

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

ในการวิจัยเรื่อง “สัญญาณทางเพศในกรอบจิตวิทยายุคหลังสมัยใหม่ : กรณีศึกษา IRC.Webmaster.com” ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) และแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ มาวิเคราะห์ถึงเบื้องหลังในการสร้างสัญญาณทางเพศ (Libido signs) ในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ว่า สัญชาตญาณด้านเพศ (Sexual Instinct) มีส่วนสำคัญในการทำให้เกิดการสร้างสัญญาณเหล่านั้นอย่างไร ทั้งนี้จะวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการนำทฤษฎีสัญญาวิทยา มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อค้นหาความหมายที่อยู่ในสัญญาณเหล่านั้น

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้นำทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนดรวมทั้งแนวคิดของ Rogers ในเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์มาช่วยในการอธิบายถึงสื่อสมัยใหม่ และแนวคิดเรื่องภาพนิมิตของ Baudrillard มาช่วยในการอธิบายปรากฏการณ์การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ที่สะท้อนถึงสังคมยุคหลังสมัยใหม่

ผู้วิจัยเชื่อว่าทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์จะสามารถเป็นแนวทางตอบคำถามให้กับปรากฏการณ์นี้ได้เป็นอย่างดี

การศึกษามิติต่างๆของสังคม ไม่ว่าจะเป็นระดับปัจเจก กลุ่ม หรือสังคมนั้น ไม่ว่าจะเป็ดยุคสมัยใด ปัจจัยสำคัญที่ใช้นำมาเชื่อมโยงถึงมิติต่างๆเหล่านั้นก็คือ การศึกษาในด้านจิตวิทยา เนื่องจากจิตวิทยาอยู่เบื้องหลัง ความคิด การกระทำ หรือเหตุการณ์และความเป็นไปต่างๆ ดังคำกล่าวของ ฟรอยด์ที่ว่า “มนุษย์เราที่ทำทุกอย่างด้วยความมีเหตุผลนั้น แท้จริงแล้วมีเบื้องหลังอันถูกควบคุมครอบงำด้วยความรู้สึกและอารมณ์อันไร้เหตุผลเสียทั้งสิ้น คนเราทำทุกอย่างเพื่อระบายแรงผลักดันทางอารมณ์ออกมาภายนอก และได้พยายามทำอย่างมีเหตุผลก็เพียงเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกับมาตรฐานของสังคมนั้น” (สีชมพู่, 2524 : 19)

แม้ว่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ จะมีอายุมาเกือบหนึ่งศตวรรษแล้วก็ตาม ทว่าทฤษฎีนี้ก็ยังคงได้รับความนิยมและยอมรับอย่างแพร่หลายในแง่ที่สามารถนำมาอธิบายสาเหตุของปัญหาและเบื้องหลังอาการป่วยใช้ด้านวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังสามารถนำมาอธิบายประเด็นปัญหาซับซ้อนซึ่งเป็นที่ถกเถียงกันมาจนถึงในปัจจุบัน เช่น “ภาวะอัตตวิสัยของมนุษย์” (Subjectivity), “เพศกรรม” (Sexuality), “ความแตกต่างทางเพศ” (Gender Arrangements) (Elliott, 1996: 171) ซึ่งประเด็นหลักๆดังกล่าวล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่พบในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาอธิบายปัจจัยที่อยู่เบื้องหลังการสร้างและใช้สัญญาณทางเพศในห้องสนทนา

จิตวิเคราะห์เป็นศาสตร์ที่อธิบายกระบวนการทำงานทางจิตของมนุษย์ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ Id, Ego และ Superego (สีชมพู, 2524 : 3-22)

“อิด” (Id) หมายถึงความต้องการของมนุษย์ที่ติดมากับธรรมชาติของมนุษย์ โดยที่ธรรมชาติส่วนนี้มิได้รับการแตะต้องขัดเกลาจากศีลธรรมจรรยา หรือสังคมส่วนใดเลย ลักษณะของความต้องการนี้ คือ เป็นความปรารถนาและเป็นสัญชาตญาณ “ดิบ” ของมนุษย์ คุณลักษณะประการสำคัญของ อิด ที่ฟรอยด์กล่าวย้าเป็นพิเศษคือ เป็นข้อเรียกร้องที่ต้องการอย่างไม่ดูเงื่อนไข เป็นลักษณะที่ไม่มีเหตุผล และไม่มีคุณธรรม

อิด ประกอบด้วย สัญชาตญาณ 2 ส่วน คือ

1. สัญชาตญาณแห่งชีวิตหรือสัญชาตญาณทางเพศ (Sexual instinct หรือ Libido) เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์ของมนุษย์
2. สัญชาตญาณแห่งความตายหรือสัญชาตญาณแห่งการทำลายล้าง (Death instinct หรือ Thanatos)

คำว่า “เพศ” ตามทัศนะของฟรอยด์ หมายถึง “พลังงานของสัญชาตญาณหลายๆอย่างร่วมกันที่แสดงออกมาในหลายรูปแบบ ซึ่งทั้งหมดอาจรวมอยู่ภายใต้คำว่า “รัก” ในด้านหนึ่งคือการรักตนเอง และในอีกด้านหนึ่ง คือ การรักพ่อแม่ รักเด็กๆ หรือแม้แต่รักมนุษยชาติ รวมทั้งการอุทิศตนให้แก่สิ่งของรูปธรรมที่จับต้องได้บางอย่าง และให้แก่แนวคิดนามธรรมบางอย่าง”

ฉะนั้น คำว่า “เพศ” ในทัศนะของฟรอยด์จึงกินความกว้างไปกว่าความหมายที่ใช้กันอยู่ ซึ่งเรามักจะคิดว่าเพศเป็นเรื่องความสัมพันธ์ของผู้ใหญ่ที่โน้มนำไปสู่การมีกิจกรรมทางเพศร่วมกัน

ระบบการทำงานของจิตนั้น ใช้“หลักความพึงพอใจ” (Pleasure Principle) หลักการนี้มีเนื้อหาสาระว่า ความต้องการทุกอย่างต้องตอบสนองอย่างฉับพลันและไม่มีเงื่อนไข โดยไม่พิจารณากาลเทศะใดๆทั้งสิ้น

“อีโก้” (Ego) เกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยจากความเป็นจริงของโลกภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อเข้าไปเปลี่ยนแปลงบางส่วนของจิต และได้ก่อให้เกิดกระบวนการวุฒิภาวะขึ้นมา การมีวุฒิภาวะได้สร้างสรรค์ส่วนของชีวิตทางจิตที่รู้จักใช้เหตุใช้ผล และเป็นจิตที่รู้สำนึกตัวขึ้นมา

จากทัศนะของ فروยด์ ภาระหน้าที่ของอีโก้ คือ คอยจำกัดข้อเรียกร้องของจิต และในเวลาเดียวกัน ก็คอยแสวงหาทางตอบสนองความต้องการของจิต บนพื้นฐานของความเป็นจริง กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ อีโก้ ใช้หลักการทำงานตาม “หลักความเป็นจริง” (Reality Principle) เข้ามาแทนที่ของจิต

“ซูเปอร์อีโก้” (Superego) คือ ส่วนหนึ่งของอีโก้ที่ได้รับการดัดแปลงแล้วนั่นเอง เพื่อให้อีโก้ที่ยังอ่อนปวกเปียกจนไม่สามารถจะเผชิญกับปัญหา และความต้องการทั้งจิตและโลกภายนอก ได้รับการปรับปรุงขึ้น ซูเปอร์อีโก้จึงเป็นกระบวนการทางจิตอย่างหนึ่งที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของพ่อแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่นๆ และมาตรฐานต่างๆทางสังคม

โดยความเป็นจริงแล้ว มนุษย์เราเกิดมาพร้อมกับ Id อันประกอบด้วยแรงขับเคลื่อนของสัญชาตญาณต่างๆดังที่กล่าวมา อย่างไรก็ตามมนุษย์ไม่สามารถจะแสดงออกซึ่งความปรารถนาทุกอย่างได้ตามอำเภอใจ เพราะเป็นอันตรายอย่างยิ่งต่อความอยู่รอดของเผ่าพันธุ์มนุษย์ หากมนุษย์ทำทุกอย่างไปตามความพอใจของตนเอง ดังนั้น อารยธรรมของมนุษย์จึงได้ค่อยๆกล่อมเกลาคความปรารถนาของมนุษย์ให้อยู่ในกรอบมากขึ้น จากการทำที่มนุษย์ได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคม และกฎเกณฑ์ต่างๆอันดีงาม (Superego) ทำให้ตัวมนุษย์ (Ego) อยู่ระหว่างหลักที่เขาแต่ใจตนเอง (Pleasure principle) กับหลักแห่งศีลธรรม (Moral principle) (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 71)

ตามแนวคิดของ فروยด์สามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ของกระแสความนิยมในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการสนทนาทางคอมพิวเตอร์เป็นช่องทางซึ่งเปิดโอกาสให้มนุษย์แสดง Id ที่อยู่ในตัวมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Id ที่เกิดจากแรงขับพื้นฐานทางด้านเพศ

(libido) ซึ่งในชีวิตประจำวันนั้นมักถูกกดเอาไว้ภายใน เพราะสังคมส่วนใหญ่ โดยเฉพาะสังคมไทย นั้นถือว่าไม่เหมาะสม และไม่อนุญาตให้แสดงออกโดยตรงไปตรงมาและขับพลังได้ แต่ในโลกเสมือนจริงของการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ให้อิสระแก่ผู้สนทนาแสดงความเป็นตัวตนอันแท้จริง หรือสัญชาตญาณดิบในตัวออกมา ในขณะที่ยังมีสติ (จิตสำนึกยังทำงาน) อยู่ออกมาได้อย่างมีอิสระเต็มที่ ผ่านทางสัญญาณทางเพศที่พวกเขาสร้างขึ้น

คอมพิวเตอร์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงมีส่วนสำคัญในการขยายประสบการณ์ของมนุษย์ ดังคำกล่าวที่มีชื่อเสียงของ McLuhan ที่ว่า “สื่อคือสาร” ในหนังสือ Understanding Media : The Extension Of Man (1964) McLuhan กล่าวว่า เทคโนโลยีใหม่ๆได้ก่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมใหม่ๆแก่มนุษย์ รวมทั้งเทคโนโลยีทางการสื่อสารด้วยเช่นกัน เขาเชื่อว่า ความคิด และการกระทำของมนุษย์ถูกกำหนดขึ้นโดยการพัฒนาของการสื่อสาร ดังนั้น สื่อคือสาร เพราะสื่อเป็นตัวกำหนดรูปแบบการติดต่อสื่อสาร และการกระทำของมนุษย์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 118-119)

McLuhan (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 118-125) เสนอว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปอย่างมากมายจนราวกับว่า ทำให้คนจำนวนมากสามารถจะไปรู้เรื่องที่ไหนก็ได้ (space) ภายในเวลาที่รวดเร็วยิ่ง (time) อย่างแทบไม่น่าเชื่อ พัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคปัจจุบัน ทำให้อุปสรรคด้านระยะทางและกาลเวลาเป็นเรื่องที่ไร้ความหมาย เพราะไม่อาจปิดกั้นประสบการณ์ของมนุษย์ได้อีกต่อไป

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน นับว่าเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ผ่านสื่อสมัยทันสมัยที่มีลักษณะเฉพาะ ทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์เปลี่ยนไป ส่งผลให้มนุษย์ที่อยู่ ณ ที่ใด ๆ บนโลกใบนี้ก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้เสมือนอยู่ในที่ที่เดียวกัน จึงเป็นการขจัดปัญหาในด้านกาลและเทศะออกไปได้ ผู้สนทนาทางคอมพิวเตอร์จะมีความรู้สึกเสมือนได้พูดคุยสนทนากับผู้สนทนาคนอื่นๆเพราะการสนทนานี้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่เป็นการสนทนาในรูปแบบใหม่ที่ไม่ใช่เสียงในการสื่อสาร แต่ใช้การพิมพ์ข้อความและสัญญาณต่างๆแทน

นอกจากนั้นการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ยังเป็นการเปิดมิติใหม่ของการสื่อสาร เนื่องจากการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาต่างฝ่ายต่างไม่ทราบตัวตนที่แท้จริงของกันและกัน เพราะเป็นการสนทนาผ่านสื่อกลาง ดังนั้นลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ แบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า เช่น อวัจนภาษาและการสื่อภาษาด้านอื่นๆ รวมทั้งความแตกต่างระหว่างเพศ วัย ชนชั้นไม่สามารถถูกแสดงออกมา ที่นี้ทุกคนต่างเป็นคนแปลกหน้าของกันและกัน แต่ในความเป็นคนแปลก

หน้านี้ทำให้มนุษย์ใช้จุดเด่นของการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์มาเป็นที่ที่ช่วยในการช่วยในการปลดปล่อยสัญชาตญาณทางเพศที่อยู่ในตัวมนุษย์ได้อย่างอิสระ

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) และแนวคิดของ Everett Rogers นักคิดกลุ่มเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดอย่างแบบอ่อน ๆ (Soft Technology Determinism) เป็นอีกหนึ่งทฤษฎีที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ในการอธิบายถึงลักษณะของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่มีส่วนในการสร้างและใช้สัญญาณทางเพศ

Rogers ได้ศึกษาถึงคุณลักษณะของสื่อสมัยใหม่ New Media ที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน และชี้ให้เห็นว่าคุณลักษณะสำคัญของสื่อแบบใหม่ที่จะมีผลต่อเนื่องไปถึงการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ และการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้นมีอยู่ 3 ประการ

1. ลักษณะ Interactivity ของสื่อ แต่เดิมนั้นคุณสมบัติที่จะตอบโต้การสื่อสารระหว่าง 2 ฝ่ายนั้น จะมีอยู่แต่เฉพาะในการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้าเท่านั้น (Face-to-face Communication) หากเริ่มมีการใช้สื่อกลางแบบใดเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะ "ตอบโต้อย่างฉับพลันทันที" จะสูญหายไป แต่ในสื่อสมัยใหม่ เช่น การใช้ E-mail หรือ Computer-Conference จะสามารถสร้างเงื่อนไขให้เกิดการตอบโต้อย่างฉับพลันทันทีอันจะทำให้มิติด้านกาลและเทศะของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไปมาก

2. ลักษณะ Individualize/Demassified แต่เดิมนั้นรูปแบบการสื่อสารแบบสื่อมวลชนจะสร้างกลุ่มผู้รับสารแบบเป็น "มวลชน" (Massified) ขึ้นมา ทุกคนจะดูรายการทุกอย่างๆเหมือนกันในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ถึงแม้ว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารจะทำให้ผู้ใช้สารสามารถเลือกใช้ตามกาลและเทศะที่ตนเองต้องการได้มากขึ้น ตัวอย่างง่ายๆก็เช่น เครื่องจัดวิดีโอเทป การดูรายการเคเบิลทีวีแบบเสียเงินที่เลือกดูรายการได้เอง (Pay per view) แม้แต่ระบบการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบที่ผู้เรียนเลือกเรียนด้วยตัวเอง ในเวลาใดก็ได้ ณ สถานที่ไหนก็ได้ เป็นต้น

3. ลักษณะ Asynchronous nature of new communication คุณลักษณะประการหนึ่งของสื่อแบบใหม่ คือ สามารถจะแบ่งแยกกันเป็นส่วนๆได้ (asynchronize) โดยไม่มาเป็นกลุ่มก้อนเดียว ตัวอย่างเช่น การให้ข่าวสารจะไม่มาเป็นข่าวที่ต่อเนื่องกันยาวๆทีเดียว แต่จะมาแบบแยกเป็นส่วนๆ เช่น ข่าวสั้นทุกชั่วโมง โดยที่ผู้รับสารจะต้องมาประกอบเอาเอง ลักษณะ hardware ของ

คอมพิวเตอร์ก็เช่นเดียวกัน สามารถจะแยกชื่อเป็นส่วนๆแล้วค่อยๆมาประกอบ มาเพิ่มเติมภายหลังได้ นอกจากนี้ยังหมายความถึงศักยภาพของสื่อที่สามารถจะเก็บรักษาข่าวสารข้อมูลเอาไว้ด้วย และวิธีการเก็บข่าวสารก็ยังสามารถแยกไว้ในที่ต่างๆได้ด้วย

นอกจากนั้น Rogers ยังได้ค้นคว้าคุณลักษณะสำคัญของสื่อแบบใหม่ๆ (New Media) ซึ่งจะขอยกเอาคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์มาแสดงไว้ในตารางดังนี้

ตารางที่ 2.1 : แสดงรูปแบบของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์

ลักษณะช่องทางของสื่อ	การสื่อสารแบบใหม่(สื่อระหว่างบุคคลที่มีเครื่องมือช่วย)
1.การไหลของข่าวสาร	จากผู้ส่งหลายคนสู่ผู้รับหลายคน
2.ความรู้ที่แหล่งผู้ส่งมีต่อผู้รับ	ผู้ส่งสารมีความรู้อย่างมากต่อผู้รับสารเนื่องจากระบบ interactive
3.การแบ่งประเภทผู้รับสาร	สูงมาก (เป็นรายบุคคล)
4.ระดับของการโต้ตอบ (interactivity)	สูง
5.ปฏิกิริยาป้อนกลับ	มีบ้างแต่ก็ยังมีข้อจำกัดอาจจะฉับพลันหรือต้องรอ
6.ศักยภาพที่จะเก็บข่าวสาร	ส่วนใหญ่จะสูงมาก
7.ประเภทของเนื้อหา	ไม่ค่อยเน้นเรื่องสังคม อารมณ์แต่จะเน้นเรื่องการทำงาน
8.ลักษณะอวัจนภาษา	สื่อใหม่บางชนิดจะจัดให้มีการใช้อวัจนภาษาค่อนข้างมาก
9.การควบคุมการไหลของการสื่อสาร	ผู้สื่อสารทั้ง 2 ฝ่ายสามารถควบคุมการสื่อสารได้อย่างเท่าเทียมกัน
10.ลักษณะความเป็นส่วนตัว	ตามปกติต่ำ

จากคุณลักษณะเฉพาะตัวของสื่อคอมพิวเตอร์และการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ทำให้มนุษย์เลือกใช้การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่ใช้ในการระบาย Id ได้ตามอำเภอใจอย่างไร้ขีดจำกัด โดยไม่มีใครมาประณามได้ เพราะเป็นการแสดง Id ผ่านจอคอมพิวเตอร์ที่ผู้สนทนาต่างไม่เห็นหน้ากันและกัน อีกประการหนึ่งการสนทนาแบบนี้ยังเป็นแค่การสื่อสารด้วยภาษาและ

สัญลักษณ์ผ่านจินตนาการที่มีได้มีการลงมือปฏิบัติจริง จึงไม่น่าแปลกใจที่การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ กลายเป็นปรากฏการณ์การสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก

นอกจากนั้นที่นี้ยังจัดเป็นการชดเชยหรือทดแทน การแสดงออกของ Id (Substitution) ในทางที่ปลอดภัย เพราะแทนที่มนุษย์จะไปทำร้าย หรือข่มขืนผู้หญิง ก็หันมาใช้สัญลักษณ์ทางเพศเหล่านี้ระบายผ่านหน้าจคอมพิวเตอร์ ซึ่งวิธีการนี้ ถือเป็นหนึ่งในกลไกการป้องกันตนเองทางจิต (Defensive Mechanism) ที่มีเทคโนโลยีอันทันสมัยเป็นเครื่องมือ

การที่ผู้สนทนาไม่ทราบตัวตนของกันและกันอย่างแท้จริง เนื่องจากการสื่อสารโดยมีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ทำให้ผู้สนทนาสามารถจะจินตนาการ และสร้างเป็นใครก็ได้ โดยที่ผู้สนทนาสามารถสมมติว่า ตนเองสวยหรือหล่อมาก หรือจะให้ตัวเองดูดี มีภาพลักษณ์อย่างไรก็ได้ เพื่อดึงดูดความสนใจของคุณสนทนา ซึ่งจัดว่าเป็น Id ในด้าน พลังแห่งชีวิตเพศ (sex instinct) คือความพึงพอใจที่จะได้รับความรัก ต้องการความสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะจากเพศตรงข้าม เพราะฉะนั้นส่วนใหญ่ผู้สนทนาจะให้ให้ความสนใจที่จะสนทนากับเพศตรงข้ามพิเศษ

ผู้วิจัยพบว่าการสนทนาทางคอมพิวเตอร์นั้น ผู้สนทนาส่วนใหญ่มักจะใช้สัญลักษณ์ทางเพศมาเป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยความต้องการที่เกิดจากแรงขับทางด้านเพศ ซึ่งเป็นความต้องการทางร่างกายทุกชนิดที่มุ่งแสวงหาความพึงพอใจทุกรูปแบบ อย่างไรก็ตามการสนทนาผ่านหน้าจคอมพิวเตอร์ ยังเป็นหนทางในการปลดปล่อย Id ในด้านการทำลายล้าง (death instinct) ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของความก้าวร้าว จะเห็นได้จาก หลายครั้งผู้สนทนาจะแสดงพฤติกรรมหยาบคายผ่านตัวอักษรที่พิมพ์ คือ บางคนจะพิมพ์คำที่ไม่สุภาพ บางครั้งก็เข้ามาพิมพ์คำหยาบคายกับคนที่ไม่รู้จักแล้วก็หนีไป หรือก็สร้างว่ามีคนอื่นมาพิมพ์คำไม่สุภาพนั้น ในขณะที่ตนไม่อยู่ที่หน้าจอ

สัญลักษณ์ทางเพศที่พบในห้วงสนทนาทางคอมพิวเตอร์จัดเป็นเครื่องมือสำคัญที่มนุษย์ใช้ในการปลดปล่อยสัญชาตญาณทางเพศ สัญลักษณ์ทางเพศเหล่านี้มีรูปแบบและความหมายเฉพาะที่เกิดขึ้นในบริบทการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะเข้าใจลักษณะของสัญลักษณ์ทางเพศและความหมายที่อยู่ในตัวสัญลักษณ์เหล่านั้น ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) ตามแนวคิดของนักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน C.Peirce (1839-1914) มาวิเคราะห์ประเภทของสัญลักษณ์ทางเพศที่ปรากฏ

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่งๆ

Peirce (กาญจนา แก้วเทพ: 2541, 80-85) ได้ให้คำนิยามความหมายของ "สัญญาณ" ว่าคือ สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง" (Sign is something which stands to somebody for something in some respect) ตัวอย่างเช่น แหวนวงหนึ่งจะยังไม่มีสภาพหรือคุณสมบัติเป็น "สัญญาณ" หากว่าแหวนวงนั้นยังมีค่าและความหมายว่า "เป็นแหวนวงหนึ่ง" แต่เมื่อใดก็ตามที่แหวนวงนั้นมีความหมายมากไปกว่าแหวนวงหนึ่ง เมื่อถูกนำไปใช้ในสถานการณ์และบริบทจำเพาะหนึ่งๆ เช่น เป็นแหวนที่ชายผู้หนึ่งสวมให้หญิงคนหนึ่งในงานแต่งงานภายในโบสถ์ต่อหน้าพระสงฆ์ผู้ทำพิธี แหวนวงนั้นก็มีความหมายหลายประการ เช่น เป็นเครื่องผูกพันชีวิตระหว่างคน 2 คน ให้เป็นหนึ่งเดียว เป็นการประกาศให้คนทั่วไปได้รับรู้ความเป็นหนึ่งนั้น เป็นความหมายแห่งชีวิตครอบครัว ฯลฯ

เนื่องจากสัญญาณ (Sign) หนึ่งๆจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น เมื่อเรายกมือขึ้นพนมระหว่างอก (Signifier) ก็มีความหมายถึง การแสดงความเคารพ (Signified)

Peirce ได้ให้ความสนใจที่จะพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญญาณ (Sign) กับวัตถุที่มีอยู่จริง (Object/external reality) และเขาได้ใช้ความสัมพันธ์ดังกล่าวมาจัดแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 รูปแบบตามระยะใกล้ห่างระหว่างสัญญาณกับวัตถุที่มีจริงดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 18-22)

- (a) Icon : เป็นสัญญาณที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุที่มีจริงอย่างมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ Icon นั้น เพียงแค่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง Object ได้แล้ว
- (b) Index : เป็นสัญญาณที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คิวไฟเป็น Index ของการจุดไฟ เนื่องจากคิวไฟมีความเกี่ยวพันโดยตรงกับการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์เป็น Index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัสของ Index นั้น จะใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผลระหว่าง Index กับ Object
- (c) Symbol : เป็นสัญญาณที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญญาณกับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง Users เช่น คนไทยตกลงกันว่าตัว "กา" จะเป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึง "สัตว์ชนิดหนึ่ง" โดยที่รูป

ตัวอักษร “กา” นั้นไม่มีความคล้ายคลึง (เช่น Icon) หรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยง (เช่น Index) อันใดเลยระหว่างสัญลักษณ์กับสัตว์ชนิดนั้น การถอดรหัสของ Symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นเพียงอย่างเดียว

ผลจากการแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภทของ Peirce นี้ สามารถนำมาเป็นหลักในการพิจารณาการใช้สัญลักษณ์ได้ดังนี้

- (i) แม้ว่าจะมีการแบ่งแยกสัญลักษณ์ออกเป็นประเภทต่างๆ แต่สัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภทนั้นก็มักจะได้ไม่ได้แยกขาดออกจากกันจริงๆ ในทางปฏิบัติ ในสัญลักษณ์หนึ่งๆ อาจจะมีการนำเอาประเภทย่อยๆ ของทั้ง 3 สัญลักษณ์มาใช้ เช่น ป้ายสัญลักษณ์การจราจรที่เขียนว่า “ลดความเร็ว” พร้อมทั้งมีการวาดรูปเหมือนของถนนที่เป็นทางโค้งประกอบด้วย เป็นต้น
- (ii) เนื่องจากความยากง่ายในการถอดรหัสสัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภทนั้นแตกต่างกัน โดย Icon จะถูกถอดได้ง่ายที่สุด และ Symbol จะเรียกร่องความสามารถของผู้ถอดรหัสมากที่สุด ดังนั้น เราจึงมักพบพัฒนาการในการใช้รหัสทั้ง 3 ประเภทที่มักเรียงไปตามลำดับความยากง่ายของประเภทสัญลักษณ์ ตัวอย่างเช่น ภาพโฆษณาบ้านจัดสรรที่ต้องการจะบอกว่าได้มีการจัดหาบริการพิเศษอะไรไว้ให้บ้าง ในยุคเริ่มแรกที่ผู้ซื้อบ้านยังไม่มีแนวคิดเกี่ยวกับบริการต่างๆ ของบ้านจัดสรรเลย เราจะพบว่า ในภาพโฆษณามักจะต้องใช้ภาพถ่ายสระว่ายน้ำ/สนามเทนนิส/ร้านค้า ฯลฯ มาเป็นสัญลักษณ์บอกความหมาย (Icon) แต่เมื่อคนในสังคมเริ่มก่อร่างแนวคิดเกี่ยวกับบริการต่างๆ ของบ้านจัดสรรแล้ว สัญลักษณ์ที่ใช้ในโฆษณาก็เริ่มจะพัฒนาระดับมาเป็น Index เช่น สระว่ายน้ำก็จะถูกแทนที่ด้วยภาพเขียนกราฟฟิคที่เป็นรูปคนใส่ชุดว่ายน้ำนั่งอยู่ได้ร่วมกันแดดเช่นเดียวกับเครื่องหมายหน้าห้องน้ำหญิงชายที่มีเพียงรูปวาดร่างเป็นผู้หญิงผู้ชายเท่านั้น หรือในการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ ก็อาจจะใช้ภาพกราฟฟิคแสดงประเภทของกีฬาต่างๆ ที่เข้าแข่งขัน เป็นต้น
- (iii) motivation ของสัญลักษณ์ประเภทต่างๆ การจัดแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ทั้ง 3 ยังมีผลเชื่อมโยงไปถึงเรื่องแรงกระตุ้น (motivation) ที่เกิดจากสัญลักษณ์แบบต่างๆ คำว่า “Motivation” นั้นหมายความว่า เมื่อผู้ใช้ได้พบเห็น “สัญลักษณ์” ในส่วนที่เป็นตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์ (signifiers) ตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์นั้นสามารถกระตุ้นให้เกิดภาพในใจ/ตัวหมายถึงหรือความหมายสัญลักษณ์ (signified) ได้มากน้อยเพียงใด และตามหลักทั่วไป สัญลักษณ์ที่เป็น Icon มักจะมีแรงกระตุ้นสูงกว่า Index และ Symbol ในขณะที่ Index จะมีแรงกระตุ้นสูงกว่า Symbol เช่นกัน ตัวอย่างเช่น “ภาพของ

คนที่ถูกรถชนตาย” ย่อมกระตุ้นให้นึกถึง “อันตรายจากการขับรถอย่างประมาท” ได้มากกว่า “ภาพหวังกะโหลก” แต่ “ภาพหวังกะโหลก” ยังชวนให้สยดสยองได้มากกว่าตัวอักษรที่เขียนคำว่า “อันตราย” ตามลำดับ

ในการวิเคราะห์ลักษณะของสัญญาณทางเพศที่พบในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ในประเด็นประเภทของสัญญาณทางเพศนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Peirce ที่สนใจความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณ (Sign) กับวัตถุใดๆก็ตามที่สัญญาณนั้นหมายถึง (Object) มาผสมผสานกับลักษณะการแสดงออกของ Id สามารถแสดงได้เป็นตารางดังนี้

ตาราง 2.2 : แสดงประเภทของสัญญาณตามทัศนะของ C.Peirce และ Freud

ประเภทสัญญาณ เกณฑ์พิจารณา	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึงกัน	มีความเชื่อมโยงแบบ เหตุผล (causal connection)	ความเชื่อมโยงเกิดจาก ข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	รูปโป๊ หรือรูปแสดงการ ร่วมเพศ	รูปเตี้ยนอน	ภาษาและสัญลักษณ์ที่ แสดงออกเกี่ยวกับสัญ ชาตญาณทางเพศ
กระบวนการถอดความ หมาย	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้
ระดับการแสดงออก ของ Id	มาก	ปานกลาง	น้อย

นอกจากนั้นในประเด็นความหมายของสัญญาณทางเพศที่พบ ผู้วิจัยได้ใช้แนวความคิดของ Barthes (ภาควิชา ก้าวเทพ, 2543 : 34-35) ที่แบ่งความหมายเป็น 2 ประเภท คือ ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัยดังนี้

ประเภทของความหมาย ได้แก่ ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

R. Barthes (1967) ได้แบ่งประเภทของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาณทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายด้วยกัน

- **ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning)** นักวิชาการบางท่านระบุศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายโดยตรง” เป็นตัวหมายถึง (signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (objective) ดังที่เรากล่าวไว้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันเป็นส่วนใหญ่ และเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมี่เป็นสัตว์ 4 เท้า (2 มือ 2 เท้า) ประเภทหนึ่ง โดยทั่วไปความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายขั้นแรกที่เราอาจถือได้ว่าเป็นสามัญ โดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”
- **ความหมายโดยนัย (Connotative meaning)** นักวิชาการบางท่านระบุคำศัพท์เป็นไทยว่า “ความหมายแฝง” คำว่า “ความหมายโดยนัย” นั้น เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างอย่างตรงกันข้ามกับตัวหมายถึงโดยอรรถ กล่าวคือ ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (subject) ไม่ว่าจะ เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของคนแต่ละคนที่มีต่อแม่ ก็จะทำให้คิดถึงแม่ในแง่ “ความเจ็บปวดที่ทิ้งลูกไปตั้งแต่เด็ก ความดูแลเข้มงวด ความอ่อนโยน ความอบอุ่น ฯลฯ หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยที่มีต่อ “แม่” อย่างแตกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม” Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่า เป็นความหมายขั้นที่สอง (second order of signification)

ในการวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ทางเพศนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวความคิดเรื่องความหมายโดยอรรถและโดยนัย มาประยุกต์กับการแสดงออกของสัญลักษณ์ทางเพศ โดยแบ่งเป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. สัญลักษณ์ทางเพศที่แสดงความหมายโดยอรรถ หมายถึง สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายในเรื่องเกี่ยวกับความปรารถนา ความพึงพอใจ ออกมาอย่างชัดเจน เพียงแค่อ่านสัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อนั้นก็เข้าใจความหมายได้ทันที ไม่ต้องมาตีความลงไปอีกชั้นหนึ่ง
2. สัญลักษณ์ทางเพศที่แสดงความหมายโดยนัย หมายถึง สัญลักษณ์ทางเพศที่สื่อความหมายในเรื่องเกี่ยวกับความปรารถนา ความพึงพอใจ ออกมาโดยอ้อม คือ แทนที่จะพูดตรงๆให้ชัดเจนลงไป กลับพูดอย่างอ้อมๆ ทำให้ผู้สนทนาต้องตีความหมาย ลึกลงไปอีกระดับหนึ่ง

ทั้งนี้สัญญะทางเพศที่ผู้สนทนาสร้างขึ้นในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ล้วนมีความเหนือจริง (Hyperreal) ตามแนวคิดของ Baudrillard แทบทั้งสิ้น เนื่องจากสัญญะทางเพศเหล่านี้ถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกจริงๆ ในขณะนั้นของผู้สนทนา ถือเป็นการเล่นต่อล้อแรงขับด้านเพศที่แท้จริงยิ่งเสียกว่าจริง เพราะผู้สนทนาได้ระบายความรู้สึกทางเพศผ่านทางสัญญะทางเพศออกไป ความรู้สึกที่ผู้สนทนาได้รับจากการใช้สัญญะทางเพศเหล่านั้น เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริงๆ ที่ผู้สนทนารับรู้ได้ เสมือนกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริงๆ ในการสนทนาแบบเผชิญหน้า เพราะฉะนั้นผู้สนทนาได้รับการตอบสนองความต้องการด้านเพศขึ้นจริงๆ แม้จะมีสื่อมาถักกลางก็ตาม

Baudrillard กล่าวว่าสังคมในปัจจุบันเต็มไปด้วยสิ่งที่ Baudrillard เรียกว่า การลอกเลียนแบบ (Simulation) ความเหนือจริง (Hyperreal) และภาพนิมิต (Simulacrum) โดยความจริง (Real) ได้กลายเป็นสิ่งที่สามารถผลิตซ้ำได้อย่างหัดเทียมของเดิม ความจริงจึงไม่เพียงถูกผลิตซ้ำได้ แต่มันมักถูกผลิตซ้ำมาแล้วหลายครั้ง ซึ่งความจริงแท้อยู่ห่างไกลมากจนไม่มีอยู่เลยก็ได้ คือไม่มีอะไรเป็นตัวอ้างอิงอีกต่อไป อย่างไรก็ตาม เราถือว่ามันกลายเป็นความเหนือจริง ซึ่งเราไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างความจริงกับความไม่จริงได้ อีกต่อไป (วริยา นาคจักร์กูฏ, 2541: 12)

Baudrillard เห็นว่าการลอกเลียนแบบนี้ทำให้เกิดรูปแบบจำลองของความจริงที่ปราศจากต้นกำเนิดหรือความจริง นั่นคือ ความเหนือจริงนั่นเอง ขอบเขตของความเหนือจริงนี้ คือการที่ความจริงและจินตนาการได้ผนวกเข้าหากัน จนเราไม่สามารถแยกแยะได้ว่า อะไรคือจริง อะไรคือปลอม ดังนั้นความจริงกับการลอกเลียนแบบ จึงเป็นสิ่งที่เราสามารถเข้าไปมีประสบการณ์ได้โดยไม่มี ความแตกต่างกัน และจริงๆ แล้ว การลอกเลียนแบบยังทำให้เกิดประสบการณ์ที่สมจริงยิ่งกว่าความจริงของมันเสียอีกเพราะฉะนั้นเมื่อเส้นแบ่งระหว่างความจริงและจินตนาการถูกลบออกไป ความไม่จริงก็ไม่จำเป็นต้องได้รับการตรวจสอบ ด้วยเหตุนี้ความเหนือจริงจึงมีลักษณะที่ “ เป็นจริงมากกว่าจริง ” เพราะเป็นสิ่งเดียวที่มีอยู่ในยุคนี้

การแปลง Reality ให้เป็น Image ถือเป็นลักษณะหนึ่งของปรากฏการณ์นี้ นอกจากนั้น Baudrillard ยังกล่าวด้วยว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างภาพลวงตา (illusion) กับความเป็นจริง (reality) เนื่องจากวัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่ เชื่อว่าระบบของสัญญะไม่มีขีดจำกัด (Baudrillard, 1988: 22 อ้างถึงใน Lovlie, 1992: 119) นั่นคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงไม่มีความหมายอีกต่อไป สัญญะมีอิสระเต็มที่ในการเล่น สัญญะมีหลายรูปแบบและหลากหลายความหมาย

ผู้สนทนาสามารถใช้สัญลักษณ์ทางเพศในแบบต่างๆ ได้อย่างอิสระเพื่อปกป้องและส่งผ่านถึงความรู้สึกและอารมณ์ในขณะที่กำลังสนทนา แม้ว่าสัญลักษณ์เหล่านั้นจะถูกมองว่าเป็นแค่เพียงสัญลักษณ์ แต่ในความเป็นจริงแล้วตัวมันมีความหมายมากเกินไปกว่าภาพที่ปรากฏ

ผู้วิจัยนำแนวคิดของ Jean Baudrillard เรื่องการลอกเลียนแบบที่นำไปสู่ภาพนิมิตมาอธิบายลักษณะของตัวสัญลักษณ์ทางเพศที่พบในห้องสนทนา ว่าสัญลักษณ์เหล่านี้มาช่วยตอบสนองแรงปรารถนาและความต้องการที่เกิดจากสัญชาตญาณทางเพศได้อย่างไร

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์จัดว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์ที่ตอกย้ำถึงแนวคิดในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) นั่นคือ วัฒนธรรมที่ไม่มีอะไรตายตัว ไม่มีลำดับชั้นและไม่มีอะไรที่เป็นมาตรฐานอีกต่อไป โดยจะเน้นทุกสิ่งที่มีลักษณะฉาบฉวย (ความอมตะไม่มีความหมาย) ความแตกต่าง เน้นอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเหตุผล อีกทั้งส่งเสริมความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น แนวคิดนี้เป็นแนวคิดของวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนไม่เพียงแต่แนวคิด การมองโลก วัฒนธรรม แล้วยังส่งผลถึงปัจเจกและสังคมอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 171)

ยุคหลังสมัยใหม่ถือว่าการเปลี่ยนของยุคสมัย ที่เกิดลักษณะองค์รวมทางสังคมในรูปแบบใหม่ขึ้น โดยมีหลักการที่เป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้ความจริง (Truth) ในยุคนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเข้มข้นของสัญชาตญาณด้านเพศเป็นหลัก ความปรารถนาถือเป็นตัวจักรสำคัญในการเคลื่อนไหวของสังคมและการกระทำของปัจเจกบุคคล ดังที่ Lyotard นักคิดที่มีชื่อเสียงในยุคหลังสมัยใหม่ กล่าวว่า วัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่เป็นวงจรเทคโนโลยีที่มีพลังแห่งชีวิตเพศมหาศาล นอกจากนั้นยังเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่ล่องลอย (Elliott, 1996: 190)

ในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์นี้ ปัจเจกบุคคลไม่เพียงแต่หลุดออกมาจากอัตตวิสัย (decentered) แต่ยังลดการเป็นอัตตวิสัย (Desubjectivized) อีกด้วย จัดว่าเป็นการรื้อข้อมความคิด (deconstruction) * ในเรื่องอัตตวิสัย (subjectivity) อย่างสิ้นเชิง (Elliott, 1996:189) เนื่องจากมนุษย์ไม่มีความเป็นตัวตนเหลืออยู่แล้ว ที่นี่ มนุษย์สามารถสวมบทบาท (Persona) เป็นใครก็ได้

* การรื้อข้อมความคิด (deconstruction) เป็นคำที่เกิดการจากประสมคำระหว่าง “การทำลาย” (destruction) และ “การสร้าง” (construction) หมายถึง การนำแนวคิดใหม่มาแทนที่แนวความคิดเก่าที่เห็นว่าล้าสมัยไปเกินไปแล้วในสังคม (Lovlie, 1992: 122)

ตามที่ใจปรารถนา เพราะฉะนั้นความเป็นตัวตน (Identity) ของมนุษย์ถูกแยกออกเป็นส่วนๆ (fragmentation) และเกิดการสร้างตัวตนอื่นๆขึ้นมาใหม่เพื่อทดแทนตัวตนเดิม ซึ่งเหตุผลหลักของการกระทำดังกล่าวก็เพื่อตอบสนองความปรารถนา (desire) ที่ไม่มีที่สิ้นสุดที่อยู่ในตัวมนุษย์

มนุษย์ไม่สามารถจะทำให้ จิตไร้สำนึก (Unconscious) เชื่อง สงบหรือเป็นระบบได้ เนื่องจากความปรารถนา (desire) ไม่ต้องการการตีความ มันมีความหมายในตัวมันเอง นอกจากนั้นความปรารถนายังอยู่ภายใต้การแสดงออกของความต้องการที่มีลักษณะกระจัดกระจาย เป็นไปตามอารมณ์ และแยกออกเป็นส่วนๆ ซึ่งก่อให้เกิดการสร้างรูปแบบใหม่ของบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว (identity), ความเป็นอื่น (otherness), จินตนาการที่เพ้อฝัน (fantasy) และระบบสัญลักษณ์ (symbolism) (Elliott :1996,190)

การสนทนาทางคอมพิวเตอร์จึงจัดเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่ทำให้แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่เป็นรูปธรรมชัดเจน อีกทั้งจะสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง ผ่านทางสัญญาณทางเพศที่พบในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ Ronald E. Rice และ Gail Love (1987) เรื่อง "Socioemotional Context in a Computer-Mediated Communication Network" พบว่า การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์มีเนื้อหาที่แสดงความรู้สึกด้านอารมณ์ และรูปแบบของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่ต่างกันก็ไม่ทำให้ปริมาณของเนื้อหาที่แสดงความรู้สึกด้านอารมณ์แตกต่างกัน

งานวิจัยชิ้นนี้ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไม่ได้ขาดด้านอารมณ์และความรู้สึกอย่างที่เราเข้าใจกัน ในทางตรงข้าม การสื่อสารรูปแบบใหม่นี้มีเนื้อหาที่แสดงในด้านอารมณ์ ซึ่งตรงกับทฤษฎีการวิจัยครั้งนี้ มีมุ่งศึกษาสัญญาณทางเพศ ที่ได้รับเกิดจากแรงขับเคลื่อนทางเพศ

งานวิจัยของ J. Micheal Jaffe, Young-Eum Lee, Lining Huang และ Hayg Oshagan (1995) เรื่อง "Gender, Pseudonyms and CMC: Masking Identities and Baring Souls" มุ่งค้นหาการใช้นามแฝงว่าสามารถลดความแตกต่างทางเพศที่ปรากฏในการสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ได้หรือไม่ จากกลุ่มผู้เข้าร่วมทั้งชายและหญิงในการสนทนาเพื่อการทดลองนี้แบ่งออกเป็นกลุ่มที่ใช้นามแฝง และกลุ่มที่ใช้ชื่อจริง ผลการศึกษาพบว่า

1. ระดับของการมีส่วนร่วมนั้นขึ้นอยู่กับความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มาก่อน
2. ในกลุ่มสัมมนาแบบใช้นามแฝงนั้นพบว่ามีระดับของการมีส่วนร่วมของคนในกลุ่มสูงกว่ากลุ่มที่ใช้ชื่อจริง
3. ผู้หญิงมีการใช้นามแฝงเพื่อปกปิดเพศของตนมากกว่าผู้ชาย
4. ผู้หญิงแสดงออกซึ่งรูปแบบของการสื่อสารในลักษณะที่เป็นไปตามสังคมมากกว่าผู้ชาย
5. เมื่อผู้ชายต้องการแสดงออกซึ่งรูปแบบของการสื่อสารในลักษณะที่เป็นไปตามสังคม จะใช้นามแฝงมากกว่าชื่อจริง
6. ผู้ชายจะแสดงออกซึ่งรูปแบบของการสื่อสารในลักษณะที่เป็นไปตามสังคมน้อยกว่าผู้หญิง ไม่ว่าจะใช้นามแฝงหรือไม่ก็ตาม

งานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ทราบว่า เพศที่ต่างกันมีผลในการปฏิบัติตน และแสดงออกที่ต่างกัน แม้จะเป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ก็ตาม ที่ผู้สนทนาสามารถปกปิดตัวตนที่แท้จริงได้ จากการใช้นามสมมติ ผู้วิจัยจึงนำข้อค้นพบของงานวิจัยนี้ มาศึกษาดูความแตกต่างระหว่างเพศ ว่าจะมีผลในการใช้สัญญาณทางเพศที่พบในห้องสนทนาทางคอมพิวเตอร์ว่าจะมีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร