

การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต



นางสาว ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี

สถาบันวิทยบริการ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2545

ISBN 974-17-1259-6

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE SELF-MASQUERADE IN CHAT ROOM ON THE INTERNET



Miss Darin Sawadisevee

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2002

ISBN 974-17-1259-6

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต
โดย	นางสาวดารินทร์ สวัสดิ์เสวี
สาขาวิชา	การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย)

..... กรรมการ
(ดร. พัฒนพงษ์ จาติเกตุ)

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี : การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต.

(THE SELF-MASQUERADE IN CHAT ROOM ON THE INTERNET)

อ. ที่ปรึกษา : ผศ. ดร. กิตติ กัญภัย, 186 หน้า. ISBN 974-17-1259-6.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต 2) เพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน และ 3) เพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา และใช้เทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลที่เข้ามาใช้ห้องสนทนาต้องแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน อีกทั้งใช้วิธีสังเกตการณ์ภาคสนามเพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเรื่องตัวตน ทฤษฎีบุคลิกภาพ ทฤษฎีแรงจูงใจและพฤติกรรม แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ และแนวคิดเรื่องเพศเป็นกรอบในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะตัวตนที่พบเห็นในห้องสนทนาตามเกณฑ์ทางประชากรศาสตร์ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักศึกษา ส่วนในเชิงจิตวิทยา ลักษณะตัวตนที่พบแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มคือ ตัวตนที่มีความอ่อนไหว ตัวตนที่รักอิสระ ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ ตัวตนที่ต้องการอำนาจ และตัวตนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยตัวตนที่พบเห็นมักเป็นตัวตนประเภทปิดบังตัวเอง คือรู้จักตนเองแต่ผู้อื่นไม่รู้ ตัวตนประเภทนี้ จะเข้ามาเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกซึ่งในโลกจริงไม่สามารถกระทำได้ เนื่องจากมีบรรทัดฐานทางสังคมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมอยู่ และตัวตนประเภทไม่รู้จักตนเองที่เข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง 2) แรงจูงใจต่อการแปลงตัวตนเกิดจากความต้องการชนิดต่างๆ โดยแบ่งเป็นความต้องการทางกายเช่น เรื่องเพศ และความต้องการทางใจ เช่น การต้องการอำนาจ ความรัก หลีกเลี้ยงการถูกลงโทษ และอื่นๆ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ทำให้เกิดแรงขับให้เกิดกระบวนการแปลงตัวตนไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ 3) บริบททางคอมพิวเตอร์มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนเพราะเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้งห้า สภาวะที่ไร้ขอบเขตในการสื่อสาร ความมีตัวตนที่หลากหลายและความสามารถในการรับรู้ที่แตกต่าง

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน

ลายมือชื่อนิสิต.....

สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ปีการศึกษา 2545

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4285074828 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: SELF / MASQUERADE / CHAT ROOM / CMC / INTERNET

DARIN SAWADISEVEE: THE SELF-MASQUERADE IN CHAT ROOM ON THE INTERNET. THESIS ADVISOR: ASST. PROF. KITTI GUNPAI, Ph.D., 186 PP. ISBN 974-17-1259-6.

The objectives of the research are: 1) To study and analyze the appearing identity, called virtual identity, on the Internet Chat Room. 2) To analyze the motivation and the processes of masquerading and 3) To analyze on how the computerization community supports or encourages the masquerading. The methods employed used in this research were content analysis for the first objective, focus group and in-depth interview for the second objective, and filed observation for the third objective. The research theories based on the Self concept, Personality, Motivation and Behavior, Computer-Mediated Communications, Postmodern, and Gender theories as the conceptual framework of the research.

The results of the research are: 1) The most of physical virtual identities are male, aging between 18-25, with undergraduated education, single, reside in Bangkok, and being students. On the psychology side, there are 5 categories of identities: Sensitive, Autonomy, Attention Drawing, Power, and Self Identity. Yet, by using the Self Concept and self disclosure, the most founded identities are hidden self (open to self, hidden from others). These identities come to join this virtual community to express their hidden emotion and feeling that they cannot do in the real world because of society's norm and rule. Another founded identity is unknown self who come to find their real self. 2) The reasons of masquerading can be determined by both the physical and psychological needs such as sex, power, love, and so on in which these needs resulting in the motivation and drive that create the masquerading to meet and achieve those needs. 3) The cyberspace environment facilitates and fascinates the masquerading and its processes due to its features of Reduce Sensation, Disinhibition Effect, Flexible Identity, and Alter Perception.

Department Mass Communication

Student's signature.....

Field of study Mass Communication

Advisor's signature.....

Academic year 2002

Co-advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติ กันภัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้สละเวลามาให้คำปรึกษา แนะนำ ผลักดันจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ได้กรุณาให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางในการค้นหาข้อมูลและวิธีทำวิจัย เพื่อให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ออกมาอย่างมีคุณภาพ อาจารย์พัฒนพงษ์ จาติเกตุ ที่กรุณาสละเวลามาเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ให้แก่ผู้วิจัย พร้อมทั้งคำแนะนำดีๆ มากมายที่มีให้แก่วิทยานิพนธ์เล่มนี้ ตลอดจนอาจารย์ณรงค์ ขำวิจิตร ซึ่งแม้ท่านมิสามารถมาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วมจนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ แต่อาจารย์ก็ช่วยชี้แนะแนวทางให้ตั้งแต่ผู้วิจัยเริ่มต้นทำจนกระทั่งได้สอบหัวข้อวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงถึงคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยในขณะที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ณ สถานศึกษาแห่งนี้

บุคคลหนึ่งที่ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่ง และต้องขอขอบคุณมา ณ ที่นี้คือคุณนิรันดร์ ทนงศักดิ์มนตรี ผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ ผลักดัน ให้กำลังใจตั้งแต่ผู้วิจัยมีความคิดที่จะเรียนต่อระดับปริญญาโท ณ คณะนิเทศศาสตร์จนกระทั่งจบการศึกษา รวมทั้งเป็นผู้คอยเคียงข้าง กระตุ้นให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคุณในความห่วงใยและความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้วิจัยตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนๆ ร่วมรุ่น MC 9 ภาคในเวลาราชการทุกคน ที่ช่วยกระตุ้น ส่งเสริม จนวิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบคำขอบคุณเป็นพิเศษแก่ พี่ตุ้ม พี่หนูปร ตู๋ หวาน ก้อย หนูย นก เพื่อนร่วมรุ่นที่เป็นที่รักยิ่งของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และช่วยเหลือผู้วิจัยทุกครั้งที่คุณวิจัยต้องการ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณแม่ของผู้วิจัยที่มีแต่ให้ ทั้งกำลังใจและทุนทรัพย์ เพื่อให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเล่าเรียนตามที่ใจปรารถนา รวมทั้งมอบแต่สิ่งดีๆ ให้แก่ผู้วิจัยตลอดมา

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อวิทยานิพนธ์ภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	9
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	10
ขอบเขตของการวิจัย.....	10
ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น.....	10
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	13
บทที่ 2.....	14
แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
แนวคิดและทฤษฎี.....	14
2.1 แนวคิดเรื่องตัวตน (Self Concept) และอัตลักษณ์ (Self – Identity).....	15
2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพ (Personality).....	20
2.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior).....	23
2.4 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC).....	29
2.5 แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism).....	34
2.6 แนวคิดเรื่องเพศ (Gender).....	37
2.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework).....	42

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3.....	43
ระเบียบวิธีวิจัย	43
3.1 ศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา	44
3.1.1 แนวทางการศึกษาวิจัย	44
3.1.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis).....	44
3.1.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)	44
3.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
3.1.6 การตรวจสอบข้อมูล	53
3.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
3.2 ศึกษากระบวนการแปลงตัวตน และแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน	54
3.2.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย.....	54
3.2.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis).....	55
3.2.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)	55
3.2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	57
3.2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
3.2.6 การตรวจสอบข้อมูล	59
3.2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
3.3 ศึกษาและวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยในเกิดการแปลงตัวตน	59
3.3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย.....	59
3.3.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis).....	60
3.3.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)	60
3.3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	61
3.3.6 การตรวจสอบข้อมูล	61
3.3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	62
3.3.8 การนำเสนอข้อมูล	62
บทที่ 4	64
ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต	64
4.1 ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ประชากรศาสตร์ (Demographic).....	64
4.1.1 เพศ.....	65
4.1.2 อายุ.....	67
4.1.3 ระดับการศึกษา.....	69
4.1.4 สถานภาพ	71
4.1.5 ที่อยู่อาศัย.....	72
4.1.6 อาชีพ	74
4.2 ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ทางจิตวิทยา (Psychographic)	79
4.2.1 ตัวตนที่มีความอ่อนไหว (Sensitive).....	81
4.2.2 ตัวตนที่รักอิสระ (Autonomy).....	82
4.2.3 ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ (Drawing attention)	83
4.2.4 ตัวตนที่ต้องการมีอำนาจ (Power).....	87
4.2.5 ตัวตนที่ขึ้นตรงต่อตัวเอง (Self-Sufficient).....	89
บทที่ 5	96
แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน.....	96
5.1 แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน	97
5.1.1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs)	97
5.1.2 ความต้องการทางใจ (Psychological Needs)	100
5.1.2.1 ความต้องการประสบความสำเร็จ ความทะเยอทะยาน.....	100
5.1.2.2 ความต้องการหลีกเลี่ยงปมด้อยของตนเอง.....	102

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

5.1.2.3	ความต้องการป้องกันตัว.....	103
5.1.2.4	ความต้องการเกี่ยวกับการมีอำนาจ.....	103
5.1.2.5	ความต้องการเป็นอิสระ.....	104
5.1.2.6	ความต้องการทำร้ายผู้อื่น.....	105
5.1.2.7	ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ.....	105
5.1.2.8	ความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่ม ...	106
5.1.2.9	ความต้องการสนุกสนาน.....	107
5.1.2.10	ความต้องการความรู้ การทดลอง.....	108
5.2	ทัศนคติต่อการแปลงตัวตน.....	115
5.3	รูปแบบการแปลงตัวตน.....	119
5.3.1	การเปลี่ยนชื่อ (Name Change).....	120
5.3.2	การแปลงเพศ (Gender Swapping).....	121
5.3.3	การสร้างตัวตนใหม่ (Absolute masquerading).....	124
5.4	ผลดี ผลเสียของการแปลงตัวตน.....	126
บทที่ 6	129
	บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน.....	129
6.1	ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduced Sensations).....	130
6.2	ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect).....	134
6.2.1	การปิดบังตัวตน (Anonymity).....	136
6.2.2	การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility).....	136
6.2.3	การไม่ต้องตอบโต้ต่อคู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity).....	137
6.2.4	การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation).....	137
6.2.5	ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of status).....	138
6.3	เป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Identity Flexibility).....	138
6.4	เป็นบริบทที่มีการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception).....	139

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 7	141
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	141
สรุปผลการวิจัย	141
7.1 ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต	141
7.2 แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน	145
7.3 บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน	149
อภิปรายผลการวิจัย	151
ข้อจำกัดของการวิจัย	153
ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต	154
รายการอ้างอิง	155
ภาคผนวก	164
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	186

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงห้องสนทนา 10 อันดับแรกของประเภทห้องสนทนาแต่ละกลุ่ม.....	46
ตารางที่ 3.2 แสดงห้องสนทนาที่จะนำมาใช้ในการทำการวิจัย.....	47
ตารางที่ 3.3 แสดงช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลลักษณะตัวตอนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ของการศึกษาในรูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา.....	52
ตารางที่ 3.4 แสดงห้องสนทนาที่ทำการสัมภาษณ์กลุ่ม.....	56
ตารางที่ 3.5 แสดงรายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก.....	57
ตารางที่ 4.1 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางเพศที่ปรากฏในห้องสนทนา.....	66
ตารางที่ 4.2 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางอายุที่ปรากฏในห้องสนทนา.....	68
ตารางที่ 4.3 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางการศึกษาที่ปรากฏในห้องสนทนา.....	70
ตารางที่ 4.4 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางสถานภาพที่ปรากฏในห้องสนทนา.....	72
ตารางที่ 4.5 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางที่อยู่อาศัยที่ปรากฏในห้องสนทนา.....	73
ตารางที่ 4.6 แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางอาชีพที่ปรากฏในห้องสนทนาบน.....	75
ตารางที่ 4.7 แสดงภาพรวมผลสรุปเป็นร้อยละของลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ตามลักษณะของห้องสนทนาประเภทต่าง ๆ.....	76
ตารางที่ 5.1 ตัวอย่างการแปลงตัวตนจากสาเหตุประเภทต่าง ๆ.....	110
ตารางที่ 5.2 แสดงผลดี ผลเสียของการแปลงตัวตน.....	126
ตารางที่ 5.3 แสดงการเปรียบเทียบแบบ Binary Opposition ของตัวตนในสังคมจริงและสังคมใน Cyberspace.....	127
ตารางที่ 6.1 แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารในโลกจริงและใน Cyberspace โดยใช้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสเป็นเกณฑ์.....	131
ตารางที่ 7.1 แสดงผลสรุปตัวตนที่ปรากฏให้เห็นโดยมากในห้องสนทนาประเภทต่าง ๆ.....	142

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพที่ 1.1 แสดงจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534-2545.....	2
ภาพที่ 1.2 แสดงแผนภูมิจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534-2545.....	3
ภาพที่ 1.3 แสดงจำนวนโฮสต์และโดเมนในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2544.....	4
ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework).....	42
ภาพที่ 3.1 แสดงตัวอย่างรายชื่อของห้องสนทนาใน irc.webmaster.com.....	49
ภาพที่ 3.2 แสดงตัวอย่างห้องสนทนาใน irc.webmaster.com.....	50
ภาพที่ 5.1 แสดงกระบวนการแปลงตัวตนจากสาเหตุความต้องการทางเพศ.....	100
ภาพที่ 5.2 แสดงกระบวนการแปลงตัวตนจากสาเหตุความต้องการทางใจ.....	109
ภาพที่ 5.2 แสดงกระบวนการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต.....	115

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบัน เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตมนุษย์ คอมพิวเตอร์ กลายเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวัน และอยู่ในวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์แทบทุกส่วน การมีคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ทำให้เกิดการนำคอมพิวเตอร์มาเชื่อมโยงกันให้เกิดเป็นเครือข่ายข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว และได้ข้อมูลที่กว้างไกล เครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace ในปัจจุบัน เป็นเครือข่ายการสื่อสารขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อระบบข้อมูลข่าวสารทั่วโลกอย่างกว้างขวางจนมนุษย์แทบจะไม่สามารถควบคุมขอบเขตการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตได้

การเติบโตของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วโลก Dick Kelsey (2001) นักวิจัยของบริษัท Etforecasts ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยทางการตลาดที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกาพบว่าในปี พ.ศ. 2543 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตถึง 400 ล้านคนทั่วโลก และจะพุ่งขึ้นสูงถึง 1.7 พันล้านในปี พ.ศ. 2548 โดยการเติบโตส่วนมากจะอยู่ในเอเชีย ลาตินอเมริกา และส่วนหนึ่งของยุโรป

ส่วนในประเทศไทย เริ่มมีการพัฒนาการใช้อินเทอร์เน็ตในปี พ.ศ. 2530 โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติได้ริเริ่มโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัยขึ้น เพื่อเชื่อมโยงศูนย์คอมพิวเตอร์ของหลายมหาวิทยาลัยเข้าด้วยกัน นับว่าเป็นการสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อเชื่อมโยงภายในประเทศ ต่อมา ในปี พ.ศ. 2535 ได้มีการจัดตั้งเครือข่ายไทยสารขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ โดยเนคเทค ร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ เช่น มหาวิทยาลัยและบริษัทเอกชน โดยมีวัตถุประสงค์แรกคือการทำให้นักวิชาการไทยทั้งจากภาครัฐและเอกชนสามารถแลกเปลี่ยนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์กันได้ทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2538 เป็นปีแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารแห่งประเทศไทยได้อนุญาตให้เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยคณะรัฐมนตรีได้อนุมัติให้ก่อตั้งบริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด เป็นผู้ให้บริการรายแรก การใช้อินเทอร์เน็ตหลังจากปี พ.ศ. 2538 เป็นต้นมา เริ่มเป็นที่แพร่หลาย จากการเก็บสถิติของเนคเทคจากปี พ.ศ. 2534 - 2545 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต มี

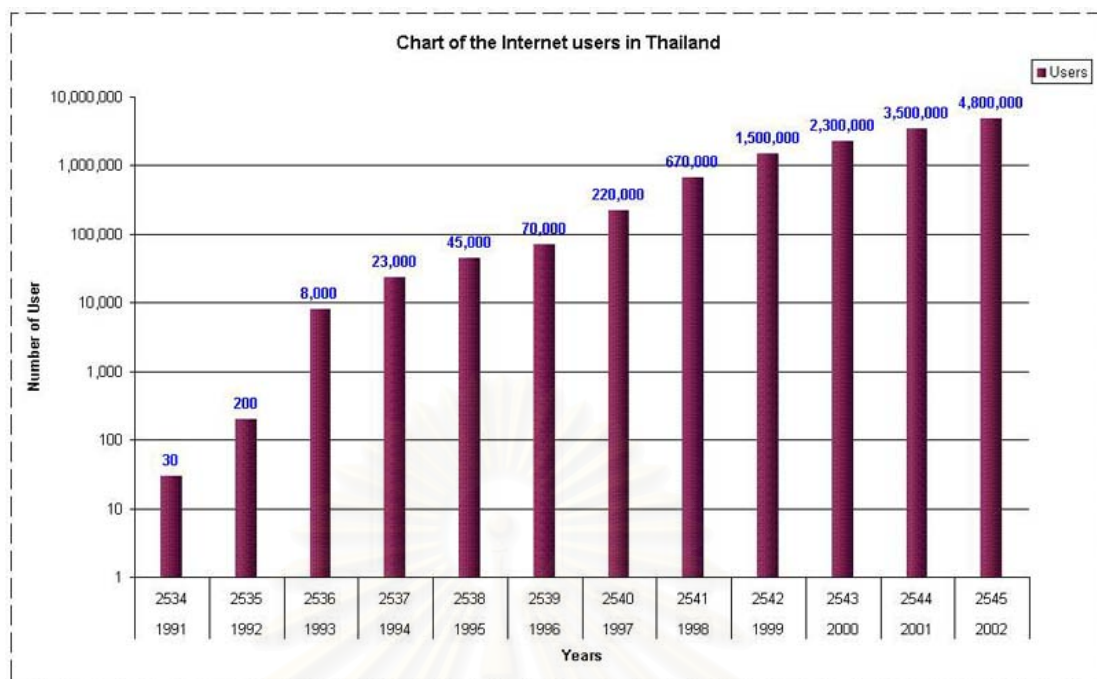
การเจริญเติบโตในอัตราเร่ง เห็นได้จากในปี พ.ศ. 2534 มีผู้เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตอยู่เพียง 30 คน มาในปี พ.ศ. 2539 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนถึง 70,000 คน และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในอัตราเร่งถึงขีดสุด จนกระทั่งมีประมาณ 4,800,000 ในปี พ.ศ. 2545

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)

ภาพที่ 1.1

แสดงจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534 – พ.ศ. 2545

(ที่มา: <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>)



ภาพที่ 1.2

แสดงแผนภูมิจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534 – พ.ศ. 2545
(ที่มา: <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>)

อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่เฉพาะจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันและจำนวนผู้ใช้งานมากขึ้นเท่านั้น ยังรวมถึงการเพิ่มขึ้นของจำนวนโฮสต์ (Host) จำนวนโดเมน รวมถึงจำนวนเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งให้บริการในการค้นหาข้อมูล นับเป็นแหล่งข่าวและฐานข้อมูลที่ใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยมีมา ทำให้มนุษย์ต้องเข้าไปพึ่งพาเทคโนโลยีอย่างมากมาย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2nd Level Domain	No. of 3rd Level Domain	No. of Hosts	No. of hosts with name starting with www
<u>AC.TH</u>	472	18771	548
<u>CO.TH</u>	5344	35364	2312
<u>GO.TH</u>	219	1398	252
<u>MI.TH</u>	8	93	19
<u>NET.TH</u>	26	10211	85
<u>OR.TH</u>	343	2831	212
Total	6412	68668	3428

ภาพที่ 1.3

แสดงจำนวนโฮสต์และโดเมนในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2544

(ที่มา: <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>)

อินเทอร์เน็ตสามารถให้บริการที่หลากหลาย แล้วแต่ความต้องการของผู้ใช้ ทำให้สังคมโลกเหมือนคนอยู่บ้านเดียวกัน สามารถติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกันได้ โดยอาศัยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail), การสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต Internet Relay Chat (IRC) ซึ่งเป็นระบบที่เกิดขึ้นในเวลาจริงๆ (real time) สามารถให้ผู้ใช้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปสามารถสนทนากันได้ หรือการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในรูปแบบอื่นๆ นอกจากนั้น หากต้องการค้นหาข้อมูลข่าวสาร ก็สามารถค้นหาจากแหล่งหนึ่ง และเชื่อมต่อไปแหล่งอื่นๆ ได้โดยไม่จำกัดจำนวนข้อมูล อินเทอร์เน็ตทำให้เราสามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ การโฆษณาหรือเสนอสินค้า การหางาน หรือแม้แต่การต้องการความบันเทิง เช่น การดูหนัง ฟังเพลง ก็สามารถกระทำได้อย่างง่ายดาย เพียงนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ ก็สามารถท่องไปทั่วโลกได้โดยไม่ต้องออกไปไหน ข้อมูลก็สามารถแลกเปลี่ยนได้ทั้งแบบข้อความ ภาพ และเสียงผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการสื่อสารที่เกิดจากการปฏิวัติทางโทรคมนาคม ที่ทำให้การสื่อสารเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ E.E. Emery, P.H. Adult and W.K. Agee (1967) ได้กล่าวไว้ว่า “มนุษย์เรายังมีความต้องการพื้นฐานอีกอย่างหนึ่งที่นอกเหนือไปจากความต้องการทางร่างกายในเรื่องอาหารและที่อยู่อาศัย นั่นคือความต้องการจะสื่อสารกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ความจำเป็นในด้านการสื่อสารเป็นความจำเป็นพื้นฐานและเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด” นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีส่วนในการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมจนอาจส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับโครงสร้าง

ในสังคมเมืองปัจจุบัน จะสังเกตเห็นได้ว่า ผู้คนในหมู่บ้านจัดสรรทั้งหลายทั้งที่อาศัยอยู่ รั้วติดกัน แต่กลับรู้จักกันน้อยมาก เป็นการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างจากยุคเดิมอย่างสิ้นเชิง จากแต่ก่อนคนที่อาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกัน จะรู้จักกันแทบทุกบ้าน มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน มาเป็นต่างคนต่างอยู่ ต่างคนต่างทำมาหากิน ชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่บนท้องถนน ที่ทำงาน แทบจะหาเวลาอยู่บ้านไม่ได้ อย่างไรก็ตาม อุทัย เจริญวงศ์ (2537) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเข้ามาก่อให้เกิดชุมชนใหม่ที่เรียกว่า “Cyber Village”, “Cyber Community” หรือ “Internet Community” สังคมนี้เป็นสังคมที่ไม่จำเป็นต้องรู้จักหน้าคำตากันเป็นส่วนตัว แต่จะมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) เพราะเป็นชุมชนที่ใช้เครื่องมือในการสื่อสาร (Human – Machine Assemblages) โดยจะมีการพบปะกันบนแผงข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Bulletin Board) หรือ “Newsgroup” จะมีข่าวเรื่องราวต่างๆ ให้อ่านตามความสนใจ มีหัวข้อสนทนาที่หลากหลายที่หยิบยกขึ้นมาถกเถียงกันเหมือนสภากาแฟประจำหมู่บ้าน มีการขัดแย้ง มีผู้ไถ่เกลี้ยให้สังคมกลับเข้าสู่ความสงบสุข รวมทั้งการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) เพื่อถามข่าวคราว และพูดคุยกันในห้องสนทนา (Chat rooms)

ชุมชนอินเทอร์เน็ตจะไม่มีขอบเขตในทางภูมิศาสตร์ ขนาดของชุมชนก็ไม่แน่นอนแล้วแต่ว่าเทคโนโลยีการสื่อสารจะขยายขอบเขตไปถึงผู้ใดแค่ไหน เป็นสังคมที่มีการจัดตั้ง (Organized Society) ที่เป็นแบบแผน สมาชิกใน “Cyber Village” จะต้องมีหมายเลขประจำตัวประจำกลุ่มเพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารและการควบคุมสังคม มีองค์กรที่คอยดูแลให้การดำเนินกิจกรรมของสมาชิกเป็นไปอย่างมีระเบียบ

เป็นที่รู้กันว่า ชุมชนเสมือน (Virtual Community) บนโลกอินเทอร์เน็ต เป็นชุมชนที่มีการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารสองทางแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive)

เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันในเวลาที่เป็นจริง (Real Time) เกิดกระบวนการสื่อสารในลักษณะโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกัน ก็จะเริ่มพัฒนาความสัมพันธ์รูปแบบใหม่ ในสังคมแบบใหม่ขึ้นมา เป็นสังคม “On-Line” บนอินเทอร์เน็ต วัยรุ่นจำนวนมากในปัจจุบัน เข้าไปในสังคมนี้เพื่อต้องการหาเพื่อนใหม่ การสื่อสารทำโดยอาศัยการพิมพ์ โอกาสในการแสดงอวัจนภาษาจึงไม่มี ถือว่าเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์หากเทียบกับการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาอย่างเดิม แต่การสื่อสารเช่นนี้ก็มีเสน่ห์ในตัวเอง และมีแรงดึงดูดมหาศาลในการเชิญชวนคนให้เข้าไปท่องอยู่ในโลกของมันวันละหลายล้านคน และจำนวนก็มีแต่จะมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ลดทอนเวลาที่ใช้กับการติดต่อแบบเห็นหน้าค่าตาอย่างเมื่อก่อน อินเทอร์เน็ตสามารถทำให้คนที่เข้าไปมักหลงอยู่ในโลกแห่งความไม่จริง

เสน่ห์ดึงดูดประการหนึ่งของสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้คนกลุ่มหนึ่งใช้เวลาส่วนมากของวันหมดไปกับมัน คือรูปแบบของการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความแตกต่างอย่างสิ้นเชิงไปจากโลกแห่งความเป็นจริง ในสังคมอินเทอร์เน็ต หากลองเข้าไปสนทนาใน Chatroom หรือลองเข้าไปตั้งกระทู้ใน Web Board เราจะรู้สึกได้ว่ามีคนมากมายสนใจที่จะเข้ามาร่วมพูดคุยกับเรา หรือแสดงความคิดเห็น รวมทั้งสานต่อความสัมพันธ์กันได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น หากเราเข้าไปพูดคุยกับใครอย่างสนิทสนมต่างๆ ที่ไม่รู้จักเขามาก่อน คงเป็นเรื่องแปลก ในโลกอินเทอร์เน็ตเราจะเปิดจากการสนทนาได้ง่ายกว่า ทุกคนที่เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในสังคมอินเทอร์เน็ต ต่างก็คาดหวังที่จะได้พบปะกับเพื่อนใหม่ โดยเราจะสามารถคุยได้ตั้งแต่เรื่องบันเทิง ไปจนถึงเรื่องการเมือง หรือแม้แต่เรื่องส่วนตัว ชีวิตรักกับคนที่เราไม่เคยเห็นหน้าค่าตามาก่อน

ในมุมมองของคนภายนอก จะมองว่ากลุ่มคนที่เล่นอินเทอร์เน็ตและแยกตัวออกจากโลกแห่งความเป็นจริงและมักเป็นคนขี้เหงา เพราะคนที่เข้ามาเล่นอินเทอร์เน็ตทุกคน ต่างก็โยกหาสัมพันธ์ภาพมาเพื่อคลายเหงาให้กับตนเอง โดยต่างฝ่ายต่างก็หลงลืมที่จะเป็นฝ่ายหยิบยื่นสัมพันธ์ภาพที่จริงใจให้กับผู้อื่น อัลวิน ทอฟฟเลอร์ (1992) ได้ให้ข้อสังเกตไว้ว่า สำหรับคนที่ขลาดอาย ไม่อยากจะพบปะหน้าผู้คน แต่อยากจะมีเพื่อน อยากจะติดต่อสื่อสารกัน การใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้เขาสามารถติดต่อกับสังคม แลกเปลี่ยนข่าวสารได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้า และในขณะเดียวกันก็เป็นการสื่อสารสองทางที่แตกต่างไปจากโทรทัศน์อย่างสิ้นเชิง ในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นการง่ายที่จะทอดทิ้งใครสักคนเพียงแค่เปลี่ยนชื่อที่ใช้ในห้องสนทนา เปลี่ยน

E-Mail Address จะเห็นได้ว่า สัมพันธภาพของคนในโลกอินเทอร์เน็ต จึงไม่มีความมั่นคงปลอดภัยที่จะทำให้คนเล่นเน็ตรู้สึกอบอุ่นใจแต่อย่างไร

มุมมอง แนวคิด และวิธีปฏิบัติต่างๆ ในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือในโปรแกรมสนทนาพัฒนามาจากรากฐานที่ไม่มีใครรู้จักตัวตนที่แท้จริงของเรา และเราก็ไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงของคนอื่นเช่นเดียวกัน ข้อดีอยู่ที่ความเป็นส่วนตัว ทำให้เราสามารถคุยอะไรกับใครก็ได้ ไม่ต้องระมัดระวังตัวหรือกลัวว่าเราจะทำความผิดอะไร เพราะไม่มีใครจับได้ เนื่องจากไม่มีใครรู้จักเรา แต่ในขณะเดียวกัน ข้อเสียก็คือ เราก็จะไม่รู้ว่าคนที่เรากำลังคุยด้วยคือใคร จะเห็นได้ว่าผู้ที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนา บนอินเทอร์เน็ต สามารถแปลงตัวตนเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ต้องการจะเป็นและหลอกลวงคู่สนทนาได้อย่างง่ายดาย เช่น การที่พนักงานบริษัทปลอมตัวเป็นนักศึกษาเพื่อจะได้ง่ายต่อการสร้างสัมพันธภาพเมื่อเข้าไปหาเพื่อนคุยในห้องสนทนาของเด็กมหาวิทยาลัย

คนส่วนใหญ่ที่เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต มักจะเคยโกหก ปลอมตัว หรือล้อเล่นกับเพื่อน เช่น แผลงเพศจากผู้ชายเป็นผู้หญิง จากผู้หญิงเป็นผู้ชาย หรือการโกหกอายุ จากเด็กเป็นผู้ใหญ่ จากผู้ใหญ่เป็นเด็ก เป็นที่น่าสงสัยว่า ทำไมคนต้องแปลงตัวตนเมื่อเข้ามาสนทนากัน โดยผ่านคอมพิวเตอร์เช่นนี้ ส่วนหนึ่งอาจมาจากการที่คนเราต้องการระบายความเครียดจากสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน การเข้ามาเป็นอีกคนหนึ่งในโลกที่ไม่เป็นจริง (Fantasy) หรือสังคมเทียมนี้ สามารถช่วยระบายความเครียดได้เป็นอย่างดี และทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการแปลงตัวเป็นสิ่งที่เขาอยากเป็น

จากการลองเข้าไปสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในห้องสนทนาที่ชื่อว่า เกย์กรุงเทพฯ ผู้วิจัยลองใช้ชื่อที่ดูเท่ๆ หล่อ เนียบ เข้าไปในห้องสนทนาซึ่งเป็นที่รู้จักกันในสังคมอินเทอร์เน็ตว่าเป็นห้องสำหรับเกย์โดยเฉพาะ ปรากฏว่าผู้วิจัยได้รับการต้อนรับอย่างดี มีผู้ร่วมห้องเข้ามาทักทายและขอคุยด้วยมากมาย หลังจากใช้เวลาอยู่ในห้องพอสมควร ผู้วิจัยลองออกมา และเข้าไปใหม่ โดยใช้ชื่อผู้วิจัยเอง ซึ่งเป็นผู้หญิง ปรากฏว่าแทบไม่มีคนเข้ามาทักหรือสนใจเลย ผู้วิจัยพยายามเข้าไปทักทายคนที่ผู้วิจัยฟังสนทนาไป ปรากฏว่าการตอบรับไม่ดีเท่าที่ควร และเงิบหายไปในที่สุด นั่นแสดงว่า หากผู้วิจัยไม่ปลอมแปลงตัวเข้าไป ผู้วิจัยก็จะไม่สามารถเข้าร่วมกับสังคมกลุ่มนี้ได้ อีกประการหนึ่ง การแปลงตัวเป็นอีกเพศหนึ่ง เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยไม่สามารถทำในชีวิตจริงได้ ผู้วิจัยจึงรู้สึกสนุกสนานในการแปลงตัวครั้งนี้ เนื่องจากไม่มีใครรู้ว่าเราเป็นใคร และมีอิสระในการพูดคุยเรื่องต่างๆ ได้โดยไม่จำกัดขอบเขต มีอีกหลายครั้งที่ผู้วิจัยเข้าไปสนทนา

ออนไลน์และเจอการแปลงตัวของคู่สนทนา ปรากฏการณ์เหล่านี้เป็นที่น่าสนใจ เพราะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปในสังคมโลกอินเทอร์เน็ตได้ในหลายๆ ประเด็น

การแปลงตัวตนอาจช่วยให้เรามีความเป็นส่วนตัว และสามารถรักษาความปลอดภัยในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมโลกอินเทอร์เน็ตได้ หรือสามารถหลบหลีกภัยในแง่มุมต่างๆ โดยเฉพาะสำหรับผู้หญิง ที่ถ้าเจอสถานการณ์ไม่ค่อยดี ก็สามารถหนีหายไปได้เลย ไม่ต้องกลัวว่าภัยจะเข้ามาเยี่ยมกรายในชีวิตจริง แต่ในทางกลับกัน การแปลงตัวตนก็จะทำให้กลายเป็นคนไม่จริงใจ เมื่อแปลงแล้วก็ต้องแปลงต่อไปเรื่อยๆ โทกตกต่อไปจนกระทั่งโดนจับได้หรือเลิกคบกันไป ถ้าเกิดเราต้องการจริงใจกับคนที่เราเคยโกหกไว้ก่อนแล้ว ก็เป็นการยากที่จะกลับเข้าสู่โลกความเป็นจริงอีกครั้ง เพราะคนที่เราต้องการก็อาจไม่ต้องการคุยกับเราอีกเลย

อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารอย่างหนึ่งที่เปิดโอกาสให้เราสามารถโกหกคนอื่นได้อย่างง่ายดาย ในโลกแห่งความเป็นจริง เราสามารถใช้สายตาและสัญชาตญาณในการพินิจพิเคราะห์คู่สนทนา แต่ในโลกอินเทอร์เน็ต แม้ว่าเราจะสามารถกระทำได้ แต่คุณภาพก็ยังไม่ดีพอ อีกทั้งยังติดขัด เนื่องจากความเร็วในการเชื่อมยังไม่เพียงพอ การติดต่อสื่อสารทาง World Wide Web, IRC, ICQ, E-mail เป็นการติดต่อสื่อสารโดยผ่านตัวกลาง ซึ่งก็คือคอมพิวเตอร์อีกทีหนึ่ง และในบริบทนี้เองที่ให้เราสามารถปิดบังเบื้องหลังไว้ได้

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ กล่าวไว้ในหนังสือ Cyber Being (2000) ว่า “ในโลกแห่งความจริง เราทุกคนมีหัวใจที่ต้องใส่ และจำเป็นต้องดำเนินชีวิตไปตามบทบาทมากมาย หลากหลาก เช่นบทบาทของลูกที่ดี ลูกศิษย์ที่ดี เจ้านายที่ดี ลูกน้องที่ดี พ่อแม่ที่ดี หรือการเป็นคนดีของสังคม จึงเป็นการยากนักที่เราจะแสดงอะไรออกได้ดังที่ใจคิดฝันไว้ โดยไม่ได้ขัดกับบทบาทหน้าที่ที่เราได้อยู่ แต่ในโลกอินเทอร์เน็ต เป็นสถานที่ที่ทุกคนสามารถหลบอยู่ในมุมส่วนตัวของตัวเอง คือหน้าจอคอมพิวเตอร์ ไม่มีใครรู้จักกับใครเป็นการส่วนตัว ทั้งในแง่รูปร่างหน้าตา และประวัติความเป็นมา จึงเป็นการง่ายดายกว่า ที่ทุกคนจะสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่ และไม่มีย่อจำกัด คุณสามารถเป็นใครก็ได้ มีบุคลิกลักษณะท่าทาง หรือมีความคิดอ่านอย่างไรก็ได้ตามที่คุณต้องการ และบทบาทที่เราใฝ่ฝันต้องการจะเป็น และได้แสดงออกไปในโลกอินเทอร์เน็ตนี้เอง ที่เป็นตัวตนที่แท้จริงของเรามากกว่าบทบาทที่เราแสดงอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง”

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยเห็นว่า พฤติกรรมการแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่น่าสนใจศึกษา การศึกษาพฤติกรรมของคนในสังคมอินเทอร์เน็ต ถือเป็นเรื่องใหม่ในประเทศไทย เนื่องจากยังไม่ค่อยมีงานวิจัยในแนวนี้นัก ส่วนมากจะเป็นการวิจัยเนื้อหาหรือสิ่งที่ปรากฏอยู่บน World Wide Web มากกว่า

การวิจัยนี้จะทำให้ทั้งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและผู้ใช้ที่ไม่ใช้อินเทอร์เน็ตรับรู้ถึงพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ในอินเทอร์เน็ตในแง่การแปลงตัวตนได้ดียิ่งขึ้น และทำให้ผู้ใช้โปรแกรมสนทนา เป็นประจำตระหนักถึงส่วนหนึ่งของการหลอกลวง และความไม่เป็นจริงของสังคมอินเทอร์เน็ต จะได้มีสติระลึกละเอียดตลอดเวลาเมื่อเข้าไปสู่สังคมนี้

จากที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด รวมทั้งประสบการณ์โดยตรงของผู้วิจัยเอง ในเรื่องพฤติกรรมของคนเข้าไปอยู่ร่วมในสังคมอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีการสื่อสารโดยใช้โปรแกรมสนทนาพูดคุยกันผ่านคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสงสัย และต้องการศึกษาในเรื่องการแปลงตัวตนที่เกิดขึ้นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาถึงลักษณะของตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา การที่คนแปลงตัวตนเมื่อเล่นโปรแกรมสนทนา เกิดขึ้นจากแรงจูงใจอะไร กระบวนการแปลงตัวตนเป็นอย่างไร และบริบททางคอมพิวเตอร์อะไรที่ช่วยให้คนเกิดการแปลงตัวตนเช่นนี้

ปัญหานำวิจัย

1. ลักษณะของตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา มีอะไรบ้าง
2. กระบวนการแปลงตัวตนเป็นอย่างไร แรงจูงใจอะไรที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน
3. มีบริบททางคอมพิวเตอร์อะไรบ้างที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของตัวตอนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา
2. เพื่อศึกษากระบวนการแปลงตัวตน และวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน
3. เพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาลักษณะของตัวตอนที่ปรากฏให้เห็น กระบวนการแปลง อิทธิพลของแรงจูงใจ และบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้อให้เกิดการแปลงตัวตนของคนเข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ต งานวิจัยนี้จะเป็นงานวิจัยทั้งเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้กรอบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ หรือ CMC (Computer – Mediated Communication) เป็นกระบวนการต้นในการศึกษา โดยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนา ที่เป็นที่ยอมรับในประเทศไทย และจากกลุ่มชุมชนอินเทอร์เน็ตต่างๆ ในไทย โดยจะใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลประมาณ 2 เดือน และทำการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ใช้จำนวน 30 คน

ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. ลักษณะของตัวตอนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ต มีความหลากหลาย (diverse) หากดูตามลักษณะทางสังคมภายนอก จะพบว่าผู้เข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนาจะเป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง โดยมีอายุเฉลี่ยในราวๆ 18-25 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลายถึงวัยทำงาน การศึกษาอยู่ประมาณระดับปริญญาตรี โสต คนที่เข้ามาสนทนา ส่วนใหญ่เพื่อต้องการแสวงหามิตรภาพใหม่ๆ หาเพื่อนใหม่ หาแฟนใหม่ เข้ากลุ่มใหม่ๆ อีกประการหนึ่ง คือการสนองความต้องการทางเพศ

2. กระบวนการแปลงตัวตน เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วเกิดความต้องการให้ได้สิ่งนั้นมา อันทำให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมกรรมการแปลงตัวตน ซึ่งสาเหตุของการแปลงตัวตน เกิดจากความต้องการประเภทต่างๆ ดังนี้

- ความต้องการความมั่นคงหรือความปลอดภัย (Safety Needs)
- ความต้องการความรักและมีส่วนร่วม (Belonging and Love Needs)
- ความต้องการดีเด่นเหนือผู้อื่น (Needs for Superior)
- ความต้องการแสดงให้ผู้อื่นสนใจ (Needs for Exhibition)
- ความต้องการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น (Needs for Dominance)
- ความต้องการเลียนแบบผู้อื่น (Needs for Similance)
- ความต้องการอิสระ (Needs for Autonomy)
- ความต้องการแตกต่างจากผู้อื่น (Needs for Contrariness)
- ความต้องการสร้างมิตรภาพ (Needs for Affiliation)
- ความต้องการสนุกสนาน ระบายความเครียด (Needs for Plays)
- ความต้องการทดลอง เพื่อให้รู้ให้เห็นว่าเป็นอย่างไร (Needs for Cognizance)
- ความต้องการบรรยายให้ผู้อื่นทราบ (Needs for Exposition)
- ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ความต้องการเหล่านี้ จะเป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมแปลงจากตัวตนแบบเก่า ไปสู่ตัวตนแบบใหม่ที่เราคิดจะเป็นในโลกอินเทอร์เน็ต

3. บริบททางคอมพิวเตอร์ (Internal Structure) เป็นสิ่งที่เอื้ออำนวยให้เกิดกระบวนการแปลงตัวตนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นสภาพที่ผู้สื่อสารทั้งสองฝ่ายมองไม่เห็นกัน ไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymous) การสื่อสารทำโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาจะเข้าหรือจะออกเมื่อไหร่ก็ได้ ไม่มีการควบคุมขัดขวาง ตัวตนของคุณสนทนาดูได้จากชื่อ ภาษา และบทสนทนา การมองไม่เห็นคุณสนทนา ทำให้ง่ายต่อการปลอมตัวเป็นอีกบุคคลหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดมิตรภาพที่ไม่จริงจังขึ้นในสังคม cyberspace นี้

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การแปลง	หมายถึง	การเปลี่ยนลักษณะหรือสภาพจากแบบหนึ่งไปสู่อีกแบบหนึ่งซึ่งแตกต่างจากเดิม
ตัวตน	หมายถึง	การรับรู้ที่บุคคลมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” (Who am I?) มีลักษณะอย่างไร ความสามารถแค่ไหน เป็นการประเมินคุณค่าของตนเองในแง่ต่างๆ ทั้งด้านดีและไม่ดี เหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร โดยมองตนเองเป็นเสมือนวัตถุ (Object) อย่างหนึ่งซึ่งคนอื่นๆ หนึ่งจะมองได้ในหลายๆ แง่มุมแตกต่างกันทั้งในแง่ของ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ ถิ่นกำเนิด สถานภาพ เชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งแต่ละจุดก็จะมีบทบาทหน้าที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่ว่าจะเป็นสมาชิกในส่วนตัวของสังคม
การแปลงตัวตน	หมายถึง	การที่ผู้เข้าไปเล่นโปรแกรมสนทนา บนอินเทอร์เน็ตปลอมแปลงตัวเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ไม่ใช่ตนเอง และทำให้คนที่สนทนาด้วยเข้าใจว่าตนเองเป็นบุคคลที่ปลอมแปลงนั้น
กระบวนการ	หมายถึง	ขั้นตอนมากกว่าสองขั้นตอนที่สัมพันธ์กัน ต่างมิติเวลา
โปรแกรมสนทนา	หมายถึง	โปรแกรมสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้คนเข้ามาสนทนากันโดยใช้การพิมพ์เป็นตัวอักษรผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

อินเทอร์เน็ต	หมายถึง	เครือข่ายสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีประสิทธิภาพการสื่อสารที่ครอบคลุมไปทั่วโลก โดยคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องสามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่นตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ทำให้ข้อมูลข่าวสาร สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว
บริบททางคอมพิวเตอร์หมายถึง		สภาพและโครงสร้างทางเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์
เพศที่ 3	หมายถึง	เพศที่ไม่มีความปรารถนาในเพศตรงข้ามอย่างชัดเจน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจถึงสังคมรูปแบบใหม่ที่เพิ่งจะเกิดขึ้น คือสังคมคอมพิวเตอร์
2. เข้าใจพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของมนุษย์บนโลกอินเทอร์เน็ตในยุคหลังสมัยใหม่
3. สามารถศึกษาพฤติกรรมมนุษย์เพื่อให้เข้าใจถึงบริบททางคอมพิวเตอร์
4. เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต
5. เป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (CMC)

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเรื่อง “การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต” โดยทำการศึกษาถึงลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน กระบวนการแปลงตัวตน และบริบททางสังคมคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน ขึ้น โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่ได้นำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการทำงานวิจัย ดังนี้ คือ

1. แนวคิดเรื่องตัวตน (Self Concept) และอัตลักษณ์ (Self – Identity)
2. ทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ (Personality)
3. ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior)
4. แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication)
5. แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) - แนวคิดเรื่องการจำลองแบบ (Simulation)
6. แนวคิดเรื่องเพศ (Gender)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.1 แนวคิดเรื่องตัวตน (Self Concept) และอัตลักษณ์ (Self – Identity)

แนวคิดเรื่องตัวตน เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่มนุษย์สามารถนึกคิด รู้สึก และประเมินตัวเองได้ เหมือนกับการที่ตัวเรามองดูผู้อื่น โดยบุคคลมักตั้งคำถามกับตัวเองเสมอว่า ตัวเราเป็นใคร (Who am I?) เช่น เป็นผู้หญิง เป็นพนักงานบริษัท เป็นคนกรุงเทพฯ เป็นชาวพุทธ และสิ่งที่เราเป็นอยู่นั้น เรากะทำได้ดีหรือไม่ เช่น เราเป็นพนักงานที่ดีหรือเปล่า เราเป็นชาวพุทธที่ปฏิบัติตามพระธรรมคำสั่งสอนของศาสนาหรือไม่ แนวคิดแบบนี้ บุคคลสร้างขึ้นมาได้ อย่างไรก็ตาม มีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของ “Self Concept” ไว้ดังนี้

Rogers (1951, อ้าง ถึงในกรพินธ์ จารูวร, 1998 : 25) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า “เป็นโครงสร้างของการรับรู้ (Configuration of Perception) ที่บุคคลมีต่อตนเอง เป็นการตระหนักรู้ (Awareness) ในเรื่องรูปร่างลักษณะ ความสามารถ การรับรู้ ที่เกี่ยวกับ “ตน” ผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม การรับรู้คุณค่าของตนเองในแง่ต่างๆ เป็นต้น Roger เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับตนเองพัฒนาขึ้นมาจากผลของการที่บุคคลได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการที่บุคคลได้รับการประเมินจากผู้อื่น”

Burns (1951, อ้าง ถึงในกรพินธ์ จารูวร, 1998 : 25) กล่าวว่าแนวคิดเกี่ยวกับตนเองคือผลรวมทั้งหมดของความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อตนเอง ประกอบด้วยความเชื่อ การประเมิน การโน้มน้าวของพฤติกรรม หรือทัศนคติที่มีต่อตน (Self-Attributes) ซึ่งไม่เหมือนกันในแต่ละบุคคล หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ คุณลักษณะ (Attributes) และความรู้สึกซึ่งบุคคลประเมินตัวเองอย่างอัตตวิสัย (Subjective) Burns ได้สรุปโครงสร้างของแนวคิดเกี่ยวกับตนเองไว้ดังต่อไปนี้

1. ความคิดเกี่ยวกับตนเองตามที่บุคคลเข้าใจ (The cognized self concept) หรือการรับรู้ของบุคคลในด้านความสามารถ สถานภาพและบทบาทของตน เป็นมโนทัศน์ของบุคคลนั้นตามที่เขาคิดว่าเขาเป็น
2. “คนอื่น” หรือ “ตนทางสังคม” (The other self or social self) คือ การที่บุคคลเชื่อว่าคนอื่นมองตัวเขาและประเมินตัวเขาอย่างไร
3. ตนในอุดมคติ (The ideal self) คือ ลักษณะที่บุคคลหนึ่งหวังจะเป็นหรืออยากเป็น

เมื่อบุคคลสามารถรวบรวมความคิดและภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเองมาประเมินลักษณะที่ตัวเองเป็นอยู่ได้ และตระหนักถึงความแตกต่างของตนเองจากผู้อื่น มีนิยามที่ชัดเจนว่า เราเป็นใคร อะไรที่เราต้องการเป็น ลักษณะนั้นก็จะกลายมาเป็นอัตลักษณ์ของคนๆ นั้น

จากงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องอัตลักษณ์ก่อนหน้านี้ ได้มีผู้ให้คำนิยามเกี่ยวกับคำว่าอัตลักษณ์ไว้หลายลักษณะดังนี้ คือ

Conger (1973, อ้างถึงในสายฝน ควรรณดุจ. 2536 : 16) สรุปไว้ว่า อัตลักษณ์ของตนเป็นสภาวะที่บุคคลยอมรับว่าตนเองแตกต่างจากผู้อื่น ซึ่งความต่างนี้เป็นผลมาจากการบูรณาการระหว่างประสบการณ์ในอดีตกับสภาพปัจจุบัน ในลักษณะต่อเนื่องกันไปอย่างคงที่สม่ำเสมอ

Mark Liechty กล่าวว่า อัตลักษณ์คือความสำคัญของบุคคลว่าตนสังกัดอยู่ในขอบเขตของบทบาทและแนวทางที่เป็นอยู่แบบใดทางสังคม Hodgson and Fischer กล่าวว่า อัตลักษณ์เป็นพัฒนาการของการตระหนักรู้ของคนๆ หนึ่งว่า เขาเป็นใคร และเขาเป็นอะไร (อ้างถึงในกรพินธุ์ จารุวร. 2541 : 27)

กรพินธุ์ จารุวร (2541) ได้กล่าวโดยสรุปว่า อัตลักษณ์ของบุคคลหนึ่ง จึงเป็นการมองเห็นตนเองเพื่อตอบคำถามว่า “ฉันคือใคร” และ “ฉันเหมือนหรือแตกต่างอย่างไร” โดยที่ลักษณะนั้นดำรงอยู่ในตนเองอย่างต่อเนื่อง เมื่อสามารถพัฒนาเอกลักษณ์ผ่านวิกฤตการณ์แต่ละขั้นได้เรียบร้อยแล้ว บุคคลก็จะมีภาพอัตลักษณ์ในตนเองที่สมบูรณ์และสามารถปรับตัวให้เข้ากับมาตรฐานของสังคมที่อาศัยอยู่ได้ต่อไป อัตลักษณ์เป็นสิ่งไม่ตายตัว (Dynamic) สามารถพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตามบริบทสังคมที่บุคคลเผชิญอยู่

โดยสรุปแล้ว อัตลักษณ์ก็คือการตอบคำถามว่า “Who am I” ซึ่งบุคคลหนึ่งๆ ก็จะมีอัตลักษณ์ได้ในหลายๆ แง่มุม ทั้งนี้ในฐานะที่เป็นสมาชิกของแต่ละหน่วยในของสังคม ซึ่งจะมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แง่มุมทางเพศ ชนชั้น การศึกษา สถานภาพ อาชีพ ถิ่นกำเนิด เชื้อชาติ ศาสนา การที่เรามองตนเองว่า เป็นผู้หญิง เป็นคนไทยเชื้อสายจีน เป็นชนชั้นนายทุน เป็นชาวพุทธ เป็นนักศึกษา ซึ่งการมองเห็นตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่นนี้ ก็คืออัตลักษณ์ในแง่ต่างๆ ของเรานั้นเอง

การเรียนรู้เกี่ยวกับตัวตน เป็นเรื่องสำคัญในการสื่อสาร การรู้จักตัวตนของผู้ที่จะทำการสื่อสารด้วยจะช่วยให้สามารถการประเมินได้ว่าควรจะมีปฏิสัมพันธ์กับคู่สนทนาอย่างไร ซึ่งสามารถใช้แนวคิดเรื่องการเปิดเผยตัวเอง (Self Disclosure) เป็นกรอบในการมองภาพการสื่อสารและตัวตนที่อาศัยอยู่ในสังคมอินเทอร์เน็ต Joseph Luft และ Harry Ingham (1969) ได้คิดค้นต้นแบบในการอธิบายกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ เรียกว่า The Johari Window ซึ่งได้แบ่งการตระหนักรู้ของบุคคลออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ Open, Blind, Hidden และ Unknown ตามตารางด้านล่างนี้

	รู้จักตนเอง (Known to Self)	ไม่รู้จักตนเอง (Unknown to Self)
ผู้อื่นรู้ (Known to Others)	เปิดเผย (Open) เรา รู้ ผู้อื่น รู้	ซ่อนเร้น (Blind) เรา ไม่รู้ ผู้อื่น รู้
ผู้อื่นไม่รู้ (Unknown to others)	ปิดบัง (Hidden) เรา รู้ ผู้อื่น ไม่รู้	ไม่เปิดเผย (Unknown) เรา ไม่รู้ ผู้อื่น ไม่รู้

The Johari Window เป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่าบุคคลรู้จักตัวเองเท่าไร และบุคคลอื่นรู้จักเท่าไร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **เปิดเผย (Open)** คือการที่เรารู้จักตนเอง และคนอื่นก็รู้ด้วย เช่น ชื่อ ลักษณะทางกายภาพ อาชีพ อาจรวมไปถึงความสนใจ ความรู้สึก อารมณ์ และข้อมูลต่างๆ ที่สามารถอธิบายได้ว่าบุคคลนั้นเป็นใคร

2. **ซ่อนเร้น (Blind)** คือเราไม่รู้ คนอื่นรู้ เช่น บุคคลอาจคิดว่าตัวเองไม่ใช่ผู้นำที่ดี ในขณะที่บุคคลอื่นเห็นว่าบุคคลนั้นมีทักษะของความเป็นผู้นำสูง

3. **ปิดบัง (Hidden)** คือเรารู้ คนอื่นไม่รู้ เป็นข้อมูลที่เราต้องการเก็บไว้เป็นการส่วนตัว เช่น ความฝัน ความทะเยอทะยาน

4. **ไม่เปิดเผย (Unknown)** คือเราไม่รู้ คนอื่นไม่รู้ เช่น พรสวรรค์ของบุคคลที่ซ่อนอยู่ โดยไม่รู้ตัว และคนอื่นก็ไม่สามารถรับรู้ได้เช่นกัน

การเปิดเผยตนเอง (Self Disclosure) เป็นทางหนึ่งในการศึกษาลักษณะตัวตนและการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในห้องสนทนา โดยการศึกษาว่าคุณสนทนาเป็นคนอย่างไร คิดอย่างไร รู้สึกอย่างไร ซึ่งในการรู้จักกับบุคคลอื่นครั้งแรก ความสัมพันธ์ในหน้าต่าง Open จะยังไม่กว้างมากนัก เนื่องจากคุณสนทนายังไม่มีโอกาสเปิดเผยตัวเอง หรือได้รับข้อมูลของอีกฝ่ายหนึ่งอย่างเพียงพอ แต่เมื่อมีการสานสัมพันธ์จากหน้าต่างทางขวา (Blind) และหน้าต่างด้านล่าง (Hidden) จะเป็นตัวช่วยให้หน้าต่าง Open ขยายได้มากขึ้น

การสื่อสารในสังคมนี้ สามารถเป็นได้ทั้ง 4 ประการข้างต้น ซึ่งโดยส่วนมากจะเป็นแบบปิดบัง (Hidden Self) คือบุคคลรู้ว่าตัวเองเป็นใคร แต่บุคคลอื่นไม่รู้ว่าคุณคนนั้นเป็นใคร เนื่องจากบริบททางสังคมอินเทอร์เน็ตมีส่วนช่วยเอื้ออำนวยให้คนสามารถเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่ตัวเองได้อย่างง่ายดาย ไม่มีร่องรอยพื้นฐาน เช่นลักษณะของคนๆ นั้น (Personal Cue) หรือบทบาททางสังคม (Social Role) ที่เราสามารถนำมาประเมินตัวตนของคุณสนทนาได้ เนื่องจากเราไม่ได้เห็นหน้าค่าตาคุณสนทนา

Judith S. Donath จาก MIT Media Lab กล่าวว่า ในโลกแห่งความเป็นจริง เรามีนิยามของตัวตนชัดเจน บรรทัดฐานคือ “หนึ่งร่าง หนึ่งอัตลักษณ์” (One body, one identity) แต่ในโลกเสมือนนั้นแตกต่างกัน ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ บุคคลคนหนึ่งสามารถแตกร่างออกเป็นหลายๆ ร่าง (One body, many identities) แล้วแต่ความสามารถว่าคุณคนนั้นจะมีเวลาและพลังงานในการสร้างขึ้นแค่ไหน และคนที่อยู่ในโลกนี้ ก็มีแนวโน้มที่จะปิดบังซ่อนเร้นตัวตนที่แท้จริงไว้ แต่จะสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมา ซึ่งตัวตนเสมือนนี้ (Virtual Identity) ก็จะค่อนข้างเปิดเผย เนื่องจากเมื่อเข้ามาอยู่ในสังคม “on-line” เราไม่ได้มีการสนทนาแบบ “face-to-face” ไม่ได้เห็นปฏิกริยาของคุณสนทนา ก็ไม่ต้องสนใจว่าคนจะคิดอย่างไรกับเรา และไม่ต้องรับผิดชอบต่อจุดยืนของตนเอง ดังนั้น คนที่เข้ามาเล่นในอินเทอร์เน็ตจึงมักจะปกปิดตัวตนที่แท้จริง และแปลงเป็นบุคคลในแบบที่เขาอยากเป็น หรือแบบที่เขาเห็นว่าคนอื่นคิดว่าเขาควรจะเป็น

นอกจากอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลแล้ว ยังมีอัตลักษณ์ในระดับกลุ่มสังคม เราจะเรียกว่า “อัตลักษณ์ร่วม” (Collective Identity) ซึ่ง Melucci (อ้างถึงในทิพย์ธิดา เภกะนั้นนท์. 2541 : 22)

ได้อธิบายไว้ว่า หมายถึงกระบวนการสร้างสำนึกกร่วมต่างๆ ของสังคมนั้น อันจะทำให้สมาชิกได้ตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม เป็นการมองตนเองในอีกลักษณะ คือการตอบคำถามของคำว่า “Who are we” และเข้าใจว่า “พวกเรา” ต่างจาก “พวกเขา” อย่างไร ซึ่งสำนึกกร่วมดังกล่าวสามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้โดยอาศัยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม

ดังนั้น เมื่อบุคคลได้เข้าไปเป็นสมาชิกใหม่ของสังคมใดๆ ก็ตาม บุคคลหนึ่งก็จะต้องผ่านกระบวนการสร้าง และกระบวนการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนในบริบทของสังคมนั้นๆ กระบวนการจะเริ่มต้นด้วยการตระหนักถึงความเป็นหนึ่งเดียว และตระหนักในความแตกต่างของมนุษย์ โดยจะต้องรวบรวมความรู้ต่างๆ ทั้งหมดเกี่ยวกับตนเอง เช่น การเป็นนักศึกษา การเป็นพุทธศาสนิกชน การเป็นชนชั้นนายทุน ฯลฯ และต้องมีการประเมินตนเอง ผสมผสานภาพลักษณ์ หรือความคิดต่างๆ ที่มีต่อตนเอง เพื่อนำไปสู่นิยามที่ชัดเจนว่าเราเป็นใคร และอะไรที่เราต้องการเป็น นับเป็นกระบวนการที่ใช้เวลายาวนานและต่อเนื่อง ซึ่งในขณะเดียวกัน ในแต่ละสังคม ก็จะมีการจัดระบบโดยกลุ่มสถาบันต่างๆ อันได้แก่ สถาบันทางการเมือง สถาบันทางเศรษฐกิจ สถาบันทางสังคม ดังนั้นบุคคลหนึ่งๆ ก็จะต้องมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ทั้งของตนและอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม เพื่อให้เป็นไปตามสภาพแวดล้อมและสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมใหม่ที่เรากำลังเข้าไปอยู่ร่วมด้วย

จะเห็นได้ว่า กลุ่มชุมชนที่ใช้การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นหรือที่เราเรียกว่าชุมชนเสมือน (Virtual Community) ซึ่งแตกต่างไปจากสังคมแบบเดิมที่ใช้การสื่อสารแบบเห็นหน้าตาตากัน บุคคลที่เข้ามาร่วมอยู่ในสังคมนี้ ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อให้เหมาะสมและเข้ากับบริบทของกลุ่ม รวมทั้งเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมใหม่นี้ ซึ่งบางครั้งก็อาจเกิดการพยายามจำกัดความเป็นตัวตนขึ้นมาใหม่โดยอาศัยลักษณะที่อยากให้ผู้อื่นมอง หรือบางครั้งก็อาจพยายามทดลองสร้างอัตลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ ขึ้นมา เพื่อค้นหาตัวตนที่เหมาะสมกับเขามากที่สุดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์นี้ไปใช้ศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace ว่ามีลักษณะอย่างไร โดยใช้ลักษณะทางกายภาพได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ เป็นเกณฑ์ในการวัด รวมทั้งจะใช้เป็นกรอบในการพิจารณากระบวนการสร้างตัวตนใหม่ ซึ่งเป็นตัวตนเทียมบนอินเทอร์เน็ตว่าเป็นอย่างไร

2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพ (Personality)

ทฤษฎีบุคลิกภาพมีมากมายหลายทฤษฎี โดยแต่ละทฤษฎีจะเน้นความเชื่อที่ต่างกันไปตามแนวคิดของนักคิดแต่ละคน Gordon Allport (1937) ได้ทำการศึกษาเรื่องคำจำกัดความของบุคลิกภาพที่เขียนโดยนักทฤษฎีมากมาย พบว่าอาจแบ่งออกได้เป็น 6 กลุ่มดังนี้

1. เน้นความเป็นเอกลักษณ์ของบุคคล (Distinctiveness) กลุ่มนี้มองบุคลิกภาพว่ามีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นอุปนิสัย ค่านิยม ทัศนคติ
2. เน้นการมองบุคลิกภาพในลักษณะของการเป็นหมู่ (Arrangement) หรือกลุ่มคล้ายๆ กับการแบ่งออกตามอุปนิสัย หรือลักษณะประจำตัว (Traits)
3. ประเภทที่มองบุคลิกภาพในแง่ของการปรับตัว (Adjustment) ต่อสิ่งแวดล้อมนอกกลุ่มนี้มองบุคลิกภาพว่านอกจากจะเป็นการแสวงหาเอกลักษณ์ของบุคคลแล้วในเวลาเดียวกัน ก็จะพยายามปรับตัวเข้ากับสังคมโลกภายนอกด้วย
4. ประเภทเน้นการจัดบุคลิกภาพออกตามพัฒนาการเป็นลำดับขั้น (Hierarchical) กลุ่มนี้จะจัดแบ่งพัฒนาการทางบุคลิกภาพออกเป็นขั้นตอนตามการเจริญเติบโตของบุคคล เช่นระยะไหน ควรพัฒนาการอย่างไร
5. ให้ความสำคัญกับบุคลิกภาพในแง่สรีรชีวภาพ (Biophysical) กลุ่มนี้อธิบายลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลโดยประเมินจากรูปร่างหน้าตา โดยมีหลักการว่าเราสามารถทำนายบุคลิกภาพของมนุษย์ได้จากการเห็นเพียงรูปร่างหน้าตาของเขา
6. ประเภทจีปาละ (Omnibus) จะบรรยายบุคลิกภาพอย่างละเอียดทุกแง่มุมโดยระบุคุณสมบัติของบุคคลว่ามีอะไรบ้าง ในลักษณะนี้ บุคลิกภาพจะเป็นการระบุคุณสมบัติทุกสิ่งทุกอย่างที่มีกับบุคคลนั้น

เนื่องจากคำว่าบุคลิกภาพเป็นสิ่งนามธรรม เป็นสมมติฐานที่นักจิตวิทยาคิดค้นขึ้น ไม่ใช่สิ่งที่สัมผัสและพิสูจน์ได้เหมือนเรื่องราวทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ยากแก่การให้คำจำกัดความที่เหมาะสม มีนักคิดมากมายพยายามให้คำจำกัดความของคำว่า “บุคลิกภาพ” แต่คำจำกัดความที่ดูเหมือนจะได้รับการยอมรับมากกว่าของผู้อื่น คือของ Allport ที่กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็น “โครงสร้างพลังงานของระบบจิตสำนึกของบุคคลที่ทำให้บุคคลนั้นมีเอกลักษณ์ในการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม” จิตสำนึกในที่นี้ คือ ระบบของจิตใจและร่างกาย เช่น อารมณ์ (Temperament) เป็นระบบของจิตใจที่มีพื้นฐานมาจากร่างกาย ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ ลักษณะทางอารมณ์ดังกล่าวจะติดตัวบุคคลตั้งแต่เล็กจนโต ทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ ยังเกี่ยวกับลักษณะนิสัย ภาวะจิตใจที่ขึ้นๆ ลงๆ แนวโน้มการแสดงออกทางพฤติกรรม ความคิดเห็น ทัศนคติ เป็นต้น

Allport มีความเห็นว่า ระบบจิตสำนึกของมนุษย์นี้ จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับสภาพสิ่งแวดล้อม และเป็นสาเหตุทำให้บุคคลต้องปรับตัว การปรับตัวที่ต่างกันของแต่ละบุคคล ก็จะทำให้มีบุคลิกภาพแตกต่างกันไปด้วย

ในการศึกษาเรื่องการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพที่แบ่งบุคลิกภาพออกตามประเภทและลักษณะ (Type and Trait Theory) นักจิตวิทยา Carl Jung ได้จัดแบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ประเภทเก็บตัว (Introvert) คือบุคคลที่มีโลกส่วนตัวของตนเอง ช่างคิด ช่างฝัน มีจินตนาการสูง ชี้อาย
2. ประเภทกล้าแสดงออก (Extrovert) คือ บุคคลที่ชอบคบหาสมาคมกับบุคคลอื่น รักความสนุกสนาน

อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริง มนุษย์มีมากกว่า 2 ประเภทที่กล่าวมานี้ คนเก็บตัวก็อาจกล้าแสดงออกในบางสถานการณ์ ในขณะที่คนกล้าแสดงออกบางครั้งก็พอใจที่จะอยู่เงียบๆ ตามลำพังเช่นกัน

นักจิตวิทยาอีกท่านหนึ่งที่ศึกษาทฤษฎีบุคลิกภาพในแง่ก็คือ Gordon Allport ได้แบ่งกลุ่มบุคลิกภาพตามนิสัยใจคอโดยนำเอาลักษณะที่คล้ายๆ กันจัดไว้เป็นกลุ่มเดียวกัน และจากการศึกษาลักษณะนิสัยใจคอของคนที่อยู่ในสังคมเดียวกัน เราสามารถมองหาลักษณะร่วมที่คนในสังคมเดียวกันมีคล้ายกันได้ เช่น คนเหนือสุภาพ คนได้ดูร้าย คนไทยใจดี Allport เรียกลักษณะร่วมนี้ว่า ลักษณะสามัญ (Common Traits) ลักษณะร่วมนี้สามารถใช้เป็นแนวทางคร่าวๆ ในการจำแนกบุคคลได้ แต่อย่างไรก็ตามบุคคลที่อยู่ในสังคมเดียวกันก็มีความแตกต่างกัน โดยแต่ละคนก็จะมีเอกลักษณ์ของตนเอง (Individual Traits)

นอกจากนี้ ทฤษฎีของ Allport ยังกล่าวว่า ลักษณะประจำตัวของแต่ละบุคคลนั้นจะมีความสำคัญไม่เท่าเทียมกัน บางลักษณะสำคัญมากกว่าบางลักษณะ ลักษณะที่สำคัญมากเรียกว่าลักษณะหลัก (Cardinal Traits) คือลักษณะเด่นของคนผู้นั้น เช่น ขุนแผนเป็นคนเจ้าชู้ ลักษณะอื่นๆ ที่กล่าวถึงอีกคือ ลักษณะศูนย์กลาง (Central Traits) จะเป็นกลุ่มลักษณะนิสัยที่อธิบายถึงบุคคลแต่ละคนโดยรวมหลายลักษณะเข้าด้วยกันตามที่คิดว่าจะสามารถอธิบายเกี่ยวกับบุคคลนั้นได้ครอบคลุมที่สุด ส่วนลักษณะแฝงหรือทุติยภูมิ (Secondary Traits) เป็นลักษณะที่ไม่เด่นชัด สังเกตเห็นได้ยาก แต่ก็ยังเป็นลักษณะที่ทำให้คนแตกต่างกันไป อาจเป็นเรื่องความคิดเห็นทัศนคติ ดังนั้น ลักษณะหลักในบุคคลหนึ่ง อาจเป็นลักษณะแฝงของอีกบุคคลหนึ่งก็เป็นได้

จากทฤษฎีบุคลิกภาพที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า ตัวตนที่ปรากฏในห้วงสนทนาซึ่งเป็นตัวตนเสมือน (Virtual) จะพบลักษณะทั้งประเภทเก็บตัว (Introvert) และประเภทแสดงออก (Extrovert) โดยบุคคลที่เก็บตัวและมีโรคส่วนตัวของตัวเองจะเข้ามาเพื่ออาศัยสังคมบนอินเทอร์เน็ตเป็นที่คลายเหงา เนื่องจากไม่ปรารถนาคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่นในโลกจริง ในขณะที่บุคคลประเภทกล้าแสดงออก (Extrovert) ก็จะเข้ามาเพื่อหาเพื่อน หาแฟน หาสังคมใหม่ๆ เพื่อต่อเติมจากสังคมจริง รวมทั้งกล้าแสดงออกถึงความเก่งกล้าสามารถเฉพาะตัวให้คู่สนทนาเกิดการยอมรับนับถือ อย่างไรก็ตาม บุคลิกภาพของบุคคลที่เข้ามาร่วมในสังคมนี้ ก็อาจเปลี่ยนแปลงไปได้เช่นกัน จากบุคคลที่ในโลกจริงเก็บตัวก็อาจกลายเป็นคนกล้าแสดงออกในสังคมอินเทอร์เน็ต ในขณะที่บุคคลที่กล้าแสดงออกก็อาจกลายเป็นคนเก็บตัว ช่างคิด ช่างฝัน เมื่อเข้ามาอยู่ในสังคมนี้

นอกจากนี้ หากดูลักษณะร่วม (Common Traits) ของตัวตนบนอินเทอร์เน็ต มักจะพบว่า เป็นบุคคลที่ขี้เหงา ต้องการความรัก ความเอาใจใส่ และความสนใจจากคู่สนทนา เนื่องจากบุคคลส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ที่เข้ามาในสังคมนี้เพื่อหาคู่สนทนา โดยมักเข้ามาหาเพื่อนใหม่ แพนใหม่ โดยแต่ละคนก็จะมีลักษณะส่วนบุคคล (Individual Traits) แตกต่างกันไป

การแปลงตัวตนเพื่อเป็นอีกตัวตนหนึ่งซึ่งไม่ใช่ตัวตนจริงในสังคมอินเทอร์เน็ต เป็นเรื่องของจิตใจเกี่ยวข้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยา ซึ่งอธิบายถึงแรงจูงใจและพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตที่ทำการแปลงตัวตน โดยมีทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ได้แก่ทฤษฎีเรื่องแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior) เป็นกรอบในการวิจัย

2.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior)

ในขณะที่มีชีวิตอยู่ มนุษย์และสัตว์จะต้องแสดงอาการหรือมีพฤติกรรมอยู่ตลอดเวลา และพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงเสมอ พฤติกรรมส่วนใหญ่นั้นมีเหตุผลในการเกิด เช่น ร้องไห้เพราะได้รับความเจ็บปวด ทำรายงานเพื่อให้ออกสอบ นั่นแสดงว่าพฤติกรรมมีแรงผลักดันให้แสดงออกมา กล่าวได้ว่า พฤติกรรมนั้นต้องมีแรงจูงใจ และพฤติกรรมส่วนใหญ่ก็เป็นการกระทำที่มีจุดมุ่งหมาย

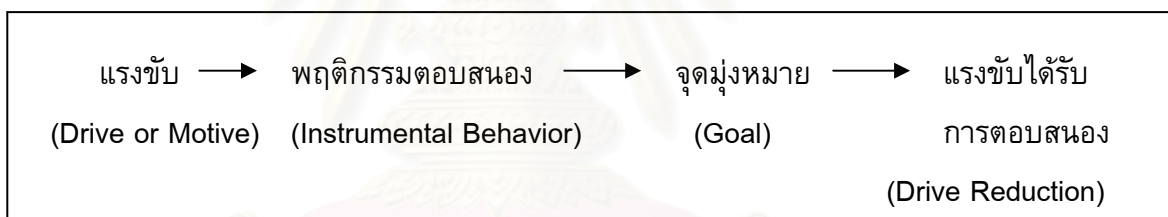
ศิริโสภา บุรพาเดชะ (2529) ได้กล่าวไว้ในหนังสือจิตวิทยาทั่วไปว่า การศึกษาเรื่องแรงจูงใจมีมาเป็นเวลานาน นักปรัชญากรีกโบราณได้ทำการค้นคว้า และถือเอาลัทธิแสวงหาความพอใจ (Hedonism) เป็นหลักในการค้นคว้าเรื่องแรงจูงใจ ลัทธินี้กล่าวว่า มนุษย์จะแสวงหาความสุขและความสบาย ในขณะที่เดียวกันจะหลีกเลี่ยงจากความทุกข์และความเจ็บปวดขมขื่นต่างๆ แนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อนักจิตวิทยาในยุคต้นๆ ซึ่งถือว่ามนุษย์กระทำการอย่างมีสติ และมีเหตุผลในการดิ้นรนแสวงหาความสุข และหลีกเลี่ยงความทุกข์

มีนักจิตวิทยาให้นิยามคำว่า แรงจูงใจ (Motivation) ไว้หลายท่านด้วยกันเช่น P.T. Young (อ้างถึงใน ศิริโสภา บุรพาเดชะ, 2529) กล่าวว่า “แรงจูงใจเป็นกระบวนการของการกระตุ้นให้เกิดการกระทำ สนับสนุนความก้าวหน้าของกิจการที่กระทำ และกำหนดแบบแผนของการกระทำ”

ศิริโสภาคย์ บูรพาเดชะ อธิบายว่า “แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่อิทธิพลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าให้มีพฤติกรรมมุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง” บุคคลซึ่งถูกจูงใจคือ บุคคลซึ่งพยายามดิ้นรนเพื่อไปถึงวัตถุประสงค์บางอย่าง

ลำดับของการเกิดแรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

- ระยะแรก** ร่างกายเกิดแรงจูงใจ โดยมีความต้องการ (Need) แรงขับ (Drive) หรือแรงจูงใจ (Motive) เกิดขึ้น เป็นการขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
- ระยะที่ 2** เป็นการแสดงพฤติกรรมเพื่อทำให้เกิดการตอบสนองความต้องการอันจะนำไปสู่จุดมุ่งหมายและเพื่อลดแรงขับ (Instrumental Behavior)
- ระยะที่ 3** เป็นจุดมุ่งหมาย เมื่อมนุษย์บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ก็จะทำให้เกิดการลดแรงขับหรือความต้องการได้รับการตอบสนอง



ความต้องการ (Needs)

ความต้องการ คือ การขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคล เป็นได้ทั้งทางร่างกายและจิตใจ แรงขับหรือแรงจูงใจ จะเกิดจากความต้องการ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม ความต้องการเป็นพลังผลักดันที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล มนุษย์เราต้องพยายามดิ้นรนเพื่อสนองตอบความต้องการชนิดต่างๆ แนวทางของพฤติกรรมจะถูกกำหนดโดยแรงผลักดันของความต้องการต่างๆ ของมนุษย์ในเวลานั้น มีนักจิตวิทยาได้จำแนกความต้องการของมนุษย์ไว้หลายแบบด้วยกัน ในที่นี้ ผู้วิจัยจะยกเอาแนวคิดของ Henry A. Murray (1938) มาเป็นกรอบในการพิจารณา โดย Murray ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. ความต้องการทางกาย (Physiological Needs)

2. ความต้องการทางใจ (Psychological Needs) มี 28 ชนิด แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม คือ
- ก. ความต้องการเกี่ยวกับสิ่งซึ่งไม่มีชีวิต ได้แก่
- (1) ความต้องการเป็นเจ้าของสิ่งของต่างๆ รวมทั้งทรัพย์สินสมบัติ (Needs for Acquisition)
 - (2) ความต้องการเก็บซ่อม รักษาสิ่งของ (Needs for Conservation)
 - (3) ความต้องการเก็บสิ่งของต่างๆ ให้เป็นระเบียบเรียบร้อยและสะอาด (Needs for Orderliness)
 - (4) ความต้องการสร้างให้เป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา (Needs for Construction)
 - (5) ความต้องการประหยัดในการใช้ของ (Needs for Retention)
- ข. ความต้องการเกี่ยวกับความทะเยอทะยาน ความสำเร็จในการทำงาน มีอำนาจ มีความปรารถนาที่จะสัมฤทธิ์ผล ได้แก่
- (6) ความต้องการดีเด่นเหนือผู้อื่น (Need for Superiority)
 - (7) ความต้องการความสำเร็จ (Needs for Achievement) ผู้ชายจะมีระดับต้องการสำเร็จในการทำงานสูงกว่าผู้หญิง ในขณะที่ผู้หญิงคอยฟังฟังผู้อื่นมากกว่าชาย
 - (8) ความต้องการให้ผู้อื่นเคารพยกย่อง (Need for Recognition)
 - (9) ความต้องการแสดงให้ผู้อื่นสนใจ (Need for Exhibition)
 - (10) ความต้องการรักษาชื่อเสียง (Need for Inviolacy)
 - (11) ความต้องการหลีกเลี่ยงความล้มเหลว (Need for Avoidance of Inferiority) เป็นความต้องการหลีกเลี่ยงการดูถูก การกระทำที่ทำให้รู้สึกละอายใจตนเอง
 - (12) ความต้องการการป้องกันตัว (Need for Defensiveness) เป็นการป้องกันทางใจ พยายามหาเหตุผลมาอธิบายการกระทำของตนเอง
 - (13) ความต้องการเอาชนะความพ่ายแพ้โดยใช้ความพยายามมุนานะมากขึ้น (Need for Counteraction)
- ค. ความต้องการเกี่ยวกับการมีอำนาจ การต่อต้าน การยอมแพ้ หรือความพ่ายแพ้ ได้แก่
- (14) ความต้องการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น (Need for Dominance)

- (15) ความต้องการทำตามผู้เหนือกว่าด้วยความยินดี นิยมชมชื่นในบุคคลที่มีอำนาจเหนือ (Need for Deference)
- (16) ความต้องการเลียนแบบผู้อื่น เห็นด้วยและคล้อยตาม (Need for Similance)
- (17) ความต้องการเป็นอิสระ (Need for Autonomy)
- (18) ความต้องการแตกต่างจากผู้อื่น (Need for Contrariness) เป็นความต้องการที่จะทำตนไม่ให้เหมือนผู้อื่น

ง. ความต้องการทำร้ายตนเองหรือผู้อื่น ได้แก่

- (19) ความต้องการทำร้ายผู้อื่น (Need for Aggression) ความต้องการเอาชนะผู้อื่นด้วยความรุนแรง ต้องการแก้แค้น
- (20) ความต้องการยอมรับโทษ (need for Abasement) เช่น การยอมรับผิดแทนเพื่อน การฆ่าตัวตายประท้วงผู้อื่น
- (21) ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ (Need for Avoidance of Blame) เช่น การยอมรับคำสั่งหรือปฏิบัติตามกฎข้อบังคับต่างๆ ของหมู่คณะ เพราะกลัวการถูกลงโทษ

จ. ความต้องการเกี่ยวกับความรัก ได้แก่

- (22) ความต้องการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น (Need for Affiliation) เป็นความต้องการทำให้ผู้อื่นรักใคร่ ต้องการรู้จักและมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
- (23) ความต้องการแยกตนเองจากผู้อื่น (Need for Rejection) เป็นความต้องการเมินเฉยจากผู้อื่น ไม่ยินดียินร้ายด้วย
- (24) ความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น (Need for Nurturance) เป็นความต้องการเข้าร่วมในการทำกิจการของผู้อื่น ให้ความเมตตาสงสารผู้อื่น ช่วยผู้อื่นให้พ้นภัยอันตราย
- (25) ความต้องการให้ผู้อื่นช่วยเหลือคุ้มครอง (Need for Succorance) เป็นความต้องการความเห็นอกเห็นใจ ต้องการพึ่งพาผู้อื่น

ฉ. ความต้องการเกี่ยวกับสังคมต่างๆ ไป ได้แก่

- (26) ความต้องการสนุกสนาน (Need for Plays) ต้องการความบันเทิง ผ่อนคลายความตึงเครียด
- (27) ความต้องการรู้ให้เห็น ทดลองให้ดู (Need for Cognizance) เป็นความต้องการสำรวจ ทามคำถาม
- (28) ความต้องการบรรยายให้ผู้อื่นทราบ (Need for Exposition) เช่น คนเราเมื่อมีประสบการณ์ใหม่ๆ แปลกๆ ก็อดเล่าให้ผู้อื่นทราบไม่ได้

แรงจูงใจ (Motives)

โดยทั่วไปแล้ว แรงจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิดกิจกรรม อาจเป็นภาวะรู้สำนึก (Conscious) หรือ ภาวะไม่รู้สำนึก (Unconscious) ก็ได้

ความรู้สำนึก คือ ประสบการณ์ใดๆ ในชีวิตของเรา ที่เรารู้สึกหรือสำนึกได้ ในขณะที่ความไม่รู้สำนึก เป็นประสบการณ์ใดๆ ในชีวิตของเราที่เราไม่รู้สึกรู้ตัว และไม่สามารถจดจำได้

J. Kogan and E. Havernann (อ้างถึงในวลัยลักษณ์ เศษรฤทธิ, 2539) ได้ให้ความหมายแรงจูงใจว่า แรงจูงใจ หมายถึง แรงซึ่งควบคุมพฤติกรรมของคน อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ พฤติกรรมของคนถูกกำหนดและควบคุมโดยแรงจูงใจต่างๆ

สมพงษ์ เกษมสิน (อ้างถึงในวลัยลักษณ์ เศษรฤทธิ, 2539) นิยามแรงจูงใจ คือ ความพยายามที่จะแสดงออก หรือปฏิบัติตามสิ่งที่ต้องการ สิ่งจูงใจมีทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล แต่มูลเหตุจูงใจอันสำคัญของบุคคล คือความต้องการ

แรงจูงใจอาจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้นๆ เอง ภายในได้แก่ ความต้องการ หรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูงหรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการนั้น ส่วนภายนอก ได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้า นำช่องทางและมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมของมนุษย์ ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอกแต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้ง 2 อย่างพร้อมกันก็ได้

แรงจูงใจอาจแบ่งแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Physiological Motives) หรือแรงจูงใจทางร่างกาย เป็นแรงจูงใจเพื่อการดำรงชีวิตอยู่ ซึ่งจะทำให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองอย่างทันทีหรือเร่งด่วน เช่น ความต้องการน้ำ อาหาร อากาศ การขับถ่าย การหลับนอน
2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ แรงจูงใจทางสังคมนี้ อาจได้รับอิทธิพลจากสิ่งเร้าทางสรีรวิทยาที่มองเห็นได้ หรืออาจจะได้รับอิทธิพลจากประสบการณ์ของบุคคล และภาวะทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ไม่อาจมองเห็นได้ ตัวอย่างของแรงจูงใจทางสังคม เช่น
 - ก. แรงจูงใจในการสร้างมิตรภาพ (Affiliative Motives) เป็นแรงจูงใจที่ทำให้เราคบหาสมาคมกับผู้อื่น ถ้าใครถูกโดดเดี่ยวก็จะถูกเพ่งเล็งว่าผิดปกติจากผู้อื่น โดยทั่วไปมนุษย์ต้องเป็นสมาชิกของกลุ่มต่างๆ
 - ข. แรงจูงใจในทางมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น (Dominant Motives) เป็นความต้องการดีกว่า เหนือกว่าผู้อื่น มักแสดงออกโดยการจัดตำแหน่ง ฐานะในสังคมนั้นๆ ทุกคนมักแสวงหาทางให้ตนมียศเหนือกว่าผู้อื่น
3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Psychological Motives) เป็นสิ่งผลักดันที่ทำให้คนเราพยายามพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น เช่น แรงจูงใจเพื่อความสำเร็จ (Achievement Motive) เป็นความต้องการบรรลุถึงความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่างๆ เอาชนะอุปสรรคและสิ่งที่เข้ามาขัดขวาง ความต้องการชนิดนี้มีประโยชน์มากที่จะทำให้การทำงานก้าวหน้า

การศึกษาเรื่องแรงจูงใจ เพื่อให้ทราบถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่เป็นการกระทำที่ล้วนมีจุดมุ่งหมายโดยมี “ความต้องการ” เป็นมูลฐานสำคัญของแรงจูงใจที่ส่งผลให้บุคคลเกิดพฤติกรรมขึ้น ผู้วิจัยจะนำแนวบทบาทของแรงจูงใจดังกล่าวมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์พฤติกรรมการแปลงตัวตนในงานวิจัยชิ้นนี้ ว่าบุคคลที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตมีแรงจูงใจอะไรบ้างที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตน ซึ่งอาจเกิด

จากความต้องการต่างๆ อาทิเช่น ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรัก และมีส่วนร่วม ความต้องการสร้างสิ่งใหม่ ความต้องการดีเด่นเหนือผู้อื่น ความต้องการให้ผู้อื่นสนใจ ความต้องการอิสระ ความต้องการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความต้องการสนุกสนาน และอื่นๆ ตามที่กล่าวไปในแนวคิดจริงหรือไม่ และแรงจูงใจนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการแปลงตัวตนบนอินเทอร์เน็ตอย่างไร

2.4 แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication)

กิตติ กันภัย (2543) ได้กล่าวถึงเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไว้ในหนังสือ “มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่” โดยได้กล่าวถึงความหมายของ CMC ซึ่ง Joseph B. Walther (1992) ได้ให้ความหมายไว้กว้างๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือ ต่างเวลา (Asynchronous) โดยผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Messages) ซึ่งจะถูกลำเลียง (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ดังนั้น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับ CMC และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ระบบเชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสาร และผู้รับสารที่จะทำหน้าที่เป็นสะพานลำเลียงสารที่ถูกใส่รหัส

Sproull, Kiesler & Zubrow (1984, อ้างถึงในสุนิสา ทดลา, 2542) มีความเห็นว่าการศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ส่วนใหญ่จะศึกษาในแนวเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารมากกว่าที่จะศึกษาโครงสร้างสภาพแวดล้อม มีงานวิจัยไม่มากนักที่ศึกษาการสื่อสารในรูปแบบนี้ในแง่มนุษย์และสังคม ซึ่งจะศึกษาบทบาทเฉพาะบุคคลในรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในการสื่อสาร และเป็นที่น่าสนใจว่าการศึกษาในแง่มนุษย์และสังคม จะมีประโยชน์และสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์และการติดต่อซึ่งกันและกัน

Rogers (อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New Communication Technologies) หรือสื่อใหม่ (New Media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด “การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง”

หลังจากสาขา New Media เริ่มเติบโตขึ้น ก็เริ่มมีผู้ให้คำนิยามของคำว่า “สื่อใหม่” ที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น Sonia Livingstone และ Leah A. Lievrouw ที่กล่าวว่า “สื่อใหม่” เกี่ยวข้องกับอีกหลายๆ เรื่อง ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องเทคโนโลยีเท่านั้น ข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมโยงกัน เป็นเครือข่าย และเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นสื่อแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์อย่างสลับซับซ้อนและหลากหลาย ระหว่างปรากฏการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง พฤติกรรม วัฒนธรรม และสถาบัน”

กิตติ กันภัย ได้สรุปไว้ว่า “เทคโนโลยี” เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดผลสะท้อนต่อสังคมในวงกว้าง รวมทั้งส่งผลต่อความสนใจในวงวิชาการที่มีต่อสื่อใหม่ ซึ่งกำเนิดจากเทคโนโลยีใหม่ จึงเกิดเป็นสาขาการศึกษา “New Media” ที่มี “CMC” เป็นศูนย์กลางของการศึกษา

ในการศึกษาเรื่องการแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต เป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมของคนที่อยู่ในสังคมใหม่ที่อาศัยการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (CMC) ซึ่งทำให้เกิดชุมชนที่มีลักษณะเฉพาะขึ้น และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้แตกต่างออกไปจากชีวิตประจำวันอย่างมากมาย โดยบริบททางคอมพิวเตอร์มีลักษณะดังนี้

1. ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัส (Reduce Sensation)

สังคมอินเทอร์เน็ตใช้การสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ อาศัยการพิมพ์ตัวอักษรในการสื่อสารระหว่างคู่สนทนา ทำให้ไม่มีโอกาสในการแสดงอวัจนภาษา (Nonverbal Cue) คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางอื่นๆ ของคู่สื่อสาร อีกทั้งยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (Personality Cue) หมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายในสังคม (Social Meaning) โดยการได้ยินที่แผ่มาในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสาร นอกจากนี้ยังขาดปฏิสัมพันธ์ทางกายจากการสัมผัสทางด้านอื่นๆ เช่นการไม่สามารถจับมือ ตบไหล่ ลูบหลังเพื่อแสดงความรู้สึกเหมือนที่แสดงต่อกันในโลกจริงได้ ดังนั้นการสื่อสารในบริบทคอมพิวเตอร์นี้ จึงทำให้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับจากการรับรู้ทางประสาทสัมผัสในโลกจริง

2. ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect)

การปฏิสัมพันธ์ในบริบททางคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ หรืออาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารภายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่เหมือนสังคมทั่วไปที่มีเงื่อนไขของเวลาและสถานที่ทางกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ในสถานการณ์การสื่อสารภายใต้บริบทเช่นนี้ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกา (Rules) ขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุม จัดการบริบทใหม่ทางสังคมนี้ โดยนัยนี้ การสื่อสารของมนุษย์ด้วยคอมพิวเตอร์ ได้สร้าง “ความเป็นจริงชนิดใหม่” (New Reality) สำหรับผู้ใช้ระบบดังกล่าว ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะไร้ขอบเขตในบริบทนี้สามารถแจกแจงได้ดังต่อไปนี้ คือ

2.1 การปิดบังตัวตน (Anonymity)

บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้บุคคลที่เข้ามาสามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องบอกความจริงต่อคู่สนทนาว่าเป็นใคร มาจากไหน เพศอะไร อายุเท่าไร บุคคลสามารถแสดงออกอย่างอิสระเสรีได้ตามต้องการโดยไม่ต้องกังวลว่าจะมีบุคคลอื่นรู้ว่าเป็นใคร

2.2 การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility)

ในสังคมอินเทอร์เน็ตใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไม่ใช้การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ทำให้คู่สนทนาไม่สามารถมองเห็นซึ่งกันและกันว่าอีกฝ่ายมีรูปร่างหน้าตา ลักษณะอย่างไร ทำให้คู่สนทนาไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมองอย่างไรไม่ว่าจะพิมพ์ข้อความอะไรไปก็ตาม ไม่ต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่กระทำ

2.3 การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity)

การสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้บุคคลมีเวลาคิดหรือจินตนาการข้อความที่จะพิมพ์ตอบโต้ลงไป การสื่อสารไม่จำเป็นต้องกระทำแบบทันทีทันใดเหมือนที่กระทำในโลกจริง บุคคลอาจเดินไปทำธุระอย่างอื่นก่อนที่จะกลับมาสนทนาต่อก็ได้

2.4 การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation)

ในสังคมอินเทอร์เน็ต บุคคลสามารถแยกตัวตนที่แสดงในสังคมนี้ออกจากสังคมจริงโดยสิ้นเชิง เนื่องจากบุคคลสามารถปิดบังตัวตน การมองไม่เห็นคู่สนทนา การไม่ต้องตอบโต้แบบทันทีทันใด มีส่วนทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้ตามที่จินตนาการโดยไม่ต้องกังวลกับสายตาคนรอบข้าง

2.5 ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of Status)

สังคมอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากสังคมจริงตรงที่ในสังคมนี้ ไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นวรรณะ ไม่มีลำดับชั้น ทุกคนที่เข้ามาพบปะสังสรรค์ในสังคมนี้จะมีสถานะเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็นเป็นเศรษฐีหรือยาก ผู้บริหารหรือพนักงานธรรมดา นอกจากนี้ ยังเป็นเวทีในการแสดงความคิดเห็นที่ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน เอื้อประโยชน์ต่อระบบประชาธิปไตย

3. ความเป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Identity Flexibility)

เนื่องจากไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมอินเทอร์เน็ตนี้ ทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้มากตามต้องการในเวลาเดียวกัน รวมถึงสามารถเลือกที่จะแสดงเป็นตัวตนแบบไหนก็ได้ และอาจเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามห้องที่เข้าไปสนทนา

4. ความเป็นบริบทที่มีการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception)

ในบริบทคอมพิวเตอร์ การรับรู้ของคู่สนทนามีได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาโดยผ่านตัวอักษรเท่านั้น ผู้สื่อสามารถสื่อสารสิ่งที่ตนเองต้องการได้อย่างไร้ขอบเขต เพราะตัวตนที่ปรากฏต่อผู้รับเป็นตัวตนที่เกิดจากจินตนาการของผู้รับเอง ซึ่งจินตนาการนี้อาจแตกต่างจากตัวตนที่ผู้สื่อต้องการจะสื่อก็ได้ หรือผู้รับสองคนอาจรับรู้ตัวตนของผู้สื่อแตกต่างกันก็ได้

แม้ว่า CMC จะถูกมองในเชิงวิพากษ์ว่าอาจสร้างผลกระทบต่อคนและความสัมพันธ์ของคนในสังคมในเชิงลบ โดยปฏิสัมพันธ์ในบริบทคอมพิวเตอร์กำลังเข้ามาแทนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ และมีความเป็นมนุษย์ อย่างไรก็ตาม CMC ก็มีจุดดีในการสามารถสร้างสายสัมพันธ์และมิตรภาพในหมู่คนที่อาจไม่มีโอกาสพบกันเลยถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ได้ และ CMC อาจช่วยเพิ่มพูนภาพลักษณ์ของตัวเอง (Self – Image) ทำให้รู้จักตนเองมากขึ้น และนำไปสู่ความรู้สึกที่ว่าต้องควบคุมตัวเอง (Self – Control) ที่อดีตไม่เคยรู้สึกเลยก็เป็นได้

จากแนวคิดที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการที่ผู้สื่อสารไม่รู้จักรัน ว่าเป็นใคร มาจากไหน มีตัวตนจริงหรือไม่ เป็นโอกาสที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนได้ เช่นการแปลงเพศ (Gender Swapping) จากชายเป็นหญิง จากหญิงเป็นชาย พฤติกรรมเช่นนี้เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่เมื่อมีโอกาสให้เป็นในสิ่งที่นึกฝันอยากจะเป็น ได้อยู่ในสถานภาพที่คนไม่รู้จักรัตัวตนที่แท้จริง ก็อยากจะทำในสิ่งที่ในชีวิตจริงไม่สามารถทำได้ เพื่อความสนุกสนาน ระบายความเครียด หรืออาจเกิดจากแรงจูงใจอื่นๆ

ตัวตนที่ปรากฏในชุมชนเสมือน (Virtual Community) นี้ จึงอาจไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง แต่เป็นตัวตนที่แปลงมา และเป็นการง่ายที่จะเกิดการลวงหลอก (Deception) ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์กัน เนื่องจากบรรทัดฐานและโครงสร้างของสังคมประเภทนี้เอื้อให้สามารถกระทำได้นอกจากนี้ บริบทนี้ยังเป็นบริบทการสื่อสารที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง มีสภาวะไร้ขอบเขต บุคคลสามารถมีอิสระมากกว่าในชีวิตจริงโดยไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ ที่ตนได้กระทำลงไป บุคคลหนึ่งอาจมีตัวตนที่หลากหลายเมื่ออยู่ในชุมชนนี้ พฤติกรรมการแปลงตัวตนนี้ทำให้บุคคลได้เป็นในสิ่งที่เขาอยากเป็น ทำให้เกิดความเพ้อฝันในการที่จะกำหนดตัวตนให้เป็นในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนต้องการ ทำให้เกิดจินตนาการ (Fantasy) ในการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเรื่อยๆ รวมถึงการนี้จินตนาการตัวตนของคุณสนทนาจากการรับรู้ที่แตกต่างกันเพราะสื่อสารโดยไม่เห็นว่าคู่สนทนาเป็นใคร มีลักษณะเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ หรือ CMC นี้มาเป็นกรอบในการศึกษาว่าบริบทของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้าค่าตากัน (Nonverbal Cue) ไม่ได้ยินน้ำเสียงของคุณสนทนา (Personality Cue) ไม่สามารถรู้ถึงตัวตนของอีกฝ่ายหนึ่งได้ว่าเป็นคนอย่างไร ไม่ว่าจะเพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ถิ่นกำเนิด อาชีพ จะมีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างไร

2.5 แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism)

ในระหว่างปี 1981-1984 แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ได้กลายเป็นทฤษฎีสำคัญที่จะขาดเสียไม่ได้เมื่อมีการกล่าวถึงบรรดาทฤษฎีร่วมสมัย ทฤษฎีนี้ส่งผลต่อนักคิดหลักๆ มากมาย แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงแต่เฉพาะแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องการแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ตดังนี้

Jean-Francois Lyotard (1986) เริ่มมีบทบาทในปี 1984 จากผลงานเรื่อง "The Postmodern Condition: A Report on Knowledge" ซึ่งเขียนไว้ตั้งแต่ปี 1979 ในงานเรื่องนี้ Lyotard ไม่ได้พูดถึงความเป็นยุคหลังสมัยใหม่เสียทีเดียว แต่จะเน้นหนักไปในเรื่องของความรู้ในยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะของความรู้ที่ได้พัฒนาไปอย่างสูงล้ำ โดย Lyotard ได้กล่าวถึงสังคมในศตวรรษที่ 20 ตอนปลาย และสภาพการณ์ของสังคมยุคหลังอุตสาหกรรมไว้ว่า เป็นสังคมยุคคอมพิวเตอร์ (Computerization Society) ที่ข้อมูลข่าวสารเข้ามาแทนที่การผลิตสินค้าในระบบเศรษฐกิจ และส่งผลกระทบต่อองค์ความรู้ของผู้คน ซึ่งยังหาเหตุผลชัดเจนไม่ได้ว่าองค์ความรู้ดังกล่าวจะเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไร แต่ Lyotard ก็คาดการณ์ไว้ว่า วิธีการค้นคว้าแบบใหม่จะถูกกำหนดให้เป็นไปตามความเป็นไปของผลลัพธ์ที่จะออกมาในตอนท้าย ซึ่งถูกแปลงออกมาในรูปภาษาคอมพิวเตอร์ ยิ่งไปกว่านั้น ความรู้ยังได้กลายเป็น "สินค้าข่าวสาร" (Information Commodity) ในขณะที่ศาสตร์ต่างๆ จะถูกละทิ้งความถูกต้องครบถ้วนแบบดั้งเดิม และกลายเป็นเครื่องมือของผู้ที่มีอำนาจ

Jean Baudrillard (1975) เริ่มเป็นที่รู้จักจากงานชื่อ "The Mirror of Production" และได้กลายเป็นนักคิดคนสำคัญของ Postmodern จากเรื่อง "Simulations" ซึ่งรวบรวมงานชุด "The Procession of Simulacra" ไว้ โดยจะบรรยายถึง Simulation World หรือโลกของการจำลองแบบในยุค Postmodern ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของข้อสันนิษฐานที่ว่า การพัฒนาการผลิตสินค้าร่วมกับเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร ได้นำไปสู่ความสำเร็จของวัฒนธรรมการแสดงความหมาย (Signifying Culture) ซึ่งได้กลับทิศทางของเหตุวิสัย เนื่องจากความสัมพันธ์ทางสังคมนั้น เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม จนถึงขอบเขตที่เราไม่สามารถพูดเกี่ยวกับชนชั้นหรือบรรทัดฐานได้อีกต่อไป

Baudrillard (1975) ได้อธิบายถึงลักษณะของสังคมยุคหลังสมัยใหม่ว่าเป็นสังคมหรือโลกที่สร้างจากภาพจำลอง (Simulation) ความจริงที่เกินจริง (Hyperreality) การรวมความหมาย (Implosion of Meaning) และเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ซึ่งมักจะเป็นระบบดิจิทัลที่ต้องการคำตอบในลักษณะใช่หรือไม่อยู่ตลอดเวลา ในยุคหลังสมัยใหม่ ความเป็นจริง (Reality) จะเป็นตัวต้นแบบแรก (Model) ให้มนุษย์สร้างภาพจำลอง (Simulation) หรือเลียนแบบขึ้นมา แต่ต่อมา การเกิดของภาพจำลองในรุ่นถัดมา ก็ไม่จำเป็นที่จะต้องพึ่งพาความเป็นจริงอีก ภาพจำลองเหล่านั้น จะเป็นตัวต้นแบบให้กันเองจนเกิดเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) และจะเป็นความเป็นจริงที่เกินจริง (Hyperreality) ในที่สุด

การจำลองแบบ คือการปลอมแปลงให้มีขึ้นในสิ่งที่ยังไม่มี แต่การจำลองแบบก็ไม่ใช้การปลอมธรรมชาติแบบง่าย ๆ เช่น คนที่ปลอมว่าตัวเองป่วย ก็ไปเข้านอนและทำให้ดูว่าป่วย แต่คนที่จำลองแบบว่าป่วย จะมีอาการบางอย่างเกิดขึ้นด้วย การปลอมยังมีกฎแห่งความเป็นจริงแต่ถูกซ่อนไว้ ในขณะที่การจำลองแบบคุกคามความแตกต่างระหว่าง True และ False ระหว่าง Real และ Imaginary

Baudrillard ได้ลำดับพัฒนาการของภาพนิมิต (Simulacrum) ซึ่งเริ่มปรากฏเด่นชัดในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) โดยเริ่มจาก

- **การทำเทียม (Counterfeit)** ถือเป็นแบบแผนหลักในยุคคลาสสิก เริ่มจากยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการไปจนถึงยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นผลมาจากการทำลายระบบเจ้าขุนมูลนายโดยชนชั้นกลาง รวมถึงการขยายความหมายของการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งแต่เดิมถูกใช้เฉพาะในระบบเจ้าขุนมูลนายเท่านั้น ศิลปะของชนชั้นสูงแพร่กระจายสู่สาธารณชนมากขึ้น เช่น โรงละครที่มีการตกแต่งอย่างหรูหราอลังการ ขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นถึงการสร้างสัญลักษณ์ใหม่ ๆ ของชนชั้นกลางในลักษณะทำเทียมจากของจริง แต่การทำเทียมก็มีผลแค่เพียงเป็นการแทนที่ในแง่การใช้สอยและรูปแบบที่ดูเหมือนเท่านั้น แต่ยังไม่สามารถตัดขาดมิติความสัมพันธ์ระหว่างของจริงกับของเทียม รวมทั้งแตกต่างในด้านโครงสร้างและวัตถุดิบอีกด้วย
- **การผลิต (Production)** ถือเป็นแบบแผนหลักในยุคอุตสาหกรรม เมื่อมีเครื่องจักรกลเข้ามาช่วยสร้างความสามารถในการผลิตสิ่งต่าง ๆ ได้ทีละมากๆ จึง

ก่อให้เกิดกฎแห่งความเท่าเทียมกัน ความเป็นเอกลักษณ์หายไป ของจริงของเทียม ไม่ได้เป็นปัญหาอีกต่อไป เนื่องจากไม่เห็นความแตกต่าง มิติความสัมพันธ์ระหว่างของจริงและของเทียมถูกตัดขาดออกจากกัน ดังนั้น ระบบงานและสายพานการผลิตจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก และเป็นจุดกำเนิดของการผลิตซ้ำ (Reproduction) เมื่อการทำซ้ำก่อให้เกิดสัญลักษณ์ใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น ความสับสนก็เพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย เริ่มมีคำถามเกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่างๆ มากขึ้นในแง่ของการค้นหาความหมายระบบรหัส (Code) จึงถูกนำมาช่วยอธิบาย

- **การจำลองแบบ (Simulation)** ถือเป็นแบบแผนที่แพร่หลายในยุคปัจจุบัน เมื่อก้าวเข้ามาสู่ยุคของข้อมูลข่าวสาร การผลิตซ้ำจึงเปลี่ยนมาเป็นการจำลองแบบโดยจุดประสงค์ที่เปลี่ยนไป จากเน้นเพื่อการค้า ก็เริ่มมีการหันกลับมามองการแข่งขัน ความเป็นเลิศ ความโดดเด่น และมีภาพลักษณ์เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง เป็นลักษณะที่เรียกว่า “มีความแตกต่างในความเหมือน”

เนื่องจากความจริงถูกแปรสภาพไปจากการแข่งขันดังกล่าว ลักษณะที่เกินจริง (Hyperreal) ของการจำลองแบบจึงเกิดขึ้นในที่สุด ทั้งนี้ เพราะในทุกๆ ครั้งที่ความจริงถูกทำซ้ำ (Reproduction) ผ่านสื่อต่างๆ จากสื่อหนึ่งไปอีกสื่อหนึ่ง ความจริงจะค่อยๆ จางหายไป ในขณะเดียวกันก็ส่งผลให้เกิดความจริงใหม่ขึ้นมาทดแทน ซึ่งความจริงใหม่นี้มีพลังเหนือกว่า และไม่ใช่แค่เพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาทดแทนความจริงที่หายไปเท่านั้น แต่กลับกลายเป็นความจริงยิ่งกว่าความจริง หรือจริงมากจนเกินจริงในตัวของมันเอง ซึ่งเป็นที่แน่นอนว่าลักษณะที่เกินจริงดังกล่าวเป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับได้ เพราะลักษณะเกินจริงนั้น ได้ลบช่องว่างระหว่างความจริงกับสิ่งที่สร้างขึ้นจากจินตนาการออกไปจนหมด หรือกล่าวง่าย ๆ คือความจริงไม่มีตัวตนเหลืออยู่แล้ว ก่อนที่ลักษณะเกินจริงจะพัฒนาตัวเองขึ้นมา

โดยสรุปแล้ว โลกแห่งการจำลองแบบ (Simulation World) ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีนี้ ก็คือโลกบนอินเทอร์เน็ตนั่นเอง สังคมบนอินเทอร์เน็ตนับเป็นสังคมใหม่ที่เกิดขึ้น และมีรูปแบบที่แตกต่างจากสังคมจริง ชุมชนที่เกิดขึ้นในสังคมนี้เป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่จำลองแบบชุมชนจริง ต่างกันตรงที่การสื่อสารในชุมชนนี้ไม่ใช้การสื่อสารโดยตรงที่เห็นหน้าค่าตากัน แต่มีตัวกลางคือคอมพิวเตอร์มาเชื่อมต่อ ตัวตนที่ปรากฏในชุมชนนี้ก็ไม่ใช้ตัวตนจริงๆ แต่เป็นตัวตนเสมือน (Virtual Identity) เป็นตัวตนที่แปลงมาเป็นสิ่งที่เขา

อยากเป็น และถ้าหากว่าตัวตนนั่นๆ ได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ ว่าเหมาะกับตัวเขา ตัวตนจริง ๆ ก็อาจถูกทดแทนโดยตัวตนใหม่ที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) และแนวคิดเรื่องการจำลองแบบ (Simulation) นี้ มาเป็นกรอบในการมองสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ต และในห้วงสนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร

2.6 แนวคิดเรื่องเพศ (Gender)

กาญจนา แก้วเทพ (2510) กล่าวว่าโครงสร้างทางสังคมได้จัดระบบระเบียบแบบแผนความสัมพันธ์ในด้านต่างๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการผลิต เรื่องอำนาจการปกครอง ตลอดจนจนถึง ความสัมพันธ์ระหว่างชายกับหญิงด้วย ส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคม ประกอบด้วย สถาบันสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว การศึกษา ศาสนา สื่อมวลชน กลุ่มเพื่อนที่ทำงาน การเมือง ฯลฯ สถาบันสังคมดังกล่าวทำหน้าที่ชี้แจงให้สมาชิกในสังคม ดำเนินกิจกรรมทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นในฐานะพ่อแม่ลูก เป็นลูกจ้าง เป็นนักการเมือง เป็นพลเมือง ฯลฯ ให้เป็นไปตามการออกแบบของโครงสร้างทางสังคมนั้นๆ

ภายในโครงสร้างทางสังคม จะมีลักษณะเฉพาะที่เรียกว่า “สังคมแบบถืออำนาจชายเป็นใหญ่” สังคมเช่นนี้ จะกำหนดไว้อย่างตายตัวว่า “ความเป็นหญิง” คืออะไร พร้อมทั้ง กำหนดว่า “ความเป็นชาย” คืออะไร ส่วนการจัดวางของความสัมพันธ์ของทั้ง 2 เพศนี้ สังคมได้จัดให้ “ความเป็นชาย” อยู่เหนือ “ความเป็นหญิง” ทุกอย่าง คุณค่าความเป็นชาย ก็เหนือกว่าคุณค่าความเป็นหญิง

และ ณ จุดนี้เอง ที่โครงสร้างสังคมได้ค่อยๆ แปรเปลี่ยน “ความแตกต่างระหว่างเพศ” ให้มาเป็น “ความไม่เท่าเทียมระหว่างเพศ” (Sex Inequality) “เพศ” กลายเป็นเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินคุณค่าต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหญิงและชาย เช่น การทำงานบ้าน การทำงานบริการ น้ำตา ฯลฯ ซึ่งเป็นของที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิง จะถูกกำหนดให้มีคุณค่าต่ำเสมอในสังคมแบบถือชายเป็นใหญ่

จากนั้น บรรดาสถาบันต่างๆ ของสังคมที่มนุษย์เราต้องมีชีวิตเกี่ยวพันด้วย ตั้งแต่ลี้มตา ดูโลกจนถึงลมหายใจสุดท้าย ต่างก็ทำหน้าที่อบรมบ่มเพาะให้สมาชิกในสังคมทั้งชายและหญิง เรียนรู้และซึมซับความไม่เสมอภาคเท่าเทียมนั้นเข้าไปในตัวเอง ยิ่งเรามีชีวิตผ่านสถาบันต่างๆ มากขึ้นและนานเข้า เราก็ยิ่งเรียนรู้ความไม่เสมอภาคนี้มากขึ้นเรื่อยๆ ดังที่มีการวิจัยว่า

“เด็กหญิงและเด็กชายจะยังไม่รู้ตัวเองว่าเป็นเพศที่มีความถนัดอะไรจนกระทั่งถึงชั้นมัธยม”

การทำงานของสถาบันสังคมนั้น ดำเนินอยู่ในกิจกรรมชีวิตประจำวันของเรา โดยทำงานอยู่ตลอดเวลาที่ละเล็กละน้อย และอย่างไม่รู้ตัว การกำหนดบทบาททางเพศปรากฏขึ้น เมื่อเด็กผู้ชายควรจะเล่นปืน ในขณะที่เด็กผู้หญิงควรจะเล่นตุ๊กตา เด็กผู้ชายต้องนั่งกางเกง ในขณะที่เด็กผู้หญิงต้องนั่งกระโปรง คำสั่งเช่นนี้จะมีอยู่ตลอดเวลาในช่วงชีวิต แม้ว่าจะมีการยกเลิกคำสั่งเก่าไปบ้าง แต่คำสั่งใหม่ก็ยังมีจุดใหญ่ใจความเช่นเดิม

ในสังคมจะมีค่านิยมเกี่ยวกับการคาดหวังบทบาทของชายและหญิง สังคมจะมีการคาดหวังว่า ชายและหญิงควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับเพศของตน วัฒนธรรมเรื่องเพศจะแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม และวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization Process) รวมทั้งการจัดองค์กรของสังคมนั้นๆ

George Simmel (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 1987) ได้กล่าวไว้ว่า “วัฒนธรรมทั้งหมดของเราทั้งหมดนี้ ล้วนเป็นวัฒนธรรมของเพศชายทั้งสิ้น” สังคมได้ขนานบทบาททางเพศไว้ให้ทุกคนปฏิบัติตาม คือ ผู้หญิงต้องปฏิบัติตัวให้ด้อยกว่าจึงจะมี “บทบาททางเพศ” ที่เหมาะสม

Simone de Beauvoir (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 1987) กล่าวว่า “เรามีได้เกิดมาอย่างเป็นหญิง หากแต่เราได้กลายเป็นหญิงในภายหลัง” โดยสังคมจะมีกระบวนการทางสังคม 2 กระบวนการที่ช่วยสืบทอดความเข้าใจ ความรู้สึก และพฤติกรรมจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง คือ

- 1) กระบวนการขัดเกลาทางสังคม เป็นมาตรการแรกสุดที่สังคมจะทำการถ่ายทอดโครงสร้างทางจิต-เพศ (Psycho-Sexual Structure) ที่สอดคล้องกับสภาพสังคมให้แก่คนแต่ละรุ่นต่อเนื่องกันไป
- 2) การควบคุมทางสังคม หากผู้หญิงไม่ยอมทำตาม “บทบาทที่เสียเปรียบทางเพศ” ที่สังคมกำหนดมาแล้ว จะได้รับการลงโทษด้วยรูปแบบที่เบาสุดถึงแรงสุด

แนวคิดเรื่องเพศนี้ จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับการแปลงเพศ (Gender Switching) ที่ปรากฏขึ้นให้เห็นในการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ว่าเกิดจากสาเหตุอะไร เป็นเหตุผลในระดับปัจเจกบุคคล การที่ผู้หญิงแปลงตัวเป็นเพศชาย เนื่องจากการต้องการมีอำนาจ ไม่อยากโดนควบคุม ต้องการความเหนือกว่า เนื่องจากเราอยู่ในประเทศไทย ซึ่งมีสังคมที่ชายเป็นใหญ่ และมีกระบวนการทางสังคมที่ขัดเกลาให้ผู้หญิงมีความรู้สึกด้อยกว่าผู้ชาย เมื่อเข้ามาสู่บริบทที่เป็นสังคมเทียมในโลกอินเทอร์เน็ต ไม่มีใครรู้ตัวตนที่แท้จริงของเรา จึงเป็นไปได้ที่จะเป็นแรงจูงใจให้เกิดการแปลงเพศจากหญิงเป็นชายขึ้นมา

ส่วนการแปลงเพศจากชายเป็นหญิง ก็เกิดจากความต้องการเข้าไปใกล้ชิด สนุกสนม เพราะเกิดจินตนาการ (Fantasy) ที่ว่า หากตัวเองเป็นผู้หญิง จะได้รับการต้อนรับเข้ากลุ่มเพศหญิงได้ดีกว่าหรืออาจทำไปเพื่อความสนุกสนาน คลายเครียดก็เป็นได้

2.7 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของรัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com พบว่า ลักษณะมณฑลสาธารณะที่เกิดจากการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เป็นเวทีเสวนาทางวัฒนธรรม (Cultural Forum) ที่มีประเด็นตามความสนใจของผู้ใช้งาน และยังมีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่เกิดขนานไปกับโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะการมีส่วนร่วมเป็นการปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ (Machine Interactivity) หน้าที่ของมณฑลสาธารณะบนคอมพิวเตอร์นี้ คือเป็นช่องทางให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลสาธารณะ การสอดส่องดูแลสภาพแวดล้อม การกระตุ้นเร้าและผลักดันเพื่อผลประโยชน์แห่งชาติ การสร้างสารสัมพันธ์ การให้ความบันเทิง และช่องทางการสื่อสารต้องห้าม นอกจากนี้ ผู้ใช้งานยังใช้มณฑลสาธารณะเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจของตนเอง คือ เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัว เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากคนอื่น ๆ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง และใช้เพื่อเป็นตัวกลางในการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่น

จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงลักษณะการสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ และลักษณะของชุมชนเสมือนที่มีอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต รวมทั้งหน้าที่ของมณฑลสาธารณะว่าให้ประโยชน์ต่อส่วนรวม และตอบสนองความพึงพอใจของผู้เข้าไปอยู่ในสังคมนี้ได้อย่างไร ผู้วิจัยจะนำข้อมูลการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์และสังคมเสมือนนี้ มาเป็นส่วนช่วยในการศึกษาบริบททางคอมพิวเตอร์ในงานวิจัยเรื่องการแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ตต่อไป

งานวิจัยของศุภนิสา ทดลา (2542) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้การวิจัยเชิงพรรณนาวิเคราะห์ พบว่า รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาเป็นไปในแบบที่แตกต่างและคล้ายคลึงกับการแสดงออกในโลกของความเป็นจริง และเปิดโอกาสให้ผู้สนทนามีโอกาสในการแสดงออกของการสื่อสารอย่างไร้ขอบเขต นอกจากนี้ ผู้สนทนาจะใช้ข้อความตลอดจนสัญลักษณ์ในการแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกในการสนทนา อีกทั้งยังคิดสร้างคำ สร้างรูปแบบประโยคใหม่ๆ ซึ่งเป็นรูปแบบเฉพาะ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของการสื่อสารประกอบด้วย ลักษณะที่เป็นชุมชนจำลอง สภาพการไร้การขัดขวางและควบคุม การไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย การไม่รู้จักผู้ที่สื่อสารด้วย การปลอมตัว การหลอกลวง การเป็นตัวตนหลากหลาย การเปลี่ยนแปลง การสร้างจินตนาการ

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารของผู้สนทนาที่อยู่ในห้องสนทนาบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยได้กล่าวถึงบริบททางคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ลักษณะชุมชนจำลองที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ได้ก่อให้เกิดลักษณะอย่างไรต่อพฤติกรรมกรรมการสนทนา และต่อบุคคลที่เข้ามาสนทนาในชุมชนแห่งนี้อย่างกว้างๆ จากแนวคิดที่ว่า การสื่อสารในชุมชนเสมือนนี้ เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้มีการแสดงอวัจภาษา ไม่ได้ยินเสียงพูด เป็นการสื่อสารที่ไร้การขัดขวางและควบคุม คนมีอิสระในการทำอะไรก็ได้ หรือเป็นอะไรก็ได้ตามต้องการ ทำให้คนที่เข้ามาสนทนามีพฤติกรรมหลอกลวง มีการปลอมตัวเป็นตัวตนที่หลากหลายขึ้น งานวิจัยชิ้นนี้ จึงถือเป็นงานวิจัยนำร่องที่ให้ผู้วิจัยนำมาใช้ศึกษาพฤติกรรมของผู้สนทนาในโปรแกรมสนทนา บนโลกอินเทอร์เน็ตโดยศึกษาถึงไปถึงกระบวนการการแปลงตัวตนว่ามีสาเหตุมาจากอะไร ลักษณะของตัวตนที่ปรากฏให้เห็นมีอะไรบ้าง และบริบทแบบนี้เอื้อให้เกิดการแปลงตัวตนได้อย่างไร

งานวิจัยของสุมนา อุษณีย์มาศ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่องสัญลักษณ์ทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ irc.webmaster.com โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของบทสนทนาศึกษาสัญลักษณ์ทางเพศ และใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อศึกษาปัจจัยที่ผลในการสร้างและใช้สัญลักษณ์ทางเพศ

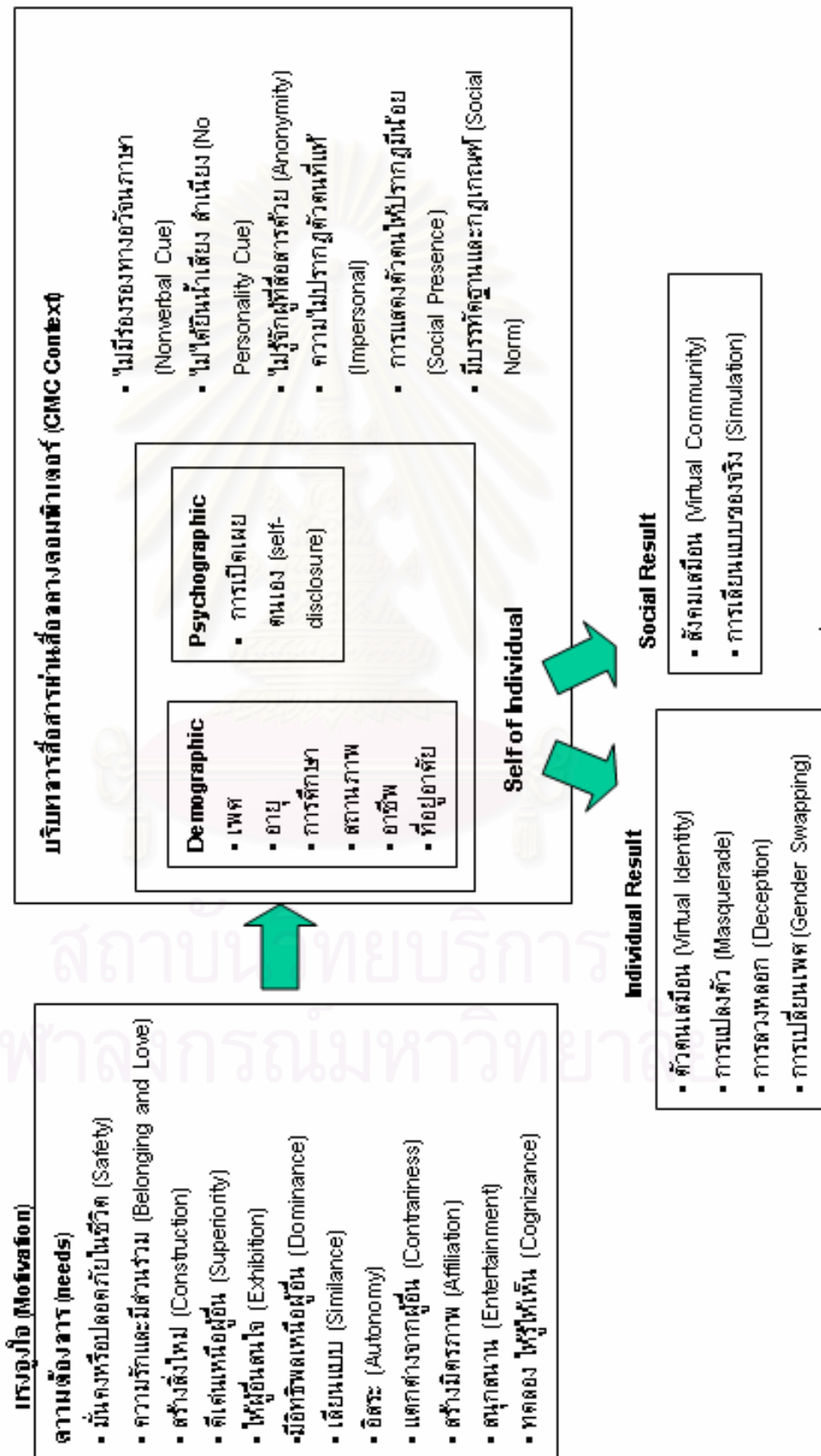
จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศ ซึ่งได้กล่าวถึงสัญลักษณ์ประเภท Symbol ที่ปรากฏให้เห็นในบทสนทนา โดยแบ่งออกเป็นระดับธรรมดา คือ ภาษา และระดับลึกคือสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ รวมถึงแบบแผนการนำเสนอสัญลักษณ์ทางเพศ ได้แก่ การแสดงจุดประสงค์หรือความต้องการ การแสดงอารมณ์หรือความรู้สึก การแจกแจงหรือแจ้งคุณสมบัติของตนเอง และการกระทำ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงประเภทของความหมายทั้งโดยอรรถและโดยนัย ซึ่งพบความหมายโดยนัยมากกว่า สัญลักษณ์ทางเพศเหล่านี้เกิดจากปัจจัยทางด้านสังคมวิทยา – จิตวิทยา ได้แก่ เรื่องเพศ และปัจจัยด้านการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เรื่องเวลา ห้อง และการสื่อสาร 2 ทาง จากงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นส่วนช่วยในการศึกษาเกี่ยวกับการแปลงเพศในห้องสนทนา และปัจจัยที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนในบริบทของการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ในยุคหลังสมัยใหม่

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

การแปลงตัวตนในห้องส่งสนามเบบอินเทอร์แอคทีฟ



ภาพที่ 2.1

แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนโลกอินเทอร์เน็ต เป็นการวิจัยที่มีจุดมุ่งหมาย 3 ประเด็น คือ เพื่อสำรวจ (Exploration) ตัวตนของคนเข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจาก เรื่องการแปลงตัวตนยังเป็นเรื่องใหม่ที่ยังไม่ค่อยมีคนทำวิจัยในประเทศไทย นอกจากนี้ งานวิจัยชิ้นนี้ยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อพรรณนา (Description) ลักษณะตัวตนของคนเข้ามาในห้องสนทนา รวมทั้งอธิบาย (explanation) กระบวนการแปลงตัวตน และเพื่อวิเคราะห์ (Analyze) แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน รวมทั้งวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตนขึ้น งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือในการทำวิจัยคือ

1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation)
3. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)
4. การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group)

เพื่อให้การศึกษาค้นคว้าวิจัยเป็นไปอย่างมีระบบ ผู้วิจัยจึงแบ่งกระบวนการศึกษาออกเป็น 3 ประเด็นตามจุดประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

- | | |
|--------------|--|
| ประเด็นที่ 1 | เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา |
| ประเด็นที่ 2 | เพื่อศึกษากระบวนการแปลงตัวตน และวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน |
| ประเด็นที่ 3 | เพื่อวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน |

3.1 ศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา

มีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยของประเด็นดังกล่าวดังต่อไปนี้

3.1.1 แนวทางการศึกษาวิจัย

การวิจัยประเด็นนี้ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้เกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ (Demographic) อันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ อาชีพ ที่อยู่อาศัย รวมทั้งใช้การสัมภาษณ์ถึงลักษณะพื้นฐานตามเกณฑ์ที่ได้ระบุไว้ประกอบ เพื่อสำรวจและพิจารณาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตในภาพกว้าง และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยศึกษาในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาในเชิงลึก เพื่อให้เห็นลักษณะตัวตนชัดเจนยิ่งขึ้น

3.1.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)

การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อตอบปัญหานำวิจัยข้อแรก คือลักษณะตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดูจาก Social Artifact คือเนื้อหา ได้แก่ ชื่อ และบทสนทนาที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ส่วนการสัมภาษณ์เพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากปัจเจกบุคคลในห้องสนทนาโดยเป็นการสัมภาษณ์แบบออนไลน์

3.1.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากร คือ เนื้อหาที่ปรากฏในห้องสนทนา และปัจเจกบุคคลที่ทำการสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

การสุ่มตัวอย่าง

ก. Server

จากการสำรวจของผู้วิจัย พบว่าในปัจจุบัน ประเทศไทยมีจำนวนห้องสนทนาบน Server ที่ให้บริการทางด้านการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตกว่า 10,000 ห้อง ผู้วิจัยได้ใช้การเลือกตัวอย่างแบบ Non-Probabilistic Sampling ด้วยการเลือกอย่างเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา คือ ต้องเป็น server ที่คนเข้ามาใช้บริการมากที่สุดในแต่ละวัน จากการสังเกตของผู้วิจัยเป็นเวลา 2 อาทิตย์พบว่า Server ที่ได้รับความนิยมมากอันดับหนึ่ง คือ irc.webmaster.com ซึ่งในแต่ละวัน จะมีจำนวนห้องสนทนาโดยเฉลี่ยประมาณ 5,000-6,000 ห้อง และมีผู้เข้ามาใช้บริการหลายหมื่นคน สาเหตุอีกประการหนึ่งที่เลือก server irc.webmaster.com อยู่บนข้อสันนิษฐานที่ว่า เมื่อมีคนเข้าไปใช้บริการมาก ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนมากขึ้นตามลำดับ

ข. ห้องสนทนา (Chat Room)

ใน Server ของ irc.webmaster.com มีจำนวนห้องสนทนาทั้งหมดโดยเฉลี่ยประมาณ 5,500 ห้อง จำนวนของห้องสนทนาจะไม่แน่นอนในแต่ละวัน ขึ้นอยู่กับจำนวนคนที่เข้าใช้บริการและช่วงเวลา โดยช่วงเวลาตอนกลางวันจะมีผู้เข้ามาใช้มากกว่าตอนกลางคืน นอกจากนี้ เรายังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ลำดับของห้องสนทนาที่มีผู้เข้าใช้มากที่สุดปรับเปลี่ยนไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับประเภทของห้องสนทนานั้นๆ

เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างนี้สามารถเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมดได้ ผู้วิจัยได้ทำการจัดกลุ่ม (Categories) ของห้องสนทนาประเภทต่างๆ โดยดูจากวัตถุประสงค์ของห้องสนทนานั้นๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม คือ

- 1) ห้องที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการรวมกลุ่ม หรือเป็นชุมชนตามสถานที่ที่คนอาศัยอยู่ (Community)
- 2) ห้องที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหามิตรภาพ (Friendship)

- 3) ห้องที่มีวัตถุประสงค์ในเรื่องทางเพศ (Sexuality)
- 4) ห้องที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาความรู้ รวมทั้งการแลกเปลี่ยนทัศนคติ และความคิดเห็นต่างๆ (Knowledge)
- 5) ห้องที่มีวัตถุประสงค์ในด้านความบันเทิง คลายเครียด พักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ (Recreation)

หลังจากที่ผู้วิจัยแบ่งประเภทของห้องตามวัตถุประสงค์แล้ว ผู้วิจัยได้นำรายชื่อห้องสนทนาที่มีทั้งหมดบน irc.webmaster.com มาพิจารณาเพื่อหาห้องสนทนา 2 อันดับแรกที่มีคนเข้าไปนิยมใช้มากที่สุดในแต่ละกลุ่ม โดยนำห้องสนทนาใน 10 อันดับแรกมาทำการจัดอันดับความนิยม สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกห้องสนทนาที่มีคนเข้าไปใช้มากที่สุด มาจากข้อสันนิษฐานที่ว่า ยิ่งคนเข้าไปอยู่ในห้องสนทนา มาก ก็ย่อมมีโอกาสจะเกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนมากขึ้น เป็นอันดับ ห้องที่นำมาจัดอันดับความนิยมมีดังนี้

ประเภท (Categories)	ห้องสนทนา 10 อันดับแรกที่เอามาจัดอันดับ
1. Community	เชียงใหม่, กรุงเทพฯ, อุตรธานี, ลำปาง, คนขอนแก่น, อุบลราชธานี เชียงราย, โคราชน่ารัก, เด็กหาดใหญ่, abac
2. Friendship	น่ารัก, หาแฟน, จีบกันได้, หวานใจ, น่ารักหาเพื่อน, หาแฟนเด็กมหาลัย, นักศึกษาหาเพื่อน, คนทำงานหาเพื่อน, คนทำงาน, เพื่อนใจวัยทำงาน
3. Sexuality	เกย์กรุงเทพ, มหาลัยสาวชายตัว, คนหล่อครับ, ชายบริการ, สาวทสาวนักศึกษา, เซ็กซี่สาวมัธยม, เล่าเรื่องเสียว, อยากมีเซ็กซี่ เกย์ซักว่าว, คุยเซ็กซี่
4. Knowledge	สอนคอมพิวเตอร์, คนทำงานร้านเน็ต, ห้องปัญญาชน, สอนคอม, ร้านเน็ตกรุงเทพฯ, ลินุกซ์, เด็กเรียน, คุยเรื่องคอม, สอนทำบอท, ศาสนาเปรียบเทียบ
5. Recreation	รักกลอน, มุมโปรด, เทียวกลางคืน, สเก็ตบอร์ด, ร้องเพลง, นอนคุย, ร็อค, คนรักคนตรี, กวี, เด็ก skate

ตารางที่ 3.1

แสดงห้องสนทนา 10 อันดับแรกของประเภทห้องสนทนาแต่ละกลุ่ม

ผู้วิจัยได้ทำ Preliminary Observation เป็นเวลา 2 อาทิตย์ วันเว้นวัน โดยเข้าไปสำรวจตามช่วงเวลาที่ผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 3 ช่วง คือ 06:01-14:00, 14:01-22:00, 22:01-06:00 โดยผู้วิจัยได้จัดทำตารางเพื่อใช้บันทึกจำนวนผู้เข้าใช้ห้องสนทนาแต่ละห้องตามช่วงเวลาต่างๆ และนำมาคำนวณหาอัตราส่วนของห้องสนทนาที่คนเข้ามาใช้มากที่สุด 2 อันดับแรกในแต่ละกลุ่ม พบว่าห้องสนทนาที่จะเลือกมาทำการวิจัยอย่างละ 2 ห้องในแต่ละกลุ่มมีดังนี้

ประเภท (Categories)	ห้องสนทนาที่ใช้ในการทำวิจัย
1. Community	เชียงใหม่, กรุงเทพ
2. Friendship	น่ารัก, หาแฟน
3. Sexuality	เกย์กรุงเทพ, มหาลัยสาวชายตัว
4. Knowledge	สอนคอมพิวเตอร์, ห้องปัญญาชน
5. Recreation	รักกลอน, เทียวกลางคืน

ตารางที่ 3.2

แสดงห้องสนทนาที่จะนำมาใช้ในการทำการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลโดยการเข้าไปดูเนื้อหาที่ปรากฏขึ้นในห้องสนทนาทั้ง 10 ห้องนี้และทำการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อหาตัวตนของคนที่ใช้ไปเล่นโปรแกรมสนทนาโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ

ในการสุ่มตัวอย่างเพื่อดูลักษณะตัวตนของผู้ที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตในภาพกว้าง หรือในเชิงปริมาณ (Quantitative) ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนตัวอย่างเท่ากับจำนวนนับ 50 ครั้งต่อห้อง ต่อเกณฑ์แต่ละอันตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ คือเพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ ต่อช่วงเวลาการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เท่ากัน อย่างไรก็ตาม หากการทำการวิเคราะห์เนื้อหาโดยการดูจากชื่อ และบทสนทนา มีจำนวนนับไม่ครบ 50 ครั้ง เนื่องจากบุคคลที่เข้ามาใช้ห้องสนทนาบางคน มิได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสนทนา ณ ห้องกลาง ซึ่งเป็นห้องที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลที่อยู่ในห้องสนทนาเพิ่มเติมถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อให้

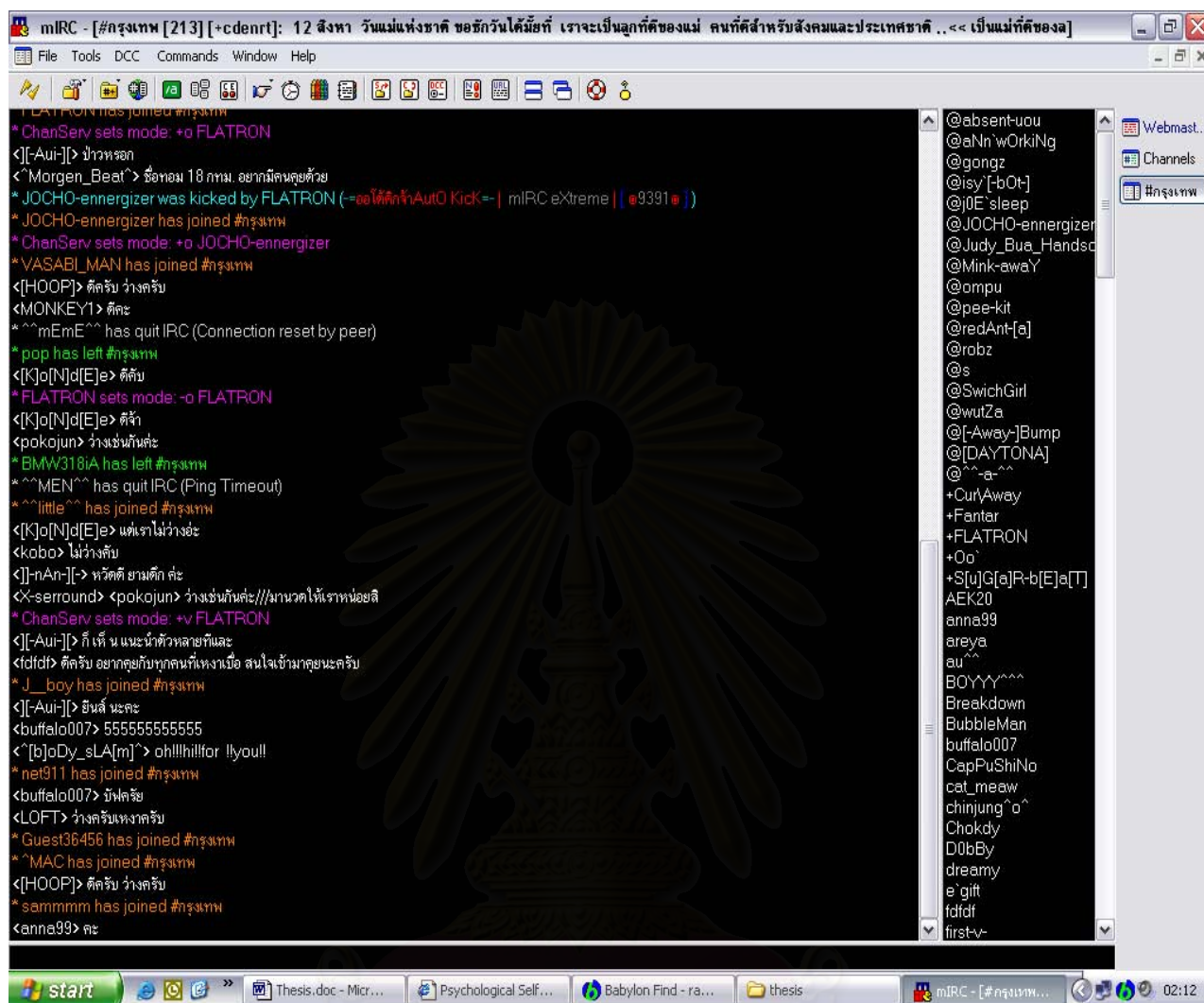
การสุ่มตัวอย่างทำอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธี Systematic Random Sampling นับทุกชื่อที่ 5 ของบุคคลที่อยู่ในห้องสนทนาสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้สัดส่วนครบทุก 50 ต่อเกณฑ์ตามที่กำหนด

ในการสุ่มตัวอย่างเพื่อดูลักษณะตัวตนของผู้ใช้โปรแกรมสนทนาในเชิงลึก หรือในเชิงคุณภาพ (Qualitative) ซึ่งสามารถดูได้จากชื่อและบทสนทนาในห้องสนทนา ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกครั้งที่ 3 ของการเก็บข้อมูลในแต่ละห้องสนทนา ทั้งนี้ เพราะผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ข้อมูลจากห้องสนทนาห้องเดียวกัน สามารถให้ข้อมูลที่เหมือนกันได้ จากทั้งหมดที่ต้องทำการเก็บข้อมูลห้องละ 5 ครั้ง โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาโดยดูจากบทสนทนาของห้องนั้นๆ และจากตัวอย่างชื่อ โดยแต่ละห้องเลือกเก็บมา 10 ชื่อ ซึ่งทำการสุ่มเลือกโดยใช้วิธี Systematic Random Sampling คือเลือกทุกชื่อที่ 5 จนครบเพื่อนำมาจัดกลุ่มลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็น

กลุ่มตัวอย่างและขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการดูลักษณะตัวตนในเชิงปริมาณ ได้แก่เนื้อหาคือ ชื่อ และบทสนทนาที่ปรากฏขึ้นจากการเข้าไปพูดคุยกันของบุคคลในแต่ละห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ทในช่วงเวลาที่กำหนด และปัจเจกบุคคลที่ทำการสนทนาบนอินเทอร์เน็ทหากมีการสัมภาษณ์เพิ่มเติม ทั้งหมด 6 เกณฑ์ เกณฑ์ละ 50 จำนวนนับ เท่ากับ 300 จำนวนนับต่อห้องต่อครั้ง โดยเก็บข้อมูลห้องละ 5 ครั้งภายในเวลา 2 เดือน เท่ากับ 1,500 จำนวนนับต่อห้อง และเท่ากับ 3,000 จำนวนนับต่อกลุ่ม

ส่วนกลุ่มตัวอย่างในการดูลักษณะตัวตนในเชิงคุณภาพ คือ ชื่อและบทสนทนาที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างตามวิธีข้างต้นทั้งหมด 100 ชื่อ และบทสนทนาจำนวน 10 ห้อง



ภาพที่ 3.2

แสดงตัวอย่างห้องสนทนาใน irc.webmaster.com

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นี้ ได้ใช้เครื่องมือ คือ

- 1) Coding Sheet ในการแยกแยะ (Categorized) ลักษณะของตัวตอนที่ปรากฏอยู่ในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต
- 2) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตและมีโปรแกรมสนทนา ให้สามารถเข้าไปทำการสังเกตการณ์ได้

3.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยภาคตัดขวาง (Cross-sectional study) โดยอาศัยข้อสันนิษฐานว่าสื่อทุกประเภทมีลักษณะหน้าที่เหมือนกันไม่ว่าจะอยู่เวลาใด ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา จากชื่อ และบทสนทนาที่ปรากฏ และนำมาจัดแบ่งหมวดหมู่ตัวต้นตามการวิจัยเชิงปริมาณโดยมีลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographic Factors) เป็นเกณฑ์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ และการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งได้ทำการจัดกลุ่มลักษณะตัวต้นที่พบเห็นจากชื่อและบทสนทนา เพื่อพิจารณาลักษณะตัวต้นในเชิงลึกยิ่งขึ้น โดยกำหนดเวลาในการเก็บเป็นเวลา 2 เดือน เริ่มตั้งแต่กลางเดือนมิถุนายน 2545 ถึงกลางเดือนสิงหาคม 2545 โดยวันที่ทำการเก็บข้อมูล แบ่งเป็นวันธรรมดา 1 วัน คือวันพุธ และวันหยุดสุดสัปดาห์ 1 วัน คือ วันเสาร์ โดยผู้วิจัยได้แบ่งช่วงเวลาออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงเช้า ช่วงเย็น และช่วงกลางคืน และจากการสังเกตเป็นเวลา 2 อาทิตย์ในแต่ละช่วง ผู้วิจัยเลือกเวลาที่มีคนเข้าไปสนทนาเป็นจำนวนมากที่สุด มาเป็นช่วงเวลาในการเก็บข้อมูล ดังนี้

ช่วงเช้า	เก็บข้อมูลเวลา	10:00-11:00
ช่วงเย็น	เก็บข้อมูลเวลา	17:00-18:00
ช่วงกลางคืน	เก็บข้อมูลเวลา	22:00-23:00

โดยสรุป ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลอาทิตย์ละ 2 วัน คือ วันพุธและวันเสาร์ วันละ 3 เวลาตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้ โดยในแต่ละครั้ง ได้เข้าไปเก็บข้อมูลในห้องสนทนา 1 ห้องๆ ละ 1 ชั่วโมง หมุนเวียนกันไป การที่ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลช่วงกลางเดือนมิถุนายน 2545 ถึง

กลางเดือนสิงหาคม 2545 เพราะผู้วิจัยสันนิษฐานว่า การทำวิจัยในทุกเดือนสามารถให้ข้อมูลเหมือนกันหมด ดังนั้น การเลือกเดือนใดเดือนหนึ่งออกมาทำ จึงไม่แตกต่างกันแต่อย่างไร

	มิถุนายน 2545					กรกฎาคม 2545			
	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์
	15	19	22	26	29	3	6	10	13
10:00-11:00	C1	F2	K1	R2	F1	S2	R1	C2	S1
17:00-18:00	C2	S1	K2	C1	F2	K1	R2	F1	S2
22:00-23:00	F1	S2	R1	C2	S1	K2	C1	F2	K1

	กรกฎาคม 2545					สิงหาคม 2545			
	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ	เสาร์	พุธ
	17	20	24	27	31	3	7	10	14
10:00-11:00	K2	C1	F2	K1	R2	F1	S2	R1	
17:00-18:00	R1	C2	S1	K2	C1	F2	K1	R2	
22:00-23:00	R2	F1	S2	R1	C2	S1	K2		

Code: C1	=	ห้องเชียงใหม่	C2	=	ห้องกรุงเทพ
F1	=	ห้องนารัก	F2	=	ห้องหาแฟน
S1	=	ห้องเกย์กรุงเทพ	S2	=	ห้องมหาลัยสาวชายตัว
K1	=	ห้องสอนคอมพิวเตอร์	K2	=	ห้องปัญญาชน
R1	=	ห้องรักกลอน	R2	=	ห้องเที่ยวกลางคืน

ตารางที่ 3.3

แสดงช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตของการศึกษาในรูปแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.1.6 การตรวจสอบข้อมูล

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ ของการเก็บข้อมูลแบบ Content Analysis ผู้วิจัยได้ใช้วิธี Inter-Coder Reliability โดยการใช้ผู้ลงรหัสสองคน มาลงรหัสในข้อมูลเดียวกัน แล้วตรวจสอบความน่าเชื่อถือโดยใช้สูตรทางสถิติดังนี้

$$\text{Intercoder Reliability} = \frac{2M}{N1 + N2}$$

M จำนวนหน่วยของเนื้อหาที่ผู้ลงรหัสวินิจฉัยสอดคล้องกัน
 N1 และ N2 จำนวนหน่วยของเนื้อหาที่ผู้ลงรหัสคนที่ 1 และคนที่ 2 ทำการวิเคราะห์

โดยที่ค่า Intercoder Reliability ที่คำนวณและระดับต่ำสุดที่สามารถยอมรับได้คือ 0.75

3.1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยลักษณะตัวตนที่ปรากฏในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ การวิเคราะห์เนื้อหาทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ รวมทั้งมีการสัมภาษณ์เพิ่มเติม เพื่อวิเคราะห์ว่าลักษณะตัวตนที่พบเห็นเป็นอย่างไร และมีรายละเอียดหรือคุณสมบัติอย่างไร โดยในการวิเคราะห์ตัวตนเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ เป็นเกณฑ์ในการนับตัวตนที่พบเห็นในห้องสนทนาโดยดูจากชื่อและบทสนทนา ซึ่งแบ่งเป็นทั้งหมด 6 เกณฑ์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ แยกลงในตาราง Coding Sheet ที่ได้ทำการแบ่งหมวดหมู่ (Categories System) ไว้เรียบร้อยแล้ว โดยการลง Coding Sheet แต่ละแผ่นเท่ากับการเก็บข้อมูลต่อ 1 ห้อง ซึ่งได้จัดเก็บข้อมูลห้องละ 5 ครั้งภายในเวลา 2 เดือน มีทั้งหมด 10 ห้อง รวมมี Coding Sheet ทั้งหมด 50 แผ่น หลังจากนั้น นำมาจัดกลุ่มเป็นประเภทห้องต่าง ๆ โดยแบ่งเป็นทั้งหมด 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม Community, Friendship, Sex, Knowledge และ Recreation กลุ่มละ 2 ห้องตามการสุ่มตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้น จากการเก็บข้อมูลเกณฑ์ละ 50 จำนวนนับต่อครั้ง จาก 6 เกณฑ์ รวม 300 จำนวนนับต่อครั้งต่อห้อง โดยห้องหนึ่งเก็บข้อมูล 5 ครั้ง เท่ากับห้องละ 1,500

จำนวนนับ นำมารวมเป็นกลุ่ม ๆ ละ 2 ห้อง เท่ากับกลุ่มหนึ่งมี 3,000 จำนวนนับ หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มารวมลงในตาราง Coding Sheet และทำการเปรียบเทียบเป็น ร้อยละของแต่ละเกณฑ์ โดยสามารถเปรียบเทียบได้ทั้งแนวนตั้ง คือตามเกณฑ์ทางด้าน ประชากรศาสตร์และแนวนอนตามประเภทของห้องที่ได้จัดเป็นกลุ่มมาทั้งหมด 5 กลุ่มดังกล่าว ข้างต้น ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบว่าลักษณะตัวตนแบบไหนเข้ามาใช้ห้องสนทนามากกว่ากัน และ ลักษณะตัวตนแบบไหน เข้าใช้ห้องสนทนาประเภทใดมากที่สุด

ส่วนในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างชื่อ มาจำนวน 100 ชื่อ และบทสนทนาจำนวน 10 ห้อง มาจัดแบ่งเป็น Categories โดยในแต่ละ Categories จะมีรูปแบบลักษณะตัวตน หรือการแสดงออกที่ซ้ำๆ หรือเป็นไปในทางเดียวกันโดย ใช้เกณฑ์ทางจิตวิทยาเข้ามาช่วยในการแบ่งกลุ่ม หลังจากจัดประเภทได้แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการ พรรณนาเชิงวิเคราะห์ถึงลักษณะตัวตนที่ปรากฏในโปรแกรมสนทนาว่าแต่ละประเภทมีลักษณะ หรือคุณสมบัติอย่างไร

3.2 ศึกษากระบวนการแปลงตัวตน และแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน

3.2.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสนทนากับบุคคลทั้งที่สนทนาอยู่ในห้อง สนทนาและไม่อยู่ในห้องสนทนา เพื่อศึกษาเชิงลึกถึงกระบวนการแปลงตัวตน และแรงจูงใจที่มี อิทธิพลต่อการแปลงตัวตน โดยใช้กระบวนการทัศนในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการเตรียมชุดคำถามที่เหมาะสมที่สามารถตอบคำถามนำวิจัยได้อย่างครบถ้วน ผู้วิจัยเลือกวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม เพื่อสามารถได้ข้อมูลพื้นฐาน และทัศนคติต่อการแปลงตัวตน กระบวนการแปลง และแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการแปลง เพื่อนำไปพัฒนาประเด็นต่างๆ ในชุด คำถามสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเจาะลึกเข้าไปในรายละเอียดของกระบวนการแปลง และสาเหตุที่จูง ใจให้คนแปลงตัวตน

3.2.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)

การสัมภาษณ์กลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลโดยการสนทนาและสัมภาษณ์จากบุคคลที่เข้าใช้โปรแกรมสนทนา ในการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์เป็นประจำ

3.2.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา (Population)

ปัจเจกบุคคลที่ใช้การสื่อสารผ่านโปรแกรมสนทนา ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งผู้ที่เคยแปลงตัวตนและไม่เคยแปลงตัวตนมาก่อน เพื่อให้ได้คำตอบที่มีตัวแปรที่หลากหลาย ไม่นิยมเอียงไปในแนวใดแนวหนึ่ง

การสุ่มตัวอย่าง (Sampling)

ในการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยเลือกใช้การสุ่มตัวอย่างแบบ Non-Probabilistic Sampling โดยเป็นการสุ่มแบบ Convenience Sampling คือ ค้นหาห้องสนทนาที่มีผู้อยู่ในห้องสนทนาประมาณ 5-10 คนในขณะที่จะทำการสัมภาษณ์ รวมทั้งหมด 5 ห้อง โดยแต่ละห้องสนทนาดังกล่าวต้องสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มต่างๆ ที่ได้แยกประเภทไว้เบื้องต้น ได้แก่ Community, Friendship, Sexuality, Knowledge และ Recreation การที่ผู้วิจัยเลือกห้องที่แตกต่างจากห้องที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา เพราะห้องทั้ง 10 ห้องดังกล่าวมีผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากกว่า 200 คนขึ้นไป ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมการสัมภาษณ์ได้ ผู้วิจัยจึงเลือกห้องสนทนาที่มีคนเข้าจำนวนน้อยคือ 5-10 คนเพื่อให้สามารถควบคุมได้

จากนั้นในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อวิเคราะห์เจาะลึกถึงบทบาทของแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการแปลง ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนคนที่ทำการสัมภาษณ์ไว้ทั้งหมด 30 คน ไม่ว่าจะเกิดเหตุการณ์แปลงตัวตนเมื่อเข้าไปเล่นหรือไม่ก็ตาม โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบ Convenience Sampling โดยวิธีการ Sampling แบ่งเป็นการสัมภาษณ์บุคคลที่อยู่

ภายในห้องสนทนาจำนวน 15 คน และบุคคลภายนอกห้องสนทนาจำนวน 15 คน และแบ่งเป็น เพศชาย 15 คน เพศหญิง 15 คน โดยมีปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์อื่นๆ คละเคล้ากันไป

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size and Samples)

ในการใช้เทคนิคการสัมภาษณ์กลุ่ม ผู้วิจัยได้ทำการสนทนากับบุคคลอยู่ในห้องสนทนาที่สุ่มตัวอย่างได้ ไม่ว่าจะมียุติกรรมการแปลงตัวตนเมื่อเข้าไปเล่นหรือไม่ก็ตาม กลุ่มละประมาณ 5-10 คน จำนวน 5 ห้อง เพื่อให้ผู้สัมภาษณ์สามารถควบคุมหัวข้อในการสนทนาและเก็บข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นได้ โดยห้องที่สุ่มตัวอย่างมาเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลมีดังนี้

ประเภทห้อง	ห้องสนทนาที่ทำการสัมภาษณ์กลุ่ม
Community	เด็กจุฬา
Friendship	น้ำตาลหวาน
Sexuality	ห้องเช็กส์มหาลัย
Knowledge	คุยเรื่องคอม
Recreation	สเก็ตบอร์ด

ตารางที่ 3.4

แสดงห้องสนทนาที่ทำการสัมภาษณ์กลุ่ม

ในการใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ประมาณ 30 คน โดยแบ่งเป็นบุคคลที่อยู่ในห้องสนทนาจำนวน 15 คน และไม่ได้อยู่ในห้องสนทนาจำนวน 15 คน โดยทั้ง 2 กลุ่มจะแบ่งเป็นเพศหญิง 15 คน เพศชาย 15 คน โดยมีปัจจัยทางด้านอื่นๆ อันได้แก่ เกณฑ์ทางด้าน อายุ การศึกษา สถานภาพ อาชีพ ที่อยู่ อาศัย คละเคล้ากันไป โดยมีรายชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ ดังนี้

สัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว	สัมภาษณ์ On-line
1. เขมานันท์ บุญเดชานันท์	1. au
2. จักรกฤษณ์ สมณะข้างเผือก	2. Baby^GirL
3. จันตรี วงฤทธิ์	3. BMWcaFe

4. เดชพล ทองพูน	4. Boyyzone
5. ทวีโชค	5. _kikumaru_
6. ปนัดดา กิตติวรพงษ์	6. Mm'
7. ปริมาภรณ์ พูลพิพัฒน์	7. ^Mr_T^
8. พรุ่ง อังวิทยาธร	8. Man21
9. ภาณุ ลิมทอง	9. -R-GA-MONG-
10. ภาวธ พงษ์วิทยาภาณุ	10. Sales_Girl
11. สรายุทธ นิมยินดี	11. tle24
12. สรวุฑ เขียวบารุง	12. {ToT}Phsyco
13. สุพัทธา โชคศุภจินดา	13. [W][O][N][B][I][N]
14. สุภาพร บุญศิริ	14. Yim_Yim
15. สุมิตรา ทองสัมฤทธิ์	15. Sexy_GiRL29
16. สรายุทธ แสงทองพิทักษ์	
17. ศิริพร เสรีกิตติกุล	

ตารางที่ 3.5

แสดงรายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก

3.2.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยโดยใช้เทคนิคสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) นี้ มีเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยดังต่อไปนี้

1. ชุดคำถามปลายเปิดสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก
2. แบบฟอร์มการจดบันทึกสำหรับการสัมภาษณ์
3. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตและมีโปรแกรมสนทนาให้สามารถเข้าไปทำการสัมภาษณ์ได้

โครงสร้างคำถามสำหรับการวิจัย

คำถามในการสัมภาษณ์กลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นคำถามปลายเปิด โดยมีโครงสร้างคำถามสำหรับการวิจัย ดังนี้

- 1) กระบวนการในการแปลงตัวตน
- 2) แรงจูงใจที่ทำให้บุคคลต้องแปลงตัวตนเวลาเข้าไปเล่นโปรแกรมสนทนา
- 3) บริบททางคอมพิวเตอร์เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนอย่างไร
- 4) รายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์

3.2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ เริ่มทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จากห้องสนทนาที่ได้ทำการสุ่มตัวอย่างมาจำนวน 5 ห้องๆ ละ 5-10 คน โดยผู้วิจัยได้เข้าไปขอความร่วมมือในการให้สัมภาษณ์จากห้องสนทนานั้นๆ ขณะที่บุคคลในห้องสนทนากำลังสนทนากันอยู่ โดยบอกจุดประสงค์การเข้าร่วมอย่างเปิดเผยว่าต้องการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเรื่องที่ทำวิจัยอยู่ ซึ่งใช้เวลาประมาณครึ่งชั่วโมง โดยคำถามที่เตรียมมาจะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อทำการระดมความคิดเห็น และให้กลุ่มเป้าหมายได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ถึงกระบวนการแปลงตัวตน สาเหตุหรือแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตน รวมทั้งบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนขึ้น รวมทั้งประเด็นข้อเสนอแนะใหม่ๆ ที่สามารถนำมาใช้เพิ่มเติมในบทสัมภาษณ์บุคคลถัดไป ซึ่งได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกทั้งสิ้น 30 คน

ในการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์โดยแบ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และการสัมภาษณ์ On-line อย่างละ 15 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน โดยบุคคลที่นำมาทำการสัมภาษณ์มาจากห้องสนทนาที่ได้ทำการสุ่มตัวอย่างไว้เบื้องต้น โดยใช้คำถามที่พัฒนามาจากการสัมภาษณ์กลุ่มและเป็นคำถามปลายเปิด ทั้งนี้ การสัมภาษณ์กลุ่มและสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จะเริ่มเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 15 มิถุนายน ถึง วันที่ 15 สิงหาคม 2545

3.2.6 การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้การเปรียบเทียบข้อมูล (Cross Check) ที่ได้จากเครื่องมือวิจัยทั้ง 2 ชนิดซึ่งกันและกัน เพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้ตรงกันหรือไม่ อย่างไร

3.2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description Research) โดยใช้กรอบแนวคิดตาม Conceptual Framework มาช่วยในการวิเคราะห์ โดยเริ่มจากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานในเรื่องแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน แล้วนำข้อมูลเหล่านั้นมาพัฒนาและจัดสร้างชุดคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก หลังการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้มาจัดกลุ่มเพื่อดูว่ามีแรงจูงใจอะไรบ้างที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตน และมีรูปแบบในการแปลงที่ซ้ำ ๆ กันอย่างไร เพื่อวิเคราะห์กระบวนการแปลงตัวตนที่ปรากฏในโปรแกรมสนทนา

3.3 ศึกษาและวิเคราะห์บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

3.3.1 รูปแบบการศึกษาวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) โดยการเข้าไปมีส่วนร่วมแบบเปิดเผย (Overt Participant Observation) ในการสนทนา โดยผู้วิจัยได้แนะนำตัวว่ามาเก็บข้อมูลเพื่อทำวิจัยเรื่องที่กำลังศึกษาอยู่ต่อบุคคลในห้องสนทนา นั้นๆ และทำการสนทนาเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของห้องเพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคยให้กับคนในห้องให้มากที่สุด รวมทั้งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกบางส่วน (โดยวิธีการวิจัยได้กล่าวถึงไปแล้วในการศึกษาประเด็นที่ 2) เพื่อศึกษาถึงบริบทของคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

3.3.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)

การสังเกตการณ์ภาคสนาม ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจาก Social Artifact โดยเข้าไปสังเกตการณ์เนื้อหา และบทสนทนาในห้องสนทนา และจากการเข้าไปดูการปฏิสัมพันธ์กันของคนที่เข้าไปเล่นโปรแกรมสนทนา

3.3.3 ประชากร / การสุ่มตัวอย่าง / ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา (population / sampling / sample size / samples)

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา (Population)

การปฏิสัมพันธ์ของคนที่ใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

การสุ่มตัวอย่าง (Sampling)

ใช้การเลือกตัวอย่างแบบ Non-Probabilistic Sampling โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sample) คือ เลือกห้องสนทนาที่เป็นที่นิยม 2 อันดับแรกของทุกกลุ่ม โดยผู้วิจัยได้จัดกลุ่มของประเภทของห้องสนทนาบน irc.webmaster.com ไว้แล้วจำนวน 5 กลุ่ม ตามการทำวิจัยในประเด็นที่ 1 รวมทั้งหมดจำนวน 10 ห้อง เพื่อสังเกตปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมของคนเข้าไปสนทนาอยู่ในห้องนั้นๆ

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size and Samples)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เนื้อหา บทสนทนาและลักษณะการสนทนา ที่ปรากฏขึ้นจากการเข้าไปพูดคุยกันของบุคคลในแต่ละห้องสนทนา รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ของผู้สนทนาบนอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่กำหนด โดยผู้วิจัยได้ทำการเลือกห้องสนทนาที่จะเข้าไปทำการเก็บข้อมูลตามกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยของประเด็นที่ 1 จำนวน 10 ห้อง

3.3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยนี้ ใช้การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) ซึ่งมีเครื่องมือประกอบในการทำวิจัยดังต่อไปนี้

- 1) แบบฟอร์มการจดบันทึกจากการเข้าไปสังเกตการณ์และสัมภาษณ์ผู้ที่เข้าไปใช้โปรแกรมสนทนา
- 2) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตและมีโปรแกรมสนทนา ให้สามารถเข้าไปทำการสังเกตการณ์ได้

3.3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการเข้าไปสังเกตการณ์ในห้องสนทนา โดยการสังเกตเนื้อหาที่ผู้สนทนาได้ทำการสนทนากัน และจดบันทึกลงในแบบฟอร์มที่สร้างขึ้น เพื่อช่วยให้การสังเกตการณ์ทำอย่างเป็นระบบ โดยแยกสิ่งที่สังเกตเห็นได้ในห้องสนทนา การสัมภาษณ์กับคนที่อยู่ในห้องสนทนา กับความคิดเห็นของผู้วิจัยเองไว้เป็นหมวดหมู่ การสังเกตการณ์เป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างเปิดเผย (Overt Participant Observation) โดยผู้วิจัยพยายามทำตัวคุ้นเคยสนิทสนมกับบุคคลในห้องสนทนาเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ต้องการ โดยผู้วิจัยทำการเข้าไปเก็บข้อมูลในห้องสนทนาตามเวลาที่กำหนดไว้ในตารางที่ 3.1 ในช่วงกลางเดือนมิถุนายน ถึงกลางเดือนสิงหาคม 2545

3.3.6 การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบข้อมูลโดยใช้การเปรียบเทียบข้อมูล (Cross Check) กับข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือการวิจัยชนิดอื่น อันได้แก่การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้ตรงกันหรือไม่ อย่างไร

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธี Cross Validates เพื่อแก้ปัญหา External Validity ที่อาจเกิดจากการที่ตัวผู้สังเกตการณ์เลือกรับรู้ โดยใช้ผู้ที่เข้าไปสังเกตการณ์มากกว่า 1 คนเข้าไปช่วย

สังเกตการณ์ และนำมาดูว่ามีความเห็นเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เพื่อให้ได้ความเห็นที่ตรงกันและข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

3.3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ เป็นการวิเคราะห์ถึงบริบททางคอมพิวเตอร์ที่มีส่วนช่วยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเนื้อหาที่เกิดจากการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ที่ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำเอากรอบแนวคิดและทฤษฎีจาก Conceptual Framework มาเทียบกับข้อมูลที่ได้จากความเป็นจริง ซึ่งได้มาจากการสังเกตการณ์ และทำการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยขั้นตอนการวิเคราะห์เริ่มจากการที่ผู้วิจัยเลือก Research Site ที่เข้าไปจัดเก็บข้อมูล โดยเลือกห้องสนทนาจำนวน 10 ห้อง จากการสุ่มตัวอย่างในประเด็นที่ 1 เป็นสถานที่ที่เข้าไปมีสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมอย่างเปิดเผย (Overt Participant Observation) ซึ่งในขณะที่เข้าไปสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้ดูการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในห้องสนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร และแตกต่างจากการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลในความเป็นจริงอย่างไร และจดบันทึกเพื่อเก็บข้อมูลความแตกต่างนั้นๆ รวมถึงทำการสัมภาษณ์ความเห็นจากบุคคลที่คัดเลือกมาถึงบริบทการสื่อสารแบบนี้ว่าเป็นอย่างไร แตกต่างจากการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริงอย่างไร หลังจากได้ข้อมูลจำนวนหนึ่ง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลนั้นมาจัดเป็นกลุ่มโดยดูจากปรากฏการณ์ที่ปรากฏให้เห็นในบริบทนี้และข้อคิดเห็นที่ซ้ำๆ กัน เพื่อสรุปและสร้างสมมุติฐานขึ้นมา (Hypothesis) หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อสมมุติฐานที่ได้ไปสังเกตการณ์ใน Research Site อีกครั้งเพื่อทดสอบและเปรียบเทียบว่าเป็นจริงหรือไม่ เมื่อแน่ใจในข้อสันนิษฐานนั้นๆ แล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการสรุปและวิเคราะห์ถึงบริบทที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

3.3.8 การนำเสนอข้อมูล

งานวิจัยนี้ ได้นำเสนอข้อมูลดังนี้

- 1) การจำแนกลักษณะของตัวตนที่ปรากฏอยู่ในโปรแกรมสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะนำเสนอในบทที่ 4

- 2) กระบวนการการแปลงตัวตนเมื่อเข้าไปเล่นในโปรแกรมสนทนา และแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตน จะนำเสนอในบทที่ 5
- 3) บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน จะนำเสนอในบทที่ 6



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

การศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) มาพิจารณาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา โดยใช้วิธีวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้เกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการจัดแบ่งประเภทตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งในการนำเสนอ จะแยกการพิจารณาตัวตนออกเป็น 2 มิติ คือ

1. ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ประชากรศาสตร์ (Demographic)
2. ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์จิตวิทยา (Psychographic)

4.1 ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ประชากรศาสตร์ (Demographic)

ในการพิจารณาลักษณะตัวตนทางด้านประชากรศาสตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์ในการวัดลักษณะตัวตนออกเป็น 6 ชนิดด้วยกันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย อาชีพ โดยผู้วิจัยได้ใช้ชื่อ และบทสนทนา เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ ซึ่งในการศึกษา นอกจากลักษณะทางเพศ ที่สามารถเห็นได้ชัดเจนแล้ว ปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ด้านอื่นๆ อันได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ ที่อยู่อาศัย และ อาชีพ เป็นสิ่งที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจนหากใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเพียงประการเดียว ผู้วิจัยจึงได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เพิ่มเติมผ่านอินเทอร์เน็ต โดยการสุ่มเลือกบุคคลตามวิธีการสุ่มตัวอย่างที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 3 ภายในระยะเวลา 2 เดือน จะมีการเก็บข้อมูลทั้งหมดจาก 10 ห้องๆ ละ 5 ครั้งๆ ละ 50 จำนวนนับต่อเกณฑ์ เท่ากับเกณฑ์หนึ่งมีจำนวนนับทั้งหมด 2,500 ครั้ง ซึ่งในการแสดงผลการวิจัย ผู้วิจัยจะใช้ผลที่ได้คำนวณออกมาแล้วเป็นร้อยละ และจำนวนที่นับได้จริงอยู่ในวงเล็บ เพื่อให้สะดวกในการพิจารณา ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตาม ตารางดังนี้

ประเภทของห้อง	ชาย	หญิง	เพศที่ 3
Community	42.4 (212)	40.8 (204)	16.8 (84)
Friendship	34.8 (174)	46.8 (234)	18.4 (92)
Sex	46.6 (233)	29.0 (145)	24.4 (122)
Knowledge	46.8 (234)	41.6 (208)	11.6 (58)
Recreation	40.0 (200)	44.8 (224)	15.2 (76)
เปอร์เซ็นต์	42.1 (1,053)	40.6 (1,015)	17.3 (432)

ตารางที่ 4.1

แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางเพศที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เนต

จากตารางพบว่า เพศชายกับเพศหญิง มีสัดส่วนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาค่อนข้างใกล้เคียงกัน โดยเพศชายมีสัดส่วนที่พบเห็นในห้องสนทนามากกว่าเพียงแค่ 1.5% เท่านั้น นอกนั้นเป็นเพศที่ 3 ในสัดส่วน 17.3% โดยเพศชายจะปรากฏให้เห็นในห้องที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาความรู้หรือแสดงความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมาคือเรื่องเกี่ยวกับเซ็กส์ และการรวมกลุ่มทางชุมชนตามลำดับ จากแนวคิดเรื่องเพศ ระบุว่าเพศชายเป็นเพศที่มักทำตัวเป็นผู้นำกลุ่ม ดังนั้น เพศชายจึงมักมีการแสวงหาความรู้ส่วนตัว หรือร่วมแสดงความคิดเห็น เพื่อให้ได้รับการยกย่อง สรรเสริญจากบุคคลอื่น ส่วนเพศหญิง จากสัดส่วนที่ได้มาพบว่า จะพบเพศหญิงเข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนาเพื่อแสวงหามิตรภาพมากที่สุด รองลงมาคือเพื่อพักผ่อนหย่อนใจหรือทำกิจกรรมยามว่าง และเพื่อหาความรู้หรือแสดงความคิดเห็นตามลำดับ เนื่องจากเพศหญิงถูกระบุว่าเป็นผู้ตามและด้อยกว่าเพศชาย รวมถึงเพศหญิงจะมีอารมณ์ที่อ่อนไหวมากกว่าเพศชาย ดังนั้น การแสวงหามิตรภาพ เช่นการเพื่อนใหม่ แฟนใหม่ จึงเป็นสิ่งที่เพศหญิงให้ความสนใจมากที่สุด โดยเห็นได้ชัดว่าเพศหญิงที่เข้ามามักแสวงหาเพศชายเพื่อมาเป็นเพื่อน เป็นที่พึ่งที่สามารถคุ้มครองดูแลตนได้ ในส่วนของเพศที่สาม ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเป็ยงเบนทางเพศ เห็นได้ชัดว่า จะพบกลุ่มคนเหล่านี้ในห้องสนทนาเกี่ยวกับเรื่องเซ็กส์มากที่สุด

โดยภาษาที่คนเหล่านี้ใช้จะค่อนข้างล่อแหลมและส่อไปในทางกามารมณ์ทั้งสิ้น รองลงมาคือการเข้ามาแสวงหามิตรภาพ และเพื่อการรวมกลุ่มทางชุมชนตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบจากจุดประสงค์ของกลุ่ม จะพบว่าในกลุ่มที่เกี่ยวกับการรวมตัวทางชุมชน กลุ่มที่พูดคุยเรื่องเซ็กส์ และกลุ่มที่เข้ามาเพื่อแสดงความคิดเห็นหรือแสวงหาความรู้ จะพบเพศชายมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มที่เข้ามาเพื่อแสวงหามิตรภาพ และสนทนาการจะพบเพศหญิงมากที่สุด

4.1.2 อายุ

อายุเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา โดยสามารถดูได้จากชื่อและบทสนทนาที่ใช้ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งอายุออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ น้อยกว่า 18 ปี, 18-25 ปี และมากกว่า 25 ปีขึ้นไป โดยสามารถสังเกตได้จากชื่อที่มีตัวเลขกำกับท้าย มักหมายถึงอายุของบุคคลนั้น หรืออาจเป็นเลขปีที่เกิด ตัวอย่างเช่น Mayya26, ann21, aotto19, GiRL18, Sonia1980, GET15 ส่วนในบทสนทนา จะมีการแนะนำตัวเองโดยบอกว่าอายุเท่าไร หรือบางครั้งก็มีการถามอายุของกลุ่มสนทนา

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงลักษณะทางอายุ

<jkioi> เป็นกระเทยอายุ 19 สวย ต้องการหนุ่มคุยกัน

<^DRAGON5^^> ผมหนุ่มเชียงใหม่อายุ 19 ต้องการหากระเทยมาคุยด้วยเช่นกัน

<Phumparty> เราอายุ 25 อยากคบคนที่เด็กกว่า จะหล่อหรือไม่ก็ได้

<MIB> นัทอายุเท่าไรหรอ

<NATTA> 21 MIB อ่ะ

<MIB> 30 แล้ว แก่แล้วละ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตามตารางดังนี้

ประเภทของห้อง	น้อยกว่า 18	18-25	มากกว่า 25
Community	24.6 (123)	39.6 (198)	35.8 (179)
Friendship	31.4 (157)	42.2 (211)	26.4 (132)
Sex	25.2 (126)	40.2 (201)	34.6 (173)
Knowledge	28.2 (141)	39.4 (197)	32.4 (162)
Recreation	37.4 (187)	33.0 (187)	29.6 (148)
เปอร์เซ็นต์	29.4 (734)	38.9 (972)	31.8 (794)

ตารางที่ 4.2

แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางอายุที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เนต

จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่า ลักษณะตัวตนที่พบเห็นในห้องสนทนา จะเป็นช่วงอายุระหว่าง 18-25 ปีมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 38.9 รองลงมาเป็นพวกที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยคิดเป็นร้อยละ 31.8 และพวกที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปีลงไป ซึ่งคิดเป็น ร้อยละ 29.4 ซึ่งเมื่อดูจากสัดส่วนแล้วค่อนข้างใกล้เคียงกัน หากเปรียบเทียบจากอายุ จะพบว่า พวกที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี จะมีสัดส่วนที่ปรากฏให้เห็นในห้องประเภทสนทนาการและห้องที่แสวงหามิตรภาพใหม่ๆ มาก เนื่องจากวัยนี้ เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการเป็นวัยรุ่น ที่มักต้องการแสวงหาเพื่อนใหม่ แฟนใหม่ อยากรู้ อยากเห็น จึงเห็นกลุ่มคนเหล่านี้มักปรากฏในห้องสนทนาจำพวกหาเพื่อน หาแฟน และห้องที่รวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมพิเศษต่างๆ เช่น ห้องสเก็ตบอร์ด ห้องรักกลอน ในขณะที่เดียวกัน กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 18-25 ปี ก็จะมีปรากฏให้เห็นในห้องประเภทแสวงหามิตรภาพมากเช่นกัน เพราะเป็นวัยที่เพิ่งเข้ารับการศึกษานามหาวิทยาลัย มีความต้องการพบเพื่อนใหม่ แฟนใหม่ นอกจากนี้ บุคคลกลุ่มนี้ยังมักพบในห้องที่มีการสนทนาเกี่ยวกับเซ็กส์ เนื่องจากกลุ่มนี้เป็นวัยที่กำลังเริ่มมีความรัก มีความอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลองทางเพศ ส่วนในกลุ่มของคนที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป มักเข้ามาปรากฏตัวในห้องพวกประเภทการรวมกลุ่ม กลุ่มนี้จะค่อนข้างต้องการสร้างกลุ่ม หรือสร้างชุมชนของตนเอง จะเห็นได้ว่าบนอินเทอร์เนต จะปรากฏห้องสนทนาที่มีชื่อห้องตามภูมิลำเนาที่ตนอยู่อาศัยอยู่มากมาย

อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบกันในลักษณะวัตถุประสงค์ที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนา จะพบว่า กลุ่มคนที่เข้ามาเพื่อหากลุ่มชุมชน แสวงหามิตรภาพ จุดมุ่งหมายทางเซ็กส์ และ

แสวงหาความรู้ จะเป็นพวกที่อายุระหว่าง 18-25 ปี และกลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปีลงไป จะมีสัดส่วนมากที่สุดในห้องสนทนาประเภทที่มีจุดประสงค์เพื่อคลายเครียด พักผ่อนหย่อนใจ หรือหากิจกรรมยามว่างทำ

4.1.3 ระดับการศึกษา

จากการเก็บข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เพิ่มเติม ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งระดับการศึกษาออกเป็น 3 ระดับคือ ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี ซึ่งในบทสนทนาจะพบว่ามีการสอบถามเกี่ยวกับระดับการศึกษาของกลุ่มสนทนาบ่อยครั้ง

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงระดับการศึกษา

<JiJee> ดีค่ะ ทำงานหรือเรียนคะ

<Batman1> เรียนอยู่ค่ะ

<JiJee> เรียนอยู่ที่ไหนคะ

<Batman1> มธ ครับ ปี2 คุณละครับชื่อไร ทำงานหรือเรียนค่ะ

<JiJee> ทำงานแล้วค่ะ จบ มธ เหมือนกัน ฟังจบปีที่แล้ว เป็นรุ่นพี่นะเนี่ย

<Batman1> คร้าบ ๆ รุ่นพี่ ยินดีที่ได้รู้จักคร้าบบบ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตามตารางดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประเภทของห้อง	ต่ำกว่าปริญญาตรี	ปริญญาตรี	สูงกว่าปริญญาตรี
Community	22.8 (114)	42.0 (210)	35.2 (176)
Friendship	32.4 (162)	37.4 (187)	30.2 (151)
Sex	32.2 (161)	43.4 (217)	24.4 (122)
Knowledge	22.4 (112)	29.2 (146)	48.4 (242)
Recreation	40.0 (200)	31.0 (155)	29.0 (145)
สัดส่วนโดยรวม	30.0 (749)	36.6 (915)	33.4 (836)

ตารางที่ 4.3

แสดงสัดส่วนของลักษณะเกณฑ์ทางการศึกษาที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

จากผลการวิจัยพบว่า บุคคลที่เข้ามาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตมีระดับการศึกษาอยู่ที่ชั้นปริญญาตรีมากที่สุด โดยเฉลี่ยร้อยละ 36.6 รองลงมาคือผู้ที่อยู่สูงกว่าระดับปริญญาตรี ร้อยละ 33.4 และต่ำกว่าระดับปริญญาตรี ร้อยละ 30.0

หากเปรียบเทียบจากระดับการศึกษาจะพบว่า วัตถุประสงค์ที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีเข้ามาพูดคุยในห้องสนทนามากที่สุดก็คือเรื่องเกี่ยวกับเซ็กซ์ เนื่องจากนักศึกษาระดับปริญญาตรียังอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังอยากรู้ อยากรทดลอง และเป็นวัยที่มีการพบปะกับเพื่อนใหม่ๆ รวมถึงเพื่อนต่างเพศ ซึ่งในการเรียนชั้นมัธยมปลาย นักศึกษาปริญญาตรีบางคนอาจไม่ได้เรียนโรงเรียนสหศึกษา ดังนั้นเรื่องเกี่ยวกับเซ็กซ์จึงเป็นความแปลกใหม่ที่ชวนให้ค้นคว้า โดยสามารถเริ่มจากการเข้ามาสนทนาในอินเทอร์เน็ต ที่ๆ ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใคร จะพูดจาอย่างไร หรือส่อไปทางกามารมณ์ขนาดไหนก็ไม่มีใครว่าอะไร ความสนใจต่อมาของนักศึกษาปริญญาตรีคือการพบปะบุคคลที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน อย่างในมหาวิทยาลัยเดียวกัน เช่น นักศึกษาเอแบค ก็จะเข้ามาหาเพื่อนในห้องเอแบค เพื่อจะได้รู้จักกับคนในชุมชนเดียวกันกว้างขวางขึ้น ส่วนบุคคลที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จะมีวัตถุประสงค์ที่เข้ามาเพื่อพักผ่อนหรือหากิจกรรมพิเศษทำ เพราะคนกลุ่มนี้จะค่อนข้างมีเวลาว่างมาก และมักแสวงหากิจกรรมพิเศษนอกจากการเรียนทำเพื่อหาประสบการณ์ใหม่ๆ หรือเพื่อความบันเทิง เนื่องจากยังไม่ต้องรับผิดชอบอะไรมากนัก ส่วนพวกที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีขึ้นไป พบว่ามี

สัดส่วนในการเข้ามาเพื่อหาความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากที่สุด เพราะคนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นพวกที่ทำงานแล้ว หรือกำลังเรียนปริญญาโทหรือเอก ซึ่งต้องการแสวงหาความรู้ที่นอกเหนือจากการเรียนในสถาบันการศึกษา เพื่อเพิ่มพูนทักษะความรู้ให้กับตนเอง

อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบตามกลุ่มวัตถุประสงค์ จะพบว่า ในกลุ่มชุมชน กลุ่มแสวงหามิตรภาพ และกลุ่มที่มีความมุ่งหมายเรื่องเซ็กซ์ จะพบนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีในสัดส่วนสูงสุด ส่วนในกลุ่มที่เกี่ยวกับการให้ความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น จะเป็นผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี และกลุ่มทางด้านสนทนาการ จะเป็นผู้ที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี

4.1.4 สถานภาพ

ผู้วิจัยได้แบ่งสถานภาพของบุคคลที่อยู่ในโปรแกรมสนทนาออกเป็น 2 ประเภทคือ โสดและแต่งงาน ซึ่งในบทสนทนา การแนะนำตัวเองของผู้ที่ต้องการหาคู่สนทนา โดยเฉพาะการหาแฟน มักเริ่มต้นด้วยการบอกว่าตัวเองเป็นโสด

ตัวอย่างบทสนทนาแสดงลักษณะสถานภาพโสด

<^Boyyyy^> ใครว่างเข้ามาคุยกันหน่อยครับ ^____^ ผมกำลังโสดครับอยากมีแฟน

<Bow12345> โสดเหมือนกันค่ะ เป็นคนดี แต่ขาว สนใจมั๊ยคะ

<^Boyyyy^> ได้เลยครับ ขอเพียงเป็นคนโสด และต้องการเพื่อนคุย ผมยินดีเสมอ

<Bacardi> โสดครับ ว่างครับ

<Lunatic> โสดด้วยคะ ว่างด้วยคะ

<Bacardi> ว้าว มีคนเป็นเหมือนเรา ชื่อไรครับ

<^_Arhear> โสดครับ...อยากคุยกับคนโสด...และจริงใจ...เข้ามาคุยกันนะครับ

<DBOY20> โสดครับ หาแฟนที่มีความจริงใจครับบบบบบบบบบ เชิญใหม่ครับ

<Britney_Girl_2002> ใครยังไม่มีแฟนบ้างคะ เรากำลังรับสมัครอยู่ ตอนนีโสดๆ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตาม ตารางดังนี้

ประเภทของห้อง	โสด	แต่งงาน
Community	97.4 (487)	2.6 (13)
Friendship	96.2 (481)	3.8 (19)
Sex	99.0 (495)	1.0 (5)
Knowledge	83.2 (416)	16.8 (84)
Recreation	96.6 (483)	3.4 (17)
เปอร์เซ็นต์	94.5 (2,362)	5.5 (138)

ตารางที่ 4.4

แสดงสัดส่วนของลักษณะทางสถานภาพที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

จากผลการวิจัย พบว่าตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา มักเป็นคนโสด ซึ่งเป็นจำนวนสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดกับคนที่แต่งงานแล้ว คือร้อยละ 94.5 จะเห็นได้ว่า คนส่วนมากที่เข้ามาสนทนาทางอินเทอร์เน็ตมักเข้ามาเพื่อหาเพื่อนใหม่ แฟนใหม่ หรือเพื่อให้คลายเหงา ซึ่งมักจะไม่ได้เกิดกับคนที่มีความพร้อมแล้ว ซึ่งอาจจะไม่มีเวลาเข้ามานั่งเล่นสนทนาในสังคมออนไลน์แบบนี้

หากเปรียบเทียบกันตามผลการวิจัยที่ได้มา จะเห็นได้ชัดว่า คนแต่งงานแล้วส่วนใหญ่ จะมีแนวโน้มในการเข้ามาพูดคุยในห้องสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น มากกว่าห้องที่มีจุดมุ่งหมายอื่นๆ

4.1.5 ที่อยู่อาศัย

ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์ที่อยู่อาศัยของผู้ที่เข้ามาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 2 ประเภท คือ กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด เนื่องจากคนส่วนมากมีการกระจุกตัวอยู่ในกรุงเทพฯ อีกทั้ง เทคโนโลยีที่ทันสมัยจะมีศูนย์กลางอยู่ที่กรุงเทพฯ ในบทสนทนามักจะมีการแนะนำตัวตั้งแต่

ต้นว่าอาศัยอยู่ที่ใด โดยเฉพาะห้องที่มีจุดประสงค์เพื่อหาแฟนและเรื่องเซ็กส์ หรืออาจมีการถาม
คู่สนทนาว่าอาศัยอยู่ที่ใด หากอาศัยอยู่ในสถานที่ใกล้กัน ก็จะเป็นการง่ายในการสาน
ความสัมพันธ์ต่อไป

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงที่อยู่อาศัย

<^^PETH^^> สวัสดีครับ ว่างมาก ๆ เลยครับ กทม3.ครับ

<SKY100> ขอนแก่นนะค่ะ

<[[MALDINI]]> เชียงใหม่ครับ หาแฟน

<^chin_jung^> นกค่า จากเชียงราย หาแฟนที่ไม่รังเกียจรูปร่างหน้าตา 28+

<^^[[SURROUND17]]> ดีครับ เด็กพานิด ผังธน หาเพื่อน

<pOtAtO_-kAb> ดีครับ เพิ่งกับแฟนมาครับ กำลังหาคนมาตามหัวใจอยู่อะ กทม. นะ

<fork555> หาหนุ่มวัยทำงาน23ปีขึ้นไปค่ะ เหงาใจมาก จากเด็กนราธิวาส

<LOSE> อยากรู้จักสาวเหนือจะ***หนุ่มจันท***

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตาม
ตารางดังนี้

ประเภทของห้อง	กรุงเทพฯ	ต่างจังหวัด
Community	56.6 (283)	43.4 (217)
Friendship	58.4 (292)	41.6 (208)
Sex	74.0 (370)	26.0 (130)
Knowledge	67.4 (337)	32.6 (163)
Recreation	72.0 (360)	28.0 (140)
เปอร์เซ็นต์	65.7 (1,642)	34.3 (858)

ตารางที่ 4.5

แสดงสัดส่วนของลักษณะที่อยู่อาศัยที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

จากผลการวิจัย พบว่าลักษณะตัวตนที่พบเห็นอยู่ในห้องสนทนา จะอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ เป็นส่วนใหญ่ คือร้อยละ 65.7 ในขณะที่ผู้ที่เล่นในต่างจังหวัดมีจำนวนร้อยละ 34.3 เห็นได้ชัดว่า คนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ จะมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตได้ง่ายกว่าและสะดวกกว่า เนื่องจากเป็นศูนย์กลางของเทคโนโลยีในประเทศ อย่างไรก็ตาม จากตัวเลขที่เห็น แสดงว่า คนที่อยู่ต่างจังหวัด เริ่มมีบทบาทในการใช้การสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์มากขึ้นกว่าแต่ก่อน

หากนำผลการวิจัยมาเปรียบเทียบโดยดูจากที่อยู่อาศัย จะพบว่า คนกรุงเทพฯ มีสัดส่วนในการมาสนทนาทางอินเทอร์เน็ตโดยมีจุดมุ่งหมายเกี่ยวกับเซ็กส์มากที่สุด ในขณะที่คนต่างจังหวัดเลือกเข้ามาเพื่อจุดมุ่งหมายในการรวมกลุ่มทางสังคม ตามถิ่นฐานที่อยู่อาศัย เช่น ห้องเชียงใหม่ ห้องลำปาง ห้องโคราชน่ารัก เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบโดยใช้จุดประสงค์ของห้องต่างๆ เป็นเกณฑ์ จะพบว่าทุกห้องจะมีผู้ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ เข้ามาทำการสนทนามากกว่าผู้ที่อยู่ในต่างจังหวัด

4.1.6 อาชีพ

ในการเก็บข้อมูลลักษณะทางด้านอาชีพของผู้ที่เข้ามาสนทนาในโปรแกรมสนทนา ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์ทางด้านอาชีพออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ นักเรียน/นักศึกษา คนทำงาน และคนว่างงาน โดยตัวอย่างชื่อที่สามารถบอกลักษณะอาชีพได้ เช่น [T]he[S]tu[D]en[T], BuSiNeSs_MaN, Cashier\$\$ ส่วนในบทสนทนา มักจะมีการแนะนำตัวหรือถามคู่สนทนาถึงอาชีพที่ทำเช่นกัน ซึ่งโดยมากบทสนทนาหลังจากแนะนำตัวเสร็จแล้ว มักตามด้วยคำถามที่ว่า “เรียนหรือทำงาน” ซึ่งคำตอบมักอยู่ใน 2 ตัวเลือกนี้ หากไม่เรียนหรือทำงาน ก็ต้องเป็นคนว่างงาน

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงลักษณะทางด้านอาชีพ

<^ROCK^MASTER^> rock ว่าง ครับ ^^ หา friend อยู่ ครับ ทำงานแล้วครับ

<Bemind> เรียน มช.อยู่ค่ะ อยากหาเพื่อนคุย

<^_POTAE^_^> ว่างงานอยู่ครับ ใครสนใจรับผมไปอุปการะบ้างครับ

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในห้องสนทนาที่เลือกออกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้ผลตามตารางดังนี้

ประเภทของห้อง	นักเรียน/ นศ.	คนทำงาน	ว่างงาน
Community	49.2 (246)	31.4 (157)	19.4 (97)
Friendship	41.8 (209)	33.0 (165)	25.2 (126)
Sex	30.8 (154)	30.6 (153)	38.6 (193)
Knowledge	38.6 (193)	44.4 (222)	17.0 (85)
Recreation	48.4 (242)	24.2 (121)	27.4 (137)
สัดส่วนโดยรวม	41.8 (1,044)	32.7 (818)	25.5 (638)

ตารางที่ 4.6

แสดงสัดส่วนของลักษณะทางอาชีพที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่า นักเรียน นักศึกษาจะเข้ามาใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยมีสัดส่วนร้อยละ 41.8 รองลงมาคือคนทำงาน ร้อยละ 32.7 และคนที่ว่างงาน ร้อยละ 25.5 หากเปรียบเทียบตามลักษณะอาชีพ จะพบว่า นักเรียน นักศึกษาจะเลือกเข้าไปสนทนาในห้องที่มีลักษณะเป็นกลุ่มชุมชนมากที่สุด เช่นห้องกรุงเทพฯ ห้องAbac เพื่อสนทนากับบุคคลที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน ส่วนคนทำงานจะเข้าไปสนทนาเพื่อหาความรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ในขณะที่พวกที่อยู่ในเกณฑ์คนว่างงาน จะสนใจเข้ามาเพื่อจุดมุ่งหมายทางเพศในสัดส่วนมากที่สุด อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบตามลักษณะของความสนใจ จะพบว่า ในห้องสนทนาประเภทชุมชน แสงหามิตรภาพ และสนทนาการ จะพบนักเรียน นักศึกษาในสัดส่วนมากที่สุด ในขณะที่ ห้องประเภทให้ความรู้ จะเป็นคนทำงานที่สนใจ ส่วนห้องประเภทที่เกี่ยวกับการพูดคุยเรื่องเซ็กซ์ จะเป็นผู้ที่อยู่ในเกณฑ์คนว่างงาน

หากนำผลการวิจัยมาสรุปลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็น โดยแบ่งตามลักษณะของห้องประเภทต่างๆ ว่าลักษณะตัวตนประเภทใด เข้ามาใช้ห้องสนทนาในแต่ละกลุ่มมากที่สุด สามารถสรุปเป็นภาพรวมได้ตามตารางในหน้าถัดไป ดังนี้

		เกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ที่ใช้ศึกษาลักษณะตัวตนในภาพกว้าง (เปอร์เซ็นต์)															
		เพศ			อายุ			การศึกษา			สถานภาพ		ที่อยู่อาศัย		อาชีพ		
		ชาย	หญิง	เพศที่3	น้อยกว่า 18 ปี	18-25	มากกว่า 25 ปี	ต่ำกว่า ป.ตรี	ป.ตรี	สูงกว่า ป.ตรี	โสด	สมรส	กทม.	ตจว.	นักเรียน/ น.ศ.	คนทำงาน	ว่างงาน
1	Community	42.4	40.8	16.8	24.6	39.6	35.8	22.8	42.0	35.2	97.4	2.6	56.6	43.4	49.2	31.4	19.4
2	Friendship	34.8	46.8	18.4	31.4	42.2	26.4	32.4	37.4	30.2	96.2	3.8	58.4	41.6	41.8	33.0	25.2
3	Sex	46.6	29.0	24.4	25.2	40.2	34.6	32.2	43.4	24.4	99.0	1.0	74.0	26.0	30.8	30.6	38.6
4	Knowledge	46.8	41.6	11.6	28.2	39.4	32.4	22.4	29.2	48.4	83.2	16.8	67.4	32.6	38.6	44.4	17.0
5	Recreation	40.0	44.8	15.2	37.4	33.0	29.6	40.0	31.0	29.0	96.6	3.4	72.0	28.0	48.4	24.2	27.4
	เปอร์เซ็นต์	42.1	40.6	17.3	29.4	38.9	31.8	30.0	36.6	33.4	94.5	5.5	65.7	34.3	41.8	32.7	25.5

ตารางที่ 4.7

แสดงภาพรวมผลสรุปเป็นร้อยละของลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ตามลักษณะของห้องสนทนาประเภทต่างๆ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 4.7 จะเห็นได้ว่า ในกลุ่มห้องสนทนาประเภท Community จะพบลักษณะตัวตนที่เป็นชายมากที่สุด โดยจะมีอายุระหว่าง 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสต อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และมีอาชีพเป็นนักเรียน นักศึกษา ซึ่งกลุ่มห้องประเภท Community นี้ เป็นห้องที่สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการรวมกลุ่มทางชุมชนของบุคคลที่อาศัยอยู่ในภูมิภาคเดียวกันหรือสังคมเดียวกัน เช่นห้องกรุงเทพฯ เพื่อให้คนที่อยู่กรุงเทพฯเข้าไปสนทนากับคนที่อยู่กรุงเทพฯด้วยกัน ห้องเชียงใหม่ สำหรับคนเชียงใหม่เข้าไปพบปะสนทนากัน ห้อง abac สำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่เอแบค หรือศิษย์เก่าเอแบคเข้าไปหาบุคคลที่เคยอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือมหาวิทยาลัยเดียวกัน บุคคลที่เข้ามาในห้องประเภทนี้มักต้องการอ้างอิงกลุ่มหรืออยู่ในชุมชนที่ใกล้เคียงของตนเอง ซึ่งจากลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นมากในห้องนี้ โดยส่วนมากเป็นชายที่มีอายุ 18-25 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่กำลังต้องการแสวงหากลุ่ม หาเพื่อนที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน เพื่อง่ายต่อการสานสัมพันธ์ โดยเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัย ที่แม้จะอยู่คนละคณะ ก็สามารถรู้จักกับบุคคลที่อยู่ในมหาวิทยาลัยเดียวกันได้โดยผ่านการสนทนาทางนี้ และสามารถนัดหมายเพื่อสังสรรค์หรือช่วยเหลือซึ่งกันและกันต่อไป

ในกลุ่มห้องสนทนาประเภท Friendship ซึ่งเป็นกลุ่มที่บุคคลที่เข้ามาต้องการแสวงหามิตรภาพใหม่ เช่นหาแฟนใหม่ เพื่อนใหม่ จากการวิเคราะห์พบว่า ลักษณะตัวตนที่ปรากฏโดยมากจะเป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา เนื่องจากเพศหญิงเป็นเพศที่มีความอ่อนไหว และต้องการที่พึ่งพิง ทำให้ต้องแสวงหามิตรภาพใหม่ๆ ทั้งแฟนใหม่ เพื่อนใหม่ อีกทั้งยังเป็นช่วงวัยนักศึกษาที่อยู่ในระดับมหาวิทยาลัยหรือปริญญาตรี ซึ่งให้ความสำคัญในเรื่องเพื่อนมาก และมักต้องการแสวงหากลุ่มเพื่อนใหม่ๆ อยู่เสมอ ส่วนบุคคลที่ยังไม่มีแฟน การสื่อสารทางนี้ ก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเปิดโลกให้กว้างขึ้น และจะได้พบปะกับบุคคลที่หลากหลาย ซึ่งโดยมากมีวัตถุประสงค์เดียวกัน ซึ่งทำให้การประสานสัมพันธ์ง่ายขึ้น ห้องสนทนาที่อยู่ในกลุ่มนี้ มักตั้งชื่อห้องที่บ่งบอกความหมายของการแสวงหามิตรภาพใหม่อยู่ในตัว เช่น ห้องหาแฟน ห้องเพื่อนใจวัยทำงาน ห้องคนทำงานหาเพื่อน เป็นต้น

ในกลุ่มห้องสนทนาประเภท Sex จะมีการสนทนาที่มุ่งเน้นไปในเรื่องทางเพศหรือทางกามารมณ์ทั้งสิ้น คำพูดที่ใช้ก็จะสื่อไปในทางเช็กล้ออย่างชัดเจน ชื่อที่ตั้งก็บ่งบอกชัดเจนถึงจุดมุ่งหมายของกลุ่ม เช่น ห้องมหาลัยสาวชายตัว สำหรับเด็กสาวที่เรียนอยู่ระดับมหาวิทยาลัย เข้าไปขายบริการ และสำหรับเพศชายที่ต้องการซื้อบริการของนิติตสาวเข้าไปสนทนาต่อรอง

ราคา ห้องเกย์กรุงเทพ เป็นห้องที่เกย์ทุกประเภท เข้าไปหาคู่ควง หรือคู่นอนกันโดยคำพูดที่ใช้จะค่อนข้างไปในทางหยาบคาย แสดงถึงการระบายอารมณ์ที่เก็บกดอยู่ข้างใน ตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนาในกลุ่มนี้ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยอยู่กรุงเทพฯ และมักเป็นพวกว่างงาน เนื่องจากสังคมไทย ยังเป็นสังคมที่มีจารีตประเพณี และค่อนข้างมีขอบเขตจำกัดในการแสดงอารมณ์ทางเพศ การพูดคุยเรื่องเซ็กส์ในที่ชุมชนเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำสำหรับเพศหญิง เพราะสังคมของไทยสืบทอดมาว่าเพศหญิงควรเป็นเพศที่เรียบร้อย นุ่มนวล ในขณะที่เพศชายไม่มีข้อยึดติดทางนี้ และค่อนข้างมีความต้องการทางเพศมากกว่าเพศหญิง จึงมักพบเพศชายในห้องสนทนาประเภทนี้ มักเป็นวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังอยากรู้ อยากรทดลองในเรื่องเซ็กส์ เพราะเป็นวัยกำลังก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และต้องการประสบการณ์แปลกใหม่นี้ นอกจากนี้ มักเป็นคนว่างงานที่เข้าไปสนทนาในกลุ่มห้องประเภทนี้ อาจเนื่องมาจากมีเวลาว่างมาก หรือเพื่อหาความสนุกสนานในยามว่าง

กลุ่มห้องสนทนาประเภท Knowledge ซึ่งเป็นห้องสนทนาประเภทให้ความรู้ หรือเป็นเวทีให้เกิดการถกเถียงกัน ตัวอย่างของห้องประเภทนี้ เช่นห้องสอนคอมพิวเตอร์ สำหรับพวกที่มีปัญหาเรื่องคอมพิวเตอร์เข้าไปหาวิธีแก้ไข ซึ่งจะมีอาจารย์ หรือผู้ที่มีความชำนาญทางด้านคอมพิวเตอร์เป็นพิเศษเป็นเจ้าของห้องอยู่ หรือห้องปัญญาชน ที่มักตั้งหัวข้อเพื่อให้คนเข้ามาร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น เพื่อหาข้อสรุปที่ดีที่สุด คำพูดที่ใช้ในห้องกลุ่มนี้ จะเป็นคำพูดที่สุภาพและให้เกียรติ ยกย่องคู่สนทนา ซึ่งตรงข้ามกับกลุ่มห้องประเภท Sex โดยสิ้นเชิง ตัวตนที่พบให้ห้องประเภทนี้ โดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี โสด อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และเป็นพวกคนทำงาน เนื่องจากคนกลุ่มนี้ จะต้องการพัฒนาความรู้ รวมทั้งทักษะของตนเอง และแสวงหาความรู้ใหม่ๆ นอกจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน ในที่นี้อาจหมายรวมถึงพวกที่ฟังจบใหม่ๆ กำลังไฟแรง ต้องการแสดงความรู้ ความคิดเห็นให้บุคคลอื่นฟัง รวมทั้งต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนอื่น ซึ่งตรงกับลักษณะเพศชาย ที่ต้องการความเป็นผู้นำกลุ่ม

กลุ่มห้องสนทนาประเภทสุดท้าย คือกลุ่มห้องประเภท Recreation พบลักษณะตัวตนที่ปรากฏโดยมากเป็นเพศหญิง อายุน้อยกว่า 18 ปี การศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี โสด อาศัยในกรุงเทพฯ และเป็นนักเรียน นักศึกษา กลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่กำลังอยู่ในวัยเจริญเติบโต ต้องการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ รวมทั้งแสวงหากิจกรรมพิเศษในยามว่าง หรือเมื่อไม่ต้องเรียนหนังสือ เพื่อเป็นทักษะพิเศษให้กับตนเอง หรือตามความสนใจของแต่ละคน เช่น การเข้าห้องรักกลอน

ซึ่งจะมีการแต่งกลอน หรือต่อกลอนกัน โดยมากมักเป็นพวกกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในชั้นมัธยมปลายมาแต่งกลอน ต่อกลอนเกี่ยวกับเพื่อนหรือความรัก หรือห้องสเก็ตบอร์ด ที่รวมผู้ที่มีความสนใจเล่นกีฬาสเก็ตบอร์ดด้วยกันมาพบปะสนทนากันเพื่อสานสัมพันธ์ต่อไปในอนาคต หรือนัดไปทำกิจกรรมกันในยามว่าง

โดยสรุปแล้ว จะเห็นได้ว่า ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นโดยมากในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต เป็นไปอย่างที่คุณวิจัยได้ตั้งข้อสมมติฐานไว้ตั้งแต่ต้นว่า ส่วนใหญ่จะเป็นเพศชายอายุระหว่าง 18-25 ปี ระดับการศึกษาชั้นปริญญาตรี โสด อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ และเป็นนักเรียน นักศึกษา โดยบุคคลกลุ่มนี้จะปรากฏให้เห็นมากในกลุ่มห้องสนทนาประเภทการร่วมกลุ่มทางชุมชน และประเภทแสวงหาความรู้หรือการถกเถียงอภิปราย ในขณะที่กลุ่มอื่นๆ จะมีลักษณะตัวตนประเภทอื่นๆ กระจายกันไปตามที่อภิปรายมาข้างต้น

4.2 ลักษณะตัวตนตามเกณฑ์ทางจิตวิทยา (Psychographic)

ตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา นอกจากการพิจารณาตัวตนในภาพกว้างตามลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงปริมาณดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น ผู้วิจัยยังใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพเพื่อทำการพิจารณาตัวตนในเชิงลึกอีกด้วย โดยกลุ่มตัวอย่างที่นำมาวิเคราะห์ได้มาจากเนื้อหา คือชื่อ และบทสนทนาที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต โดยชื่อที่ได้มาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100 ชื่อ จากห้องสนทนาทั้งหมด 10 ห้องมีดังนี้

- 1) ห้องเชียงใหม่ ตัวอย่างชื่อได้แก่ [br/>2002], ^_Goden_fish^_^, ZdVka, Guest44024, Golf^^, dasfas, Hikaru, ^^][aNaMi^^, new 2002, [-Beer^LP^SF-]
- 2) ห้องกรุงเทพ ตัวอย่างชื่อได้แก่ Mayem, [[LoVe_Ly_PoP]], taiy2002, JRR,][^^-GRAD-^^][, ^^phat, Beau, Joo, Paradin, ^^a1^^
- 3) ห้องน่ารัก ตัวอย่างชื่อได้แก่ Power_Jack, ^JoCole^, hfhhxfjxfjk, ^_JeDai^_^, big, ^-^Patt--, ^^ming^^, [[MoO]], fugtong, EAKZY

4. ห้องหาแฟน ตัวอย่างชื่อได้แก่ t-o-t, ^^byby, ^^Golly^^, Tonss, gad991, ^^KIM^^, Guest92663, BOOM, jun123, Ananrisa
5. ห้องเกย์กรุงเทพ ตัวอย่างชื่อได้แก่ SERIES3, ^^ScuBa_r^^, model, EisMan, [{-}_][King]_[Bi]_7^^, Guest20995, Cool_guy, ^^EVERry_Day^^, SamuRi_cAt_theif, ^IKA
6. ห้องมหาลัยสาวชายตัว ตัวอย่างชื่อได้แก่ friend45, ^AnyOne^, sHoPPinG_GiRI_uRgeNT, ^^crub^^girl, ^HIHI^^, ^^Shark^^, aum21, Arch^_^, CuTeToNy, BMWcaFe^
7. ห้องสอนคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างชื่อได้แก่ mm, nongtuy, ANTI_GAY2002, {{tray}}, or2000, moonriver, THE_NOT, ^DrJoe-Bot, jojojack, Alt_Ctrl_Del
8. ห้องปัญญาชน ตัวอย่างชื่อได้แก่ akilled, Gomorita, ^YaYhA^, alhgIm, devil, HicariChinJi, tEst, ^NaBoRan^, bobvan, [-gun-]
9. ห้องรักกลอน ตัวอย่างชื่อได้แก่ [w]Hen[you]KnoW, season, VIPER_1, ^Nescafe, sabson, [Sky_winVer], Lemon11, BlurVision, ||speed||, KiSsBreAk
10. ห้องเที่ยวกลางคืน ตัวอย่างชื่อได้แก่ MiCaEal, MoOn_liGht, PrettyPinky, ^-^Tang-Mo^, ^AccA^, L-u-c-i-f-e-r, _BigGun_, VodGA-T, GT_2, pOkarpOo

ชื่อที่ปรากฏให้เห็นนี้ โดยมากเป็นชื่อที่ปลอมแปลงมา ไม่ใช่ชื่อที่ใช้จริงในสังคมจริง การตั้งชื่อสามารถบอกถึงลักษณะ บุคลิกภาพ อารมณ์ ความรู้สึก ทักษะคติ ของบุคคลนั้นๆ ได้ ในสังคมอินเทอร์เน็ตไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใคร ไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ บุคคลสามารถเปลี่ยนชื่อไปได้เรื่อยๆ ตามจินตนาการและความรู้สึกของบุคคลในขณะนั้นๆ ชื่อจะเป็นตัวสะท้อนตัวตน ความคิดและจินตนาการที่อยู่ข้างในออกมา บทสนทนาที่กล่าวออกมา ก็ สามารถบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะและบุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ เช่นกัน การสื่อคำพูดออกมาเป็น

คำกลอน ทำให้คู่สนทนาทราบว่า ผู้ที่สนทนาอยู่ด้วยนั้น เป็นคนที่มีอารมณ์สุนทรีย์ รักงานสร้างสรรค์ ช่างคิดช่างฝัน รักศิลปะ หรือผู้ที่ใช้คำพูดที่ก้าวร้าว ไม่สุภาพ ไม่แคร์คนอื่น ผู้รับก็สามารถรู้ได้ว่า บุคคลนั้นเป็นคนก้าวร้าว หัวรุนแรง รักอิสระ ไม่อยู่ใต้อำนาจใคร จากตัวอย่างชื่อที่กล่าวมา รวมถึงการเก็บข้อมูลจากบทสนทนา ผู้วิจัยสามารถแบ่งกลุ่มลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาออกเป็น 5 ประเภทตามลักษณะของชื่อและบทสนทนา ดังนี้

4.2.1 ตัวตนที่มีความอ่อนไหว (Sensitive)

คนกลุ่มนี้จะเป็นคนที่ต้องการเป็นที่ยอมรับของคนอื่น (Acceptance) จะค่อนข้างกังวลกับการที่คนอื่นจะคิดอย่างไรกับตัวเอง และจะกลัวอย่างมากถ้าไม่มีคนสนใจ หรือถูกปฏิเสธ (Rejection) ไม่ค่อยบอกความรู้สึกภายในให้คนอื่นรับรู้ จะมีอารมณ์ที่เป็นเหมือนกวี ชื่อจะตั้งเป็นพวกลักษณะทางธรรมชาติ ฤดูต่างๆ เป็นชื่อที่ไพเราะ และแสดงความโรแมนติก เช่น Season, [Sky_winVer], Lemon11, BlurVision, MoOn_liGht, moonriver, ^NaBoRan^, ^_Goden_fish^_^,

นอกจากนี้ คนกลุ่มนี้จะมีลักษณะเป็นพวกศิลปิน มีอารมณ์แปรปรวนแปร่งง่าย ชอบการสร้างงานศิลปะและการแต่งกลอน ดังนั้นคนกลุ่มนี้จะตั้งชื่อตัวเองในลักษณะสร้างสรรค์ มีการใช้ตัวอักษรตัวเล็กตัวใหญ่สลับกัน มีการใช้สัญลักษณ์ประกอบชื่อเพื่อให้ดูน่าสนใจ และเป็นกันเอง ตัวอย่างชื่อเช่น [[LoVe_Ly_PoP]], ^^[-][aNaMi^^, ^_JeDai^_^, [-_-][King][Bi]_7^^, sHoPPinG_GiRI_uRgeNT, SamuRi_cAt_theif,

ในบทสนทนา พบว่า บุคคลประเภทนี้มักจะมีการเขียนระบายความรู้สึกออกมาเป็นคำกลอน เพื่อสื่อถึงความรู้สึกภายใน มักพบตัวตนประเภทนี้ในห้องที่เกี่ยวกับการแต่งกลอน ห้องกวี และห้องที่มีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมพิเศษในด้านต่างๆ

<Lemon11> กับការที่เราเรียนรู้ชีวิต บางทีเราก็มารู้ถูกผิดใช้ใหม่ ฉันทัดมากหรือแค่พลาดพลังไป อยากจะให้ทุกคนอภัยฉันผิดเอง

<Lemon11> คนดีคนหนึ่งที่คุณรัก เธอมีค่ามากมายนักในใจฉัน ขอขอบคุณนะที่ฟ้าส่งมาให้ เป็นเพื่อนกัน ฉันโชคดีในวันนั้นที่ฉันได้เจอเธอ

<Lemon11> หากวันใดที่เธอหน้าตาไหล ไม่มีใครห่วงใยและห่วงหา หากวันใดที่เธอซ้ำ มีน้ำตา จำไว้นะยังมีเราเป็นเพื่อนนาย

<sabson> อ่านะ

<sabson> เป็นไรอะ

<Lemon11> ไม่เพราะหรือ

<sabson> เพราะดีครับ

<sabson> แต่ว่ามันเศร้าๆ

<Lemon11> เหนื่อยๆๆ มั้งคะ

<sabson> อืมม

(ห้องรักกลอน. 17 กรกฎาคม 2545.)

<Lemon11> ชีวิตของคนเรา ย่อมมีบ้างที่เหงา บางทีก็ดูเหมือนเศร้า บางทีก็มีแต่ตัวเรา แค่นั้นเอง

<Lemon11> บางทีก็ดูทุกข์ บางทีก็สุขไม่เหงา บางทีก็ปวดร้าว บางทีก็มีที่ไร้เงาคนดูแล

<sabson> อืมม

<sabson> สัจธรรม

<Lemon11> เหอๆๆ

<Lemon11> ปลง

<sabson> อายุเท่าไรเอง

<sabson> ปลงซะแล้ว

<Lemon11> เหอๆๆๆ

(ห้องรักกลอน. 17 กรกฎาคม 2545.)

4.2.2 ตัวตนที่รักอิสระ (Autonomy)

คนกลุ่มนี้จะไม่ขึ้นตรงกับใคร ทำอย่างที่เขาอยากทำ ไม่ต้องถูกบังคับให้อยู่ในกฎเกณฑ์ เวลามีปัญหาจะแก้ไขด้วยตัวเองโดยไม่ต้องถามใคร สามารถดูแลตัวเองได้เป็นอย่างดี ก่อนข้าง

กว้างไกล มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีความสามารถในการพ้อฝันเหมือนการแสดงละคร ชอบให้เป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจ และจะรู้สึกไม่ดีหากถูกทอดทิ้ง หรือละเลย จึงพยายามทำสิ่งที่ทำให้เกิดความสนใจมากที่สุด การตั้งชื่อเพื่อเรียกร้องความสนใจสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1) เป็นชื่อที่แปลกๆ และใช้อักษรสัญลักษณ์ที่ทำให้คนที่เข้าสนทนาในห้องเกิดความสะดุดใจ เช่น [[LoVe_Ly_PoP]], [-_-]_[King]_[Bi]_7^^, SamuRi_cAt_theif, sHoPPinG_GiRI_uRgeNT, [w]Hen[you]Know

2) ใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ทั้งหมด เช่น SERIES3, ANTI_GAY2002, THE_NOT, VIPER_1

3) ชื่อของบุคคลหรือตัวละครที่เป็นที่รู้จักกันในขณะนั้น เช่น Hikaru, ^_^JeDai^_^, HicariChinJi, ^YaYha^

4) ชื่อที่บอกลักษณะความสวย ความหล่อ ความน่ารักของบุคคลนั้นๆ เช่น [[LoVe_Ly_PoP]], model, CuTeToNy, PrettyPinky

5) ชื่อที่ไพเราะ ฟังดูดี เช่น Ananrisa, MicaEal

นอกจากการตั้งชื่อเพื่อเรียกร้องความสนใจแล้ว ผู้วิจัยยังพบการประกาศที่มีลักษณะเรียกร้องความสนใจที่ปรากฏอยู่หน้าห้องสนทนา ตัวอย่างเช่น

<^deeman> แคชชิบรับรองมีเสียว

<Tguy> วางนะทั้งตัวและใจ

<rama999> ใครอยากจะคุยกับคนหล่อครับ

<LoVe_AnGeL[[OoO]]> สาวประเภท -2- ค่ะ ***น่ารักและเรียบบร๊อยเหมือนหญิง***

ใครไม่รังเกียจเข้ามาคุยกันนะคะ มีรูปค่ะ

<^_^NAME^_^>หวัดดีค่ะเป็นกระเทยอยากมีเพื่อนคุยนะค่ะใครว่างเข้ามาคุยได้นะค่ะ

หรือการใช้ตัวอักษรย่ำ เพื่อเรียกร้องความสนใจ เหมือนเป็นการตะโกนดังๆ เช่น

mo0n_liGht ฮีวววววววว

<PrettyPinky> เอกกกกกกกกกกกกก

<MiCaEaL> เฮี้ยยยยยยยยยยย

หรือการใช้สีและสัญลักษณ์กับข้อความเพื่อเน้นข้อความให้ดูเด่น เป็นที่น่าสนใจ เช่น

@-@ I might not be the one you love, but you will be the only one I love... ฉัน
อาจจะไม่ใช่คนเดียวที่คุณรัก แต่คุณจะเป็นคนเดียวที่ฉันรัก -= FarAwaY -= น่ารัก @-@

(ห้องหาแฟน. 15 สิงหาคม 2545)

The things you told me, To hear you speak, I'm burning slowly, I'm growing
weak, You bring me closer to yesterday, Yesterday's a million miles away, Why
can't you hear me?, Why can't I see you?, And I don't understand, What keeps
me breathing, I'm waiting for you, I know you're leaving, I'll still adore

(ห้องรักกลอน. 15 สิงหาคม 2545)

นอกจากนี้ ยังมีบทสนทนาของบุคคลที่ต้องการความสนใจ โดยใช้การคุยหน้าห้องต่อ
หน้าคนที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนา มีการใช้ตัวอักษรซ้ำกันเพื่อเรียกร้องความสนใจจากคู่
สนทนา และแสดงถึงจินตนาการที่กว้างไกล โดยเฉพาะในเรื่องเพศ

* cArElesS มองไปที่นูช โอ้ ๆ ซ่ายเลยยยยยยยยยยย

* cArElesS นั่งคิดเรื่องที่จะซิบกับนูช เอาเรื่องไรดีหว่า

<cArElesS> นูชจำาาาา

<cArElesS> นูชที่รักกกกกกกกกกก

<cArElesS> เงียบ กันหมด งั้นเราร้องเพลงนะ เก้าหน่อย แต่เพราะ

<cArElesS> นูชจำาาา

<cArElesS> ไปไหนแล้วหว่า

<cArElesS> นุชที่รักกกกกกกกกกก

<^NucH_LovE_NucH^> จ้าาาา อยู่อะ

<cArElesS> แค่เสียงเรียกเธอก็มา

<cArElesS> สงสัย เสียงเรียกของเรา แสดงถึงความรัก ที่มีอยู่เต็มเปี่ยม

<^NucH_LovE_NucH^> อ่าเธอ

<cArElesS> นุชจ้าาาา

<^NucH_LovE_NucH^> จ๊ะ

<cArElesS> กลับไปคิดไปค้น ไครครวญมากมาย ไม่เจอคำตอบ.....

<cArElesS> แค่ตัวฉันเพียงรู้ว่าเป็นสุขใจเมื่ออยู่เคียงกัน

<cArElesS> หรือเป็นเพียงรอยยิ้ม รอยนั้น เมื่อวันแรกเจอ

<cArElesS> นั่นเป็นเพราะตัวฉันมาเจอ เจอสิ่งดีงาม

* cArElesS มอบเพลงนี้ ให้นุชที่รัก

<cArElesS> อาจะฟังแล้วไรเหตุผล

<cArElesS> นุชหายไปไหน แล้ว นุชจ้าาา

<cArElesS> อ่า วันนี้เป็นนินจาเลย

<cArElesS> มานิน ะ แล้วไป

<cArElesS> - -'

<cArElesS> นุชหายไปไหน

<cArElesS> ไปนานแล้วนี่หว่า

* cArElesS นั่งเหม่อ

<cArElesS> มะมีสาว ให้นมอเลย แฮ้อ

<cArElesS> อ๊ะ นุชมาแล้ว ไปไหนมาจ๊ะ ที่รัก

* cArElesS จีบก่อนแล้วจะหายงอน

<^NucH_LovE_NucH^> อ่านะ

<cArElesS> แลกลิ้นกัน

<cArElesS> เอ๊กกก

<^NucH_LovE_NucH^> มะเอา คนเต็มห้อง อายเค้า

* cArElesS ปิดไฟในห้อง

<cArElesS> ไม่มีคนมองแระ มา ะ

* cArElesS เตรียมบ้านปากไว้ออ
 <cArElesS> นุชจ๋า เอายัง
 <^NucH_LovE_NucH^> หาโอไม่เจออะ มีดจิง
 <cArElesS> ไม่เป็นไร เรากอดไว้ระะ รับรองไม่พลาด
 <cArElesS> เอี้กก
 <^NucH_LovE_NucH^> อ่านะ

(ห้องนาร์ก. 10 กรกฎาคม 2545.)

4.2.4 ตัวตนที่ต้องการมีอำนาจ (Power)

ตัวตนประเภทนี้ จะทนไม่ได้รับการอยู่ใต้อำนาจใคร ต้องการให้คนอื่นเคารพ นับถือ มีการลำดับชั้นที่ชัดเจน ต้องการให้ผู้อื่นทำตามที่ตัวเองบอกหรือสั่ง เพื่อให้งานสำเร็จไปด้วยดี ตัวตนประเภทนี้มักตั้งชื่อโดยใช้ตัวอักษรใหญ่ทั้งหมดเพื่อแสดงถึงอำนาจ เช่นเดียวกับกับการเรียกร้องความสนใจ เช่น, THE_NOT, VIPER_1,][^^-GRAD-^^][, ^HIHI^^, GT_2 ซึ่งใช้ตัวอักษรใหญ่ทั้งหมด ทำให้ชื่อดูมีอำนาจขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีชื่อที่มีความหมายในด้านแสดงอำนาจ เช่น

^^^a1^^^	ตัวอักษร a เป็นตัวอักษรอันดับแรกบวกกับเลข 1 แสดงถึงความต้องการเป็นที่หนึ่ง
Power_Jack	คำว่า Power หมายถึง อำนาจ ทำให้คนตั้งชื่อนี้ดูมีอำนาจเมื่อเข้ามาคุยในห้องสนทนา
^_^JeDai^_^	เป็นชื่อของนักรบในเรื่อง Star War ซึ่งเป็นคนเก่งในการรบ และมีอำนาจน่าเกรงขาม
Dr.Joe-Bot	พบชื่อนี้ในห้องสอนคอมพิวเตอร์ การตั้งชื่อโดยมีคำว่าดอกเตอร์นำหน้า เป็นการแสดงว่าตนเองมีภูมิความรู้ และจะทำให้เป็นที่สนใจหากคนมาถามปัญหาต่างๆ เวลาพูดสิ่งใด คนก็จะเชื่อ
^Arch	เป็นชื่อที่ดูทรงพลัง คำนี้แปลว่าสำคัญ
[gun-]	เป็นชื่ออาวุธที่ทรงพลัง มีอำนาจในการฆ่าคนตายได้

BigGun	แปลว่าปืนใหญ่ แสดงถึงอำนาจ
devil	ปีศาจ เป็นสิ่งที่ทุกคนกลัว มีอำนาจในด้านความชั่วร้าย
SERIES3	เป็นชื่อรุ่นของรถ BMW ซึ่งมักเป็นคนมีฐานะจึงสามารถขับได้ การตั้งเป็นชื่อนี้ อาจเพื่อแสดงความร่ำรวย และใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ทั้งหมด เพื่อเป็นการเน้นอีกครั้ง
Big	แปลว่าใหญ่ แสดงความมีอำนาจ
BOOM	เป็นเหมือนเสียงระเบิด และใช้ตัวอักษรใหญ่ทั้งหมดเพื่อแสดงคูมีอำนาจ ทำให้ทุกครั้งเกรงกลัว นอกจากนี้ยังมีชื่อ
ANTI_GAY2002	เป็นการแสดงพลัง และเน้นย้ำการต่อต้านเกย์จริงๆ เพื่อให้ไม่ให้พวกเกย์เข้ามายุ่งด้วย
{(-)}_King_[Bi]_7^^	ใช้คำว่า King ในชื่อ ซึ่งแสดงถึงความเป็นผู้ปกครองประเทศต่างๆ และมีอำนาจสูงสุด ชื่อนี้เพื่อแสดงว่าเป็นผู้มีอำนาจมาก ในหมู่พวก Bi-sexual

ตัวอย่างบทสนทนาหน้าห้องที่แสดงลักษณะอำนาจ เช่น

<^JEE_JEE^>	ดีจ๊ะ
<QUITTTT>	สวัสดีครับ อาจารย์จี้
<[G]iggo[X]>	ดีคับพี่จี้จี้
<T18s>	หวัดดีครับ วันนี้เข้ามาสายจัง
<^JEE_JEE^>	วันนี้งานเยอะ เลยต้องเคลียร์งานจ๊ะ วันนี้ใครมีปัญหาอะไรจะถามหรือเปล่า
<b^k^k-away>	อาจารย์คะ มีปัญหาคะ ทำไมเล่นเน็ตมิตตั้งเราโทรออกได้อย่างเดียวคะ คนอื่นโทรเข้ามาไม่ได้เป็นเพราะอะไรคะ ช่วยตอบหน่อยนะคะว่าจะทำไงได้
<[G]iggo[X]>	ออิ มาถึงก็โดนถาม
<CloneBitch`Away>	หวัดดีครับพี่จี้จี้ ตอบข้างบนเสร็จแล้วผมถามต่อนะ

(ห้องสอนคอมพิวเตอร์. 13 กรกฎาคม 2545.)

- ห้องสอนคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นห้องที่พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องคอมพิวเตอร์ ชื่อที่ตั้งก็จะเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เช่น THE_NOT, ^DrJoe-Bot, Alt_Ctrl_Del, {{tray}}
- ห้องรักกลอน ชื่อที่ตั้งก็จะเป็นพวกชื่อที่ไพเราะ แสดงถึงอารมณ์ศิลปิน กวี ตัวอย่างเช่น season, [Sky_winVer], Lemon11, BlurVision, MoOn_liGht
- ห้องเที่ยวกลางคืน ชื่อที่ตั้งก็จะเกี่ยวกับสถานที่เที่ยวกลางคืน หรือพวกเครื่องดื่มทั้งหลาย เช่น L-u-c-i-f-e-r, VodGA-T

โดยสรุปแล้วพบว่า ตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนา มีคุณลักษณะที่หลากหลาย โดยในที่นี้ผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะตัวตนออกเป็น 5 ประเภทได้แก่ ตัวตนที่มีความอ่อนไหว ตัวตนที่รักอิสระ ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ ตัวตนที่ต้องการมีอำนาจ และตัวตนที่ขึ้นตรงต่อตัวเอง ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า ในสังคมอินเทอร์เน็ต ตัวตนสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามบริบทหรือห้องที่เข้าไปร่วมสนทนา ชื่อ บทสนทนา และห้องสนทนาที่บุคคลเข้าไปร่วมสนทนาเป็นตัวสะท้อนให้เห็นตัวตนที่แท้จริงของบุคคลนั้นๆ

หากดูในแง่ของการเปิดเผยตนเอง (Self-Disclosure) ของตัวตนในสังคมอินเทอร์เน็ตนี้ จะพบว่า ในการสื่อสารระหว่างบุคคลในห้องสนทนา ตัวตนในนี้มักเป็นตัวตนแบบ Hidden Self ซึ่งบุคคลนั้นรู้ว่าตัวเองเป็นใคร ในขณะที่คนอื่นไม่รู้ ทำให้บุคคลนั้นสามารถแสดงออกซึ่งการกระทำต่างๆ รวมถึงการระบายออกซึ่งความก้าวร้าวรุนแรงและอารมณ์ทางเพศ ที่ในโลกจริงไม่สามารถกระทำได้ เพราะมีกฎเกณฑ์และบรรทัดฐานทางสังคมกำหนดไว้ หากละเมิดก็จะถูกลงโทษหรือกีดกันออกจากสังคมนั้นๆ หรือบุคคลบางส่วนก็สามารถเปิดเผยตัวตนในด้านที่แท้จริงออกมา ซึ่งในโลกจริงๆ จำเป็นต้องปิดบังไว้ คนจะรู้สึกอยากระบายออกถึงความในใจ หรือแสดงความรู้สึกภายในออกมาได้มากกว่าตอนที่อยู่ในสังคมจริง นอกจากนี้ ยังพบเห็นตัวตนประเภท Unknown Self คือเราไม่รู้ คนอื่นก็ไม่รู้ ตัวตนนี้ จะเข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนรูปแบบใหม่ที่แปลกไปจากเดิม และเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จนกว่าจะพบตัวตนที่พึงพอใจ ตัวตนประเภท Blind Self คือเราไม่รู้ คนอื่นรู้ ก็สามารถพบเห็นได้ในสังคมนี้ แต่ไม่เด่นชัดเท่ากับ 2 ประเภทแรกที่กล่าวมา แต่เมื่อใดก็ตามที่มีการสานสัมพันธ์ระหว่างคู่สนทนามีความใกล้ชิดกันมากขึ้น และ

เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากขึ้น ตัวตนเหล่านี้ก็จะสามารถเคลื่อนย้ายมาเป็นตัวตนแบบ Open Self คือเรารู้ คนอื่นรู้ในการสื่อสารซึ่งกันและกันได้

ตัวอย่างที่พบเห็นโดยมากถึงการเปิดเผยตนเองในด้านความก้าวร้าวรุนแรง หรือความต้องการทางเพศ มักเป็นห้องที่มีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ หรือการขายบริการทางเพศ เช่น

<AAA21> หากคนซื้อมือถือให้ผมหน่อย รุ่น T190 (เครื่องเปล่าจะครับ) ผมยินดีทำทุกอย่างจะครับด้วยความจริงใจจะครับ ผมโบทครับ 21/172/58 ริงสิตครับ (ไม่มีรูปครับ) หน้าตาธรรมดา ไทย ๆ เข้ม ๆ หุ่นดีครับ

<PCR> หาเพื่อน คิง ไบ รุก หน้าตาน่ารัก มัธยมมหาลัย ชักว่าวหมุกกันครับ.....
ห้องว่าง

<Ake_Eka> ปีนเกล้าหาเพื่อนเล่นเสียวแก้เซ็ง

(ที่มา: ห้องเกย์กรุงเทพ, 19 มิถุนายน 2545.)

<BI-FIND-SEX> ไบรูก ต้องการรู้จักคนที่ไม่แสดงออกเลยเด็ดขาด ดูผู้ชายๆ เลย เหมือนๆกัน และขอหน้าตาดีๆ หล่อๆด้วยนะคับ

<J-O-K-E-R-d-O-n-M-u-a-N-g> ผมหาเพื่อนชักว่าว พร้อมหนัง X ที่ห้องคินนี้ขอไบ คิง รุก ที่แมนๆ เข้ม ๆ เก๋อ้น ๆ ขอคนมีรูป สนใจชิปดาวน์ ดอนเมืองครับ

(ที่มา: ห้องเกย์กรุงเทพ, 29 มิถุนายน 2545.)

<kon66> ดีค่ะแม่มาย 30 อยากรายมากเลย 32-24-35 ส 155 นน 45 สนปะจ่าย 1000 เจอกันได้เชียงใหม่ค่ะ

^^^^somkid> ผมทำงานแล้วอายุ 30 ปีขึ้นไป สาว กทม ท่านใดที่ต้องการขายแบบภายนอก สามารถเข้ามาคุยได้แบบผู้ใหญ่

(ที่มา: ห้องมหาลัยสาวชายตัว, 7 สิงหาคม 2545.)

<[B][A][D][G][I][R][L]> ใครสูง 180 ขึ้นบ้างคะ กทมเท่านั้น อายุ 21 - 26 จริงใจ
นะ เรา สูง 177 ค่ะ 85 จำ ต้องการหาแฟน

<I_AM_DEAR> หนุ่มหล่อ นิสัยดี เจ้าของกิจการนำเข้าสินค้าหลายชนิดจาก
ต่างประเทศ ต้องการรับสมัครหญิงสาว จบปริญญาเอกเชี่ยวชาญภาษาต่างประเทศหลายภาษา
ไม่จำเป็นต้อง หุ่นดีหรืออวบอ้อม วัยไม่เกิน 25 เพื่อทำหน้าที่เพื่อน

(ที่มา: ห้องหาแฟน. 3 สิงหาคม 2545.)

จากตัวอย่างที่ยกมา เห็นได้ชัดว่ามีการแสดงความต้องการทางเพศออกมาอย่างเปิดเผย
โดยไม่ต้องกลัวว่าคนอื่นจะรับรู้ว่าตัวตนจริงๆ ของบุคคลนั้นๆ เป็นใคร มาจากไหน (Hidden
Self) คงเป็นเรื่องแปลกถ้าบุคคลมาแสดงความต้องการทางเพศอย่างโจ่งแจ้งในโลกจริง แต่ใน
สังคมอินเทอร์เน็ต เห็นว่าเรื่องแบบนี้เป็นเรื่องธรรมดา และกลายเป็นอีกทางหนึ่งที่จะทำให้คน
สามารถระบายความต้องการทางเพศ ซึ่งในชีวิตจริงบุคคลนั้นอาจจะเป็นหนุ่มธุรกิจที่มีคนนับ
หน้าถือตา หรือเป็นหนุ่มชนบทคนหนึ่งที่ไม่สามารถมีเงินเพียงพอไปซื้อหญิงขายบริการได้

นอกจากนี้ สังคม Cyberspace นี้ก็มีส่วนช่วยให้บุคคลกล้าเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง
ออกมา สามารถระบายสิ่งที่เก็บกดไว้ หรือ สิ่งที่อยู่ในใจ ซึ่งไม่สามารถทำได้ภายนอก เนื่องจาก
บรรทัดฐานทางสังคมขีดเส้นอยู่ เพราะในนี้จะมีคนพร้อมที่จะรับฟังและยอมรับตัวตนจริงๆ ของ
บุคคลนั้นๆ รวมทั้งอาจค้นพบบุคคลประเภทเดียวกัน ที่พร้อมจะเข้าใจ และยอมรับซึ่งกันและกัน
ตัวอย่างเช่น

<MA-BU-CE> หากคนที่ไม่เคยรู้ว่าเป็นเกย์ในชีวิตปกติ ผมหาเพื่อนเข้ากลุ่มคน
ไม่แสดงออกครับไว้ ดูหนัง ทานข้าวโยนโบว์หรือกิจกรรมมันๆครับขออายุ 23 ขึ้นนะครับ
(ไม่เห็นหน้าตา เห็นไม่แสดงออกครับ)

(ที่มา: ห้องเกย์กรุงเทพ. 24 กรกฎาคม 2545.)

จะเห็นได้ว่า ตัวตนที่อาศัยอยู่ในสังคมเสมือนนี้จะรู้สึกปลอดภัย เนื่องจากสังคมนี้ เป็น
สังคมที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใคร ไม่ต้องกลัวว่าจะถูกคนอื่นมองว่าเป็นอย่างไร ทุกคนมีความเท่า
เทียมกัน บุคคลสามารถแปลงตัวตนเป็นแบบที่อยากเป็นได้ตามต้องการ การจะดูว่าตัวตนของ

บุคคลบนอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร อาจดูได้จากชื่อที่ใช้ หรือบทสนทนาที่พิมพ์ลงไปตั้งที่ได้ทำการวิเคราะห์ไปแล้วข้างต้น

จากแนวคิดในโลกความเป็นจริง ที่เรามีนิยามของตัวตนชัดเจน บรรทัดฐานคือ “หนึ่งร่าง หนึ่งอัตลักษณ์” (One body, one identity) แต่ในสังคมอินเทอร์เน็ต จะแตกต่างกันออกไป บุคคลหนึ่งคน จะสามารถแตกร่างออกเป็นหลายตัวตนได้ (One body, multiple identities) เนื่องจากไม่มีกำหนดกฎเกณฑ์ หรือมาตรฐานมาคอยควบคุม แล้วแต่ว่าบุคคลนั้นๆ จะสามารถลองสร้างตัวตนใหม่ๆ ได้มากแค่ไหน และมีเวลาขนาดไหน เนื่องจากไม่ต้องกังวลว่าจะมีใครรู้ที่เราเป็นใคร เพราะสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถมองเห็นคู่สนทนา รวมทั้งอาจมีหลายคุณลักษณะในตัวเอง เช่น ชื่อ ^_^JeDai^_^ อาจเป็นบุคคลที่อ่อนไหว มีอารมณ์ศิลปิน เพราะสามารถสร้างสรรค์ชื่อโดยใช้สัญลักษณ์ประกอบชื่อให้ดูน่าสนใจ หรืออาจเป็นบุคคลที่ต้องการเรียกร้องความสนใจเพราะตั้งชื่อเหมือนตัวละครในเรื่องสตาร์วอล์ส หรืออาจเป็นคนที่ต้องการอำนาจ เนื่องจากชื่อเจไดในเรื่องสตาร์วอล์สเป็นนักรบที่เก่งกาจ การใช้ชื่อนี้อาจทำให้เป็นที่สนใจ และมีอำนาจในห้องสนทนา

ตัวตนที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต สามารถเป็นตัวตนแบบไหนก็ได้ที่บุคคลคนหนึ่งต้องการ เพราะไม่มีใครรู้ ใครเห็นว่าคุณคนนั้นแท้จริงแล้วเป็นใคร Turkey (1995) ได้กล่าวไว้ว่าชุมชนบนอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดถึง Club Med ที่ทุกคนไม่รู้ว่าใครเป็นใคร นอกจากป้ายชื่อที่ติดไว้ และทุกคนก็จะแสดงออกถึงตัวตนที่บุคคลนั้นต้องการ เหมือนเป็นการเล่นละคร โดยที่เราสามารถกำหนดบุคลิกภาพ และลักษณะของตัวละครนั้น ตามที่เราจินตนาการ หรือต้องการให้เป็น

การแสดงตัวตนของบุคคลที่อยู่ในห้องสนทนา สามารถปรับเปลี่ยนได้หลากหลาย ตามความต้องการของบุคคลนั้น การแปลงเพศเป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยที่สุด ไม่ว่าจะแปลงจากชายเป็นหญิง หญิงเป็นชาย หรือแม้กระทั่งการแปลงเป็นเพศที่ 3 ผู้ชายอาจใช้ประโยชน์ของการไร้ซึ่งตัวตนของบริบททางสังคมนี้มาสำรวจว่าการเพศหญิงเป็นอย่างไร การถูกเพศชายด้วยกันจับเป็นอย่างไร ซึ่งอาจจะทำให้บุคคลนั้นๆ พบความต้องการภายในว่า จริงๆแล้วเขาเป็นพวกเบียงเบนทางเพศหรือเปล่า หรือบุคคลนั้นๆ อาจใช้ประโยชน์จากการสำรวจนี้ ไปเป็นความรู้ และช่วยพัฒนาทักษะในการจีบผู้หญิง เนื่องจากรู้แล้วว่าการจะทำให้ผู้หญิงพอใจ หรือมาชอบพอรักใคร่กับตน ต้องทำอย่างไร ในเรื่องพฤติกรรมกรรมการแปลงเพศนี้ จะกล่าวถึงโดยละเอียดในบทที่ 5

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า การสนทนาบนอินเทอร์เน็ต อาจทำให้บุคคลนั้นๆ ได้รู้จักตัวตนแท้จริงที่ซ่อนอยู่ ซึ่งในโลกจริงๆ ถูกจำกัดขอบเขตให้ต้องปิดบังไว้ เนื่องจากบรรทัดฐานทางสังคมที่บุคคลนั้นๆ อาศัยอยู่ John Suler (1996) ได้กล่าวไว้ว่า บนเว็บเป็นที่ๆ คนจะสามารถแสดงบทบาท หรือเป็นตัวตนที่แตกต่างจากในชีวิตประจำวันได้ เหมือนเป็นที่ให้ลองฝึกตัวตนให้สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริง ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งถ้าหากคนสามารถนำตัวตนที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต มารวมกับตัวตนที่อยู่ในโลกจริงๆ ก็จะทำให้บุคคลนั้น มีการพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ทางสังคมที่อาศัยอยู่นั้นๆ ได้

ตัวตนอาจแบ่งออกตามลักษณะทางบุคลิกภาพได้เป็น 2 ประเภทใหญ่คือ ตัวตนที่เก็บตัว (Introvert) และตัวตนที่กล้าแสดงออก (Extrovert) โดยตัวตนที่เก็บตัวและมีความคิดผิวจินตนาการและมีโลกส่วนตัวของตัวเอง ตัวตนประเภทนี้ มักใช้ชื่อในห้องสนทนาที่เรียบง่าย ไพเราะ หรืออาจเป็นชื่อที่ไม่สามารถบอกความหมายได้ การพูดคุยมักเป็นการสนทนาแบบส่วนตัวกับเพื่อนที่ค่อนข้างคุ้นเคยกัน ในขณะที่ตัวตนประเภทกล้าแสดงออก มักใช้ชื่อที่แสดงถึงความสร้างสรรค์ มีการสัญลักษณ์พิเศษรวมอยู่ในชื่อ เพื่อเรียกร้องความสนใจ บทสนทนามักใช้การย้าคำ การใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ การใช้สีเน้นข้อความ คำพูดออกไปทางรุนแรง สนุกสนาน เป็นกันเอง มักพบตัวตนประเภทนี้จากการสนทนาในห้องที่เป็นการสนทนามารวมทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ตัวตนที่มีบุคลิกภาพหรือลักษณะเช่นนี้ในสังคมอินเทอร์เน็ต อาจมีลักษณะตรงกันข้ามในโลกจริงก็เป็นได้ บุคคลที่ในโลกจริงค่อนข้างเก็บตัว อาจกลายเป็นคนที่กล้าแสดงออกเมื่อเข้ามาอยู่ในสังคมนี้ หรือคนที่กล้าแสดงออกในสังคมจริง อาจกลายเป็นคนเก็บตัว ซ้ำงคิด ซ้ำงผิวนในสังคมอินเทอร์เน็ตได้เช่นกัน

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบการสร้างอัตลักษณ์ในระดับสังคมขึ้นมา หรือที่เรียกว่า “อัตลักษณ์ร่วม” (Collective Identity) จากการเข้าไปสังเกตการณ์ของผู้วิจัย ในห้องสนทนาต่างๆ ได้กำหนดชื่อเพื่อสื่อวัตถุประสงค์ของห้องสนทนานั้นๆ อยู่แล้ว ซึ่งในห้องสนทนาหนึ่งก็คือเป็นสังคม ๑ ห้อง ที่จะกำหนดระเบียบและบรรทัดฐานของคนที่จะเข้าร่วมในสังคมนั้นไว้ว่า ต้องมีลักษณะอย่างไร ดังเช่น ห้องเกย์กรุงเทพฯ คนที่เข้าไปร่วมจะต้องเป็นผู้ชาย หรือเกย์เท่านั้น ที่มีความคิดทางด้านเพศเหมือนกัน หากใครเข้าไปพูดถึงเรื่องวิชาการหรือการเมืองในห้องนี้ ก็คงเป็นเรื่องแปลก และกลายเป็นความแตกแยก ในทางกลับกัน หากเข้าไปในห้องสอนคอมพิวเตอร์ แล้วประกาศขายบริการ ก็จะโดนขับไล่ออกมาทันที ดังนั้นในแต่ละกลุ่มจึงมีบรรทัด

ฐานที่แตกต่างกัน คนที่ต้องการเข้ามาร่วมในกลุ่มจึงต้องสร้างตัวตนให้มี อัตลักษณ์ที่สามารถเข้ามาร่วมอยู่ในสภาพแวดล้อม และสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมใหม่ที่เราต้องการเข้าไปอยู่ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมนั้นๆ เช่นเป็นผู้หญิง แต่ต้องการเข้าไปร่วมในสังคมชาย ก็ต้องแปลงตัวเป็นเกย์ เป็นต้น

โดยสรุป ตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต หากดูจากลักษณะทางประชากรศาสตร์ จะพบว่าส่วนมากเป็นเพศชาย อายุช่วง 18-25 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรี โสดี อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ โดยมีจุดประสงค์ในการเข้ามาคละเคล้ากันไป ซึ่งนอกจากลักษณะตัวตนที่มาจากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงปริมาณโดยใช้เกณฑ์ทางประชากรศาสตร์แล้ว ผู้วิจัยยังพบลักษณะตัวตนจากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพโดยใช้เกณฑ์ทางจิตวิทยา โดยดูจากชื่อและบทสนทนา คือ เป็นตัวตนที่อ่อนไหว, ตัวตนที่เป็นนิสระ, ตัวตนที่ชอบเรียกร้องความสนใจ, ตัวตนที่ต้องการอำนาจ, และตัวตนที่เป็นตัวของตัวเอง อีกประการหนึ่ง ผู้วิจัยยังพบว่า การตั้งชื่อของบุคคลที่เข้ามาสนทนาในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ยังมีการตั้งชื่อให้สอดคล้องกับห้องหรือชุมชนที่เข้าไปร่วมด้วย นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้กรอบทางทฤษฎีจิตวิทยาเรื่องตัวตนและทฤษฎีบุคลิกภาพ ในการวิเคราะห์บุคคลที่เข้ามาในบริบทใหม่แห่งนี้ ซึ่งเป็นสังคมที่ไม่เห็นหน้าค่าตา ไม่ได้ยินน้ำเสียงของคู่สนทนา หากดูในแง่การเปิดเผยตนเองจากการสนทนากัน จะพบตัวตนประเภท Hidden Self โดยมาก คือ ตัวตนที่เข้ามาระบายออกซึ่งความก้าวร้าว รุนแรง อารมณ์ทางเพศ หรือทำในสิ่งที่สังคมจริงไม่อนุญาตให้กระทำ โดยไม่ต้องกลัวว่าคนอื่นจะรู้ว่าบุคคลนั้นเป็นใคร และตัวตนที่เข้ามาเพื่อให้สามารถเปิดเผยตัวตนแท้จริงข้างใน ซึ่งสังคมจริงไม่อนุญาตให้เปิดเผยออกมาได้ นอกจากนี้ ยังพบตัวตนประเภท Unknown Self โดยคนเหล่านี้ จะแปลงตัวเพื่อค้นหาตัวตนใหม่ๆ หรือสร้างตัวตนใหม่ๆ ขึ้นมา นำไปสู่กระบวนการแปลงตัวตนให้เป็นในแบบที่ตนเองต้องการ หรืออาจเป็นแบบที่ผู้อื่นต้องการให้เราเป็นตามบรรทัดฐานทางสังคมของห้องสนทนานั้นๆ ที่เราต้องการเข้าร่วม ซึ่งบุคคลก็สามารถทดลองแปลงตัวไปเรื่อยๆ ตามความต้องการของตน ในบทถัดไป ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์กระบวนการแปลงตัวตนและสาเหตุของการแปลงตัวตนโดยใช้ทฤษฎีทางจิตวิทยาเกี่ยวกับแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์

บทที่ 5

แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน

การศึกษาวิจัยในเรื่องกระบวนการแปลงตัวตนและแรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทางด้านจิตวิทยาโดยใช้ทฤษฎีเรื่องแรงจูงใจ (Motivation) และพฤติกรรม (Behavior) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จำนวน 6 กลุ่มๆ ละ 5-10 คนจากห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ทั้งแบบออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และแบบตัวต่อตัว จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นเพศชาย 15 คน เพศหญิง 15 คน โดยมีปัจจัยอื่นๆ ที่สามารถเป็นตัวกำหนดลักษณะตัวตนทางด้านประชากรศาสตร์คือ อายุ การศึกษา สถานภาพที่อยู่อาศัย อาชีพ คละเคล้ากันไป

แรงจูงใจ เป็นการนำปัจจัยต่างๆ มากกระตุ้นหรือผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างมีทิศทาง เพื่อบรรลุเป้าหมายที่บุคคลนั้นๆ ต้องการ และความต้องการ (Need) นั้นก็เป็นพื้นฐานให้เกิดเป็นภาวะของแรงจูงใจ แรงจูงใจอยู่ในภาวะที่ไม่หยุดนิ่ง (Dynamic) และเป็นกระบวนการ (Process) เพื่อให้สภาวะของคนเราเกิดความสมดุล ซึ่งสภาวะสมดุลนี้จะเป็นพื้นฐานให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุขตามที่บุคคลนั้นคาดหวังไว้

แรงจูงใจมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้น การที่จะเข้าใจว่าทำไมบุคคลถึงมีพฤติกรรมการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต จึงต้องทำความเข้าใจกับแรงจูงใจของคนๆ นั้นก่อน ว่าบุคคลนั้นมีแรงจูงใจประเภทใด เนื่องจากพฤติกรรมของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และพฤติกรรมส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเกิด พฤติกรรมต่างๆ ที่คนแสดงออกมามีแรงผลักดัน หรือแรงจูงใจที่ทำให้เกิดขึ้น

ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ (2529) ได้ลำดับการเกิดแรงจูงใจออกเป็น 3 ระยะ โดยระยะแรก ร่างกายจะเกิดแรงจูงใจ หรือความต้องการ (Need) เนื่องจากร่างกายกำลังรู้สึกขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นแรงขับ (Drive) ให้เกิดระยะที่ 2 คือเกิดการแสดงพฤติกรรมเพื่อสนองความต้องการนั้นๆ จนกระทั่งมาถึงระยะที่ 3 ที่มนุษย์ได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ซึ่งก็จะเกิดการลดแรงขับเพราะความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว หรืออาจเกิดแรงขับครั้งใหม่ ถ้า

พฤติกรรมนั้น ไม่ได้สนองความต้องการที่ทำให้เกิดความพอใจเพียงพอ ก็จะเกิดเป็นแรงขับให้เกิดพฤติกรรมครั้งต่อไป

5.1 แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน

จากผลการวิจัยพบว่า บุคคลส่วนใหญ่ที่เข้ามาสนทนาในห้องสนทนาเคยมีประสบการณ์ในการแปลงตัวตน โดยจะแปลงเป็นตัวตนที่ในโลกจริงๆ ไม่สามารถเป็นได้ ซึ่งจากการเก็บรวบรวมโดยการทำการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยใช้กรอบทฤษฎีเรื่องแรงจูงใจ และการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์เข้ามาวิเคราะห์ พบว่าแรงจูงใจของการแปลงตัวมาจากความต้องการต่างๆ ซึ่ง Henry A. Murray (1938) มีความคิดเห็นว่า ความต้องการเป็นสิ่งที่บุคคลสร้างขึ้นเพื่อเป็นแรงจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอันนำไปสู่สิ่งที่ตนพึงใจ ความต้องการนี้บางครั้งเกิดขึ้นเนื่องจากแรงกระตุ้นภายในของบุคคลและบางครั้งอาจเกิดความต้องการเนื่องจากสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ทางสังคม นั่นคือ ความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากสภาพร่างกายและจิตใจของคนเรานั้นเอง ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจที่เป็นสาเหตุให้เกิดการแปลงตัวตนในห้องสนทนา สามารถแบ่งออกตามประเภทของความต้องการได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

5.1.1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs)

ความต้องการทางกาย เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิต เช่น ปัจจัย 4 น้ำ อากาศ อุณหภูมิที่เหมาะสมกับร่างกาย การนอนหลับพักผ่อน เพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่ได้ ในที่นี้รวมถึงความต้องการทางเพศด้วย ในสังคมอินเทอร์เน็ต จะพบได้ว่า คนที่เข้ามาเล่นเพื่อจุดมุ่งหมายทางเพศมีเป็นจำนวนมาก การที่คนเข้ามาพูดคุยในห้องสนทนาเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศในชีวิตจริง หรือเพื่อระบายออกถึงความต้องการทางเพศ เป็นสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไป

เรื่องเพศในสังคมไทย เป็นสิ่งที่ไม่สามารถแสดงออกอย่างโจ่งแจ้งได้ในชีวิตประจำวัน แต่ในสังคมอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าค่าตา เราไม่สามารถรับรู้ได้ว่าอีกฝ่ายที่สนทนาอยู่กับเราเป็นใคร ดังนั้น การสนทนาเกี่ยวกับเรื่องราวทางเพศ จึงสามารถแสดงออกได้อย่างเปิดเผยมากขึ้น บุคคลสามารถเข้ามาแสวงหาการขายบริการ

ทางเพศได้อย่างง่ายดาย โดยส่วนมากมักแปลงตัวตนเข้ามาโดยไม่ได้ใช้ชื่อจริงของตนเอง หรือตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ทั้งผู้ชายและผู้ชาย เพราะไม่ต้องการให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้ว่าเป็นใคร จนกว่าจะมีการตกลงซื้อขาย นัดพบแล้ว ถึงจะบอกตัวตนที่แท้จริงของเราออกไป

ตัวอย่างบทสนทนาในห้องสนทนาที่แสดงการขายบริการทางเพศ

<Manbothram> ขายครับ เดือนร้อนเรื่องเงินครับ ผมอยู่ที่รามคำแหง ท่านใดที่พอให้ความช่วยเหลือผมได้ ขอความกรุณาด้วยครับ

<Jobby_Cu> หาน้องแมน คิง อายุไม่เกิน 21 ที่มีรูป เตือร้อน มารับเลี้ยงอุปการะ

<fundab 111> ขายครับ รับรองความเสียวแบบเมามัน ใครหล่ออยากเอาผมไปเอาหรือตีเมียๆ แล้วเอาหมู่เอาเดี่ยวมาเลยครับ ผมน่ารัก ค่วนๆ

<^Ferdinan6^> ผมผู้ชายแท้ แต่อยากขาย จะขายได้มัยขอรับ

<Guest36585> ขายค่ะ 2000/2 ชั่วโมง ไม่รวมห้อง พี่ๆคนไหนที่อยู่กรุงเทพและชื่อจริง ชิบมาเลยคะ ขออย่าว่าเตือร้อนมากๆ

<BoyyZone> ใครขายบ้างครับ

<das18> ขายค่ะ

<BoyyZone> แพงมัยครับ

<das18> ไม่แพงค่ะ ชื่อจอย อายุ18 น่ารักค่ะ เอา2000 วันนี ค้างคืนได้ค่ะ

จะเห็นได้ว่า ชื่อที่ใช้ไม่ได้แสดงถึงตัวตนจริงๆ ของผู้สนทนา คำพูดที่ใช้ค่อนข้างรุนแรงแสดงออกถึงความต้องการทางเพศ ซึ่งในชีวิตจริงไม่สามารถนำมาพูดแบบนี้ได้ จากการสัมภาษณ์ผู้เข้ามาสนทนาในห้องนี้ พบว่าคนที่เข้ามามักมีการแปลงตัวโดยไม่ใช่ชื่อจริง บางคนเข้าเพื่อทำการซื้อขายกันจริงๆ ในขณะที่บางคนเข้ามาเพื่อระบายความก้าวร้าวรุนแรง หรือความต้องการทางเพศ โดยจะออกมาในรูปแบบของ Cybersex หรือต่อโดยการใช้ Phonestext บางรายอาจมีการนัดพบกันข้างนอก แล้วแต่ว่าคู่สนทนาจะตกลงกันแบบใด

“เราเข้ามาเล่นห้องนี้ เพราะเห็นว่าเป็นการระบายออกทางอารมณ์อย่างหนึ่ง แก่
 เครียด...เวลาคุยกับบางคนไม่น่าเชื่อว่าบรรยายออกมาได้แบบเห็นภาพเลย คล้ายๆ เช็คสีโฟน
 นะ แต่นี่เป็นการพิมพ์เป็นตัวอักษร แต่ก็สื่อได้เหมือนกัน...รู้สึกว่าได้ปลดปล่อยทางอารมณ์ดี...
 เวลาเข้ามาเล่น ก็เปลี่ยนชื่อไปเรื่อยๆ จะได้ไม่มีคนจำเราได้”

(-R-GA-MONG-. สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2545.)

“ผมเข้ามาและเคยตกลงนัดเจอผู้หญิงไปได้ 2 คนแล้วจากในห้องนี้ ...ไม่สวย
 เลย หน้าตาแย่มากๆ... ตอนแรกผมขอรูป พอเค้าให้รูปมา ผมโอเคก็นัดเจอกัน ตกลงราคากัน
 เรียบร้อย แต่พอเจอกันจริงๆ ไม่เหมือนในรูปเลย เค้าเอารูปคนสวยๆ มาหลอก... แต่เสียเวลา
 มาแล้วนี่ ทำยังไงได้ ผู้หญิงบนนี้ถ้าอยากขายก็ต้องแปลงตัวไว้ก่อนแหละ ไม่งั้นใครเค้าจะเอา”

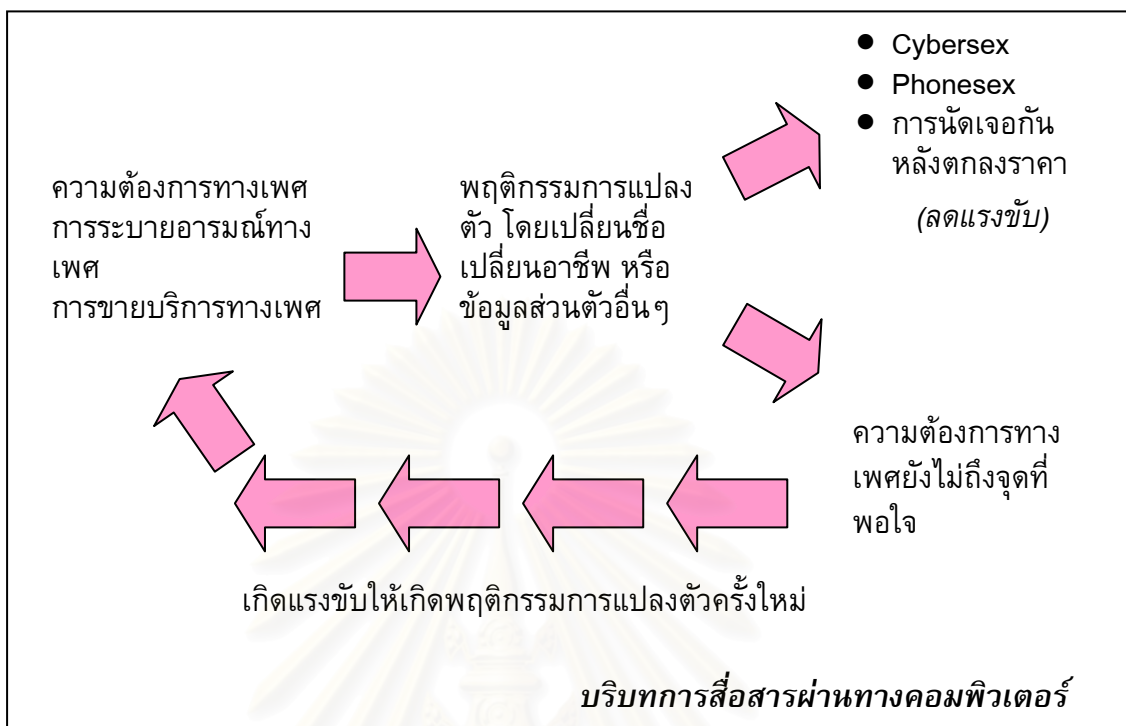
(BoyzZone, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

“เคยแปลงเป็นผู้หญิงขายบริการ ไปขายบริการให้ห้องขายบริการ สนุกดี ได้คุย
 เรื่องเช็คสีกับคนที่ไม่รู้จัก ตื่นเต้นดี คงทำไม่ได้ในชีวิตจริงถ้าอยู่ๆ ไปคุยเรื่องเช็คสีกับคนไม่
 รู้จัก”

(Sale_girl. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

จากตัวอย่างที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า บุคคลที่เข้ามาในห้องสนทนา มีความต้องการทาง
 เพศเป็นแรงขับเคลื่อนจนเกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนขึ้น สามารถแสดงเป็นกระบวนการได้
 ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.1

แสดงกระบวนการแปลงตัวตนจากสาเหตุความต้องการทางเพศ

5.1.2 ความต้องการทางใจ (Psychological Needs)

จากผลการสัมภาษณ์พบว่า สาเหตุของการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต เกิดจากความต้องการทางใจด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยได้รวบรวมความต้องการที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตน โดยจัดแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ และแยกเป็น 10 กลุ่มตามทฤษฎีของ Henry A. Murray (1938) ดังนี้

5.1.2.1 ความต้องการประสบความสำเร็จ ความทะเยอทะยาน

ความต้องการกลุ่มนี้ เป็นความต้องการที่จะดีเด่นเหนือผู้อื่น ให้ผู้อื่นเคารพยกย่อง ให้ผู้อื่นสนใจ ต้องการประสบความสำเร็จและหลีกเลี่ยงความล้มเหลว เป็นความต้องการที่อยากเป็นจุดเด่น ให้คนเข้ามาเกรงใจ คนจะแปลงตัวเพื่อเรียกร้องความสนใจ และได้รับความเคารพยกย่องจากคนในอินเทอร์เน็ต โดยอาจแปลงเป็นผู้ควบคุมห้องสนทนา ผู้ทำเว็บไซต์ที่ติด

อันดับท็อป หรืออาจแปลงเป็นผู้ที่มีคุณวุฒิ วิทยุสูง เป็นผู้ที่มีความรู้ดี เช่นในห้องสอน คอมพิวเตอร์ ผู้ที่จะทำให้คนอื่นเคารพยกย่องได้ ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ดีเป็นพิเศษ เกี่ยวกับเรื่อง คอมพิวเตอร์ การพูดจาต้องมีหลักการ คนอื่นๆ ก็จะทำให้ความสำคัญ และเข้ามาถามปัญหาต่างๆ รวมทั้งเข้ามาสนทนาด้วย

นอกจากนี้ คนกลุ่มนี้ยังต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต โดยฟันฝ่าอุปสรรค ทั้งปวงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลสำเร็จ ทำงานได้อย่างสมบูรณ์ ทำให้คนอาจแปลงตัวเพื่อมาหาผลประโยชน์ให้ตัวเอง ซึ่งในสังคมอินเทอร์เน็ต ผู้ที่เข้ามาและมีความต้องการประสบความสำเร็จ ในชีวิตมีมากมาย ถ้ามาในด้านดี มักไม่มีการแปลงตัวตนเกิดขึ้น โดยมักจะเปิดเผยตนเอง ออกมาเลย และเข้ามาเพื่อทำงานให้สำเร็จ เช่นการขายของ หรือหาคนทำงานร่วมด้วย ในขณะที่ ถ้ามาในด้านไม่ดี อาจแปลงตัวมาเพื่อทำการหลอกลวงเพื่อหาคนในสังคมนี้ไปเป็นเหยื่อเพื่อ ช่วยให้คุณเหล่านั้นๆ ประสบความสำเร็จในงานที่ทำ

คนประเภทนี้ จะแปลงตัวเพื่อสร้างตนเองให้เป็นที่ประทับใจผู้อื่น โดยมักแสดง ตัวเป็นคนดี เพื่อเรียกร้องให้คนอื่นสนใจ และประทับใจ สนุกสนาน ชื่นชม หรือแปลกใจใน เรื่องราวที่กระทำ การต้องการความสนใจจากผู้อื่นเป็นธรรมชาติของมนุษย์ บุคคลที่อยู่ในโลก ภายนอกไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร อาจกลายเป็นคนสนุกสนาน ร่าเริง เมื่อเข้ามาคุยอยู่ใน สังคมนี้ การคุยที่สนุก น่าสนใจ จะทำให้คนอื่นเข้ามาคุยกับเรามากมาย การแสดงออกซึ่งความ คิดเห็นต่างๆ ที่น่าสนใจ การใช้ชื่อที่มีความหมายน่าสนใจ เช่น ชื่อของดาราฮอลลีวู้ด ชื่อของ บุคคลสำคัญที่กำลังดังในช่วงเวลานั้นๆ

“การแปลงกายของบางคนอาจเป็นเรื่องจำเป็นของเขา...มันมาจากความรู้สึก ครับ อย่างเช่นเราที่เคยบอกคนอื่นว่าเรารวยก็เพื่อที่จะมีหน้ามีตา มีคนนับหน้าถือตาและยกย่อง เราไงครับ เพื่อจะได้ติดต่อธุรกิจได้ง่ายขึ้น”

(_Sharky_. สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2545.)

“อยากเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง อยากให้คนในอินเทอร์เน็ตยอมรับ เลยใช้ชื่อแปลกๆ แล้วเข้าไปพูดคุยเกือบทุกห้อง ให้เค้ารู้จักเรา ต้องพูดจาสุภาพเรียบร้อย ตามมาตอบไปต่างๆ ที่จริงเราเป็นคนตลกโปกฮาหลายเลย เปลี่ยนนิสัย หนักดี คนอื่นคงนึกว่าเราเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยไหนซักแห่ง”

(จักรกฤษณ์ สมณะช่างเผือก. สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2545.)

5.1.2.2 ความต้องการหลีกเลี่ยงปมด้อยของตนเอง

เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงให้พ้นจากความอับอายทั้งปวง หลีกเลี่ยงการดูถูกคนเหล่านี้มักสร้างสถานการณ์บังหน้าขึ้น หรือแปลงตัวเป็นคนที่มีภาพพจน์ที่ดี เป็นคนสวยหล่อ น่ารัก มีความรู้ต่างๆ ที่ตัวจริงไม่ได้เป็นเช่นนั้น อาจมีการอวดความร่ำรวยกับคู่สนทนา เพื่อแสดงอำนาจต่างๆ ที่ในความเป็นจริงเป็นคนจน เพื่อปกปิดปมด้อยของตัวเองไว้ หรืออาจบอกว่าจบปริญญาต่างๆ ที่จริงแล้วเรียนไม่จบ เป็นต้น

“ผมไม่บอกตัวจริง เพราะต้องการมีภาพพจน์ที่ดีต่อคู่สนทนา ตอนที่เค้าดูรูปผมก็ให้ดูรูปเพื่อนที่หน้าตาดีหน่อย... คนที่คุยด้วยจะได้อยากคุยต่อ... รู้ตัวว่าไม่หล่อครับ ไม่มั่นใจถ้าส่งรูปตัวเองไป”

(เดชพล ทองพูน. สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2545.)

“เราปลอมตัวเป็นเพื่อนเราเข้าไปคุยกับหนุ่มที่เราแอบชอบ เพราะเราเป็นคนอ้วนมากๆ เค้าคงไม่เห็นเราอยู่ในสายตา ตอนเค้าขอรูป เราก็ส่งรูปเพื่อนเราไปให้ เพราะเรากลัวเค้าไม่อยากคุยด้วยถ้ารู้ว่าเรา...ตอนนี้เราสนิทกันแล้วทางเน็ต ต้องคุยกันทุกวัน แต่ยังไม่เคยเจอหน้ากัน ถ้าเค้าขอเจอ ยังไม่รู้จะทำไงเหมือนกัน กลุ้มใจจริงๆ”

(พรรุ่ง อังวิทยาธร. สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2545.)

5.1.2.3 ความต้องการป้องกันตัว

เป็นความต้องการให้ปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง ทั้งจากที่ลับและที่แจ้ง ความต้องการนี้จะจูงใจให้คนปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ ในการเข้าไปร่วมสนทนาในสังคมอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเพศหญิง ซึ่งไม่รู้ว่าเป็นบุคคลที่สนทนาอยู่ด้วยนั้น แท้จริงเป็นคนอย่างไร การปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ และแปลงตัวเป็นคนอื่นในการร่วมสนทนา จะทำให้รู้สึกปลอดภัยกว่า ซึ่งรวมถึงการไม่ให้ที่อยู่ หรือชื่อจริงให้คู่สนทนาทราบ

“บางคนเป็นผู้หญิงสวยมากๆ แต่อยากได้เพื่อน แต่ก็ไม่อยากให้อีกฝ่ายมาจีบ เขาก็ควรต้องแปลงตัวตนก่อนใช้มัย ความปลอดภัยส่วนตัวเป็นหลัก ความสนุกสนานเป็นรอง”

(au. สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2545.)

“ไม่อยากเปิดเผยความจริงว่าเราเป็นใคร เพราะไม่แน่ใจว่าคู่สนทนาเป็นใคร ถ้าแน่ใจว่าปลอดภัย ถึงค่อยบอกความจริงออกมา”

(สุมิตรา ทองสัมฤทธิ์. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.)

5.1.2.4 ความต้องการเกี่ยวกับการมีอำนาจ

เป็นความต้องการมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ต้องการให้ผู้อื่นทำตามคำสั่งของตน ทำให้ตัวเองเกิดความรู้สึกมีอิทธิพลขึ้นมา เช่นการแปลงตัวเป็นผู้มีความรู้ หรือผู้มีอำนาจในห้องๆ หนึ่ง เพื่อให้คนในห้องนั้นยอมรับ และเคารพยกย่อง หรือแปลงเป็นคนคุมห้องเพื่อให้คนอื่นๆ เกรงกลัวว่าอาจโดนแบนออกจากห้อง หากพูดจาไม่ดีใส่ หรือไม่แสดงความนับถือ การแปลงตัวเป็นคนรวย เพื่อให้คนอื่นยกย่อง และรู้สึกมีอำนาจ หรืออาจแปลงตัวเลียนแบบบุคคลอื่นที่มีอำนาจ เพื่อให้คนยอมรับและคล้อยตาม

“ผมว่าคนที่แปลงตัวตน ไม่ใช่แค่อยากสนุกอย่างเดียว เพราะสามารถเป็นอะไร ได้มากกว่าที่เป็นอยู่ในโลกจริง ๆ เลยใช้คำบางคำเกินความจริงที่ตัวเองเป็นอยู่ ให้ได้รับความรัก ความเกรงใจ มีอิทธิพลเหนือคนอื่น ให้คนอื่นต้องคล้อยตาม หรืออะไรที่เขาอยากได้ อยากเป็น ทำตัวเป็นคนรวย เป็นดารา ได้ทั้งนั้น เพราะก็ไม่มีใครรู้ว่าจริง ๆ เราเป็นใคร ตัวเราเองก็เคย แปลงเป็นดารา จะได้ดูว่าเวลาสาว ๆ เข้ามากรี๊ดเป็นไง”

(^kikumaru^. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

“เราเข้าไปในห้องสอนคอมพิวเตอร์ แล้วปลอมตัวเป็นอาจารย์สอนคอม มีคนมา ทักใหญ่เลย ตอบแทบไม่ทัน โชคดีที่มีความรู้เรื่องคอมอยู่ ไม่งั้นตายแน่ ๆ...รู้สึกดีเวลาพูดอะไร คนก็ฟัง ทำอะไรเค้าก็ต้องถามความเห็นเราก่อนว่าทำยังไงนั้นยังงี้ได้หรือเปล่า รู้สึกว่าตัวเองมี พาวเวอร์ดี”

(ปนัดดา กิตติวรพงษ์. สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2545.)

5.1.2.5 ความต้องการเป็นอิสระ

เพื่อให้พ้นจากสิ่งกีดขวาง หรือสิ่งกีดตันต่าง ๆ ให้สามารถหลบหนีจากความเป็นจริง เป็นการต่อต้านโลกแห่งความจริง ในสังคมอินเทอร์เน็ต เป็นที่แห่งหนึ่งที่สามารถหลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความจริงที่ซ้ำซากจำเจได้ คนสามารถแปลงตัวเป็นใคร อย่างไรก็ได้อย่างอิสระ ตามความชอบ ไม่มีกฎเกณฑ์ผูกติดเหมือนในชีวิตประจำวัน สามารถพูดคุยกับใครก็ได้ตามที่ ต้องการ แม้แต่การระบายออกซึ่งอารมณ์ทางเพศ

“เราว่าการแปลงมันเป็นความคิดที่แฝงอยู่ภายใต้ความกดดันจากสังคม เรา แปลงตัวเป็นคนอื่น ก็เพื่อหลีกเลี่ยงจากสังคมจริงเข้ามาให้หนี เพื่อมาคุยเรื่องเซ็กส์ อยากแก้แค้น อยากนอนกับผู้ชาย อยากหาแฟนทางนี้ ซึ่งจริง ๆ ทำไม่ได้ในสังคมข้างนอก”

(-R-GA-MONG-. สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2545.)

“การแปลงช่วยให้เราแสดงความรู้สึกได้มากขึ้น ได้พูดมากขึ้น และช่วยให้คู่สนทนากล้าคุยเรื่องเล็กๆ หรือเรื่องลับๆ ได้มากกว่าการไม่แปลงนะ”

(ศิริพร เสรีกิตติกุล. สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2545.)

5.1.2.6 ความต้องการทำร้ายผู้อื่น

ความต้องการประเภทนี้เกิดขึ้น เมื่อบุคคลเกิดความแค้นกับผู้อื่น หรือไม่หวังดีกับผู้อื่น ทำให้แปลงตัวตนเป็นอีกคนหนึ่งไปล่อลวง หลอกลวง เพื่อทำให้อีกฝ่ายเป็นอันตรายทั้งทางกาย และทางด้านจิตใจ

“บางคนแปลงตัวเพราะอยากแก้แค้นครับ อย่างเพื่อนผม โดนผู้หญิงในเน็ตหลอก เลยเปลี่ยนชื่อเป็นอีกคนหนึ่ง เข้าไปหลอกเค้ากลับ”

(สรายุทธ นิมนต์. สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2545.)

5.1.2.7 ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ

เป็นความต้องการหลีกเลี่ยงจากการถูกตำหนิและลงโทษ และปกปิดความผิดพลาด การแปลงตัวเป็นอีกคนหนึ่ง ทำให้บุคคลนั้นไม่ต้องรับผิดชอบกับสิ่งที่พูดออกไป แสดงออกไป เพราะไม่มีใครรู้ว่าบุคคลนั้นๆ เป็นใคร ช่วยให้สามารถพูดได้มากขึ้น แสดงออกได้มากขึ้น ทำให้คุยเรื่องเล็กๆ หรือเรื่องลับๆ ที่สังคมจริงๆ ไม่ยอมรับได้โดยไม่ต้องกังวล

ในอีกกรณีหนึ่ง ก็อาจมีความต้องการแยกตัวเองจากผู้อื่น เป็นความต้องการให้คนอื่นไม่สนใจ ไม่รู้จัก ใช้ในกรณีที่บุคคลนั้นเป็นที่รู้จักมาก และอยากเข้าไปเล่นแบบไม่มีใครสนใจ เพื่อหาสังคมใหม่ที่ไม่มีใครรู้จัก จะได้ไม่ต้องกังวลในการพูด การแสดงอะไรออกมา เป็นการแปลงตัวเพื่อหลีกเลี่ยงจากสังคมที่เคยอยู่

“เราแปลงเพราะไม่ต้องกดดัน ไม่ต้องตอบปัญหาซ้ำๆ ซากๆ หลายรอบถ้าเจอคนที่ทำงาน ไม่ต้องคิดก่อนพูด คิดว่าพูดอะไรไปก็ไม่ทำให้ใครเดือดร้อน ไม่มีใครรู้จักเราดีแล้ว”

(จันตรี วงฤทธิ์. สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2545.)

“เราแปลงตัวเพราะ ช่วยให้เราไม่ต้องรับผิดชอบสิ่งที่พูดหรือแสดงออกไป เพราะไม่มีใครรู้ว่าเราเป็นใคร โดยเราจะเปลี่ยนเป็นอีกคนหนึ่งเลย ที่ไม่ใช่ตัวเราทั้งสิ้น”

(ภาวธ พงษ์วิทย์ภาน. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2545.)

5.1.2.8 ความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่ม

เป็นความต้องการสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น สร้างตนเองให้ผู้อื่นรักใคร่ เกรงใจและจริงใจ รวมถึงการต้องการเข้ากลุ่มกับผู้อื่นที่เราต้องการ ซึ่งบางครั้งการใช้ตัวตนที่แท้จริงของเราไปเข้ากับกลุ่มอื่นไม่สามารถกระทำได้ จึงต้องทำการแปลงเพื่อให้เหมาะกับคู่สนทนา หรือตามที่คู่สนทนาต้องการ นอกจากนี้เป็นการคลายเหงา หาเพื่อนคุยยามว่าง หาเพื่อนใหม่ แฟนใหม่

“สนใจเรื่องที่ว่าเค้าสนทนากันอยู่เลยอยากมีส่วนร่วม เคยแปลงเป็นพวกชอบเที่ยวกลางคืน เข้าไปคุยในกลุ่มเด็กเที่ยว จะได้ว่าตอนนี้ที่ไหนเค้าฮิตไปเที่ยวกันเยอะๆ บ้าง จะได้ตามเค้าทัน ไม่ตกข่าว”

(สุมิตรา ทองสัมฤทธิ์. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.)

“หากเราแปลง ก็เพราะเราต้องการเข้าไปพูดคุยกับกลุ่มคนที่อยากคุยด้วย จะได้กลมกลืน... เช่นเป็นผู้ชายดีกว่า หากเข้าไปในห้องพวกเกย์ ตู๊ด เป็นผู้ชายจะคุยได้สนุกกว่าเป็นผู้หญิง”

(ปรมาภรณ์ พูลพิพัฒน์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2545.)

“ถ้าผมแปลง ก็เพราะอยากหาเพื่อนคุยเล่นทางเน็ตนี่แหละครับ เพื่อนที่แค่ คลายเหงาชั่วคราวชั่วคราว เพื่อนที่ผมสามารถระบายอะไรใส่ก็ได้ นี่เป็นโลกแห่งจินตนาการ ทุกคนต้องการให้ตัวเองเป็นอย่างไรก็ได้ ส่วนมากที่เล่น chat ก็เพราะเหงา อยากมีเพื่อน อยากมี แฟนกับเค้าบ้าง เลยต้องมาหาแฟนในนี้ แต่เปอร์เซ็นต์ที่จะสมหวังมีน้อยอะครับ ที่บอกว่ามีน้อย เพราะว่าบางคนรักกันเพราะ chat กันจริงๆ ก็มี แต่มีหลายคู่ต้องเสียใจ เมื่ออีกฝ่ายหลอกลง ไม่จริงใจอะครับ ถ้าเพื่อนคนไหนที่ผมจริงใจด้วย ผมก็ไม่แปลงหรอกครับ บอกตัวตนจริงๆ เลย”

(tle24. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

“ผมเคยลดอายุ เพื่อจะได้ดูว่ามีความคิดแบบเดียวกัน จะได้เข้ากันได้ กลายเป็น นักศึกษา อายุ 24 ไม่เก่งภาษาอังกฤษ จะได้จีบสาวนักศึกษาได้ง่ายๆ ด้วยใจครับ”

(Mm'. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

5.1.2.9 ความต้องการสนุกสนาน

เป็นความต้องการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด การแปลงตัวไปแก๊งบุคคล อื่นๆ เพื่อความสนุกสนานของตนเอง หรือแปลงเพื่อสามารถแต่งเรื่องราวได้สนุกสนานขึ้น

“เราชอบแก๊งชาวบ้าน สนุกดี หรือไม่ก็ไปล้วงข้อมูลจากคนที่เราอยากรู้”

([W][O][N][B][I][N]. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

“แปลงตัวเพราะอยากสนุก หากคนแปลกๆ คุยด้วย เพื่อนบางคนชอบแปลงเป็น ผู้หญิงนะ สงสัยเพราะหากันคุยได้ง่ายกว่า”

(สรารุช เขียวบำรุง. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

“ชอบหลอกคนอื่น สนุกดี”

(ทวีโชค. สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2545.)

“เราเคยแปลงในห้องขายบริการ สนุกดีครับ ได้แก๊งค์คนเล่น เวลาเค้าขายมาเราก็ซื้อกลับ เวลามีคนเข้ามากระซิบถามว่าขายมัย เห็นซื้อก็รู้ว่าผู้ชาย เราก็แก๊งค์ทำเป็นผู้หญิงขายบริการต่อไป...บางทีก็แก๊งค์ทำเป็นไปขายบ้าง... เพราะแท้จริงแล้วก็ไม่มีใครรู้ว่าจะเป็นจริงอย่างที่เค้าบอกหรือเปล่า...พอเอาจริง ๆ ก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้นหรอก แต่ก็อาจจะมีส่วนน้อยที่ทำจริง ๆ”

(ศรายุทธ แสงทองพิทักษ์. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2545.)

“เคยแก๊งค์อำเพื่อน โดยปลอมเป็นผู้หญิงเข้าไปคุยด้วย เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนอายุ เปลี่ยนลักษณะการพูดที่คุยกันประจำ สนุกดี”

(ศราวุธ เขียวบำรุง. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

5.1.2.10 ความต้องการความรู้ การทดลอง

เป็นความต้องการอยากสำรวจ อยากรู้ อยากเห็น เช่นผู้หญิงแปลงเป็นเกย์เข้าไปในห้องเกย์ เพราะอยากรู้ว่าคนเป็นเกย์มีการพูดคุยแบบไหน หรือการทดลองแปลงเป็นชายเพื่อให้รู้ว่า การเป็นเพศชาย แล้วเข้าไปจีบผู้หญิงเป็นอย่างไร

“เราต้องการเรียนรู้สังคมวัยรุ่นปัจจุบันว่าเค้าคิดกันแบบไหนอะ เราก็เลยแปลงเป็นวัยรุ่นซะ สนุกนะ เหมือนเราเข้าไปสืบราชการลับทำนองนั้นแหละ มันส์ดี”

(^Mr_T^. สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2545.)

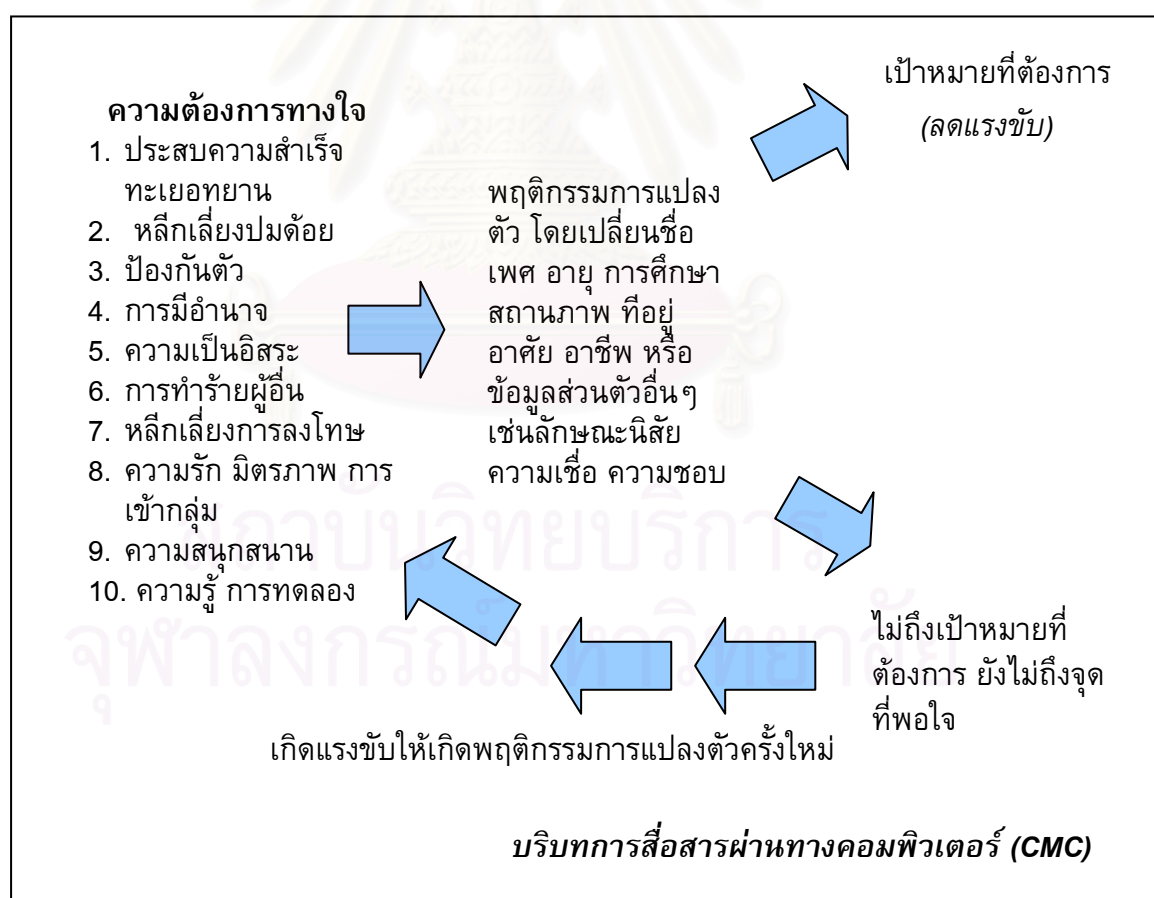
“เราเคยแปลงเป็นผู้ชายเข้าไปในห้องเกย์ เพราะความอยากรู้”

(ศิริพร เสรีกิตติกุล. สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2545.)

“เคยเปลี่ยนเป็นผู้ชาย เพราะง่ายต่อการหาข้อมูล บางเรื่องหากเราแปลงตัว อาจได้ข้อมูลที่ถูกต้อง หรือรู้สึกถึงความนึกคิดเขาได้ดี”

(จันทร์ วรฤทธิ์. สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2545.)

จากแรงจูงใจหรือความต้องการทางใจทั้งหมดที่กล่าวมา เป็นสาเหตุกลุ่มหนึ่งที่ทำให้บุคคล เกิดพฤติกรรมกรรมการแปลงตัวตนขึ้น เพื่อให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ โดยสามารถดูกระบวนการ จากภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 5.2

แสดงกระบวนการแปลงตัวตนจากสาเหตุความต้องการทางใจ

จากสาเหตุที่กล่าวมา สามารถนำมาสรุปเป็นตาราง พร้อมตัวอย่างพฤติกรรมกรรมการแปลงที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ดังนี้

ความต้องการ	พฤติกรรม	เป้าหมาย
ความต้องการทางกาย ความต้องการทางเพศ <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการระบายความเก็บกดทางเพศ ● ต้องการขายบริการ ● ต้องการคุยเซ็กซ์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● เปลี่ยนชื่อไปเข้าห้องสนทนาที่คุยเรื่องเซ็กซ์ ● แปลงลักษณะรูปร่างหน้าตาเป็นคนสวย ● แปลงเป็นหญิงขายบริการ 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cybersex ● พบผู้ซื้อบริการ และตกลงราคาเพื่อนัดพบกัน ● Cybersex อาจต่อเนื่องด้วย Phonestex
ความต้องการทางใจ 1. ประสบความสำเร็จ ทะเยอทะยาน <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการความมีหน้ามีตา คนนับถือ ยกย่อง ● ต้องการเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงฐานะเป็นคนรวย ● เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนนิสัยเป็นคนสุภาพเรียบร้อย ให้คำแนะนำต่างๆ กับคนในอินเทอร์เน็ต คล้ายๆ เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย 	<ul style="list-style-type: none"> ● คนนับถือ ยกย่อง สามารถติดต่อธุรกิจได้สะดวกขึ้น ● คนยกย่อง เป็นที่รู้จัก คนในสังคมอินเทอร์เน็ต ยอมรับ และให้การต้อนรับอย่างดี เวลาที่มีชื่อนี้ไปปรากฏในห้องใดๆ
2. หลีกเลียงปมด้อยของตัวเอง <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการมีภาพพจน์ที่ดีต่อคู่สนทนา 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงเป็นคนหล่อ ส่งรูปเพื่อนที่หน้าตาดีให้ เพราะหน้าตาไม่ดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● คู่สนทนามองในภาพพจน์ดี และอยากสนทนาด้วย

<ul style="list-style-type: none"> ● แอบชอบคู่สนทนาอยู่และไม่อยากให้รู้ว่าตัวจริงอ้วน 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงเป็นคนสวย หุ่นดี ส่งรูปเพื่อนไปให้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● คู่สนทนามองในแง่ดีและอยากสนทนาด้วย อาจไปถึงการยอมรับเป็นแฟนทางเน็ต
<p>3. ป้องกันตัว</p> <ul style="list-style-type: none"> ● เป็นผู้หญิงสวย อยากได้เพื่อน แต่ไม่อยากให้คู่สนทนามาจีบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงเป็นอีกคนหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวตนจริงๆ เช่น ไม่บอกชื่อจริง ที่อยู่จริง 	<ul style="list-style-type: none"> ● ปลอดภัยจากคู่สนทนาซึ่งเป็นผู้ชายที่คุยด้วย เพราะยังไม่รู้จักกันดีพอ
<p>4. ความมีอำนาจ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการความชื่นชม ความรัก ความเกรงใจ มีอิทธิพลเหนือคนอื่น ● ต้องการมีพาวเวอร์ พูดอะไรแล้วคนอื่นรับฟังและยอมรับ 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงตัวเป็นบุคคลที่กำลังดังและมีอิทธิพลในช่วงนั้นๆ ● แปลงตัวเป็นอาจารย์ สอนคอมพิวเตอร์ในห้อง สอนคอมพิวเตอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● คนเข้ามากรีดกรีด ชื่นชม ดีเด่นเหนือคนอื่นๆ ในห้องสนทนา มีอำนาจในการพูดให้คนทำสิ่งที่ต้องการ ● ได้รับการยอมรับ และทุกคนฟังความคิดเห็น
<p>5. ความอิสระ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● หลีกเลี่ยงความกดดันจากสังคม ซึ่งทำบางอย่างไม่ได้ เช่น การคุยเรื่องเซ็กส์กับคนแปลกหน้า การอยากนอนกับผู้ชาย การระบายความก้าวร้าวรุนแรง 	<ul style="list-style-type: none"> ● ผู้หญิงที่มีหน้าที่การงานดี แปลง เป็นคนขายบริการทางเพศ เข้าไปคุยเรื่องเซ็กส์ ซึ่งในสังคมจริงๆ ไม่อาจทำได้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ได้คุยเรื่องเซ็กส์กับคนแปลกหน้า เป็นการระบายออกทางอารมณ์ รวมทั้งได้ระบายความก้าวร้าวรุนแรงที่สะสมอยู่ข้างใน

<ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการพูดเรื่องเล็กๆ ลึบๆ และอยากแสดงความรู้สึกหรือระบายความในใจในเรื่องที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> ● เปลี่ยนชื่อ แปลงเพศ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ใต้ระบายสิ่งที่อยากพูดหรือสิ่งที่อยู่ในใจออกมาโดยไม่ต้องกังวลกับสายตาของคนที่รู้จัก
<p>6. ทำร้ายผู้อื่น</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการแก้แค้นผู้หญิงที่ทำให้อกหัก 	<ul style="list-style-type: none"> ● เปลี่ยนชื่อเข้าไปหลอกผู้หญิงคนนั้น 	<ul style="list-style-type: none"> ● แก้แค้นคืน ทำให้ผู้หญิงคนนั้นเสียใจ
<p>7. หลีกเลี่ยงการลงโทษ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ไม่อยากกดดันเวลาใช้คำพูดอะไรออกไป ถ้าผิดพลาดไม่อยากโดนสังคมลงโทษ ไม่อยากกังวลในสายตาคนอื่น 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงชื่อ แปลงอายุ แปลงที่ทำงานเป็นอีกที่หนึ่ง เพื่อที่บุคคลที่อยู่ในที่ทำงานเดียวกันและสังคมรอบข้างจะได้ไม่รู้จักรัก 	<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่ต้องรับผิดชอบหากทำอะไรผิดพลาด ลดความกดดันลง
<p>8. ความรัก มิตรภาพ และการเข้าร่วมกลุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการคุยกับกลุ่มคนที่อยากคุยด้วย คือพวกเกย์ ● อยากมีส่วนร่วมสนทนากับพวกเด็กวัยรุ่นที่เที่ยวกกลางคืน ● ต้องการหาแฟนทางเน็ต เพื่อคลายเหงาตอนที่แฟนในโลกจริงไม่ว่าง 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงตัวเป็นเกย์ เข้าไปในห้องเกย์ ● แปลงตัวเป็นเด็กเที่ยว ● เปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนที่อยู่ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ได้รับการต้อนรับเข้ากลุ่มและพูดคุยสะดวกขึ้น และเป็นกันเอง ● ได้เข้ากลุ่มร่วมสนทนาและรู้สถานที่ท่องเที่ยวยามราตรีที่ฮิตกัน เพื่อไม่ให้ตกข่าว ● ได้แฟนทางเน็ต โดยที่คู่สนทนาไม่รู้ว่าตัวเราจริงๆ เป็นใคร และได้เพื่อนคุยคลายเหงา

<p>9. ความสนุกสนาน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการแก๊งค์ผู้อื่น ● ต้องการหลอกเพื่อน ● หาความแปลกใหม่ในการคุย 	<ul style="list-style-type: none"> ● แปลงชื่อ เป็นคนที่คู่สนทนาไม่รู้จัก ● แปลงชื่อ เปลี่ยนเป็นเพศหญิง ลดอายุ เป็นนักศึกษาไปจีบเพื่อน ● แปลงเป็นผู้หญิง 	<ul style="list-style-type: none"> ● สนุก ได้แก๊งค์คนอื่น ● ความสนุกสนาน ● สนุกกับการเป็นผู้หญิงไปคุยกับคนอื่นและหาคนคุยได้มากกว่า
<p>10. เพื่อความรู้ การทดลอง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ต้องการเรียนรู้สังคมวัยรุ่นว่าตอนนี้คิดกันอย่างไร ● อยากรู้ว่าห้องเกย์คุยกันอย่างไร 	<ul style="list-style-type: none"> ● ลดอายุ แปลงตัวเป็นวัยรุ่น ● ผู้หญิงแปลงเป็นเกย์เข้าไปในห้องเกย์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ได้เข้าไปสืบว่าวัยรุ่นตอนนี้เป็นอย่างไ ● ได้ความรู้ว่าเกย์คุยกันอย่างไร

ตารางที่ 5.1

ตัวอย่างการแปลงตัวตนจากแรงจูงใจประเภทต่าง ๆ

จากความต้องการในด้านต่าง ๆ ที่เป็นมูลฐานของแรงจูงใจซึ่งผลักดันให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนบนอินเทอร์เน็ตดังกล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ชัดถึงกระบวนการแปลงตัวตน ซึ่งหากนำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจและพฤติกรรมมาใช้เป็นกรอบในการพิจารณากระบวนการแปลงตัวตนของบุคคลในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งกระบวนการออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้ คือ

ระยะที่ 1 การที่บุคคลรู้สึกขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นการขาดความรัก ขาดความสนใจ ขาดการเคารพนับถือ ขาดการตอบสนองทางเพศ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดความต้องการ ซึ่งแรงขับ (Drive) นี้้อาจมาจากสิ่งเร้าที่มากกระตุ้น อาจมาจากทั้งภายนอก เช่นความต้องการทาง

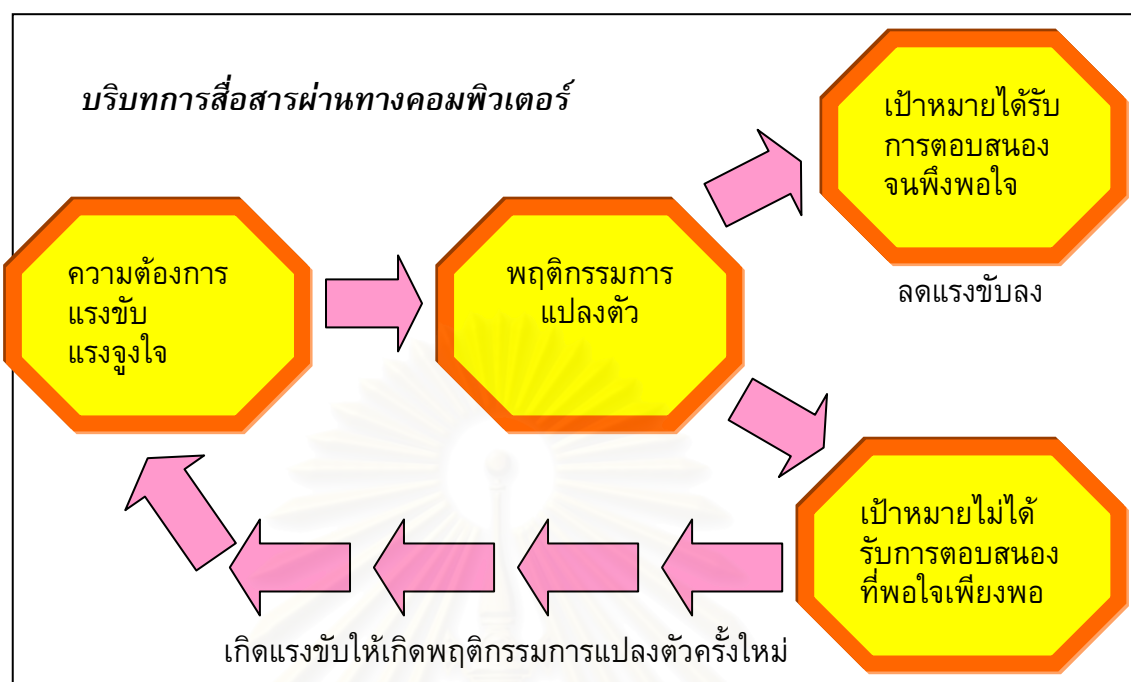
เพศ และภายในเช่น ความต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมแปลงตัวตน

ระยะที่ 2 เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตน เพื่อตอบสนองความต้องการนั้นๆ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงแม้เกิดจากแรงจูงใจประเภทเดียวกัน แต่อาจแสดงออกแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ทั้งนี้บริบททางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าค่าตากัน มีส่วนอย่างมากในการเอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนขึ้น

ระยะที่ 3 บุคคลได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ก็จะทำให้เกิดการลดแรงขับหรือความต้องการนั้นๆ ลง เนื่องจากความต้องการนั้นๆ ได้รับการตอบสนองแล้ว อย่างไรก็ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนอง บางครั้งอาจจะสอดคล้องกับความต้องการของบุคคล หรือบางครั้งอาจไม่สอดคล้องก็ได้ ซึ่งหากความต้องการนั้นๆ ไม่ถึงเป้าหมายอย่างแท้จริง ความต้องการนั้นก็จะยังคงมีอยู่ ก็จะเกิดแรงขับกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมจนกว่าบุคคลนั้นจะเกิดความพึงพอใจอย่างแท้จริง ความต้องการนั้นก็จะลดลง เป็นการจบกระบวนการ บุคคลนั้นๆ ก็จะไม่แสดงพฤติกรรมอันนั้นอีก

เช่นเดียวกับกระบวนการแปลงตัวตน เมื่อบุคคลที่เข้าไปสนทนาในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตมีความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ต้องการมีส่วนร่วมในชุมชนที่จะเข้าไปพูดคุย ซึ่งเป็นสังคมของชาวเกย์ แต่บุคคลนั้นเป็นผู้หญิง ก็จะเกิดแรงขับให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตน โดยแปลงเป็นเกย์ เพื่อให้สามารถเข้าไปร่วมพูดคุยอยู่ในกลุ่มนั้นๆ ได้ อย่างไรก็ตามหากความต้องการที่จะเข้าร่วมกลุ่มไม่ได้รับการยอมรับจากคู่ร่วมสนทนาเท่าที่ควร คือไม่ถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ บุคคลนั้นๆ ก็จะมีการแปลงตัวตนเรื่อยๆ จนกว่าจะถึงจุดที่พอใจอย่างแท้จริง เช่น การแปลงเป็นเกย์ทุกครั้งที่มาสนทนาในห้องสนทนา

ดังนั้น กระบวนการแปลงตัวตน สามารถสรุปได้จากรูปภาพด้านล่างนี้



ภาพที่ 5.3

แสดงกระบวนการเปลี่ยนตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

นอกจากนี้ จากการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยยังได้สอบถามถึงทัศนคติต่อการเปลี่ยนตัวตน รูปแบบของการเปลี่ยนตัวตน และผลดี ผลเสียของการเปลี่ยนตัวตน เพื่อมาเป็นข้อมูลประกอบการวิจัยเรื่องกระบวนการเปลี่ยนตัวตน ดังนี้

5.2 ทัศนคติต่อการเปลี่ยนตัวตน

จากการสัมภาษณ์บุคคลที่เข้าไปใช้งานโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตพบว่า การเปลี่ยนตัวตนเป็นอีกคนหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวเอง เป็นเรื่องปกติธรรมดาของสังคมอินเทอร์เน็ต และมีอยู่เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะห้องที่เกี่ยวกับการขายบริการ หรือการพูดคุยทางเพศ

“เป็นเรื่องปกติที่คนเราไม่จำเป็นต้องบอกชื่อจริง ชื่อแปลกๆ จะถูกใจมากกว่า”

(จันทร์ วีรฤทธิ์. สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2545.)

“เป็นเรื่องปกติ ใครๆ ก็ทำ ประมาณร้อยละ 80 แปลงตัวทั้งนั้น

(Yim_Yim. สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2545)

“ใน chat ถือว่าเป็นเรื่องปกติ มีมากทีเดียว เพราะเราไม่รู้จักรู้ใคร และไม่มีใคร รู้จักเรา และไม่แน่ใจว่าการบอกตัวตนจริงไปจะมีผลร้ายกลับมาหรือเปล่า ต้องคุยให้พอแน่ใจ ก่อนจึงจะแสดงตัวจริง”

(ปรมาภรณ์ พูลพิพัฒน์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2545)

“เป็นเรื่องปกติ ถ้าความหมายของการแปลงตัวตนคือการไม่บอกความจริง ทั้งหมด และมีอยู่เป็นจำนวนมาก”

(ภาณุ ลี้มทอง. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2545)

“เป็นเรื่องธรรมดา สังคมในเน็ต ต้องวัดดวงว่าจะเจอคนจริง หรือคนแปลง”

(ทวีโชค. สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2545.)

“การแปลงตัวเป็นเรื่องปกติ ทุกๆ คนที่เล่น chat เล่นเพื่อความสนุก ไม่ได้ใส่ใจ ในมิตรภาพ เราสามารถเป็นในอย่างที่อยากเป็น ในขณะที่ในโลกแห่งความจริง เราเป็นไม่ได้ แต่ก็แล้วแต่บุคคลที่เราจะสนทนาด้วยอะครับ”

(tle24. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

“เรื่องหลอกกันใน chat เป็นเรื่องปกติอะครับ เหมือนกับคุณเล่นเว็บบอร์ด ซึ่งเว็บบอร์ดนั้นไม่ได้มีสมาชิกลงทะเบียนไว้ เป็นเว็บบอร์ดที่ตอบกันง่าย ๆ เช่น เว็บบอร์ดของ thaimisc, dserver พอมีคนตั้งคำถาม คนตอบก็สามารถตั้งชื่ออื่นได้ ตั้งชื่อที่เคยมีคนใช้ไปแล้วก็ได้ เรื่องในเน็ตไม่ใช่เรื่องจริงอะครับ ก็เหมือนใน chat ไม่ใช่เรื่องจริง ถ้าอยากเห็นเยอะ ๆ ต้องไปดูห้องพวกเซ็กซี่สาวมหาลัย”

(Mm'. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545)

“คนบนเน็ต เปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่ มีแค่ส่วนน้อยที่ไม่ เป็นเรื่องปกติ เพราะเค้าไม่เห็นตัวจริง”

(ศรายุทธ แสงทองพิทักษ์. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

“คนในนี้ หลอกหลวงกันเยอะมาก ไม่หลอกคนอื่น ก็โดนคนอื่นเค้าหลอก มีหลายแบบ ทั้งบ้า ทั้งโรคจิตก็มี... แต่คนดีเล่นก็มี ไม่สามารถบอกได้... เพราะแต่ละห้องก็ไม่เหมือนกัน”

(-R-GA-MONG-. สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2545.)

“การแปลงตัว โททกบนนี้คิดว่ามีเกือบ 90% หรือมากกว่า”

(TOT}Phsyco. สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2545.)

จะเห็นได้ว่า ทศนคติของคนส่วนมาก เห็นว่าการแปลงตัวในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องธรรมดา อย่างไรก็ตาม หากถามว่าการเข้ามาพูดคุยบนนี้ ควรมีการแปลงตัวตนหรือไม่ คำตอบออกมา 2 ทาง บางคนคิดว่าควรแปลงโดยเฉพาะผู้หญิง เพื่อป้องกันอันตราย ไม่ควรจะบอกชื่อจริง เพราะการเข้ามาคุยบนนี้ เราไม่สามารถรู้ได้ว่าใครเป็นใคร และคนที่เราคุยด้วยจะให้อันตรายอะไรกับเราหรือเปล่า หากเราบอกตัวตนแท้จริงของเราออกไป ในอีกความคิดเห็นหนึ่งบอกว่า ไม่ควรแปลง เพราะจะทำให้เกิดความไม่จริงใจ เกิดการโกหก หลอกหลวง ทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสังคมที่ไม่สามารถเชื่อถืออะไร หรือใครได้ทั้งสิ้น

“เราให้ความสำคัญมากกับการแปลงตัว เพราะมันคือการหลอกลวง...เป็นการแสดงความไม่จริงใจในการคบหากัน... ซึ่งถ้าเราเจอ เราคงผิดหวังและไม่อยากคุยต่อ คนแปลงตัวก็จะมีแต่ผลเสียมากกว่าผลดี เพราะจะต้องคอยโกหกตลอดไป”

(สรายุทธ นิมนต์ดี. สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2545.)

“ก็ไม่เสียหายอะไร แล้วแต่ความคิดคน สำหรับเรารู้สึกเฉยๆ แต่อย่างหนึ่งที่นำคำนึงถึงคือความปลอดภัย”

(สุภาพร บุญศิริ. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.)

“ก็ไม่เสียหาย ถ้าไม่ได้ทำให้คนอื่นหรือคู่สนทนาเดือดร้อน...อาจเสียความรู้สึกเล็กน้อยถ้ารู้ว่าโกหก แต่ถ้าเป็นตัวจริงก็จะทำให้คุยกันได้สบายใจ ไว้ใจ”

(สุพัทธา โชคศุภจินดา. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.)

“อาจเป็นเรื่องดี และไม่ดี ที่ดีเพราะเป็นการป้องกันตัวเองจากบุคคลที่ไม่หวังดี หรืออาจเป็นการลองเปลี่ยนมุมมองของตัวเองในการสนทนา เช่นปลอมเป็นผู้ชาย ก็จะลองมองอะไรที่ผู้ชายคิดเป็นต้น ที่ไม่ดีก็คือ เราจะไม่สามารถไว้ใจใครได้ เพราะทุกคนสามารถปลอมเป็นคนที่ไม่ใช่ตนเองทั้งนั้น”

(ปรมาภรณ์ พูลพิพัฒน์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2545)

“ถ้าไม่สร้างเรื่องจนเดือดร้อน ก็ไม่น่าเสียหายอะไร”

(ภาณุ ลีมทอง. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2545)

“ไม่เสียหาย ถ้าไม่ได้ติดต่อเรื่องธุรกิจ... คิดว่าไม่มีผลอะไรกับตัวเอง เพราะไม่ได้คาดหวังอะไรกับการ chat อยู่แล้ว”

(เขมานันท์ บุญเดชาพันธ์. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2545.)

“ไม่เห็นเป็นไร ใครๆ เข้ามาก็ต้องการคุยกับอีกคน ถึงแม้ว่าเขาจะเป็นตัวจริงตัวปลอม แต่ทำให้เราหายเหงาได้ ก็ดีแล้วไม่ใช่หรือ

(au. สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2545.)

“การโกหกเป็นอีกคนหนึ่งเป็นเรื่องแย่มากๆ เลยในความรู้สึกของผม ถ้ารู้ที่หลังมันเสียความรู้สึก ก็การโกหกมันเป็นเรื่องดีหรือป่าวล่ะ...แต่ถ้าคิดอีกที ถ้าเค้าจริงใจมา เราก็จริงใจไป... แต่ถ้าเค้าโกหกมา แต่เราจริงใจไปก็ไม่เสียหายอะไรนี่ เพราะว่าไม่ได้เจอกันอยู่แล้ว”

([W][O][N][B][I][N]. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

จากทัศนคติที่ยกมาเป็นตัวอย่าง จะเห็นได้ว่า โดยส่วนมากคนจะเห็นว่าการแปลงตัวตนไม่ใช่เรื่องเสียหายอะไรในสังคมอินเทอร์เน็ตนี้ โดยเฉพาะผู้ชาย ในขณะที่ผู้หญิงจะค่อนข้างคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยเป็นหลัก

5.3 รูปแบบการแปลงตัวตน

รูปแบบการแปลงตัวตนที่พบเห็นมากในห้องสนทนา คือการเปลี่ยนชื่อ และการแปลงเพศ ส่วนการแปลงในลักษณะอื่น เช่นการเปลี่ยนอายุ การศึกษา อาชีพ ที่อยู่อาศัย สถานภาพ จะมีบ้าง แต่ไม่มากเท่ากับการเปลี่ยนชื่อ และการแปลงเพศ นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังค้นพบการแปลงอีกประเภทหนึ่งคือ การสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเลย ดังนั้น ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรูปแบบการแปลงตัวตน 3 ประเภทนี้เท่านั้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.3.1 การเปลี่ยนชื่อ (Name Change)

จากการเก็บข้อมูลและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดการแปลงตัวตนด้วยการเปลี่ยนชื่อคือ

1) ในการเข้ามาร่วมสนทนาในห้องต่างๆ การเปลี่ยนชื่อเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนพึงกระทำ การเปลี่ยนชื่อให้เป็นชื่อซึ่งไม่สามารถระบุตัวตนได้ จะทำให้ผู้สนทนาไม่ต้องรับผิดชอบในสิ่งที่ได้พูดหรือกระทำลงไป ทำให้มีความกล้าที่จะพูดในสิ่งที่อยากจะพูดมากขึ้น

“ผมเปลี่ยนชื่อไปเรื่อยๆ ตามห้องที่จะเข้า แล้วแต่อารมณ์ และชื่อที่จะนึกได้ตอนนั้น ไม่มีซ้ำ โดยเฉพาะห้องคุยเช็ทส์ บ้ายังไงก็ได้ ไรคดีขนาดไหนก็ได้ ไม่มีใครรู้จักเรา”

(BMWcaFe. สัมภาษณ์ 14 สิงหาคม 2545.)

2) การแปลงตัวตนด้วยการเปลี่ยนชื่อเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดและสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ ตามความต้องการตามที่ผู้วิจัยได้อธิบายเรื่องกระบวนการแปลงไว้ในข้างต้น ดังนั้นการใช้ชื่ออาจจะเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ โดยไม่ซ้ำเลย หรืออาจจะใช้ชื่อเฉพาะเพียงชื่อเดียวเพื่อให้บรรลุถึงความต้องการหนึ่งความต้องการใดเช่นใช้ชื่อที่สื่อความหมายทางเพศ และใช้ชื่ออื่นๆ สำหรับความต้องการอื่นเช่นชื่อที่บอกถึงบุคลิกลักษณะของผู้สนทนาเมื่อต้องการหาเพื่อนเป็นต้น

“เวลาเราแปลง จะแปลงเป็นอีกคนหนึ่งที่มีนิสัยอีกแบบหนึ่งเลยอะ แบบว่าเล่นละครเก่งอะไรทำนองนั้นนะ เช่นตอนทำงานก็ใช้ชื่อหนึ่ง ตอนก่อนนอนก็อีกชื่อหนึ่ง... ไรตอนวันหยุดก็อีกชื่อหนึ่ง...ก็อารมณ์ของแต่ละชื่อจะไม่เหมือนกัน เช่น บางชื่อจะคุยสนุก... บางชื่อก็คุยแล้วมีสาระมาก... บางชื่อก็แบบว่าชอบเรื่องเช็ทส์มากเลย ทำนองนั้นแหละ... อออิ ชื่อ ^Mr_T^ ก็เป็นชื่อที่อยู่ในช่วงทำงานปกติ สิ่งที่เปลี่ยนไปตามชื่อ ก็เป็นอารมณ์ช่วงต่างๆ นะ”

(^Mr_T^. สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2545.)

3) การแปลงตัวตนด้วยชื่อสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้เข้าร่วมสนทนาได้ง่ายและดีที่สุด เนื่องจากการสนทนาไม่สามารถเห็นตัวตน (Invisibility) และไม่สามารถรู้จักตัวตนที่แท้จริงได้ (Anonymity) ความประทับใจครั้งแรก (First Impression) ในการร่วมสนทนาที่มีต่อผู้สนทนาคือชื่อและการกล่าวทักทาย (Greeting) ซึ่งโดยปกติแล้วผู้สนทนาจะใช้ Icon หรือ Symbol ร่วมกับการเปลี่ยนชื่อและกล่าวทักทายของผู้สนทนาเพื่อเป็นสื่อถึงตัวตนและดึงดูดความสนใจให้กับผู้ร่วมสนทนาอื่นๆ

“เราตั้งชื่อตัวเราตามแต่ว่าช่วงนี้ใครดังนะ อย่างชื่อ [W][O][N][B][I][N] ตัวจริงเค้าหล่อ และกำลังดังนะ ผู้หญิงเห็นจะได้เข้ามาทักใจ”

([W][O][N][B][I][N]. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

นอกจากเรื่องการเปลี่ยนชื่อแล้ว ผู้วิจัยยังได้เห็นรูปแบบที่คนจะแปลงกันมากอีกประเภทหนึ่งคือ การแปลงเพศ ซึ่งในการวิเคราะห์เรื่องการแปลงเพศนั้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องเพศ (Gender) มาเป็นกรอบในการพิจารณา

5.3.2 การแปลงเพศ (Gender Swapping)

การแปลงเพศบนสังคมอินเทอร์เน็ต เป็นเรื่องที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและน่าสนใจศึกษาเป็นอย่างยิ่ง อันที่จริงแล้ว ความต้องการในการแปลงเพศเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมานานแล้วในทางจิตวิทยาและสังคมวิทยา การแปลงเพศบนอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายกว่าในโลกแห่งความจริงมาก เพราะสามารถแปลงได้ทุกเวลา จะหยุดแปลงเมื่อไหร่ก็ได้ หรือแม้แต่แปลงอีกครั้งก็ได้ถ้าต้องการ และสามารถกระทำพฤติกรรมใดๆ ก็ได้ที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยไม่มีผลกระทบกับตัวตนที่แท้จริงแต่อย่างใด

จากการเก็บข้อมูลและสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างพบว่าสาเหตุสำคัญที่เกิดการแปลงเพศในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต คือ

1) เนื่องจากแรงกดดันทางสังคม ทำให้การแสดงออกถึงความเป็นเพศตรงข้ามไม่สามารถทำได้เท่าที่ควร ดังนั้นการแปลงเพศในหอสนทนาจึงเป็นที่นิยมโดยเฉพาะในกลุ่มผู้ชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ

“เห็นพวกประเภทที่ไปประกาศ หาหนุ่มวัย 17-18 สูง ขาว ไม่มีใครรู้ว่าเป็นเกย์ในโลกความเป็นจริงเข้ากลุ่มตรงหน้าห้องหรือเปล่า นั้นแหละ ผมว่าพวกเบี่ยงเบนทั้งนั้น แต่เจอสังคมข้างนอกกดดัน ไม่กล้าเปิดเผยในโลกจริงๆ เลยมาหาเพื่อนทางนี้”

(BoyyZone. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.)

2) การแปลงเพศสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ตรงตามจุดประสงค์ของผู้สนทนาและทำให้ได้รับการตอบสนองที่เร็วกว่าและดีกว่า เช่นเดียวกับการเปลี่ยนชื่อ

“เราเคยมีคนเข้ามาคุย... เป็นผู้ชาย เราเลยสวมรอยเป็นผู้หญิง คำก็คุยกับเราเป็นตุเป็นตะเลยนะ ถ้าบอกว่าเป็นผู้ชายเหมือนกัน คงไม่คุยอย่างนี้หรอก...สุดท้ายโดนจับได้ก็โดนตำ ก็นะ จะให้เหมือนผู้หญิง 100% มันก็ไม่ง่ายนะ...”

({ToT}Phyco. สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2545.)

3) การแปลงเพศเพื่อหาประสบการณ์ในการเป็นอีกเพศหนึ่ง เช่นผู้ชายอาจจะแปลงเพศเป็นหญิงเพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้หญิงคนอื่นๆในหอสนทนาเช่นต้องการทราบว่าผู้หญิงชอบให้อาใจอย่างไรเป็นต้น และนำประสบการณ์นั้นๆ ไปใช้ในการสร้างและเพิ่มพูนความสัมพันธ์กับผู้หญิงอื่นๆ

“เคยแปลงเป็นหญิง อยากรู้ว่าเวลาโดนผู้ชายจับเป็นไง”

(จักรกฤษณ์ สมณะข้างเฟือก. สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2545.)

4) ความต้องการที่จะมีประสบการณ์ในเชิง “อำนาจ” หรือ “การยอมรับ” ที่ในโลกของความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้ ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสังคมที่กำหนดไว้ว่า “ความเป็นชาย” อยู่เหนือ “ความเป็นหญิง” ทุกอย่าง คุณค่าความเป็นชายก็เหนือกว่าคุณค่าความเป็นหญิง ซึ่งจากการกำหนดโครงสร้างทางสังคมแบบนี้ ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิงเริ่มแปรเปลี่ยนจาก “ความแตกต่างระหว่างเพศ” มาเป็น “ความไม่เท่าเทียมระหว่างเพศ” เพศกลายเป็นเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินคุณค่าต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหญิงและชาย ดังนั้นหญิงที่เข้ามาแปลงเพศในห้องสนทนาเพราะต้องการความมีอำนาจ (Power) และก้าวร้าว (Aggressive) เพื่อลดความรู้สึกที่เป็นปมด้อยจากความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม

“เราทำตัวให้เป็นผู้ชายเพื่อที่จะเป็นผู้นำของกลุ่มเพราะผู้นำเป็นผู้ชาย จะได้รับการยอมรับและได้รับความร่วมมือที่ดีกว่าจากสมาชิกในกลุ่ม”

(สุภาพร บุญศิริ. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.)

5) กลุ่มที่เป็นรักร่วมเพศ (Homosexual) จะแปลงเพศเพื่อต้องการความจริงใจ ความโรแมนติก หรือแม้กระทั่งการมีเพศสัมพันธ์ในโปรแกรมสนทนา (CyberSex) จากผู้สนทนาอื่นๆ เช่น ชายที่เป็น Homosexual แปลงเพศเป็นหญิงในห้องสนทนาเพราะเชื่อว่าสามารถได้รับการตอบสนองจากกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่าเนื่องจากผู้สนทนาอาจจะไม่ทราบถึงตัวตนและเพศแท้จริงของผู้แปลงตัว

“เราเคยแปลงเป็นผู้หญิงไปคุยกับผู้ชาย เขาก็จะคุยกับเราแบบเราเป็นผู้หญิงเลย ถ้าเค้ารู้ว่าเราเป็นผู้ชายเค้าไม่คุยกับเราแบบนั้นหรอก เหมือนกับจิบๆ นั้นแหละ เป็นความรู้สึกที่ดีนะ...เวลาเห็นว่าคนคิดว่าเราเป็นผู้หญิงจริงๆ”

(BaBy^GirL. สัมภาษณ์, 12 สิงหาคม 2545)

6) การแปลงเพศเพื่อพิสูจน์ถึงตัวตนที่แท้จริงและเพศที่แท้จริงของผู้ร่วมสนทนา

“ผมเคยแปลงตัวเป็นผู้หญิง ไปคุยกับผู้หญิงที่ผมกำลังจีบอยู่ตอนนั้น เพราะเพื่อนผมทางอินเทอร์เน็ตบอกว่าคนที่ผมจีบอยู่เป็นผู้ชาย ตอนแรกก็ไม่เชื่อแต่ก็ลองปลอมตัวเข้าไปถามดู ปรากฏว่าเค้าพูดคุยเป็นผู้ชายจริงๆ พอผมเปิดเผยตัว เค้าก็บอกว่าจริงๆ เค้าเป็นผู้หญิง แต่แกล้งทำเป็นผู้ชายเล่นๆ สนุกดี ผมเลิกคุยกับเค้ามานานแล้ว ไม่กล้าไปเจอกลัวเค้าจะเป็นผู้ชายจริงๆ แล้วผิดหวัง จนตอนนี้ผมก็ยังสงสัยอยู่ว่าเค้าเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงกันแน่”

(เดชผล ทองพูน. สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2545.)

จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่ารูปแบบของการแปลงตัวต่อนั้นสอดคล้องกับกระบวนการแปลงตัวต่อนั้นคือแปลงตัวตนเพื่อให้ได้มาซึ่งจุดมุ่งหมายอันเกิดจากความต้องการในเรื่องต่างๆ เป็นสาเหตุให้เกิดแรงจูงใจนำไปสู่พฤติกรรมการแปลงตัวตน

5.3.3 การสร้างตัวตนใหม่ (Absolute masquerading)

ผู้วิจัยค้นพบว่าในการแปลงตัวต่อนสองแบบที่กล่าวมาแล้วคือ การเปลี่ยนชื่อและการแปลงเพศอาจจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการแปลงตัวตนในรูปแบบที่จะกล่าวถึงนี้ คือการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่เพื่อตอบสนองแรงขับหรือความต้องการที่เกิดขึ้น เนื่องจากในบางกรณี การเปลี่ยนชื่อเพียงอย่างเดียวอาจไม่ใช่การแปลงตัวตนไปจากตัวตนที่แท้จริง เพราะบุคคลอาจใช้บุคลิกภาพของตนเองในการสนทนาก็ได้ เช่นเดียวกับการเปลี่ยนเพศในห้องสนทนา คนที่เป็นเกย์อยู่แล้วเพียงแค่เปลี่ยนชื่อและเพศขณะที่สนทนา แต่บุคลิกภาพและพฤติกรรมที่สื่อออกไปก็สะท้อนตัวตนที่แท้จริงนั่นเอง ดังนั้นการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่หรือการแปลงตัวตนให้แตกต่างจากตัวตนที่แท้จริงโดยสิ้นเชิง จึงจะเป็นการแปลงตัวที่สมบูรณ์ (Absolute masquerading) โดยใช้ทั้งการเปลี่ยนชื่อ และ/หรือแปลงเพศ รวมทั้งลักษณะอื่นๆ เพื่อที่จะสร้างตัวตนเสมือน (Virtual Identity) ขึ้นมาตามจินตนาการและแรงจูงใจที่เกิดขึ้น

การแปลงตัวตนแบบ Absolute Masquerading เป็นสิ่งที่ง่ายและเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสภาพแวดล้อมบนโลก Cyberspace ก่อให้บริบทแห่งสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect) อันประกอบไปด้วย

- การปิดบังตัวเอง (Anonymity)
- การไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility)
- การไม่ต้องโต้ตอบแบบทันทีทันใด (Asynchronicity)
- การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation)
- ความเท่าเทียมทางสถานะ (Neutralizing of Status)

ซึ่งบริบทเหล่านี้มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนทั้งสิ้น โดยจะกล่าวถึงโดยละเอียดในบทที่ 6

สาเหตุหลักของการแปลงตัวตนในรูปแบบนี้คือ

1) เพื่อความปลอดภัยของตัวเอง เนื่องจากบนโปรแกรมสนทนาตัวตนที่แท้จริงถูกปกปิดไว้ จึงทำให้การพูดเป็นไปอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา รวมถึงการแสดงออกต่างๆ อาจจะเป็นไปในลักษณะที่ก้าวร้าว การแปลงตัวตนโดยสิ้นเชิงหรือการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่จึงเป็นวิธีที่ดีที่สุด

2) เพื่อแบ่งแยกตนเองออกจากผู้อื่นโดยมีเหตุผลหลักมาจากการต้องการความยอมรับ (Needs for Acceptance) และ การต้องการความสนใจ (Needs for Attention) เป็นหลัก โดยผู้สนทนาสามารถสร้างตัวตนที่คิดว่าจะได้รับ ความสนใจและยอมรับจากผู้ร่วมสนทนาได้ดีเป็นบรรทัดฐาน เช่นเมื่อเข้าไปสนทนาในห้องสนทนาคอมพิวเตอร์ก็ต้องสร้างตัวตนให้เป็นคนที่มีประสบการณ์และเป็นผู้เชี่ยวชาญทางคอมพิวเตอร์เป็นต้น โดยอาจจะเริ่มจากการตั้งชื่อว่า Windows_Guru เป็นต้น และการสนทนาจึงจะพยายามสื่อในเชิงเดียวกัน

3) เพื่อเป็นในสิ่งที่ตนเองไม่สามารถเป็นได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากทุกคนในห้องสนทนาจะรู้จักผู้สนทนาในแบบที่ผู้สนทนาสื่อออกไป และผู้สนทนาสามารถเลือกที่จะเปิดเผยและปกปิดตัวตนตามชอบใจได้ เช่นสร้างตัวตนให้เป็นคนที่ยวย คนที่อ่อนแอก็จะสร้างตัวตนที่เข้มแข็ง คนที่ขาดอำนาจก็จะสร้างตัวตนที่เต็มไปด้วยอำนาจ เป็นต้น

จากรูปแบบทั้งสามที่ปรากฏจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่ารูปแบบของการแปลงตัวตานั้นสอดคล้องกับกระบวนการแปลงตัวตานั้นคือ เกิดความต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นแรงจูงใจให้นำไปสู่พฤติกรรมการแปลงตัวตน เพื่อไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

5.4 ผลดี ผลเสียของการแปลงตัวตน

การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต มีทั้งผลดี และผลเสีย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ของผู้วิจัย สามารถวิเคราะห์ออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ผลดี	ผลเสีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ได้รับความสนุก คลายเครียด การแปลงตัวตนทำให้การสนทนาน่าสนุก และน่าสนใจมากกว่าการใช้ตัวจริงคุย ● ความคิดดี ๆ ใหม่ ๆ ได้มุมมองใหม่ ๆ จากตัวตนที่แปลงนั้น ๆ ● ไม่ต้องเปิดเผยข้อมูลของตัวเอง ทำให้รู้สึกปลอดภัย เป็นการป้องกันตนเอง ● คุยกับคนได้หลากหลาย โดยไม่ต้องกังวลกับคำพูดที่กล่าวออกไป เพราะไม่มีใครรู้จักว่าใครเป็นใคร ● สื่อสารกับคนอื่นได้ดีขึ้น ในกรณีที่ต้องการเข้าร่วมกลุ่มที่ในความเป็นจริงไม่สามารถเข้าร่วมได้ ● ช่วยให้ได้ข้อมูลง่ายขึ้น รู้ความคิดของคนที่ต้องการคบได้ดีขึ้น บางครั้งดีกว่าการใช้ตัวจริงเข้าคุย ● หากเป็นการพูดคุยที่ไม่ต้องการการติดต่อกับจริงจัง ก็จะไม่มีผลกระทบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตกลายเป็นสังคมที่ไม่น่าเชื่อถือ คนที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนาจึงไม่น่าเชื่อถือ ● ถ้าคู่สนทนาพบว่าบุคคลที่สนทนาด้วยแปลงตัว จะเกิดความรู้สึกที่ไม่ดีในการสนทนาต่อไป ● ข้อมูลที่รับรู้ไม่เป็นความจริง ● ไม่ได้ความสัมพันธ์ที่แท้จริง และไม่ได้รับมิตรภาพที่จริงใจ ● เป็นการหลอกลวง ทำให้คนแปลงตัวต้องคอยโกหกไปเรื่อย ๆ ซึ่งผิดศีลธรรม อีกทั้งยังต้องจำข้อมูลที่ได้โกหกไปนั้นให้ได้ มิฉะนั้น อาจโดนจับได้ และสูญเสียมิตรภาพในที่สุด ● อาจนำไปสู่อันตรายที่ร้ายแรง หากผู้เล่นจริงจังกับความสัมพันธ์ และโดนล่อลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดี

ตารางที่ 5.2

แสดงผลดี ผลเสียของการแปลงตัวตน

การที่บุคคลไม่สามารถทำหรือเป็นในสิ่งที่ตัวเองต้องการในสังคมจริงๆ ซึ่งได้ถูกตั้งกฎเกณฑ์และสร้างบรรทัดฐานไว้แล้ว ทำให้บุคคลหลีกเลี่ยงมาใช้จินตนาการ (Fantasy) สร้างบุคคลที่ไม่สามารถเป็นได้ในโลกจริงในสังคม Cyberspace แทน ซึ่งจากข้อมูลที่ได้มา สามารถนำมาจัดกลุ่มและวิเคราะห์ตามแบบ Binary Opposition เพื่อสะท้อนให้เห็นความหมายทางสังคมได้ดังนี้

สังคมจริง	Cyberspace
แก่	เด็ก, วัยรุ่น
การศึกษาต่ำ	การศึกษาสูง
โง่	ฉลาด, มีความรู้ความสามารถ
แต่งงาน	โสด
ว่างงาน	ทำงานที่ดี เป็นที่น่านับถือ
จน	รวย
ซีเห่	หล่อ, สวย
อ่อนแอ	แข็งแรง
อ้วน	ผอม, หุ่นดี
เงียบขรึม, เก็บกด	แสดงออก, เรียกร้องความสนใจ
เก็บตัว	รักอิสระ
เป็นผู้อยู่ใต้อำนาจคนอื่น	เป็นคนมีอำนาจ มีอิทธิพล
ทำตามผู้อื่น	เป็นตัวของตัวเอง
เศร้าซึม	ร่าเริง, สนุกสนาน
เป็นคนธรรมดา	เป็นดารา, คนดัง

ตารางที่ 5.3

แสดงการเปรียบเทียบแบบ Binary Opposition ของตัวตนในสังคมจริงและ Cyberspace

โดยสรุปแล้วความต้องการอันเป็นมูลฐานของแรงจูงใจในการแปลงตัวตนของบุคคลที่เข้ามาสนทนาบนอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่คือ ความต้องการทางกาย ซึ่งความต้องการทางกายที่พบโดยมากในโปรแกรมสนทนาคือความต้องการทางเพศเป็น

ส่วนใหญ่ และความต้องการทางใจ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 10 ประเภทได้แก่ ความต้องการประสบความสำเร็จ หลีกเลี้ยงปมด้วยของตัวเอง ป้องกันตัว การมีอำนาจ เป็นอิสระ ทำร้ายผู้อื่น หลีกเลี้ยงการลงโทษ ความรักหรือการเข้าร่วมกลุ่ม ความสนุกสนาน และประการสุดท้ายคือ ความต้องการรู้และทดลอง โดยความต้องการทั้งทางกายและทางใจเหล่านี้ เกิดจากการที่บุคคลรู้สึกขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วกระตุ้นให้เกิดการกระบวนกรในการแปลงตัวตนขึ้น โดยความต้องการจะเป็นตัวผลักดันให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมกรแปลงตัวตน เพื่อสนองความต้องการนั้นๆ จนบุคคลพอใจจึงลดแรงขับลง หรือหากพฤติกรรมนั้น ไม่สามารถทำให้บุคคลนั้นพึงพอใจเพียงพอ ก็จะเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมกรแปลงตัวขึ้นอีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

นอกจากนี้ยังพบว่า บุคคลโดยมากเห็นว่าการแปลงตัวเป็นบุคคลอื่น และการโกหก หลอกลวงเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคม cyberspace และมีอยู่เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในห้วงเกี่ยวกับการพูดคุยเรื่องเซ็กส์หรือห้วงที่มีการขายบริการทางเพศ และพบว่าบุคคลที่เข้ามาสนทนาบนนี้ ถ้าเป็นผู้หญิง จะมีแนวโน้มไปทางความคิดที่ว่าควรแปลงตัวเพื่อความปลอดภัย และป้องกันตนเอง เพราะไม่รู้ว่าบุคคลที่สนทนาด้วยเป็นใคร มาจากไหน ในขณะที่อีกความเห็นหนึ่งเห็นว่าไม่ควรแปลงเนื่องจากจะทำให้สังคมนี้ กลายเป็นสังคมที่ไม่มีความจริงใจให้แก่กัน และไม่สามารถเชื่อถืออะไรได้ กลายเป็นสังคมของความหลอกลวง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบรูปแบบของการแปลงตัวตน โดยได้ทำการวิเคราะห์การแปลง 3 ประเภทได้แก่การแปลงชื่อ การแปลงเพศ และการสร้างตัวตนใหม่ขึ้นแทนตัวตนเก่าโดยสิ้นเชิง รวมถึงการวิเคราะห์ผลดี ผลเสียของการแปลงตัวตนตามตารางที่ 5.2 และการเปรียบเทียบแบบ Binary Opposition ของตัวตนที่อยู่ในสังคมจริง และ Cyberspace ในตารางที่ 5.3

นอกจากแรงจูงใจที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลที่เข้ามาในห้วงสนทนามีพฤติกรรมกรแปลงตัวตนแล้ว ยังมีสาเหตุอีกประการหนึ่งคือบริบทการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ ที่มีปัจจัยหลายประการเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนเช่นกัน เพราะเป็นการสื่อสารที่ไม่เห็นหน้าค่าตากัน และไม่มีร่องรอยทางอวัจนภาษา ทำให้บุคคลไม่ทราบว่าคุณสนทนาฝ่ายตรงข้ามมีรูปลักษณ์ หรือบุคลิกภาพอย่างไร เป็นสาเหตุให้คนแปลงตัวตนได้ตามต้องการ ซึ่งจะกล่าวถึงในรายละเอียดในบทถัดไป

บทที่ 6

บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

การศึกษาเรื่องบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication – CMC) และแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยข้อมูลที่ได้มาจากการสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

จากการศึกษาพบว่า การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดชุมชนใหม่หรือที่เรียกว่าชุมชนเสมือน (Virtual Community) หรือที่ต่อไปผู้วิจัยจะใช้คำว่า Cyberspace และพัฒนาวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ซึ่ง Baudrillard (1983) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นวัฒนธรรมของการจำลองแบบ (Culture of Simulation) ในเรื่องภาพลักษณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีลักษณะทางกายภาพหรือต้นแบบให้ทำการจำลองแบบแต่อย่างใด

สังคมเช่นนี้ มีส่วนเอื้ออำนวยให้คนบางคนสามารถมีหลายตัวตน มีหลายเพศ แม้แต่การเป็นเพศที่สาม อาจเรียกได้ว่าเป็นตัวตนเสมือน (Virtual Identity) ซึ่งเป็นตัวตนที่แปลงตามสิ่งที่บุคคลนั้นอยากเป็น ใน Cyberspace แห่งนี้ ไม่มีการจำกัดเวลากลางวันหรือกลางคืน ไม่มีการจำกัดด้านสถานที่ การสื่อสารทำโดยการพิมพ์ตัวอักษรผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งการไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมนี้ และการเป็นสื่อที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา รวมถึงสภาพที่ไร้ขอบเขต ทำให้สื่อนี้มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างมาก บุคคลจะมีการกระทำในทางที่แตกต่างจากชีวิตปกติประจำวันทั่วไป และแสดงออกถึงบุคลิกภาพในด้านที่ยังไม่เคยถูกสำรวจมาก่อน

Sherry Turkle (1995) ได้กล่าวไว้ว่า ในสังคมใหม่นี้ คุณจะไม่มีใครก็ได้อย่างที่คุณต้องการจะเป็น คุณสามารถที่จะสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเลยก็ได้ถ้าคุณต้องการ สามารถแปลงเป็นเพศตรงข้าม เป็นคนที่พูดมากขึ้น หรือพูดน้อยลงกว่าในชีวิตจริง เป็นอย่างไรก็ได้ที่อยากจะเป็น และไม่ต้องกังวลว่าคนอื่นจะมองอย่างไร เป็นการง่ายในสังคมนี้จะเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของบุคคลอื่นที่มีต่อคุณ เพราะว่าสิ่งที่บุคคลอื่นรับรู้ก็คือสิ่งที่คุณแสดงให้บุคคลเหล่านั้นดูเท่านั้น บุคคลอื่นไม่สามารถเห็นสภาพทางร่างกายและคิดว่าคุณเป็นคนอย่างไรได้ รวมทั้งไม่ได้ยินเสียง สิ่งทีบุคคลอื่นเห็นเป็นแค่คำที่พิมพ์ลงไปเท่านั้น

จากการสังเกตพฤติกรรมของคนเข้ามาในสังคมนี้ และจากการสัมภาษณ์ โดยใช้กรอบแนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ และแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยพบว่า บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน มีทั้งหมด 4 ประการหลักๆ ดังนี้

6.1 ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduced Sensations)

แม้ว่าในปัจจุบัน ระบบเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าได้พัฒนาเครื่องมือการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น Video Conference ให้สามารถประชุมโดยเห็นหน้าและได้ยินเสียงของผู้ประชุมได้ Web Camera ที่สามารถให้คู่สนทนาได้เห็นหน้าและได้ยินเสียงของคู่สนทนาผ่านกล้องวิดีโอขณะทำการสนทนาออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การสื่อสารแบบนี้ก็ยังคงต่างกับการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะยังมีข้อจำกัดทางเทคโนโลยีบางประการที่ทำให้ภาพหรือเสียงที่ผ่านทางคอมพิวเตอร์ไม่ชัดเจนเหมือนกับการสนทนาในโลกจริง ทำให้ความหมายหรืออารมณ์ที่ต้องการสื่อของคู่สนทนาถูกจำกัดอยู่ ผู้คนยังคงติดอยู่กับการพิมพ์ข้อความในการสนทนา

หรือถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะสามารถพัฒนาจนทำให้เราเห็นภาพและได้ยินเสียงที่ชัดเจน แต่ก็ยังขาดการปฏิสัมพันธ์ทางกาย เพราะเราจะไม่สามารถจับมือ ตบไหล่ ลูบหลัง กอด เพื่อแสดงความรู้สึกเหมือนที่ทำได้ในโลกจริงๆ ได้ หากเปรียบเทียบโดยใช้ข้อจำกัดของประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือการเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส มาเป็นเกณฑ์ระหว่างการสื่อสารในโปรแกรมสนทนา กับการสื่อสารในโลกจริง จะมีทั้งข้อดีข้อเสียในตัวเอง ดังตารางเปรียบเทียบดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความรู้สึก จากประสาท สัมผัส	โลกจริง	Cyberspace	ผลกระทบต่อ พฤติกรรม การ แปลงตัวตน
การได้ยินเสียง (หู)	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถได้ยินเสียงของคู่สนทนา จึงทำให้รับรู้ถึงความรู้สึกจากน้ำเสียงของผู้พูดได้ การสื่อสารจึงเป็นไปอย่างแม่นยำและแน่นอน ● การสื่อสารเป็นไปแบบทันทีทันใดตามเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real-time) ทำให้เกิดความรวดเร็ว 	<ul style="list-style-type: none"> ● ส่วนมากไม่สามารถได้ยินเสียงหรือสามารถได้ยินแต่คุณภาพของเสียงยังคงไม่ดีนักและมักจะมีเสียงรบกวนและการสื่อสารที่เกิดขึ้นเป็นไปในรูปแบบของตัวอักษรจึงเกิดความผิดพลาดในการตีความ (Interpretation) ได้มาก ● ไม่จำเป็นต้องโต้ตอบแบบทันทีทันใด (Real time) สามารถโต้ตอบได้เมื่อไรก็ได้ ซึ่งทำให้เกิดความล่าช้า 	<ul style="list-style-type: none"> ● การไม่ได้ยินเสียงคู่สนทนาไม่รับรู้ถึงน้ำเสียง ซึ่งสามารถแสดงความรู้สึกของผู้พูด ไม่สามารถแยกแยะเพศชายหรือเพศหญิง รวมทั้งไม่รับรู้ร่องรอยทางวัจนภาษาของคู่สนทนา ทำให้คู่สนทนาสามารถแปลงตัวตามที่ต้องการได้ ● การไม่ต้องโต้ตอบแบบทันทีทันใด ช่วยให้การแปลงตัวเป็นบุคคลอื่นมีความแนบเนียนมากขึ้น เนื่องจากผู้แปลงสามารถคิดว่าจะมี

	<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่มีเวลาที่จะคิดในการโต้ตอบและไม่สามารถแก้หรือเปลี่ยนคำพูดก่อนการสื่อสารได้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ในการโต้ตอบมีเวลาที่จะคิดได้มากขึ้น และสามารถแก้ไขคำพูดต่างๆ ก่อนที่จะสนทนาโดยการส่งข้อมูลไปบนห้องสนทนา 	<p>บทสนทนาลงไปอย่างไรเพื่อไม่ให้อีกฝ่ายจับได้</p>
การเห็น (ตา)	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถเห็นรูปลักษณะ อากัปกริยา รวมถึงภาษาทางกายของผู้ร่วมสนทนา ทำให้ผู้สนทนาทราบถึงตัวตนที่แท้จริง และความหมายที่แท้จริงของการสนทนา 	<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่สามารถเห็นตัวตนที่แท้จริงได้ เนื่องจากตาเป็นประสาทสัมผัสทางเดียวที่สามารถรับรู้ได้ในโปรแกรมสนทนา ผู้สนทนาจึงต้องใช้การพิมพ์ความรู้สึกรู้สึกของตัวเองให้ชัดเจนที่สุดเพื่อให้ผู้ร่วมสนทนา รับทราบ 	<ul style="list-style-type: none"> ● การมองไม่เห็นว่าคุณสนทนาเป็นใคร มีรูปลักษณะและบุคลิกภาพเช่นไร ไม่สามารถเห็นร่องรอยทางอวัจนภาษา มีส่วนเอื้อให้บุคคลแปลงตัวได้ตามต้องการ
การได้กลิ่น (จมูก) การสัมผัส (ลิ้น) การสัมผัส (กาย)	<ul style="list-style-type: none"> ● สามารถได้กลิ่น ลิ้มรสและสัมผัสได้ ซึ่งทั้งสามประสาทสัมผัสนี้เป็นสิ่งสำคัญในการสร้าง 	<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่สามารถได้กลิ่น ลิ้มรส และสัมผัสได้ นี่คือข้อด้อยของโปรแกรมสนทนา ดังนั้น 	<ul style="list-style-type: none"> ● การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส เป็นสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในบริบทนี้ เนื่องจากการ

	ความสัมพันธ์ที่ ลึกซึ้งของมนุษย์	การสร้าง ความสัมพันธ์ที่ ลึกซึ้งจึงเป็นไปได้ยากและช้า กว่าในโลกจริง	สนทนาทำโดย ผ่านตัวกลาง คอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่มีใครรู้ ว่าบุคคลใดเป็น ตัวจริง หรือตัว แปลง ทำให้การ แปลงตัวตนเป็น บุคคลอื่นทำได้ อย่างง่ายดาย
--	-------------------------------------	--	---

ตารางที่ 6.1

แสดงการเปรียบเทียบการสื่อสารในโลกจริงและใน Cyberspace

โดยใช้ความรู้สึทางประสาทสัมผัสเป็นเกณฑ์

จากตารางเปรียบเทียบความรู้สึทางประสาทสัมผัสระหว่างโลกจริงและ Cyberspace จะเห็นได้ว่า การสื่อสารหรือการสนทนาในห้องสนทนาใน Cyberspace ทำให้ลดความรู้สึทางด้านประสาทสัมผัสลง ซึ่งสามารถเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลที่เข้ามาสนทนาเกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนขึ้น หากดูจากประสาทสัมผัสทางหู เกี่ยวกับการได้ยินเสียง การสื่อสารโดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ทำให้ไม่สามารถได้ยินเสียงได้ หรือหากมีระบบสามารถทำให้ได้ยินเสียงได้ คุณภาพของเสียงก็ยังไม่ชัดเจนเหมือนกันในการสนทนาในโลกจริง การไม่ได้ยินน้ำเสียงของคู่สนทนา เป็นส่วนช่วยอย่างมากให้คู่สนทนาแปลงตัวเป็นอีกบุคคลหนึ่ง เช่นการลดอายุจากผู้ใหญ่เป็นเด็กวัยรุ่น การแปลงเพศจากชายเป็นหญิง หรือหญิงเป็นชาย สำเนียงของถิ่นที่อยู่อาศัยต่างๆ นอกจากนี้ การสื่อสารทางนี้ ไม่จำเป็นต้องถามตอบกันทันที ทำให้คู่สนทนาที่ต้องการแปลงตัวตน สามารถคิดหาลักษณะของตัวตนที่ต้องการแปลงหรือคำตอบที่ตัวแปลงคนนั้นควรจะตอบ เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งจับได้ เช่นในเรื่องการแปลงเพศ การพิมพ์คำว่าคะ หรือ ครับ เป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงตลอดเวลา เนื่องจากเป็นสิ่งที่ดูง่ายมากกว่าคู่สนทนากำลังโกหกหรือแปลงตัวตนอยู่หรือเปล่า

ในด้านประสาทสัมผัสทางตา คู่สนทนาไม่สามารถเห็นตัวตนของฝ่ายตรงข้ามได้ว่ามีลักษณะใด สิ่งที่เห็นได้มีเพียงตัวอักษรที่พิมพ์ลงไปตามคอมพิวเตอร์เท่านั้น ซึ่งค่อนข้างเสี่ยงที่การสื่อสารจะผิดพลาด ซึ่งผู้สนทนาบางคนจะใช้จุดบกพร่องนี้มาเป็นประโยชน์ให้กับตนเองด้วยการสร้างตัวตนเสมือนตามจินตนาการของตัวเองเพื่อให้ได้มาซึ่งจุดประสงค์ที่มีความต้องการและแรงขับเป็นพื้นฐาน เพราะคู่สนทนาไม่สามารถเห็นว่าฝ่ายตรงข้ามเป็นเพศใด อายุเท่าไรหรือสิ่งที่รู้คือสิ่งที่คู่สนทนาฝ่ายตรงข้ามบอกเท่านั้น

ส่วนในด้านประสาทสัมผัสทางจุก ลิ้น กายนั้น การสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ไม่สามารถรับประสาทสัมผัสทางนี้ได้ ไม่เหมือนการสนทนาจริงๆ ที่สามารถได้กลิ่น ได้ลิ้มรส และได้สัมผัส กอด จับมือ โอบไหล่ ซึ่งเป็นการสื่อสารทางอวัจนภาษาที่สามารถช่วยให้ความสัมพันธ์มีความแนบแน่น ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ประสาทสัมผัสทั้ง 3 นี้ เป็นสิ่งที่สามารถบอกตัวตนที่แท้จริงว่าใครเป็นใครได้ แต่เนื่องจากการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ตัดโอกาสในการสัมผัสทางด้านนี้ไป จึงเป็นส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงขึ้นมา

6.2 ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect)

ตัวตนที่ใช้ชีวิตอยู่ในอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace มักจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างจากในโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากความรู้สึกที่เป็นอิสระ ไม่มีขอบเขตหรือมาตรฐานทางสังคมใดๆ จำกัดไว้ ไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ ต่างจากสังคมในโลกจริงๆ ซึ่งภายใต้วัฒนธรรมแบบนี้ คู่สนทนาจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norm) และกฎเกณฑ์กติกากฎ (Rules) ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ควบคุม จัดการบริบทใหม่ในสังคมนี้ ตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ สังคม cyberspace นี้ เป็นสังคมที่จำลองแบบสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวตนที่อาศัยอยู่ในโลกนี้ก็จะเป็นตัวตนที่สร้างขึ้นมาจากตัวตนที่แท้จริง โดยตัวตนในสังคมนี้ ก็จะมีภาพลักษณ์ที่แตกต่างจากภาพลักษณ์ในสังคมจริง แม้จะเป็นคนๆ เดียวกัน แต่ภาพลักษณ์อาจแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สภาวะไร้ขอบเขตของสังคม Cyberspace นี้ สามารถทำให้คนสร้างภาพลักษณ์ให้ตัวเองเป็นอย่างไรก็ได้ ให้โดดเด่นขนาดไหนก็ได้ หรือจะเลียนแบบใครก็ได้ เป็นได้ทุกอย่างที่ตัวเองต้องการ

อย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้แล้วข้างต้นในเรื่องตัวตนของคนที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตว่า สภาวะไร้ขอบเขตเช่นนี้เป็นเหมือนดาบสองคม บางครั้งบุคคลบนนี้สามารถที่จะแสดงความรู้สึกที่อยู่

ลึกๆ ข้างใน อารมณ์ที่อ่อนไหว ความกลัว ความปรารถนาต่างๆ หรือเปิดเผยความลับส่วนตัว ออกมาให้คู่สนทนาฟัง แต่ในอีกด้านหนึ่ง บุคคลก็จะสามารถแสดงด้านที่หยาบคาย ความโกรธ ความก้าวร้าวรุนแรงออกมาบนนี้ โดยไม่ต้องกลัวกับสายตาคนรอบข้างได้เช่นกัน

“ผมเคยคุยกับคนหนึ่ง เป็นผู้หญิง...เขาเล่าว่าเขาเคยโดนปล้ำ...แล้วเขามาเล่าให้คนที่รู้จักทางเน็ตฟังนะครับ...ผมเลยอึ้งเลยนะ เขาโดนชายที่ชอบเขาหลอกไปปล้ำ...ผู้ชายคนนี้เค้ารู้จักกันในมหาลัยนั้นแหละ แต่ผมกับผู้หญิงคนนี้รู้จักกันทางเน็ต ผมก็เลยคิดได้ว่า คนที่จริงใจทางเน็ตก็มีนะครับ...ตอนนี้ผมกับผู้หญิงคนนี้สนิทกันมากเลย ผมยังไปเล่นที่ร้านเน็ตเค้าบ่อยๆ เป็นแค่เพื่อน แต่ไม่ได้เป็นแฟนนะครับ”

(Man21. สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2545.)

“เวลาเรามีปัญหา เราชอบเข้ามาเล่นอินเทอร์เน็ต บางทีก็ทำให้เราลืมเรื่องกลุ่มๆ ไปได้เหมือนกัน เพื่อนๆ ที่อยู่บนนี้ จะค่อนข้างกระตือรือร้นในการช่วยปลอบใจเรานะ ถึงแม้ว่าจะยังไม่เคยเห็นหน้ากันเลยก็ตาม...บางครั้งเราก็ได้ความรู้ใหม่ๆ จากคนพวกนี้”

(เขมานันท์ บุญเดชาพันธ์. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2545.)

“การเข้ามาเล่น chat เพราะต้องการหาเพื่อนคุย...ผมชอบคุยอย่างนี้นะ เพราะผมเรียนอย่างนี้ไม่ค่อยมีเพื่อนคุยนะครับ ... เพราะบางครั้งมันเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดสำหรับผมนะ... ได้แสดงความรู้สึกมากขึ้น... บางทีได้ระบายความรู้สึกไปด้วยนะ เพราะไม่อยากจะคุยกับใครในโลกจริง เวลามีปัญหาที่มาปรึกษาคนบนนี้ บางครั้งได้แง่คิดอะไรแปลกๆ นะ”

(_kikumaru_. สัมภาษณ์, 17 กรกฎาคม 2545.)

สภาวะไร้ขอบเขตเช่นนี้ อาจทำให้บางคนพบตัวตนที่แท้จริงของเขา หรืออาจสามารถแก้ปัญหาบางประการได้ดีกว่าที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสามารถระบายความในใจใดๆ ออกมาได้ ซึ่งหากมาพูดถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะไร้ขอบเขตเช่นนี้บนอินเทอร์เน็ต อาจเกิดจากปัจจัยซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนจะสามารถแจ่มแจ้งได้ดังต่อไปนี้ คือ

6.2.1 การปิดบังตัวตน (Anonymity)

บนอินเทอร์เน็ต คนส่วนมากที่เข้าไปคุยจะไม่มีใครรู้จักว่าเป็นใคร คนจะรู้จักแค่สิ่งที่บุคคลแสดงออกไปเท่านั้น บุคคลสามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ การที่สามารถปิดบังตัวตนได้ ทำให้ไม่ต้องใช้ชื่อจริง เพศจริง อายุจริง สามารถแปลงเป็นสิ่งที่ต้องการจะเป็น บุคคลสามารถแสดงเป็นอีกคนหนึ่งของตัวเองต้องการ และแยกออกจากความเป็นจริง ไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบต่อการกระทำใดๆ หรือคำพูดใดๆ เพราะการกระทำที่เข้าไปในนี้ ไม่สามารถโยงไปถึงตัวตนในโลกจริงๆ ของบุคคลนั้นๆ ได้ คนเหล่านี้ อาจระบายความรุนแรง หรือพูดจาหยาบค้ายั่วได้ โดยไม่ต้องกังวลกับสังคมภายนอก เนื่องจากตัวตนที่แท้จริงของผู้สนทนาถูกปิดบังตัวตนที่ปรากฏจึงเป็นเพียงตัวตนเสมือน และสามารถแสดงออกได้อย่างไร้ขอบเขต

6.2.2 การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility)

ใน Cyberspace ถ้าไม่แสดงตัว ก็ไม่มีใครมองเห็น อาจยกเว้นพวกคนที่คอยดูแลเว็บไซต์ที่สามารถมีเทคโนโลยีจัดการเข้าออกได้ แต่ก็เป็นส่วนน้อยเท่านั้น การมองไม่เห็นซึ่งกันและกัน ทำให้บุคคลกล้าแสดงอารมณ์ความรู้สึกข้างในออกมา การมองไม่เห็นคู่สนทนาเป็นสิ่งที่ค่อนข้างคาบเกี่ยวกับความสามารถในการปิดบังตัวตน การปิดบังตัวตนคือการซ่อนว่าตัวตนแท้จริงของบุคคลนั้นๆ คือใคร แต่การมองไม่เห็นคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม จะเกี่ยวกับประสิทธิภาพของคนที่กล่าวมาข้างต้น บุคคลจะไม่เห็นหรือได้ยินคู่สนทนา ซึ่งเป็นการขยายความสามารถของสภาวะไร้ขอบเขตในสังคมนี้ เนื่องจากไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมองอย่างไร เวลาพิมพ์ข้อความแสดงความรู้สึกอะไรลงไป ในทางจิตวิทยา บางครั้งการหลับตาเพื่อบรรยายความรู้สึกภายในออกมา อาจทำได้ดีกว่าการลืมนามองสิ่งต่างๆ ไปด้วย เพราะคนจะมีความรู้สึกอิสระมากกว่า เมื่อไม่มีสิ่งใดมารบกวน

การมองไม่เห็นคู่สนทนา ทำให้ผู้สนทนา รู้สึกถึงความเป็นส่วนตัวและมีอิสรภาพในการแสดงออก และมีส่วนเอื้อให้เกิดการแปลงตัวตนอย่างสูง เพราะคู่สนทนาฝ่ายตรงข้ามจะไม่เห็นว่าเป็นใคร มีลักษณะอย่างไร การสื่อสารทำโดยอาศัยการพิมพ์ผ่านคอมพิวเตอร์เท่านั้น ทำให้แปลงตัวเป็นบุคคลอื่นทำให้อย่างง่ายดาย ผู้สนทนาสามารถใช้จินตนาการสร้างหรือแปลงตัวตนในรูปแบบที่ต้องการและสื่อออกไปยังผู้ร่วมสนทนาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและไร้ขอบเขตได้

6.2.3 การไม่ต้องตอบโต้ต่อคู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity)

บุคคลที่เข้ามาเล่นในห้องสนทนา ไม่จำเป็นต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด ต่างกับในโลกแห่งความเป็นจริงที่การสนทนาต้องเผชิญหน้ากัน การตอบโต้เป็นไปแบบ Real time แต่ในห้องสนทนา คู่สนทนาอาจเว้นระยะสักพักหนึ่งในการพิมพ์ข้อความตอบโต้ลงไป การไม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนแบบทันทีทันใด ทำให้สังคมแบบนี้อยู่ในสภาวะไร้ขอบเขต เพราะผู้สนทนามีเวลาตามใจชอบในการตอบโต้กับคู่สนทนา บุคคลอาจสามารถไปทำธุระ อาบน้ำ ทานข้าว แล้วค่อยกลับมาพูดคุยต่อเมื่อต้องการก็ได้ การกระทำเช่นนี้ ทำให้บุคคลไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ตรงข้ามกับการสนทนาในโลกจริง ที่การตอบโต้เป็นแบบทันทีทันใด ซึ่งมีส่วนอย่างมากในการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงออกมา ว่าจริงๆ แล้วเป็นคนอย่างไร การไม่ต้องตอบโต้แบบทันทีทันใดนั้น ทำให้คู่สนทนาสามารถคิด หรือแสดงความรู้สึกในส่วนลึกออกมาได้มากกว่า หรือหากคู่สนทนามีการปิดบังตัวตนที่แท้จริง หรือทำการแปลงตัวตนอยู่ ก็สามารถคิดได้ว่า การเป็นตัวตนเช่นนั้น ควรตอบโต้อย่างไร เช่นหากหญิงแปลงเป็นชาย คำตอบโต้ควรลงด้วยคำว่า “ครับ” ซึ่งหากไปตอบโต้ในโลกความเป็นจริง อาจพลาดพลั้งกล่าวสิ่งที่จะต้องพูดเป็นประจำออกมาได้

6.2.4 การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation)

ในบริบทการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นี้ บุคคลสามารถแยกตัวตนที่อยู่ใน Cyberspace กับตัวตนที่อยู่ในโลกจริงออกจากกันอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากสังคมนี้ บุคคลสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงได้ ไม่สามารถมองเห็นฝ่ายตรงข้าม และไม่ต้องสนทนาตอบโต้ในทันทีทันใด มีส่วนช่วยให้คนแปลงตัวตนเป็นอีกแบบหนึ่งซึ่งต่างจากโลกจริงๆ โดยสิ้นเชิง เหมือนกับการเล่นละคร พอจบการแสดงก็เลิกรากันไป ซึ่งบุคคลนั้นสามารถเข้ามากระทำพฤติกรรมใดๆ ก็ได้ โดยรู้สึกไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้นๆ ซึ่งมีส่วนเอื้อให้เกิดการแปลงตัวตน หรือสร้างตัวตนเสมือนขึ้น เนื่องจากการกระทำใดๆ ของผู้สนทนาไม่มีผลกระทบหรือผูกพันต่อตัวตนที่แท้จริง ผู้สนทนาจะมีอิสรภาพและเกิดความกล้าที่จะพูดและทำตามใจปรารถนาได้เมื่ออยู่ในรูปตัวตนที่แปลงนั้นๆ

6.2.5 ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of status)

ทุกคนที่เข้ามาเล่นในโปรแกรมสนทนา จะมีความเท่าเทียมกันทางสถานะ และสามารถแสดงความคิดเห็นส่วนตัวโดยไม่มีลำดับชั้นเหมือนในสังคมจริงๆ ไม่ว่าจะฐานะ เพศ อายุ เชื้อชาติ หรือสถานะในโลกแห่งความจริงเป็นอย่างไร อย่างไรก็ตาม สถานภาพทางสังคมอาจจะมีผลกับการแสดงความคิดเห็นใน Cyberspace บ้าง แต่สิ่งที่จะตัดสินว่าใครจะสามารถมีอำนาจชี้นำผู้อื่นหรือ ทำให้ผู้อื่นเชื่อได้ ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสื่อสาร การเขียน ความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ และความรู้ความสามารถของบุคคลนั้นๆ สภาวะแบบนี้ ทำให้บุคคลสามารถแปลงตัวให้ดีเด่นเหนือผู้อื่นอย่างไรก็ได้ แล้วแต่ความต้องการของคนๆ นั้น ซึ่งการแปลงตัวตนจะช่วยลดช่องว่างทางสังคมและบรรทัดฐานทางสังคมได้ ผู้สนทนาไม่สามารถรู้ได้ว่าตัวตนที่ปรากฏบน Cyberspace ของผู้อื่นเป็นอย่างไร และ ไม่มีใครรู้ตัวตนที่แท้จริงของผู้สนทนาได้ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ผู้สนทนาเกิดความกล้าที่จะสนทนากับทุกคนอย่างเปิดเผย

6.3 เป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Identity Flexibility)

เนื่องจากการสนทนาบนโปรแกรมสนทนาไม่ใช้การสนทนาแบบการเผชิญหน้า (face-to-face) ผู้สนทนาจึงมีทางเลือกที่จะเป็นในสิ่งที่ตนต้องการจะเป็นและสามารถเลือกได้ว่าตัวตนที่ปรากฏออกไปจะเป็นตัวจริง หรือส่วนหนึ่งของตัวจริง หรือเป็นตัวตนที่จินตนาการขึ้นก็สามารถทำได้ทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ ตามความต้องการและแรงขับที่เกิดขึ้น สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือผู้สนทนาไม่ต้องรับผิดชอบในสิ่งที่พูดเนื่องจากไม่มีใครทราบถึงตัวตนที่แท้จริง ด้วยสาเหตุนี้เองการสนทนาจึงเป็นไปในลักษณะที่เปิดกว้างและกล้าที่จะสื่อสารในสิ่งที่ผู้สนทนาไม่สามารถทำได้หรือไม่ทำในโลกแห่งความเป็นจริง มีคนมากมายที่สามารถสื่อสารในการเขียนได้ดีกว่าการพูด และมีคนมากมายกล้าที่จะสื่อสารมากขึ้นเมื่อไม่ได้อยู่ท่ามกลางผู้คน เห็นได้ชัดจากในห้องสนทนา ที่บุคคลจะมีการเปลี่ยนชื่อไปเรื่อยๆ แล้วแต่ว่าตอนนั้นต้องการเป็นตัวตนแบบไหน หรืออยากให้คนอื่นรู้ว่าเรากำลังเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น

mo0n_liGht`sleeP is now known as mo0n_liGht

<mo0n_liGht> หลับปุ๋ย for 2hrs 6mins 10secs

<mo0n_liGht> ไปกินข้าวก่อนนะ

mo0n_liGht is now known as mo0n_liGht Dinner

(ที่มา: ห้องเที่ยวกลางคืน. 10 สิงหาคม 2545.)

<^HappY_GirL^> เศร้าอะ ออกหัก ใครว่างปลอบใจเราหน่อย

^HappY_GirL^ is now known as ,,>,,SaD_GirL

(ที่มา: ห้องน่ารัก. 3 สิงหาคม 2545.)

6.4 เป็นบริบทที่มีการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception)

การสื่อสารบน CyberSpace ไม่ว่าจะเป็นทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือในโปรแกรมสนทนาก็ตาม ผู้สื่อสารสามารถสื่อสารในสิ่งที่ตนเองต้องการได้อย่างไร้ขอบเขตทั้งนี้สาเหตุหลักก็คือตัวตนที่ปรากฏต่ออีกฝ่ายหนึ่งเป็นตัวตนในจินตนาการ และการรับรู้ของผู้รับมีได้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาโดยผ่านตัวอักษรเท่านั้น ผู้รับจึงจำเป็นที่จะต้องใช้จินตนาการตามผู้สื่อสาร เพื่อที่จะเข้าใจถึงความรู้สึกที่อีกฝ่ายพยายามจะสื่อมาถึง หากแต่ว่าจินตนาการของแต่ละฝ่ายเป็นจินตนาการส่วนบุคคลจึงไม่มีทางที่จะเหมือนกันโดยสิ้นเชิงได้ การรับรู้ของผู้รับอาจจะแตกต่างจากสิ่งที่ผู้สื่อสารต้องการสื่อ และผู้รับอีกคนหนึ่งอาจจะมีการรับรู้ที่แตกต่างไปในสิ่งเดียวกันด้วย และด้วยสาเหตุนี้เองผู้สนทนาบางคนมีความรู้สึกว่าได้ตนอยู่ในความฝัน (Dream) หรือในโลกเสมือน (Virtual World) ซึ่งคนเหล่านั้นสามารถแปลงตัวเป็นสิ่งที่ตัวเองอยากเป็นและให้ผู้อื่นเป็นในสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ เนื่องจากทุกคนในห้องสนทนาอยู่ในสภาวะแวดล้อมเดียวกัน จึงเสมือนอยู่ในความฝันทั้งสิ้น ต้องใช้จินตนาการในการสร้างตัวตนและในการรับรู้ถึงตัวตนและความรู้สึกของผู้อื่น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า เมื่อนำเอาทฤษฎีทางจิตวิทยาเรื่องแรงจูงใจมาประกอบรวมเข้ากับบริบททางคอมพิวเตอร์ทั้งในแง่ของการลดการสื่อสารทางประสาทสัมผัส (Reduce Sensation) และความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect) แล้วจะสามารถ

สรุปได้ว่า พฤติกรรมการแปลงตัวตนเป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อตอบสนองความต้องการทางกายภาพ (Physical Needs) และความต้องการทางใจ (Psychological Needs) เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ เพราะในสังคม Cyberspace และของห้องสนทนา (Chat room) ผู้สนทนาทุกคนมีความเท่าเทียมกันทางสถานภาพ (Neutralizing of status) ไม่มีช่องว่างระหว่างสังคม ทุกคนมีอิสรภาพในการรับรู้และเลือกรับรู้ได้ตามที่ตนต้องการ (Altered Perception) หรือความสามารถในการที่จะเลือกที่จะสนทนาหรือไม่สนทนากับใครก็ได้ ช่วงเวลาใดก็ได้ (Asynchronicity) รวมถึงการที่ทุกคนจะได้รับการปกป้อง ซ่อนเร้นหรือปิดบังตัวตนที่แท้จริง (Anonymity) ซึ่งไม่มีผู้ใดสามารถมองเห็น (Invisibility) จึงทำให้รู้สึกถึงความปลอดภัยและไม่ต้องรับผิดชอบในสิ่งที่พูดและกระทำเพราะตัวตนที่แท้จริงและเสมือนถูกแบ่งแยก (Disassociation) ออกจากกันโดยสิ้นเชิง และยังสามารถเปลี่ยนตัวตนไปได้เรื่อยๆตามจุดประสงค์ (Identity Flexibility) ดังนั้นการแสดงออกในทางความคิดและการกระทำจึงเป็นไปอย่างไร้ขอบเขต ผู้สนทนาจึงสามารถทำการแปลงตัวตน เพื่อสนองตอบความต้องการทั้งหลายดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ไปสู่เป้าหมายที่ได้รับความพึงพอใจได้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ พิจารณาตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร รวมทั้งวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน กระบวนการแปลงตัวตน และบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัว โดยใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเรื่องตัวตน ทฤษฎีบุคลิกภาพ ทฤษฎีแรงจูงใจและพฤติกรรม แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ และแนวคิดเรื่องเพศมาเป็นกรอบในการวิจัย

ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างจาก irc.webmaster.com ได้แก่ห้องสนทนาจำนวน 10 ห้อง โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อทำการวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาโดยดูจากชื่อและบทสนทนา และเลือกใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มจำนวน 6 กลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 30 คน รวมทั้งการสังเกตการณ์ภาคสนามในห้องสนทนาทั้ง 10 ห้อง เพื่อวิเคราะห์สาเหตุของการแปลงตัวตน กระบวนการแปลงตัวตน และบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อจำกัดของการวิจัย และข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคตตามลำดับ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

7.1 ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งออกเป็น 2 เกณฑ์ ได้แก่ เกณฑ์ทางด้านประชากรศาสตร์ (Demographic) และเกณฑ์ทางจิตวิทยา (Psychographic) โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

7.1.1 เกณฑ์ทางประชากรศาสตร์

ในการพิจารณาลักษณะตัวตนทางด้านประชากรศาสตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์ในการวัดลักษณะตัวตนออกเป็น 6 เกณฑ์ด้วยกันคือ เพศ อายุ การศึกษา สถานภาพ อาชีพ ที่อยู่อาศัย โดยแยกพิจารณาตัวตนตามที่ปรากฏในห้องสนทนาประเภทต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการจัดประเภทไว้ 5 กลุ่มด้วยกันคือ Community, Friendship, Sex, Knowledge, Recreation ผลการวิจัยสามารถสรุปออกมาได้ดังนี้

ลักษณะตัวตนในภาพรวมที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนามากที่สุด จะเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และยังเป็นนักเรียน นักศึกษามหาวิทยาลัย อย่างไรก็ตาม หากแบ่งโดยดูจากวัตถุประสงค์ของกลุ่มและนำมาสรุปลักษณะตัวตนที่พบเห็นจากห้องสนทนาประเภทต่างๆ สามารถพิจารณาได้ตามตารางด้านล่างที่ 7.1 นี้

เกณฑ์	เพศ	อายุ	การศึกษา	สถานภาพ	ที่อยู่	อาชีพ
Community	ชาย	18-25	ปริญญาตรี	โสด	กรุงเทพฯ	นักศึกษา
Friendship	หญิง	18-25	ปริญญาตรี	โสด	กรุงเทพฯ	นักศึกษา
Sex	ชาย	18-25	ปริญญาตรี	โสด	กรุงเทพฯ	คนว่างงาน
Knowledge	ชาย	18-25	สูงกว่าปริญญาตรี	โสด	กรุงเทพฯ	คนทำงาน
Recreation	หญิง	น้อยกว่า 18	ต่ำกว่าปริญญาตรี	โสด	กรุงเทพฯ	นักเรียน

ตารางที่ 7.1

แสดงผลสรุปตัวตนที่ปรากฏให้เห็นโดยมากในห้องสนทนาประเภทต่างๆ

จะเห็นได้ว่าในห้องสนทนาทุกประเภท จะพบลักษณะตัวตนส่วนมากเป็นโสดและอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และเกือบทุกกลุ่มจะมีการศึกษาระดับปริญญาตรีและยังเป็นนักเรียนนักศึกษา โดยอาจดูความแตกต่างได้จาก กลุ่มห้องประเภท Community จะพบเห็นลักษณะตัวตนโดยมากเป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี ในขณะที่ห้องสนทนาประเภท Friendship จะพบลักษณะตัวตนที่เป็นเพศหญิงมาก ในกลุ่ม Sex จะพบเพศชายที่มีอายุ 18-25 ปี และโดยมากเป็นคนว่างงาน ในขณะที่กลุ่ม Knowledge จะเป็นพวกมีการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีและทำงานแล้ว กลุ่มสุดท้ายจะเป็นกลุ่ม Recreation ที่พบลักษณะตัวตนโดยมากเป็นเพศหญิง อายุน้อยกว่า 18 ปี การศึกษาดต่ำกว่าปริญญาตรี และยังเป็นนักเรียนอยู่

7.1.2 เกณฑ์ทางจิตวิทยา

จากการเก็บข้อมูลทั้งหมดจากชื่อ 100 ชื่อและบทสนทนาจากห้องสนทนาจำนวน 10 ห้อง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่นำมาทำการวิเคราะห์และแบ่งประเภทของตัวตนที่พบเห็นในโปรแกรมสนทนา ออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1) ตัวตนที่มีความอ่อนไหว (Sensitive) คนกลุ่มนี้จะต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของคนอื่น และกังวลกับความคิดของคนรอบข้าง มีลักษณะเป็นศิลปิน อารมณ์แปรปรวนง่าย มักตั้งชื่อที่แสดงถึงความโรแมนติก ความเป็นธรรมชาติ เช่น MoOn_LiGht และมีความคิดสร้างสรรค์ โดยในชื่อมักจะมีสัญลักษณ์ต่างๆ ปรากฏอยู่ สลับกับการใช้อักษรตัวใหญ่ ตัวเล็ก เช่น ^_^JeDai^_^ ในบทสนทนา ก็มักมีการเขียนเป็นคำกลอน หรือคำพูดแสดงความรู้สึกต่างๆ

2) ตัวตนที่รักอิสระ (Autonomy) คนกลุ่มนี้จะไม่ขึ้นตรงต่อใครและทำในสิ่งที่ใจอยากทำ ค่อนข้างระมัดระวังตัวในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น และจะมีการป้องกันตัวเองหากพบว่าสิ่งที่ทำอยู่อาจเป็นอันตราย บุคคลเหล่านี้มักไม่ใช้ชื่อของตนเองแต่จะใช้ชื่อที่มีอยู่ทั่วไป เช่น Guest No. ต่างๆ หรือชื่อที่ไม่มีความหมายใดๆ เช่น hfhhxfjxjhk พวกนี้มักใช้บทสนทนาที่ทำให้ห้องสนทนายุ่งเหยิง โดยไม่สนใจต่อคนที่ร่วมสนทนาด้วย เช่นการ Flood ข้อมูลเป็นต้น

3) ตัวตนที่เรียกร้องความสนใจ (Draw Attention) คนกลุ่มนี้จะชอบให้ผู้อื่นเอาใจใส่ตนเอง ต้องการเป็นที่ต้องการของคนอื่น และให้ผู้อื่นยกย่องชมเชย ชื่อที่ตั้งเพื่อเรียกร้องความสนใจมีหลายประเภท ได้แก่

- ชื่อที่ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ผสมให้บุคคลอื่นเกิดความสับสนดูตาเวลาเห็น เช่น]{-}_[King]_[Bi]_7^^
- ชื่อที่ใช้ตัวอักษรใหญ่ทั้งหมด เช่น BOOM
- ชื่อที่เป็นของตัวละคร หรือบุคคลที่เป็นที่รู้จักกันดีในขณะนั้น เช่น HicariChinJi
- ชื่อที่บอกลักษณะความสวย ความหล่อ เช่น CuTeToNy
- ชื่อที่ไพเราะ ฟังดูดี เช่น MiCaEal

ในบทสนทนา การเรียกร้องความสนใจทำได้หลายแบบ เช่นการใช้อักษรซ้ำกัน ใช้อักษรตัวใหญ่หมด หรือการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ประกอบการสนทนา

4) ตัวตนที่ต้องการมีอำนาจ (Power) คนกลุ่มนี้จะทนไม่ได้รับการอยู่ใต้อำนาจใคร ต้องการให้คนอื่นเคารพ นับถือ ยกย่อง การตั้งชื่อเพื่อแสดงถึงอำนาจมักตั้งโดยใช้ตัวใหญ่ทั้งหมด หรือชื่อที่มีความหมายแทนอำนาจ เช่น SERIES3, Power_Jack

5) ตัวตนที่เป็นตัวของตัวเอง และอยากให้ผู้อื่นรู้จักตัวตนที่แท้จริง คนกลุ่มนี้มักต้องการให้เป็นที่จดจำของบุคคลอื่น ดังนั้นการตั้งชื่อมักใช้ชื่อจริงของตนเอง เช่น Golf^^

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า การตั้งชื่อของบุคคลที่เข้ามาเล่นโปรแกรมสนทนา จะขึ้นอยู่กับลักษณะของห้องสนทนานั้นๆ ด้วย เช่น ในห้องประเภทคุยเช็กส์ หรือมีการขายบริการ ก็จะมีชื่อประเภท]{-}_[King]_[Bi]_7^^, sHoPPinG_GiRI_uRgeNT, ^^crub^^girl ในห้องสอนคอมพิวเตอร์ก็มีชื่อ THE_NOT, Alt_Ctrl_Del ในห้องที่เกี่ยวกับกลางคืน ก็จะมีชื่อของประเภทเครื่องดื่มต่างๆ หรือสถานที่เกี่ยวกับกลางคืน เช่น L-u-c-i-f-e-r, VodGA-T เป็นต้น

อีกประการหนึ่ง จากผลการวิจัยโดยใช้แนวคิดเรื่องตัวตนโดยใช้แนวคิดเรื่องการเปิดเผยตนเอง (Self-Disclosure) เข้ามาเป็นกรอบ จะพบว่าบุคคลที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนามักเป็นพวก Hidden Self คือรู้ว่าตัวเองคือใคร แต่บุคคลอื่นไม่รู้ โดยตัวตนเหล่านี้จะเข้ามาระบายออกซึ่งความก้าวร้าวรุนแรง อารมณ์ทางเพศ หรือความรู้สึกข้างใน ซึ่งสังคมภายนอกไม่อนุญาตให้กระทำเนื่องจากบรรทัดฐานทางสังคม และพวกตัวตนประเภท Unknown Self คือตัวเองไม่รู้ว่า

จริงๆ แล้วเป็นอย่างไร คนอื่นก็ไม่รู้ จึงเข้ามาในสังคมอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ด้วยการลองแปลงเป็นบุคคลที่ไม่สามารถเป็นได้ในโลกความเป็นจริง จนกว่าจะพบตัวตนที่ตนเองพอใจ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตน อาจมาจากความต้องการต่างๆ ดังจะสรุปในหัวข้อถัดไป

7.2 แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตน

ในการวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการแปลงตัวตน ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีเรื่องแรงจูงใจและพฤติกรรมเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยผลการวิจัยพบว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตน มาจากความต้องการดังนี้

1. ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) ได้แก่ ความต้องการพื้นฐานของชีวิต เช่น ความต้องการทางเพศ บ้างก็ 4 นิ้ว อากาศ ฯลฯ ในสังคมอินเทอร์เน็ต จะพบว่าบุคคลที่เข้ามาส่วนมาก มักเข้ามาระบายความต้องการทางเพศ และอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรง โดยพบมากในห้องสนทนาประเภทชายบริการ หรือการคุยเรื่องเซ็กซ์

2. ความต้องการทางใจ (Psychological Needs) สามารถแบ่งออกเป็น 10 ประการดังนี้

2.1 ความต้องการประสบความสำเร็จ ความทะเยอทะยาน ความต้องการดีเด่นเหนือผู้อื่น บุคคลจะแปลงตัวเพื่อเรียกร้องความสนใจ และต้องการเป็นจุดเด่น ได้รับความยกย่องจากคนอื่น ๆ ในชุมชนอินเทอร์เน็ต

2.2 ความต้องการหลีกเลี่ยงปมด้อยของตัวเอง โดยจะแปลงตัวเป็นบุคคลที่มีภาพพจน์ที่ดี มีฐานะ มีอำนาจในสังคม

2.3 ความต้องการป้องกันตัว ทำให้คนต้องแปลงตัวเป็นบุคคลอื่นเพื่อหลีกเลี่ยงจากอันตรายที่มองไม่เห็น เนื่องจากไม่รู้ว่าใครเป็นใครในสังคมอินเทอร์เน็ต

2.4 ความต้องการมีอำนาจ เพื่อให้คนยกย่องนับถือ และมีอิทธิพล โดยมักแปลงเป็นผู้ทรงความรู้ หรือดีเด่นในด้านต่างๆ เพื่อให้คนอื่นในห้องสนทนายกย่อง และรับฟังคำพูดของบุคคลนั้นๆ

2.5 ความต้องการเป็นอิสระ เพื่อหลบหนีจากความเป็นจริงที่มีกฎเกณฑ์บังคับ โดยสามารถแปลงตัวเป็นสิ่งที่อยากเป็นได้ตามต้องการ และไม่ต้องกังวลกับสายตาและความรู้สึกของคนรอบข้าง

2.6 ความต้องการทำร้ายผู้อื่น โดยการแปลงตัวไปล่อลวง หลอกหลวงบุคคลอื่นให้เสียใจ หรือเป็นอันตราย โดยไม่มีใครรู้ถึงตัวตนที่แท้จริง

2.7 ความต้องการหลีกเลี่ยงการลงโทษ การแปลงเป็นอีกคนหนึ่ง ทำให้ไม่ต้องรับผิดชอบในสิ่งที่พูด หรือกระทำในสังคมนี้ เป็นการหลีกเลี่ยงจากการตำหนิและลงโทษ หากเกิดความผิดพลาดขึ้นมา

2.8 ความต้องการเกี่ยวกับความรัก มิตรภาพ การเข้ากลุ่ม ให้ผู้อื่นรักใคร่ บางครั้งบุคคลจำเป็นต้องแปลงตัวให้เป็นที่สนใจของบุคคลที่ต้องการสนทนาด้วย หรือเข้ากับกลุ่มที่ต้องการเข้าไปร่วมสนทนา

2.9 ความต้องการสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความเครียด อาจแปลงตัวไปแก๊งเพื่อนหรือบุคคลอื่น หรือแต่งเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่แปลงเพื่อความบันเทิง และพักผ่อนยามว่างงาน

2.10 ความต้องการความรู้ การทดลอง การอยากได้ข้อมูลต่างๆ ซึ่งบางครั้งการแปลงตัวเข้าไปเอาข้อมูลจะสะดวกกว่าการใช้ตัวตนจริงๆ เข้าไป

จากความต้องการต่างๆ ที่กล่าวมา ล้วนเป็นมูลฐานที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจนี้จะเป็นแรงขับให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนบนอินเทอร์เน็ต โดยสามารถแบ่งกระบวนการออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

ระยะที่ 1 การที่บุคคลรู้สึกขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นการขาดความรัก ขาดความสนใจ ขาดการเคารพนับถือ ขาดการตอบสนองทางเพศ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดความต้องการ ซึ่งแรงขับ (Drive) นี้อาจมาจากสิ่งเร้าที่มากกระตุ้น อาจมาจากทั้งภายนอก เช่นความต้องการทางเพศ และภายในเช่น ความต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมแปลงตัวตน

ระยะที่ 2 เกิดพฤติกรรมกรรมการแปลงตัวตน เพื่อตอบสนองความต้องการนั้นๆ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงแม้เกิดจากแรงจูงใจประเภทเดียวกัน แต่อาจแสดงออกแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ทั้งนี้บริบททางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าค่าตากัน มีส่วนอย่างมากในการเอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมกรรมการแปลงตัวตนขึ้น

ระยะที่ 3 บุคคลได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ก็จะมีการลดแรงขับหรือความต้องการนั้นๆ ลง เนื่องจากความต้องการนั้นๆ ได้รับการตอบสนองแล้ว อย่างไรก็ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนอง บางครั้งอาจจะสอดคล้องกับความต้องการของบุคคล หรือบางครั้งอาจไม่สอดคล้องก็ได้ ซึ่งหากความต้องการนั้นๆ ไม่ถึงเป้าหมายอย่างแท้จริง ความต้องการนั้นก็ยังคงมีอยู่ ก็จะทำให้เกิดแรงขับกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมจนกว่าบุคคลนั้นจะเกิดความพึงพอใจอย่างแท้จริง ความต้องการนั้นก็ลดลง เป็นการจบกระบวนการ บุคคลนั้นๆ ก็จะไม่แสดงพฤติกรรมอันนั้นอีก

นอกจากเรื่องบทบาทของแรงจูงใจต่อการแปลงตัวตนและกระบวนการแปลงตัวตนที่ผู้วิจัยได้สรุปออกมาแล้วนั้น ผู้วิจัยยังได้ทำการเก็บรวบรวมทัศนคติที่มีต่อการแปลงตัวตนพบว่า ส่วนมากบุคคลเห็นว่าการแปลงตัวตนเป็นเรื่องธรรมดาของบุคคลที่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตหรือ Cyberspace นี้ และมีอยู่เป็นจำนวนมาก โดยความเห็นแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ด้านแรกคิดว่าควรมีการแปลงตัวตนในการเข้ามาสนทนา ซึ่งกลุ่มนี้มักเป็นเพศหญิงที่ต้องการป้องกันตัวเองจากสังคมที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ในอีกความเห็นหนึ่ง เห็นว่าไม่ควรแปลง เพราะจะทำให้สังคมนี้กลายเป็นสังคมแห่งความหลอกลวง และคนที่เข้ามาใช้โปรแกรมสนทนา นี้ ก็จะถูกมองว่าไม่น่าเชื่อถือ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้พบรูปแบบของการแปลงตัวตนที่หลากหลายที่ปรากฏในโปรแกรมสนทนา โดยผู้วิจัยได้เลือกนำมาวิเคราะห์ 3 รูปแบบคือ

1. การเปลี่ยนชื่อ (Name Change) พบว่าสาเหตุของการเปลี่ยนชื่อมาจากการที่บุคคลที่แปลงไม่ต้องการรับผิดชอบในสิ่งที่พูดหรือกระทำในห้องสนทนา และการเปลี่ยนชื่อเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายดายที่สุด สามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ โดยไม่ซ้ำกันเลยก็ได้ รวมทั้งการตั้งชื่อเก๋ๆ เท่ห์ๆ จะสามารถดึงดูดคู่สนทนาให้เข้ามาคุยด้วยง่ายกว่าการแปลงประเภทอื่น

2. การแปลงเพศ (Gender Swapping) เป็นสิ่งที่กระทำได้ง่ายบนโลกอินเทอร์เน็ตมากกว่าในโลกจริงๆ และเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาเรื่องเพศ ซึ่งสาเหตุสำคัญที่ทำให้คนแปลงเพศ อาจมาจาก แรงกดดันทางสังคมที่ทำให้การแสดงออกถึงความเป็นเพศตรงข้ามไม่ได้รับการยอมรับ ทำให้ต้องมาแสดงออกบนนี้ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ รวมทั้งสามารถดึงดูดความสนใจของคู่สนทนาได้ดีกว่าตามจุดประสงค์ของผู้สนทนาเช่นเดียวกับการเปลี่ยนชื่อ

นอกจากนี้ การที่เพศหญิงแปลงเป็นเพศชาย อาจเพราะต้องการประสบการณ์ในเชิงอำนาจ เพื่อลดความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมจากทฤษฎีโครงสร้างทางสังคมที่กำหนดไว้ว่า ความเป็นชายอยู่เหนือความเป็นหญิงทุกประการ ในขณะที่เพศชายก็แปลงเป็นเพศหญิงเพื่อรับรู้ว่าเป็นอย่างไร เป็นประสบการณ์เชิง Fantasy และบางครั้งอาจนำมาพัฒนาความสัมพันธ์กับเพศหญิงเมื่อรับรู้ว่าการเป็นเพศหญิงเป็นอย่างไร มีความรู้สึกเช่นไร

3. การสร้างตัวตนใหม่ (Absolute Masquerading) เป็นการสร้างตัวตนใหม่ที่แตกต่างจากตัวตนที่แท้จริงโดยสิ้นเชิง ทั้งรูปลักษณ์และลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ การแสดงออกต่างๆ เพื่อเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่ใช้ชีวิตอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตเท่านั้น อาจเรียกว่าเป็นตัวตนเสมือนก็ได้ (Virtual Identity)

นอกจากพฤติกรรมการแปลงตัวตนจะเกิดจากความต้องการหรือแรงจูงใจประเภทต่างๆ แล้ว บริบทการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นบริบทที่ไม่เห็นหน้าค่าตา ไม่เห็นร่องรอยทางอวัจนภาษา ก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่เอื้ออำนวยให้เกิดพฤติกรรมการแปลงตัวตนเช่นกัน

7.3 บริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตน

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดชุมชนใหม่หรือที่เรียกว่า Cyberspace สังคมเช่นนี้มีส่วนเอื้ออำนวยให้บุคคลหนึ่งๆ สามารถมีหลายตัวตนได้ตามต้องการ ซึ่งลักษณะชุมชนใน Cyberspace นี้ ไม่มีการจำกัดขอบเขตสถานที่ หรือเวลา และไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใคร การสนทนาทำโดยการพิมพ์ตัวอักษรผ่านคอมพิวเตอร์เท่านั้น บุคคลที่เข้ามาจึงสามารถแปลงเป็นใครก็ได้ หรือเป็นอะไรก็ได้ตามที่ต้องการจะเป็น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแปลงตัวตนได้เป็น 4 ประการหลักๆ ดังนี้

7.3.1 ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduced Sensation)

การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ทำให้เราไม่สามารถได้ยินน้ำเสียงของกลุ่มสนทนา หรือเห็นรูปลักษณ์อากัปกริยาของกลุ่มสนทนาได้ หรือแม้ว่าเห็นได้ ก็ยังไม่ชัดเจนเหมือนกับการสนทนาแบบเห็นหน้าค่าตากัน อีกทั้งไม่สามารถรับรู้ถึงประสาทสัมผัสทางด้านอื่นได้แก่ การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ทำให้คนสามารถแปลงตัวเป็นอีกบุคคลหนึ่ง โดยที่กลุ่มสนทนาไม่สามารถรับรู้ได้

7.3.2 ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition Effect)

ตัวตนที่ใช้ชีวิตอยู่ในนี้ ไม่มีการจำกัดขอบเขตของเวลาและสถานที่ ซึ่งบุคคลที่อยู่ในสังคมนี้ต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคมขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ควบคุม สังคมนี้เป็นสังคมเสมือนบุคคลที่อยู่ในสังคมนี้ก็ตัวตนเสมือน บุคคลสามารถสร้างภาพลักษณ์ให้ตนเองเป็นอย่างไรก็ได้ตามที่ต้องการ โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดสภาวะไร้ขอบเขตมีดังนี้

1. การปิดบังตัวตน (Anonymity) บุคคลที่เข้ามาในอินเทอร์เน็ต จะไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้สามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ รวมทั้งสามารถแปลงเป็นใคร หรือทำอะไรก็ได้ โดยไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้นๆ

2. การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility) ในอินเทอร์เน็ต ถ้าไม่แสดงตัวก็ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นใคร ไม่สามารถมองเห็นคู่สนทนาว่ามีลักษณะอย่างไร ทำให้ผู้สนทนารู้สึกถึงความเป็นส่วนตัวและมีอิสรภาพในการแสดงออก เป็นส่วนเอื้อให้เกิดการแปลงตัวสูง

3. การไม่ต้องโต้ตอบคู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity) ทำให้บุคคลมีเวลาคิดหาคำพูดมาโต้ตอบ ซึ่งการสื่อสารแบบเผชิญหน้าไม่สามารถกระทำได้ และมีส่วนอย่างมากในการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงออกมา การมีเวลาคิดหาคำพูด ทำให้บุคคลที่แปลงตัวเป็นบุคคลอื่นมีเวลาหาคำตอบสำหรับคู่สนทนา เพื่อไม่ให้คู่สนทนาจับผิดได้ว่ากำลังแปลงตัวตนหรือโกหกหลอกลวงอยู่

4. การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation) บุคคลที่เข้ามาสนทนาในอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ ซึ่งแยกออกจากตัวตนที่อยู่ในโลกจริงอย่างสิ้นเชิง ซึ่งตัวตนเสมือนนี้จะสามารถกระทำการใดๆ ได้โดยไม่ต้องรับผิดชอบและไม่เกี่ยวข้องกับตัวตนในโลกจริง

5. ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of Status) ทุกคนที่เข้ามาในสังคม Cyberspace จะมีความเท่าเทียมกันทางสถานะ ไม่ว่าบุคคลนั้นๆ จะเป็นอภิมาหาเศรษฐีหรือยากก็ตาม ทำให้บุคคลที่เข้ามาสามารถแปลงเป็นลักษณะตัวตนที่ต้องการได้ เช่นยากจะแปลงเป็นเศรษฐีก็ไม่มีใครรู้

7.3.3 ความเป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Flexible Identity)

เนื่องจากการสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ไม่ใช้การสนทนาแบบเผชิญหน้า ทำให้ผู้สนทนามีทางเลือกเป็นตัวตนที่ต้องการจะเป็น และสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ ตามความต้องการ

7.3.4 ความเป็นบริบทที่มีความรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception)

การรับรู้ของผู้รับอาจจะแตกต่างกับสิ่งที่ผู้ส่งต้องการสื่อ ขึ้นอยู่กับจินตนาการของแต่ละฝ่าย ซึ่งจินตนาการของแต่ละบุคคลไม่มีทางเหมือนกันได้ การรับรู้ของผู้รับ 2 คนอาจแตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ การสนทนาบนโลกเสมือนแห่งนี้จึงเหมือนตกอยู่ในโลกแห่งความฝัน

บุคคลเหล่านี้สามารถแปลงตัวเป็นอย่างไรที่ต้องการจะเป็น หรือเป็นแบบที่คิดว่าผู้อื่นต้องการให้เป็น หรือให้ผู้อื่นเป็นแบบที่บุคคลนั้นต้องการให้เป็นที่ ต้องใช้จินตนาการในการสร้างตัวตนและรับรู้ตัวตนและความรู้สึกของผู้อื่น

อภิปรายผลการวิจัย

ในยุคหลังสมัยใหม่ เป็นยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร และเป็นสังคมคอมพิวเตอร์ ที่ข้อมูลข่าวสารเข้ามาแทนที่การผลิตสินค้าในระบบเศรษฐกิจ Jean Baudrillard (1975) ซึ่งเป็นนักคิดสำคัญของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ได้กล่าวถึงโลกแห่งการจำลองแบบ (Simulation World) ซึ่งจะเกิดขึ้นในยุคนี้ว่า ความสัมพันธ์ทางสังคมจะกลับกลายจากการมีชั้นวรรณะ มามีความเท่าเทียมกัน โดย Baudrillard ได้อธิบายลักษณะของสังคมในยุคหลังสมัยใหม่ไว้ว่า จะเป็นสังคมหรือโลกที่สร้างขึ้นจากภาพจำลองโดยเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ ซึ่งได้กลายเป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ตหรือ Cyberspace ชุมชนนี้เป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่จำลองแบบชุมชนจริงๆ มีการสร้างบรรทัดฐานใหม่สำหรับผู้ที่อยู่ร่วมกันในสังคม โดยสังคมที่เกิดขึ้นมานี้ จะแตกต่างจากสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง โดยจะเป็นสังคมที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัส (Reduce Sensation) ไม่มีขอบเขตจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่ (Disinhibition Effect) ทำให้บุคคลที่เข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนี้สามารถสร้างตัวตนอีกคนหนึ่งขึ้นมา ซึ่งสามารถแยกออกจากตัวตนจริงโดยสิ้นเชิง (Dissociation) รวมทั้งสามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ได้ (Anonymity) เนื่องจากการไม่เห็นคู่สนทนาฝ่ายตรงข้าม (Invisibility) และไม่จำเป็นต้องตอบโต้กับคู่สนทนาในทันทีทันใด (Asynchronicity) บริบทเช่นนี้จะมีความเท่าเทียมกันทางสถานภาพ เนื่องจากไม่รู้ว่าใครเป็นใคร เป็นเศรษฐกิจหรือยาจก เมื่อเข้ามาอยู่ในบริบทนี้จะไม่มีการแบ่งแยกชั้นวรรณะทางสังคม ทำให้คนสามารถสร้างตัวตนตามที่ตนเองต้องการ

ในโลกแห่งความเป็นจริง หนึ่งคนมีเพียงแค่หนึ่งอัตลักษณ์ (One body, one identity) แต่ในสังคมนี้ คนหนึ่งคนสามารถมีหลายตัวตนได้ในเวลาเดียวกัน (One body, multiple identities) โดยไม่มีข้อจำกัดอย่างไร ตัวตนในสังคมนี้สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อยๆ ตามบริบททางสังคมหรือห้องสนทนาที่เข้าร่วมสนทนา ลักษณะตัวตนที่ได้จากการวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นตัวตนที่ได้จากการวิเคราะห์ ชื่อ บทสนทนาและห้องสนทนาพร้อมกัน ก่อให้เกิดตัวตนเสมือน (Virtual Identity) ในสังคมอินเทอร์เน็ตแห่งนี้

ตัวตนที่เข้ามาในสังคมนี้ สามารถระบายความก้าวร้าวรุนแรง หรืออารมณ์ความรู้สึก ที่ซ่อนอยู่ภายใน รวมถึงการกระทำต่างๆ ที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกจริง เนื่องจากในโลกจริงมีบรรทัดฐานและกฎเกณฑ์กำหนดบทบาททางสังคมของบุคคลในสังคมอยู่ หากบุคคลละเมิดกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ก็อาจไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมนั้นๆ รวมทั้งอาจถูกลงโทษหรือขับไล่ออกจากสังคมไป ซึ่งในสังคมอินเทอร์เน็ต แม้มีการกำหนดบรรทัดฐานและกฎเกณฑ์ไว้ในแต่ละห้องสนทนา แต่เนื่องจากเป็นสังคมที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้ง่ายต่อการแสดงความรู้สึกที่ไม่สามารถยอมรับได้ในโลกจริง โดยไม่มีผู้ใดรู้เห็นว่าบุคคลนั้นๆ ตัวตนในโลกจริงเป็นใคร โดยอาจเลือกห้องสนทนาประเภทที่มีบรรทัดฐานหรือกฎเกณฑ์ที่สามารถแสดงความรู้สึกเช่นนี้ได้

นอกจากนี้ บุคคลยังเข้ามาเพื่อค้นหาตัวตนที่แท้จริง โดยการลองสร้างตัวตนใหม่ๆ ขึ้นมา ซึ่งสามารถสร้างได้โดยง่ายจากบริบททางคอมพิวเตอร์ที่เอื้ออำนวยนี้ เนื่องจากเป็นบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ไม่มีร่องรอยใดๆ ให้จับได้ การสื่อสารทำได้โดยอาศัยการพิมพ์เท่านั้น โดยตัวตนที่สร้างอาจเป็นตัวตนที่บุคคลนั้นอยากเป็น หรือเป็นตัวตนที่คนอื่นอยากให้บุคคลนั้นเป็น ซึ่งหากตัวตนที่สร้างนั้นได้รับการยอมรับจากคนอื่นว่าเหมาะสมกับบุคคลนั้นๆ บุคคลนั้นก็อาจยอมรับตัวตนใหม่นี้มาแทนตัวตนจริงก็เป็นได้ เป็นไปตามแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่กล่าวว่า เมื่อสังคมปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร มีการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ ความต้องการความโดดเด่น และการมีภาพลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของตนเอง ลักษณะที่เกินจริง (Hyperreal) ที่เกิดขึ้นจากการจำลองแบบจึงเกิดขึ้น โดยการแปลงตัวตนหรือสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมา เนื่องจากตัวตนเก่าไม่สามารถเข้าสู่สภาวะแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศนี้ได้ ซึ่งแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมแปลงตัวตนนี้ อาจเกิดจากความต้องการอันเป็นผลเนื่องจากการขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง กระตุ้นให้เกิดแรงขับให้เกิดพฤติกรรมแปลงตัวตนไปสู่เป้าหมายที่พึงพอใจได้

การสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการหรือแรงจูงใจที่เกิดขึ้น ซึ่งแรงจูงใจอาจแบ่งเป็นแรงจูงใจทางกาย (Physiological Motives) ได้แก่ความต้องการให้ชีวิตอยู่รอด ความต้องการทางเพศ แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เช่นการเข้าร่วมกลุ่มทางสังคม การสร้างมิตรภาพ ความต้องการฐานะที่ดีเด่น และแรงจูงใจทางจิตใจ (Psychological Motives) ซึ่งเป็นความแรงจูงใจเกี่ยวกับตนเองในการพยายามพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น ซึ่งแรงจูงใจเหล่านี้ จะนำไปสู่พฤติกรรมแปลงตัวตน เพื่อตอบสนองความต้องการหรือแรงจูงใจประเภทต่างๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งในบางกรณี การเปลี่ยนชื่อเพียงอย่างเดียวอาจไม่ใช้การแปลงตัวตนไปจากตัวตนที่แท้จริง เพราะบุคคลอาจใช้บุคลิกภาพของตนเองในการสนทนา เช่นเดียวกับการแปลง

เพศ หรือแปลงโดยใช้เกณฑ์ด้านอื่นๆ ในห้องสนทนา การเปลี่ยนแค่อชื่อและแปลงเพศขณะที่สนทนาไม่ใช่การแปลงตัวที่สมบูรณ์ เพราะบุคคลิกภาพและพฤติกรรมที่สื่อออกไปก็สะท้อนตัวตนที่แท้จริงอยู่นั่นเอง ดังนั้นการสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่หรือการแปลงตัวตนให้แตกต่างจากตัวตนที่แท้จริงโดยสิ้นเชิง จึงจะเป็นการแปลงตัวที่สมบูรณ์ (Absolute masquerading) โดยใช้ทั้งการเปลี่ยนชื่อ และ/หรือแปลงเพศ รวมทั้งลักษณะอื่นๆ เพื่อที่จะสร้างตัวตนเสมือน (Virtual Identity) ขึ้นมาตามจินตนาการและแรงจูงใจที่เกิดขึ้น การแปลงตัวตนแบบ Absolute Masquerading เป็นสิ่งที่ง่ายและเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสภาพแวดล้อมบนโลก Cyberspace ก่อให้บริบทแห่งสภาวะไร้ขอบเขต และเมื่อมีการแปลงตัวหลายๆ ครั้งหรือถูกทำซ้ำไปเรื่อยๆ (Reproduction) ก็จะทำให้ตัวตนจริงเริ่มหาย ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความจริงใหม่หรือตัวตนเสมือนขึ้นมาทดแทน ซึ่งเป็นตัวตนที่มีพลังเหนือกว่า และตัวตนเสมือนนี้ก็จะกลายกลายเป็นความจริงที่มากกว่าความจริงเดิม เป็นความจริงที่เกินจริงและทุกคนยอมรับในลักษณะเกินจริงนั้น และได้ลดช่องว่างของความจริงกับสิ่งที่สร้างขึ้นจากจินตนาการออกไป ทำให้ได้ตัวตนแบบใหม่เข้ามาแทนที่ตัวตนแบบเก่าโดยสมบูรณ์

การแปลงตัวตนสามารถเกิดขึ้นในโลกจริงได้เช่นกัน บุคคลในโลกจริงสามารถแปลงตัวเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่นเดียวกับในโลกอินเทอร์เน็ต แต่ยากกว่า เนื่องจากมีร่องรอยทางวิทยาศาสตร์และบุคคลิกภาพให้สามารถสัมผัสได้ เช่นการเล่นละคร ที่ต้องแสดงเป็นอีกตัวตนหนึ่งที่ไม่ใช่ตัวของตัวเอง แม้ว่าเป็นการแปลงตัว แต่บุคคลที่ดูก็รู้ว่าตัวตนที่แท้จริงของตัวละครนั้นๆ เป็นใคร หรือแม้แต่การแปลงตัวเพื่อสืบราชการลับ โดยต้องเปลี่ยนชื่อ แปลงเพศ ก็ยังมีเค้าร่องรอยให้สามารถจับได้ว่าตัวตนที่แท้จริงเป็นอย่างไร ต่างกับสังคมอินเทอร์เน็ตที่ถ้าบุคคลไม่บอกว่าเป็นใคร ก็จะไม่มีความรู้สามารถรับรู้ตัวตนของบุคคลนั้นๆ ได้

ข้อจำกัดของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในโปรแกรมสนทนา ซึ่งเป็นตัวตนที่อยู่ในสังคมเสมือน (Virtual Community) โดยไม่ได้เข้าไปศึกษาว่าตัวตนในสังคมจริง (Real Community) ของบุคคลนั้นๆ เป็นอย่างไร เนื่องจากการยากในการจะวัดตัวตนที่แท้จริงออกมา เพราะต้องอาศัยทฤษฎีและเครื่องมือวัดทางจิตวิทยาต่างๆ เข้าช่วย ซึ่งผู้วิจัยไม่มีความรู้ทางด้านจิตวิทยาเพียงพอในการแปลความหมายว่าใครเป็น

อย่างไร มีตัวตนแบบไหนซ่อนอยู่ ดังนั้นลักษณะตัวตนที่ปรากฏออกมา จึงเป็นแค่ตัวตนที่มองเห็นอยู่ในสังคม Cyberspace นี้เท่านั้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. ศึกษารูปแบบการแปลงตัวตนชนิดต่างๆ ที่ปรากฏในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต
2. ตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นมาในบริบทการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มีลักษณะแบบใดและมีคุณสมบัติอย่างไรบ้าง
3. ศึกษาเปรียบเทียบลักษณะตัวตนใน Cyberspace กับตัวตนในโลกแห่งความเป็นจริง
4. ศึกษาตัวตนที่แท้จริง (Real Identity) กับตัวตนใน Cyberspace (Virtual Identity) ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร ตัวตนแบบ Virtual มีผลกระทบต่ออะไรบ้างกับตัวตนจริง และตัวตนทั้ง 2 แบบมีความแตกต่างกันอย่างไร
5. ศึกษาเปรียบเทียบลักษณะตัวตนในห้องสนทนาภาษาไทยและห้องสนทนาต่างประเทศ
6. ศึกษาลักษณะตัวตนที่ปรากฏให้เห็นใน Cyberspace โดยใช้เครื่องมือวิจัยชนิดอื่นในการวิเคราะห์หรือใช้ทฤษฎีอื่นๆ มาเป็นกรอบในการวิจัย
7. วิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้บุคคลที่เข้ามาใช้ชีวิตบนอินเทอร์เน็ตต้องมีแนวโน้มในการแปลงตัวตน และทำไมบุคคลโดยทั่วไปจึงเห็นเป็นเรื่องธรรมดาของบริบทนี้
8. การศึกษาพฤติกรรมการตั้งชื่อของบุคคลที่เข้ามาในห้องสนทนาเพื่อวิเคราะห์ถึงตัวตนที่แท้จริง
9. ศึกษาบริบทการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ในแง่ที่เป็นโลกแห่งความฝัน โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง Fantasy
10. การใช้ Mass Communication หรือ Advertising กับตัวตนแบบ Virtual โดยศึกษาจากจุดประสงค์ของการแปลงตัว คุณลักษณะหรืออุปนิสัยของตัวตนนั้นๆ หรือลักษณะของ Virtual Community ว่าสามารถนำมาใช้ในการทำโฆษณาสื่อสารอย่างไร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรชนา กฤษณวิภาคพร. การรับรู้และความคิดเห็นของนักวิจัยที่มีต่อการนำสื่ออินเทอร์เน็ตมาใช้. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

กาญจนา แก้วเทพ. ม่านแห่งอคติ. กรุงเทพมหานคร: เจเนเตอร์เพรส, 2540.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส, 2541.

กิตติ กันภัย. มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

เขมานันท์ บุญเดชานันท์. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2545.

ฉัษฐา ชมะวรรณ. Modernity, Modernism, Postmodernity, Postmodernism: บทสำรวจการนิยาม. วารสารสังคมศาสตร์, ปีที่ 30, ฉบับที่ 2: 92-115.

จักรกฤษณ์ สมณะข้างเผือก. สัมภาษณ์, 14 กรกฎาคม 2545.

จันทร์ วรฤทธิ์. สัมภาษณ์, 19 มิถุนายน 2545.

จุมพฏ คำสนอง. หลังสมัยใหม่ (What is Postmodern?). วารสารสังคมศาสตร์, ปีที่ 30, ฉบับที่ 2: 116-127.

เดชพล ทองพูน. สัมภาษณ์, 29 มิถุนายน 2545.

ทวีโชค. สัมภาษณ์, 13 กรกฎาคม 2545.

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล. ความก้าวหน้าของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย [Online]. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ: Internet Information Research Center, 2543. แหล่งที่มา: <http://www.nectec.or.th/users/htk/milestones-th.html> [2545, มิถุนายน 15]

ทิพย์ธิดา เกษะนันท์. อัตลักษณ์ของวัยรุ่นและการใช้สื่อคาราโอเกะ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ปนัดดา กิตติวรพงษ์. สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2545.

ประมากรณ์ พูลพิพัฒน์. สัมภาษณ์, 3 กรกฎาคม 2545.

ประจวบ วัจใจ. Net คาเฟ่คนเหงา. กรุงเทพมหานคร: เนชั่น, 2545.

ไบโกลแห่งโลกอินเทอร์เน็ต (นามแฝง). ผลการวิจัยพฤติกรรมผู้ใช้เว็บไซต์ไวด์เว็บทั่วโลก. Internet Today. (สิงหาคม 2539) : 71-74.

พรุ่ง อังวิยาธร. สัมภาษณ์, 19 กรกฎาคม 2545.

พุดติกดิ์ เบญจพงศ์. NET DANGER ต่อกัน! มารออนไลน์. กรุงเทพมหานคร: เอช เอ็น กรุ๊ป, 2543.

เพ็ญทิพย์ จิรินุสรณ์. พฤติกรรมแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาและบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์: กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ภาณุ ลิ้มทอง. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2545.

ภาวธ พงษ์วิทย์ภานุ. สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2545.

เรวดี คงสุภาพกุล. การใช้ระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. Cyber Being (ผมคือไซเบอร์). กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2543.

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. Cyber Being #2. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2543.

ศรายุทธ แสงทองพิทักษ์. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2545.

ศิริพร เสรีกิตติกุล. สัมภาษณ์, 27 มิถุนายน 2545.

ศิริโสภาคย์ บูรพาเดชะ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

ศุภนิสา ทดลา. รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. Thailand domain counts and host counts for .TH domain [Online]. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ: Internet Information Research Center, 2544. แหล่งที่มา : <http://ntl.nectec.or.th/internet/domainname/WEB/> [2545, มิถุนายน 15]

สถิติแห่งชาติ, สำนักงาน และ คณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, สำนักงานเลขานุการ. Internet users in Thailand [Online]. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ: Internet Information Research Center, 2545. แหล่งที่มา : <http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html> [2545, มิถุนายน 15]

สรายุทธ นิมยินดี. สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2545.

สรารุช เขียวบำรุง. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2545.

สุพัทธา ไชคศุภจินดา. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.

สุภาพร บุญศิริ. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.

สุนา อุษณีย์มาศ. สัญญาทางเพศในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ของ IRC.WEBMASTER.COM. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

สุมิตรา ทองสัมฤทธิ์. สัมภาษณ์, 26 มิถุนายน 2545.

อุทัย เจริญวงศ์. สังคมไทยในกระแสของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร: สามัคคีสาร (ดอกหญ้า), 2538.

ภาษาอังกฤษ

Barnhart, Adam. Erving Goffman: The Presentation of Self in Everyday Life [Online].

1994. Available from: <http://www.cfmc.com/adamb/writings/goffman.htm>. [2002, September 20]

Baudrillard, Jean. The Precession of Simulation. (Translated by Paul Foss, Paul Patton and Phillip Beitchman), London: SAGE Publications Ltd., 1983.

Baudrillard, Jean. Symbolic exchange and death. (translated by Iain Hamilton Grant) London: SAGE Publications Ltd., 1993.

Bertens, Hans. The idea of the postmodern. London: Routledge, 1995.

Benesch, Thomas. Does and Internet Identity Exist? [Online]. Graz University of Technology: Department of General Management and Organisation, 1999. Available from: www.businessit.bf.rmit.edu.au/aice/events/AICE2000/papers/ben.pdf [2002, August 13]

Boeree, George. Abraham Maslow [Online]. Shippensburg University, 1998. Available from: <http://www.ship.edu/~cgboeree/maslow.html> [2002, August 25]

Boeree, George. Carl Roger [Online]. Shippensburg University, 1998. Available from: <http://www.ship.edu/~cgboeree/rogers.html> [2002, August 25]

Boeree, George. The Ultimate Theory of Personality [Online]. Shippensburg University, 2000. Available from: <http://www.ship.edu/~cgboeree/rogers.html> [2002, August 25]

Borcher, Tim. Self-Disclosure [Online]. Moorhead State University, 1999. Available from: <http://www.abacon.com/commstudies/interpersonal/indisclosure.html> [2002, August 13]

Citadel Web Services. Chat Tips – Tips Time [Online]. 1997. Available form: <http://www.tipztime.com/chattipz2.html>. [2002, August 13]

Delanty, Gerard. Modernity and Postmodernity: Knowledge, Power and the Self. London: Sage Publications, 2000.

Detweiler L. Identity, Privacy and Anonymity on the Internet [Online]. 1993. Available from: <http://www.rewi.hu-berlin.de/Datenschutz/Netze/privint.html> [2002, August 15]

Emery E, Ault P.H and Agree, W.K., Introduction to Mass Communication. New York: Dodd, Mead and Co., Inc, 1967.

Goffman, Erving. The Presentation of Self in Every Life. Doubleday: Garden City, New York, 1959.

Holmes, David. Virtual Polotics: Identity & Community in Cyberspace. London: SAGE Publications Ltd., 1997.

Jone, Steven G. Cybersociety 2.0 Revising Computer-Mediated Communication and Community. London: SAGE Publications Ltd., 1998.

Lemert, Charles and Branaman, Ann. Self-Presentation: From The Presentation of Self in Everyday Life. The Goffman Reader, pp. 21-25. Oxford, UK : Backwell Published, 1997.

- Lemert, Charles and Branaman, Ann. Social Life as Drama: From The Presentation of Self in Everyday Life. *The Goffman Reader*, pp. 95-107. Oxford, UK : Backwell Published, 1997.
- Littlejohn, Stephen. Theories of Human Communication (6th edition). USA: Wadsworth Publishing Company, 1997.
- Maslow, Abraham H. Motivation and Personality. NewYork: Harper & Row Publisher, 1970.
- Miller, Hugh and Mather, Russell. The Presentation of Self in WWW Home Page [Online]. University of Bristol: Institute for Learning and Research Technology, 1998. Available from: <http://www.sosiq.ac.uk/iriss/papers/paper21.htm>. [2002, August 20]
- Murray, Bridget. A mirror on the self [Online]. 2000. Available from: <http://www.apa.org/monitor/apr00/mirror.html> [2002, August 20]
- Purkey, William W. An Overview of Self Theory [Online]. 1988. Available from: http://www.invitationaleducation.net/ie/self_theory.pdf [2002, August 20]
- Reymers, Kurt. Identity and the Internet: A symbolic interactions perspective on computer-mediated social networks [Online]. 1998. Available from: <http://www.acsu.buffalo.edu/~reymers/identity.html> [2002, July 19]
- Schneider, Steven. Identity Theory. The Internet Encyclopedia of Philosophy [Online]. 2001. Available from: <http://www.utm.edu/research/iep/i/identity.htm> [2002, June 26]

Seltzer, Richard. The Way of the Web [Online]. 1995. Available from:

<http://www.samizdat.com/recognit.html> [2002, June 26]

Siu Kaichong. Self – Discipline [Online]. Skc's Character Education, 2001. Available

from: <http://www.geocities.com/siukai82/selfdiscipline.htm> [2002 June 26]

Suler, John. The Psychology of Cyberspace [Online]. Rider University, 1999. Available

from: <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html> [2002, June 24]

Tucker-Ladd, Clayton. Psychological Self-Help [Online]. 1996. Available from:

<http://mentalhelp.net/psyhelp/> [2002, July 14]

Underwood, Mick. Personality: Trait Theories [Online]. 2000. Available from:

<http://www.cultsock.ndirect.co.uk/MUHome/cshtml/psy/person5.html> [2002, July 22]

Walther, Joseph B. Interpersonal Effects in Computer-Mediated Interaction: A Relational Perspective. Communication Research. Vol. 19, No. 1 (February 1992) : 52-90.

Walther, Joseph B. Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. Communication Research. Vol. 23, No. 1 (February 1996) : 3-43.

Walther, Joseph B. Group and Interpersonal Effects in International Computer-Mediated Collaboration. Human Communication Research. Vol. 23, No. 3 (March 1997) : 342-369.

Yate, Phil. How motivated are you? [Online]. OnePharm Internet, 2002. Available from:

http://www.allaboutmedicalsales.com/articles/motivation_cts_040102.html [2002, September 24]

Yen, Duen Hsi. The Johari Window [Online]. 1999. Available from:

http://www.noodenesis.com/game_theory/johari/johari_window.html [2002, September 24]



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชุดคำถาม : การแปลงตัวตนในโปรแกรมสนทนาอินเทอร์เน็ต

กระบวนการการแปลงตัวตน

1. เคยแปลงตัวตนหรือไม่ ถ้าเคยแปลง เคยแปลงเป็นอะไรบ้าง ช่วยยกตัวอย่างการแปลงด้วย
2. มีความรู้สึกอย่างไรขณะแปลงเป็นคนอื่น
3. เคยเจอคนที่แปลงตัวตนมาคุยด้วยหรือไม่ ถ้าเคย เจอการแปลงแบบใดบ้าง
4. มีรูปแบบการแปลงตัวที่แน่นอนหรือไม่ เช่น แปลงเป็นผู้หญิงทุกครั้งที่เข้ามาเล่น
5. อะไรเป็นสิ่งที่ช่วยให้ตัดสินใจว่าจะแปลงเป็นอะไร ขึ้นอยู่กับลักษณะของคู่สนทนาด้วยหรือไม่
6. คิดว่าการแปลงตัวตน การโกหกหลอกลวงเป็นเรื่องธรรมดาในสังคม on-line นี้หรือไม่
7. คิดว่าการแปลงตัวตนมีอยู่มากหรือน้อยในสังคมนี้
8. คิดว่าการแปลงตัวตนเป็นเรื่องดี หรือเรื่องเสียหาย เพราะอะไร
9. คิดว่าการเข้ามาเล่นในห้องสนทนา คนมีความจำเป็นต้องแปลงตัวตนหรือไม่
10. ถ้ารู้ว่าคู่สนทนาแปลงตัวตน ท่านจะรู้สึกอย่างไร
11. เห็นเป็นสิ่งสำคัญหรือไม่ กับการที่คู่สนทนาบอกความจริง หรือหลอกลวงเรา
12. คิดว่าคู่สนทนาจะสนใจหรือไม่ กับการเป็นตัวตนจริงหรือปลอมของเรา
13. คิดว่าการแปลงตัวตน หรือการเป็นตัวจริง มีผลต่อการสนทนาใน Chat Room หรือไม่
14. คิดว่า การแปลงทำให้พูดคุย สื่อสารได้ง่ายขึ้นหรือเปล่า ไม่ต้องรับผิดชอบกับคำพูดมาก
15. คิดว่าข้อดี ข้อเสียของการแปลงตัวตนในสังคม on-line หรือในห้องสนทนามีอะไรบ้าง

สาเหตุของการแปลงตัวตน

16. คิดว่าอะไรเป็นสาเหตุ หรือแรงจูงใจให้คนต้องแปลงตัวตน (อยากเข้ากับผู้อื่นได้ดีขึ้น อยากปกปิดตนเอง รู้สึกรับผิดชอบน้อยลง ไม่ต้องคิดรอบคอบ ชอบแกล้งหลอกเล่น เป็นต้น)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC)

17. คิดว่าการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าค่าตากัน มีส่วนทำให้เกิดการแปลงตัวตนอย่างไร
18. คิดว่าแค่ภาษาที่ใช้ในการสนทนา สามารถบอกลักษณะของคุณสนทนาได้หรือไม่
19. คิดว่าการ Chat สามารถสื่ออารมณ์และจุดประสงค์ของท่านให้คุณสนทนาทราบได้หรือไม่
20. คิดว่าความสัมพันธ์จากการ Chat เพียงพอหรือไม่ ต้องมีการสานต่อโดยการสื่อสารทางอื่นหรือไม่ เช่น การโทรศัพท์ การนัดพบกัน
21. คิดว่าโปรแกรม Chat ช่วยสร้างชุมชนใหม่ สังคมใหม่ขึ้นมาได้หรือไม่ ถ้าสร้างได้ เพราะอะไร

รายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์

1. ชื่อจริง นามสกุลจริง
2. ชื่อที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต (อาจมีหลายชื่อก็ได้) และทำไมถึงเลือกใช้ชื่อนี้
3. เพศ
4. อายุ
5. การศึกษา
6. สถานภาพ
7. ที่อยู่อาศัยปัจจุบัน (จังหวัด)
8. อาชีพ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จากห้องน้ำตาลหวาน (Log File)

ผู้วิจัยใช้ชื่อในห้องสนทนาว่า “Minniee”

Start of #น้ำตาลหวาน buffer: Wed Aug 07 01:35:25 2002

* Now talking in #น้ำตาลหวาน

* Topic is 'ล้างแล้วหลอแอน

* Set by Dj-asakuraWin on Tue Aug 06 12:19:49

<Minniee> หัวดีดีค่ะ

<Minniee> ว่างหรือป่าวคะ

<t24> ค้าบบบ

<t24> ดีครับ Minniee ก็ว่างอะครับ

<Minniee> เรามีเรื่องรบกวนคะ

<Minniee> ใช้เวลาไม่นาน

<t24> ครับ

<t24> บอกมาสิ

<Minniee> อยากสัมภาษณ์นะคะ ทำรายงาน

<Minniee> ต้องเข้ามาสัมภาษณ์คนบนเน็ต

<Minniee> ได้หรือป่าวคะ

<t24> อืม

<t24> ให้ส่งเมลไปหะรอกันครับ

<t24> แบบฟอร์มจะส่งมาให้ทางเมลหะรอกันครับ

<Minniee> ไม่ใช่คะ สัมภาษณ์ on line อย่างนี้เลย

<chickenleg> สวัสดีครับ

<Minniee> ตกงได้หรือป่าวคะ

<t24> ได้ครับ

<t24> ดีครับ ขาไก่

<t24> สัมภาษณ์มาสิครับ

<t24> ถ้าตอบได้เต็มจะตอบ

<Minniee> เราอยากขอความคิดเห็นนะคะ

<t1e24> ครับ เกี่ยวกับ?

<t1e24> อ่ะ นะ พี่ x

<Minniee> คุณขา ใ้กัด้วยนะ

<Minniee> คือคิดว่า การคุยกันบนนี้ กับการคุยกันข้างนอก ต่างกันหรือป่าวคะ

<t1e24> ต่างกันอ่ะครับ

<t1e24> คุยทางนี้จะคุยยังไงก็ได้

<t1e24> ถึงแม้จะบอกรายละเอียดส่วนตัวให้คนอื่นรู้

<t1e24> แต่บางเรื่องก็อาจบอกไม่ได้ เพราะไม่รู้ว่าคุณฟังเป็นยังไงอ่ะครับ

<Minniee> แล้วคิดว่า ทางไหนดีกว่ากันคะ การพูดคุยทางนี้ กับทาง real world

* {N}eng has joined #น้ำตาลหวาน

<t1e24> real world ลีครับ

<t1e24> แต่ว่า ทางนี้จะสนุกกว่าตรงที่ ได้เจอกับคนทั่วโลก

<t1e24> ซึ่งอาจจะเจอคนดี หรือ ไม่ดีก็ได้

<t1e24> แต่นั่นไม่ใช่ประเด็นหลัก

<t1e24> ดีครับ พี่เหม่ง

* Mm` has joined #น้ำตาลหวาน

<t1e24> ดีครับ เอม

* ChanServ sets mode: +o Mm`

<Minniee> แล้วติดต้องเข้ามาทุกวันหรือป่าวคะ

<t1e24> ประเด็นหลักที่คุยทางนี้

<chickenleg> เช่นเต็ลเป็นต้น

<t1e24> เพื่อแก้เหงา เวลาไม่ได้เจอกับใครอ่ะครับ

<t1e24> <---ยอมรับว่าติดครับ แต่เคยเบื่อก่อน เคยเลิกไปพักใหญ่ ๆ แล้วเพิ่งกลับมาอีกนะ

<Minniee> แล้วคิดว่า การพูดคุยทางนี้ ทำให้สามารถกล้าทำ กล้าพูดสิ่งที่ตัวเองไม่ได้พูดในโลกจริง ๆ มากขึ้นหรือป่าว

<Minniee> ถ้าใครจะร่วมแสดงความคิดเห็นด้วยก็จะเป็นพระคุณคะ ต้องทำรายงานส่งอาจารย์
ขบจบ

<t1e24> ครับ ทำให้กล้าพูดในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง เราไม่กล้าอ่ะครับ

* ^_UGI^_^ has joined #น้ำตาลหวาน

<tle24> ดีครับ อาร์ม

<Minniee> เรียนอยู่จุฬาอะ

<^_UGI^_^> ดีครับ '-'

<tle24> อยากขอความคิดเห็นส่วนไหนอีกไหมครับ

<Minniee> แล้วคิดว่า การพูดคุยทางนี้ ทำให้สามารถกล้าทำ กล้าพูดสิ่งที่ตัวเองไม่ได้พูดในโลกจริงๆ มากขึ้นหรือป่าว

<Minniee> ช่วยแสดงความคิดเห็นอะ

* [W][O][N][B][I][N] has joined #น้ำตาลหวาน

* ChanServ sets mode: +o [W][O][N][B][I][N]

<tle24> ดีครับ พี่เอ

<Mm`> หมายความว่าไงคับ

<[W][O][N][B][I][N]> ดีจ้า

<tle24> ค่ายบบ ดีครับ พี่เอ :)

<tle24> ตอบแล้วนะครับ

<Mm`> ก็พูดออกมาจากใจเหมือนกันนะคับ

<tle24> ครับ ทำให้กล้าพูดในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง เราไม่กล้าล่ะครับ

<tle24> ถึงแม้เราจะพูดจากใจแบบที่น้องเอมบอกมาก็จริง

<Minniee> คือ ในนี้ทำให้กล้าพูดในสิ่งที่ไม่กล้าพูดในความเป็นจริงหรือป่าว

<tle24> แต่บางเรื่องเราก็กกล้าพูดได้อะครับ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง อาจจะเป็นควาลับก็ได้

<Mm`> ใช่คับ

<Mm`> พี่เต็งพูดถูก

<tle24> ครับ ทำให้กล้าพูดในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง เราไม่กล้าล่ะครับ <--- ตอบแล้วครับ

<Minniee> ขอบคุณอะ

* ^coresto^ has joined #น้ำตาลหวาน

<tle24> ครับ ไม่เป็นไร

<Minniee> คิดว่าการสื่อสารแบบนี้ กับข้างนอก อันไหนดีกว่ากัน

<tle24> ดีครับ ^coresto^

<tle24> ดีกันคนละแบบอะครับ

<chickenleg> อยากจะตอบนะครับ

* ^^casayboy^^ has joined #น้ำตาลหวาน

* ChanServ sets mode: +o ^^casayboy^^

* POKE has joined #น้ำตาลหวาน

<chickenleg> แต่ติดสาว

<Sweettra> อีอิ

<^^casayboy^^> ดีครับผม

<Sweettra> ดีเอตรำ

<^coresto^> ดีครับ

<t1e24> แล้วแต่ว่าต้องการเน้นแบบไหนอะครับ

<t1e24> ดีครับ น้องโปเก๊ะ

<Minniee> ประสิทธิภาพในการสื่อสาร

<t1e24> ครับ ดีครับ ^coresto^

<POKE> ดีครับพี่เติ้ล

<t1e24> ครับ ดีครับผม น้องโปเก๊ะ

<t1e24> อืม น้องโปเก๊ะ รอเจ็แอนมาก่อนนะครับ พี่เติ้ลจะขอให้หะครับ

<t1e24> ยินดีที่ได้รู้จักหะครับ เต่า เรียนหรือทำงานแล้วครับ

<POKE> อ้อ ขอบคุณครั๊บบ

<Minniee> ถามต่อได้ไหมคะ

<^coresto^> เรียนครับ

<^coresto^> แล้วพี่แอนอะ

<t1e24> ได้ครับ ถามต่อสิครับ

<t1e24> จำ น้องโปเก๊ะ ไม่เป็นไรอะครับ

<t1e24> ครับ เต่า เติ้ลก็เรียนเหมือนกัน ทำงานด้วยครับ

<t1e24> เจ็แอนยังไม่กลับมาอะครับ ไม่ทราบว่าจะไปไหนเหมือนกัน

<^coresto^> หรือ

<Minniee> อะไรเป็นสาเหตุให้เล่นโปรแกรม chat คะ

<^coresto^> เรียนที่ไหนอะ

<chickenleg> เพื่อนชวนครับ

<t1e24> เอ้อ เต้ล้ชอบอกก่อนนะครั้บ Minniee สาเหตุของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน

<t1e24> สาเหตุที่เต้ล้เล่น chat จะไม่เหมือนกับคนอื่นเช่นกัน

<chickenleg> ที่เต้ยว

<chickenleg> ครั้งเต้ยว

<t1e24> เรี้ยนราม ครั้บ เต้า ล่ะ

<chickenleg> ติดเลย

<t1e24> อะ นะ พี่ x

<t1e24> แต่ของเต้ล้

<t1e24> เต้ล้เล่นเพราะต้งดูร้าน

<t1e24> เวลาดูร้าน ถ้าไม่ทำอะไร เต้ล้จะง่วง

<Minniee> ค่ะ

<Minniee> ก็ต้งการของหลาย ๆ คนมาทำวิจัยนะคะ

<t1e24> ที่เล่นเน็ต และ chat เนี่ย เพื่อทำให้เต้ล้ดูร้านได้ดีขึ้น[หรืออาจจะแยลงก็ได้อะครั้บแล้วแต่วันด้วย]

<chickenleg> เพื่อนคนที่ชวนก็ดูร้าน

<Minniee> ถึงต้งขอความเห็นหลายคย

<^coresto^> เรี้ยนที่เทคนิคระนองอะ

* Sweettra is now known as morgan`

<t1e24> อืม ครั้บ พี่ x

<[W][O][N][B][I][N]> <Minniee> อะไรเป็นสาเหตุให้เล่นโปรแกรม chat ค่ะ---เพราะต้งตาม IT

<t1e24> ครั้บ เต้า เรี้ยน ปวช หรือ ปวส ล่ะ

<Minniee> ทุกคนยอมมีสาเหตุต่างกัน เพียงแต่ต้งการรวบรวมค่ะ

<@[W][O][N][B][I][N]> <Minniee> อะไรเป็นสาเหตุให้เล่นโปรแกรม chat ค่ะ---เพราะต้งตาม IT โอ้อออ เหตุผลสุดย้อดตด

<t1e24> ครั้บ ๆ

<^coresto^> ปวช

<Minniee> ขอขอบคุณทุกคนที่ช่วยตอบนะคะ

* ^_^UGI^_^ has joined #น้ำตาลหวาน

* ChanServ sets mode: +o ^_^UGI^_^

<tle24> ไม่เป็นไรครับ

<tle24> ครับ น้องเต่า อี อี

<chickenleg> ไ้ๆ

<tle24> ดีครับ อาร์ม

<Minniee> แล้วได้ประโยชน์อะไรบ้างคะ จากการเข้ามาเล่น

<tle24> ประโยชน์ของเต้ล

<^_^UGI^_^> ดีครับ

<Minniee> พี่ขาไก่ชื่อไรอะ

<tle24> ครับ ดีครับ อาร์ม

<chickenleg> Xครับ

<ninetysex> เก้าครับ

<Mm`> เอ็มคับ

<chickenleg> จะเอาชื่อลงรายงานด้วยเหอ

<tle24> ตอบกันหมดเลยแฮะ

<^coresto^> พี่เต้ลเรียนปีไหนอะ

<Minniee> ป่าวคะ

<Minniee> ขอความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องที่ถามหน่อยนะคะ

<Minniee> ต้องทำส่ง ขอจบ

<tle24> ตอบก่อนดีก่า

<tle24> ประโยชน์ของเต้ล

<Minniee> แล้วค่อยคุยเล่นๆ นะคะ

<tle24> ฝึกภาษากับคนต่างชาติ เช่นคนมาเล คนญี่ปุ่น

<tle24> และก็ ได้มีกิจกรรมร่วมกับลูกค้าในบางโอกาส ครับ

<Minniee> มีอะไรอีกไหมคะ

<chickenleg> ผมไม่ค่อยชอบพูดหะครับ

<Mm`> ส่วนเรานะเล่นแก้เซ็งคับ

<tle24> หมดแล้วครับ สำหรับประโยชน์ของเต้ล ถึงมีอีกก็ไม่สำคัญอะครับ

<Mm`> บางทีก็ได้เพื่อน

<tle24> [] [21:51:20] <@Mm`> ส่วนไหนจะเล่นแก๊งค์คับ □ อันนี้ก็ใช้ด้วย เพราะคงไม่มีใครเล่นด้วยความรู้สึกเชิงอะครับ

<chickenleg> ยากมากที่จะได้คุยกะสาว ๆ

<Minniee> อีอิ

<[W][O][N][B][I][N]> จีบหญิง

<tle24> [] [21:51:30] <@Mm`> บางทีก็ได้เพื่อน □ อันนี้ก็ด้วย เพราะ irc ทำให้ได้เจอกับเพื่อนที่คุยกันถูกคอแล้วนะครับ

<[W][O][N][B][I][N]> เหตุผลหลัก

<Minniee> ขอบจาย

<tle24> [] [21:51:53] <@[W][O][N][B][I][N]> จีบหญิง □ อันนี้ไม่ใช่เหตุผลของเติ้ลครับ

<tle24> อะ นะ พี่เอ

<tle24> ง่าา

<Mm`> อยู่ดี ๆ ก็ได้แฟนคับ

<[W][O][N][B][I][N]> ไม่จริง

<tle24> [] Minniee [] นี่ก็ ญ นี่นา

<tle24> งะ

<tle24> จริงจึ

<[W][O][N][B][I][N]> นี่แหละเหตุผลใหญ่

<tle24> อะ นะ

<[W][O][N][B][I][N]> ก็กะลงจิบอยู่นี่ไง

<Mm`> เพื่อนผม ๆ

<Mm`> เล่น ๆ อยู่มีญ มาหาที่บ้านเลย

<Minniee> โห

<[W][O][N][B][I][N]> เติ้ล ๆ ๆ

<tle24> งะ

<Minniee> เราไม่ค่อยได้เข้ามาคุยทางนี้หรอกคะ

<tle24> [] Minniee [] พี่เอจะจิบแล้ว เตรียมใจไว้ นะครับ

<tle24> อะ นะ

<tle24> ก็จริงอะครับ

<t1e24> จุฬาเรียนหนักนี่นา
 <Minniee> ต้องทำรายงาน เลยเข้ามาคุย
 <t1e24> งะ เจ๊เป็ย จีบพี่เอ
 <t1e24> เย้ ๆ
 <t1e24> อ่ะนะ
 <Minniee> เพื่อเก็บข้อมูล
 <Mm`> จิง ๆ
 <t1e24> อ่ะ ครับ
 <[W][O][N][B][I][N]> <t1e24> จุฬาเรียนหนักนี่นา---รามเรียนเบา
 <[W][O][N][B][I][N]> อีอิ
 <t1e24> งะ
 <t1e24> รามเบาจิ
 <ninetysex> สัดส่วนเท่าไหรคับ
 <t1e24> แต่สอบอ่ะ
 <t1e24> ฮือ ๆ
 <t1e24> สอบโหดโคต.. ๆ
 <[W][O][N][B][I][N]> ก็แก่งพอกะจุฬา
 <Mm`> เพื่อนที่พูดถึงชื่อ ninetysex
 <Minniee> ของเรามีอาจารย์บังคับ แต่รามต้องบังคับตัวเองให้เรียน
 * t1e24 รอให้พี่เอช่วยทำบุญให้
 <t1e24> อ่ะ
 <Mm`> จบออกมาเองคับ
 <t1e24> จริงเทรอก เอม
 <t1e24> งะ
 <Minniee> คนจบรามได้ เก่ง ฟังตัวเองได้แน่นอน
 <Minniee> เอ่อ ถ้ามต่อไปได้ไหมคะ
 <t1e24> อืม ใช้ครับ
 <t1e24> ถ้ามจิ
 <t1e24> ถ้าตอบได้จะตอบครับ

<Minniee> แล้วโทษละครคะ

* tle24 รออ่านคำตอบของพี่ x กับ พี่เอ

<tle24> โทษ?

<Minniee> เห็นโทษอะไรของการมา chat บนนี้หรือป่าว

<chickenleg> ฮะฮิ

<chickenleg> โดนหลอก

<chickenleg> ฮือฮือ

<Minniee> โดนคนหลอกเหรอ

<tle24> อ่ะ นะ

<[W][O][N][B][I][N]> <Minniee> เห็นโทษอะไรของการมา chat บนนี้หรือป่าว---เสียตั้ง

<Minniee> ทำไมเสียตั้งอ่ะ

<Minniee> ไม่เข้าใจ

<chickenleg> เสียค่าโทรฉบับ

<tle24> อืม มีเหตุผลทั้งคู่

<tle24> ก็

<Minniee> อ้อ

<[BATISTUTA]> หัวดีครับ

<[W][O][N][B][I][N]> เสียค่าไฟ

<[W][O][N][B][I][N]> เสียค่าน้ำ

<[W][O][N][B][I][N]> ไม่ใช่ ๆ ๆ

<tle24> เสียตั้งค์และเสียค่าโทรศัพท์กับค่าไฟฟ้าโดยใช่เหตุ ซึ่งบางทีเข้ามาเล่นแล้วไม่ได้อะไร
งครับ

<tle24> ง่ะ

<Minniee> อ้าว

<chickenleg> เสียน้ำตาล่วย

<Minniee> นอกจากนั้นล่ะ

<Minniee> นอกจากเสียเงิน

<tle24> ง่ะ

<tle24> เสียหน้าตาด้วย<---อันนี้ก็ใช่ครับ เพราะคนในนี้มีหลายคนที่ไม่จริงใจกัน ได้แต่หลอกกันเองนะ

<Minniee> พี่ x โดนหลอกยังไงเหอ

<tle24> <---นิสัยไม่ดี ขโมยเหตุผลของพี่ x กับ พี่เอ มาตอบด้วย อี อี

<chickenleg> มิว่ากัล

<Minniee> พี่ x โดนหลอกยังไงเหอ

<chickenleg> ป่าวๆ

<Minniee> อ้าว

<chickenleg> พุดเล่น

<Minniee> ไม่อยากตอบไม่เป็นไรคะ

<chickenleg> ยังไม่เจอครับ

<chickenleg> <<<<< อยากเจอ

<Minniee> จริงๆ สิ่งพี่ x ตอบนะ เป็นหัวข้อหลักในการทำวิจัยของมินท์เลยนะ

<[W][O][N][B][I][N]> โดนหลอก ให้ไปเสียตัว

<[W][O][N][B][I][N]> ปัจจัยหลัก

<Minniee> อ้าว

<chickenleg> รู้เขาหลอกแต่เต็มใจให้หลอก

<Minniee> อืม

<Mm`> อันนี้โดนอยู่แล้ว

<Minniee> ถ้ามเข้าเรื่องเลยนะคะ

<[W][O][N][B][I][N]> <Mm`> อันนี้โดนอยู่แล้ว---โดนแล้วเป็ชยังงบบ้าง สบายตัวหรือเปล่า

<Mm`> ระวังติดโรคด้วยนะพี่

<Mm`> ฮือๆเรื่องมันเศร้า

<[W][O][N][B][I][N]> คัดคนหน่อย

<Minniee> เรื่องที่มินท์ต้องทำคือการแปลงตัวตนบนอินเทอร์เน็ตนะ

<[W][O][N][B][I][N]> ก็หาแบบชี้แหล่ ๆ ๆ ซึ

<Minniee> คิดว่าการแปลงตัวเป็นอีกคน เป็นเรื่องปกติของสังคมนี้หรือป่าวคะ

<Minniee> การปลอมเป็นอีกคนที่ไม่ใช่เรานะ

<[W][O][N][B][I][N]> กะคำถาม

<Minniee> อี้อ ๆ

<[W][O][N][B][I][N]> ถ้ามแบบง่ายกว่านี้

<chickenleg> ยังไม่เคยเห็นหน้าเลย

<Minniee> ช่วยตอบหน่อย อยากเรียนจบ

<chickenleg> จะแปลงยังงัย

<Minniee> บนนี่นะ

<tle24> [22:02:52] <+Minniee> เรื่องที่มินนี่ต้องทำคือการแปลงตัวตนบนอินเทอร์เน็ตเน □ □

คิดว่าการแปลงตัวเป็นอีกคน เป็นเรื่องปกติของสังคมนี้หรือป่าวคะ □

□ [22:03:51] <+Minniee> การปลอมเป็นอีกคนที่ไม่ใช่เราเน □ เป็นคำถามที่ดีมากครับ

<Mm`> เป็นเรื่องปกติคับ

<tle24> คำตอบของเติ้ลคือ

<tle24> ใช่ครับ

<tle24> เป็นเรื่องปกติ

<tle24> ทุก ๆ คนที่เล่น chat

<Mm`> บางทีเราเล่น ๆ ยังนึกเลยว่านี่ไม่ใช่ตัวเราหรือ

<tle24> เล่นเพื่อความสนุก

<tle24> ไม่ได้ใส่ใจถึงมิตรภาพ

<tle24> ครับ เอมตอบถูก

<[W][O][N][B][I][N]> ก็ไม่แน่นะ

<tle24> ครับ พี่เอ

<tle24> แต่ส่วนมากอะครับ

<tle24> เติ้ลยังเคยเจอเลย

<Minniee> เราเป็นอย่างไรอยากเป็น ขณะที่เราทำไม่ได้ในโลกจริงหรือป่าว

<tle24> เพื่อนเรียนรวมด้วยกัน คณะเดียวกัน ปีเท่ากัน

<chickenleg> บอกอายุปลอมไปหลายครั้งแล้ว

<tle24> แต่เขาปลอมชื่อ โดยบอกเติ้ลอีกชื่ออะ

<tle24> อะ นะ พี่ x _-"

<Mm`> 55

<Mm`> เราตัวย

<Mm`> เราบอกอายุ 15 ประจำ

<Mm`> อีอิ

<chickenleg> บอกเกินประจำ

<[W][O][N][B][I][N]> <Mm`> เราบอกอายุ 15 ประจำ---อีก 15 ครบ 100

<Minniee> แล้วจริงๆ อายุเท่าอะ :)

<tle24> ☐ [22:05:50] <+Minniee> เราเป็นอย่างที่ยากเป็น ขณะที่เราทำไม่ได้ในโลกจริงหรือ
ป่าว☐ ครับ ใช่ เราเป็นได้ ในขณะที่โลกแห่งความจริง เราเป็นไม่ได้

แต่ก็แล้วแต่บุคคลที่เราสนทนาด้วยอะครับ

<ninetysex> <Mm`> เราบอกอายุ 15 ประจำ---อีก 15 ครบ 100+++++ไอเม้งอายุ25แล้วครับ

<Mm`> 555

<Mm`> ไอ่เวง

<[W][O][N][B][I][N]> 25 อย่อออกจากบ้านนะ

<Mm`> ninetysex> <Mm`> เราบอกอายุ 15 ประจำ---อีก 15 ครบ 100+++++ไอเม้งอายุ25
แล้วครับ-----ที่เอง0 ตรูยังไม่เผาเลย

<[W][O][N][B][I][N]> เค้าให้อยู่บ้าน 1 ปี

<[W][O][N][B][I][N]> อีอิ

* pui_Mee_rai_ma_tell has joined #น้ำตาลหวาน

<Mm`> ทำไม่คับ

* P_O_L_O has joined #น้ำตาลหวาน

<Mm`> เบญเทศหรือ

* [W][O][N][B][I][N] sets mode: +v pui_Mee_rai_ma_tell

* [[^O-O^]] has joined #น้ำตาลหวาน

<Mm`> ผมอะเพิ่งจะอายุ 19 เองนะพี่

<[W][O][N][B][I][N]> pui_Mee_rai_ma_tell ---ดีจ้า ชื่ออะไรจ๊ะ

* P_O_L_O has left #น้ำตาลหวาน

<Minniee> คิดว่าคนที่อยู่บนนี้ ส่วนมากแปลงตัวตนหรือป่าวคะ

<tle24> ง่ะ

<tle24> ดีครับ โอ

<[W][O][N][B][I][N]> เปลี่ยนแปลงส่วนใหญ่

<Minniee> ปลอมตัว ไม่บอกตัวคนที่แท้จริงนะ ว่าเราเป็นใคร

<[W][O][N][B][I][N]> ส่วนน้อยไม่

<Mm`> ไม่มีเหตุผลอะไรที่ต้องปลอมตัวคับ

<[W][O][N][B][I][N]> มี

<Mm`> ไม่ใช่สายลับ

<tle24> โอครีบ เจ็แอนเคลียร์ @ ลิสต์ นะ

<[W][O][N][B][I][N]> อาจหล่องจนเกินไป

<pui_Mee_rai_ma_tell> วอนเอี้ยววอนน

<tle24> งะ

<[W][O][N][B][I][N]> อะไรจ๊ะ

<Mm`> อีอิอิ

<tle24> แล้วแต่คนและบุคคลที่เราสนทนาด้วยอะครีบ

<pui_Mee_rai_ma_tell> วอน.....

<[W][O][N][B][I][N]> <pui_Mee_rai_ma_tell> วอน.....---อะไรจ๊ะ

<chickenleg> ปลอมยังงัย

<chickenleg> มีแต่ชื่อเล่น

<[[^O-O^]]> สวัสดิ์ครับ

<[[^O-O^]]> ทุก ๆ คน

<[[^O-O^]]> แหะ ๆ ๆ ๆ

<chickenleg> คุณต้องมาสัมผัสด้วยตัวคุณเอง

<[[^O-O^]]> กลับบ้านนอกมาก

<[[^O-O^]]> @ หายเยยยย

<chickenleg> ถึงจะรู้

<Minniee> เป็นอีกคนหนึ่งที่ไม่ใช่เรา

<chickenleg> อีอิ จุดลงอบาย

<pui_Mee_rai_ma_tell> ม่ายง่วง

<pui_Mee_rai_ma_tell> ม่ายนอน

<Minniee> โดนหลอกได้ง่าย?

<pui_Mee_rai_ma_tell> จะะยีน

<chickenleg> มีโอกาสเจอคนแปลกหน้าเยอะ
 <chickenleg> ค่อยได้นานๆ
 <[W][O][N][B][I][N]> <chickenleg> มีโอกาสเจอคนแปลกหน้าเยอะ---หน้าแปลก
 <chickenleg> ค่อยได้อ่อย
 <Minniee> โดยไม่ต้องรับผิดชอบภายหลังที่เราพูดอะไรไปหรือป่าว
 <Minniee> เพราะไม่มีใครรู้ว่าเราจริงๆ เป็นใคร
 <chickenleg> หน้าแสนงาม
 <chickenleg> เจอกันได้เป็นระยะเวลาหนึ่ง
 <Mm`> ในนี้มีคนเป็นไป๋ไหม
 <pui_Mee_rai_ma_tell> น่ารักตะหาก
 <pui_Mee_rai_ma_tell> เจอแล้วน่ารักก่น่ารัก
 <[W][O][N][B][I][N]> <Mm`> ในนี้มีคนเป็นไป๋ไหม---มี
 <Mm`> ใครครับ
 <Minniee> เติ้ล พี่เอ คิดว่าไงคะ
 * ^^kikumaru^^ has joined #น้ำตาลหวาน
 <Minniee> เอ็ม
 <tle24> ครับผม
 <[W][O][N][B][I][N]> ปมนี้ไง
 <[W][O][N][B][I][N]> อธิ
 <Minniee> ใครอีกหนอที่จะช่วยเรา
 <Mm`> 5555
 <Minniee> ตอบได้
 <Mm`> โททแล้วพี่
 <Mm`> <[W][O][N][B][I][N]> อธิ <<< จับคนโททส่งตำรวจ
 <tle24> งะ
 <Mm`> เป็นไป๋แล้วมองเห็นได้ไง
 <Minniee> Mm ชื่อไร
 <[W][O][N][B][I][N]> ไป๋ใจ
 <Mm`> 5555

<tle24> เรื่องหลอกกันใน chat

<tle24> มันเป็นเรื่องปกตี่อะครับ

<tle24> เหมือนกับคุณเล่น เว็บบอร์ด

<Mm`> เอ็มคืบ

<tle24> และ เว็บบอร์ดนั้นไม่ได้มีสมาชิกที่ลงทะเบียนไว้

<chickenleg> น้อยๆก็เรียกว่าอ่า

* ninetysex has quit IRC (Connection reset by peer[])

<tle24> เป็นเว็บบอร์ดที่ตอบกันง่าย ๆ

<tle24> เช่น เว็บบอร์ดของ thaimisc, dserver

<tle24> พอมีคนตั้งคำถาม

<tle24> คนตอบก็สามารถตั้งชื่ออื่นได้

<tle24> ตั้งชื่อที่เคยมีคนใช้อยู่แล้วก็ได้

<tle24> เรื่องในเน็ต ไม่ใช่เรื่องจริงอะครับ ก็เหมือนกับ chat ไม่ใช่เรื่องจริง

<tle24> เต็ลยังเคยเจอเลย

<tle24> มีคนโทรเข้ามาร้านเต็ล แล้วถามว่า มีคนชื่อนี้ไหม

<tle24> เต็ลตอบไปว่า ไม่มี

<Minniee> แล้วคนส่วนมากที่เข้ามาเล่นชุมชนนี้ คิดว่าเค้าจะบอกตัวตนที่แท้จริงของเค้ามั๊ยคะ โดยส่วนมากอะ

<tle24> เขาก็ง

<Minniee> อ้าว

<tle24> โดยส่วนมาก ไม่บอกแน่นอนครับ

<chickenleg> จัดมิตตั้งจิ

<chickenleg> เดียวก็รู้

<Minniee> แล้วเต็ลคิดว่ามีความจำเป็นมั๊ยคะ ที่คนต้องแปลงเวลาเข้ามาในนี้

<[W][O][N][B][I][N]> มี

<Minniee> พี่ x สะคิดใจ

<tle24> พี่ x พุดถูก

<Minniee> พี่เอต้วย

<tle24> จัดมิตตั้ง จะได้ว่าแท้จริงคนนั้นเป็นไงนะครับ

<Minniee> ถ้าคนที่เค้าโกหกมากๆ เค้าคงไม่ยอมมาหอรอก

<chickenleg> ซ จิง ญ เทียม

<chickenleg> ฮือฮือ

<chickenleg> เซ่นกระผมเป็นต้น

<Minniee> แต่ถ้าปลอมเพื่อความสนุกก็โอเค

<Minniee> เจอกันแล้วก็ฮาเท่านั้นเอง

* pui_Mee_rai_ma_tell has left #น้ำตาสหวาน

<Minniee> แต่ถ้าหลอกกันจริงๆ จนกระทั่งเริ่มจริงจังกับความสัมพันธ์นั้นๆ แล้ว ก็เริ่มมีปัญหา
ล่ะคะ

<Minniee> นี่นี่

<Mm`> ไรคับ

<Minniee> โทษนะ ถ้ามออีกไม่เยอะหอรอก อย่าพึ่งรำคาญเรานะ

<chickenleg> ไม่เลี้ยวๆ

<Mm`> นี่

<Mm`> ไปห้องนี้สิได้ความรู้แน่

<chickenleg> ปรกติห้องจะเงียบ

* ^_^AKOKO^_^ has joined #น้ำตาสหวาน

<Mm`> #!!!เซ็กซ์สาวมหาลัย

<Mm`> 555

<chickenleg> ถ้ามออีกเยอะๆก็ได้เนะ

<[W][O][N][B][I][N]> ^_^AKOKO^_^ เต็นโชว์หน่อย

<chickenleg> ได้รายงานอีกเล่มแน่

<Minniee> เราคงเข้าไปดูเฉยๆ นะ ห้องที่ Mm บอกนะ แต่คงไม่กล้าเข้าไปถามอย่างนี้หอรอก

<^^kikumaru^^> <@Mm`> ไปห้องนี้สิได้ความรู้แน่++หรือ

<^_^AKOKO^_^> งะ ชอบดู

<[W][O][N][B][I][N]> ที่ไหน

* [W][O][N][B][I][N] sets mode: +v ^_^AKOKO^_^

<Minniee> ถ้ารู้ว่าคนที่เราคุยด้วย โกหกเรา จะรู้สึกอะไรหรือป่าว

<Minniee> แล้วให้ความสำคัญกับเรื่องนี้หรือป่าวคะ

<^kikumaru^> <+Minniee> ถ้ารู้ว่าคนที่เราคุยด้วย โทหกเรา++รู้ได้จากไหน

<^kikumaru^> <+Minniee> ถ้ารู้ว่าคนที่เราคุยด้วย

โทหกเรา++รู้ได้จากไหน

<^_AKOKO^_> วินอยู่ป่าว

<[W][O][N][B][I][N]> ก็เตรียมตัวแก้แค้น

<^kikumaru^> Minniee คุยน่าสนใจ

<Minniee> สมมติถ้ามารู้ทีหลังนะคะ

<Minniee> kikumaru ชื่ออะไรคะ

<^kikumaru^> ปอนด์

<^kikumaru^> ดีครับ Minniee

<Minniee> เรากำลังทำรายงานนะคะ คิดว่าไงคะ กับคำถาม

<^kikumaru^> ดีครับ

<^kikumaru^> น่าสนใจ ดี

<Minniee> ถ้ารู้ว่าคนที่เราคุยด้วย โทหกเรา จะรู้สึกอะไรหรือป่าว

<Minniee> แล้วให้ความสำคัญกับเรื่องนี้หรือป่าวคะ

<^kikumaru^> อืม ก็น่าคิดนะ

<^kikumaru^> แต่โลก irc มีทั้งดีทั้งร้าย

* ^coresto^ has quit IRC (Ping Timeout)

<^kikumaru^> เรา ก็ พุดยาก

<^kikumaru^> จริงบ้างหลอกบ้าง

* ^_AKOKO^_ has left #น้ำตาลหวาน

* morgan` ประกาศรับสมัคร ชู้ 1 ตำแหน่งหน้าตาC+

<^kikumaru^> หรือว่าไง อะ Minniee

<Minniee> แล้วจะรู้สึกยังไงล่ะ

<Minniee> ถ้าเจอคนหลอก

<Mm`> ผมไม่มีความรู้สึกอะ

<Mm`> อีอิ

<chickenleg> ทำใจไว้แล้ว

<Mm`> ล้อเล่นๆ

<^kikumaru^> ก็ เราใช้ การ ค่อย และความรูสึกแยกเอา

<^kikumaru^> คงทำได้เท่านี้ล่ะ

<^kikumaru^> ตาม ความคิดผมนะ

<Minniee> แล้วจะเสียใจมัยคะ ถ้ารู้ว่าโดนหลอก

<^kikumaru^> ก็มีนะ การเสียใจ

<^kikumaru^> ตัวเราเอง ล่ะ

<^kikumaru^> จริงใจแค่ไหน

<Mm`> ไซ้คับผู้ชายเสียใจเป็นนะ

<Minniee> ก็ไซ้

* morgan` ประกาศรับสมัคร ชู้ 1ตำแหน่งหน้าตาC+

<^kikumaru^> ก็จริง ทุกคนก็เสียใจเป็นทั้งนั้นล่ะ

<morgan`> หรือคะ

<morgan`> เปงด้วยหรือ

<morgan`> อีอิ

<Minniee> แล้วให้ความสำคัญกับเรื่องนี้หรือป่าวคะ หรือรู้ว่าถ้าเข้ามาคุยกันทางนี้ ย่อมต้องเคยโดนหลอกบ้างเป็นธรรมดา

<^kikumaru^> @morgan` ประกาศรับสมัคร ชู้ 1ตำแหน่งหน้าตาC+++ประกาศนานแล้ว ได้บ้างยังล่ะ

* [[^O-O^]] is now known as ^O-DEM^

<^kikumaru^> อืม ..

<[W][O][N][B][I][N]> ปมสมัครแล้ว

<^kikumaru^> แล้ว รู้ กฎของirc หรือเพราะ อะ

<morgan`> อะนะ

<Minniee> แปลว่าไร

<morgan`> อีอิอิ

<^kikumaru^> ในโลกของircเข้ามาหาเพื่อน หา ความบันเทิงความสนุกสนาน

<[W][O][N][B][I][N]> แล้วเป็นอะไร

<^kikumaru^> ไม่ใช่เข้ามาหาอำนาจในโลกแห่งความฝัน

<chickenleg> ครับ

<chickenleg> เอามันส์
 <chickenleg> เห็นประสบการณ์
 <morgan`> ทำให้คนอื่นรำฉาน คือ งานของเรา
 <morgan`> อะนะ
 <morgan`> ขาไก่
 <morgan`> อยากมีชู๋หรือ
 <Mm`> นี่
 <Mm`> กฎผมบอกว่าห้ามสร้างความรำฉานนะ
 <Mm`> อีอิ
 <[[[ann]]]]> ดีจ้าพี่แอม
 <[[[ann]]]]> คัยมั้งอะ
 <^^kikumaru^^> ปอนต์เข้ามาก็เพราะ มีเพื่อนประจำ คุยด้วย
 <Minniee> หัวดีดีทุกคนคะ
 End of #น้ำตาลหวาน buffer Wed Aug 07 01:35:25 2002

สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวดารินทร์ สวัสดิ์เสวี เกิดวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2519 ที่ กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีรัฐศาสตรบัณฑิต สาขาการระหว่างประเทศ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2540 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2542 ปัจจุบันเป็นพนักงานบริษัท Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited) ในตำแหน่ง Assistant Manager – Business Product



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย