



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication) หรือ CMC นั้น Joseph B. Walther (อ้างถึงใน กิตติ กัญภัย, 2543) ให้ความหมาย ไว้กว้างๆ ว่าเป็นการประชุม โดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัสลงไปในเรื่องสาร ซึ่งจะถูกถ่ายทอดจากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร กล่าวโดยสรุปคือเป็นการสื่อสารโดยมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเหมือนกระดูกสันหลังของระบบการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ เพราะมันสามารถเชื่อมต่อเครือข่ายได้มากที่สุด ทำให้ทุกวันนี้เทคโนโลยีได้รวบรวมไปด้วยชนิดของข้อความข่าวสารต่างๆ ทั้งเสียง ภาพและข้อมูล เครือข่ายมีไว้เพื่อสามารถสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ภาษาดิจิตอลกลายเป็นภาษาสากลและเครือข่ายการสื่อสารทำให้ CMC ไร้พรมแดน ยากที่จะเซ็นเซอร์หรือควบคุมได้ มีทางเดียวคือการห้ามเข้าไปในอินเทอร์เน็ตหรือเพิ่มราคาค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตให้แพงมาก (Manuel Castells, 1998)

ปัจจุบันนี้เรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (Virtual Communication) โดยมีสื่อคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง ในด้านหนึ่งการสื่อสารแบบเสมือนจริงนี้จะเป็นรูปแบบการรื้อฟื้นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to face communication) ขึ้นมาใหม่ เพราะผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสนทนาพูดคุยกันได้แบบตัวต่อตัว (เช่นการ Chat ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์) ข้อที่แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้าอย่างเดิมก็คือ การเผชิญหน้านั้นเป็นการเผชิญกันในโลกของคอมพิวเตอร์ (Cyberspace) ไม่ใช่โลกทางกายภาพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

แนวคิดของ Carey เห็นว่าในอดีตวิทยุและโทรทัศน์ เมื่อครั้งเปิดตัวใหม่ มีจุดเด่นทำให้สาธารณชนสนใจ ให้ใช้งานสะดวกและสื่อกลายเป็นความจำเป็น ซึ่ง John Quarterman เห็นว่าเมื่อวิทยุและโทรทัศน์นั้นสามารถสร้างสังคมที่แตกต่างออกไปจากสังคมจริงได้ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็จะสามารถสร้างสังคมที่แตกต่างออกไปได้เช่นกัน (Steven G. Jone, 1998)

ลักษณะของชุมชนเทียมที่เกิดขึ้นนั้น Licklider และ Taylor กล่าวว่า เป็นชุมชนที่ประกอบด้วยสมาชิกจากหลากหลายที่ บางครั้งอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเล็ก หรืออาจจะอยู่เพียงคนเดียวก็ได้ พวกเขาเป็นชุมชนซึ่งไม่มีสถานที่ตั้งร่วมกันแต่มีความสนใจร่วมกัน ในแต่ละชุมชนจะมีสมาชิกจำนวนมากพอจะสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและเก็บข้อมูลอย่างสะดวก ชีวิตในชุมชนจะมีความสุขมากกว่าโลกจริงเพราะ คนที่จะเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์กันในชุมชนนั้นได้รับการเลือก โดยดูความสนใจและจุดหมายร่วมกันมากกว่าจะเลือกเพราะบังเอิญมาอยู่ใกล้กัน

ความเห็นของ Licklider และ Taylor คล้ายคลึงกันกับ Healy ที่กล่าวถึงชุมชนเทียม (on-line community) ว่าเป็นแหล่งรวมผู้ที่มีคุณสมบัติลักษณะเหมือนกัน ส่วนใหญ่ประกอบเป็นเครือข่ายได้โดยมีความสนใจร่วมกัน อนุญาตให้คนเข้ามาร่วมกลุ่มได้บนจุดประสงค์เดียวกัน และผู้คนในชุมชนสามารถจะออกจากชุมชนได้ง่ายเพียงแค่คลิกเมาส์ที่ออกจากชุมชน

ในมุมมองของ Sandy Stone นั้นชุมชนเทียมมีลักษณะเป็นอาณาจักรที่ไม่สามารถควบคุมได้ ผู้คนยังคงสื่อสารแบบพบ (Meet) หน้าคำตา (Face to face) เพียงแต่ความหมายของพบ (Meet) และหน้าตา (Face) เปลี่ยนไปในชุมชนเทียมจะเต็มไปด้วยความเชื่อและลักษณะการจำลองการปฏิบัติสิ่งต่างๆ ดังนั้นชุมชนเทียมจะไม่มีสถานที่ ยิ่งกว่านั้นมันยังเป็นถูกคาดหวังว่าจะเป็นที่รวมของความรู้อะไรๆ องค์ประกอบสำคัญในสังคมไซเบอร์คือ ความสัมพันธ์ในการแบ่งปันข้อมูล ไม่ใช่แค่ส่งข่าวสารจากใครคนหนึ่ง แต่ทุกคนต้องร่วมมือกัน

ชุมชนเทียมบนอินเทอร์เน็ตมีแบบวิธีการสื่อสารหลายชนิด ซึ่งแบบที่ทุกคนส่วนใหญ่รู้จักเป็นอันดับแรกก็มักจะเป็นบราวซ์เว็บและการรับ-ส่งอีเมล สิ่งเหล่านี้มีแบบการสื่อสารเฉพาะทางที่เรียกว่า "โปรโตคอล" (Protocol) เพื่อให้คอมพิวเตอร์ต่างรุ่น ต่างยี่ห้อทั่วโลกสามารถรับและส่งข้อมูลได้เหมือนกัน อย่างเช่นบราวเซอร์ทุกตัวจะสื่อสารกับเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเว็บผ่านโปรโตคอล HTTP เป็นต้น (ครันย์ ไมตรีเวช, 2540)

IRC เป็นโปรโตคอลอีกชนิดหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต ย่อมาจาก Internet Relay Chat ซึ่งมีคุณสมบัติเอื้อให้คนหลายคนเข้ามาคุยพร้อมหน้ากันได้ผ่านตัวหนังสือ หากวาดเป็นภาพคร่าวๆ จะเห็นว่ามีคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งทำหน้าที่เป็นเซิร์ฟเวอร์ และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ทั่วไปขอเชื่อมต่อหลายๆเครื่อง คำว่าเซิร์ฟเวอร์ (IRC Server) นั้นหมายถึงฮาร์ดแวร์บวซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์คือ

เครื่องคอมพิวเตอร์ความสามารถสูงราคาแพง ส่วนซอฟต์แวร์คือโปรแกรมซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางควบคุมบริหาร IRC

ผู้ใช้บริการทั่วไปนั้นเรียกว่า ไคลเอนต์ (IRC Client) ประกอบด้วยเครื่องพีซีธรรมดาและซอฟต์แวร์ ซึ่งทำหน้าที่รับและแสดงตัวหนังสือตามแบบแผนของการสื่อสาร IRC ปัจจุบันซอฟต์แวร์มีให้เลือกดาวน์โหลดมากมายจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีทั้งที่เป็นฟรีแวร์และแชร์แวร์ อย่างเช่น PIRCH

ความเป็นมาของ IRC เริ่มจากสมัยก่อนถ้าจะคุยกันแบบออนไลน์ อย่างมากก็คุยกันได้แค่สองคนเท่านั้น โดยมีโปรแกรมที่ใช้โปรโตคอลหรือแบบวิธีสื่อสารที่เรียกว่า Talk เป็นหลัก จนกระทั่งปี 1988 จากโก ออยคาริเนน (Jarkko Oikarinen) ชาวฟินแลนด์ได้พัฒนาให้คุยกันได้อีกหลายคน ซึ่งก็เป็นแบบวิธีที่เรียกว่า IRC มาจนทุกวันนี้

เดิมที่ออยคาริเนน ได้เปิดเซิร์ฟเวอร์บริการ IRC เพียงตัวเดียวให้คอมพิวเตอร์ของนักคุยขอเชื่อมต่อเข้ามาพร้อมกันหลายเครื่อง เมื่อทดลองแล้วปรากฏความสำเร็จ และเห็นโอกาสว่าจะเป็นที่นิยมในวงกว้าง นายออยคาริเนนก็เพิ่มเซิร์ฟเวอร์บริการ IRC เป็นสามตัว กลายเป็นเครือข่ายที่มีชื่อเรียกว่า IRC Net เหตุที่ต้องเพิ่มเซิร์ฟเวอร์ให้มากขึ้นเพื่อรองรับจำนวนนัก Chat ที่เข้ามาให้ได้มากกว่าเดิม โดยเซิร์ฟเวอร์ทุกตัวทำงานประสานกันเป็นหนึ่งเดียว หมายความว่าไม่ว่าใครจะต่อเข้าเซิร์ฟเวอร์ตัวไหน ขอเพียงอยู่ในเครือข่ายเดียวกัน ก็จะรู้เห็นข้อความต่างๆ ได้เหมือนราวกับอยู่ในเซิร์ฟเวอร์เครื่องเดียวกัน

ปลายปี 1988 เครือข่าย IRC Net ของออยคาริเนนได้ขยายอาณาเขตออกสู่อินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก กล่าวคือผู้มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจะสามารถเข้าถึงบริการของ IRC Net เพื่อพูดคุยกับเพื่อนร่วมออนไลน์ได้แบบสดๆทันที โปรแกรม Chat ได้ถูกพัฒนาให้สามารถเชื่อมต่อติดกันข้ามประเทศ โดยแพร่หลายไปยังประเทศออสเตรเลีย อิตาลี อิสราเอล และเกาหลี ต่อมาได้แพร่หลายไปทั่วโลก ลักษณะพิเศษของโปรแกรมสนทนาคือเป็นโปรแกรมที่ผู้สื่อสารสามารถติดต่อส่งสารหรือรับสารได้หลายทิศทางพร้อมๆกัน (Multi-User Synchronous Communications System) โดยเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารเลือกที่จะติดต่อกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลใหนก็ได้

โปรแกรม PIRCH เป็นทางเลือกหนึ่งของโปรแกรม IRC ที่นับเป็นโปรแกรมยอดนิยมตัวหนึ่งสำหรับการ Chat ในปัจจุบัน เป็นชื่อย่อมาจาก PolarGeek's IRC Hack โดยผู้พัฒนาโปรแกรมชื่อโพลากีส (PolarGeek) เขียนโปรแกรมขึ้นมาจากการจับสังเกตการสื่อสารข้อความระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์หรือผู้ให้บริการ IRC กับเครื่องไคลเอนต์หรือผู้ขอร่วมใช้บริการ IRC การแฮก (Hack) โดยนัยนี้มิได้มุ่งไปในทางร้ายดังเช่นที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ แต่ทว่าเป็นการทะลวงเข้าถึงการทำงานสื่อสารคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายเพื่อประยุกต์ใช้ประโยชน์ตั้งใจ ตัวโพลากีสเองมีงานหลักเป็นนักพัฒนาแอปพลิเคชันทางบัญชี การพัฒนา PIRCH ขึ้นมาเป็นเพียงงานอดิเรก ซึ่งกลับกลายเป็นที่รู้จักกว้างขวางในหมู่นัก Chat บนอินเทอร์เน็ตทั่วไป

วิธีการเข้าเชื่อม Chat room นั้นจะต้องมีโปรแกรมประเภท IRC ก่อน (เช่น PIRCH) โดยเริ่มจากการเข้าเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ด้วยการล็อกอิน ให้เลือกเครือข่ายที่ต้องการล็อกอิน (สำหรับเครือข่ายที่มีคนไทยเข้าไปชุมนุมมากได้แก่เครือข่ายของไมโครซอฟท์) จากนั้นให้เลือกเซิร์ฟเวอร์แล้วใส่ข้อมูลส่วนตัวลงไปเช่น ชื่อย่อ อีเมล แล้วให้กรอกชื่อ (Nick name) ที่คุณต้องการให้เพื่อนร่วมเซิร์ฟเวอร์ได้เห็นเมื่อพูดคุย แล้วคลิกตัวเลือก Connect

เมื่อนำจอปรากฏคำว่า You are now Logged on. Enjoy หมายความว่าเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์สำเร็จแล้ว ให้ตรวจดูบัญชีรายชื่อห้องสนทนา หรือ Chat room ที่ต้องการเข้าไป Chat แล้วเลือกห้องที่ต้องการเข้าไปสนทนา ใน Chat room จะปรากฏข้อความที่สนทนาอย่างเป็นส่วนรวม และรายชื่อ (Nick name) ของผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาทั้งหมด ให้คุณสามารถเลือก Chat ได้ หากต้องการขอยกเป็นการส่วนตัวก็สามารถเลือก Chat ได้ตามรายชื่อที่ปรากฏอยู่ใน Chat room

ห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือ Chat room ในสมัยแรกนั้น ทุกคนเริ่ม Chat เพราะเป็นสิ่งที่สนุกและแปลกใหม่ มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกันไม่กี่คนเพราะอินเทอร์เน็ตมีใช้เฉพาะในมหาวิทยาลัยเท่านั้น แต่เมื่ออินเทอร์เน็ตได้พัฒนาขึ้น มีใช้กันทั่วทุกหัวระแหง การ Chat ในเมืองไทยก็พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วด้วยเช่นกัน จากกลุ่มคนไทยที่ Chat กันเฉพาะในมหาวิทยาลัยกลายเป็นชุมชนนัก Chat ขนาดใหญ่ มีคนที่เข้าสู่ Chat room เป็นประจำนับหมื่นคนในแต่ละวัน การ Chat คุณจะไม่ใช่เรื่องเล็กๆเสียแล้ว (กรรภัทร์ สุทธิดารา, 2542)

การได้เข้าไปมีส่วนร่วมในสังคมมนุษย์ในโลกของ Chat room อย่างจริงจังนั้น เป็นประสบการณ์หลากหลายคล้ายหลุดเข้าไปอยู่ในอีกมิติหนึ่ง จะว่าจริงก็กลับดูสัมผัสไม่ได้ในบางครั้ง จะว่าฝันพอได้ลองนับพบปะสังสรรค์ก็มีตัวตนเราเขารองรับอยู่ โอกาสทำความรู้จักกับผู้คนมากมาย

หลายตา ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชนิดพื้นความรู้ ความคิด และทักษะความสามารถในแต่ละสาขาอาชีพ รวมแล้ว Chat room คือนิยามว่า สื่อสำหรับชุมชนชาวอินเทอร์เน็ตทั่วโลก ให้ได้มาสนทนากันสดๆ ผ่านตัวอักษร

ในสังคมโลกออนไลน์หรือความจริงที่เห็นด้วยตา ได้ยินด้วยหูนี้ เมื่อคุณเรียกใครว่าพ่อ คุณมีสถานภาพเป็นลูก ทั้งสรรพนามและวิธีสื่อสารจะเป็นตัวบอกในความรู้สึกขณะนั้นว่า คุณเป็นใครและติดต่อกับหน้าไหนอย่างไร แต่ในสังคม Chat room ซึ่งกว่า 90% ปรากฏเป็นตัวหนังสือรายเรียงบรรทัดแล้วบรรทัดเล่า คุณไม่อาจแน่ใจได้เลยว่ากำลังคุยอยู่กับใคร ชื่อเดียวกันอาจเป็นพี่น้องหนุ่มสาวผลัดเวียนกันเข้ามาได้ตอบ และหัวเราะก๊ากกักซ่อนอยู่หลังหน้าจอพ้นจากความรู้เห็นของคุณ แม้แต่ผู้ที่เข้ามาทักทายและอ้างตัวเป็นเพื่อนสนิทของเรา ทำให้หลงเชื่อและพูดคุยด้วยเป็นวรรคเป็นเวร ในที่สุดอาจแสดงความไม่ไหวของจริงออกมา เมื่อปรากฏร่องรอยบางอย่างทางคำพูดที่เขาผูกขึ้น

จากการสำรวจโดยเลือกโปรแกรม PIRCH ในวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2544 ตั้งแต่เวลา 21.00 ถึงเวลา 24.00 น. ใช้เครือข่าย WEBMASTER เซิร์ฟเวอร์ irc.webmaster.com:6667 พบว่ามี ห้องสนทนาในเวลาเริ่มสำรวจจำนวน 5,132 ห้อง มีจำนวนผู้สนทนาประมาณ 60,000 คน โดยเลือกสำรวจห้องสนทนาชื่อภาษาไทยที่มีจำนวนผู้สนทนามากที่สุดคือ จีบกันได้ จำนวนผู้สนทนา 153 คน พบว่าอายุผู้สนทนาจากการสอบถามอยู่ในระหว่าง 14-19 ปี

เมื่อเข้าสู่ห้องสนทนา จีบกันได้ จากการสังเกตการณ์พบว่ามีผู้สนทนาพิมพ์ข้อความเชิญชวนให้คนอื่นเข้ามาสนทนาด้วย เช่น เหงาจังอยากหาเพื่อนคุย ว่างมากกก อยากคุยจังเลยเป็นต้น ซึ่งยังไม่ปรากฏว่าพบข้อความที่สื่อความหมายไปในทางอื่นเลย ผู้สำรวจจึงได้ทดลองเข้าไปคุยในห้องสนทนาส่วนตัวกับผู้สนทนาคนอื่นๆ ซึ่งเมื่อเข้าไปสนทนาแล้ว ผู้สนทนาบางคนขอแลกเปลี่ยนรูปภาพผ่านทางอินเทอร์เน็ต บางคนขอแลกเปลี่ยนโทรศัพท์ และบางคนขอนัดเจอภายนอกในเวลานั้นเลย

ผู้สำรวจได้แสดงตัวเป็นผู้วิจัยและขอสัมภาษณ์เด็กหญิงส้ม (นามสมมติ) ซึ่งได้เข้าไปสนทนากันในห้องสนทนาส่วนตัว ซึ่งเด็กหญิงส้มได้เผยถึงเหตุที่ต้องเข้ามาสนทนาในอินเทอร์เน็ตว่า ต้องการจะสนทนากับเพื่อนที่โรงเรียน แต่ว่าทางโทรศัพท์จะสนทนาได้มากที่สุดเพียง 2 คน ต่างกับในห้องสนทนาที่สามารถสนทนาพร้อมกันได้ทีละหลายๆ คน แต่สำหรับการนัดเจอเพื่อนต่างเพศไปเที่ยวกันนอกอินเทอร์เน็ตนั้น เด็กหญิงส้มกล่าวว่าทั้งเธอและเพื่อนยังไม่เคยทำ เพราะกลัวว่าจะเกิดอันตรายกับตัวเอง

หลังจากนั้นผู้สำรวจได้สัมภาษณ์เด็กชายชาว (นามสมมติ) โดยเปิดเผยว่าเป็นผู้วิจัยเช่นเดียวกัน พบว่าเหตุที่เข้ามาสนทนาในห้องจับกันได้เพราะเป็นแหล่งชุมนุมริมาอาศัยอยู่ประจำ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีตัวตนอยู่จริง แต่ก็มีความรู้สึกผูกพันกับเพื่อนทั้งหญิงและชายในห้องจับกันได้ ถ้าวันไหนไม่ได้เข้ามาสนทนาในห้องจับกันได้จะมีความรู้สึกเหมือนขาดอะไรไป อีกกรณีหนึ่งเกี่ยวกับการนัดเจอเพื่อนนอกอินเทอร์เน็ตนั้น เด็กชายชาวเห็นว่าไม่เป็นความผิดเพราะเด็กวัยรุ่นชายที่เรียนหนังสือในโรงเรียนชายล้วนก็อาศัยห้องสนทนาเป็นสื่อหนึ่งในการคบหาเพื่อนต่างเพศ หากไม่มีการนัดเจอเพื่อนต่างเพศก็อาจจะไม่มีคู่รัก และทำให้ไม่สามารถรอดเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้

ลักษณะการใช้ประโยชน์จากชุมชนเทียมของเด็กชายชาวเป็นลักษณะของ Postmodern ที่แสดงว่าความสัมพันธ์ในวัยรุ่นเป็นสิ่งที่ประกอบมาจากสิ่งที่สะท้อนกลับมาจากตัวตนและโครงสร้างของความสัมพันธ์ วัยรุ่นที่ถูกจำกัด ทำให้วัยรุ่นขาดประสบการณ์ในเรื่องความผูกพันความสัมพันธ์รวมถึงความสัมพันธ์ทางเพศ จึงได้เลียนแบบความผูกพันและความรู้สึกนั้นจากอินเทอร์เน็ต

Jean Baudrillard พูดถึงการเลียนแบบ (Simulation) ว่าไม่ได้เป็นแค่แผนที่ สิ่งที่ใช้อ้างอิงหรือเนื้อแท้ มันเป็นการเกิดขึ้นโดยแบบจำลอง (Model of a real) โดยไม่มีต้นฉบับหรือความเป็นจริง แบบจำลองเหล่านี้จะสร้างความจริงนับครั้งไม่ถ้วน ไม่จำเป็นต้องมีเหตุผลนับ และไม่ต้องวัดกับอุดมคติหรือภาพในใจใดๆ กล่าวโดยสรุปคือเป็นการเลียนแบบสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง สังคมในปัจจุบันที่เราอยู่นี้เต็มไปด้วยสิ่งที่ Baudrillard เรียกว่า การลอกเลียนแบบ ที่ส่งผลให้เกิดความเหนือจริงและภาพนิมิต (Paul Foss, Paul Patton & Philip Beitchman แปลจาก Jean Baudrillard, 1983)

รูปแบบการลอกเลียนแบบ (Simulation Model) ได้เข้ามาครอบงำระเบียบทางสังคม เพราะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นก่อนความจริง และทำให้สังคมมีความเหนือจริง Baudrillard ให้นิยามความจริงว่า ความจริงได้กลายเป็นสิ่งที่สามารถผลิตซ้ำได้อย่างตัดเทียมของเดิม ความจริงไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่ถูกผลิตซ้ำได้ แต่มันมักจะถูกผลิตซ้ำมาแล้วต่อหนึ่ง ดังนั้นมันจึงเป็นความเหนือจริง

Baudrillard เห็นว่าการลอกเลียนแบบนี้เป็นการทำให้เกิดรูปแบบจำลองของความจริงที่ปราศจากต้นกำเนิดหรือความจริง นั่นคือความเหนือจริง ลักษณะเหนือจริงนี้เป็นรูปแบบเฉพาะ

ของความเป็น Postmodernity ในขอบเขตของลักษณะเหนือจริงนี้ ความแตกต่างระหว่างการลอกเลียนแบบและความจริงยังคงแตกตัวต่อไปนั่นคือความจริงและจินตนาการได้ผนวกเข้าหากัน ผลก็คือความจริงและการลอกเลียนแบบเป็นสิ่งที่เราสามารถเข้าไปมีประสบการณ์ได้โดยไม่มี ความแตกต่างต่างกัน และจริงๆแล้ว การลอกเลียนแบบทำให้เกิดประสบการณ์ที่สมจริงยิ่งกว่าความจริงของมันเสียอีก

ความเหนือจริงหรือ Hyperreal ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการลอกเลียนแบบนี้ต่างจากสิ่งที่เรียกกันว่า เกินจริงหรือ Surreal ซึ่งยังผูกติดอยู่กับการมีอยู่ของความจริงโดยผลิตสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นจริงไปเลย เราหาความจริงจากมันไม่ได้เพราะเป็นแค่ความเพ้อฝัน แต่ลักษณะเหนือจริงทำให้ไม่มีความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงกับตัวแทน และกระบวนการผลิตซ้ำของความเป็นจริงผ่านจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง จะทำให้ความเป็นจริงแปรเปลี่ยนไปจากแก่นแท้ของเดิมของมันเอง

สภาวะที่ชุมชนวัยรุ่นในอินเทอร์เน็ตดำรงอยู่เป็นกระจกส่องความสัมพันธ์ในชีวิตของเขา ที่ต้องการหลบหลีกการกีดกันทางเพศและกฎระเบียบของผู้ปกครองและวัฒนธรรม เรามองบทบาท การกำหนดความใกล้ชิดในอดีตถูกทำลายโดยอินเทอร์เน็ต แต่ความสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ตก็เป็นไปเพียงแค่วาบเดียว เพราะเป็นสิ่งที่ถูกเลียนแบบความจริง (เพียงถอดสายไฟออก ก็กลับเข้าสู่ความจริง) ความสัมพันธ์ที่สนุกสนานนี้ถูกสร้างเพื่อวัยรุ่นผู้ถือความพอใจในตนเองเหนือสิ่งใด การเน้นเรื่องความสนุกและไม่ได้รับผลกระทบที่จะตามมาภายหลัง ทำให้วัยรุ่นขาดการพิจารณาถึงผลกระทบ อย่างไรก็ตามการพบในอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องความพอใจส่วนบุคคล ประสบการณ์ที่วัยรุ่นไม่รู้สึกรว่าต้องรับผิดชอบกับสิ่งที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้คนเชื่อว่าเขาชอบสนุกมากกว่า (ปราชญ์ พันแสง, 2542)

Ulrich Beck กล่าวว่าสังคมที่มีการยอมรับความเสี่ยงเกิดจากความไม่รู้ว่าจะมีผลอะไรตามมาในภายหลัง วัยรุ่นที่อาศัยในสังคมที่มีความเสี่ยง ในที่นี้คือการเข้าไปสนทนากับคนอื่นๆในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ก็ต้องอาศัยการคาดเดาว่าจะเกิดผลอะไรตามมา วัยรุ่นต้องรวบรวมทักษะที่สำคัญในการมองผลที่จะมาจากการกระทำของเขา (อ้างถึงใน Giddens, A., 1991)

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยขณะนี้คือ มีวัยรุ่นบางกลุ่มมีจุดประสงค์เข้าไปใน Chat room เพื่อสื่อสารเรื่องทางเพศกับผู้อื่น หนังสือพิมพ์ไทยรัฐฉบับวันอังคารที่ 15 สิงหาคม พ.ศ.2543

รายงานข่าวเกี่ยวกับห้องสนทนาในเว็บไซต์ come.to/sex club 7 ของวัยรุ่น ซึ่งมีเนื้อหาการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเพศอาทิ ประสบการณ์ทางเพศ ท่าทางการร่วมเพศ โดยใช้ถ้อยคำที่อุบาทว์สัปดน หยาดคายแบบโจ่งครึ้ง นอกจากนี้ยังมีการแนะนำคู่สนทนาว่าจะสามารถติดต่อผู้หญิงได้อย่างไร

เห็นได้ว่าเนื้อหาใน Chat room ที่เกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์สามารถบอกความปรารถนาได้ตรงๆ วัยรุ่นที่เข้าไปใน Chat room จะรู้สึกถึงความมีเสน่ห์และความลึกลับของห้องสนทนา ลักษณะเช่นนี้เป็นการปลดปล่อยของวัยรุ่นเอง งานวิจัยของ Lynn Schofield Clark (1998) พูดถึงเด็กหญิงที่ในชีวิตจริงไม่มีใครสนใจเธอแต่ในอินเทอร์เน็ต ด้วยทักษะการพิมพ์และอารมณ์ขันของเธอทำให้บางครั้งมีคนจีบเธอ 4 คนในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะการพูดคุยในห้องส่วนตัวที่จะพูดคุยอย่างเปิดเผยและเชื่อเชื่อกการมีเพศสัมพันธ์ได้โดยที่ผู้ปกครองไม่รู้

HAIM g. Ginott (อ้างจาก พ.ญวารุณี อมรทัต, พ่อแม่และวัยรุ่น) เห็นว่าวัยรุ่นนั้นกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ทุกอย่างเกี่ยวกับเพศ เพราะวัยรุ่นรู้สึกว่าไม่สบายใจและสงสัยกังวล จึงต้องการคำตอบที่ถูกต้องและเป็นกันเอง ส่วนซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) กล่าวว่า เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่พอใจและสนใจเพศตรงข้าม และเริ่มมีความสัมพันธ์ทางเพศ เด็กวัยรุ่นซึ่งขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้ชีวิตอีกทั้งอยู่ในวัยอยากรู้อยากลอง จึงได้ใช้ประโยชน์จาก Chat room โดยเข้ามาแสวงหาคูหรือเพื่อทำกิจกรรมทางเพศในรูปแบบต่างๆ เช่นการนัดหรือรับนัดคนแปลกหน้าเพื่อออกไปมีเพศสัมพันธ์กันจริงๆ (อ้างจากพฤติกรรมวัยรุ่น, 2542)

จากการศึกษาของ Lynn Schofield Clark พบว่าวัยรุ่นโดยมากมีประสบการณ์ในการเข้า Chat room เป็นเวลานานบางคนอุทิศถึง 4 ชั่วโมงต่อวัน แม้จะมีการลงโทษจากผู้ปกครองถึงการกำหนดเวลาการเล่นหรือการห้ามเล่นอินเทอร์เน็ต แต่เป็นการห้ามที่เกิดจากใบเสร็จราคาใช้อินเทอร์เน็ต เพิ่มขึ้นสูงอย่างน่าตกใจ แสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองไม่มีการตระหนักถึงอันตรายจากการที่วัยรุ่นเข้า Chat room เพื่อไปหาทางนัดพบกัน ทั้งๆที่มีการเตือนบ่อยครั้ง

ปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมทางเพศที่พบเห็นทั่วไป โดยเฉพาะต่อเยาวชนของชาติได้แก่ ปัญหารักร่วมเพศ ปัญหาอาชญากรรมทางเพศ และปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน ซึ่งปัญหาที่จะเกิดตามมาคือ ปัญหาการมีโรคและโรคเอดส์ ปัญหาการทำแท้งที่ผิดกฎหมาย ปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาที่สำคัญของชาติที่ควรจะแก้ไข (ศักดิ์ชาย ศรีสอน, 2533)

บางคนถูกล่อลวงจากคนร้ายที่แฝงตัวเข้ามาในอินเทอร์เน็ตเพื่อหาประโยชน์จากวัยรุ่นที่ไม่รู้ทันเล่ห์เหลี่ยมของสังคมโลก อาจถูกทำร้ายหากออกไปเจอตัวจริงและไม่ยินยอมที่จะมีความสัมพันธ์ทางเพศด้วยทำให้เกิดอาชญากรรม อีกทั้งปัญหาทั่วไปของการนัดเที่ยวและติดพันอาจทำให้หมดเปลือง และเมื่อเงินขาดมือก็อาจคิดหาไปด้วยวิธีการไม่สุจริต และการเที่ยวพร่ำเพื่อจะทำให้เสียเวลาในการเล่าเรียน สุขภาพทรุดโทรม (สุชา จันทน์เอม, 2529)

การศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นผ่านห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะแสดงให้เห็นพื้นฐานทางความคิดด้านหลักค่านิยมต่างๆ ต่างๆ ที่วัยรุ่นมีอยู่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่าวัยรุ่นที่เข้าไปรวมกลุ่มสนทนากันในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น มีวิธีการตัดสินใจในการเลือกปฏิบัติต่อตนเองหรือแม้แต่ต่อผู้อื่น โดยมีหลักเกณฑ์จริยธรรมอะไรเป็นตัวยึด ในการพิจารณามุมมองต่างๆ ที่วัยรุ่นเลือกตัดสินใจยอมทำให้เราได้อยู่ดีและเรียนรู้ถึงความเหมาะสมและความพอดี อีกทั้งยังสามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้มาประยุกต์ใช้เพื่อควบคุมลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นกับเพื่อนต่างเพศในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการตัดสินใจต่อตนเองและผู้อื่นของวัยรุ่นในแต่ละสถานการณ์
2. เพื่อศึกษาการใช้หลักจริยธรรมของวัยรุ่นในการตัดสินใจปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่น
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของเพศและประเภทห้องสนทนาต่อการตัดสินใจเลือกปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่นในแต่ละสถานการณ์
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของเพศและประเภทห้องสนทนาต่อการเลือกใช้หลักจริยธรรม

คำถามวิจัย

1. วัยรุ่นมีการตัดสินใจต่อตนเองและต่อผู้อื่นในแต่ละสถานการณ์อย่างไร
2. วัยรุ่นเลือกใช้หลักจริยธรรมอะไรในการตัดสินใจปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่นในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

1. ให้ความรู้กับสังคมเกี่ยวกับการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. นำผลการวิจัยไปเป็นข้อมูลในการแก้ไขและป้องกันปัญหาที่อาจเกิดกับวัยรุ่นในหอสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. เป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาวิจัยเรื่องของวัยรุ่นกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์