

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

2.1.2 แนวคิดเรื่องภาพแทน (Representation)

2.1.3 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (Space)

2.1.4 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture)

2.1.1 แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

ความหมายของคำว่าอัตลักษณ์ คือการให้ความหมายของตัวปัจเจกที่มีต่อสังคมและสิ่งที่อยู่รอบตัว โดยปัจเจก หรือตัวบุคคลเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นตามบริบทภายใต้สังคมที่บุคคลนั้นร่วมอยู่ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กันทั้งตัวบุคคลเอง และตัวสังคมที่บุคคลใช้ชีวิตอยู่

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ เมื่อโยงไปถึงจุดเริ่มต้นของการคิดถึงเรื่องปัจเจกภาพ (Individual) ในช่วยศตวรรษที่ 17 โดยการเสนอประโยคสำคัญ “ฉันคิด ฉันจึงเป็น” (I Think, Therefore I Am.) ของ เรอเน่ เดส์คาร์ตส์ (René Descartes) ซึ่งเป็นการตั้งคำถามถึง การมีอยู่ของ “ตัวฉัน” ที่เป็นผู้คิด ซึ่งปรากฏการณ์นี้ไม่เคยปรากฏมาก่อนในการค้นหาความจริงตามแนวทางแบบสารัตถะนิยม (Essentialisms) ในอดีต หากแต่การคิดถึงปัจเจกในแบบเรอเน่ เดส์คาร์ตส์ นั้นเป็นการมองปัจเจกที่เป็นปัจเจกไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องรอบตัว

เรอเน่ เดส์คาร์ตส์ (René Descartes) (Tamsin Lorraine อ้างใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 9) กล่าวว่า ในการเข้าถึงแก่นแท้ของตนเอง “บัดนี้ ฉันจะปิดตาลง และหยุดฟังเสียงต่างๆ จะดึงตัวเองออกจากความรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งหมด และด้วยวิธีนี้ ฉันจะค่อยๆ เข้า ก้าวเข้าสู่ความรู้สึกที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับตัวฉันเอง”

สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) (อ้างในอภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 56) เชื่อว่า ตัวตนนั้นเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นของบุคคล โดยนำเอาชิ้นส่วนหลายๆ ชิ้นเข้ามารวมกัน ภายใต้บริบทของสังคม หรือสถานการณ์อย่างหนึ่ง แล้วนำไปเชื่อมโยงกับการแสดงออกของบุคคล ทั้งนี้การแสดงออกนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางบริบทอย่างหนึ่งอย่างใด ก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปได้

ชาร์ค ดาริดา (Jacques Derrida) (Lawrence Grossberg, 1996: 90) มองว่าอัตลักษณ์เป็นผลของโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นในสังคม โดยมองไปที่การสื่อสารทางด้านภาษาที่

มีความแตกต่างกัน กล่าวคือผลผลิตของความต้องการสร้างการสื่อสารที่แตกต่างกันระหว่างชุมชนที่มีความต่างทางวัฒนธรรมกัน

เออร์วิง ก๊อฟมัน (Erving Goffman) นักสังคมวิทยาสายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ได้ให้ความหมายความแตกต่างระหว่าง อัตลักษณ์ส่วนบุคคล และอัตลักษณ์ทางสังคม ไว้ดังนี้

อัตลักษณ์บุคคล (Personal identity) หมายถึงภาพของปัจเจกในสายตาคนอื่น ซึ่งอยู่ในฐานะของบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นการระบุตัวตนของประชากรภายในพื้นที่ด้วยหมายเลขบนบัตรประชาชน หรือรอยพิมพ์ลายนิ้วมือ

อัตลักษณ์ทางสังคม (Social identity) หมายถึงสถานภาพทางสังคมของบุคคล เช่น อาชีพ ชนชั้น เพศ ชาติพันธุ์ หรือศาสนา ซึ่งแบ่งแยกย่อยออกเป็น 2 ส่วนคือ

- มาตรฐานที่สังคมเรียกร้องจากปัจเจกบุคคล (Virtual identity) เช่นการเป็นบุคคลปรกติ มีร่างกายครบ 32 ประการ เป็นต้น ซึ่งมาตรฐานทางสังคมนี้จะก่อให้เกิดการกีดกันคนที่ไม่อยู่ในมาตรฐานออกไปเป็นคนอีกกลุ่มหนึ่งโดยอัตโนมัติ
- อัตลักษณ์ที่เป็นจริงของบุคคล (Actual identity) คือความเป็นจริงที่ตัวบุคคลมีลักษณะ และแสดงออกมาในชีวิตจริง

ซึ่งอัตลักษณ์ทางสังคมทั้งสองส่วนนี้โยงใยซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการปะทะประสานกันระหว่างอัตลักษณ์ที่สังคมต้องการ หรืออัตลักษณ์ที่บุคคลควรจะเป็น และอัตลักษณ์ที่บุคคลเป็น ทำให้เกิดความพยายามสร้างอัตลักษณ์ตัวตน (Ego identity) ที่แตกต่างจากบุคคลอื่นๆ ในสังคม

ผลการศึกษาของก๊อฟมันนั้นแสดงให้เห็นถึงการเหลื่อม และซ้อนทับกันระหว่าง อัตลักษณ์ของบุคคล และอัตลักษณ์ทางสังคม ที่ไม่สามารถแยกย่อยออกมาได้อย่างชัดเจน ทั้งสองส่วนนี้มีความสัมพันธ์กัน และเกี่ยวพันกันและกัน ทำให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ที่บุคคลสามารถแสดงออกมาในสังคมได้

ลอว์เรนซ์ กรอสเบิร์ก (Lawrence Grossberg) ได้ให้ความหมายทางอัตลักษณ์ในแนวของการศึกษาวัฒนธรรม (Cultural studies) แบ่งลักษณะการแสดงออกของอัตลักษณ์ทั้งที่มีการปะทะประสานกันระหว่างอัตลักษณ์ที่เป็นกระแสหลัก และอัตลักษณ์ที่เป็นกระแสรอง โดยอธิบายผ่านความแตกต่างทางวัฒนธรรม ที่ทำให้เกิดการแบ่งขั้วการแสดงออกทางอัตลักษณ์ในสังคมออกเป็น 4 ลักษณะ

1. อัตลักษณ์ที่สร้างความแตกต่าง (Difference) คือการสร้างความแตกต่างที่อยู่ระหว่างอัตลักษณ์เพื่อเป็นการระบุตัวตนของตัวเองว่าแตกต่างกันอย่างไร ตัวอย่างเช่น การสร้างอัตลักษณ์ที่ต่างนี้เป็นผลให้เกิดความแตกต่างทางด้านภาษา เป็นต้น แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การไปกำหนดผู้อื่นในสิ่งที่เขาเป็น (Notion of supplement) และการผลักดันผู้อื่นให้เป็น “คนอื่น” ด้วย

ทัศนคติเชิงลบ (Notion of Negativity) ซึ่งทั้งสองประเภทนี้เป็นการสร้างความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรม

2. อัตลักษณ์ที่แบ่งย่อยออกเป็นส่วน (Fragmentation) คือการสร้างกลุ่มที่แยกย่อยของอัตลักษณ์อีกอัตลักษณ์ภายใต้อัตลักษณ์ในวัฒนธรรมกระแสหลัก การกระทำนี้เพื่อเป็นการจำแนกตัวเองออกจากวัฒนธรรมกระแสหลัก หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมย่อย (Subculture)

3. อัตลักษณ์ที่ผสมผสานกัน (Hybridity) คือการพยายามหลอมรวมเอาความแตกต่างกันของสองวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ซึ่งเหตุการณ์เช่นนี้พบเห็นได้บ่อยในพื้นที่เป็นชายขอบของประเทศหรือจังหวัด บริเวณชายแดนมีการกลมกลืนกันระหว่างสองวัฒนธรรม ยกตัวอย่างของการใช้ภาษาที่มีการสื่อสารด้วยภาษาของกันและกันอย่างไม่มีข้อโต้แย้งใดๆ

4. อัตลักษณ์ที่เกิดการย้ายถิ่น (Diaspora) การเคลื่อนย้ายของหมุ่คนย่อมทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรม และเกิดการสร้างอัตลักษณ์ที่เป็นตัวของตัวเอง ภายใต้พื้นที่ใหม่ที่กลุ่มคนย้ายเข้าไปอยู่

พัฒนา กิตติอาษา (2546: 64) กล่าวถึงเรื่องอัตลักษณ์ของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมว่า ตัวตนของบุคคลนั้นจะมีอิทธิพลจากสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว ไม่ว่าจะเป็นตัวตนที่ได้จากการเสพลือ ตัวตนที่เกิดในโลกของความจริงในแบบอุดมคติ ตัวตนที่ถูกแยกย่อย ตัวอย่างเช่น ความชอบของบุคคลนั้นๆ ตัวตนที่มีความขัดแย้งกันเอง ตัวอย่างความเป็นแม่นั้นขัดกับหน้าที่ของผู้หญิงที่ต้องทำหน้าที่เป็นภรรยา หรือตัวตนที่เกิดจากกรณีขม ซึ่งตัวตนเหล่านี้ตัวเจ้าของเป็นผู้กำหนด และแสดงออกมาเองตามปัจจัยต่างๆ ในชีวิต ตามลำดับดังนี้

1. ตัวตนได้จากการเสพลือ มีประสบการณ์ผ่านสื่อแล้วนำมาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง

2. ตัวตนเกิดในโลกความเหนือความจริง โดยสื่อมักเป็นผู้สร้างความจริงเหล่านั้น เช่น ผู้หญิงสาวมักต้องมีสัดส่วนที่ผอมบาง

3. ตัวตนที่ถูกแยกย่อย เช่นกลุ่มเกย์ กลุ่มเด็ก เซ็นเตอร์พ้อยท์

4. ตัวตนที่อยู่ในโลกที่ขัดแย้งกัน อันเกิดจากการสร้างความหมายที่ขัดแย้งกัน

5. ตัวตนในโลกแห่งสุนทรียะที่มีระดับแยกไปตามอำนาจที่ผู้อื่นเป็นผู้กำหนด

อภิญา เพื่องฟูสกุล (2546: 74) กล่าวว่า อัตลักษณ์เป็นปริณิพจน์ที่เชื่อมต่อระหว่างปัจเจกและสังคม เพราะปัจเจก และสังคมมีความสัมพันธ์กันตลอดเวลา และมองอีกนัยหนึ่ง อัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับมิติ “ภายใน” ของความเป็นตัวเราอย่างมาก ทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด เพราะมนุษย์ให้ความหมาย หรือเปลี่ยนแปลงความหมายเกี่ยวกับตนเอง ตามกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับ

โลก ดังนั้นอัตลักษณ์แบ่งออกเป็น อัตลักษณ์บุคคล (Personal Identity) และอัตลักษณ์ทางสังคม (Social identity) และทั้งสองมีความสัมพันธ์กันอยู่

การไม่หยุดนิ่งตายตัวของอัตลักษณ์ ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่ปัจเจกต่อรอง ตั้งคำถาม หรือปฏิเสธตำแหน่งแห่งที่ทางสังคมที่ถูกยึดเยี่ยมาให้อัตลักษณ์มีทั้งด้านที่ถูกครอบงำ และปฏิเสธ การปฏิเสธอาจไม่จำเป็นต้องหมายถึงการต่อต้านตรงๆ หรือสร้างอัตลักษณ์ตรงข้ามขึ้นมา แต่เป็นการ “เล่น” กับขีดจำกัดที่ถูกตีกรอบไว้ให้ โดยพลิกสร้างนัยยะของความหมายใหม่ขึ้นมาแทน

โจเซฟ ลูฟท์ (Joseph Luft) และ แฮร์รี อิงแฮม (Harry Ingham) (อ้างในคารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545: 18) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้คิดค้นต้นแบบในการอธิบายกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ เรียกว่า The Johari Window แบ่งการตระหนักรู้ของบุคคลออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ เปิดเผย (Open) ซ่อนเร้น (Blind) ปิดบัง (Hidden) และไม่เปิดเผย (Unknown)

ตาราง 2.1 ตารางอธิบายกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ของ โจเซฟ ลูฟท์ และ แฮร์รี อิงแฮม

	รู้จักตัวเอง (Known to Self)	ไม่รู้จักตัวเอง (Unknown to Self)
ผู้อื่นรู้ (Known to Others)	เปิดเผย (Open) เรารู้ ผู้อื่นรู้	ซ่อนเร้น (Blind) เราไม่รู้ ผู้อื่นรู้
ผู้อื่นไม่รู้ (Unknown to Others)	ปิดบัง (Hidden) เรารู้ ผู้อื่นไม่รู้	ไม่เปิดเผย (Unknown) เราไม่รู้ ผู้อื่นไม่รู้

จากตาราง Johari window บอกได้ว่าบุคคลรู้จักตัวเองเท่าไร และบุคคลอื่นรู้จักเท่าไร โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

1.เปิดเผย (Open) คือการที่เรารู้จักตนเอง และคนอื่นก็รู้จักตัวเราในแบบนั้นด้วย นั่นคือลักษณะเด่นทางกายภาพ อาชีพ อาจรวมถึงความสนใจ ความรู้สึก อารมณ์ และข้อมูลต่างๆ ที่สามารถอธิบายได้ว่าบุคคลนั้นเป็นใคร

2.ซ่อนเร้น (Blind) คือเราไม่รู้ คนอื่นรู้ เช่นบุคคลอาจคิดว่าตนเองไม่ใช่ผู้นำที่ดี ในขณะที่บุคคลอื่นเห็นว่าบุคคลนั้นมีทักษะของความเป็นผู้นำสูง

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

4.ไม่เปิดเผย (Unknown) คือเราไม่รู้ เช่นพรสวรรค์ของบุคคลที่ซ่อนอยู่โดยไม่รู้ตัว และคนอื่นก็ไม่สามารถรับรู้ได้เช่นกัน (อ้างถึงใน คารินทร์ สวัสดิ์เสวี, 2545: 17)

จากตารางดังกล่าว บุคคลมีความเป็นตัวของตัวเองตามที่ตนเองแสดงออกมา ในบริบทของสังคมอินเทอร์เน็ต มีการปิดบังอำพรางตัวตนที่แท้จริงของบุคคลได้ เนื่องจากข้อจำกัดของการสื่อสารที่ไม่สามารถสื่อสารกันอย่างเห็นหน้าได้ (Face – to – face Communication) ทำให้เกิดข้อได้เปรียบของการสื่อสารในช่องทางนี้

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ (อ้างใน พัฒนา กิตติอาสาม 2546: 49) ได้นำเสนอว่าเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของการสร้างตัวตนในกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม มีส่วนประกอบด้วยกลวิธี 7 ประเภท ได้แก่

1. การใช้คำขวัญ หรือคำสั้นๆ ที่ง่ายซึ่งจะช่วยดึงดูดให้ผู้คนสนใจ
2. การตราหน้า การทำให้คนตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ใช้เหตุผลประกอบ
3. การเหมารวม การทำให้คนเกิดความรู้สึกดี หรือประทับใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยปราศจากการวิเคราะห์ ตรวจสอบ
4. การถ่ายโอนสัญลักษณ์ เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ของสิ่งที่น่าเชื่อถือ เป็นที่เคารพมาเพื่อถ่ายโอนลงสู่อีกสิ่งหนึ่ง
5. การแห่ตามการกระตุ้นความรู้สึกอยากมีพวกพ้อง ความเห็นด้วย
6. เนื้อหามังสา (Sex Appeal) การกระตุ้นความรู้สึกทางเพศให้คนหันมาสนใจ
7. เสียงดนตรี การนำเพลงประกอบ ทำให้รู้สึกคล้อยตาม และจดจำได้ง่าย

ในกรณีของเว็บบล็อก (Weblog) พื้นที่เว็บบล็อกแต่ละที่เปรียบเสมือนพื้นที่ในการแสดงตัวตนของบุคคล ทั้งที่เป็นตัวตนของบุคคลจริง ๆ หรือตัวตนที่ตัวบุคคลสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ไม่ว่าจะเป็นความสนใจ ความปรารถนาในการสร้างตัวตนที่ตอบสนองความเป็นตัวตนจริงๆ ของผู้สร้าง หรืออาจจะพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ที่ได้แย้งกับอัตลักษณ์ที่มีอยู่ในพื้นที่จริงๆ ซึ่งมีถูกกรอบทางสังคมกดทับเอาไว้มิให้แสดงออก และการแสดงออกเหล่านั้นบ่งได้ถึงความเป็นตัวบุคคล ว่า “ฉันคือใคร” และ “ฉันมีความแตกต่างจากบุคคลอื่นอย่างไร” รวมไปถึง “ฉันเป็นคนประเภทไหน ในสายตาของคนอื่น”

ดังนั้นผู้ศึกษาอาจกล่าวได้ว่า พื้นที่เว็บบล็อก เป็นพื้นที่บุคคลสามารถสร้างสรรค์ตัวตนที่ตอบสนองความต้องการของปัจเจกให้ออกมาในรูปของสิ่งที่ตัวเองอยากให้มีและอยากเป็น ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงออกมาในสังคม โดยแนวทฤษฎีเรื่องอัตลักษณ์สามารถทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ของการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ในแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่เว็บบล็อก (Weblog)

2.1.2 แนวคิดเรื่องภาพแทน (Representation)

ความหมายของภาพแทน (Representation) ในปัจจุบันเป็นโลกของการสื่อสารผ่านการมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านั้นสร้างมาเพื่อการสื่อสาร กันระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร โดยผ่านสิ่งที่เราเรียกว่าภาษา และภาพแทน นอกจากการสื่อสารที่เรามองเห็นด้วยสายตาแล้ว การสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ นอกเหนือจากการมองเห็นด้วยสายตาแล้ว ยังส่งผลให้เกิดการสื่อความหมายในรูปแบบใหม่ๆ ทั้งการแสดงออกทางด้านกายภาพ ภาษาทางร่างกาย ล้วนแล้วแต่เป็นการสร้างภาพเพื่อสื่อสารทั้งสิ้น

ภาพแทน (Representation) มีความหมายอย่างง่าย ๆ กล่าวคือ เป็นการสร้างความหมายของสิ่งต่างๆ ผ่านตัวแทนที่เป็นภาษา โดยมีนักทฤษฎีได้ให้ความหมายของภาพแทนไว้ดังนี้

ริชาร์ด ไดเออร์ (Richard Dyer) (อ้างใน เจริญวิทย์ จิตวิธารักษ์: 2544: 28) นักวิชาการสาขาภาพยนตร์ ได้อธิบายความหมายของการสร้างภาพแทน ไว้ว่า เป็นส่วนประกอบสำคัญของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผน เพื่อใช้ในการนำเสนอภาพของโลกสู่ผู้รับสาร และเป็นเครื่องที่แสดงถึงภาพของลักษณะ หรือเสนอภาพของกลุ่มในสังคมแบบภาพสรุปเหมารวม (Stereotype)

ในหนังสือ Representation ของสจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ได้กล่าวถึง ภาพแทน (Representation) เอาไว้ว่า ระบบของภาพตัวแทน (System of Representation) นั้นมีทั้งหมด 2 ระบบ กล่าวคือ

สจวร์ต ฮอลล์ กล่าวถึงเรื่อง Cultural Representation and Signifying Practices โดยเขาได้อธิบายให้เห็นว่าภาพตัวแทนเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่างผู้นำเสนอกับผู้สร้าง และผู้ที่ถูกสร้างภาพ ตัวแทนที่เกิดขึ้นในสื่อ นั้น เกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นอยู่ที่ไหน อยู่กับใคร ต้องเสนอภาพแทนเหล่านั้นต่อใคร และขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนที่นำเสนอภาพแทนเหล่านั้นออกมา นอกจาก นั้น ยังมีปัจจัยของสถาบันทางสังคม วัฒนธรรม และปัจจัยของประวัติศาสตร์ที่บุคคลคนนั้นอยู่ภายใต้ แต่สิ่งที่ปรากฏออกมานั้น เป็นเพียงภาพแทนของความจริง ไม่สามารถเทียบได้ว่าสิ่งเหล่านั้นคือความจริง ดังนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นจึงเป็นเพียงสิ่งที่บุคคลคัดสรรออกมาเพื่อเป็นภาพแทนของสิ่งที่บุคคลต้องการให้ปรากฏ ความจริงเพียงบางส่วนถูกเน้นย้ำ แต่บางส่วนถูกเพิกเฉย ซึ่งแตกต่างจากการสะท้อนภาพ เพราะว่ามี การให้คุณค่า และตอกย้ำไว้ด้วยอุดมการณ์ของสังคม

ซอน บูริยาร์ด (Jean Baudrillard) (อ้างใน (<http://www.whitemedia.org/wma/content/view/90/11/1/3/>)) ได้สร้างความแตกต่างอันหนึ่งระหว่าง "สิ่งที่ปรากฏ"(Appearance) กับ "การเป็นตัวแทน" ว่าสิ่งที่ปรากฏนั้นเป็นการเป็นตัวแทนหรือภาพตัวแทนต่างๆ (Representations) ซึ่งอ้างอิงถึงความจริง มันยังคงสืบทอดมาจากเหตุการณ์จริงๆ ที่อยู่พ้นไปจากกล้องถ่ายรูป หรือกล้องถ่าย

วิดีโอ สิ่งเหล่านี้อ้างถึงความเชื่อมโยงอันหนึ่งกับโลกของความจริง และพวกเราเชื่อมั่นว่ามันเป็นโลกของความจริงบางส่วนซึ่งอยู่ ณ ที่นั้น

ธีรยุทธ บุญมี (2547: 127) นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ กล่าวถึง การประกอบสร้างทางสังคม (Social Construction of Reality) ว่า การอธิบายภาพตัวแทนว่ามีสิ่งที่เป็นผลผลิตที่เคยเป็นอยู่ หากแต่เป็นผลผลิตที่มีการประกอบสร้างขึ้นมาใหม่อยู่ตลอดเวลา (Reproduce) ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ข้อเขียน หลักฐานเชิงภาพตัวแทนนั้นจะถูกนำเสนออย่างไร ก็ยอมแล้วแต่ว่า ภาพตัวแทนนั้นถูกนำเสนออย่างไร

นอกจากนี้ ธีรยุทธ ยังกล่าวถึง การศึกษาภาพที่แสดงออกมานั้นเกี่ยวเนื่องกับ ภาพ (Image) ภาพตัวแทน (Representation) และโครงสร้างอำนาจในสังคม (Social power structure) ซึ่งมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน และเอื้อให้เกิดปรากฏการณ์แสดงภาพตัวแทนแต่ละแบบออกมา และมีความสำคัญหลักๆ เพื่อหาคำตอบของการเกิดภาพแทนเหล่านั้นได้ นั่นคือ ภาพที่ถูกประกอบสร้างนั้นคือภาพอะไร กระบวนการประกอบสร้างภาพนั้นเป็นอย่างไร และใครเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจในการประกอบสร้างนั้น

การตอบคำถามเหล่านี้เป็นการค้นหาคำตอบ ในกรณีเว็บบล็อกหากเราสามารถหาคำตอบของคำถามนี้ ก็จะสามารถหาความหมายของการสร้างภาพตัวแทนของเจ้าของบล็อกผ่านการสื่อสารบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตได้

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเปรียบเทียบการเข้าไปสร้างสรรค์ตัวตนของบุคคลภายในเว็บบล็อก คือการเข้าไปสร้างภาพแทนของตัวบุคคลในอีกพื้นที่หนึ่ง ที่บุคคลนั้นคิดสรรเรื่องราว และภาพแทนออกมาเปิดเผยให้คนภายในสังคมนั้นรับรู้ โดยสิ่งเหล่านั้นเป็นเพียงภาพแทนของความเป็นจริง ซึ่งอาจเป็นเพียงความจริงส่วนน้อยที่เกิดขึ้น แต่ถูกเน้นย้ำให้มีความสำคัญตามความต้องการของบุคคลที่ต้องการจะสื่อสารกับสังคมบนพื้นที่บล็อก และแนวคิดเรื่องภาพแทนยังสามารถสร้างความเข้าใจว่า ในพื้นที่บล็อกนั้นมีการยอมรับภาพแทนเหล่านั้นได้อย่างไร

2.1.3 แนวคิดเรื่องพื้นที่ (Space)

แนวทางในเรื่องพื้นที่นั้นเกิดจากบุคคลนั้นดำรงอยู่ในพื้นที่หนึ่งๆ ได้ด้วยปัจจัยทางสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ ซึ่งพื้นที่ต่างๆ ถูกให้ความหมายของเป็นพื้นที่ของกิจกรรม ตามความเหมาะสม และตามความต้องการของการใช้พื้นที่ ของบุคคลที่อยู่รายล้อมพื้นที่เหล่านั้น แต่บุคคลที่อาศัยอยู่ภายใต้พื้นที่เองก็มีการสร้างสรรค์กิจกรรมของตนเองขึ้นมาโดยที่ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับคนในพื้นที่เดียวกัน แต่ในขณะเดียวกันก็มีการควบคุมกิจกรรมเหล่านั้นด้วยอำนาจ และการเมืองของพื้นที่นั้นๆ ด้วยเช่นกัน

ฟูโก้ ได้ตั้งคำถามว่า อำนาจทำหน้าที่อย่างไร ในพื้นที่เฉพาะ ที่ตั้งเฉพาะแบบใด พื้นที่คือรากฐานของการทำงานของอำนาจทุกชนิด อำนาจไม่อาจแยกออกจากความรู้ และความจริง ความรู้สามารถถูกวิเคราะห์เชิงพื้นที่ การสร้างความหมาย (การแทนที่ การสวมรอย การเปลี่ยนรูป จะเห็นถึงกระบวนการที่ทำให้ความรู้กลายเป็นอำนาจ และการแพร่กระจายของอำนาจไปยังพื้นที่

ในหนังสือ The production of space ของ อองรี เลอเฟบวร์ (Henri Lefebvre) (อ้างในไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545: 148 – 149) พูดถึง การสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้กับพื้นที่ ด้วยการระบุ/กำหนดบทบาท/หน้าที่เฉพาะเจาะจงของพื้นที่นั้นๆ เพื่อป้องกันมิให้มีการล่วงล้ำ/ล่วงละเมิดได้ เช่น พื้นที่ส่วนตัว/พื้นที่สาธารณะ ขณะเดียวกันมีการกำหนดผู้ดูแลปกป้อง หรือผู้พิทักษ์ความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่นั้นๆ ไปพร้อมๆ กันด้วย

พื้นที่พิเศษ (Heterotopias) ความหมายของพื้นที่ชนิดพิเศษ พื้นที่ที่แตกต่างไปจากพื้นที่ในอุดมคติ (Utopia) กล่าวคือฟูโก้เห็นว่า ในทุกสังคมจะมีพื้นที่แบบหนึ่งที่ไม่ค่อยสำคัญ หรือไม่ค่อยได้รับความสนใจจากสังคม เป็นพื้นที่ของผู้อื่น ความเป็นอื่น เป็นพื้นที่ที่ไม่ค่อยมีการพูดถึงเป็นพื้นที่ของความขัดแย้ง หรือไม่ก็เป็นพื้นที่ที่เกิดจากความขัดแย้งต่างๆ มารวมอยู่ด้วยกัน

เจอร์เก้น ฮาร์เบอร์มาส (Jürgen Habermas) (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 183-185) ได้กล่าวถึงเรื่องของพื้นที่สาธารณะ และได้เสนอตัวแบบสังคมอุดมคติว่า ในสังคมที่เป็นเสรี จะเป็นสังคมที่ไม่ถูกรอบงำ โดยมีมิติใดมิติหนึ่งเท่านั้น และเนื่องจากในแต่ละมิติล้วนมีผลประโยชน์ประเภทต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นนิยามของพื้นที่สาธารณะ ตามทัศนะของ ฮาร์เบอร์มาส ก็คือ พื้นที่สาธารณะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ ความรู้สึกเป็นส่วนร่วม เป็นการปฏิบัติการทางสังคมที่ฝังตัวอยู่ในวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย

สำหรับการเกิดขึ้นของสื่อ กับ “พื้นที่สาธารณะ” สามารถพิจารณาแบ่งเป็น 3 สมัย ดังนี้

1. ยุคแรก เป็นยุคของการแบ่งประเภทของการสื่อสาร และสื่อหนังสือพิมพ์เป็นสื่อที่เอื้อต่อการเกิด Communication rationality ตามแนวคิดของ ฮาร์เบอร์มาส แต่เมื่อหนังสือพิมพ์เปลี่ยนแปลงไปเป็นเชิงธุรกิจ และสนใจที่จะขายผู้อ่านให้แก่โฆษณา มากกว่าหนังสือพิมพ์ที่เริ่มห่างหายจากภาระกิจดังกล่าว
2. ยุคที่สอง ยุคของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิทยุ และโทรทัศน์นั้นได้เข้ามาทำหน้าที่สร้างพื้นที่สาธารณะได้น้อยมาก เนื่องมาจากรูปแบบการใช้สื่อวิทยุ และโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีความเร็วว่าหนังสือพิมพ์ แต่ก็มีลักษณะแตกต่าง ประเด็นต่างๆ เข้ามาสู่ความสนใจแล้วก็ลอยห่างออกไปอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นการเปิดตัวของสื่อวิทยุ และโทรทัศน์ก็ยังคงค่อนข้างเน้นหนักไปทางเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงมากกว่าการถกเถียงทางการเมือง

3. ยุคที่สาม หรือยุคปัจจุบัน เป็นยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (Virtual Communication) โดยมีสื่อคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง ในด้านหนึ่งการสื่อสารแบบเสมือนจริงนี้จะเป็นรูปแบบการรื้อฟื้นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-face Communication) ขึ้นมาใหม่เพราะผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสนทนาพูดคุยกันได้แบบตัวต่อตัว (เช่นการแชท (Chat) ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์) ข้อแตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้าอย่างเดิมก็คือ การเผชิญหน้านั้นเป็นการเผชิญกันในโลกของคอมพิวเตอร์ (Cyberspace) ไม่ใช่โลกทางกายภาพ

ในลักษณะของพื้นที่เว็บบล็อกคือพื้นที่ที่สามารถเป็นได้ทั้งพื้นที่สาธารณะ และพื้นที่ส่วนบุคคล อันความหมายที่กล่าวถึงพื้นที่สาธารณะนั้น เว็บบล็อกสามารถเป็นพื้นที่ที่บุคคลสามารถเข้าไปใช้พื้นที่ได้อย่างไม่จำกัด และเป็นความรู้สึกร่วมกันของตัวบุคคลในสังคมออนไลน์เองว่าสามารถแสดงออกอย่างไม่จำกัดได้บนพื้นที่เหล่านี้ แต่อย่างไรก็ตามพื้นที่บนอินเทอร์เน็ตก็ยังไม่เป็นพื้นที่เสรีเสียทีเดียว ยังคงมีการตั้งกฎ และมีการควบคุมจากอำนาจภายนอกพื้นที่ ที่ตัวผู้ศึกษาตั้งข้อสงสัยว่า มันคือสิ่งที่บีบรัดตัวบุคคลภายในชีวิตจริง ทำให้เกิดการเข้ามาสร้างสิ่งที่บุคคลอยากมี อยากเป็นบนพื้นที่อินเทอร์เน็ตอีกชั้นหนึ่ง เพื่อเป็นการสร้างความต้องการที่ชีวิตจริงไม่สามารถทำได้

นอกจากนี้ยังมีการอธิบายผลของการเกิดการเปลี่ยนแปลงทางพื้นที่สาธารณะโดย มีการสร้างคำว่า โลกาภิวัตน์ ซึ่งหมายถึงการที่โลกของเราได้รับการบีบอัดด้านเวลา และระยะทางให้เหลือสั้นลงทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารมีความสะดวกสบายมากขึ้น ตามความหมายว่า “โลกแคบเข้า” ดังนั้น โลกาภิวัตน์จึงเป็นกระแสที่เกิดขึ้นหลังยุค 1990 เพราะวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีเข้ามาช่วยมีบทบาทสำคัญในการสร้างการย่นระยะทางในการติดต่อกัน ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารผ่านตัวกลางทางด้านคอมพิวเตอร์ ทำให้การอธิบายเรื่องพื้นที่จำเป็นต้องคำนึงถึงการเคลื่อนย้าย การถ่ายเทของข้อมูล และเกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงในระดับท้องถิ่นได้เร็วขึ้นเนื่องจากเครื่องมือในการถ่ายเทข้อมูล และข่าวสารมากขึ้น

อาร์จัน อับปาดูไร (Arjun Appadurai, 1990 อ้างในวัฒนา สุทัศนศิลป์, 2548: 49) เสนอว่า เราควรต้องทำความเข้าใจกระบวนการทางวัฒนธรรมในระดับโลกด้วยวิธีการมองแบบใหม่ เพราะว่าเศรษฐกิจ และวัฒนธรรมโลกยุคใหม่ มีความซับซ้อน ความไม่ลงตัว การเคลื่อนตัว และการไหลเวียน เป็นลักษณะหลัก (เราไม่มีทางเข้าใจในโลกาภิวัตน์ในแบบที่สร้างความเป็นศูนย์กลางได้อีกต่อไป) อับปาดูไรเชื่อว่า การจะเข้าไปทำความเข้าใจกระแสโลกาภิวัตน์นั้นควรนำเอามาพิจารณาในแง่ที่เป็นกระแสระดับโลก (Global Flows)

อาร์จัน อับปาดูไร มองว่า การหลังไหลทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนรัฐชาติจำนวนมากในศตวรรษที่ 20 โดยอธิบายว่ามีการข้ามพรมแดนรัฐมี 5 ลักษณะ ได้แก่

1. มนุษยทัศน์ (Ethnoscapes) หมายความว่า การที่มนุษย์เราเคลื่อนย้ายภูมิลำเนาที่อยู่อาศัย จากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง ทำให้เกิดการถ่ายทอดทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนนั้นๆ และระหว่างกลุ่ม การอพยพถิ่นฐานดังกล่าวยังอาจหมายถึงการย้ายข้ามหมู่บ้าน หรือข้ามจังหวัดต่างๆ ภายในเขตรัฐชาติ จนรวมไปถึงการโยกย้ายถิ่นฐานไปยังภูมิภาคหรือทวีปอื่นๆ ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ทำให้เกิดการซ้อนทับทางวัฒนธรรมในพื้นที่ต่างๆ ทั่วโลก

2. ชนาทัศน์ (Financescapes) หมายถึง สภาพการไหลเวียนของเงินและเศรษฐกิจโลกที่สามารถเคลื่อนย้าย ทุนจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง ซึ่งสิ่งนี้เป็นผลดีของการซื้อขาย และการลงทุน การติดต่อกันของธนาคารทั่วโลก ทำให้เกิดการไหลเวียนของเงินทุน นอกจากนี้มีผลดีแล้ว ผลเสียของการข้ามผ่านพรมแดนในทางการเงินก็อาจเกิดขึ้นได้ จากความรวดเร็วของการเคลื่อนย้ายทุนนี้เอง

3. วิทยาทัศน์ (Technoscapes) หมายถึง ความเจริญก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ของโลกยุคปัจจุบันที่ สามารถทำให้การถ่ายทอดทางเทคโนโลยี ทั้งในด้านเครื่องจักรเครื่องยนต์ (hardware) และในส่วนของความรู้และ ศาสตร์ (software) ก้าวผ่านข้อจำกัดทางกายภาพของประเทศ

4. สื่อทัศน์ (Mediascapes) หมายถึง ความสามารถของสื่อในการใช้ประโยชน์ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการสร้างและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารออกไปได้อย่างรวดเร็วมากมาย และกว้างไกล เช่นความก้าวหน้าของสถานีโทรทัศน์ CNN ที่นำเสนอข่าวสารไปทั่วโลก ในวันที่ 11 เดือนกันยายน 2001 แต่ในทางกลับกันอำนาจของสื่อก็เพิ่มขึ้นที่สามารถสร้างเรื่องราวอะไรก็ได้ให้เกิดขึ้นภายในโลก ยกตัวอย่างกรณีการตั้งของสังเกตของการเกิดสงครามอ่าวเปอร์เซียในปี 1990 - 1991 ว่ามิได้เกิดขึ้นจริง เป็นเพียงการสร้างข่าวของสหรัฐอเมริกาเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ทั้งผู้อ่าน ผู้ชม และผู้ฟังต่างก็อาศัยอยู่ในโลกที่สลับซับซ้อนเพราะ “ความจริงที่สร้างขึ้น” (Constructed reality) โดยสื่อนี้เอง

5. อุดมการณ์ทัศน์ (Ideoscapes) หมายถึง ความหมายเชิงอุดมการณ์ที่แฝงการต่อสู้ทางการเมือง และมี เป้าหมายในอันที่จะช่วงชิงอำนาจรัฐโดยกลุ่มคนและกลุ่มผลประโยชน์ต่างๆ ทั้งในและนอกประเทศ แนวคิดที่ว่าด้วยเสรีภาพประชาธิปไตย และประชาสังคม ฯลฯ ต่างก็พัฒนามาจากปรัชญายุโรปหลังสมัยใหม่

นอกจากนี้การเกิดขึ้นของปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน ยังมีผลก่อให้เกิดกระแสขัดขวางที่เรียกว่า ท้องถิ่นนิยม (Localization) อีกด้วย

แนวคิดโลกาภิวัตน์ สามารถนำมาอธิบายปรากฏการณ์ของเว็บบล็อก ในเรื่องของการส่งผ่านเทคโนโลยี และการก่อเกิดเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่เรียกว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั่นคือเพิ่มช่องทางในการเปลี่ยนผ่านกันทางวัฒนธรรมตามที่ อาร์จัน อับปาดูไร เสนอว่ามีการถ่ายทอดกันทั้ง 5 ประการ ทั้งนี้อำนาจของการเชื่อมต่อโลกภายนอกทำให้เกิดกระแสของการหลั่งไหลทาง

วัฒนธรรม และความคิด นำให้ท้องถิ่นได้มีโอกาสเปิดความคิดของตัวเอง สู่โลกภายนอกมากกว่าที่เคยเป็น ทั้งในการพัฒนาไปในทางที่ดี และเกิดผลร้ายในระดับประเทศ และระดับปัจเจก

ในขณะเดียวกัน กระแสของการเขียนเว็บบล็อกจึงเป็นการเปิดโอกาสให้ปัจเจกได้เข้ามามีส่วนร่วมในการทำตัวเป็นสื่อ หรือเป็นผู้รายงานความเคลื่อนไหวทั้งในระดับโลก และในระดับท้องถิ่น รวมทั้งเว็บบล็อกยังเป็นอิทธิพลที่กระแสโลก กระทำต่อกระแสท้องถิ่น ซึ่งในทีนี้ก็เป็นการสร้างคามหมายของการเป็นสื่อด้วยตัวปัจเจกเอง ถึงแม้อำนาจของสื่อที่เป็นปัจเจกนั้นจะยังไม่ได้รับความน่าเชื่อถือ แต่ก็เป็นการโต้แย้งอำนาจในการนำเสนอความจริงที่เกิดขึ้น

2.1.4 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber Culture)

วัฒนธรรมไซเบอร์ เกิดขึ้นมาพร้อมกับเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร และการใช้คอมพิวเตอร์ ที่เครือข่ายเชื่อมต่อกันทั่วโลก ก่อให้เกิดการดำเนินชีวิตที่มีเทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารกัน และเกิดพื้นที่ที่เสมือนที่เรียกว่าโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ในการติดต่อ ปะทะประสานกันของปัจเจกทั่วโลกเข้ามาเป็นหนึ่งเดียวกันโดยลืมเรื่องของพรมแดน ขอบเขตทางด้านสังคมที่เคยเป็นมา และชาติพันธุ์ แต่จะแบ่งแยกกันด้วยความสนใจที่ตรงกัน หรือต่างกันมากกว่าความเป็นอาณาเขตแบบพื้นเชิงกายภาพ

ความรู้สึกของปัจเจกในระบบนี้อาจมีลักษณะที่ขัดแย้งกัน คือในด้านหนึ่งปัจเจกอาจรู้สึกเคลือบแคลงใจไว้รอก แต่อีกด้านอาณาจักรไซเบอร์ พยายามสร้างมนุษย์ที่คิดแบบคอมพิวเตอร์ พุดและสื่อสารกันด้วยภาษาไซเบอร์ มันสร้างวิถีคิด และการใช้เหตุผลที่เป็นกลไก เป็นระบบเหมือนๆ กัน แก่สมาชิกกลุ่มอย่างไรก็ดี ในโลกแห่งความเป็นจริง เราจะพบความพยายามของมนุษย์ที่ก้าวข้ามพ้นประสบการณ์สุดโต่งสองขั้วนี้

วัฒนธรรมไซเบอร์มีจุดกำเนิดจากการที่สังคมเปลี่ยนแปลงจากยุคปฏิวัติเกษตรกรรม (Agricultural Revolution) ไปสู่อารยธรรมยุคอุตสาหกรรม (Industrial Civilization) ซึ่งในยุคนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายของการผลิต ทั้งอุปโภค และบริโภค ซึ่งเป็นการผลิตจำนวนมาก (Mass Production) และเป็นต้นกำเนิดของการสื่อสารมวลชน มนุษย์เริ่มมีติดต่อกับสื่อสารกันในช่วงกว้างมากขึ้น มีการผลิตสื่อออกมาเพื่อกระตุ้นการติดต่อกับสื่อสารกันในช่วงกว้าง ทั้งหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุ และโทรทัศน์ เป็นต้น การเกิดสื่อสารมวลชนนี้เป็นการทำลายกำแพงที่กีดขวางระยะทางระหว่างมนุษย์ออกไป เช่น เวลา ชาติพันธุ์ ขนบธรรมเนียมประเพณี การทำลายกำแพงเหล่านี้ ทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ ที่เรียกว่า วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ยังผลให้เกิดการพัฒนา และเกิดความคิดที่จะพัฒนาเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร และการแลกเปลี่ยนสินค้าชนิดใหม่ที่เรียกว่า ข้อมูลข่าวสาร (Information) อันเป็นต้นกำเนิดที่แท้จริงของวัฒนธรรมไซเบอร์ ในยุคที่สาม คือ ยุค

เทคโนโลยีระดับสูง และยุคปฏิเสหอุตสาหกรรม (Highly Technological and Anti-industrial Civilization) ในยุคนี้มีการติดต่อสื่อสารกันมากขึ้น และมีการเพิ่มช่องทางในการสื่อสาร ซึ่งในวัตถุประสงค์แรกคือเป็นการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อตอบสนองต่อการทำอุตสาหกรรม และการลงทุน แต่เมื่อมีการพัฒนาอุปกรณ์ในการสื่อสารมากขึ้น ทำให้ค่าใช้จ่ายในการใช้อุปกรณ์เหล่านั้นมีมูลค่าลดลง เกิดการแพร่กระจายของการรับข้อมูลข่าวสารในระดับบุคคลและเป็นผลให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อบุคคล ดังเห็นได้จากเทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่ และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล

อัลวิน ทอฟฟเลอร์ (Alvin Toffler, 2538 : 370) ขยายความเพิ่มเติมว่า การขยายตัวอย่างรวดเร็วของคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสื่อสาร อินเทอร์เน็ต เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดสังคมแบบใหม่ การไหลของข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว การเชื่อมต่อกันเหมือนทางด่วน (Super Highway) ทำให้ระบบเศรษฐกิจ การศึกษา สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม ต่างส่งผลกระทบต่อกัน เครื่องชี้วัดสำคัญของคลื่นลูกที่สามคือ เทคโนโลยี อาจจะกล่าวได้ว่าความมั่งคั่งของประเทศจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีการสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีการสื่อสาร อำนวยในการเข้าถึง และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสาร

ลักษณะของ สังคมสารสนเทศ พอประมวลได้ดังนี้

1. สังคมสารสนเทศเป็นสังคมที่มีการผลิตหลักเป็นข้อมูลข่าวสาร (Information) แทนที่จะเป็นการผลิตสินค้าจากโรงงานเหมือนสังคมอุตสาหกรรม
2. ข้อมูลข่าวสารถือว่าเป็นทรัพยากร (Resource) ที่มีค่ายิ่ง
3. เกิดการผลิต และการไหลของข้อมูลข่าวสารนานาชนิดอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน
4. เป็นสังคมที่ต้องพึ่งพิงเครือข่ายการสื่อสาร และข้อมูลจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ซับซ้อน
5. เป็นสังคมที่มีการทุ่มทรัพยากรให้กับข้อมูลข่าวสาร และกิจกรรมการสื่อสาร
6. สื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ จะค่อยๆ บรรณาการเข้ากับสื่อใหม่ทางอินเทอร์เน็ต

7. วิธีการ (Mean) ผลิตข้อมูลข่าวสารจะมีความสำคัญกว่าเนื้อหา (Content) ที่ถูกผลิต

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (CMC Computer – Mediated Communication) เป็นแนวคิดที่พยายามอธิบายการสื่อสารที่เกิดขึ้น โดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ในปัจจุบัน โดยที่บุคคลสามารถติดต่อสื่อสารกัน ผ่านการเชื่อมโยงของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ทั้งในระดับองค์กร หรือในระดับโลก โดยมีลักษณะสากล (Universal medium) คือเป็นทั้งเครื่องรับ และลำเลียงข้อมูลข่าวสาร

กิตติ กันภัย (2543) กล่าวถึงการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ โดยอ้างถึง โจเซฟ บี วอลเธอร์ (Joseph B. Walther) ที่เคยให้ความหมายกว้างๆ ถึงเรื่องนี้ว่า การประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์

(Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้น และดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือเวลาต่างกัน (Asynchronous) โดยมีผู้ส่งสารทำการใส่รหัส (Encode) ลงไปในสาร (Text Messages) และได้รับการถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์หนึ่งไปสู่คอมพิวเตอร์อีกตัวหนึ่ง ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงเป็นตัวกลางสำคัญในการสื่อสารรูปแบบนี้ ซึ่งเกิดขึ้นในปัจจุบันจนเป็นเรื่องที่มนุษย์คุ้นชิน

การปฏิสัมพันธ์โดยผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ เกิดขึ้นโดยมีเงื่อนไขเรื่องเวลา และสถานที่ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมชีวิตประจำวัน หากแต่มีความแตกต่างกันในด้านของการสร้างความสัมพันธ์กันทางสังคม และแตกต่างกันที่การปฏิสัมพันธ์นี้ไม่จำเป็นต้องพึ่งบริบททางกายภาพเหมือนการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริง ดังนี้

- การปิดบังตัวตน (Anonymity) การปฏิสัมพันธ์นี้ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนของบุคคลให้ผู้สื่อสารฝั่งตรงข้ามรับรู้ตัวตนของบุคคลที่กำลังปฏิสัมพันธ์ด้วยนั้นเป็นอย่างไร เนื่องจากการปิดบังตัวตนนี้ ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกอย่างเสรีโดยไม่จำเป็นต้องกังวลเรื่องข้อจำกัดต่างๆ เนื่องจากตัวตนได้ถูกปิดบังเอาไว้

- การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility) การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นี้ ขาดข้อจำกัดทางกายภาพนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเสรีเต็มที่ที่จะเผยตัวตนในด้านที่ตัวบุคคลอยากจะเปิดเผยเท่านั้น ถึงแม้จะมีเทคโนโลยีที่สามารถถ่ายวิดีโอ หรือที่เรียกว่า เว็บแคม (Web cam) แต่ก็มีปัจจัยอยู่ที่บุคคลว่าต้องการเปิดเผยรูปลักษณ์ของตนเองหรือไม่

- การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity) เห็นได้ว่าการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นี้เปิดโอกาสให้การสนทนานั้นได้มีช่วงจังหวะในการนึกคิด และไตร่ตรองคำพูดในการสนทนา หรือเว้นระยะในการสื่อสาร บุคคลสามารถไปทำอย่างอื่น และกลับมาสนทนาในเรื่องเดิมได้อีก โดยการสื่อสารลักษณะนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพในการสื่อสารแบบเห็นหน้า (Face to face communication)

- การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation) บุคคลสามารถแยกตัวตนของชีวิตจริง กับตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างเด็ดขาด โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเกี่ยวข้องกันของการทับซ้อนของตัวตนดังกล่าว ทำให้บุคคลสามารถสร้างตัวตนของตนเองอย่างไรก็ได้ในโลกไซเบอร์

- ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of Status) บุคคลที่ใช้การสื่อสารผ่านทางนี้ ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนของตนเอง ทำให้เกิดความเท่าเทียมกันระหว่างคู่สนทนา ไม่มีปัจจัยทางด้านสถานะทางสังคม ของบุคคลนั้นๆ เข้ามาเกี่ยวข้องในการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์

กล่าวคือการสื่อสารผ่านบริบทของคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และสร้างกติกา (Rules) เพื่อใช้ควบคุม และสร้างสังคมในรูปแบบของใหม่

ทั้งนี้คือการสร้างความจริงชุดใหม่ (New Reality) ที่บุคคลที่เข้าไปสัมผัสกับความจริงชนิดนี้ จำเป็นต้องยอมรับกับกฎกติกาที่มีการวางเอาไว้ และใช้ประโยชน์จากข้อได้เปรียบทางการสื่อสารเหล่านี้ จนสร้างเป็นการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์ และเกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ ของการใช้พื้นที่ทางอินเทอร์เน็ต จนกระทั่งเกิดเป็นชุมชนที่มีลักษณะจำลองการสื่อสารในสังคมปกติ

2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สิริรัตน์ รัตนกาญจน์ (2549: 117 – 118) ได้ศึกษาเรื่อง “การสร้างพื้นที่ความเป็นส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะของสังคมไทย” โดยเปรียบเทียบร่องรอยการขีดเขียนในส้วมสาธารณะเว็บบอร์ดในไซเบอร์สเปซ พบว่า พื้นที่สาธารณะในสังคมไทยแต่เดิม มีการแบ่งเพราะในแต่ละพื้นที่นั้นจะมีกฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับ ในการเข้าถึง เมื่อกาลสมัยเปลี่ยนไปความเป็นพื้นที่ที่ไร้ขอบเขต ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของพื้นที่ (Space) และเวลา (Time) หรือที่เรียกกันว่า พื้นที่เสมือนจริง (Cyberspace) ทำให้คนพยายามเข้าไปสร้างพื้นที่ส่วนตัว ให้กับตนเองในอีกมิติหนึ่ง แต่การไปสร้างพื้นที่ส่วนตัว ในพื้นที่สาธารณะที่ไร้ขอบเขตเช่นนี้ ทำให้เห็นได้ว่า พื้นที่ส่วนตัว กับพื้นที่สาธารณะในปัจจุบัน แยกจะไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด เพราะก็ยังมีปรากฏการณ์ที่คนเราเอาเรื่องความเป็นส่วนตัว ออกมาสู่พื้นที่สาธารณะอย่างเปิดเผย และผู้ศึกษายังพบอีกว่าข้อความที่เกิดขึ้นในส้วมสาธารณะ มีลักษณะของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง และหยาบคายในเว็บบอร์ด เนื่องจาก พื้นที่ในส้วมสาธารณะ ไม่มีการควบคุม หรือกฎข้อบังคับในการแสดงออกของข้อความ การปรากฏของข้อความจึงเป็นไปอย่างเสรี ส่วนเว็บบอร์ดนั้น เป็นพื้นที่สาธารณะที่มีการควบคุม มีกฎระเบียบที่จะต้องปฏิบัติตามในการที่จะแสดงความคิดเห็น จึงทำให้การแสดงความเป็นตัวตนในบริบทของส้วมสาธารณะ มีการแสดงออกได้เต็มที่กว่า บริบทของเว็บบอร์ดในไซเบอร์สเปซ

กรรณิการ์ วรรณชนปรีดา (2547: 139) ได้ศึกษาเรื่อง “การรวมกลุ่ม และการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน E-learning ในบริบทการสื่อสารแบบเวลาเดียว และต่างเวลา” พบว่า การรวมกลุ่มของผู้เรียน E-learning ในโลกความจริง ซึ่งเกิดจากการจัดกลุ่มโดยหน่วยงานเว็บไซต์ E-learning และการนัดพบปะระหว่างกลุ่มผู้เรียนเองนั้น จะเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์สนิทสนมในระดับหนึ่ง หรือกลุ่มผู้เรียนเป็นบุคคลจากสถาบัน/องค์กรเดียวกัน ลักษณะของกลุ่มผู้เรียน E-learning มีการสื่อสารในลักษณะแบบกระจายอำนาจที่เรียกว่าเครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง ซึ่งสมาชิกทุกคนสามารถติดต่อกันโดยตรง ทั้งนี้ในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เรียน E-learning จะสะท้อนออกมาผ่านกระดานข่าว และห้องสนทนา อัตลักษณ์ที่ปรากฏในทุกกลุ่มผู้เรียน คือการแสดงตัวตนจริงของกลุ่มผู้เรียน

เอมอร ลิ้มวัฒนา (2550: 175 – 184) ทำการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์ตัวตนบนพื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่สาธารณะในไดอารีออนไลน์” พบว่ากลุ่มผู้ใช้พื้นที่บนไดอารีออนไลน์ได้สร้างพื้นที่ไดอารีออนไลน์แสดงตัวตนของตนเองออกมา ออกมา 4 ลักษณะ ได้แก่ ตัวตนที่ต้องการความรัก และการเอาใจใส่ ตัวตนจากชีวิตจริง ตัวตนแทนที่หรือตัวตนระบายน และตัวตนชดเชย หรือตัวตนทดแทน โดยมีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้ใช้พื้นที่ นอกจากนี้ยังพบรูปแบบของการแสดงตัวตนแบบปิดบัง (Hidden) ที่ตนเองรู้จักตนเองดีแต่ผู้อื่นไม่รู้ แต่หากอาศัยระยะเวลาในการติดตามอ่านเรื่องราว และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของบุคคลในไดอารีออนไลน์ให้มากขึ้นก็จะทำให้รูปแบบการนำเสนอตัวตนที่ปรากฏเป็นไปในแบบเปิดเผย (Open) คือตนเองรู้จักตัวเอง และผู้อื่นก็รู้ด้วยเช่นกัน

วรวรรณ เชาวณศิริกิจ (2545: 279 – 291) ทำการวิจัยเรื่อง “รหัสทางวัฒนธรรมในชุมชนอินเทอร์เน็ตเว็ทไซต์ไอทีเว็บดอทพันทิพย์ดอทคอม” และได้ให้ความสนใจกับการถอดรหัสความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนชุมชนอินเทอร์เน็ตในเว็บไซด์พันทิพย์ดอทคอม จากการศึกษาพบว่า การถอดรหัสในเว็บไซด์พันทิพย์ แต่ละห้องนั้นมีความหมายที่แตกต่างกัน อันเนื่องจากในแต่ละกลุ่มมีความสนใจเฉพาะด้านที่ต่างกัน ทำให้สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละกลุ่มออกมาต่างกัน อาทิ รหัสทางวัฒนธรรมของการท่องเที่ยวแบบแบกเป้ใบเดียวของโต๊ะ BluePlanet ก็แตกต่างจาก รหัสทางวัฒนธรรมการนัดพบปะเพื่อโซว์รถยนต์ ของโต๊ะรัชดา เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามก็ยังมีการใช้รหัสวัฒนธรรมร่วมของเว็บไซด์พันทิพย์ปรากฏให้เห็นอีกด้วย

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545: 154 – 166) ทำการศึกษาเรื่อง “การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต” พบว่า การเปลี่ยนแปลงตัวตนของผู้ใช้ห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะมากที่สุดคือ ลักษณะตัวตนประเภทปิดบังตัวเอง คือรู้จักตนเอง แต่ผู้อื่นไม่รู้จัก โดยที่การแสดงตัวตนในลักษณะนี้คือเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานห้องสนทนาสามารถสร้างการกระทำ หรือการแสดงในสิ่งที่คุณเองไม่สามารถแสดงออกในโลกจริงได้ โดยมีปัจจัยด้านความต้องการทางด้านกายภาพ และความต้องการทางด้านจิตใจเป็นตัวกำหนดในการแสดงออกถึงตัวตนนั้นๆ

ขนิษฐา ลุนผา (2551: 126 – 141) ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการใช้และความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับการใช้สื่อสมัยใหม่ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร กรณีศึกษาเว็บบล็อก” จากการศึกษาผู้ใช้บริการเว็บบล็อก จำนวน 400 คนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าปัจจัยที่ทำให้เขียนเว็บบล็อกนั้นมีทั้งปัจจัยทางด้านความพึงพอใจ และมีความคาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับการเขียนเว็บบล็อกอยู่ในระดับสูง โดยบล็อกเกอร์คาดหวังต่อประโยชน์ที่จะได้รับการใช้เว็บบล็อกในด้านการจัดการความรู้ อยู่ในระดับสูงสุด รองลงมาได้แก่ ความคาดหวังต่อ

ประโยชน์ ที่จะได้รับจากการใช้เว็บบล็อกในด้านการพักผ่อน และความบันเทิง ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านการประกอบอาชีพ และยังพบอีกว่า ลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ เช่น เพศ ระดับการศึกษา และรายได้ต่อเดือน มีผลต่อการเขียนเว็บบล็อกต่อสัปดาห์

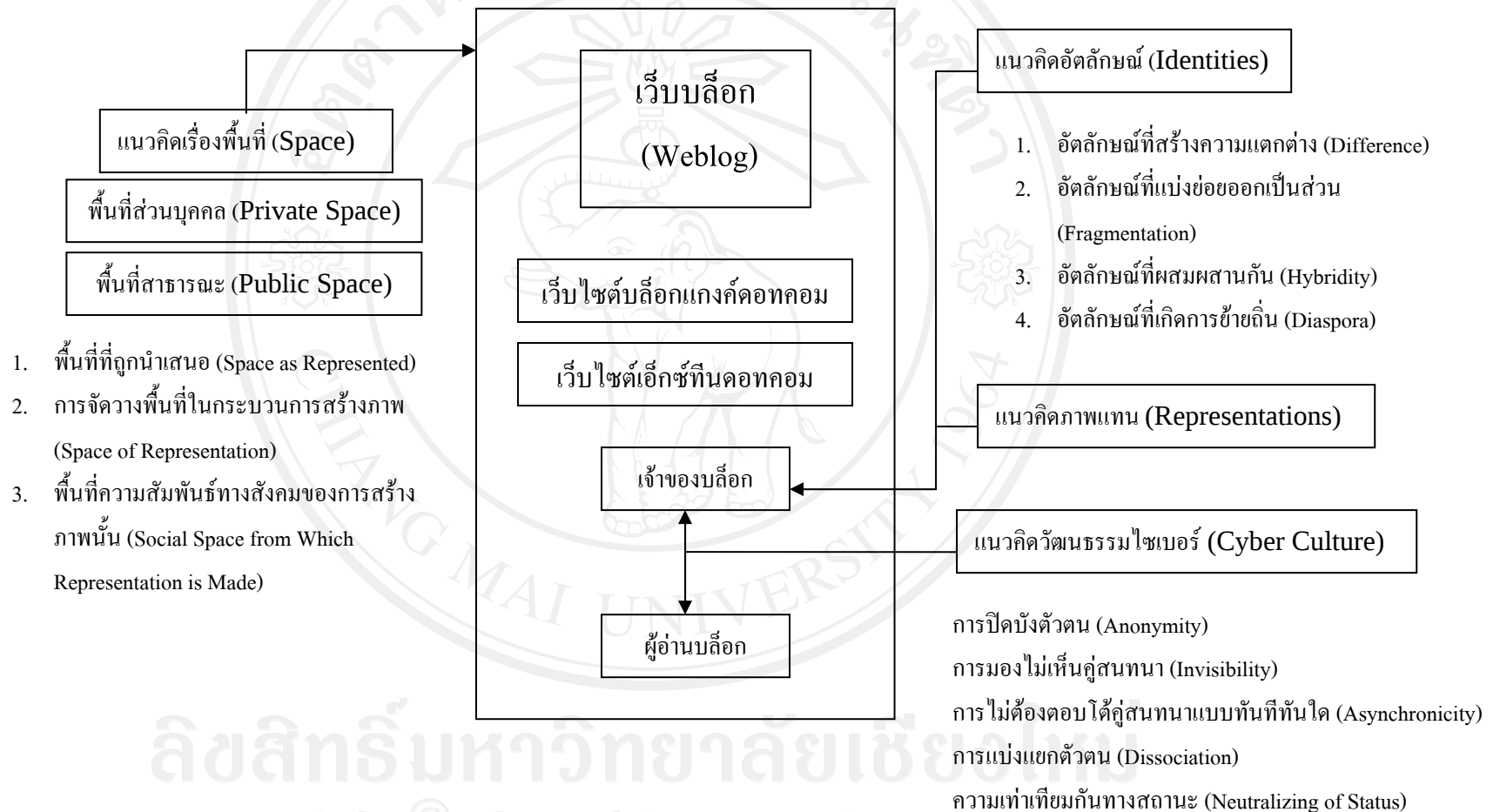
เสรี สืบสงวนวงศ์ ทำการศึกษาเรื่อง “บทบาทหน้าที่และมุมมองทางกฎหมายและจริยธรรมของบล็อกเกอร์และสมาชิกในเว็บบล็อก” งานวิจัยนี้พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทหน้าที่ของบล็อกเกอร์ในเว็บบล็อกเชิงสัมพันธ์กับเทคโนโลยี เป็นการแสดงบทบาท และความจริงเสมือนซึ่งมีความสัมพันธ์กันทั้งการปฏิสังสรรค์ และการกระตุ้นการรับรู้ของผู้ใช้บริการเว็บบล็อก ผู้ศึกษาพบว่าในขณะเดียวกันบทบาทหน้าที่ของบล็อกเกอร์ในเชิงสัมพันธ์กับฐานะสื่อ นั้นเป็นการแสดงบทบาทในฐานะสื่อสมัครเล่น (Nonprofessional) ที่มีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารแทนสื่อกระแสหลัก นอกจากนี้ทัศนคติของบล็อกเกอร์ที่เกี่ยวกับกฎหมาย และจริยธรรม นั้นตัวบล็อกเกอร์เองไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการปฏิบัติตาม เพียงแต่รับรู้ข้อกฎหมายต่างๆ เท่านั้น และความสัมพันธ์ในเชิงธุรกิจนั้นก็ยังมีความสัมพันธ์กับข้อกฎหมายที่มีการตราบัญญัติไว้

วรรณสิกา เชื้อชาติไทย (2546) ทำการวิจัยเรื่อง “ความเหงาในชุมชนเสมือน: กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com” ได้มีการสรุป ลักษณะชุมชนเสมือนในสังคมไทย ไม่มีผลต่อการขยายเครือข่ายสังคมคนเหงา โดยพบสัดส่วนที่น้อยมากของกระทู้บ่งบอกความเหงาเมื่อเทียบกับจำนวนกระทู้ทั้งหมดที่เข้ามาโพส (Post) และกระทู้ที่มีจำนวนคนโพสสูงสุด 3 อันดับแรกของวันในแต่ละกระดานเสวนา ส่วนใหญ่เป็นเรื่องส่วนตัว หรือเรื่องราวในสังคม มากกว่ากระทู้ที่บ่งบอกความเหงาจากการไม่มีเพื่อนในชีวิตจริง รวมทั้งคนกลุ่มใหญ่ในชุมชนเสมือน คือกลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามาหาความสัมพันธ์ใหม่ทั้งเพื่อนใหม่ และเพื่อนต่างประเทศ นอกจากนี้ผู้ศึกษายังพบว่าอินเทอร์เน็ตไม่ใช่ศูนย์รวมของคนเหงาที่แยกตัวจากสังคม โดยกลุ่มคนลักษณะดังกล่าวยังคงมีพฤติกรรมแยกตัวในชุมชนเสมือนเช่นเดียวกับในชีวิตจริง และการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีผลต่อการแยกตัวจากสังคมของบุคคล และช่วงเวลาที่คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตมักเป็นช่วงเวลากลางคืน หรือเวลาที่ทำกิจกรรมคนเดียว รวมทั้งไม่พบบทบาทที่ชัดเจนในการสนับสนุนเครือข่ายสังคมเดิมของบุคคลให้แข็งแกร่งขึ้น ข้อแตกต่างเหล่านี้ ผู้ศึกษาวิเคราะห์ได้ว่าเนื่องมาจากลักษณะทางสังคมที่แตกต่างกัน โดยสังคมไทยยังคงมี “ละแวกบ้าน” ในชุมชนหลงเหลืออยู่ การสื่อสารได้ตอบภายในชุมชนหรือเครือข่ายส่วนบุคคลสามารถกระทำได้ง่าย ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ E-mail จึงเป็นเพียงการส่ง Forward ข้อความดีๆ ให้กัน มากกว่าเป็นในลักษณะของจดหมายโต้ตอบ รวมทั้งสังคมไทยไม่ได้มีลักษณะสันโดษเหมือนในอเมริกา คนไทยจึงยังคงมีการพึ่งพิงสังคมสูง ต้องการการยอมรับจากสังคม ดังนั้นพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเพียงช่องทางการสื่อสารหนึ่ง มากกว่าการละทิ้งสังคม

เพื่อหันหน้าเข้าฟังโลกออนไลน์ และบทบาทใหม่ของอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารที่ช่วยสร้างเครือข่ายสังคมใหม่ให้กับบุคคลที่เครือข่ายสังคมหายไป ด้วยปัจจัยอื่นที่ไม่ใช่สาเหตุจากความบกพร่องในมนุษย์สัมพันธ์ (เช่น แต่งงาน ศึกษาต่างประเทศ) และชุมชนเสมือนแห่งนี้ยังเป็นแหล่งนัดพบของกลุ่มเพศที่สามในสังคมด้วย



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพ 2.1 แสดงแนวคิดทฤษฎี และวิธีการที่นำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์การศึกษา