถระบุได้เด่นชัด แม้การสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะให้อิสระผู้สนทนาจากมายาคติในเรื่องเพศที่สังคมสร้างขึ้นครอบงำ แต่ผู้สนทนาชาวไทย ส่วนใหญ่ยังคงปฏิบัติตามมายาคติในเรื่องความแตกต่างทางเพศที่ได้รับการเรียนรู้มาตั้งแต่เด็ก ภาพฝังใจเก่าเกี่ยวกับพฤติกรรมของเพศชาย และเพศหญิงยังคงติดมาในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่อสมัยใหม่ จากผลการวิจัยพบว่า เพศชาย ยังคงมีอำนาจอันชอบธรรมในการใช้และแสดงสัญญาณทางเพศมากกว่าเพศหญิง และเพศที่ไม่สามารถระบุได้เด่นชัด เห็นจากลักษณะของสัญญาณทางเพศที่ใช้และปริมาณสัญญาณทางเพศ นั่นคือ เพศชายจะแสดงสัญญาณทางเพศที่มีปริมาณมากที่สุด และเพศชายยังใช้สัญญาณทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถมากเป็นอันดับ 1 อีกด้วย

ปัจจัยต่อมาที่สำคัญคือ ปัจจัยเรื่องเวลา เวลาในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้สนทนาแต่ละคนว่า ในช่วงเวลาใดที่ตนเกิดความต้องการที่จะเข้ามาสนทนา พวกเขา ก็จะเข้ามา ทั้งนี้ แ่งที่ต่างกันไปของช่วงเวลากลางวันกับช่วงเวลากลางคืน ไม่สามารถนำมาใช้ได้ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์อีกต่อไป เนื่องจากในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะคล้ายกับเวลากลางคืนตลอดเวลา เพราะผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่เห็นหน้าค่า หรือรู้จักซึ่งกันและกันจริงๆ ผู้สนทนาจึงมีอิสระที่จะปลดปล่อยจินตนาการที่มีอยู่ในขณะนั้น คล้ายกับตอนที่ตนกำลังหลับและฝันอยู่ แต่ที่นี่ ผู้สนทนาสามารถควบคุมความฝันที่เกิดขึ้นได้ เนื่องจากจิตสำนึกยังทำงานอยู่ ผลการวิจัยจึงพบว่า ช่วงเวลา 16.00-18.00 นาฬิกา ซึ่งเป็นช่วงที่ผู้สนทนาซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียน นักศึกษา และคนทำงาน เสร็จสิ้นจากภาระกิจทางสังคมที่ได้รับมอบหมาย หันมาแสดงสัญญาณทางเพศในคอมพิวเตอร์กัน

ห้อง ถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการสร้างและใช้สัญญาณทางเพศของผู้สนทนา เนื่องจากห้องแต่ละห้องจะมีคุณลักษณะเฉพาะตัว มีขอบเขตและกฎระเบียบที่แตกต่างกันไป นอกจากนั้นห้องยังเป็นตัวแบ่งกลุ่มผู้สนทนาที่มีความสนใจเหมือนกันให้เข้ามารวมกันและพบปะเจอเจอกันอีกด้วย จากผลการวิจัย พบว่า ห้องหาแฟน จะมีปริมาณการใช้สัญญาณทางเพศมากที่สุด ทั้งนี้ก็เป็นการตอกย้ำว่า ผู้สนทนาส่วนใหญ่ที่เข้ามาสนทนาที่ห้องนี้ ต่างมีจุดประสงค์ที่จะแสดงออกตาม

ความต้องการของตนซึ่งเกิดจากสัญชาตญาณทางเพศ การแสดงออกไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความรักทั้งรักตนเอง ในลักษณะการหลงใหลในตนเอง หรือรักบุคคลอื่น คือต้องการจะมีคนรัก ล้วนแสดงออกผ่านทางสัญชาตญาณทางเพศที่เกิดขึ้นในห้วงหาแฟนนี้

ปัจจัยสุดท้ายที่มีความสำคัญอีกตัวหนึ่ง ก็คือ ลักษณะที่เป็นการโต้ตอบแบบจับพล้นทันที (Interactive) ของการสนทนาผ่านทางคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สนทนาสามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ออกมาโดยมีผู้รับรู้และมีการปฏิสัมพันธ์กัน ในลักษณะที่โต้ตอบอย่างจับพล้น อีกทั้งการที่ไม่รู้ตัวตนซึ่งกันและกันอย่างแท้จริง ยิ่งเป็นการกระตุ้นจินตนาการในการสนทนา ทำให้ผู้สนทนาได้รับความเพลิดเพลินอย่างเต็มที่ และได้ระบายออกซึ่งความปรารถนาที่เกิดจากสัญชาตญาณทางเพศอย่างไม่มีขีดจำกัด

