

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "สัญญาะทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM" เป็นการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของสัญญาะทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ และปัจจัยที่อยู่เบื้องหลังการสร้างและใช้สัญญาะทางเพศ โดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนดและแนวคิดเรื่องการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีสัญญาะวิทยา แนวคิดเรื่องภาพนิมิต เป็นกรอบความคิด ผู้วิจัยนำเสนอบทสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า สัญญาะทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ สามารถแบ่งเป็น 4 ประเด็นดังนี้

1. รูปลักษณะของสัญญาะทางเพศ จะเป็นการนำเสนอลักษณะของสัญญาะทางเพศที่พบในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ให้เห็นอย่างกว้างๆ ก่อนที่จะวิเคราะห์ถึงประเด็นที่สำคัญๆ อีก 3 ประเด็นที่จะกล่าวต่อไป
2. ประเภทของสัญญาะทางเพศ สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทตามแนวคิดของ Peirce ได้แก่ Icon, Index และ Symbol ซึ่งลักษณะเฉพาะของสัญญาะแต่ละประเภทจะมีระดับการแสดงผลของสัญชาตญาณทางเพศที่แตกต่างกัน สามารถแสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 6.1 แสดงประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศ

ประเภทสัญลักษณ์ เกณฑ์พิจารณา	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล	ความเชื่อมโยงเกิดจาก ข้อตกลง
ตัวอย่าง	รูปใบ	รูปเตียงนอน	ภาษา และสัญลักษณ์ ที่แสดงเกี่ยวกับเรื่อง เพศ
กระบวนการถอดความ หมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล	ต้องเรียนรู้
ระดับการแสดงผล ของ Id	มาก	ปานกลาง	น้อย

เมื่อเปรียบเทียบปริมาณ สัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภท ผลการวิจัยพบเพียงสัญลักษณ์ประเภท Symbol เท่านั้น โดยพบเป็นจำนวน 100 % (1,479 สัญลักษณ์) ทั้งนี้เนื่องจาก สัญลักษณ์ประเภท Symbol มีการตกแต่งหน้าตาของ Id ให้แสดงผลออกมาอย่างไม่โจ่งแจ้งจนเกินไป ดังนั้น Superego จึงยอมให้แสดงผลออกมาได้ นอกจากนั้นลักษณะของสัญลักษณ์ประเภทนี้ ที่ส่วนใหญ่จะเป็นภาษา ซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัวของผู้สนทนา เพราะได้รับการเรียนรู้มาตั้งแต่เกิด เพราะฉะนั้นสัญลักษณ์ประเภท Symbol จึงถูกเลือกมาใช้เพื่อสื่อความหมายในเรื่องเพศอย่างแพร่หลาย

สัญลักษณ์ประเภท Symbol ยังแบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่ Symbol ระดับธรรมดา คือ ภาษาไทยที่ใช้ในการสื่อสารกัน แต่จะเป็นภาษาไทยที่ผสมผสานระหว่างภาษาพูดและภาษาเขียน และ Symbol ระดับลึก คือ สัญลักษณ์ลักษณะพิเศษที่เกิดจากการคิดค้นนำเครื่องหมายวรรคตอนและเครื่องหมายอื่นๆในภาษา อีกทั้งสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏอยู่บนแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ (Keyboard) นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสัญลักษณ์ลักษณะพิเศษรูปแบบใหม่ และเกิดความหมายใหม่ในบริบทการสนทนาทางคอมพิวเตอร์

ความแตกต่างในเรื่องระดับของสัญลักษณ์ประเภท Symbol นี้ เป็นผลสะท้อนมาจากระดับการแสดงผลของ Id ด้วย นั่นคือ Symbol ระดับลึกจะมีการตกแต่งหน้าตาของ Id มากกว่า Symbol ระดับธรรมดา ดังนั้น Superego จับตัว Id ไม่ได้ Superego จึงยอมให้ผู้สนทนาแสดง Symbol ระดับลึกได้มากกว่า

อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยพบว่า Symbol ทั้ง 2 ประเภท นอกจากจะมีความแตกต่างกันในแง่ลักษณะแล้ว ยังมีความแตกต่างในแง่ของปริมาณการใช้ด้วย กล่าวคือ ปริมาณการใช้ Symbol ระดับธรรมดา พบ 97% (1,436 สัญญา) และ Symbol ระดับลึก พบเพียง 3% (43 สัญญา) ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ สรุปว่าเป็นผลเนื่องมาจาก Symbol ระดับลึกมีความซับซ้อนมากกว่า Symbol ระดับธรรมดาที่อยู่ในรูปของภาษา แต่อย่างไรก็ตามผู้สนทนาจะต้องเรียนรู้ข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้ Symbol ระดับลึกนี้ ซึ่งเป็นบริบทใหม่ของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ และทักษะใหม่ที่จะต้องอาศัยการเรียนรู้เอง ทำให้แม้ผู้สนทนาที่มีความต้องการที่จะใช้ Symbol ระดับลึก ซึ่ง Id ของ Symbol ระดับลึกจะได้รับการตกแต่งหน้าตามากกว่า เพราะฉะนั้น Superego จะยอมให้แสดง Symbol ระดับลึกมากกว่า แต่ก็ยังใช้ได้ไม่ถนัดเท่าภาษาที่คุ้นเคย เพราะยังมีปัญหาในเรื่องการเรียนรู้ส่งผลให้ การวิจัยในครั้งนี้พบสัญญาประเภท Symbol ระดับลึกน้อยกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับ

3.แบบแผนของการนำเสนอความหมาย สามารถแบ่งได้เป็น 4 แบบแผน ได้แก่ การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ, การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก, การแจกแจงหรือแจ้งคุณสมบัติของตนเอง และ การกระทำ ซึ่งทั้ง 4 แบบแผนสามารถสรุปได้เป็นข้อๆ ดังนี้

3.1 การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ เป็นการแสดงออกของความต้องการหรือความปรารถนาที่ผู้สนทนามีอยู่ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นความต้องการในด้านความรัก ทั้งนี้ผู้สนทนาจะแสดงออกมาในลักษณะของการบอกความต้องการที่จะมีคนรัก เพราะคนรัก จัดว่าเป็นเป้าหมายทางเซ็กส์ หรือเป็นบุคคลที่มาช่วยตอบสนองความต้องการด้านเพศ ทั้งในแง่ของจิตใจและร่างกาย

3.2 การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก หมายถึง การแสดงออกซึ่งความรู้สึกรัก ห่วงหาอาวรณ์ เหนงา คิดถึง ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นและเป็นแรงผลักดันให้ผู้สนทนาเข้ามาสนทนา เพื่อจะแสดงออกและปลดปล่อยสัญชาตญาณทางเพศ

3.3 การแจกแจงหรือแจ้งคุณสมบัติของตนเอง หมายถึง การที่ผู้สนทนาบรรยายถึงรูปลักษณะภายนอก หรือคุณสมบัติของตนเองเพื่อดึงดูดความสนใจผู้สนทนาคนอื่นๆ โดยเฉพาะจากเพศตรงข้าม นอกจากนั้นยังเป็นการสะท้อนการหลงใหลในตนเอง (Narcissism) ซึ่งเป็นหนึ่งในมิตินหลายด้านของ Id ที่อยู่ในตัวมนุษย์

3.4 การกระทำ เป็นการแสดงออกซึ่งความรู้สึกต่างๆ เช่น สุขใจ ดีใจ ผ่านทางการกระทำ หรือจะเป็นการแสดงความรัก โดยผ่านทาง การสัมผัส เล้าโลม กอด จูบ เป็นต้น

การนำเสนอแบบแผนการแสดงออกของสัญญาณทางเพศทั้ง 4 แบบแผนนี้ ไม่ได้มีกฎเกณฑ์ตายตัวในการนำเสนอ ดังนั้นแบบแผนใดจะนำมาก่อนหรือตามมาที่หลังก็ได้ ซึ่งถือเป็นการสะท้อนสภาวะไร้รูปแบบของสังคมยุคหลังสมัยใหม่อย่างชัดเจน นอกจากนั้นแบบแผนการนำเสนอสัญญาณทางเพศยังมีความแตกต่างกันในด้านปริมาณอีกด้วย คือ การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการมีปริมาณมากที่สุด คิดเป็น 40.6% (601 สัญญา) ในขณะที่การแจกแจงคุณสมบัติตามมาเป็นอันดับสองด้วยจำนวน 33.4% (492 สัญญา) และการกระทำมาเป็นอันดับสามด้วยจำนวน 14.6% (216 สัญญา) และอันดับสุดท้ายคือ การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึกมี 11.4% (168 สัญญา)

ปริมาณรูปแบบที่ต่างกันนั้นก็เนื่องมาจากเหตุผลต่างๆดังต่อไปนี้ ผู้สนทนาส่วนใหญ่ที่เข้ามาสนทนาต่างมีจุดประสงค์ที่จะได้รับความพึงพอใจและตอบสนองของสัญชาตญาณทางเพศที่แอบซ่อนอยู่ในตัว ดังนั้นผู้สนทนาจึงแสดงจุดประสงค์ หรือบ่งบอกความต้องการที่แท้จริงของตนที่เข้ามาสนทนา เพราะฉะนั้นจึงพบแบบแผนการนำเสนอสัญญาณทางเพศที่บอกจุดประสงค์หรือความต้องการมาเป็นอันดับหนึ่ง ในขณะที่แบบแผนการนำเสนอสัญญาณทางเพศที่เป็นการแจกแจงคุณสมบัติของตนนั้นตามมาเป็นอันดับสอง ก็เนื่องจากผู้สนทนาคนอื่นๆไม่สามารถจะทราบถึงรูปลักษณะภายนอกที่แท้จริงของบุคคลที่สนทนาด้วย จึงเป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลใช้จินตนาการ อธิบายถึงลักษณะภายนอกนี้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้สนทนาคนอื่นๆ ซึ่งตรงกับ การหลงใหลในตนเอง ซึ่งจัดเป็นหนึ่งในมิติของรากฐานหลักในการประกอบขึ้นเป็นตัวมนุษย์ แบบแผนการนำเสนอสัญญาณในรูปแบบของการกระทำตามมาเป็นอันดับสาม ก็เนื่องจากหลังจากที่ได้บอกจุดประสงค์หลักของการเข้ามาสนทนาและบรรยายลักษณะของตนเองให้ดึงดูดใจเพศตรงข้ามแล้ว ผู้สนทนายังสามารถจะแสดงการกระทำต่างๆ ซึ่งเป็นการแสดงออกในด้านความพึงพอใจและความรัก ทั้งนี้ในบริบทการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ถือว่าให้อิสระอย่างเต็มที่แก่ผู้สนทนา เพราะไม่ได้เป็นการกระทำจริง เนื่องจากผู้สนทนาแค่พิมพ์ตัวอักษรและส่งสัญญาณผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่มันให้ความรู้สึกเหมือนจริง หรืออาจกล่าวได้ว่า จริงเสียยิ่งกว่าจริง และสุดท้ายคือการบอกอารมณ์และความรู้สึก ทั้งนี้เนื่องจากแบบแผนทั้ง 3 รูปแบบข้างต้น ได้ยึดพื้นที่ในการแสดงออกไปเรียบร้อยแล้ว ทำให้พบแบบแผนของสัญญาณทางเพศ ที่บอกอารมณ์และความรู้สึกตามมาเป็นอันดับสุดท้าย

4.ประเภทของความหมายของสัญลักษณ์ทางเพศ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความหมายโดยอรรถ และความหมายโดยนัย สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1 สัญลักษณ์ทางเพศที่แสดงความหมายโดยอรรถ หมายถึง สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายในเรื่องเกี่ยวกับความปรารถนา ความพึงพอใจ ออกมาอย่างกระฉับกระชวย เพียงแค่อ่านสัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อนั้นก็เข้าใจความหมายได้ทันที ไม่ต้องมาตีความลงไปอีกชั้นหนึ่ง

4.2 สัญลักษณ์ทางเพศที่แสดงความหมายโดยนัย หมายถึง สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายในเรื่องเกี่ยวกับความปรารถนา ความพึงพอใจ ออกมาอย่างอ้อมๆ คือ แทนที่จะพูดตรงๆ ให้ชัดเจนลงไป กลับพูดอย่างอ้อมๆ ทำให้ผู้สนทนาต้องตีความหมายลึกลงไปอีกระดับหนึ่งจึงจะเข้าใจความหมายที่แท้จริง

ปริมาณความหมายของสัญลักษณ์ทั้ง 2 ประเภทจะพบแตกต่างกัน คือ พบความหมายโดยนัยถึง 68% (1,010 สัญลักษณ์) ในขณะที่พบความหมายโดยอรรถเพียง 32% (469 สัญลักษณ์) ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากบริบทสังคมไทย ที่คนไทยชอบพูดอ้อมๆ โดยเฉพาะเรื่องเพศ การพูดเรื่องเพศตรงๆ ยังเป็นสิ่งต้องห้าม แม้จะมองว่าการสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะมีอิสระเต็มที่เนื่องจากไม่มีกฎระเบียบข้อบังคับทางสังคมมาคอยควบคุม อีกทั้งเป็นการสนทนาที่ไร้ตัวตน ทำให้ผู้สนทนามีอิสระ และไม่ต้องกังวลว่าจะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ ที่แสดงผ่านโลกเสมือนจริงนี้ เพราะที่นี้ ผู้สนทนาได้แต่เพียง “พูด” (พิมพ์) ไม่ได้ “ลงมือทำ” จึงไม่มีผลที่เป็นจริงตามมา อย่างไรก็ตามด้วยความที่ผู้สนทนาชาวไทยได้รับการอบรมบ่มเพาะอยู่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมที่ปิดกั้นในเรื่องการแสดงออกทางเพศ ทำให้ผู้สนทนาไม่สามารถตัดตัวเองให้แยกขาดออกจากมิติด้านวัฒนธรรมได้สิ้นเชิง ประเภทของความหมายของสัญลักษณ์ทางเพศ จึงพบความหมายโดยนัยมากกว่าโดยอรรถ

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา และปัจจัยด้านลักษณะของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ มีผลในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศ ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นข้อๆ ดังนี้

1.ปัจจัยด้านสังคมวิทยา-จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ

ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เพศที่อยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์จะเป็นเพศเสมือนจริง ผู้สนทนามีสติที่จะเลือกเป็นเพศที่ต้องการจะเป็นได้ตามใจปรารถนา โดยไม่ต้องคำนึงถึงเพศทาง

ชีวภาพที่ต้นตำรงอยู่ ผลการวิจัยพบว่า เพศในโลกเสมือนจริงทางคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งได้เป็น 3 เพศ ได้แก่ เพศชาย, เพศหญิง และเพศที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าเป็นเพศใด

อย่างไรก็ดีผลการวิจัยพบว่า แม้การสนทนาทางคอมพิวเตอร์จะให้อิสระแก่ผู้สนทนาจากกฎเกณฑ์และความคาดหวังของสังคม ผู้สนทนายังคงแสดงบทบาทตามมายาคติในเรื่องความแตกต่างทางเพศ ที่ได้รับการอบรมมาจากปริบทโลกภายนอก เพศชายในโลกเสมือนจริงนี้ ยังคงเป็นเพศที่ใช้สัญญะทางเพศมากเป็นอันดับ 1 คิดเป็น 37.72 % (558 สัญญะ) ก็เนื่องจากมายาคติที่ว่า เพศชายเป็นฝ่ายรุกมากกว่าฝ่ายรับ โดยเฉพาะในเรื่องเพศ เพศหญิงมีปริมาณการใช้สัญญะทางเพศรองลงมา คือ คิดเป็น 34.12 % (505 สัญญะ) ก็เนื่องจากในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เปิดโอกาสให้ผู้หญิงได้แสดงออกซึ่งความต้องการ และความปรารถนาที่ เกิดมาจากแรงขับเคลื่อนทางเพศ โดยไม่ต้องกลัวการประณามจากสังคมว่า แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเพศที่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าเป็นเพศไหน มีปริมาณการใช้สัญญะทางเพศ คิดเป็น 28.12 % (416 สัญญะ) ตามมาเป็นอันดับ 3 ก็เนื่องจากในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่ให้อิสระแก่ผู้สนทนาในการเลือกเป็นเพศไหนก็ได้ตามใจปรารถนา ทำให้ผู้สนทนาส่วนใหญ่จะเลือกเพศที่เด่นชัดลงไปเลยว่า จะเป็นเพศชายหรือเพศหญิง ซึ่งก็ตรงกับโลกของความเป็นจริงในสังคม ที่การเปิดเผยตัวของเพศที่ 3 ยังมีน้อยและยังไม่ค่อยได้รับการยอมรับจากสังคมเท่าที่ควร

2. ปัจจัยด้านลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา, ห้อง และการสื่อสาร 2 ทาง

2.1 เวลา ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาจะรู้สึกเหมือนตนอยู่ในเวลากลางคืน ตลอดเวลา เนื่องจากผู้สนทนาสามารถปลดปล่อยแรงขับเคลื่อนทางเพศ ที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึกได้ โดยอิสระ โลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ให้ความรู้สึกแก่ผู้สนทนาว่า คล้ายกับกำลังฝันไป แต่ความฝัน ณ ที่แห่งนี้ สามารถควบคุมได้ เนื่องจาก จิตสำนึกยังทำงานอยู่ เพราะฉะนั้น จึงเป็นฝัน ขณะที่ตื่นอยู่ นอกจากนั้นกฎเกณฑ์แบบเก่าๆ เกี่ยวกับเวลา ยังถูกทำลายออกไป ทำให้ผู้สนทนา อยากจะเข้ามาสนทนาเพื่อปลดปล่อยความต้องการทางเพศของตน ในช่วงเวลาใดก็ได้ ไม่ว่าจะในช่วงเวลากลางวันหรือช่วงเวลากลางคืน ตามแต่ใจปรารถนา ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผู้สนทนาส่วนใหญ่จะเข้ามาสนทนาในช่วงเวลาเย็น คือ เวลา 16.00-18.00 นาฬิกา คิดเป็น 24.20 % ของสัญญะทางเพศที่พบใน 7 ช่วงเวลา การที่ช่วงเวลานี้มีจำนวนผู้เข้าไปสนทนาเยอะ จึงพบปริมาณสัญญะทางเพศมากตามไปด้วย ก็เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้สนทนาต่างเสร็จสิ้นจาก

ภาระกิจต่างๆที่ได้รับมอบหมายจากสังคมให้ทำ แล้วจึงเข้ามาปลดปล่อยความต้องการและแรงปรารถนาที่เกิดจากสัญชาตญาณทางเพศ

2.2 ห้อง ชื่อห้องจะมาช่วยตีกรอบของการแสดงออกของระดับความต้องการทางเพศ รวมไปถึงกฎเกณฑ์ที่พึงปฏิบัติในขอบเขตที่วางไว้ของแต่ละห้องอีกด้วย นั่นคือ ห้องที่ต่างกันไป จะมีแนวปฏิบัติประจำห้องที่ต่างกันไป อีกทั้งจะมีปริมาณการใช้สัญชญาณทางเพศที่ต่างกันไปด้วย ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่าห้องหาแฟน ซึ่งให้ขอบเขตแก่ผู้สนทนาที่จะเข้ามาหาคนรักได้อย่างอิสระ มีปริมาณการใช้สัญชญาณทางเพศมากเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งถือเป็นการยืนยันข้อสันนิษฐานที่ว่า ผู้สนทนาต่างมีจุดประสงค์ที่จะมาแสวงหาความรัก และปลดปล่อยความต้องการที่เกิดจากแรงขับทางเพศ นอกจากนี้ชื่อห้องที่ต่างกัน จะมาช่วยแบ่งกลุ่มของผู้สนทนาที่มีจุดประสงค์หรือความต้องการเหมือนกัน ให้มาอยู่รวมกันได้ ซึ่งจัดเป็นลักษณะการแยกย่อย (Demassified) ของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่

2.3 การสื่อสาร 2 ทาง ผู้สนทนาต่างมีโอกาสสลับหน้าที่กันเป็นผู้ส่งสารและรับสาร นั่นคือเป็นทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ ทำให้การสนทนาทางคอมพิวเตอร์มีเสน่ห์ เพราะผู้สนทนาแต่ละคนเมื่อแสดงความต้องการออกไปแล้ว ก็มีผู้สนองตอบปฏิกริยานั้น

อภิปรายผลการวิจัย

ตามที่ McLuhan กล่าวว่า เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อใดๆก็ตาม จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ ในยุคปัจจุบันที่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีพัฒนาถึงขีดสุด นำไปสู่การติดต่อสื่อสารกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก็นำไปสู่มิติใหม่ของประสบการณ์ของมนุษย์ และปริมณฑลทางสังคมรูปแบบใหม่เช่นกัน

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ถือเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์ของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากคุณลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ นั่นคือ ผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่รู้จักตัวตนของกันและกันอย่างแท้จริง เนื่องจากขาดลักษณะของการสื่อสารแบบเผชิญหน้า สิ่งที่ขาดไปนั้น กลับเป็นสิ่งที่น่าหลงใหลแก่ผู้สนทนา เนื่องจากการเปิดโอกาสให้มนุษย์ใช้ข้อจำกัดนี้เป็นเครื่องมือระบายสัญชาตญาณทางเพศอย่างอิสระ ผ่านสัญชญาณทางเพศในรูปแบบต่างๆที่พวกเขาสร้างสรรค์ขึ้น

เป็นที่ทราบกันดีว่า มนุษย์มี “แรงขับ” (Force) ซึ่งเป็นสัญชาตญาณทางเพศอยู่ภายในจิตใจทุกคนที่เรียกว่า ตัณหา (Libido) ซึ่งไม่ได้หมายถึงการมีเพศสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นความรู้สึกพึงพอใจเรื่องเพศในรูปแบบต่างๆกัน อาจแสดงออกในเรื่องของความรัก ความสนใจในเพศตรงข้าม พรอยต์ได้กล่าวว่า สัญชาตญาณทางเพศนี้ อยู่เบื้องหลังการกระทำต่างๆของมนุษย์ และเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์ดำเนินชีวิตต่อไปได้ อย่างไรก็ตาม มนุษย์ไม่สามารถที่จะกระทำการใดๆตามใจปรารถนาและความต้องการของตน เพื่อตอบสนองสัญชาตญาณทางเพศได้อย่างอำเภอใจ เนื่องจากกฎระเบียบทางสังคม และวัฒนธรรม (Superego) ที่มนุษย์แต่ละเชื้อชาติได้รับการอบรมบ่มเพาะตั้งแต่เกิด เป็นตัวการสำคัญที่สร้างความสำนึกผิดชอบชั่วดี ดังนั้นมนุษย์จึงแสดง Superego มากกว่าที่จะแสดง Id ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานที่แท้จริงในตัว ส่งผลให้มนุษย์ต้องยอมเก็บกด (Repression) สัญชาตญาณทางเพศเอาไว้ เพราะถ้าแสดงออกมาอย่างโจ่งแจ้งจะได้รับการตำหนิจากสังคม เมื่อเก็บกดไว้มากความต้องการด้านเพศก็จะฝังไปอยู่ในจิตไร้สำนึก (Unconscious) และได้รับการระบายออกมาในรูปของความฝัน ในขณะที่มนุษย์หลับ หรือแสดงออกมาในรูปของงานศิลปะต่างๆ ในขณะที่มนุษย์ตื่น

ในการสนทนาทางจิตคอมพิวเตอร์ จึงจัดเป็นเครื่องมืออันทันสมัยที่ช่วยในการปลดปล่อยและระบายออกของแรงปรารถนา และความต้องการต่างๆที่เกิดจากสัญชาตญาณทางเพศในตัวมนุษย์ผ่านทางสัญชาตญาณทางเพศในรูปแบบต่างๆ โดยมีเบื้องหลังและแรงผลักดันจากสัญชาตญาณทางเพศทั้งสิ้น

ที่นี่ ผู้สนทนามีโอกาสพบกับผู้สนทนาคนอื่นๆที่มีรสนิยม และความสนใจเหมือนกัน ที่มุ่งไปสู่การแสดงออกของจินตนาการที่เพ้อฝันและแรงปรารถนาซึ่งเกิดจากสัญชาตญาณทางเพศในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ยังเต็มไปด้วยโลกแห่งจินตนาการที่ผู้สนทนาสามารถเข้าไปสัมผัสความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริงผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ปราศจากการกระทำจริงๆ แต่ความรู้สึกที่ได้รับนั้น มันจริงเสียจริงกว่าจริง การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ได้สะท้อนแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนั้นที่นี่ ยังเปิดโอกาสให้ผู้สนทนาแสดงออกซึ่งแรงขับด้านทางเพศได้อย่างปลอดภัยและอิสระ โดยไม่ต้องกลัวการรับผิดชอบต่อการกระทำที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริงนี้ ซึ่งเปรียบเสมือนโลกแห่งความฝัน แต่ที่นี่ให้โอกาสแก่มนุษย์ได้ฝันขณะที่ยังตื่นอยู่

ผลการวิจัยสนับสนุนทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้เป็นกรอบในการวิจัย อย่างไรก็ตามก็ยังมีผล

การวิจัยขัดแย้งกับข้อสันนิษฐาน เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นในบริบทสังคมไทย ที่เป็นสังคมที่ปิดกั้นการแสดงออกด้านเพศ ทำให้ข้อสันนิษฐาน ไม่เป็นไปตามที่คาดไว้ ดังนี้คือ

1. ผู้วิจัยคาดว่าจะพบสัญลักษณ์ทางเพศ ทั้ง 3 ประเภท ในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ได้แก่ 1.1) Icon 1.2) Index 1.3) Symbol และน่าจะพบสัญลักษณ์ประเภท Icon มากกว่า สัญลักษณ์ประเภท Index และ Symbol เนื่องจาก Icon มีระดับในการแสดงออกของ Id มากกว่าสัญลักษณ์อีก 2 ประเภท นอกจากนั้นลักษณะของ Icon ที่ง่ายต่อการเข้าใจ เนื่องจาก เพียงแค่เห็นก็เข้าใจว่าหมายถึงอะไร ดังนั้นผู้วิจัยคาดว่า Icon จึงน่าจะพบมากกว่าสัญลักษณ์ประเภทอื่น

แต่ผลการวิจัยกลับไม่พบ Icon เลย ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ในบริบทสังคมที่ยังไม่ให้อิสระแก่คนไทยที่จะแสดงออกในด้านความต้องการทางเพศ แม้ผู้สนทนาจะเข้ามาสนทนาในโลกเสมือนจริง ดังนั้นจึงมีอิสระมากกว่าในกรอบสังคมของความเป็นจริง อย่างไรก็ตามผู้สนทนาชาวไทย ยังไม่สามารถปลดตัวเองให้หลุดออกจากชนบและวัฒนธรรมที่ได้รับการสั่งสมมานานได้ ทำให้ผู้สนทนาเลือกที่จะใช้สัญลักษณ์ประเภท Symbol มากกว่า เนื่องจาก Id จะได้รับการตกแต่งหน้าตาอีกระดับหนึ่ง ทำให้ผู้สนทนาไม่รู้สึกระอึกระอ่วนใจในการแสดงออกซึ่งความปรารถนา ที่เกิดมาจากสัญชาตญาณทางเพศ ผ่านทางสัญลักษณ์ทางเพศที่พบในห้องสนทนา

นอกจากนั้น งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาการเกิดและใช้สัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาที่เป็นห้องรวมเท่านั้น ซึ่งห้องสนทนา รวม ยังลักษณะความเป็นสาธารณะมากกว่าความเป็นส่วนตัว ทำให้ผู้สนทนาไม่แสดงสัญลักษณ์ประเภท Icon เพราะสังคมไทยอนุญาตให้คนไทยแสดงออกในเรื่องเพศในที่สาธารณะเท่านั้น

2. แบบแผนในการนำเสนอสัญลักษณ์ทางเพศมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้สามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ 2.1) การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ 2.2) การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก 2.3) การแจกแจงหรือแจ้งคุณสมบัติของตนเอง 2.4) การกระทำ ซึ่งแบบแผนดังกล่าวมีปริมาณการใช้ที่แตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ของผู้สนทนา

3. ความหมายของสัญลักษณ์ทางเพศ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 3.1) ความหมายโดยอรรถ 3.2) ความหมายโดยนัย ตามข้อสันนิษฐานเบื้องต้น ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะพบสัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยอรรถมากกว่าสัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายโดยนัย เนื่องจากการสนทนาทาง

คอมพิวเตอร์ เป็นการสื่อสารผ่านสื่อกลางที่ผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่ทราบตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ จึงเป็นการเปิดโอกาสให้กับผู้สนทนาปลดปล่อยแรงขับเคลื่อนที่เกิดจากสัญชาตญาณทางเพศได้เต็มที่ โดยไม่ต้องคำนึงถึงมาตรฐานหรือขนบปฏิบัติของสังคมที่ในโลกของความเป็นจริง จะมาเป็นตัวควบคุมไม่ให้สัญชาตญาณทางเพศได้แสดงออกมา

ผลการวิจัยกลับพบปริมาณการใช้สัญญาทางเพศที่แสดงความหมายโดยนัยมากกว่าสัญญาทางเพศที่แสดงความหมายโดยอรรถ ผู้วิจัยสามารถอธิบายได้ว่า ผู้สนทนาชาวไทยส่วนใหญ่มักยังคงนำ Superego ที่ติดตัวมาจากโลกจริง เข้ามาในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์

4. สัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ ในด้านการเสพเพศรส (Libido) ถือเป็นมูลเหตุสำคัญในการสร้างความหมายของสัญญาทางเพศที่พบในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ นอกจากนั้นยังมีปัจจัยด้านสังคมวิทยาและจิตวิทยา รวมทั้งลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนสำคัญในการสร้างและใช้สัญญาทางเพศเหล่านั้น ข้อเสนอพื้นฐานเบื้องต้น สนับสนุนผลการวิจัยอย่างไรก็ดีปริบททางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไปของแต่ละวัฒนธรรม ถือเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องการใช้สัญญาทางเพศด้วย

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ ไม่ได้ศึกษาการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นแบบเป็นส่วนตัว (Private chat) ที่ผู้วิจัยคาดว่า น่าจะเป็นที่ที่เกิดสัญญาทางเพศที่มีระดับเข้มข้นและใจแจ้งกว่า นั่นคือ มีการส่งรูปไปให้แก่กัน หรือแสดงสัญญาทางเพศที่มีความหมายเชิงอรรถมากกว่า เนื่องจากการสนทนาแบบส่วนตัวจะมีความเป็นส่วนตัวมากกว่าการสนทนาในห้องรวม เพราะผู้สนทนา 2 คนที่กำลังสนทนากันอยู่เท่านั้น สามารถทราบว่าตนนั้นกำลังพิมพ์ข้อความหรือแสดงสัญญาอะไรให้แก่กัน ทำให้ในการสนทนาแบบส่วนตัว Id มีอิสระอย่างเต็มที่ในการแสดงออก

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. ควรจะมีการศึกษาการสนทนาที่เป็นลักษณะส่วนตัว เพื่อจะศึกษาว่าการแสดงออกของ Id ที่มีอิสระอย่างเต็มที่ที่จะแสดงออกมารูปแบบไหน และอย่างไร

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบ การสนทนาห้องสนทนาไทย และห้องสนทนาต่างประเทศ ว่าวัฒนธรรมที่ต่างกัน มีผลในการสร้างและใช้สัญญาณทางเพศที่ต่างกันอย่างไร
3. ควรมีการศึกษา สัญญาที่เกิดจากแรงขับเคลื่อนในด้านการทำลายของมนุษย์
4. ควรมีการศึกษาการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในรูปแบบอื่นๆ เช่น NetMeeting ที่ผู้สนทนาสามารถเห็นหน้าและได้ยินเสียงกันได้ ว่ามีผลในการตอบสนอง Id อย่างไร หรือ The palace ซึ่งผู้สนทนาได้ทดลองสมมติตนเองบุคคลอื่นๆ (personae) อีกทั้งจะมีภาพ 3 มิติประกอบการสนทนา ทำให้เกิดลักษณะ Simulation ที่เด่นชัดกว่า ว่ามีผลต่อความคิดและจิตวิทยาของผู้สนทนาอย่างไร
5. ควรมีการศึกษาลักษณะการใช้ Nickname ว่ามีผลในการแสดงพฤติกรรมของผู้สนทนาอย่างไร และ ผู้สนทนาใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการเลือก Nickname นั้นๆ มาแสดงความเป็นตัวตน