



อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์



โดย

นายเอกชฌงค์ พรขจรกิจกุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

INTERNET USER IDENTITY IN SOCIAL NETWORK



By

Mr. Eakchayong Pornkajornkijkul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Visual Arts

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2015

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์ ” เสนอโดย นายเอกชฌงค์ พรขจรกิจกุล เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์จักรพันธ์ วิชาสินีกุล

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อดิเรก โลหะกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉันทอมจิตร ชุ่มวงศ์)

...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์ฉันทกร ธรรมนิษา)

...../...../.....

..... กรรมการ
(อาจารย์จักรพันธ์ วิชาสินีกุล)

...../...../.....



55002211 : สาขาวิชาทัศนศิลป์

คำสำคัญ : อັตลัถษณัออนไลน์ / สัถคมออนไลน์

เอกษณงคั พรขจรกัจกุล : อັตลัถษณัของผูัใช้งานบนสัถคมออนไลน์. อารยัที่ปรึกษา
วิทยานัพนษั : อ.จักรพนษั วัลลสนักุล. 82 หน้า.

ยุคสมัยแห่งการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ คนส่วนใหญ่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้
ทุกที่ทุกเวลา เกิดช่องทางปฏิสัมพันธ์ที่ต่างไปจากเดิม สัถคมออนไลน์กระตุ้นให้ผูัใช้งานสร้าง
ตัวแทนประดิษฐ์บนโลกเสมือน ความคลาดเคลื่อนจากกระบวนการถ่ายโอน และเจตนาบิดเบือน
ข้อมูล ตลอดจนทรรสนะที่ต่างกันของผู้รับสาร ทำให้การพิสูจน์ความจริงแท้ของอັตลัถษณั
ออนไลน์ไม่ใช่เรื่องง่าย

คนส่วนหนึ่งใช้งานสัถคมออนไลน์อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงก่อให้เกิดปัญหา ขณะที่
คนอีกส่วนหนึ่งใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ สร้างความเป็นไปได้ด้วยคุณสมบัติของโลกเสมือน
เพื่อปิดช่องว่างที่โลกกายภาพไม่เอื้ออำนวย ในกรอบของปฏิสัมพันธ์บนสัถคมออนไลน์สร้าง
ผลกระทบทั้งด้านลบและด้านบวก เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ซึ่งน่าสนใจที่จะศึกษา

วิทยานัพนษัฉบับนี้ต้องการเสนอ ประเด็นจากปรากฏการณ์การใช้สัถคมออนไลน์
ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในอนาคต จึงทำการศึกษาและตั้งคำถามกับสิ่งที่
กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนในสังคม โดยแยกเป็นประเด็นย่อยทั้งแง่บวกและแง่
ลบ เพื่อกำหนดทัศนคติต่อประเด็นที่ทำการศึกษากันกระบวนการสร้างผลงานศิลปะ

สาขาวิชาทัศนศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานัพนษั.....

55002211 : MAJOR : VISUAL ARTS

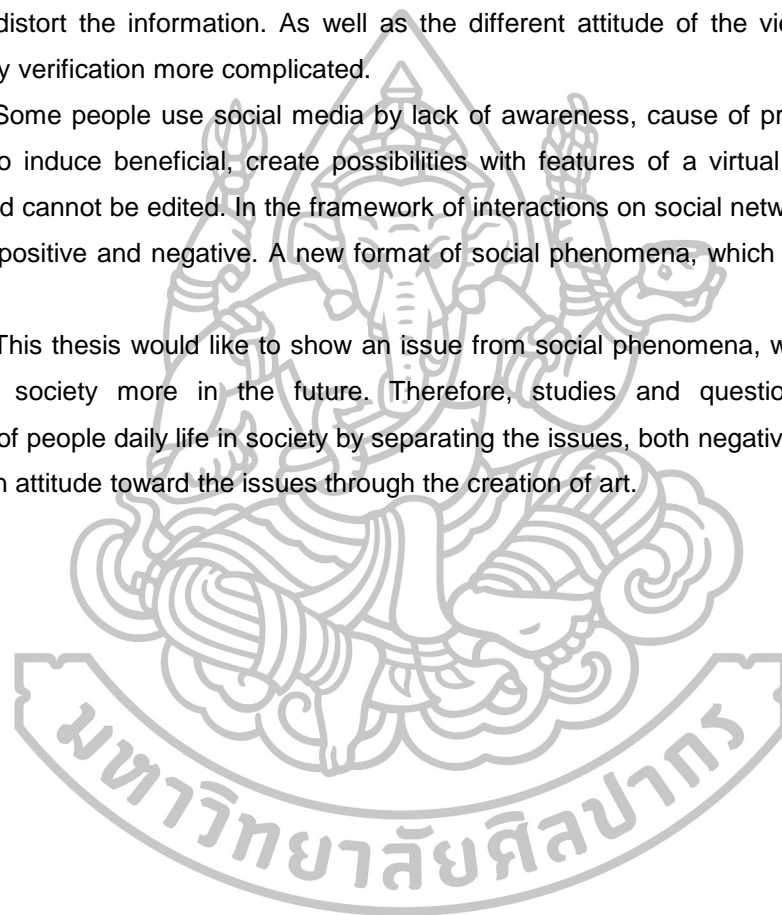
KEY WORD : ONLINE IDENTITY / SOCIAL NETWORK

EAKCHAYONG PORNKAJORNKIJKUL : INTERNET USER IDENTITY IN SOCIAL NETWORK. THESIS ADVISOR : JAKAPAN VILASINEEKUL. 82 pp.

In the age of social media communications, almost people can use the internet anywhere, anytime, to create new ways for interacting, encourage users to present identity in the virtual world. Online identity shifted from the truth, due to the transfer process and deliberately distort the information. As well as the different attitude of the viewer make an online identity verification more complicated.

Some people use social media by lack of awareness, cause of problems. While others use to induce beneficial, create possibilities with features of a virtual world. As the physical world cannot be edited. In the framework of interactions on social networks, make an impact both positive and negative. A new format of social phenomena, which are interesting to study.

This thesis would like to show an issue from social phenomena, which expected to influence society more in the future. Therefore, studies and questions about the phenomena of people daily life in society by separating the issues, both negative and positive. To convey an attitude toward the issues through the creation of art.



Program of Visual Arts

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2015

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์ขอน้อมรำลึกพระคุณของบิดามารดา ผู้ให้กำเนิดและอบรมสั่งสอน อีกทั้งยังช่วยเป็นแรงผลักดันและสนับสนุนการเดินทางสายศิลปะ ขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอาจารย์จักรพันธ์ วิชาสินีกุล ศาสตราจารย์เข็มรัตน์ กองสุข และอาจารย์ภาควิชาประติมากรรมทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดระยะเวลาการศึกษาในระดับปริญญาโทมาบัดนี้

ขอขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง บุคคลที่เคยพบ และอีกหลายสิ่งที่เคยประสบพบเจอ ขอบคุณศิลปินทั้งหลาย ที่ช่วยส่งต่อแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และขอบคุณตนเองที่เปิดรับทุกสิ่งให้เป็นแรงผลักดันในการก้าวเดินต่อไปบนหนทางแห่งศิลปะ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	2
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
สมมุติฐานของการศึกษา.....	4
สมมุติฐานเชิงความคิด.....	4
สมมุติฐานเชิงรูปแบบ.....	4
ขอบเขตของการศึกษา.....	6
วิธีเก็บข้อมูล.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์.....	9
ข้อมูลทฤษฎีอ้างอิง.....	10
แนวคิดอัตลักษณ์จากอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าของ ปอล ริเกอร์.....	10
การวิเคราะห์เชิงละครของ เออร์วิง ก๊อฟมัน.....	12
มโนภาพแห่งตนของ โจเซฟ เมสซี และจอห์น ดักลาส.....	13
ข้อมูลเชิงประจักษ์.....	14
อินเทอร์เน็ต.....	14
ไซเบอร์สเปซ.....	17
สื่อสังคมออนไลน์.....	17
อัตลักษณ์ออนไลน์.....	21
ความเป็นนิรนาม.....	23
ปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์.....	23
แนวคิดสตรีนิยม.....	24
เน็ตไอดอล.....	26

บทที่	หน้า
ข้อมูลกรณีศึกษา.....	27
ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์.....	33
ศิลปกรรมของ โรเบิร์ต โกเบอร์.....	33
ศิลปกรรมของ นิโคลาส ริทเตอร์.....	35
ศิลปกรรมของ คริส เบอร์ดั้น.....	37
3 กระบวนการและองค์ประกอบในการสร้างสรรค์.....	39
ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	39
การประมวลความคิด: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	39
การสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	42
ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	56
การประมวลความคิด: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	56
การสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	58
4 วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์.....	70
บทวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	72
บทวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	75
5 สรุป.....	78
รายการอ้างอิง.....	80
ประวัติผู้วิจัย.....	81

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แผนภาพการวิเคราะห์เชิงละคร.....	13
2	พัฒนาการของอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต.....	16
3	Susanne Ussing, Cyberspace, 1968-70.....	16
4	สถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.....	19
5	สถิติการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลของคนไทย.....	20
6	สถิติการใช้งานระบบปฏิบัติการสังคมออนไลน์.....	20
7	สถิติช่วงอายุที่ใช้ Facebook ของคนไทย.....	21
8	เน็ตไอดอลที่ดังสุดทางเพศกรณีสืบศึกษาที่ 1.....	27
9	เน็ตไอดอลที่ดังสุดทางเพศกรณีสืบศึกษาที่ 2.....	28
10	เน็ตไอดอลที่ดังสุดทางเพศกรณีสืบศึกษาที่ 3.....	29
11	Kaewdiary ชุมชนออนไลน์ของผู้ติดเชื้อ HIV.....	30
12	Robert Gober, Untitled, 1989-90.....	33
13	Robert Gober, Untitled, 1989.....	34
14	Nicolas Ritter, Joining A Group, 2013.....	35
15	Nicolas Ritter, Change the Relationship Status, 2013.....	36
16	Chris Burden, Shoot, 1971.....	37
17	Chris Burden, The Big Wheel, 1979.....	38
18	ภาพร่างรูปที่ 1: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	42
19	ภาพร่างรูปที่ 2: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	43
20	ภาพร่างรูปสุดท้าย: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	44
21	ใช้สีแบ่งเลขเอร์ของส่วนประกอบต่างๆในภาพร่าง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1....	45
22	ตุ๊กตาทองซิลิโคนญี่ปุ่นที่มีต้นแบบมาจากดารานาง AV.....	46
23	เกม Tetris.....	47
24	สัญรูปอารมณ์ต่างๆบน Facebook.....	48
25	จีนโครงและปั้นต้นแบบลอยตัวด้วยดินเหนียว: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	49
26	ถอดพิมพ์ปูนปลาสเตอร์จากต้นแบบลอยตัว: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	50
27	หล่อและตัดเลียนชิ้นงานเพื่อทำต้นแบบติดผนัง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	51
28	ทำต้นแบบชิ้นงานติดผนัง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1.....	52

ภาพที่		หน้า
29	ใช้เครื่องยิงเลเซอร์ช่วยในการตีเส้นตาราง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	52
30	ทำพิมพ์ซิลิโคน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	53
31	พิมพ์ลูกของพิมพ์ครอบซิลิโคน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	53
32	ตกแต่งชิ้นงานไฟเบอร์กลาส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	54
33	ทำสีชิ้นงาน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	55
34	รายละเอียดในชิ้นงานที่สมบูรณ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	55
35	ทดลองหาท่าทางและการถ่ายน้ำหนัก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	58
36	ภาพร่างประติมากรรมปฏิสัมพันธ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	59
37	ไม้กระดานหก.....	60
38	จุดศูนย์กลางของมนุษย์.....	61
39	ทำพิมพ์แบบกลับค่าเพื่อถอดชิ้นงานเรซินใส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	62
40	ถอดและขัดแต่งชิ้นงานเรซินใส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	63
41	เขียนต้นแบบประติมากรรมปฏิสัมพันธ์แท้จริง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	64
42	เตรียมอุปกรณ์ส่วนประกอบประติมากรรม: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	65
43	รายละเอียดส่วนเชื่อมต่อเหล็กท่อ: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	66
44	ประกอบชิ้นงานประติมากรรม: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	67
45	ทดลองใช้งานประติมากรรมก่อนทำสี: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	68
46	ประกอบผลงาน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	69
47	ผลงานเสร็จสมบูรณ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2.....	69
48	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1.....	71
49	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2: วิดีโออาร์ต.....	74
50	ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2: ศิลปะแสดงสด.....	75

บทที่ 1

บทนำ

แต่ละบุคคลบนโลกมีความเป็นปัจเจก แม้แต่ฝ่าฝืนที่มียืนเหมือนกันทุกประการก็มีอุปนิสัยที่ต่างกัน ความเฉพาะในแต่ละบุคคลเรียกกันว่าอัตลักษณ์ หน้าตารูปร่างและการแต่งกายคือการแสดงออกเป็นรูปธรรม ในแง่ของนามธรรมคือบุคลิกลักษณะของบุคคล เราสามารถรับรู้อัตลักษณ์ได้หลายวิธี การมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับเจ้าของอัตลักษณ์ ทำให้สามารถระบุตัวได้ค่อนข้างชัดเจน แต่หากผ่านการบอกเล่าจากผู้อื่นหรือเคยเห็นเพียงภาพถ่าย จะระบุตัวตนจริงของอัตลักษณ์นั้นได้ยาก กล่าวคือ การรับรู้สามารถคลาดเคลื่อนได้จากปัจจัยต่างๆ เป็นอุปสรรคในการตรวจสอบความจริงแท้ของอัตลักษณ์

ก่อนที่เทคโนโลยีจะทันสมัยเช่นปัจจุบัน ในสภาวะปกติมนุษย์เรารับรู้อัตลักษณ์ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่กายภาพ เครื่องมือสื่อสารของเรา คือ วจนภาษาหรือคำพูด และอวจนภาษา เช่น ท่าทาง อากัปกริยา สีหน้า ฯลฯ การปฏิสัมพันธ์เป็นเหมือนสารที่เราส่งถึงผู้รับโดยตรง ซึ่งอัตลักษณ์บุคคลจะค่อยๆ ปรากฏออกมาเสมือนการต่อชิ้นส่วนที่ละนิด หมายความว่า ยิ่งเรามีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลผู้หนึ่งมากเท่าไร ก็จะสามารถรับรู้อัตลักษณ์ของเขาได้ชัดยิ่งขึ้นเท่านั้น

แต่ในยุคสมัยแห่งการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ ผู้คนส่วนใหญ่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟนได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วโลก ทำให้เกิดช่องทางปฏิสัมพันธ์และรับรู้อัตลักษณ์ที่ต่างไปจากเดิม เราสามารถถ่ายโอนอัตลักษณ์ของเราบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่เอื้อให้ผู้คนนำเสนอตนเองและติดต่อกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก เช่น Facebook, Hi5, Twitter, Blogger ฯลฯ สังคมเสมือนแปรเปลี่ยนการกระทำกายภาพให้เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสื่อสารในรูปแบบใหม่ เช่น การแสดงความคิดเห็นผ่านข้อความ (comment) แสดงความชื่นชอบ (like) และแบ่งปันข้อมูล (share)

เว็บไซต์สังคมออนไลน์กระตุ้นให้ผู้ใช้อัปโหลดอัตลักษณ์ของตน ใส่ข้อมูลส่วนตัว (ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประกาศว่าสนับสนุนข้อมูลที่เป็นจริง) อัปโหลดภาพ Profile บอกรายละเอียดส่วนตัว เช่น ที่ทำงาน การศึกษา ที่อยู่ ความสนใจ เข้าร่วมกลุ่ม ฯลฯ เพื่ออธิบายว่าเราคือใคร กระนั้นอัตลักษณ์ที่ปรากฏบนสังคมออนไลน์เป็นคนละส่วนกับอัตลักษณ์จริง

คือตัวแทนประดิษฐ์จากทัศนคติของผู้ใช้งาน อาจไม่สอดคล้องกับอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ อีกทั้งความคลาดเคลื่อนจากกระบวนการถ่ายโอนข้อมูล คือแสดงข้อมูลที่เป็นเลี้ยวส่วนให้ปะติดปะต่อตามทัศนคติของผู้รับสารแต่ละคน ทำให้ภาพลักษณ์ที่แต่ละคนรับรู้ต่างกัน และยังห่างไกลอัตลักษณ์จริงมากขึ้น หากผู้ใช้งานเจตนาบิดเบือนข้อมูลของตนเอง ความซับซ้อนของบริบทเหล่านี้ ทำให้การพิสูจน์ความจริงแท้ของอัตลักษณ์ออนไลน์ไม่ใช่เรื่องง่าย

คุณสมบัติของเครื่องมือสร้างผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้งาน สังคมไทยใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในแง่มุมมองของผู้บริโภค เพราะเราไม่ได้เป็นผู้ผลิตที่สร้างและกำหนดคุณสมบัติของเครื่องมือ คนส่วนหนึ่งจึงใช้งานโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เกิดปัญหาแก่สังคมของเรา เช่น การแสดงความเห็นโต้ตอบที่รุนแรง นำไปสู่ข้อพิพาทระหว่างแต่ละกลุ่ม เหตุจากคุณสมบัติที่สามารถโต้ตอบกันได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้า ทำให้ผู้ใช้กล้าแสดงความเห็นแบบสุดโต่ง หากผู้ใช้งานตระหนักรู้เท่าทัน ไม่หลงไปกับการเร้าจากการโต้ตอบแบบจับใจ ในอีกแง่หนึ่งการใช้งานเอื้อให้เราสามารถจัดการกับข้อความที่จะส่ง สามารถเพิ่มโอกาสให้คู่สนทนายอมรับความเห็นต่างอย่างประนีประนอม

ในยุคที่พัฒนาเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด กล่าวคือช่วงก่อนหน้านี้นั้นเราเคยอยู่กับการมีปฏิสัมพันธ์บนโลกกายภาพเท่านั้น ทำให้เกิดข้อสังเกตว่า ในช่วงแรกมุมมองต่อสื่อสังคมออนไลน์เป็นเพียงทัศนคติอย่างผิวเผิน ต่อเมื่อใช้งานกันอย่างแพร่หลายกลายเป็นเครื่องมือจำเป็นอย่างหนึ่งในชีวิต เราจึงเริ่มเห็นความสำคัญในบทบาทของตัวสื่อ เครื่องมือสร้างผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนและก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นทั้งผลดีและผลเสีย เกิดการตั้งคำถามกับสิ่งที่ผลออกันขึ้น กลายเป็นที่มาของความสนใจในการจัดทำหัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ความเป็นมาและความสำคัญ

อัตลักษณ์บุคคลหมายถึง การอธิบายคุณลักษณะเชิงนามธรรมของบุคคล ในสภาวะปกติ การมีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่ที่เป็นจริงทำให้เรารับรู้อัตลักษณ์ซึ่งกันและกัน แต่ในปัจจุบันสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรา การสร้างความสัมพันธ์บนพื้นที่เสมือนในอินเทอร์เน็ต จึงทำให้เกิดช่องทางใหม่ในการรับรู้อัตลักษณ์

ขณะที่โลกกายภาพ อัตลักษณ์ถูกแสดงออกโดยตรงไปตรงมา แต่ในสังคมออนไลน์ อัตลักษณ์ของบุคคลถูกนำเสนอผ่านการอัปโหลดข้อมูล กระบวนการให้ข้อมูลนี้เอง อาจทำให้ผู้อื่นรับรู้อัตลักษณ์ที่คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง ซึ่งผู้ใช้งานส่วนหนึ่งมีความตั้งใจทำให้คลาดเคลื่อน เพื่อใช้เรียกผลตอบแทนที่ตรงตามเจตจำนง จากผู้ที่ไม่ตระหนักถึงมายาคติของภาพลวง

ทุกวันนี้ ผู้คนที่เชื่อมต่อกับพื้นที่สังคมออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น ทำให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อกลับมามีชีวิตจริงของเรามากขึ้น เราจึงควรจะใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ ทำให้คาดการณ์ได้ว่าประเด็นผู้ใช้งานกับสังคมออนไลน์นี้ จะมีความหนักหน่วงมากขึ้นเรื่อยๆ จึงเกิดความสนใจจะศึกษา และนำมาสู่วัตถุประสงค์ที่แยกย่อยต่อไป

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

มุ่งหมายสร้างความตระหนักแก่ผู้ชมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากการวิเคราะห์พบว่า สื่อสังคมออนไลน์มีคุณสมบัติเป็นดาบสองคม มีคุณประโยชน์หากใช้อย่างถูกวิธีและมีโทษหากใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ มีแนวโน้มว่าผู้ใช้งานส่วนหนึ่งจะลุ่มหลงไปกับอัตลักษณ์เสมือน ไม่ตระหนักถึงความเป็นจริง สิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ส่งผลกระทบต่อสังคมจริงอย่างเลี่ยงไม่ได้ การสร้างความตระหนักในคุณสมบัติของตัวสื่อ เพื่อสามารถใช้เป็นเครื่องมือก่อประโยชน์สูงสุดให้สังคมก้าวไปข้างหน้าอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องการแสดงทัศนคติต่อประเด็นดังกล่าว ผ่านการนำเสนอผลงานประติมากรรม มีประเด็นแยกย่อยดังนี้

1. อัตลักษณ์ออนไลน์ที่เรียกร้องความนิยมโดยนำเสนอความขั้วขานทางเพศ

บนโลกออนไลน์ เรียกผู้ใช้งานที่มียอดคนดูจำนวนมากว่าเน็ตไอดอล หญิงสาวหน้าตาปร่างดีจำนวนหนึ่งยินดีที่ตนเองได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ด้วยการใช้ความดึงดูดทางเพศนำเสนอตนเอง จากการสังเกตพบว่าความนิยมดังกล่าว มิใช่เพราะเห็นคุณค่าในตัวบุคคล แต่เป็นเพียงการให้ค่ากับรูปร่างนอก ส่งผลให้ผู้สร้างอัตลักษณ์ถูกมองเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางเพศ มีการสร้างอัตลักษณ์ประเภทดังกล่าวอย่างแพร่หลาย ผลิตซ้ำว่าทกรรมให้ผู้หญิงกลายเป็นวัตถุรองรับทางเพศ ส่งผลกระทบต่อให้เกิดการกดขี่ทางเพศกลับสู่สังคมกายภาพ จึงทำการศึกษาเพื่อสร้างผลงานแสดงให้ผู้ชมเห็นมายาคติของภาพลวง ถูกคิดถึงการสร้างค่านิยมที่ส่งผลกระทบต่อ

2. อัตลักษณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ศึกษาการใช้สังคมออนไลน์ในการมีปฏิสัมพันธ์ กลุ่มเครือข่ายบางกลุ่มสร้างขึ้นเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มนุษย์แต่ละคนมีปัญหาในชีวิต ผู้คนจำนวนหนึ่งไม่สามารถเปิดเผยปัญหาของตนในโลกกายภาพได้ เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์ ซึ่งไม่สามารถแสดงตัวตนอย่างเปิดเผย เพราะเกรงจะได้รับผลกระทบแง่ลบจากสังคม แต่กระบวนการในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้มีปัญหาสามารถเติมเต็มซึ่งกันและกัน มุ่งศึกษาการใช้งานสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดคุณประโยชน์ และแสดงสภาวะดังกล่าวผ่านงานสร้างสรรค์

สมมุติฐานของการศึกษา

ในแง่ของการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา และแสดงทัศนะผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน มีสมมุติฐานในเชิงความคิดและในด้านรูปแบบโดยสังเขปดังนี้

สมมุติฐานเชิงความคิด

1. อັดลัษณ์ออนไลน์ที่เรียกร็องความนิยมโดยนํ้าเสนอความช่วยเหลือทางเพศ

วัยรุ่นส่วนหนึ่งนํ้าเสนออັดลัษณ์ของตนในโลกออนไลน์ ด้วยความช่วยเหลือทางเพศ มีแรงผลักดันจากการโหวต กระตุ้นให้ภาพลัษณ์แสดงออกในทิศทางดังกล่าว หญิงสาวเหล่านั้น จงใจประดิษฐ์ภาพลัษณ์ที่ผู้ชมพอใจ สังเกตจากการแสดงท่าทาง มุมกล้อง หรือการแต่งกายที่ไปในแนวทางเดียวกันระหว่างเน็ตไอดอลแนวช่วยเหลือแต่ละคน ด้วยรางวัลจากคนดู เช่น คํ้าชม (หลายครั้งเจ็อบนมาด้วยถ็อยคํ้าคุกคามทางเพศ) หรือยอดไลค์จํ้านวนมาก ทำให้ผู้นํ้าเสนอภูมิใจในคํ้านิยมที่ผิด เนื่องจกเป็นการตอกยั้วาทกรรมให้เพศหญิงกลายเป็นเครื่องตอบสนองความต้องการทางเพศ เพื่อชี้ทัศนัะดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึง อັดลัษณ์เทียมที่ช่วยเหลือทางเพศ การกระทำจากกลุ่มผู้ชมในโลกออนไลน์ เน้นจุดดึงดูดความสนใจจนเกินจริง และบรรยากาศที่ต่างจากปกติวิสัย

2. อັดลัษณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

บนโลกกายภาพปัญหาบางประการไม่สามารถเปิดเผยต่อบุคคลอื่น แต่บนโลกออนไลน์ผู้ใช้งานสามารถสร้างเครือข่าย ยึดโยงผู้คนที่อยู่ต่างพื้นที่ ใช้คุณสมบัตินิรนามที่สามารถกระทำไ้บนสังคมออนไลน์ สามารถเลือกแสดงอັดลัษณ์เพียงบางส่วน เพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงในการมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อป้องกันผลกระทบแง่ลบต่อตัวตนกายภาพ ดังเช่นกลุ่มผู้ป่วย HIV ซึ่งถูกวาทกรรมสมัยเก่ากดทับว่าเป็นกลุ่มผู้มีพฤติกรรมสํ้าสอนและถูกผลัคเป็นชายขอบ กลุ่มคนดังกล่าวไม่สามารถแสดงตนว่าเป็นผู้คิดเชื่อไ้บนโลกกายภาพ กระทั่งพบว่าสังคมออนไลน์เป็นทางออกที่ตอบโจทย์ กล่าวคือประเด็นนี้ศึกษาการใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือเอื้อประโยชน์แก่โลกออฟไลน์ เพื่อแสดงสภาวะของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมีอັดลัษณ์ที่ประกอบไ้ด้วยความนิรนาม

สมมุติฐานเชิงรูปแบบ

เห็นความเป็นไปไ้ที่จะเสนอแนวคิดดังกล่าวด้วยกระบวนการทางประติมากรรม ในการนํ้าเสนอเรื่องสังคมออนไลน์ โดยใช้แนวความคิดเกี่ยวกับความตรงข้าม หรือทวิลัษณ์ เพื่อสื่อให้เห็นนิยามความหมาย การอธิบายโดยชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นคู่ตรงข้าม เช่น เราจะเข้าใจสั้วาไ้ชัดเมื่อเรารู้จักสั้วาคํ้า จะเข้าใจสิ่งที่ถูกเมื่อเราเห็นว่าอะไรผิด เป็นต้น ในแง่นี้เป็นการทำให้คนตระหนักถึงสิ่งที่ไม่มืตัวตน (สังคมออนไลน์) โดยทำให้เห็นการมีอยู่ (ประติมากรรม)

1. อัตลักษณ์ออนไลน์ที่เรียกร้องความนิยมโดยนำเสนอความช่วยวนทางเพศ

การออกแบบสื่อ (key visual) - รูปสาววัยรุ่นนิรนาม ลักษณะเหมือนจริงแบบ ตึกตายาง แสดงนัยยะของความเป็นตัวแทน (representation) และการกลายเป็นวัตถุทางเพศ แสดง ท่าทางอาการของผู้ที่ไม่รู้ตัวว่าตนถูกกระทำ

รูปร่างและรูปทรง (shape & form) - ใช้เส้นแบ่งกำหนดหน่วยย่อยซ้อนทับบน รูปทรงหลัก อธิบายการมีหลายภาพลักษณะทับซ้อนบนรูปสาววัยรุ่นที่เป็นรูปทรงหลัก

รายละเอียด (detail) - รอยต่อของการซ้อนทับ ใช้ลักษณะจุดภาพบนจอแสดงผล (pixel) ชักจูงผู้ชมให้นึกถึงภาพสื่อดิจิทัล ทั้งยังเป็นการเอื้อให้ใช้การซ้อนทับแบบรอยต่อสลับกัน (interlocking) อย่างกลมกลืน รูปคนใช้การบิดเบือนสีด้วยการใช้ filter ตกแต่งรูปภาพด้วย application และใช้สีที่ทำให้นึกถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

พื้นที่ (space) - วัตถุบนโลกจริงต่างอยู่ภายใต้กฎแรงโน้มถ่วง ดังนั้นพื้นที่เสมือน ควรมีตรรกะต่างจากหลักการดังกล่าว ประติมากรรมรูปคนในท่านอน แต่ใช้การติดตั้งเจตนาให้ รู้สึกว่ามีแรงดึงดูดมาจากผนัง อีกทั้งแสดงอาการกำลังระหว่างพื้นที่กายภาพ (3มิติ) และพื้นที่ที่ไม่มีมวล (2มิติ)

กลยุทธ์ (strategy) - เจตนาให้เห็นรูปหุ่นตัวแทน ถูกพันธนาการและลวนลาม โดยสัญลักษณ์ของการกระทำจากผู้คนบนสังคมออนไลน์ ผู้ชมจะรับรู้บริบทที่มีความต่างจาก สถานะปกติ เช่น การถูกยึดในท่านอนบนผนัง ความเป็นมวลที่จมในระนาบ

2. อัตลักษณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

การออกแบบสื่อ - รูปคนจำนวนตั้งแต่ 2 ขึ้นไป อยู่ในอิริยาบถที่ร่างกายมีการ เชื่อมต่อกัน แสดงสถานะของการเกื้อกูลหรืออำนวยความสะดวกซึ่งกันและกัน

รูปร่างและรูปทรง - ตัวผลงานแสดงเพียงเค้าโครง ที่จะป็นรูปสมบูรณ์ต่อเมื่อคน เข้ามามีส่วนร่วม เจตนาให้รูปร่างเป็นสื่อกลางให้คนเข้ามาปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

วัสดุ - เรซินโปร่งแสง สามารถมองเห็นรูปร่างได้อย่างเลือนลาง แสดงการมีตัวตนภายใต้ สื่อกลาง อีกส่วนคือเหล็กท่อประกอบเป็นเครื่องเล่น “ไม้กระดานหก” ออกแบบด้วยเส้นโค้งเพื่อ ล้อกับการแกว่งไปมา

พื้นที่ - ตัวผลงานมีลักษณะแบ่งแยกพื้นที่ระหว่างผู้ชมกับผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ อีกทั้ง ทำหน้าที่แบ่งพื้นที่ระหว่างผู้มีส่วนร่วม 2 คน ด้วยส่วนที่เป็นเรซินโปร่งแสง

กลยุทธ์ - ประติมากรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive sculpture) เป็นเครื่องมือสร้าง สถานะเอื้ออำนวยต่อกัน ผ่านวิธีการถ่ายเทน้ำหนักรักษาสมดุลระหว่างคู่ปฏิสัมพันธ์

ขอบเขตของการศึกษา

ผู้ให้บริการสังคมออนไลน์ (Social Media Service)

1. Facebook - ผู้ให้บริการสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด ด้วยรูปแบบที่เอื้อให้ผู้ใช้งานสามารถนำเสนอตนเองบนโลกออนไลน์ ฟังก์ชันหลากหลายตอบสนองความต้องการของสังคม เช่น เผยแพร่ข้อมูล แสดงความสนใจ รวมกลุ่ม แลกเปลี่ยนความเห็น เสนอข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น อีกทั้งเป็นสิ่งที่ผู้คนเผลอคุ้นชินจนลืมตั้งข้อสงสัย ขณะที่ได้รับผลกระทบทั้งในแง่พฤติกรรมของผู้คนและปรากฏการณ์ทางสังคม

2. Pantip - ผู้ให้บริการสังคมออนไลน์รูปแบบกระดานสนทนา (webboard) สมาชิกสามารถตั้งกระทู้ให้คนอื่นเข้ามาตอบ มีการจัดหมวดหมู่ในการสนทนาแต่ละประเภท เช่น อาหาร การเมือง ท่องเที่ยว ศิลปะ เป็นต้น เคยสร้างปรากฏการณ์ที่เชื่อมโยงกับโลกกายภาพ เช่น การตรวจสอบความจริงเปิดเผยต่อสาธารณะ และมักถูกสื่ออื่นเช่นข่าวโทรทัศน์อ้างอิงอยู่บ่อยครั้ง รูปแบบของเว็บให้ความสำคัญกับข้อมูลมากกว่าการนำเสนอตัวตน สามารถพบการใช้ความนิรนามเป็นเรื่องปกติในพื้นที่ดังกล่าว

กรณีศึกษา (Case Study)

- เน็ตไอดอล (Net Idol) หญิงสาวที่แสดงภาพลักษณ์ดึงดูดทางเพศ
- การใช้เครือข่ายออนไลน์ของผู้ป่วย HIV

ทฤษฎีอ้างอิง (Theory)

- อัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า - ปอล ริคัวร์ (Paul Ricoeur)
- การวิเคราะห์เชิงละคร - เออร์วิง กอฟมัน (Erving Goffman)
- มโนภาพแห่งตน - โจเซฟ แมสซี และจอห์น ดักลาส (Joseph Massie and John Douglas)

ศิลปิน (Artist)

- เออร์วิน เวิร์ม (Erwin Wurm)
- ฮวน มูโนซ (Juan Munoz)
- นิโกลาส ริทเทอร์ (Nicolas Ritter)

วิธีเก็บข้อมูล

1. การสังเกต - เป็นวิธีที่ใช้เวลายาวนานในการพิจารณาหัวข้อสังคมออนไลน์ ศึกษาบริบทแวดล้อมในประเด็นที่ทำการศึกษา ค้นคว้าแบบกรณีศึกษาและสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้ศึกษาใช้งานสังคมออนไลน์เพื่อสังเกตการณ์ในพื้นที่ดังกล่าว จดบันทึกและพิจารณา จำแนกองค์ประกอบของเรื่องเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ แล้วแปลงแนวคิดสู่คำถามในการศึกษาดังนี้

- 1.1 เน็ตไอดอล (Net Idol) หญิงสาวที่แสดงภาพลักษณ์ดึงดูดทางเพศ
 - 1.1.1 คุณลักษณะอัตลักษณ์ของเน็ตไอดอลที่ดึงดูดทางเพศเป็นอย่างไร
 - 1.1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเน็ตไอดอลกับผู้ชมเป็นอย่างไร
 - 1.1.3 ปรัชญาการณดังกล่าวมีความเชื่อมโยงกับโลกกายภาพอย่างไร
- 1.2 การใช้เครือข่ายออนไลน์ของผู้ป่วย HIV
 - 1.2.1 ผู้ใช้งานดังกล่าวนำเสนออัตลักษณ์ออนไลน์ของตนอย่างไร
 - 1.2.2 สถานะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในเครือข่ายดังกล่าวเป็นอย่างไร

2. การสัมภาษณ์แบบการเล่า - สัมภาษณ์ผู้ใช้งานสังคมออนไลน์ กำหนดหัวข้อในการสัมภาษณ์โดยปล่อยให้ผู้เล่ามีอิสระ สนับสนุนให้อธิบายตามความคิดเห็นและการให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องที่มีความสำคัญในคุณค่าของผู้เล่าเป็นหลัก ผู้ศึกษานำข้อมูลที่ได้อาจจัดระเบียบตามโครงสร้างของเรื่องเพื่อหาข้อสรุปต่อประเด็น ซึ่งในการศึกษาสามารถเก็บข้อมูลแบบการเล่าดังนี้

2.1 ข้อมูลจากโลกออนไลน์ - การแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่ตรงกับประเด็นในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ความเห็นของเน็ตไอดอลและผู้ชม ความเห็นในกระทู้เว็บ Pantip เป็นต้น

2.2 ข้อมูลจากโลกกายภาพ - สัมภาษณ์ความคิดเห็นของคนที่รู้จักที่ใช้งานสังคมออนไลน์ เกี่ยวกับประเด็นที่ทำการศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ (Definitions of Specific Terms)

อัตลักษณ์ (Identity) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งสามารถใช้เป็นตัวแทน (representative) บ่งชี้ข้อบ่งชี้ถึงสิ่งนั้นอย่างเข้าใจตรงกัน อัตลักษณ์มีนัยยะเรื่องของการตรวจสอบ นิยามและตีความ ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นโดยประกอบสร้างจากบริบทเชิงพื้นที่และเวลาที่หลากหลาย สัมพันธ์กับการยอมรับในความเป็นปัจเจก

ภาพลักษณ์ (Image) คือ ภาพที่เกิดขึ้นในใจของผู้รับรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะที่ปรากฏของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ในแง่ของตัวบุคคลภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นหรือถูกสร้างอย่างมีวัตถุประสงค์ เช่น เพื่อทำให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจหรือสร้างความน่าเชื่อถือ ภาพลักษณ์ที่ปรากฏมีทั้งมิติของภาพลักษณ์ส่วนตัว (private image) และมิติของภาพลักษณ์สาธารณะ (public image) ผสมกัน

ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งหรือมากกว่า ผ่านการกระทำหรือกิจกรรมโต้ตอบ ทำให้เกิดการแปรผันหรือปฏิกิริยา จนได้ผลลัพธ์บางอย่าง

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง ฐานข้อมูล (platform) ที่ถูกใช้งานเพื่อมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้อื่นผ่านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มีรูปแบบจำลองการมีปฏิสัมพันธ์จากสังคมจริง ผู้ใช้งานสามารถรับส่งข้อมูลที่เป็นสื่อดิจิทัล เช่น เนื้อหา ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เพลง เป็นต้น

โลกกายภาพ (Reality World) หมายถึง พื้นที่ที่ตัวตนกายภาพของเราดำรงอยู่ วัตถุประสงค์เป็นมวลสารจับต้องได้ มีบริบทที่แตกต่างไปในแต่ละพื้นที่ เราสามารถรับรู้โดยการมองเห็น ฟังเสียง รับรส รับกลิ่น และการสัมผัส ก่อนที่จะประมวลผลผ่านความรู้สึกร่างกาย

โลกเสมือน (Virtual World) หมายถึง พื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีฐานจากโลกกายภาพ สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้หลายคนพร้อมๆกัน ใช้ข้อมูลดิจิทัลในการนำเสนอ เช่น ภาพ (ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ) เสียง (ข้อความเสียง เพลง) เมื่อทำการอัปโหลดจะมีการตอบสนองเกิดขึ้นทันที ผู้ใช้งานสามารถสร้างและเปลี่ยนแปลงข้อมูลบนโลกเสมือนได้เอง ข้อมูลในโลกเสมือนจะถูกบันทึกไว้และคงอยู่ แม้ว่าผู้ใช้จะไม่ได้เข้าสู่ระบบก็ตาม



บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

การศึกษา มีข้อมูลที่ต้องทำความเข้าใจเพื่อประมวลความคิด โดยแยกเป็น 3 ประเภทหลัก ข้อมูลทฤษฎีอ้างอิงเพื่อเป็นกรอบความคิดกำหนดแนวทางวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาเพื่อสร้างทัศนคติ ข้อมูลเชิงประจักษ์คือเนื้อหาจากสัมพันธบทของประเด็นรวมทั้งกรณีศึกษา ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์จากศิลปินที่ให้อิทธิพล ทั้งในแง่ของแนวคิด กลวิธี หรือกระบวนการแสดงออก จากข้อมูลทั้งหมด ผู้ศึกษาจึงสามารถประมวลข้อมูลเพื่อสร้างทัศนคติต่อประเด็นศึกษา

1. ข้อมูลทฤษฎีอ้างอิง

1.1 แนวคิดอัตลักษณ์จากอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าของ ปอล ริเกอร์ (Paul Ricoeur) -
ฐานในการวิเคราะห์ระหว่างอัตลักษณ์บนโลกกายภาพและอัตลักษณ์บนโลกเสมือน

1.2 การวิเคราะห์เชิงละครของ เออร์วิง ก๊อฟมัน (Erving Goffman) - อธิบายการ
แสดงออกของบุคคลเทียบเคียงกับการแสดงละครเวที ใช้วิเคราะห์การแสดงออกของผู้ใช้งานบน
โลกออนไลน์

1.3 มโนภาพแห่งตนของ โจเซฟ แมสซี และจอห์น ดักลาส (Joseph Massie and
John Douglas) - ทัศนะต่อตัวตนจากมุมมองที่ต่างกัน เพื่ออธิบายการออกแบบสร้างตัวตนออนไลน์

2. ข้อมูลเชิงประจักษ์

2.1 อินเทอร์เน็ต - ความเป็นมาและการใช้งานเบื้องต้น

2.2 โซเชียลสเปซ - นิยามของพื้นที่เสมือนบนสังคมออนไลน์

2.3 สื่อสังคมออนไลน์ - สังคมจำลองบนโลกอินเทอร์เน็ต

2.4 อัตลักษณ์ออนไลน์ - กระบวนการสร้างและคุณสมบัติ

2.5 ความเป็นนิรนาม - การสร้างอัตลักษณ์แบบไม่เปิดเผยตัวตน

2.6 ปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

2.7 แนวคิดสตรีนิยม - การถูกจ้องมอง การถูกทำให้กลายเป็นวัตถุทางเพศ และ
การคุกคามทางเพศ เป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์ประเด็นเน็ตไอดอลที่ดึงดูดทางเพศ

2.8 เน็ตไอดอล - การสร้างอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์รูปแบบหนึ่ง

2.9 ข้อมูลกรณีศึกษา

2.9.1 เน็ตไอดอลที่ดังคูดทางเพศ - ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์บนสังคมออนไลน์ รูปแบบหนึ่งที่สะท้อนค่านิยมบางส่วนเชื่อมโยงถึงโลกกายภาพ ศึกษาจากกรณีตัวอย่างที่มีรูปแบบดังกล่าว

2.9.2 การใช้เครือข่ายออนไลน์ของผู้ป่วย HIV- ศึกษาการใช้สังคมออนไลน์เพื่อก่อประโยชน์ กลุ่มผู้ป่วย HIV ใช้สังคมออนไลน์เป็นทางออก เพื่อปรึกษาและแก้ปัญหาที่กระทำได้ยากบนโลกกายภาพ กรณีศึกษาแก้วไคอารี

2.9.3 ตารางสรุปประเด็นที่ได้จากกรณีศึกษา

3. ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์

3.1 ศิลปกรรมของ โรเบิร์ต โกเบอร์ (Robert Gober)

3.2 ศิลปกรรมของ นิโคลาส ริทเตอร์ (Nicolas Ritter)

3.3 ศิลปกรรมของ คริส เบอร์ดัน (Chris Burden)

1. ข้อมูลทฤษฎีอ้างอิง

1.1 แนวคิดอัตลักษณ์จากอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าของ ปอล ริเกอร์ (Paul Ricoeur)

คำว่า “อัตลักษณ์” หมายความว่า คุณสมบัติเฉพาะของตัวตน ที่ใช้บ่งชี้สิ่งต่างๆ ในแง่ความเป็นปัจเจก ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Identity จากรากศัพท์ภาษาละติน Identitas เดิมใช้ Idem หมายความว่า เหมือนกัน (same) อัตลักษณ์จึงมี 2 นัยยะ คือ แง่ของความเหมือนและความเป็นลักษณะเฉพาะ อัตลักษณ์มิได้มีอยู่หรือกำเนิดขึ้นมาพร้อมคนหรือสิ่งของ แต่ถูกสร้างโดยกระบวนการทางสังคม มีลักษณะไม่แน่นอนตายตัวเป็นพลวัตอยู่ตลอดเวลา¹ การทำความเข้าใจอัตลักษณ์เป็นเรื่องซับซ้อน มีแนวคิดมากมายที่นักปรัชญาอธิบายเรื่องของอัตลักษณ์ตั้งแต่อดีต

การศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์นี้ หยิบยกการพิจารณาอัตลักษณ์จากแนวคิดของ ปอล ริเกอร์ มาใช้ในการอธิบาย แนวคิดดังกล่าวมีการจำแนกหลักอยู่ 2 แนวทาง แง่ของการพิสูจน์อัตลักษณ์ที่เป็นสิ่งเดียวกัน (Sameness) กับการอธิบายอัตลักษณ์ที่เป็นตัวตน (Selfhood) ซึ่งเป็นฐานของแนวคิดอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่าของริเกอร์

อัตลักษณ์ที่เป็นสิ่งเดียวกันใช้พิสูจน์ความเป็นสิ่งเดียวกัน ประกอบด้วยการพิสูจน์ความเหมือน (reidentification of the same) และความคล้ายกันอย่างที่สุด (extreme resemblance) การพิสูจน์ความเหมือนเพื่อบ่งชี้สิ่งเดียวกันในต่างช่วงเวลามีช่องโหว่ ความคล้ายกันอย่างที่สุดสามารถใช้เป็นเกณฑ์ทางอ้อมตัดสินว่าเป็นสิ่งเดียวกันได้ แต่ยังคงมีองค์ประกอบคือความ

¹ ประสิทธิ์ ลิปรีชา, การสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง: วาทกรรมอัตลักษณ์ (กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮ้าส์, 2547), 33.

ต่อเนื่องโดยไม่ถูกขัดจังหวะ (uninterrupted continuity) เชื่อมโยงให้เข้าใจความเปลี่ยนแปลง จนสามารถบอกได้ว่าคนคนหนึ่งเมื่อ 20 ปีก่อนกับเวลานี้เป็นคนคนเดียวกัน หมายความว่า เป็นการก้าวข้ามปัญหาที่เกิดจากการหาสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลง²

อัตลักษณ์ที่เป็นตัวตนเกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะ (character) และการรักษาสัจจะ (keeping one's word) บุคลิกลักษณะคือองค์รวมของคุณสมบัติเฉพาะตัวทำให้เราสามารถบ่งชี้ว่าปัจเจกบุคคลเป็นคนเดียวกันได้ ประกอบด้วยแนวโน้มพฤติกรรม (lasting disposition) สิ่งที่สัมพันธ์กับแนวโน้มพฤติกรรมคือนิสัย (habit) มีอยู่ 2 อย่าง คือ นิสัยที่กำลังบ่มเพาะ (being formed) และนิสัยดั้งเดิม (habit acquired) แสดงถึงเรื่องของเวลานิสัยสามารถแปรเปลี่ยน นิสัยทำให้เกิดแนวโน้มพฤติกรรมเฉพาะตัว (trait) กลายเป็นสัญลักษณ์เฉพาะตัวที่ถูกจำไว้ใช้บ่งชี้ว่าเป็นคนเดียวกัน³ “การรักษาสัจจะ” เป็นสิ่งที่แสดงความจริงใจของตัวตน (self-constancy) เป็นการปฏิเสธความเปลี่ยนแปลง รักษาความคงเส้นคงวาของตัวตนในช่วงเวลา ระหว่างความเป็นสิ่งเดียวของบุคลิกลักษณะกับความคงเส้นคงวาของตัวตนมีช่องว่าง ริเกอร์เติมเต็มช่องว่างดังกล่าวด้วยอัตลักษณ์แบบเรื่องเล่า⁴ เป็นการแสดงความต่อเนื่องและสร้างความชอบธรรมในการบ่งชี้ปัจเจกบุคคลในต่างวาระ

เราสามารถเข้าใจผู้อื่นได้โดยผ่านสัญลักษณ์ (sign) เพราะฉะนั้นการเข้าใจผู้อื่นมาจากการตีความสัญลักษณ์ที่ผลิตจากผู้อื่น กลับกันผู้อื่นก็สามารถเข้าใจเราผ่านสัญลักษณ์จากเราเช่นกัน ในแง่นี้การเข้าใจบุคคลย่อมเป็นไปได้โดยการตีความผ่านสัญลักษณ์ที่ผลิตโดยคนผู้นั้น สัญลักษณ์ประกอบไปด้วยรูปสัญลักษณ์ (signifier) และความหมายสัญลักษณ์ (signified) เมื่อนำมาอธิบายกับเนื้อหาเรื่องอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์ ในแง่ของการสร้างสำเนาตัวตนจากความจริง จะเห็นว่า อัตลักษณ์บนสังคมออนไลน์ คือ รูปสัญลักษณ์ เพื่อเป็นตัวสื่อถึงตัวตนกายภาพ ซึ่งเป็นความหมายสัญลักษณ์

มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (Martin Heidegger) กล่าวถึงแก่นแกนของมนุษย์อย่างน่าสนใจ ใน *Lettre sur l'humanisme* ว่า “สาระดีของมนุษย์มีอยู่ในการดำรงอยู่แบบปลายเปิด การดำรงอยู่แบบปลายเปิดนี้คือสิ่งที่สำคัญอย่างแท้จริง นั่นคือ จากความเป็นนั่นเอง ในฐานะความเป็นที่คนรู้วิธีที่

² ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงษ์ และรัชฎา ศาตราวุธ, เรื่องเล่า อัตลักษณ์ และความยุติธรรม ในปรัชญาของปอล ริเกอร์ (กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2556), 100.

³ ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงษ์ และรัชฎา ศาตราวุธ, เรื่องเล่า อัตลักษณ์ และความยุติธรรม ในปรัชญาของปอล ริเกอร์ (กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2556), 101.

⁴ เรื่องเดียวกัน, 102.

จะดำเนินมาในฐานะผู้ที่ดำรงอยู่อย่างปลายเปิดเพื่อระวังไหว โดยพึ่งถึงความจริงแห่งความเป็นในความจริงนั่นเอง”⁵

จากความดังกล่าวมนุษย์เรามีได้เป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างสมบูรณ์ เช่น บางครั้งเป็นตำรวจ แต่บางสถานการณ์มนุษย์คนเดียวกันสามารถกลายเป็นขโมย กล่าวคือ “แก่นแกน” ของมนุษย์วางอยู่บน “ความเป็น (being)” ที่เปิดกว้างภายใต้สถานการณ์ เป็นเหตุให้ไฮเดกเกอร์เรียกมนุษย์ว่า คาไซน์ (Dasein) ภาษาเยอรมันที่แปลว่า ดำรงอยู่ ณ ที่แห่งใดแห่งหนึ่ง หมายถึงมนุษย์มีภาวะปลายเปิดและเชื่อมโยงอย่างมีนัยยะสำคัญกับโลกที่อาศัยอยู่ เช่น คุณเป็นนักศึกษาอยู่ในห้องที่มีโต๊ะและมีอาจารย์ยืนอยู่ คุณจึงเป็นนักเรียนในสถานที่นั้นๆภายใต้สิ่งแวดล้อมและในช่วงเวลานั้นๆ ทันใดนั้นมีผู้ก่อการร้ายเข้ามาในห้องและปาระเบิด คุณหลบระเบิดได้โต๊ะเพื่อรักษาชีวิต ณ ขณะนั้นคุณเปลี่ยนสถานภาพของตนเป็นเหยื่อ โต๊ะกลายเป็นที่หลบระเบิด จากตัวอย่างเห็นได้ว่ามนุษย์เรามีธรรมชาติที่ไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับบริบทที่รายล้อมและให้ความหมาย⁶

1.2 การวิเคราะห์เชิงละครของ เออร์วิง ก็อฟมัน (Erving Goffman)

มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นำเสนอตัวตนให้ผู้อื่นรับรู้ ผ่านการกระทำโดยคำพูด กริยาท่าทาง การแต่งกาย ฯลฯ โดยก็อฟมันอธิบายในหนังสือ *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) ว่าการกระทำโต้ตอบเหล่านั้นมีลักษณะแบบเดียวกับการเล่นละครให้ผู้อื่นชม

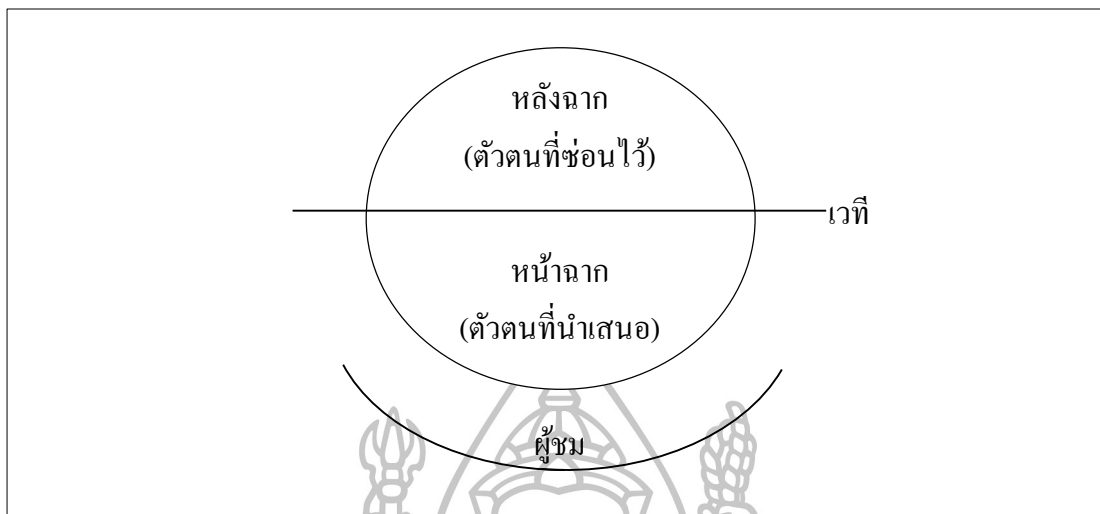
มนุษย์มีตัวละครที่ต้องแสดง (character) บทบาท (role) และตัวตน (self) ตัวตนมีหน้าที่เป็นทั้งผู้แสดงและติชม เป็นกระบวนการที่ไม่ตายตัวเปลี่ยนแปลงได้ มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดความประทับใจด้วยการแสดงภาพลักษณ์ (self-image) ให้เหมาะกับบริบทของสถานการณ์

ในการแสดง มนุษย์ต่างต้องการสร้างภาพในอุดมคติ (idealized picture) เพื่อสร้างความประทับใจ ทำให้การแสดงออกซับซ้อนมากขึ้น จากงานวิจัยพบว่า นักศึกษาหญิงในอเมริกา (1950-1960) พยายามลดการแสดงออก ความสามารถทางสติปัญญา และความมุ่งมั่น เมื่ออยู่ต่อหน้านักศึกษาชายที่ตนพอใจ เพื่อหาข้ออ้างในการเพิ่มความสนิทสนม

⁵ L'essence de l'homme repose dans l'ek-sistence. C'est l'ek-sistence qui importe essentiellement, c'est-à-dire à partir de l'Être lui-même, en tant que l'Être sait venir l'homme comme celui qui ek-siste pour la vigilance en vue de la vérité de l'Être, dans cette vérité même.

Martin Heidegger, “Lettre sur l'humanisme,” in *Question III et IV*, trans. Roger Munier, (Paris, Gallimard, 2005), 105.

⁶ ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงษ์ และรัชฎ สาดราวุธ, *เรื่องเล่า อัตลักษณ์ และความยุติธรรม ในปรัชญาของปอล ริเกอร์* (กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2556), 33.



ภาพที่ 1 แผนภาพการวิเคราะห์เชิงละคร

ตัวตนที่นำเสนอให้ผู้อื่นเห็น (presented self) เปรียบเสมือนหน้าฉาก ส่วนหลังฉากคือตัวตนที่ซ่อนไว้ (hidden self) ไม่ให้ผู้อื่นรู้ แต่ละวันมนุษย์ต่างแสดงละครฉากแล้วฉากเล่าเพื่อนำเสนอตนเองต่อสังคม⁷

1.3 มโนภาพแห่งตนของ โจเซฟ แมสซี และจอห์น ดักลาส (Joseph Massie and John Douglas)

การสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ มีรูปแบบการถ่ายทอดที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล บางตัวตนเหมือนตัวตนจริง แต่บางตัวตนกลับคลาดเคลื่อนจากความจริง ทฤษฎีมโนภาพแห่งตนช่วยอธิบายว่า ทำไมผู้ใช้งานส่วนหนึ่งถ่ายทอดความเป็นตนเองออกมาคลาดเคลื่อนจากตัวตนกายภาพ

เป็นธรรมชาติของบุคคลที่มีการมองตนเองหลายแบบ และพยายามทำทุกแบบให้เป็นสิ่งเดียวกัน เพื่อสร้างความพึงพอใจในตนเองและมีบุคลิกภาพที่มั่นคง โจเซฟ แมสซี และจอห์น ดักลาส อธิบายว่ามโนภาพแห่งตนคือเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับตนเองถูกรับรู้ จำแนกออกเป็น 4 ส่วน

1. ตัวตนในอุดมคติ (ideal self) คือภาพของตนเองที่บุคคลอยากเห็นหรืออยากเป็น หากบุคคลทราบสิ่งที่เขาต้องการในชีวิต ภาพนั้นจะชัดเจนและทราบว่าต้องทำอะไรจึงเป็นไปได้ บางคนอาจมีภาพไม่สอดคล้องกับความเป็นจริง เป็นตัวตนที่ปรารถนาในชีวิตตามอุดมคติ

⁷ สุภางค์ จันทวานิช, ทฤษฎีสังคมวิทยา (กรุงเทพฯ: บริษัทวี.พริ้นท์, 2534), 132.

2. ตัวตนในมุมมองของผู้อื่น (looking - glass self) คือภาพที่บุคคลคิดว่าคนอื่นมองว่าเขาเป็นคนอย่างไร ตัวตนนี้มาจากการปรุงแต่งตามค่านิยม ความเชื่อ หรือตามความต้องการของสังคม มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่าตัวตนสาธารณะ(public-self)

3. ตัวตนตามการรับรู้ (self - image) หมายถึง ความรู้สึกแท้จริงของตนที่รับรู้เกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งการรับรู้นี้อาจจะตรงกับตัวตนที่แท้จริงหรือไม่ก็ได้ เช่น คนที่เห็นแก่ตัวอาจจะไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นคนเห็นแก่ตัวก็เป็นได้ เป็นการมองแบบเข้าข้างตนเองเสียเป็นส่วนใหญ่

4. ตัวตนตามความเป็นจริง (real - self, actual - self) คือการมองด้วยความเป็นกลาง ไม่เกี่ยวกับการได้หรือไม่ได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง ต้องใช้เวลาในการค้นพบตนเองว่าเป็นคนชนิดใด รู้สึกนึกคิดอย่างไรในการดำเนินชีวิต มีความสามารถด้านไหน ซึ่งอาจต้องใช้เวลาเป็นกระบวนการพัฒนาการตระหนักในตนเอง (self-awareness) มากขึ้น⁸

2. ข้อมูลเชิงประจักษ์

2.1 อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ เชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายทั่วโลก ภาษาสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์เรียกว่า โพรโทคอล (protocol) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารถึงกัน ทำการสืบค้น รวมทั้งคัดลอกข้อมูลและโปรแกรมมาใช้ได้

อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1969 (พ.ศ. 2512) จากเครือข่าย ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) เป็นเครือข่ายสำนักงาน โครงการวิจัยขั้นสูงของกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา วัตถุประสงค์หลักของการสร้างเครือข่าย เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ เครือข่าย ARPANET เป็นเครือข่ายเริ่มแรก ต่อมาพัฒนาเป็นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การให้บริการอินเทอร์เน็ตในไทยได้เริ่มขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อ เดือนมีนาคม พ.ศ. 2538 โดยความร่วมมือของรัฐวิสาหกิจ 3 แห่ง คือ การสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานส่งเสริมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ให้บริการในนาม บริษัทอินเทอร์เน็ต ประเทศไทย (Internet Thailand) เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์รายแรกของประเทศ⁹

⁸ Joseph Massie and John Douglas, **Managing : A Contemporary Introduction** (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1992), 317.

⁹ วิกิพีเดีย: สารานุกรมเสรี, อินเทอร์เน็ต, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อินเทอร์เน็ต>

การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันทำได้หลากหลาย เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (email), สนทนา (chat), กระดานสนทนา (webboard), ติดตามข่าวสาร, สืบค้นข้อมูล, ซื้อสินค้าออนไลน์, ดาวน์โหลด เกม เพลง ไฟล์ข้อมูล ฯลฯ, ติดตามข้อมูล ภาพยนตร์ รายการบันเทิงออนไลน์, เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์, เรียนรู้ออนไลน์ (e-learning), ประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (video conference), โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP), อพโหลดข้อมูล ฯลฯ

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเวอร์ชันเว็บ 2.0 เป็นการสื่อสาร 2 ช่องทางทั้งรับและส่ง สามารถแพร่กระจายข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว มีความเชื่อมโยงกับโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ ผู้ใช้งานสามารถร่วมกันสร้างข้อมูลบนโลกของอินเทอร์เน็ต เกิดการปฏิสัมพันธ์และร่วมมือกันในลักษณะของสังคมออนไลน์ ต่างจากเวอร์ชันเว็บ 1.0 ที่กลุ่มผู้ใช้ทำได้แค่เพียงเยี่ยมชม

อินเทอร์เน็ตจัดอยู่ในหมวดของสื่อใหม่ (new media) ปัจจุบันคือคำจำกัดความของสื่อที่เกิดจากระบบดิจิทัล (digital) ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน การสื่อสารออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี 3D ฯลฯ หากพิจารณาจากพัฒนาการของเครื่องมือสื่อสารช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ถึงยุคปัจจุบัน เราอาจบอกว่ามีเดียคือสื่อดิจิทัล ที่ทำให้ผู้ส่งและผู้รับสารสามารถใช้เทคโนโลยีสื่อสารตอบสนองการรับส่งข้อมูลได้ทันที ในเวลาหรือสถานที่ใดก็ได้ อีกทั้งสามารถสื่อสารไปพร้อมกันระหว่างผู้คนจำนวนมาก นำความเปลี่ยนแปลงหลายอย่างมาสู่สังคม ทำให้โลกด้านหนึ่งเหมือนแคบ ผู้คนสามารถติดต่อกันได้ชั่วลัดนิ้วมือ แต่อีกด้านก็กว้างใหญ่ มีข้อมูลเรื่องราวให้ค้นหาไม่สิ้นสุด อาจทำให้ผู้ใช้สับสนกับข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมาย¹⁰

โลกออนไลน์และชีวิตจริง เคยได้รับการสร้างเกณฑ์ที่แยกจากกัน ด้วยข้อจำกัดของเทคโนโลยี เช่นความไม่สะดวกในการเคลื่อนย้ายคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ทำให้ต้องมีพื้นที่และเวลาเฉพาะในการใช้งาน จนกระทั่งมี แล็ปท็อป (laptop) โน้ตบุ๊ก (notebook) และ สมาร์ทโฟน (smartphone) เข้ามาชดเชยข้อจำกัด ความสะดวกพกพาและสามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้โลกออนไลน์หลอมรวมติดตัวเราไปได้ในทุกกิจกรรมทางสังคมอย่างแนบเนียน

¹⁰ ชูวัส ฤกษ์ศิริสุข, บรรณาธิการ, **สื่อออนไลน์: Born to be democracy** (กรุงเทพฯ: บริษัททีคิวพี จำกัด, 2554), 155.



ภาพที่ 2 พัฒนาการของอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 3 Susanne Ussing, **Cyberspace**, 1968-70, collages, dry transfers and photolithography.

ที่มา : Jacob Lillemose and Mathias Kryger, **The (Re)invention of Cyberspace**, accessed April 6, 2016, available from <http://www.kunstkritikk.com/kommentar/the-reinvention-of-cyberspace>

2.2 ไซเบอร์สเปซ (Cyber Space)

เพื่อทำความเข้าใจในคุณลักษณะพื้นที่ของสังคมออนไลน์ จึงขอแทรกคำศัพท์ไซเบอร์สเปซ ซึ่งมีการใช้เรียกพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยข้อมูลคอมพิวเตอร์

คำว่า “ไซเบอร์” มาจากคำว่า “ไซเบอร์เนติกส์” (Cybernetics) มาจากรากศัพท์ภาษากรีก (kybernetike) แปลว่าควบคุมบังคับเขียน ปี 1948 ศาสตราจารย์ด้านคณิตศาสตร์ Norbert Wiener คิดค้นทฤษฎีไซเบอร์เนติกส์ที่ว่าด้วยระบบควบคุมและสั่งการตัวเองซึ่งพบได้ในสัตว์และเครื่องจักรกล

“ไซเบอร์สเปซ” ปรากฏเป็นครั้งแรกจากผลงานของศิลปินเดนมาร์ก Susanne Ussing (1940-1998) และ Carsten Hoff (1934) ภายใต้นามแฝง “Atelier Cyberspace” ทั้งคู่ร่วมกันสร้างผลงานศิลปะการแสดงสด ศิลปะจัดวาง และภาพตัดปะ (collages) นิยามถึงพื้นที่ทางกายภาพที่ถูกจัดการและควบคุมในนิทรรศการ ‘What’s Happening?’¹¹

นักเขียนชาวอเมริกัน William Gibson เขียนอธิบายไซเบอร์สเปซด้วยนิยามที่แปรเปลี่ยนในเรื่องสั้น “Burning Chrome” (1982) ว่าเป็น “เรขภาพ (graphic) ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของข้อมูลเชิงนามธรรม จากคลังข้อมูลของคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในสารบบของมนุษย์” ใช้นิยามประสบการณ์ของความจริงเสมือนที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์เพื่อปลูกเร้าผัสสะของมนุษย์ และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตซึ่งครอบคลุมทั่วโลก¹²

ปัจจุบัน “ไซเบอร์สเปซ” เป็นคำที่ใช้เรียกพื้นที่บนโลกออนไลน์ ซึ่งนำเสนอความเสมือนจริง (virtual reality) เราชับรู้และทำความเข้าใจในระบบภาษาและสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏให้ประสบการณ์รับรู้เช่นเดียวกับการรับรู้ความจริง ไม่ต่างกับการมีประสบการณ์ต่อความจริงที่เกิดขึ้นบนโลกกายภาพ สิ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่ดำรงอยู่และมีความหมายต่อตัวเรา

2.3 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) พ้องกับคำว่าเครือข่ายทางสังคม (บนโลกกายภาพ) ซึ่งเป็นกระบวนการในการขับเคลื่อนสังคม แสดงถึงรูปแบบความสัมพันธ์ภายใต้เงื่อนไขของบุคคล องค์กร และเครือข่ายที่เกิดขึ้นด้วย

¹¹ Jacob Lillemose and Mathias Kryger, **The (Re)invention of Cyberspace**, accessed April 7, 2016, available from <http://www.kunstkritikk.com/kommentar/the-reinvention-of-cyberspace>

¹² วิกีพีเดีย: สารานุกรมเสรี, **Burning Chrome**, เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Burning_Chrome

กระบวนการและกิจกรรม เช่น การติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ การประสานผลประโยชน์ ความเอื้ออาทร ฯลฯ¹³ ปัจจุบันนิยามดังกล่าวถูกผนวกเข้ากับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีคุณลักษณะที่ตรงตามเงื่อนไขในรูปแบบของเครือข่ายทางสังคม

ผู้ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มที่จะใช้สังคมออนไลน์ สถิติเดือนมกราคมปี 2016 ระบุว่าผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 3.4 พันล้านคน ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทั่วโลก 2.31 พันล้านคน เท่ากับ 31 เปอร์เซ็นต์ของประชากรโลก ออนไลน์โดยมือถือ 1.97 พันล้านคน Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมอันดับหนึ่ง มีผู้เยี่ยมชมมากที่สุดเป็นอันดับสองรองจาก Google เท่านั้น

ในประเทศไทยสถิติจากเดือนเดียวกันระบุว่า มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 38 ล้านคน คิดเป็น 56 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งหมด เกือบ 38 ล้านคนใช้งานสังคมออนไลน์ทั้งสิ้น และมีผู้ใช้งานผ่านมือถือ 34 ล้านคน เฉลี่ยออนไลน์วันละ 2 ชั่วโมง 52 นาที สูงเป็นอันดับ 4 ของโลก และผู้ใช้งานอายุ 19 - 20 ปี มีจำนวนมากที่สุดถึง 14 ล้านคน¹⁴ เป็นตัวเลขที่แสดงให้เห็นถึงความกระตือรือร้นในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย

Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์เด่นชัดในเรื่องการนำเสนอตัวตน จากการพัฒนาและประกาศจุดยืนของ มาร์ก ซักเกอร์เบิร์ก (ผู้ก่อตั้ง Facebook) ต้องการให้ผู้คนนำเสนอข้อมูลที่เป็นจริงเกี่ยวกับตน เพื่อรับรองในการใช้สนับสนุนสังคมกายภาพ ทำให้ Facebook เป็นที่นิยมกว่าผู้ให้บริการรายอื่นอย่าง Friendsters หรือ Myspace ที่ค่อนข้างไปทางเรื่องบันเทิงหรือความสัมพันธ์ชู้สาว

วัตถุประสงค์ของ Facebook คือการเสริมสร้างช่องทางแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้คนที่รู้จักกันอยู่แล้วบนโลกกายภาพ เป็นเครื่องมือสื่อสารชนิดใหม่ที่ตั้งอยู่บนความสัมพันธ์จริงระหว่างบุคคลเป็นหลัก การติดต่อกับบุคคลอื่นด้วยการปิดบังหรือสร้างตัวตนใหม่ จะทำให้ได้รับประโยชน์จาก Facebook น้อยลง เพื่อนบนโลกกายภาพของเราจะไม่ตอบรับเป็นเพื่อนบน Facebook หากเห็นตัวตนที่ไม่รู้จัก หนทางหนึ่งในการพิจารณาตัวตนคือการตรวจสอบรายชื่อเพื่อน หมายความว่าหากเป็นตัวตนที่มีพื้นฐานจากความจริงต้องมีเพื่อนที่ตรงกับคนรู้จักในความเป็นจริง¹⁵

การเป็น “เพื่อน” (friends) บน Facebook มีความหมายต่างจากเพื่อนในความเป็นจริง ผู้ใช้งานมักมีเพื่อนมากถึง 500 คน เพื่อนในที่นี้จึงมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่าคนรู้จักหรือบุคคล

¹³ พระมหาสุทิตย์ อาภากรโร (อบอู่), **เครือข่าย: ธรรมชาติ ความรู้ และการจัดการ** (กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.), 2547), 36.

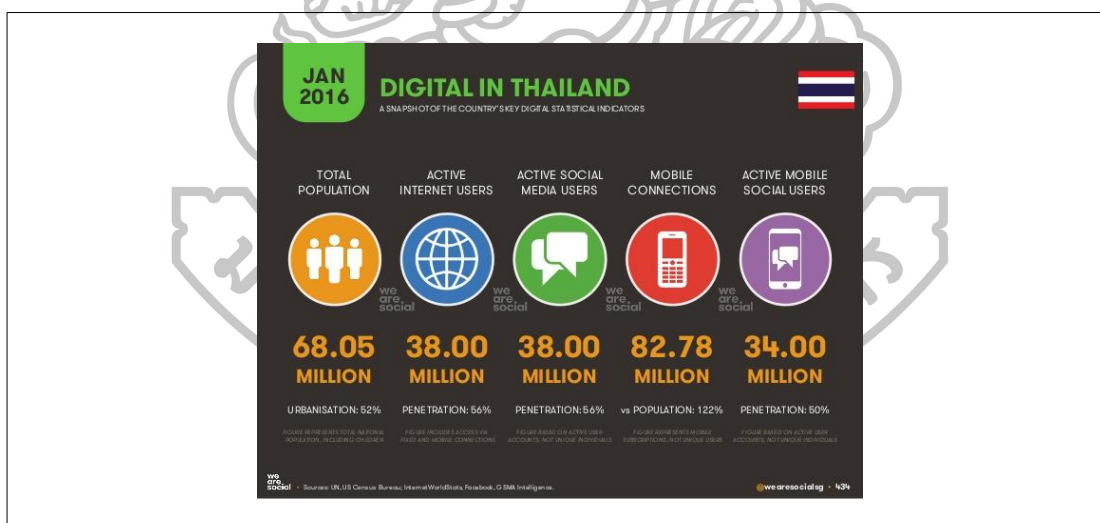
¹⁴ We Are Social Singapore [pseud.], **Digital in 2016**, accessed April 8, 2016, available from <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>

¹⁵ เคิร์กแพทริก, เดวิด, **เฟซบุ๊ก ปรากฏการณ์เปลี่ยนโลก**, แปลจาก The Facebook effect, แปลโดย เพ็ญญา พวงประโคน (กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2554), 13.

ที่เคยเห็นหน้าค่าตา ซึ่งในความเป็นจริงเราไม่อาจรู้จักหรือจดจำคนได้มากขนาดนั้น มีต้องเอ่ยถึงจำนวน 5,000 คนซึ่งเป็นจำนวนสูงสุดที่ Facebook กำหนด ผู้ใช้งานบางคนมองว่าเป็นช่องทางสะสมเพื่อนให้มากที่สุด มากกว่าเป็นเครื่องมือสื่อสารหรือรวบรวมข้อมูลที่เป็นประโยชน์

เว็บไซต์ Facebook มีความเป็นมาจากหนังสือรวบรวมรูปภาพบุคคล (facebook) ในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดมีการตีพิมพ์หนังสือรวบรวมรูปภาพน้องใหม่ชื่อว่า The Freshman Register มักมีการทำเครื่องหมายประกอบมากมายในหนังสือ เช่น นักศึกษาชายจะชอบวงกลมรูปของสาว ๆ ที่ดูดีที่สุดไว้¹⁶ กลายเป็นที่มาของการกดไลค์ (like) เพื่อแสดงความรู้สึกชื่นชอบ และสามารถแสดงความคิดเห็น (comment)

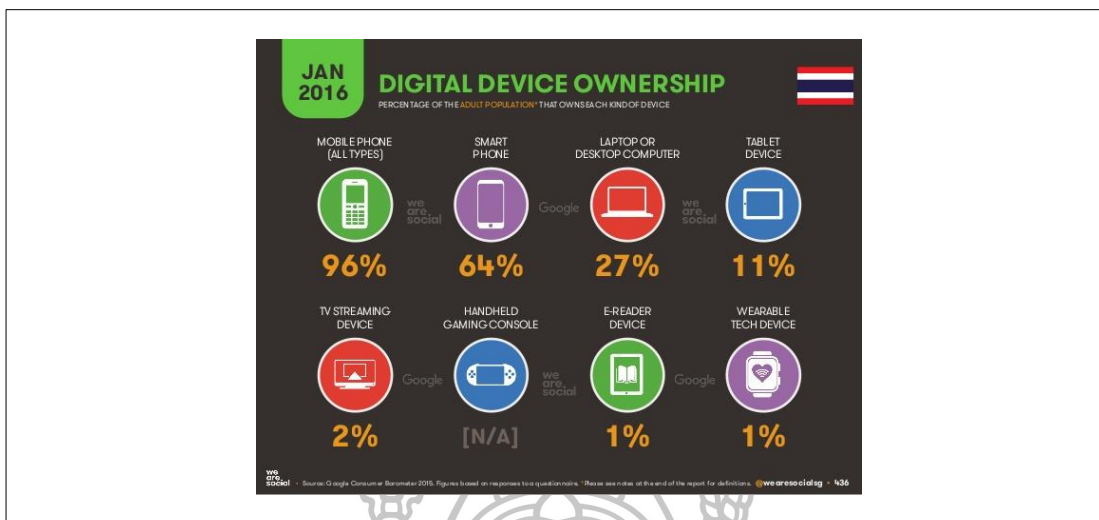
การหยิบยืมข้อมูลมานำเสนอ (share) เป็นคุณสมบัติที่ทำให้ Facebook สามารถเชื่อมโยงโลกออนไลน์ ผู้ใช้งานไม่ต้องเข้าเว็บหลายเว็บเพื่อนทราบข้อมูลที่น่าสนใจ เพียงสังเกตสิ่งต่างๆจากหน้าข่าวสารก็ทำให้เราไม่ต้องฟังสื่ออื่นมากเท่าเดิมอีกต่อไป อีกทั้งการขยายตัวเป็นแพลตฟอร์มสำหรับโปรแกรมประยุกต์ (application) ต่างๆ ทำให้สังคมของ Facebook ใหญ่โตขึ้นเรื่อยๆ มีข้อมูลจำนวนมากไหลเวียนระหว่างผู้ใช้งาน



ภาพที่ 4 สถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

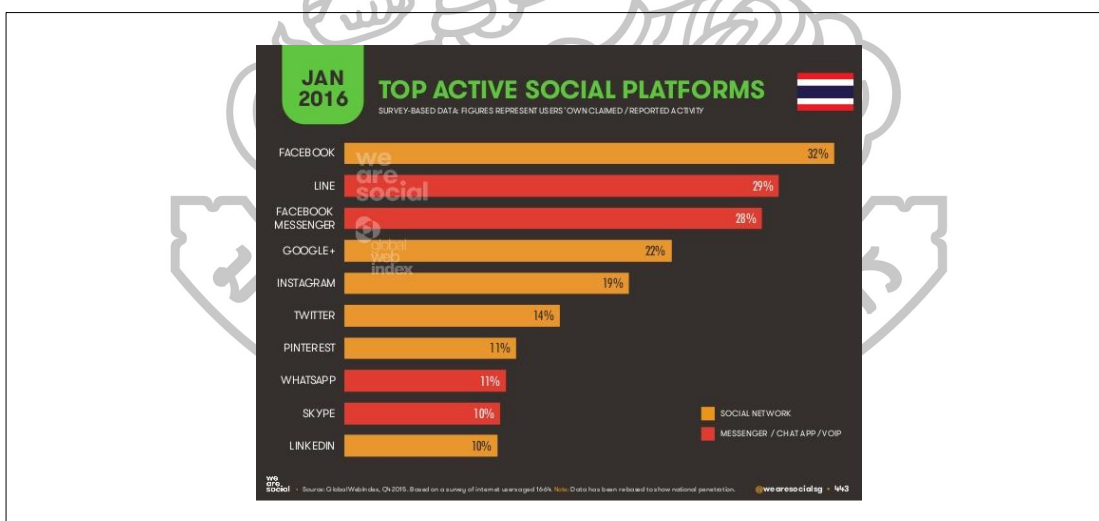
ที่มา : We Are Social Singapore [pseud.], **Digital in 2016**, accessed April 8, 2016, available from <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>

¹⁶ เคิร์กแพทริก, เดวิด, **เฟซบุ๊ก ปรากฏการณ์เปลี่ยนโลก**, แปลจาก The Facebook effect, แปลโดย เพ็ญญา พวงประโคน (กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2554), 29.



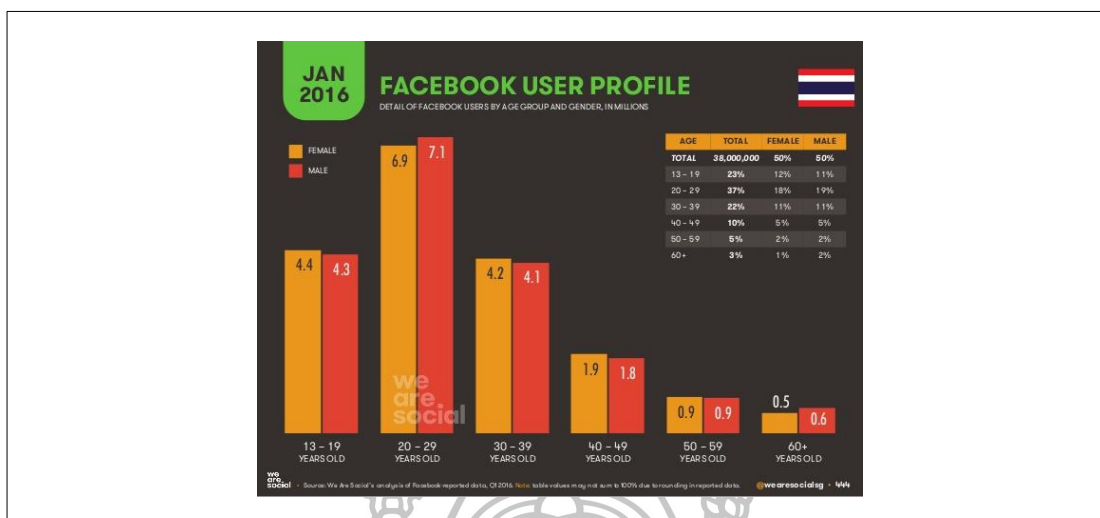
ภาพที่ 5 สถิติการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลของคนไทย

ที่มา : We Are Social Singapore [pseud.], **Digital in 2016**, accessed April 8, 2016, available from <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>



ภาพที่ 6 สถิติการใช้งานระบบปฏิบัติการสังคมออนไลน์

ที่มา : We Are Social Singapore [pseud.], **Digital in 2016**, accessed April 8, 2016, available from <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>



ภาพที่ 7 สถิติช่วงอายุที่ใช้ Facebook ของคนไทย

ที่มา : We Are Social Singapore [pseud.], **Digital in 2016**, accessed April 8, 2016, available from <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016>

2.4 อัตลักษณ์ออนไลน์

การใช้งานอินเทอร์เน็ตเวอร์ชัน 2.0 แรกเริ่มตั้งอยู่บนพื้นฐานว่ามีบุคคลบนโลก ภายภาคที่ผู้ใช้งานต้องการติดต่อ ดังเช่นการระบุที่อยู่ผู้รับในการส่งอีเมล (email address) ของคู่ติดต่อ หมายความว่าบุคคลอยู่อีกฟากหนึ่งคอยตอบรับ ในแง่ของสังคมออนไลน์เราเชื่อว่าบุคคลที่เป็นเจ้าของอัตลักษณ์ที่กำลังดู และอาจหลงเชื่อถือว่าเป็นตัวตนจริงของเขา โดยไม่รู้ตัว เราถูกทำให้หลงเชื่ออย่างเป็นธรรมชาติ เป็นมายาคติที่แฝงมากับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

Facebook เป็นผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่มีเนื้อหาของตัวเอง เป็นเพียงซอฟต์แวร์แพลตฟอร์มของเนื้อหาที่ผู้ใช้งานสร้างขึ้น หลังจากสมัครสมาชิก ผู้ใช้ต้องสร้างข้อมูลของตนเองโดยใส่รูปภาพพร้อมข้อมูลส่วนตัว ชื่อ อายุ เพศ สามารถใส่หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล หนังสือ ภาพยนตร์ และดนตรีที่ชื่นชอบ แม้กระทั่งความคิดเห็นทางการเมือง ตลอดจนคำคมที่โปรดปราน ผู้ใช้งานอื่นจะเห็นความเป็นตัวเป็นตนจากข้อมูลที่ถูกละทิ้งไป

ในแง่นี้กระบวนการสร้างตัวตนออนไลน์แตกต่างจากการสร้างตัวตนกายภาพอยู่น้อย ในโลกกายภาพเราต้องผ่านการพิสูจน์ความเป็นตัวตนโดยการกระทำต่อเหตุการณ์ต่างๆ ผู้อื่นจะมองเราแตกต่างไปจากการที่เรามองตนเอง แต่ในการสร้างตัวตนออนไลน์ เราสามารถสรุปลักษณ์ที่เรามองตนเองให้ผู้อื่น โดยที่ไม่ต้องผ่านการพิสูจน์ทางกายภาพ หมายความว่ามีการประมวลผลออกแบบตัวตนในฝันหรือสิ่งที่ยากให้ผู้อื่นเห็น ในขณะที่ใส่ข้อมูลลงไป อาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริงโดยมิได้ตั้งใจ

แม้โดยธรรมชาติเราอาจไม่ได้ชื่นชอบการนำเสนอตนเอง แต่คุณสมบัติหลายประการของ Facebook พยายามกระตุ้นให้มีการแสดงออก กระทั่งในช่องข้อความสำหรับพิมพ์ มีคำถามที่กระตุ้นให้บอกว่า “คุณกำลังคิดอะไรอยู่” การโพสกิจกรรมที่สนใจก็เป็นข้อมูลที่ช่วยส่งเสริมความเป็นตัวตน ผู้ใช้งานอาจแชร์ข้อมูลจากเว็บไซต์อื่นเกี่ยวกับกิจกรรมที่สนใจ เพียงแค่เท่านั้นก็ช่วยสร้างความเป็นตัวตนมากขึ้น ในความจริงแต่ละกิจกรรมของคนผู้เดียวกันถูกแบ่งแยกไว้โดยบทบาท (role) แต่ในโลกออนไลน์เป็นการหลอมรวมบทบาทต่างๆเข้าด้วยกัน แม้บางคนต้องการนำเสนอเพียงบางส่วน แต่บน Facebook ข้อมูลส่วนใหญ่ก็ถูกเปิดเผยออกมา

มาร์ก ซักเกอร์เบิร์ก แสดงทรรศนะว่าทุกคนมีตัวตนเดียว เขากล่าวว่า “การมีสองตัวตนถือว่าเป็นตัวอย่างของการขาดความซื่อสัตย์ ตอนนี้ระดับความโปร่งใสในโลกไม่เอื้อให้คนมีสองตัวตนอีกต่อไป” ตัวอย่างเช่น วัยรุ่นคนหนึ่งทำตัวเรียบร้อยต่อหน้าผู้ปกครอง แต่กลับเป็นเด็กเลื้อยขอติดยาเวลาอยู่กับเพื่อน ซักเกอร์เบิร์ก ถือว่าการมีตัวตนเดียวและซื่อสัตย์ต่อตัวตนนั้น เป็นการช่วยสร้างสังคมให้เข้มแข็งขึ้นบนโลกที่ “เปิดเผยและโปร่งใส” มากขึ้น¹⁷

แต่ในความเป็นจริงการบอก “ความจริง” ก็ไม่ได้นำมาซึ่งความดีงามเสมอไป บางวัฒนธรรมมันกลับส่งผลกระทบอย่างรุนแรง ในชาอูคีอาระเบียพ่อคนหนึ่งจับได้ว่าลูกสาวมีปฏิสัมพันธ์กับหนุ่มๆบน Facebook เขาเลยฆ่าเธอ¹⁸

ทรรศนะหนึ่งในสังคมคือ การมองว่าความจริงบนโลกออนไลน์เป็น “ความจริงเสมือน” ทรรศนะดังกล่าวแยกโลกออนไลน์ออกจากโลกกายภาพ และบอกว่าโลกกายภาพเท่านั้นที่จริงกว่า แต่ในความจริงเรายังไม่เปิดเผยตัวตนของเราทั้งหมดแก่ทุกสังคมที่เราดำรงอยู่ การเลือกแสดงบทบาทในแต่ละบริบททำให้เราปิดตัวตนอีกด้าน ซึ่งเป็นตัวตนจริงพอกับด้านที่แสดงออก ผู้ใช้งานบางรายแสดงออกบนโลกออนไลน์ได้รอบด้านมากกว่าความเป็นจริงเสียอีก เช่นเดียวกันกับ ภาพ เสียง และข้อมูลต่างๆ การอ่านหนังสือ หรือการดูภาพยนตร์ ต่างก็เป็นภาพตัวแทน (representation) เท่าๆกันกับข้อมูลบนโลกออนไลน์

เราควรใช้วิจารณญาณคัดกรองความจริงจากข้อมูลจำนวนมหาศาล ไม่ว่าจะบนโลกออนไลน์หรือโลกกายภาพก็ตามที่ เหมือนดังที่นิยายเรื่อง “ลับแล, แก่งคอย” พยายามแสดงว่าโลก

¹⁷ เคิร์ก แพทริก, เดวิด, **เฟซบุ๊ก ปรากฏการณ์เปลี่ยนโลก**, แปลจาก The Facebook effect, แปลโดย เพ็ญญา พวงประโคน (กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2554), 212.

¹⁸ เรื่องเดียวกัน, 296.

นี้ไม่มีความจริงสมบูรณ์ ความคิดคือเรื่องเล่าต่างๆที่ปะทะกัน เพราะฉะนั้นความจริงและความลงไม่ได้เป็นปัญหาในชีวิตของเรามากนัก ในสังคมมีความจริงหลากหลาย แต่ละบุคคลเลือกที่จะเชื่อด้วยความต่างของมุมมองและรสนิยม ทำให้แต่ละคนมีความจริงของตนต่างกับของผู้อื่น¹⁹

2.5 ความเป็นนิรนาม (anonymous)

หากมองย้อนไปในประวัติศาสตร์ หลายครั้งที่มีการแสดงความคิดเห็น หรือเอกสารที่มีบทบาทสำคัญถูกจัดพิมพ์โดยไม่เผยแพร่ชื่อผู้เขียนที่แท้จริง อาจเป็นเพราะการปกป้องสิทธิส่วนบุคคลและเกี่ยวเนื่องกับความปลอดภัยของผู้เขียน ในประเทศเสรีความเป็นนิรนามเป็นองค์ประกอบสำคัญของการมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

พฤติกรรมอย่างหนึ่งที่พบเห็นได้บ่อยบนสังคมออนไลน์คือ การรุมประณามและประจานผู้ที่สังคมตัดสินว่ากระทำความผิด เป็นการล่าแม่มดรูปแบบหนึ่งในยุคปัจจุบัน เกิดขึ้นง่ายกับสังคมที่ไม่ยอมรับความเห็นต่าง อีกทั้งความฉาบฉวยของการแสดงออกของบุคคลบนสังคมออนไลน์ส่วนหนึ่งที่ไม่จริงจึงเท่ากับโลกกายภาพเป็นสิ่งเร้าให้ผลิตถ้อยคำแสดงความเกลียดชัง (hate speech) และบ่อยครั้งมักกลายเป็นต้นตอความขัดแย้งของคนสองกลุ่มที่มีทัศนคติตรงข้ามกันสุดขั้ว แต่ในแง่ของการล่าแม่มด การใช้ถ้อยคำแสดงความเกลียดชังสามารถโจมตีจิตใจของผู้ถูกระทำได้อย่างมาก เรียกกันว่ากรรณการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ (cyberbully) หลายกรณีส่งผลกระทบถึงสภาวะจิตของผู้ถูกกล่าวหา การใช้ความเป็นนิรนามปกปิดตัวตนเป็นทางออกหนึ่งเพื่อปกป้องตนเองจากการกระทำความผิด

บรูซ ชไนเออร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์และคอลัมนิสต์ของนิตยสาร Wired เขียนบทความชื่อ ความเป็นนิรนามจะไม่ทำลายอินเทอร์เน็ตว่า “ความเป็นนิรนามจะปกป้องเราทุกคนจากผู้มีอำนาจผ่านวิธีการง่ายๆ นั่นก็คือการไม่ยอมให้พวกเขาได้ข้อมูลของเราไปตั้งแต่แรก” (Schneier 2006)²⁰

2.6 ปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

มนุษย์ปฏิสัมพันธ์ต่อกันเพื่อสร้างผลประโยชน์ร่วมกัน ผลประโยชน์ที่เป็นได้ทั้งทางวัตถุหรือทางจิตใจ ทางวัตถุเช่นการพยายามต่อราคาสินค้าเพื่อให้ได้ราคาที่ถูกลงทางจิตใจเช่นการพูดคุยกับผู้อื่นเพื่อคลายความเหงา กล่าวคือมนุษย์มีเป้าหมายบางอย่างในการมี

¹⁹ อุทิศ เหมะมูล, ลับแล, แก่งคอย (กรุงเทพฯ: แพรวล้านกัมพูชา, 2554)

²⁰ นฤมล กล้าทุกวัน, บรรณาธิการ, มารารอน: อินเทอร์เน็ต การเมือง วัฒนธรรม ฉบับออกตัว (กรุงเทพฯ: เครือข่ายพลเมืองเน็ต, 2555), 445.

ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่เสมอ การมีปฏิสัมพันธ์เป็นองค์ประกอบพื้นฐานให้สังคมดำรงอยู่และขับเคลื่อนไปข้างหน้า

แม้แต่ในสังคมออนไลน์ที่เป็นพื้นที่สังคมอีกรูปแบบหนึ่งก็เช่นกัน แต่มีความต่างบางประการ ที่เห็นเด่นชัดคือการไม่ต้องเผชิญหน้าในการมีปฏิสัมพันธ์ (non face to face) ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสีย เรามีโอกาสในการเตรียมการและถกเถียงก่อนส่งสารออกไปได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่บางครั้งก็ทำให้เรากล้ามากขึ้นจนส่งสารออกไปโดยมิได้ยั้งคิด

ปฏิสัมพันธ์เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ (action) และพฤติกรรม (behavior) การกระทำเป็นสิ่งที่มีความมุ่งหมายและผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้อง แตกต่างจากพฤติกรรมเป็นสิ่งที่อาจเกิดโดยไม่ได้มีความมุ่งหมาย เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณและจิตของบุคคล

ในแง่พฤติกรรมการใช้งานบนสังคมออนไลน์ มีสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์มากมายที่สามารถพบเห็นได้บน Facebook อย่างเช่น ความรู้สึกอยากเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมหรือการแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นในสังคม การนำเสนอตัวตนเรียกยอดไลค์เพื่อสร้างภาคภูมิใจในตัวเอง นิสัยชอบแอบดูผู้อื่น และการใช้งานเรื่องราวใดๆ ในหมู่วัยรุ่น เพื่อมองหาคนที่ถูกใจ เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้ถูกถ่ายทอดมาจากโลกกายภาพ เพียงแต่สังคมออนไลน์ช่วยเราให้สัญชาตญาณเหล่านี้ถูกตอบสนองออกมาในรูปแบบต่างๆ ผ่านฟังก์ชันของโลกออนไลน์ บางอย่างเป็นสิ่งที่ไม่สามารถกระทำได้ในโลกกายภาพ หมายความว่าตัวเครื่องมือที่เราใช้ส่งผลกระทบ ให้พฤติกรรมของคนในสังคมแปรเปลี่ยนไปจากเดิม ทั้งในแง่ดีและไม่ดี ขึ้นอยู่กับการใช้งานของบุคคล

2.7 แนวคิดสตรีนิยม (การถูกข่มขู่ การถูกทำให้กลายเป็นวัตถุทางเพศ และการคุกคามทางเพศ)

ลอรา มัลวีเย่ (1941) นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวสตรีนิยม เขียนบทความชื่อ “ความสุขทางสายตาในภาพยนตร์เชิงเรื่องเล่า” (1975) มัลวีเย่เห็นว่า การข่มขู่ถูกตีกรอบโดยทวิลักษณ์ เช่น ความหลงตนเอง/ความปรารถนา การข่มขู่/การถูกข่มขู่ การเป็นผู้กระทำ/การถูกกระทำ แบบบุรุษ/แบบสตรี มัลวีเย่วิเคราะห์และทำลายความคิดเรื่องความสุขในการชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดชั้นคลาสสิก ที่ถูกกำหนดโดยจิตไร้สำนึกแบบชายเป็นใหญ่ ซึ่งเฝ้าผลิตซ้ำสิ่งที่เรียกว่าการข่มขู่แบบชาย เกี่ยวข้องกับความสุขจากการเป็นถ้ามองและคลั่งไคล้วัตถุ ในหลายเรื่องผู้ชายถูกเชิญชวนให้รู้สึกเป็นเอกลักษณ์กับตัวเอกชายซึ่งมีความปรารถนาต่อหญิงสาว ส่วนผู้หญิงมีเอกลักษณ์กับความเป็นผู้ถูกระทำของตัวเอกหญิง ทำให้ความปรารถนาในเชิงผู้กระทำถูกลบทิ้ง มัลวีเย่อธิบายว่ามันส่งเสริมให้ผู้หญิงมองตนเองในฐานะสิ่งที่ถูกปรารถนา เท่ากับบังคับให้ผู้หญิงกลายเป็นคนหลงตัวเอง ส่วนผู้ชมภาพยนตร์ชายคือผู้บังคับให้ผู้หญิงกลายเป็นสิ่งอื่น⁸

John Berger ได้กล่าวถึงงานภาพนู้ดไว้ในหนังสือ “Way of Seeing” ว่า “การเปลือยกายของแต่ละคนก็คือสิ่งที่เป็นธรรมชาติของคนแต่ละคน แต่การเป็นนู้ดคือการถูกมองว่าเปลือยโดยคนอื่น ๆ มิใช่เกิดจากความสำนึกโดยตนเอง ร่างกายที่เปลือยจะถูกรับรู้ในฐานะที่เป็นวัตถุเสียก่อน จึงจะกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า ‘นู้ด’ ในภายหลัง” สิ่งที่น่าสนใจคือ ภาพเปลือยไม่ใช่แค่ผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถูกผันให้เป็นสินค้าเท่านั้น หากแต่นู้ดยังแฝงไว้ด้วยอุดมการณ์ทางสังคมแบบชายเป็นใหญ่ (patriarchal ideology) นู้ดส่วนใหญ่มันจะถูกทักท้วงกันตั้งแต่ต้นแล้วว่า จะเป็นภาพของผู้หญิง ในขณะที่เราก็สามารถคาดเดาได้ว่าคนดูภาพส่วนมากก็น่าจะเป็นชาย ลักษณะที่เป็นภาพนู้ดถูกกำหนดด้วยสายตาของผู้ชาย (male gaze) นี้ ส่งผลให้ผู้หญิงมีฐานะไม่ต่างไปจากวัตถุทางเพศ (sex object) และจากรายงานเรื่อง “Women’s Monitoring Network Report” ฉบับที่ 1 ได้มีการตั้งข้อสังเกตว่า การมีสถานะเป็นวัตถุทางเพศทำให้ผู้หญิงกลายเป็นเพศที่ไร้แก่นสาร (trivialised) ถูกลดคุณค่าลง (degraded) และถูกทำลายความเป็นมนุษย์ (dehumanised)²¹

การทำให้เป็นวัตถุ/สิ่งของในทฤษฎีระบบมาร์กซิสต์ เป็นการบรรยายถึงวิถีทางที่คนๆหนึ่งถูกกระทำโดยระบบทุนนิยมให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิต ในทฤษฎีของสตรีนิยมไปไกลกว่านั้น คือวิถีทางที่ผู้หญิงทั้งหลายในฐานะที่ถูกทำให้เป็นวัตถุเพื่อค้าขายแลกเปลี่ยน กล่าวคือร่างกายและการร่วมเพศของผู้หญิงถูกทำให้เป็นเสมือนสินค้าเช่นเดียวกับสิ่งของอื่นๆ (sexually fetishised) ได้อย่างไร และการทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (sexual objectification) เป็นกระบวนการเบื้องต้นของการปกครองให้ผู้หญิงตกอยู่ภายใต้อำนาจ(ของทุนนิยม/ปิตาธิปไตย) ได้อย่างไร²²

ในแนวคิดทางสตรีนิยม เพศหญิงเป็นเพศที่ไม่ได้รับความเป็นธรรมและถูกกดขี่โดยเพศชาย นักสตรีนิยมสายรากเหง้ามองว่าสุดยอดของการกดขี่ผู้หญิงคือ การกดขี่ในเรื่องเพศวิถี (sexuality) ที่สังคมชายเป็นใหญ่เห็นว่ามนุษย์มีเพียงสองเพศเท่านั้นคือ ชายกับหญิง และผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศสำหรับผู้ชาย รูปแบบที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปธรรมเช่น การข่มขืน และ pornography (ภาพโป๊ วิดีโอโป๊ คลิปโป๊ หนังสือโป๊/ลามก) พื้นที่ของการกดขี่ถูกมองว่าเป็น เนื้อตัวร่างกาย (body) ของผู้หญิง การต่อสู้คือเพื่อให้ผู้หญิงมีสิทธิเหนือเนื้อตัวร่างกายหรือเพศวิถีของ

²¹ กาญจนา แก้วเทพ, บรรณาธิการ, สื่อมวลชนในปี 2000 (กรุงเทพฯ: บริษัท อินฟินิตี้เพรส จำกัด, 2540), 143.

²² ฉลาดชาย รมิตานนท์, เล่าเรื่องเบื้องต้น สตรีศึกษา สตรีนิยม (กรุงเทพฯ: วนิดาการพิมพ์, 2555), 128.

ตนเอง เช่น ความรัก ความปรารถนาทางเพศ ความสุขทางเพศ สิทธิในการตัดสินใจในการคุมกำเนิด เป็นต้น²³

การคุกคามทางเพศ (sexual harassment) เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางอำนาจในสังคมแบบชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงเป็นรองผู้ชายจึงตกเป็นเหยื่อทางเพศของผู้ชาย ส่งผลต่อร่างกาย จิตใจ และวิถีในการดำรงชีวิต ทั้งยังสร้างความอับอายในการที่จะออกมาเปิดเผยเรื่องราวเพื่อเอาผิดกับผู้ชาย ความรุนแรงในการคุกคามทางเพศมีทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น ความรุนแรงที่ปรากฏบนเนื้อตัวร่างกายของผู้หญิงเป็นผลที่ทำให้มองย้อนกลับไปดูลักษณะของการกระทำ แต่หากไม่ปรากฏผลของการกระทำคนก็มักจะมองข้ามไป

2.8 เน็ตไอดอล

เน็ตไอดอล (Net Idol) มาจากคำว่าไอดอลบนโลกอินเทอร์เน็ต หรือคนดังบนโลกออนไลน์ เน็ตไอดอลในประเทศไทยยุคแรกที่เป็นกระแส เกิดจากเว็บ dek-d.com ซึ่งเป็นแหล่งศูนย์รวมวัยรุ่นบนโลกออนไลน์ในขณะนั้น นิยมตั้งกระทู้โพสรูปสาววัยรุ่นมัธยมปลายหน้าตาดี บางส่วนแจ้งเกิดมาระดับหนึ่งจากนิตยสารวัยรุ่นแนวบ๊อบบี้ลัม เน็ตไอดอลรุ่นแรกดังกล่าวเช่น บอลลูน พินทุ์สุดา, แดงโม กัทริธิดา, เต๋ย จรินทร์พร เป็นต้น เน็ตไอดอลรุ่นดังกล่าวแจ้งเกิดและทยอยกันเข้าสู่การบันเทิง บ้างเล่น MV ของค่ายเพลงดัง บ้างกลายเป็นดารานักแสดง

ปัจจุบันเมื่อมีสังคมออนไลน์ที่สามารถนำเสนอตัวตนอย่าง Facebook คนธรรมดาสามารถกลายเป็นเน็ตไอดอลโดยการนำเสนอตนเอง บรรดาวัยรุ่นหน้าตาดี มักโพสรูปผ่าน Instagram หรือ Facebook Fan Page จนมีผู้คนเห็นแล้วชื่นชอบความสวยงาม หล่อ น่ารัก ยังมียอดไลค์หรือผู้ติดตามจำนวนมากก็ยังมีคนรู้จักมากขึ้น นำมาซึ่งโอกาสในการได้รับผลประโยชน์อื่นๆ

เน็ตไอดอลในปัจจุบันมีความหลากหลายในการนำเสนอตนเอง มีทั้งแสดงตนเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านความงามสอนแต่งหน้าทำผม การเล่นเกมดนตรี หรือแสดงตลกขบขันดึงดูดความสนใจ แต่เน็ตไอดอลที่มีจำนวนมากที่สุดคือประเภทโชว์ความเซ็กซี่ เรียกยอดไลค์และผู้ติดตามได้เป็นจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว

เหตุผลหลักที่ดึงดูดให้อยากเป็นเน็ตไอดอลก็เพราะความอยากเป็นที่รู้จัก อยากได้รับการยอมรับจากสังคมตามแบบดารา วิธีที่รวดเร็วทางหนึ่งคือการใช้แรงดึงดูดทางเพศเป็นจุดเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม เห็นได้จากปรากฏการณ์ทางสังคมต่างๆ เช่น นิตยสารชุบชิบดารา มีรูปหน้าปกเป็นดารานางแบบในชุดวาบหวิวโปสท่าเซ็กซี่ดึงดูดผู้ซื้อ หรือข่าวหลดวาบหวิวดาราที่ช่วยกระตุ้นยอดขาย ฯลฯ การเรียกร้องความสนใจด้วยการใช้เพศสภาวะจึงกลายมาเป็น

²³ ฉลาดชาย รมิตานนท์, เล่าเรื่องเบื้องต้น สตรีศึกษา สตรีนิยม (กรุงเทพฯ: วนิตการพิมพ์, 2555), 147.

ค่านิยมที่วัยรุ่นส่วนใหญ่กระทำตามในการนำเสนอตนเอง ส่วนมากเน็ตไอดอลที่ดังดูทางเพศมักมีแพลตฟอร์มในการนำเสนอที่คล้ายกัน เช่น การใส่บิกินี่ให้ตาตุ๋โตขึ้น การใช้แอปพลิเคชันปรับแต่งรูปภาพให้ดูดี การแสดงท่าทางที่ดูเซ็กซี่อย่างการโชว์เนินอกและสบตากับผู้ดู การโพสรูปตนเองบนเตียงนอนในอิริยาบถยั่ววน การโพสรูปตนเองในชุดว่ายน้ำหรือบิกินี่ เป็นต้น

2.9 ข้อมูลกรณีศึกษา

2.9.1 กรณีศึกษาเน็ตไอดอลที่ดังดูทางเพศ

กรณีศึกษาที่ 1



ภาพที่ 8 เน็ตไอดอลที่ดังดูทางเพศกรณีศึกษาที่ 1

นางสาวเอ (นามสมมุติ) หญิงสาววัยรุ่นหน้าตารูปร่างดี เริ่มเป็นที่รู้จักจากการเป็นเกมมาสเตอร์ (ผู้ดูแลที่ช่วยในการแก้ปัญหาหรือจัดกิจกรรมให้กับลูกค้าผู้เล่นเกมออนไลน์) จัดรายการเกมออนไลน์ และขยายความดังด้วยการโพสรูปแนวเซ็กซี่ ปัจจุบันมีผู้ติดตามราว 7 แสนคน

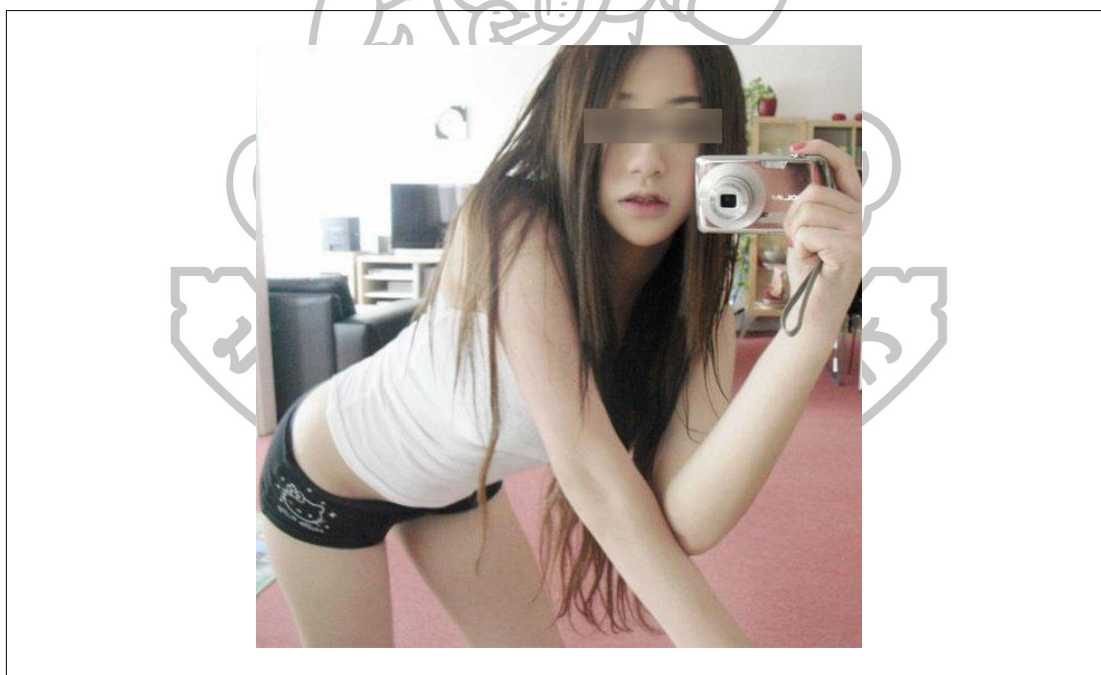
ในแง่ของพฤติกรรม นางสาวเอชอบโพสต์โชว์ภาพแนวเซ็กซี่ที่ควบคู่กับการแสดงทรวดนระต่อประเด็นต่างๆ ในสังคม เช่น ประเด็นทางการเมือง เสื้อเหลืองเสื้อแดง หรือประเด็นการลงโทษผู้กระทำผิดฐานข่มขืนฆ่า ฯลฯ แต่การแสดงข้อคิดเห็นของเธอกลับไม่ได้รับความสนใจมากนัก กลับเป็นการแสดงความเห็นต่อรูปภาพแนวเซ็กซี่ที่มีปริมาณมากกว่า และเป็นแนวแสดง

อารมณ์ทางเพศอย่างเห็นได้ชัด หลายครั้งคุณเป็นการคุกคามทางเพศ หากแต่นางสาวเอมมักตอบกลับผู้ชมในเชิงเข้าหาๆ ใช้คำในเชิงสองแง่สองง่าม มีการโพสรูปแนวเซ็กซี่ที่เป็นระยะเพื่อกระตุ้นยอดไลค์และผู้ติดตาม จนถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมจากสังคมในช่วงหนึ่ง

จากการนำเสนอตนเองว่าเป็นผู้หญิงที่ชอบเล่นเกมและฟุตบอล ทำให้เป็นเรื่องง่ายในการได้รับความสนใจเนื่องจากตรงกับสิ่งที่วัยรุ่นชายหลายๆคนสนใจ ผู้ติดตามของเธอโดยส่วนใหญ่คือวัยรุ่นเพศชายรวมถึงเยาวชน กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวช่วยส่งเสริมในเรื่องของผลประโยชน์ที่ได้รับในแนวทางของเธอ

ผลประโยชน์จากการเป็นเน็ตไอดอลคือ มีการติดต่อออกงานเพื่อโปรโมทเกมออนไลน์และสินค้าต่างๆ และงานถ่ายแบบ แนวเซ็กซี่ทั้งหมด จนกลายเป็นงานหลักในปัจจุบันของเธอ จากการสังเกตพบว่าบ่อยครั้งนางสาวเอมมักถูกเชิญไปออกงานเปิดตัวเกมออนไลน์หรือลงคลิปโฆษณาแนะนำเกมออกใหม่

กรณีศึกษาที่ 2



ภาพที่ 9 เน็ตไอดอลที่ดึงดูดทางเพศกรณีศึกษาที่ 2

นางสาวบี (นามสมมุติ) โตที่เมืองไทย แล้วย้ายตามผู้ปกครองไปเรียนต่อที่เนเธอร์แลนด์ทางด้านดีไซน์ อยู่เนเธอร์แลนด์ประมาณหกปี ปัจจุบันได้ย้ายกลับมาทำงานที่เมืองไทย

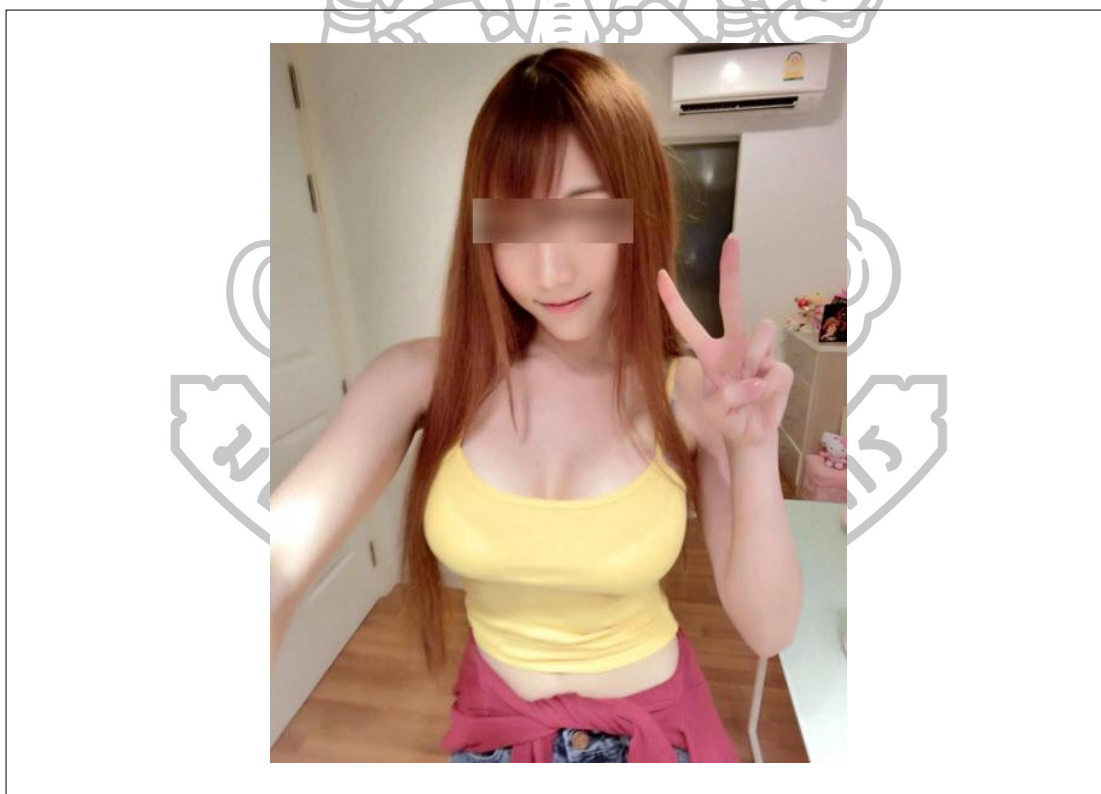
เป็นที่รู้จักจากคลิปที่ถ่ายเล่นแนวเซ็กซี่เกิดหลุดออกไป แล้วก็เริ่มมีคนสนใจติดตาม จนปัจจุบันมีผู้ติดตามราว 6 แสนคน

จากบทสัมภาษณ์ นางสาวมีอ้างว่าการโพสรูปภาพหรือแสดงทรวดรสนะของตนในเพจ เป็นการแสดงจากตัวตนจริง มีความเซ็กซี่ จู้เล่น และชอบอัฟ status ไม่ได้คาดหวังการเป็นที่รู้จัก หรือโด่งดังแต่แรก เป็นเพียงผลพลอยได้จากการใช้สังคมออนไลน์เท่านั้น

นางสาวมียอมรับว่ามีการใช้แอปพลิเคชันในการตกแต่งรูปก่อนการโพสรูป แต่จากการสำรวจพบว่ารูปภาพบนโลกออนไลน์กับตัวจริงไม่ต่างกันมากนัก

ในด้านผลประโยชน์มีช่องทางในการขายสบู่ซึ่งบอกว่าตนเองใช้ประจำ และการเขียนคอลัมน์ให้นิตยสารบันเทิงฉบับหนึ่ง

กรณีศึกษาที่ 3



ภาพที่ 10 เน็ตไอดอลที่ตั้งจุดทางเพศกรณีศึกษาที่ 3

นางสาวซี (นามสมมุติ) เป็นที่รู้จักบนโลกออนไลน์ผ่านทาง Facebook ส่วนตัว เป็นหญิงสาวผิวขาวหน้าตาดี ชอบโพสรูปตนเองในการแต่งกายแบบวาบหวิว โดยมากเป็นการถ่ายรูปเซลฟี่ตนเองในบริบทของพื้นที่ส่วนตัว (ห้องนอน) ปัจจุบันมีผู้ติดตามประมาณ 8 แสนคน

สิ่งที่น่าสนใจคือ มีผู้ที่สังเกตเห็นว่านางสาวซีตัวจริงกับในรูปแบบ Facebook มีความแตกต่างกัน ในเรื่องของสัดส่วนรูปร่าง โดยรูปร่างของตัวจริงมีลักษณะเป็นสาวอวบ ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์จากชาวเน็ตอย่างหนัก ส่งผลกระทบถึงสภาพจิตใจ จนนางสาวซีตัดสินใจปิด Facebook หนีกระแสดังกล่าว

จนมีผู้ริเริ่มธุรกิจสมองใสรายหนึ่งยื่นข้อเสนอแคมเปญให้นางสาวซีลดน้ำหนักในระยะเวลาที่กำหนดควบคู่ไปกับการใช้อาหารเสริมดังกล่าวแลกกับเงินรางวัลจำนวนมาก จนนางสาวซีลดน้ำหนักลงได้และกลับมาเปิด Facebook อีกครั้ง ผลตอบรับจากผู้ชมส่วนใหญ่กลับกลายเป็นในเชิงชื่นชมและให้กำลังใจ ต่อความสำเร็จที่นางสาวซีสามารถลดน้ำหนักให้มีทรวดทรงที่สวยงามตามบรรทัดฐานส่วนใหญ่ของสังคม

2.9.2 กรณีศึกษาการใช้เครือข่ายออนไลน์ของผู้ป่วย HIV



ภาพที่ 11 Kaewdiary สังคมออนไลน์ของผู้ติดเชื้อ HIV

ที่มา : Kaew [pseud.], **Kaewdiary**, accessed June 18, 2016, available from <http://www.kaewdiary.com>

อัตลักษณ์ของผู้ติดเชื้อ HIV หรือผู้ป่วยเอดส์นั้น ส่วนหนึ่งถูกกลไกของรัฐสร้างขึ้น จากความเชื่อที่ว่า การแบ่งแยก ควบคุม กีดกันผู้ติดเชื้อ จะเป็นวิธีที่สามารถเอาชนะการแพร่

ระบาดของโรคได้ จึงสร้างอัตลักษณ์ของเอดส์ที่เต็มไปด้วยความน่ากลัว เป็นโรคของบุคคลที่มีพฤติกรรมสำส่อนทางเพศ เช่น หญิงขายบริการ ชายนักเที่ยว และการรักร่วมเพศ และ “เอดส์เป็นแล้วต้องตาย” เป็นอัตลักษณ์ของผู้ป่วยเพียงมิติเดียวที่คอยแบ่งแยกผู้ติดเชื้อออกจากพื้นที่ของคนปกติซึ่งเชื่อว่าเป็นคนดีมีศีลธรรม²⁴

ในด้านตรงกันข้าม ตัวผู้ป่วยเองช่วยกันสร้างอัตลักษณ์ของตนขึ้นมาตอบโต้ พลิกบทบาทจากบุคคลน่ารังเกียจ ไร้ประโยชน์นอนรอวันตาย มาสู่ตัวตนที่ไม่เป็นภาระต่อสังคม สามารถทำประโยชน์และอยู่ร่วมกับผู้คนปกติทั่วไปได้

ซึ่งอัตลักษณ์ชั่วคราวข้ามทั้งสองช่วงชิง (contest) พื้นที่ทางสังคม แม้ว่าต่อมารัฐจะเข้าใจมิติทางสังคมของผู้ติดเชื้อมากขึ้น แต่กระนั้นอัตลักษณ์แบบเก่าก็ยังคงฝังรากและช่วงชิงพื้นที่กลับมาได้เพียงบางส่วนเท่านั้น ดังนั้นการเปิดเผยสถานะการเป็นผู้ติดเชื้อจึงมีผลต่อความมั่นคงในชีวิตของตนเองและครอบครัว เราจึงพบว่ามิเพียงจำนวนน้อยที่เปิดเผยต่อสาธารณะว่าเป็นผู้ติดเชื้อ²⁵

แก้วไดอารี่ เป็นเว็บสังคมออนไลน์ของผู้ติดเชื้อที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ติดเชื้อสามารถเปิดเผยปัญหา เล่าความทุกข์จากการเป็นผู้ติดเชื้อ และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้มีพื้นที่ในสังคมสามารถสร้างอัตลักษณ์ใหม่เพื่อนำไปสู่พื้นที่สมมุติที่มีความเข้าใจ และยอมรับสถานการณ์เป็นผู้ติดเชื้อ ให้มีสิทธิ์มีเสียง และมีตัวตนในพื้นที่เสมือนดังกล่าว

“แก้ว” เป็นนามสมมุติของหญิงสาวคนหนึ่งติดเชื้อ HIV จากสามีของเธอ เนื่องจากเป็นลูกสาวคนเดียวของครอบครัวชนชั้นกลางที่ค่อนข้างเข้มงวด ทำให้เธอไม่กล้าเปิดเผยและปรึกษาปัญหากับคนที่บ้าน เธอเลือกที่จะระบายความทุกข์ในใจลงบนเว็บ ‘Pantip’ ซึ่งเป็นกระดานสนทนาที่เป็นสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่ไม่จำเป็นต้องระบุชื่อจริงหรือเปิดเผยตัวตน เธอเลือกที่จะใช้ความนิรนามและให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อระบายออกถึงความในใจที่ไม่สามารถแสดงออกบนโลกกายภาพ การค่อยๆเปิดเผยตัวตนจากเรื่องเล่า เช่น การเป็นผู้หญิงมีความสามารถ ฐานะปานกลาง มีการศึกษา และความรักที่ไม่ได้รับการยินยอมจากพ่อแม่ ความมั่นใจในชายที่ตนรักว่าเป็นคนดี การเสนอภาพตัวแทนดังกล่าวทำให้ผู้คนเข้ามารับรู้เรื่องราวของเธอมากขึ้น มีการเขียนบันทึกประจำวันเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง สอดแทรกเกร็ดความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพของผู้ป่วยโรคเอดส์ จนมีผู้ป่วยอื่นๆที่ไม่อยากเปิดเผยตัวต่อ

²⁴ จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, บรรณาธิการ, *สื่อกับมานุษยวิทยา: ชุมชนออนไลน์กับการสร้างอัตลักษณ์ของผู้ติดเชื้อ* (กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2546), 141.

²⁵ เรื่องเดียวกัน, 142.

สาธารณะเข้ามาขอรับคำปรึกษาในเบื้องต้น และในที่สุดก็เปิดเป็นเว็บไซต์ kaewdiary.com มีการจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น การทำบุญอุทิศให้เพื่อนๆที่เสียชีวิต กลายเป็นชุมชนเสมือนที่เชื่อมโยงเอื้อประโยชน์ต่อโลกกายภาพอย่างแท้จริง

2.9.3 สรุปประเด็นที่ได้จากกรณีศึกษา

ตารางที่ 1 ตารางสรุปประเด็นที่ได้จากกรณีศึกษา

กรณีศึกษาตัวอย่าง	ประเด็นที่พบจากกรณีดังกล่าว
เน็ตไอดอลกรณีที่ 1	<ul style="list-style-type: none"> - อัตลักษณ์ที่ใช้ความดึงดูดทางเพศสร้างภาพลักษณ์เพื่อเรียกความนิยมจากเพศตรงข้าม - การสร้างภาพลักษณ์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อื่น - การใช้ความดึงดูดทางเพศเพื่อแสวงผลประโยชน์แก่ตนเอง - ปฏิสัมพันธ์ได้ตอบฉาบฉวยที่ไม่จริงจังบนโลกออนไลน์ - เต็มใจในการเป็นบุคคลสาธารณะเพื่อแลกเปลี่ยนผลประโยชน์
เน็ตไอดอลกรณีที่ 2	<ul style="list-style-type: none"> - อัตลักษณ์ที่ใช้ความดึงดูดทางเพศสร้างภาพลักษณ์เพื่อเรียกความนิยมจากเพศตรงข้าม - ค่านิยมการให้ความสนใจในความดึงดูดทางเพศของสังคม - การแพร่กระจายอย่างรวดเร็วของข้อมูลบนสังคมออนไลน์
เน็ตไอดอลกรณีที่ 3	<ul style="list-style-type: none"> - อัตลักษณ์ที่ใช้ความดึงดูดทางเพศสร้างภาพลักษณ์เพื่อเรียกความนิยมจากเพศตรงข้าม - การสร้างตัวตนออนไลน์ที่แตกต่างจากตัวตนกายภาพ - ผลกระทบจากผู้ชมต่อตัวตนของผู้ใช้งาน - เน็ตไอดอลกับการถูกทำให้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ของบุคคลที่สาม
สังคมออนไลน์ของผู้ป่วย HIV	<ul style="list-style-type: none"> - ความเป็นไปได้จากคุณสมบัติของโลกเสมือน เพื่อชดเชยสิ่งที่โลกกายภาพไม่เอื้ออำนวย - การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ด้วยความเป็นนิรนาม - แก่นแกนของมนุษย์ไม่ได้อยู่ที่อัตลักษณ์

3. ข้อมูลผลงานสร้างสรรค์

3.1 ศิลปกรรมของ โรเบิร์ต โกเบอร์ (Robert Gober)



ภาพที่ 12 Robert Gober, **Untitled**, 1989-90, The Museum of Modern Art, New York
ที่มา : Arts Summary [pseud.], **Robert Gober: The Heart Is Not a Metaphor**, accessed June 23, 2016, available from <https://artssummary.com/2014/10/03/robert-gober-the-heart-is-not-a-metaphor-at-the-museum-of-modern-art-october-04-2014-january-18-2015>

โรเบิร์ต โกเบอร์ (1954 – ปัจจุบัน) ประติมากรชาวอเมริกัน เกิดที่เมืองวอลลิงฟอร์ด คอนเนคติกัต ศึกษาวรรณคดีและศิลปะที่วิทยาลัยมิดเดิลบิวรี สถาบันเวอร์มอนท์ และโรงเรียนศิลปะไทเลอร์ในโรม ในปี 1976 โกเบอร์ พำนักที่นิวยอร์กและเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน และเขายังเคยทำงานเป็นผู้ช่วยจิตรกร อลิซาเบธ เมอเรย์ เป็นระยะเวลา 5 ปี

การทำงานของ โกเบอร์ มักจะเกี่ยวกับวัตถุที่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น อ่างล้างมือ ประตู และขามนุษย์ มีเนื้อหาของธรรมชาติ เพศ ศาสนา และการเมือง ผลงานของเขามีความพิถีพิถันในการสร้างหรือปรับเปลี่ยนความหมายของวัตถุเพื่อบอกเล่าด้วยภาษาทางศิลปะ

‘Untitled’ (ไม่มีชื่อ) 1989 คืองานจัดวางชิ้นหนึ่งจากการแสดงชุด ‘The Heart Is Not a Metaphor’ ‘หัวใจคือการไม่อุปมา’ ชุดเจ้าสาวถูกจัดวางอย่างโดดเด่นอยู่กลางห้อง บนผนังที่รายรอบประดับด้วยวอลล์เปเปอร์ที่มีลวดลายของผู้ชายกำลังนอนหลับสลักรับกับผู้ชายแขนงคอกได้ดันไม้สลักกันอย่างเป็นระเบียบสม่ำเสมอทั่วทั้งผนัง บนพื้นห้องติดขอบผนังจัดวางไว้ด้วยถุงอาหารแมว

โดยผลงานดังกล่าวไม่ได้ให้ความสำคัญในการตีความจากบริบทแต่ละอย่างที่น่ามาจัดวาง แต่มุ่งไปที่การสร้างให้ผู้ชมรับรู้ถึงบรรยากาศที่อยู่ตรงหน้า ผลงานดังกล่าวสามารถทำให้ผู้ชม

รู้สึก ถึงสภาวะของผลกระทบด้านลบต่อจิตใจจากการใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว และทำสิ่งที่ซ้ำซากจำเจในชีวิตแต่ละวัน อันเนื่องมาจากแบบแผนและสูตรสำเร็จของชีวิต ที่เป็นบรรทัดฐานของสังคมส่วนใหญ่

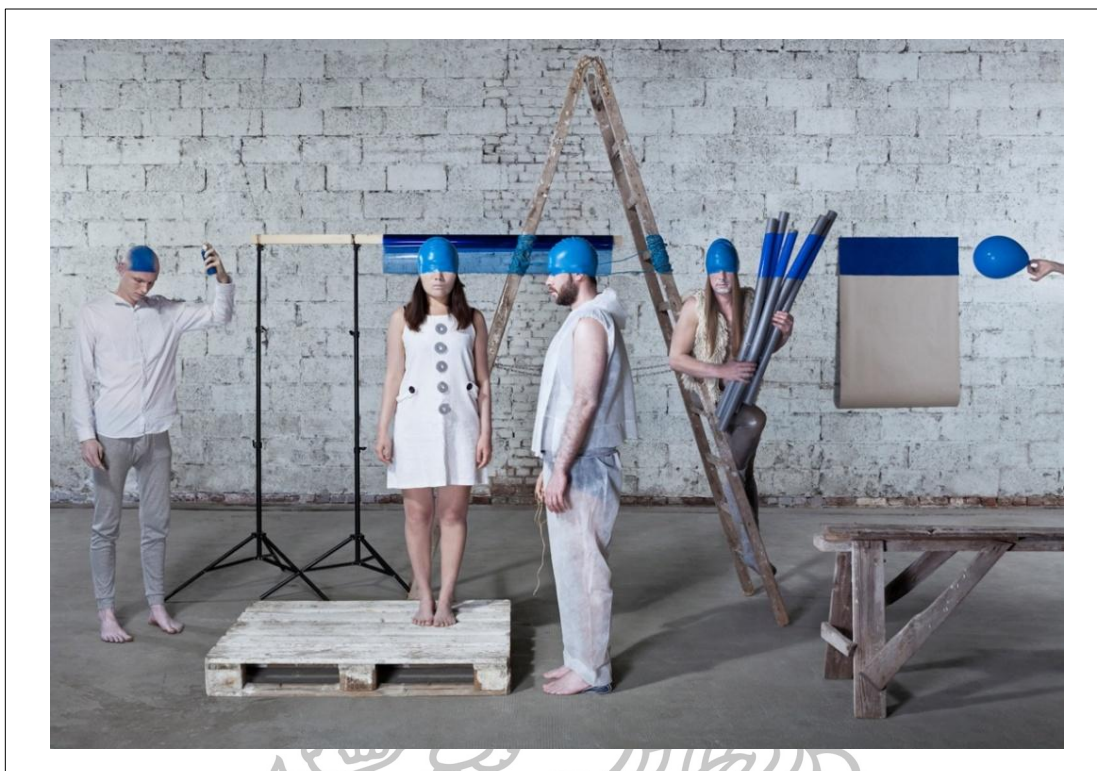
ความน่าสนใจคือ การใช้เสื้อผ้าหรืออุปกรณ์เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไป สร้างสภาวะที่เชื่อมโยงระหว่างคนดูกันตัวงาน อีกทั้งการใช้เสื้อผ้าและสัญลักษณ์เพื่อแสดงเนื้อหาและสร้างบรรยากาศที่ต้องการนำเสนอ หากแต่ส่วนที่เว้นว่างคนดูสามารถใช้จินตนาการเพื่อเติมเต็มหรือคิดต่อ ซึ่งเป็นเสน่ห์ของกลวิธีทางศิลปะ



ภาพที่ 13 Robert Gober, **Untitled**, 1989

ที่มา : Glenwood [pseud.], **Blockbuster Shows at MoMA: Robert Gober's The Heart Is Not a Metaphor**, accessed June 23, 2016, available from <http://www.glenwoodnyc.com/manhattan-living/henri-matisse-robert-gober-moma>

3.2 ศิลปกรรมของ นิโคลาส ริทเตอร์ (Nicolas Ritter)



ภาพที่ 14 Nicolas Ritter, **Joining A Group**, 2013

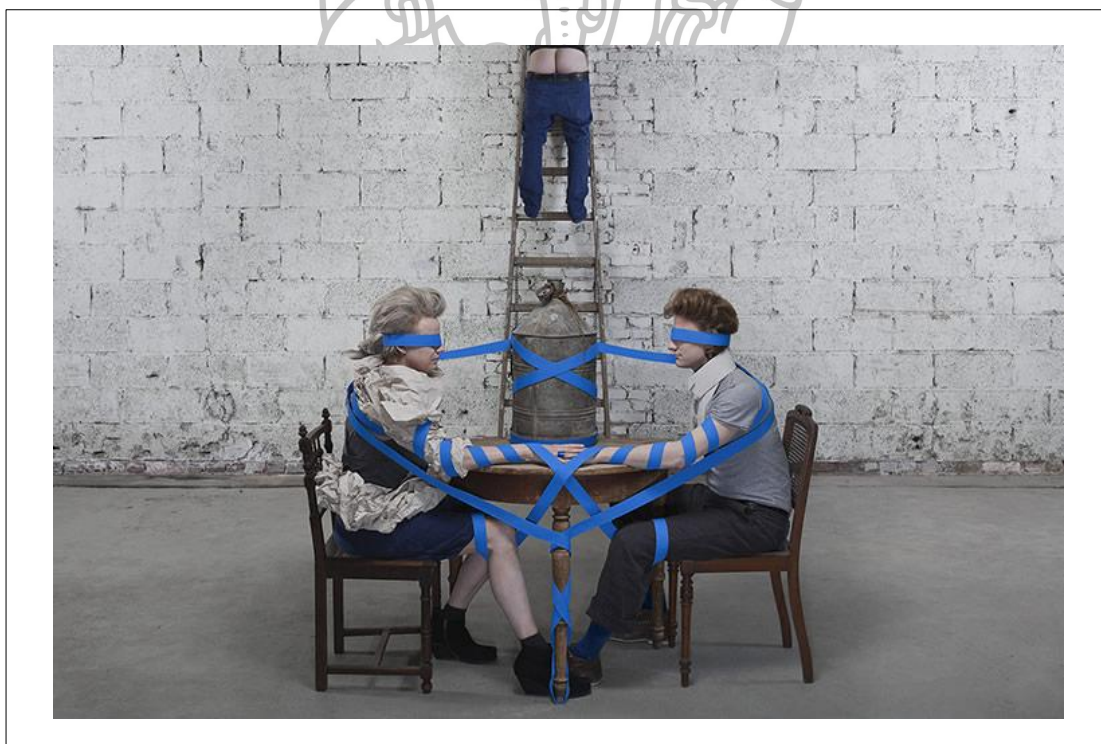
ที่มา : Highlike [pseud.], Nicolas Ritter, accessed June 23, 2016, available from <http://highlike.org/nicolas-ritter>

นิโคลาส ริทเตอร์ เป็นทั้ง ช่างภาพ ผู้กำกับศิลป์ และศิลปิน ในเบอร์ลินประเทศเยอรมัน ทำงานถ่ายภาพคนทั้งในสถานการณ์จริง และการจัดองค์ประกอบภาพถ่ายเชิงความคิด ผลงานชุดเครือข่ายสังคมของ ริทเตอร์ เป็นภาพถ่ายเชิงความคิด เขาอธิบายว่าบนพื้นที่ดังกล่าวเป็นแหล่งของความอึดอัด (awkwardness) และความผิดฝาผิดตัว (irrelevance) เป็นแรงบันดาลใจในผลงานเพื่อสำเร็จการศึกษาในระดับอนุปริญญา

ริทเตอร์ จัดองค์ประกอบรูปภาพด้วยความร่วมมือจากเพื่อนๆของเขา ใช้อุปกรณ์ต่างๆ ประกอบฉาก สร้างกิจกรรมที่น่าสนใจ ซึ่งบ่งบอกภาษาของ Facebook ซึ่งผลงานส่วนใหญ่ไม่ได้ถูกวางแผนไว้ล่วงหน้า และใช้เวลากว่าสี่ชั่วโมงในการจบงานแต่ละชิ้น ในห้องถ่ายทำใช้สีหลักคือสีฟ้าและขาว เพื่อแสดงถึงการเชื่อมต่อ ภาพที่ปรากฏมีฉากหลังเป็นผนัง (wall) มีนัยยะของการแสดงความเห็นบนธรรมชาติของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และบุคคลในภาพมักสวมหน้ากาก

ภาพชื่อ 'Change the Relationship Status' (เปลี่ยนสถานะความสัมพันธ์) 2013 เป็นภาพของบุคคล 2 คน คนหนึ่งเป็นผู้ชายส่วนอีกคนแต่งกายเป็นผู้หญิง แต่หากสังเกตจะพบว่ามีลักษณะกายภาพเป็นผู้ชาย ทั้งคู่อยู่ในท่าทางหันหน้าเข้าหาและจับมือกันบนโต๊ะ ขาข้างหนึ่งของทั้งคู่รุกล้ำพื้นที่กึ่งกลางระหว่างคนทั้งสอง วัตถุคล้ายถัง และโต๊ะ ถูกผูกมัดและยึดโยงด้วยริบบิ้นสีฟ้า เบื้องหลังกลางห้องมีบันไดลงและท่อนล่างที่ถลกกางเกงโชว์บั้นท้ายของใครบางคน ผู้ชมจะเห็นได้ถึงอารมณ์ขันและการประชดประชันเสียดสีในผลงานชิ้นนี้ มีความชัดเจนในเรื่องของความผิดพลาดผิดตัว ริทเตอร์นำเสนอความคิดดังกล่าวด้วยภาษาของอวัยวะท่าทางและรูปทรงของอุปกรณ์ประกอบ ซึ่งเป็นการจัดฉากเสมือนละครเวที

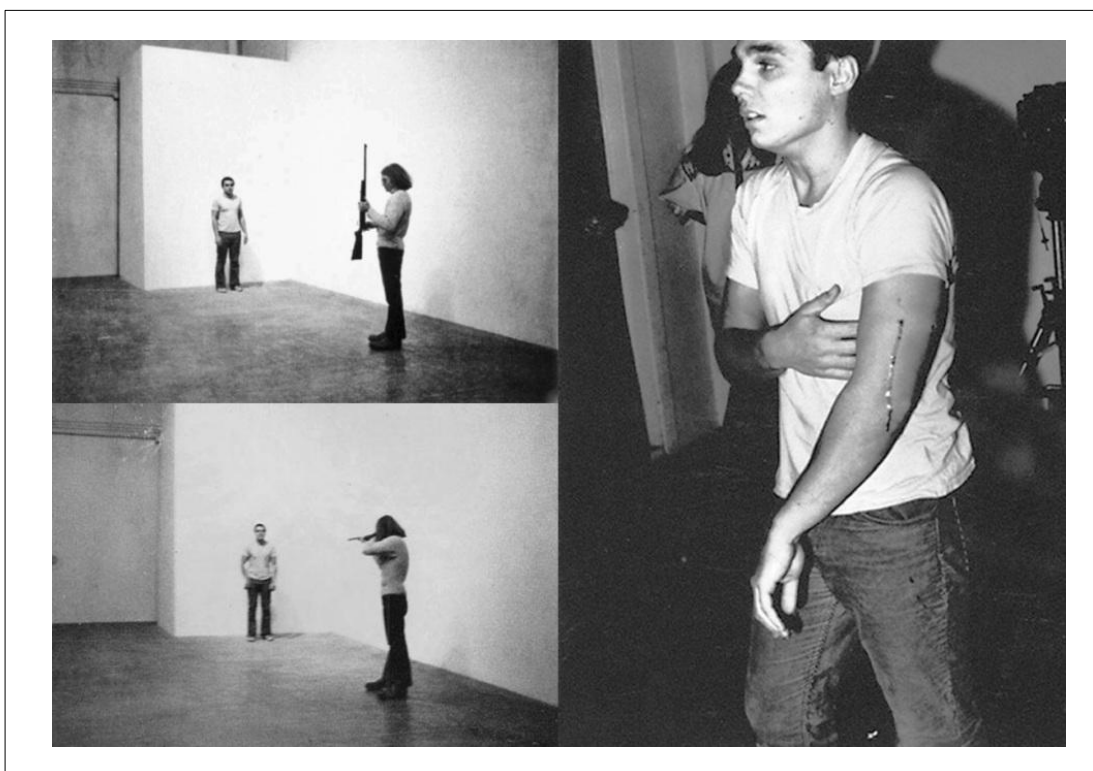
ผลงานชุดดังกล่าวมีความน่าสนใจ ตั้งแต่หัวข้อเรื่องที่ร่วมสมัย และการพยายามถ่ายทอดการกระทำบนพื้นที่เสมือนผ่านภาพถ่ายที่จัดฉากคล้ายละครเวที ใช้รูปคนแสดงท่าทางและอากัปกริยาซึ่งเป็นภาษาที่คนดูสามารถตีความได้ไม่ยาก ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบฉากที่ช่วยสร้างความหมายให้คนดูตีความจากภาพที่เห็น โดยมีตัวช่วยเสริมในการตีความคือชื่อของภาพ



ภาพที่ 15 Nicolas Ritter, **Change the Relationship Status**, 2013

ที่มา: We Heart [pseud.], **The Social Network: Nicolas Ritter**, accessed June 23, 2016, available from <https://www.we-heart.com/2013/01/07/the-social-network-nicolas-ritter>

3.3 ศิลปกรรมของ คริส เบอร์เด็น (Chris Burden)



ภาพที่ 16 Chris Burden, **Shoot**, 1971, F Space, Santa Ana, California
ที่มา: SFAQ [pseud.], **In Conversation With Chris Burden**, accessed June 23, 2016, available from <http://sfaq.us/2013/10/in-conversation-with-chris-burden/>

คริส เบอร์เด็น (1946 - 2015) ศิลปินอเมริกันผู้สร้างงานประเภทศิลปะแสดงสด ประติมากรรม และศิลปะจัดวาง เขาเกิดที่บอสตัน และเติบโตที่ เคมบริดจ์ แมสซาชูเซต ฝรั่งเศส และอิตาลี เมื่อเขาอายุได้ 12 ปี ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ที่เกาะเอลบา ทำให้ต้องรับการผ่าตัดฉุกเฉินโดยไม่ใช้ยาสลบ ในระหว่างพักฟื้นเขาเริ่มสนใจในทัศนศิลป์ โดยเฉพาะการถ่ายภาพ ผลงานของ เบอร์เด็น มักมีแนวคิดเกี่ยวกับ ความรุนแรง พลังงาน การควบคุม ความปรารถนา และการปราบปราม โดยมากเขาจะใช้บริบทต่างๆมาช่วยสร้างสถานการณ์ให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกับศิลปิน ด้วยกลวิธีทางศิลปะที่เกิดขึ้นต่อหน้า เช่น งานชื่อ 'Shoot' (ยิง) 1971 เบอร์เด็นได้ขอให้นักแม่นปืนยิงแขนของตน (ต้องการให้ยิงโดนแค่อก แต่กลับเป็นว่ากระสุนทะลุแขนโดยไม่โดนจุดสำคัญ) ปืนจริงและการถูกยิงจนบาดเจ็บ ทำให้คนดูตื่นตระหนกและเกิดบรรยากาศที่กดดันรุนแรงจนรู้สึกได้ชัด

‘The Big Wheel’ (วงล้อใหญ่) 1979 เป็นมอเตอร์ไซค์คลาสสิกติดกรอบโครงไม้ และล้อของมอเตอร์ไซค์แนบกับล้อเหล็กขนาดใหญ่รูปร่างโบราณ เส้นผ่านศูนย์กลาง 8 ฟุต หนัก 600 ปอนด์ สำหรับการทำให้หมุนคือ การเร่งความเร็วรถมอเตอร์ไซค์ประมาณ 60 ไมล์ต่อชั่วโมง เพื่อส่งแรงไปยังล้อเหล็กใหญ่ที่อยู่ด้านหลังซึ่งจะหมุนต่อไปอีกหลายชั่วโมงด้วยพลังงานจลน์ หลังจากดับเครื่องมอเตอร์ไซค์ ความรู้สึกถึงอันตรายและกลิ่นน้ำมันเบนซินช่วยให้งานน่าสนใจ สวยงาม และน่ากลัวพร้อมกัน โดยในการจัดแสดงจะมีพนักงานช่วยทำให้ล้อหมุนวันละ 2 รอบ

สิ่งที่น่าสนใจในผลงานของเบอร์เด็น คือการสร้างสถานการณ์ให้ผู้ชมรับรู้สิ่งที่อยู่ตรงหน้า ทำให้เกิดประสบการณ์ร่วมในฐานะบุคคลที่ 3 การได้รับผลกระทบจากบรรยากาศจริงในเหตุการณ์ สามารถสร้างความตื่นเต้นและประทับใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจริงเบื้องหน้า และด้วยบริบทของความเป็นผลงานศิลปะ หมายความว่าคนดูสามารถตีความและคิดต่อจากบริบทดังกล่าว



ภาพที่ 17 Chris Burden, **The Big Wheel**, 1979

ที่มา : Gary Pini, **LA Artist Chris Burden**, accessed June 23, 2016, available from <https://i0.wp.com/www.designboom.com/wp-content/gallery/chris-burden-extreme-measures-at-new-museum/chris-burden-extreme-measures-at-new-museum-designboom-18.jpg>

บทที่ 3

กระบวนการและองค์ประกอบในการสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในโครงการวิทยานิพนธ์นี้ มีองค์ประกอบต่างๆตั้งแต่การประมวลความคิดจากข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ประเด็นและสร้างทัศนคติ ทบทวนภาษาทางศิลปะเพื่อหาความเป็นไปได้ในการแสดงออกผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ไปจนถึงสร้างกลยุทธ์ในการนำเสนอผลงานแก่ผู้ชม โดยในผลงานแต่ละชิ้นมีขั้นตอนต่างๆดังนี้

1. การประมวลความคิด

1.1 คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา - ใช้กระบวนการค้นจากทฤษฎีอ้างอิงวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อถอดความหมายแฝง และสร้างทัศนคติต่อประเด็น

1.2 วัตถุประสงค์ในการแสดงออก - สรุปความคิดที่ต้องการนำเสนอในแต่ละประเด็น เพื่อหาความเป็นไปได้ในการแสดงออกด้วยภาษาทางศิลปะ

2. การสร้างสรรค์

2.1 ภาพร่างต้นแบบ - ตรวจสอบแบบร่างเพื่อปรับความลงตัว ทบทวนความเป็นไปได้ ให้สามารถแสดงออกถึงแนวคิดได้ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

2.2 ตัวสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ - อธิบายเหตุผลในการคัดเลือกตัวสื่อดังกล่าว

2.3 ขั้นตอนปฏิบัติการสร้างผลงาน - แสดงขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์

1. ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

1.1 การประมวลความคิด: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

1.1.1 คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ประเด็นหลัก: อัตลักษณ์ออนไลน์ที่เรียกความนิยมโดยการช่วยวนทางเพศ หญิงสาวจำนวนหนึ่งนำเสนอตนเองบนโลกออนไลน์ ด้วยภาพลักษณ์ที่ช่วยวนทางเพศ ทำให้ได้รับความนิยมเป็นจำนวนมากจากสถิติเชิงปริมาณ วิธีการเรียกความนิยมด้วยการช่วยวนทางเพศ ทำให้ได้รับความนิยมจำนวนมากในระยะเวลาอันรวดเร็ว และมีตัวอย่างให้เห็นว่าสามารถสร้างผลประโยชน์ได้ มีผลให้เกิดการออกแบบสร้างอัตลักษณ์รูปแบบดังกล่าวตามกันเป็นจำนวนมากจนกลายเป็นค่านิยม

การนำเสนอดังกล่าวเป็นการแสดงและมีการวางแผนในการนำเสนอ ตรวจสอบได้จากกรณีตัวอย่างมีสติความถี่ในการใช้งานสังคมออนไลน์อยู่เกือบตลอดเวลา มีการโพสรูปกระตุ้นยอดไลค์อย่างสม่ำเสมอ มุมกล้องและการโพสทำเป็นรูปแบบเดิมๆซ้ำไปมา ทั้งภาพลักษณ์ที่ปรากฏเป็นในเชิงบวกเกือบทั้งหมดขัดกับปกติวิสัย ทำให้จับได้ว่าเป็นการนำเสนอเฉพาะฉากหน้าที่ต้องการให้เห็น แม้ว่าจะเป็นรูปแบบที่ไม่ต่างกับโลกกายภาพ แต่คุณสมบัติของสังคมออนไลน์เอื้อให้กระทำง่ายกว่า จนสามารถออกแบบสร้างตัวตนที่บังคับให้ผู้รับรู้ตัวตนในอุดมคติของตนเอง ให้ผู้ชมหลงเชื่อในมายาคติจากตัวตนดังกล่าวที่ส่วนมากคลาดเคลื่อนจากความจริง

บนสังคมออนไลน์คือหน้าฉากที่ผู้ใช้งานต้องการนำเสนอแก่ผู้ชม ชีวิตหลังหน้าจอบนโลกกายภาพเป็นหลังฉากที่เก็บไว้ไม่ให้ผู้อื่นเห็น หมายความว่าเจ้าของอัตลักษณ์ได้เลือกเสี้ยวส่วนของชีวิตที่ตนเองพอใจมานำเสนอ ทั้งยังมีการออกแบบ, ประดิษฐ์, คัดแปลง เช่น ถ่ายรูปเป็นจำนวนมากเพื่อเลือกรูปที่จะโพสเพียงรูปเดียว ใช้โปรแกรมประยุกต์ตกแต่งรูปภาพให้ดูดีกว่าตัวจริง แสดงถึงความไม่เป็นธรรมชาติ ทำให้ตัวตนออนไลน์เป็นเพียงภาพแทน ซึ่งใช้อธิบายถึงเสี้ยวส่วนของตัวตนจริงบนโลกกายภาพเท่านั้น

ประเด็นรอง: ผลกระทบจากผู้ชมบนสังคมออนไลน์ต่อตัวตนของผู้ใช้งาน ผู้ชมสนใจที่เรื่อนร่างและท่าทางเชิงกระตุ้นอารมณ์ทางเพศของผู้นำเสนอ จากการสังเกตพบว่าภาพที่มีการแต่งกายวาวหวิว และโพสท่าช่วยวนคล้ายนิตยสารจำพวกปลูกใจเสือป่า จะทำยอดไลค์ได้เยอะกว่ามาก เมื่อเทียบกับภาพหญิงสาวคนเดียวกันที่แต่งกายปกติในอิริยาบถธรรมดา ทำให้เน็ตไอดอลที่ต้องการได้ยอดไลค์เพิ่มความรวดเร็ว เลือกใช้วิธีโพสรูปตัวเองในเชิงกระตุ้นอารมณ์ดังกล่าว

จากสถิติพบว่า การเข้าเว็บไซต์ลามกมีปริมาณลดลง เมื่อเทียบกับช่วงก่อนมีการนำเสนออัตลักษณ์ประเภทดังกล่าว จึงสามารถมองได้ว่าอัตลักษณ์ดังกล่าวกลายเป็นสิ่งทดแทนสื่อลามก ส่งผลให้ผู้นำเสนอถูกมองเป็นเพียงสัญลักษณ์ทางเพศ จากการแสดงความเห็นของผู้ชมบางคน เช่น “ช่างเหมาะสมกับคำว่า ‘อึ๊’ ชะเหลือเกิน”, “ได้ซั๊กที่จะตั้งใจเรียน” เป็นต้น ในขณะที่ผู้ชมบนโลกออนไลน์ส่วนหนึ่งเห็นเป็นเรื่องที่ไม่จริงจัง แต่ผู้ศึกษาคิดว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการคุกคามและกดขี่ทางเพศรูปแบบหนึ่ง ผลกระทบของปรากฏการณ์ดังกล่าวสามารถบานปลายหรืออาจกลายมาเป็นบรรทัดฐานของสังคม

กระนั้นเน็ตไอดอลส่วนใหญ่ก็เลือกที่จะมองข้ามเจตนาแฝง และผลกระทบของการกระทำดังกล่าว เมื่อพบว่า การโพสรูปช่วยวนได้ยอดไลค์มากกว่าการโพสรูปแบบปกติ ทำให้เลือกที่จะโพสรูปที่ได้ยอดไลค์มากขึ้น กระทำตามแรงเชียร์ของผู้ชมจนติดเป็นนิสัย บ่มเพาะค่านิยมดังกล่าว จนแผ่กว้างและกลายเป็นค่านิยมทางสังคมที่ก่อให้เกิดปัญหาอื่นกลับสู่โลกกายภาพ

ทัศนคติต่อประเด็น: อัตลักษณ์ดังกล่าวกลายเป็นผู้ถูกระทำจากผู้ชมบนโลกออนไลน์ และมีสถานะเป็นวัตถุทางเพศ

จากการวิเคราะห์กรณีตัวอย่างพบว่าผู้นำเสนอตัวตนประเภทดังกล่าว มีทั้งตระหนักและไม่ตระหนักถึงผลกระทบ ว่ามุมมองที่ผู้อื่นมีต่อตนเอง เป็นความคิดในเชิงลบต่อคุณค่าความเป็นมนุษย์ ส่วนหนึ่งยอมแลกหรือมองข้ามไป เพราะเห็นว่านำมาซึ่งโอกาสในการเป็นที่นิยม ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งไม่ได้ถูกคิดถึงความหมายที่แฝงมากับการกระทำดังกล่าว ทำให้ไม่สามารถตระหนักได้รอบด้านถึงผลกระทบแง่ลบที่จะตามมา ทั้งต่อตนเองและสังคม

มนุษย์ทุกคนย่อมมีคุณค่าและศักดิ์ศรีในตนเอง เราสามารถกระทำประโยชน์ได้มากกว่าการเป็นวัตถุรองรับทางเพศ ค่านิยมดังกล่าวจึงเป็นค่านิยมที่ผิด โดยมีผู้สมรู้ร่วมคิดคือทั้งเจ้าของตัวตนออนไลน์และผู้ชมทั้งหลายนั่นเอง

1.1.2 วัตถุประสงค์ในการแสดงออก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ตารางที่ 2 ตารางสรุปวัตถุประสงค์ในการแสดงออก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

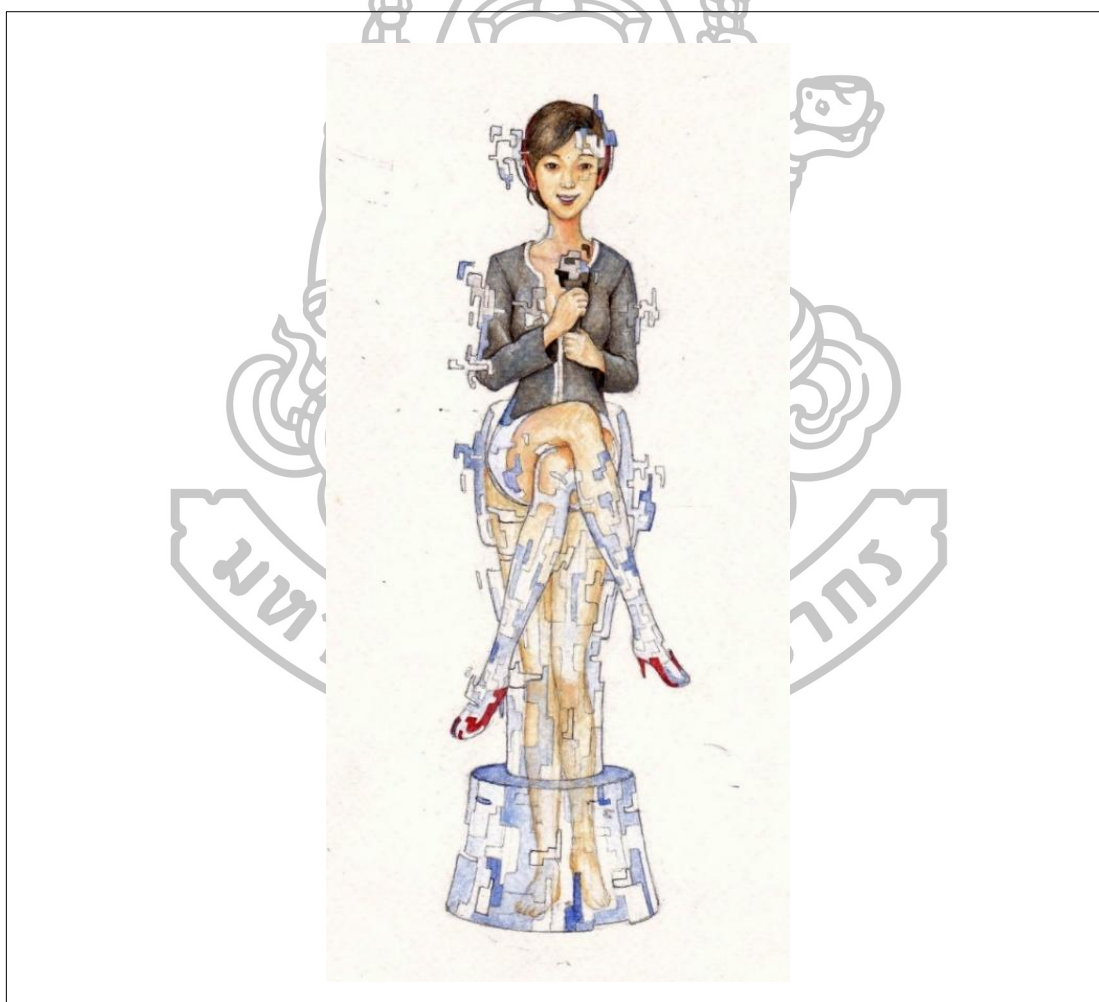
เชิงความคิด	เชิงรูปแบบ
ตัวตนเทียม, วัตถุรองรับทางเพศ, การถูกลดคุณค่าความเป็นมนุษย์, การไม่รู้สึกรู้สว่าตนเป็นผู้ถูกระทำ	รูปหญิงสาววัยรุ่นนกายภาพเหมือนตุ๊กตายางแสดงอากัปกริยาชัวยวนทางเพศ มีสีหน้าที่ไม่ได้แสดงอารมณ์ใดๆ
ความไม่จริงแท่นั่นอนของอัตลักษณ์ออนไลน์, คุณสมบัติที่สามารถแสดงภาพลักษณ์จำนวนมากทับซ้อนบนคนคนเดียว	ภาพหญิงสาวหลายคนประกออบกันอยู่บนรูปทรงของหญิงสาวคนเดียว แสดงให้เห็นความต่างโดยรายละเอียด
ปรากฏการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์	การประกออบของหน่วยย่อยใช้ลักษณะแบบรอยต่อสบกกันพอดี (interlocking) ใช้เส้นตั้งและเส้นนอน ทำให้เสมือนถูกประกออบขึ้นจากจุดภาพบนจอแสดงผล (pixel)
การกระทำ, ความ, กคจีจากผู้คนบนโลกกายภาพผ่านพื้นที่บนโลกออนไลน์	รูปมือที่ถอดแบบจากคนจริงแสดงการดูได้จับต้องเรื่อนร่างของหญิงสาว, มือที่เป็นเสี้ยวส่วนของบุคคลนิรนาม
ตรรกะที่ต่างจากปกติวิสัยของโลกกายภาพ	รูปหญิงสาวในท่านอน ความเป็นมวลของรูปมือการกึ่งจมกึ่งลอย ล้อกับระนาบของผนัง

ตารางที่ 2 ตารางสรุปวัตถุประสงค์ในการแสดงออก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1 (ต่อ)

เชิงความคิด	เชิงรูปแบบ
มายาคติของอัตลักษณ์ออนไลน์	รูปหญิงสาวที่สวยงามแฝงไว้ด้วยนัยยะเชิงลบ ที่ผู้ชมสามารถตระหนักได้ หลังหลุดจากการ ปะทะชั่วขณะแรก และมองข้ามความสวยงาม ที่ถูกปรุงแต่งเสียก่อน

1.2 การสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

1.2.1 ภาพร่างต้นแบบ: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1



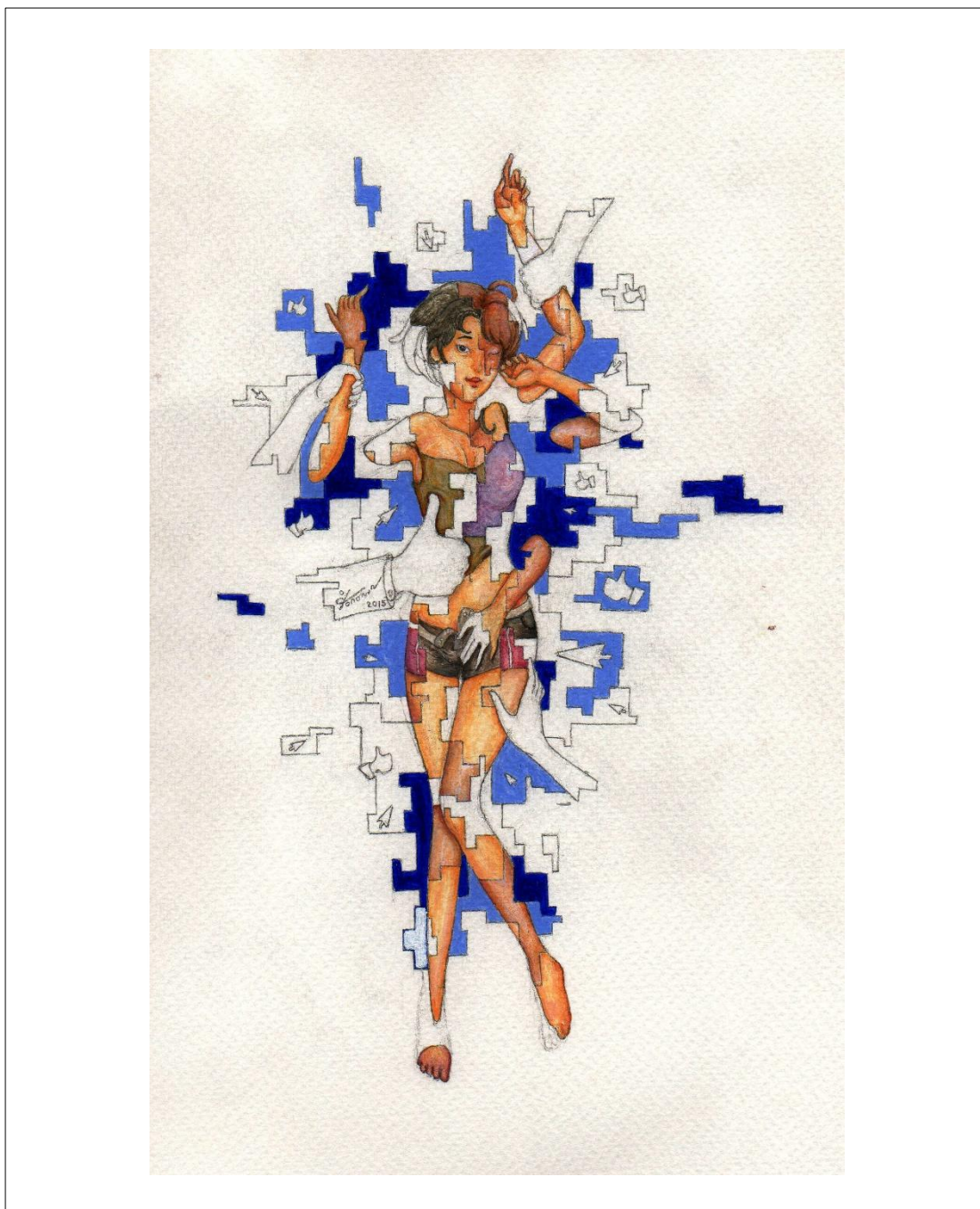
ภาพที่ 18 ภาพร่างรูปที่ 1: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

พบปัญหาในเรื่องการใช้ไอซีพนักข่าวแทนค่าเรื่องของการนำเสนอตัวตนทางอ้อม ตัว
สื่อที่เลือกไม่สามารถไปถึงเป้าหมาย ผลคือทำให้คนดูเข้าใจคลาดเคลื่อนจากสิ่งที่ต้องการนำเสนอ



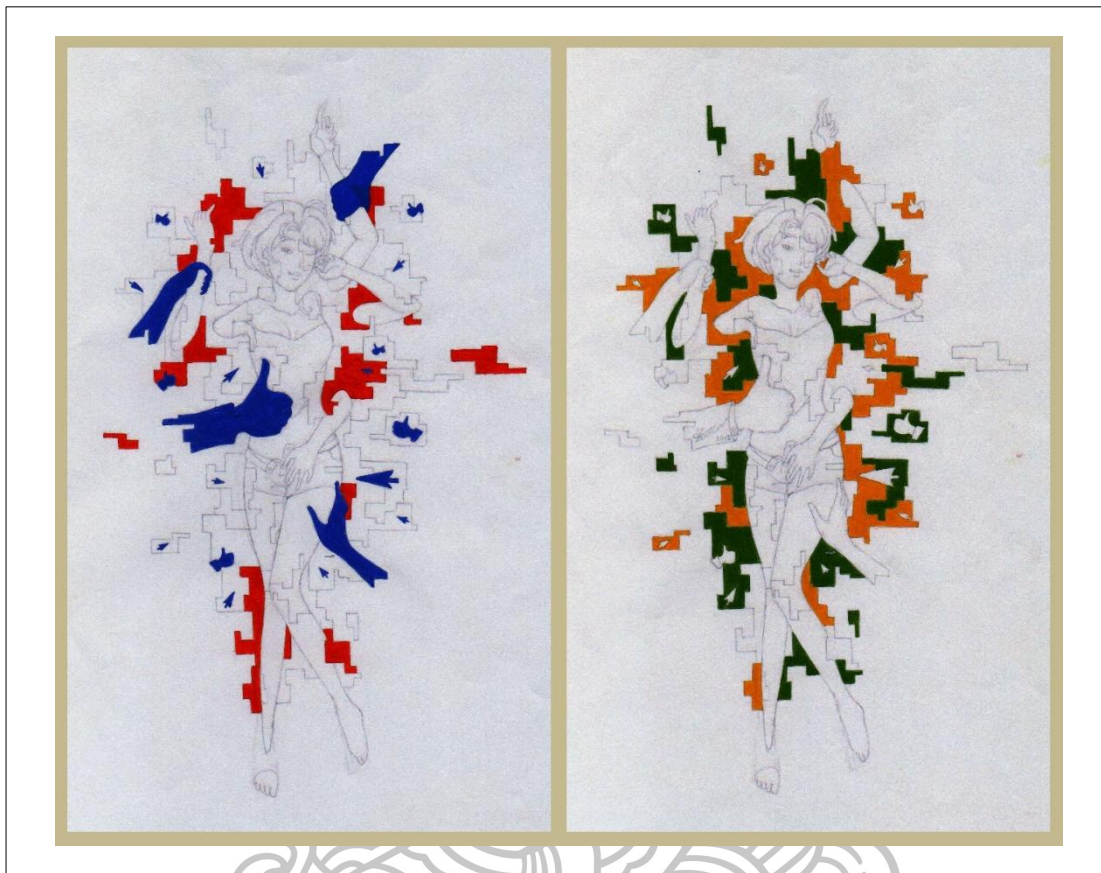
ภาพที่ 19 ภาพร่างรูปที่ 2: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

สีหน้าของหญิงสาวแสดงอาการเหม่อลอย พยายามแสดงให้เห็นการกระทำจากผู้ชม ด้วยสัญลักษณ์กดไลค์ นำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการจับยึดข้อมือหญิงสาว เพื่อแฝงถึงการจำกัดหรือควบคุม การแต่งกายของหญิงสาวอิงจากการแต่งกายที่โซว์สัคส่วนของเน็ตไอดอล อีกทั้งเป็นการแต่งกายของสาววัยรุ่นร่วมสมัย (เสื้อกล้าม, กางเกงขาสั้น) เริ่มใช้ท่านอนที่ติดตั้งบนระนาบกำแพงเพื่อแสดงถึงตรรกะที่ต่างจากปกติวิสัย



ภาพที่ 20 ภาพร่างรูปสุดท้าย: ผลงานนิทานนิพนธ์ชั้นที่ 1

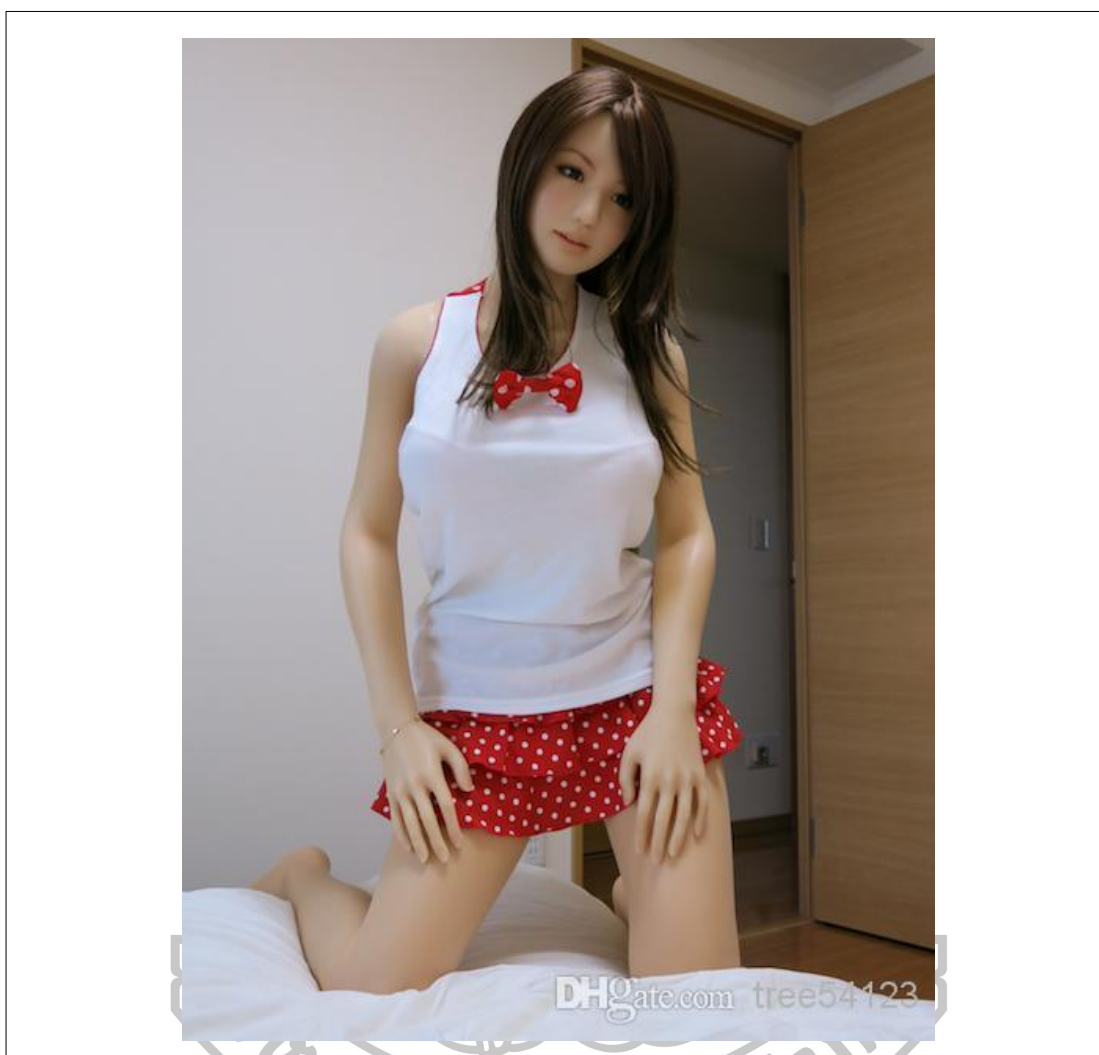
ภาพร่างที่แสดงวัตถุประสงค์ได้ครบถ้วน เมื่อพัฒนาจากภาพร่างรูปที่ 2 มีการปรับสีหน้าและเพิ่มส่วนประกอบอื่นๆ ใช้สัญลักษณ์จากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ลูกศรเม้าส์ อีโมติคอน การกดไลค์ และมือนิรนาม เพื่อแสดงการกระทำจากบุคคลอื่นได้ชัดยิ่งขึ้น มวลของหญิงสาวส่วนหนึ่งถึงลอยกึ่งจม ผสานกับผนังเพื่อเสนอการกลับไปกลับมาของพื้นที่ 2 และ 3 มิติ



ภาพที่ 21 ใช้สีแบ่งเลเยอร์ของส่วนประกอบต่างๆในภาพร่าง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ใช้สีจำแนกส่วนประกอบระดับชั้นต่างๆ เพื่อเตรียมการให้ทำงานง่ายขึ้นในกระบวนการสร้างงานจริง สีน้ำเงินแทนระนาบสูงสุด สีแดง สีเหลือง และสีเขียว รองลงมาตามลำดับ

1.2.2 ตัวสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

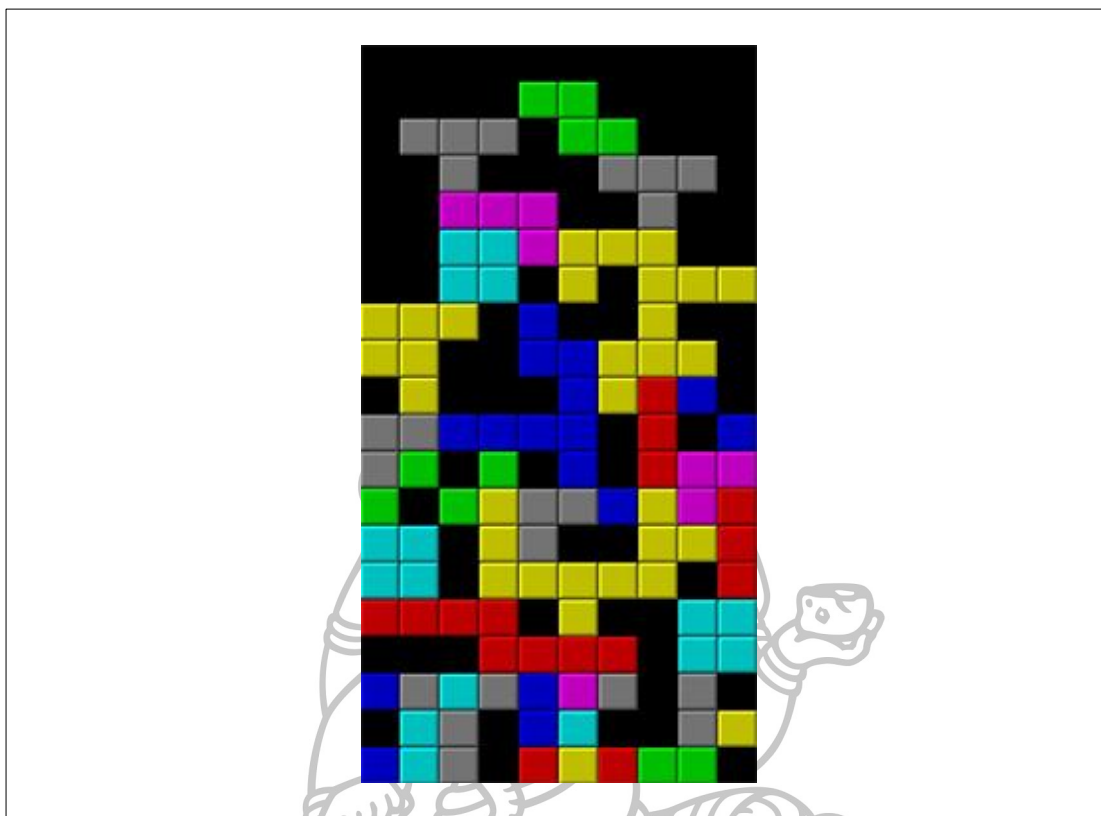


ภาพที่ 22 ตุ๊กตาทรงชิลิโคนญี่ปุ่นที่มีต้นแบบมาจากดารานาง AV (adult video)

ที่มา : Yamingroup [pseud.], **Japanese Real Love Dolls**, accessed July 2, 2016, available from

<http://www.dhgate.com/product/japanese-real-love-dolls-adult-male-sex-toys/211935780.html>

ตุ๊กตาทรงเป็นวัตถุที่ใช้สนองความต้องการทางเพศของผู้ชาย เป็นหุ่นตัวแทนรูปหญิงสาวในอุดมคติที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ครอบครอง ในญี่ปุ่นตุ๊กตาทรงคุณภาพสูงถูกสร้างขึ้นโดยมีต้นแบบมาจากดารานาง AV และสร้างด้วยวัสดุซิลิโคนคุณภาพสูง มีความยืดหยุ่นคล้ายเนื้อหนังมนุษย์ มีความคล้ายคนจริงอย่างมากด้วยรายละเอียด ในขณะที่เดียวกันก็สมบูรณ์แบบหรือเรียบเนียนจนเกินจริง จึงทำให้ดูขาดความมีชีวิต



ภาพที่ 23 เกม Tetris

ที่มา : Keith Burgun, **You Don't "Always Lose" in Tetris: The Real Nature of Single-Player Competition**, accessed July 2, 2016, available from <http://www.dhgate.com/product/japanese-real-love-dolls-adult-male-sex-toys/211935780.html>

เกม Tetris เป็นเกมที่มีความเรียบง่าย พื้นฐานมาจากการใช้ลักษณะจุดภาพบนจอแสดงผล พบเห็นได้ในการแสดงภาพบนสื่อดิจิทัลชนิดต่างๆ หน่วยที่เล็กที่สุดคือสี่เหลี่ยมด้านเท่า เมื่อนำมาประกอบกันทำให้ได้หน่วยเป็นรูปร่าง ที่มีเส้นรอบรูปคือเส้นตั้งและเส้นนอน หน่วยต่างๆสามารถนำมาประกอบแบบสลับกันสนิทพอดี เป็นตัวอย่างพื้นฐานของการประกอบกันเป็นรูปร่างของหน่วยพิกเซลที่เป็นภาพแสดงผลในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ชนิดต่างๆ



ภาพที่ 24 สัญลักษณ์อารมณ์ต่างๆบน Facebook

ที่มา : BloomIdea [pseud.], **List of Emoji Emoticons for Facebook**, accessed July 2, 2016, available from <http://bloomidea.com/en/blog/list-emoji-emoticons-facebook>

Emoticon มาจากการผสมคำว่า emotion (อารมณ์) และ icon (สัญลักษณ์) เข้าด้วยกัน หมายถึง ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อแสดงแทนอารมณ์หรือการกระทำของผู้ส่ง มีการใช้กันอย่างแพร่หลายบนสื่อสังคมออนไลน์ แต่กระนั้นความลุ่มลึกหรือจริงจังของภาพแทนดังกล่าว ไม่อาจมีคุณค่าเทียบเท่าการกระทำบนโลกกายภาพ เนื่องจากเราไม่อาจทราบได้ว่าผู้ส่งสัญลักษณ์ดังกล่าวแสดงอาการจริงเบื้องหลังหน้าจออย่างไร สัญลักษณ์อารมณ์ที่คัดเลือกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากเว็บไซต์ Facebook

1.2.3 ขั้นตอนปฏิบัติการสร้างผลงาน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1



ภาพที่ 25 ชั้นโครงและปั้นต้นแบบลอยตัวด้วยดินเหนียว: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ชั้นโครงสร้างรูปคนด้วยเหล็กเส้น จากนั้นพันโครงด้วยลวดและไม้กาบบาท เพื่อให้ดินเหนียวยึดติดได้ง่าย ขึ้นดินรูปคนโดยรวม ตรวจสอบแก้ไขสัดส่วนและโครงสร้าง โดยมีต้นแบบจากสัดส่วนของหญิงสาววัยรุ่น แล้วจึงปั้นเก็บรายละเอียดเสื้อผ้าและส่วนต่างๆของร่างกาย โดยเฉพาะใบหน้า



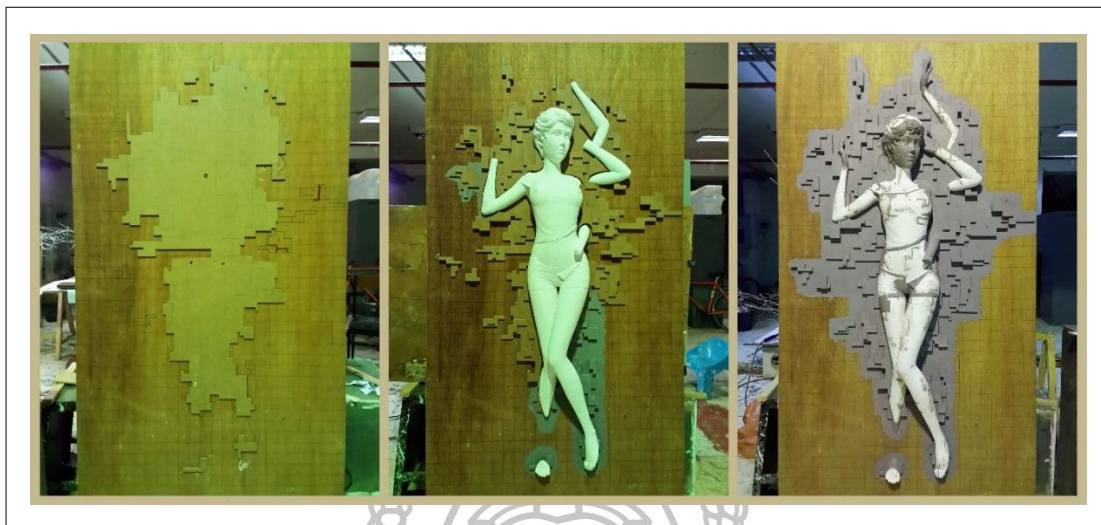
ภาพที่ 26 ถอดพิมพ์ปูนปลาสเตอร์จากต้นแบบลอยตัว: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

จัดเส้นแบ่งพิมพ์ ตรวจสอบความเหมาะสมของเส้นแบ่ง เพื่อให้ง่ายในเวลาดึงพิมพ์
 กั้นตะเข็บพิมพ์ด้วยแผ่นอลูมิเนียมที่ตัดเป็นชิ้นเล็ก ทำพิมพ์ผิวแรกด้วยการตีปูนปลาสเตอร์เหลว
 เพื่อเก็บรายละเอียดจากต้นแบบ ขั้นตอนมาพอกปูนปลาสเตอร์ให้ความหนาทั่วกันทั้งพิมพ์ ตาม
 โครงภายนอกด้วยไม้ไผ่ เพื่อความแข็งแรงและเป็นที่ยึดจับเวลาดึงพิมพ์



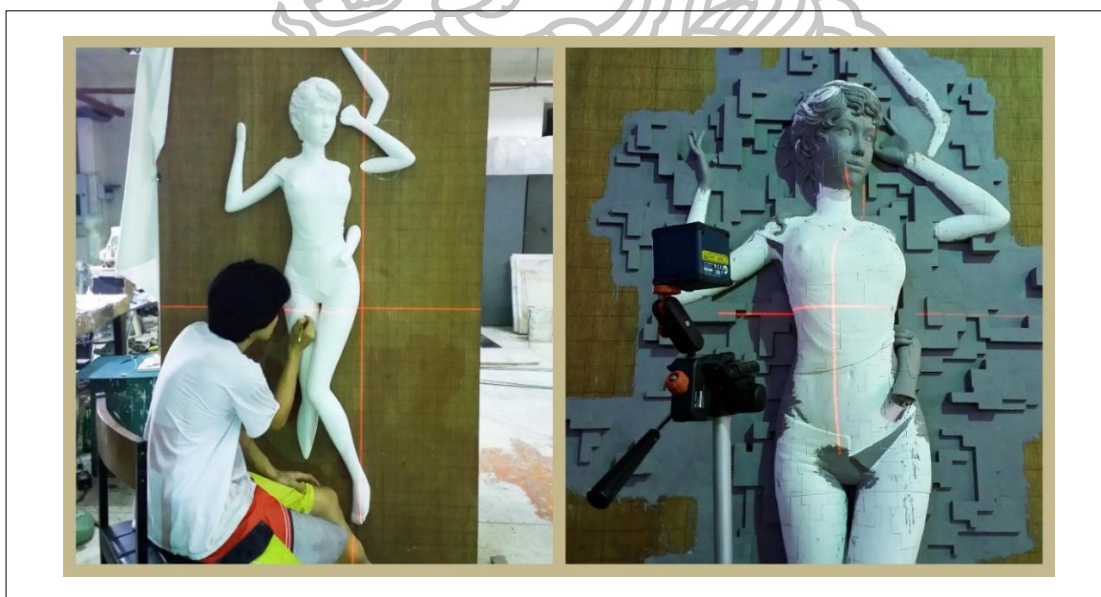
ภาพที่ 27 หล่อและตัดเงื่อนไขงานเพื่อทำต้นแบบติดผนัง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

หล่อชิ้นงานด้วยปูนปลาสเตอร์ โดยให้ความหนาเท่ากันทั้งชิ้นงาน เมื่อปูนแห้งและ
 แกร่งดีแล้วจึงกระแทะพิมพ์ออกจากชิ้นงาน วางชิ้นงานในแนวนอนเพื่อตัดเงื่อนไขด้านหลังของ
 ชิ้นงานออกด้วยเลื่อยมือ ตัดแกนเหล็กเพื่อเป็นที่ยึดติดกับผนังไม้กระดานในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 28 ทำต้นแบบชิ้นงานติดผนัง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ตีเส้นตารางบนผนังไม้กระดานเพื่อเป็นหลัก ติดแผ่นไม้ที่ตัดไว้เพื่อเป็นส่วนประกอบ
ที่มาจากหน่วยฟิกเซล แล้วจึงติดต้นแบบปูนปลาสเตอร์ ปรับแต่งเพิ่มรายละเอียดด้วยดินน้ำมัน



ภาพที่ 29 ใช้เครื่องยิงเลเซอร์ช่วยในการตีเส้นตาราง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ใช้เครื่องยิงเลเซอร์วัดระดับน้ำ เพื่อความแม่นยำในการขีดเส้นทำรายละเอียดฟิกเซล
บนต้นแบบปูนปลาสเตอร์ ซึ่งมีระนาบที่ไม่สม่ำเสมอ



ภาพที่ 30 ทำพิมพ์ซีลีโคน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

ทำพิมพ์ชิ้นงานติดผนังด้วยซีลีโคน แล้วจึงทำพิมพ์กรอบซีลีโคนอีกทีด้วยปูนปลาสเตอร์ เพื่อให้พิมพ์ซีลีโคนอยู่ทรงเวลาทำการหล่อชิ้นงาน



ภาพที่ 31 พิมพ์ลูกรองพิมพ์กรอบซีลีโคน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

เพื่อป้องกันการติดงัดในการถอดชิ้นงานออกจากพิมพ์

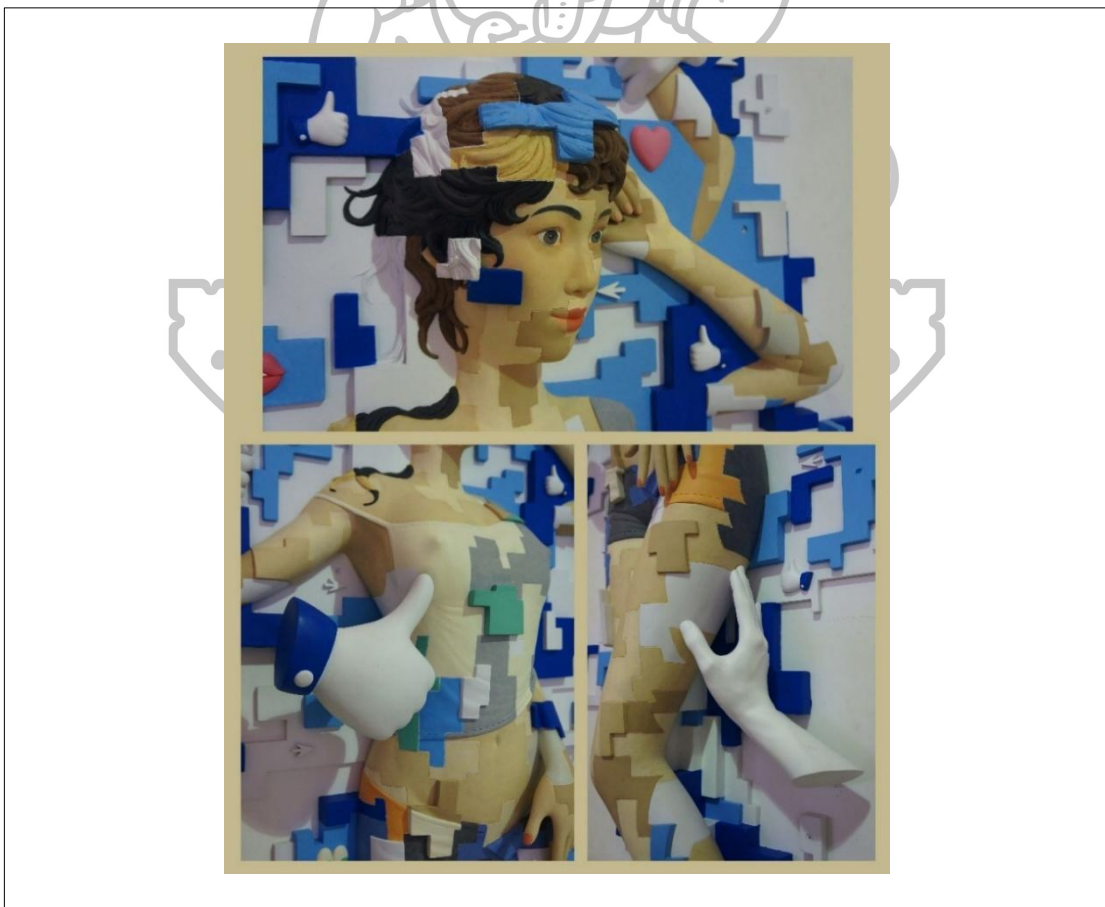


ภาพที่ 32 ตกแต่งชิ้นงานไฟเบอร์กลาส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 1

หล่อชิ้นงานด้วยเรซิน, ไฟเบอร์กลาส เมื่อได้ชิ้นงานออกมาจึงติดส่วนประกอบรายละเอียดที่หล่อแยก ซ่อมแซมส่วนที่เป็นโพรงอากาศ และแต่งผิวชิ้นงานด้วยอีพ็อกซี่, สีโปวรถยนต์ จัดแต่งด้วยกระดาษทราย ไล่เบอร์จากหยาบไปละเอียด ก่อนที่จะพ่นสีรองพื้น



ภาพที่ 33 ทำสีชิ้นงาน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 34 รายละเอียดในชิ้นงานที่สมบูรณ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

2. ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

2.1 การประมวลความคิด: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

2.1.1 คัดกรองประเด็นและตีความจากกรณีศึกษา: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ประเด็นหลัก: อัตลักษณ์ในการมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เพื่อช่วยเหลือซึ่งกัน
จากการศึกษาการใช้สังคมออนไลน์ของผู้ติดเชื้อ HIV พบว่ากรณีศึกษาดังกล่าวเป็นการใช้คุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ โดยมีแรงขับเคลื่อนจากอัตลักษณ์เฉพาะของผู้ใช้งาน เครื่องข่ายดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ในการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของผู้ติดเชื้อจากผู้ติดเชื้อด้วยกัน อีกทั้งมีการให้ข้อมูลที่เป็นความรู้แก่บุคคลทั่วไปอีกด้วย

สังคมออนไลน์คือเครื่องมือสร้างพื้นที่ ที่ไม่มีการแบ่งแยกหรือกีดกันผู้ติดเชื้อ เป็นสถานที่ที่ฟังฟังทางใจและผ่อนคลายความโดดเดี่ยวที่ตั้งอยู่บนโลกเสมือน กล่าวคือเป็นการใช้งานอย่างเหมาะสมกับบริบท กรณีดังกล่าวมีความสำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อชดเชยข้อจำกัดของกายภาพ การพ่อนหน้าพอนเบาซึ่งกันและกันจากคนที่อยู่ต่างพื้นที่ต่างเวลา

ประเด็นรอง: การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ด้วยความเป็นนิรนาม
ความเป็นนิรนามเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้ติดเชื้อ ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยอัตลักษณ์ที่จะเชื่อมโยงถึงโลกกายภาพ การไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแก่บุคคลอื่นบนสังคมออนไลน์เป็นหนทางในการป้องกันผลกระทบแก่ตัวผู้ติดเชื้อ ในการใช้ชีวิตบนโลกกายภาพ การไม่เปิดเผยตัวตนบนสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ทุกคนพึงกระทำได้เพื่อปกป้องสิทธิส่วนตนจากผลกระทบเชิงลบ

ทัศนคติต่อประเด็น: แก่นของมนุษย์อยู่ที่อัตลักษณ์ภายในมิใช่เปลือกนอก
ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ผ่านเครื่องมือที่เป็นสื่อใหม่ มีคุณสมบัติพิเศษหากใช้อย่างเหมาะสม ผู้ใช้งานไม่สามารถนำเสนอตัวตนที่แท้จริงได้ครบถ้วนบนสื่อสังคมออนไลน์ บางกรณีกลับกลายเป็นคุณสมบัติพิเศษ การระบุเพียงเพศและอายุประกอบกับใช้นามแฝง เป็นการนำเสนออัตลักษณ์เพียงบางส่วนที่ไม่สามารถสืบโยงถึงตัวตนจริงได้ เพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม

ในทัศนคติของผู้ศึกษา อัตลักษณ์เป็นเพียงเปลือกนอกที่ใช้ระบุตัวตน การจำแนกที่เป็นสิ่งสมมุติบางครั้งก่อให้เกิดปัญหา อัตลักษณ์จึงมิได้เป็นสิ่งสำคัญในหลายบริบท อัตลักษณ์ภายในหรือเจตจำนงในการเลือกกระทำต่างหากที่เป็นแก่นแกนของมนุษย์

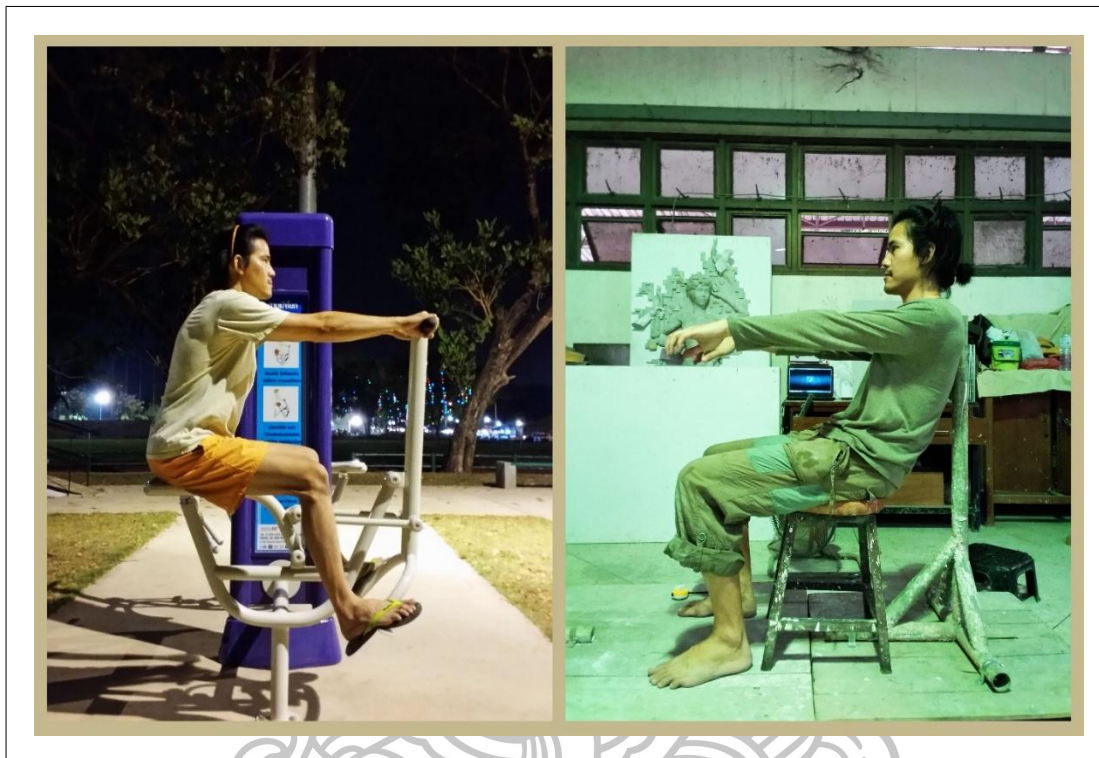
2.1.2 วัตถุประสงค์ในการแสดงออก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ตารางที่ 3 ตารางสรุปวัตถุประสงค์ในการแสดงออก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

เชิงความคิด	เชิงรูปแบบ
การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ผ่านสื่อ ตัวกลางที่มีกติกาเฉพาะในการใช้งาน	กำหนดให้คู่ปฏิสัมพันธ์อยู่ในท่าทาง ที่แสดงการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ตัวกลาง
บุคคลซึ่งมีอัตลักษณ์ร่วมกันในสถานะของการ มีปฏิสัมพันธ์แบบเกื้อกูลซึ่งกันและกัน	อุปกรณ์สร้างโดยใช้หลักการแบบไม้กระดาน หกออกแบบให้ใช้จุดศูนย์กลางของร่างกาย ในการดึงรั้งและผ่อนแรงหาจุดสมดุล เพื่อแสดงสถานะของการผ่อนรับซึ่งกันและ กัน
อัตลักษณ์บุคคลประกอบกับความเป็นนิรนาม, การเผยตัวตนเพียงเลี้ยวส่วน	ผลงานเป็นเพียงเค้าโครง จะเป็นรูปสมบูรณ ต่อเมื่อคนเข้ามามีส่วนร่วม กลายเป็นรูปทรงที่แสดงรูปคนเพียงบางส่วน
เครื่องมือที่มีคุณสมบัติปิดตัวตน	อุปกรณ์ที่ปกปิดอวัยวะบางส่วนขณะมี ปฏิสัมพันธ์
สถานะของบุคคลบนพื้นที่เสมือน	แสดงการเคลื่อนไหวอย่างผิดแปลกจากปกติวิสัย ด้วยวีดีโอแบบสตอปโมชัน

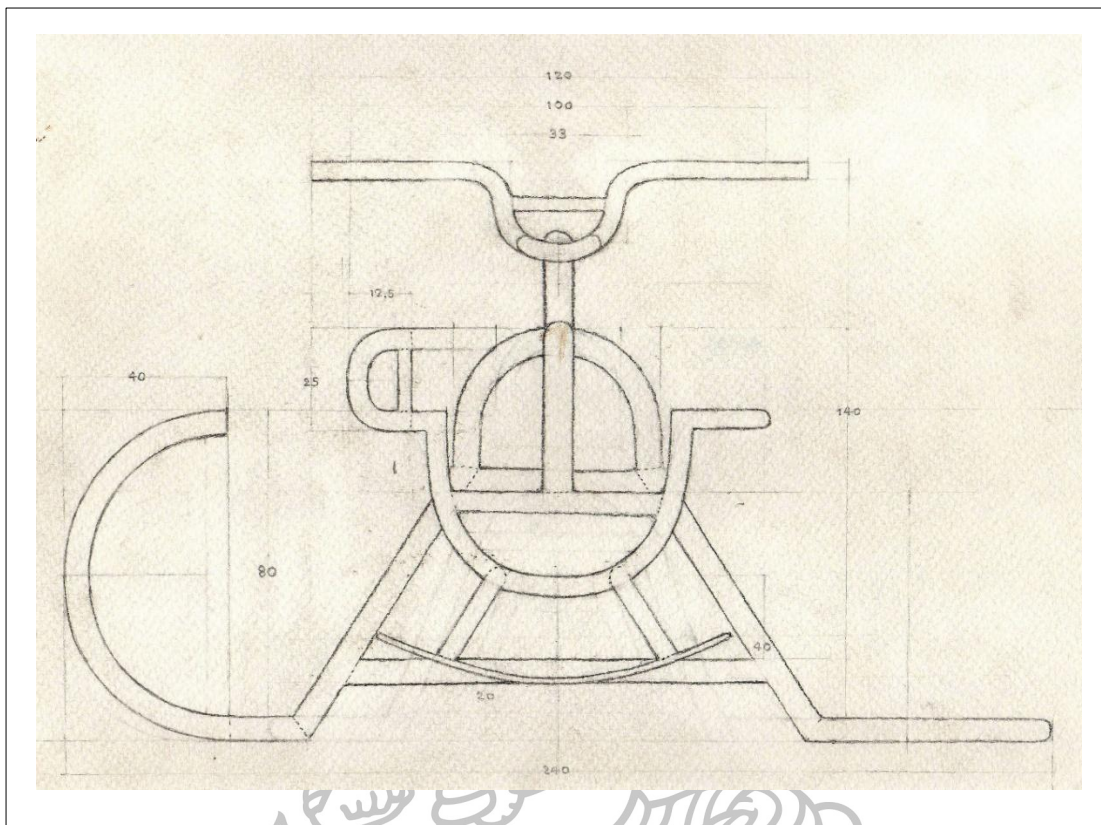
2.2 การสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

2.2.1 ภาพร่างต้นแบบ: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 35 ทดลองหาท่าทางและการถ่ายน้ำหนัก: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

จากวัตถุประสงค์ที่ต้องการสร้างอุปกรณ์ที่เป็นสื่อกลาง ด้วยหลักการถ่ายน้ำหนักแบบเครื่องเล่นไม้กระดานหก เพื่อให้การถ่ายน้ำหนักต้องใช้จุดศูนย์ถ่วงจึงต้องตัดแปลงระยะให้สั้นลง ซึ่งสอดคล้องกับท่าทางที่ต้องการที่ให้คู่ปฏิสัมพันธ์จับมือกัน ทำการทดลองหาระยะสัดส่วนที่เหมาะสม ทำการปรับวัดจนพบความลงตัว โดยทดลองด้วยร่างกายของตนเอง



ภาพที่ 36 ภาพร่างประติมากรรมปฏิสัมพันธ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

เมื่อได้ระยะสัดส่วนที่เหมาะสม จึงใช้สัดส่วนดังกล่าวออกแบบประติมากรรมปฏิสัมพันธ์ โดยร่างภาพสัดส่วนด้านข้างตามความเข้าใจ เพื่อให้ง่ายต่อการขยายแบบ และจัดเตรียมอุปกรณ์สร้างผลงานจริง

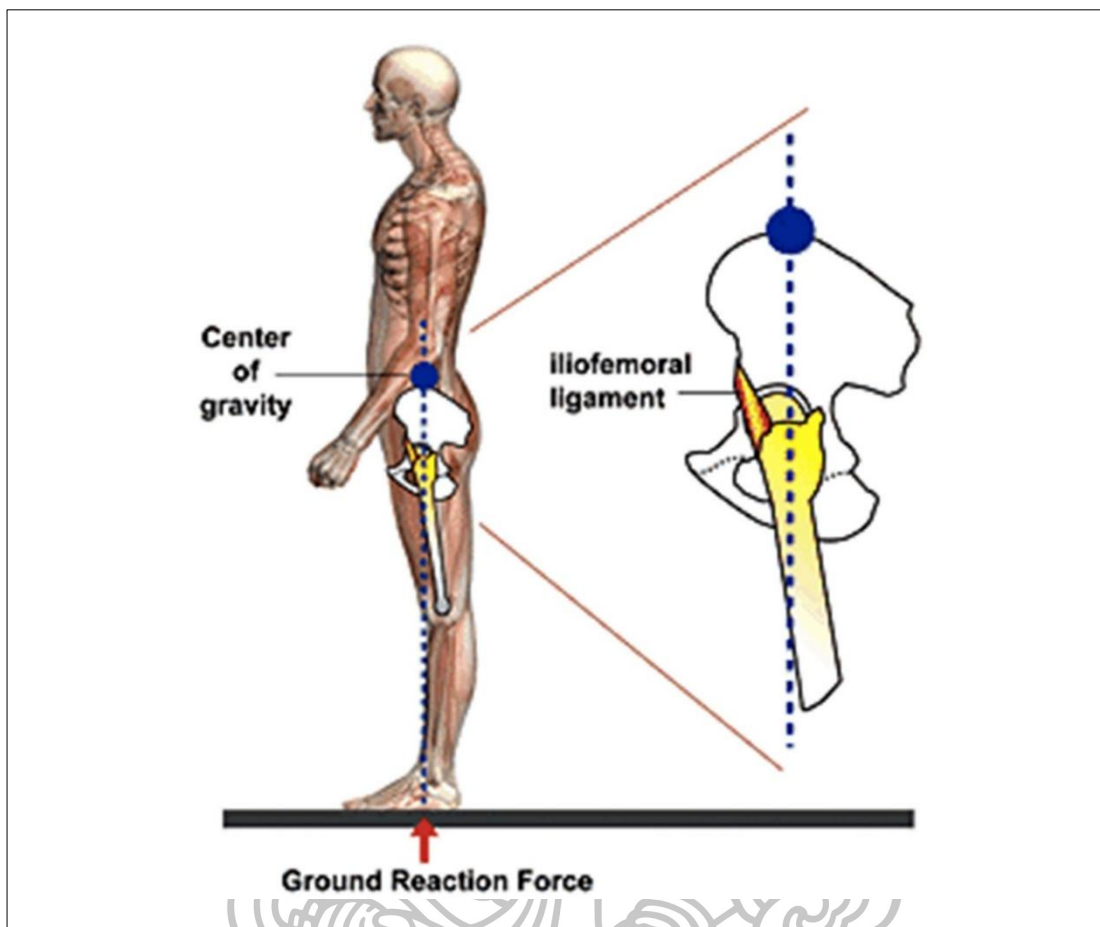
2.2.2 ตัวสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2



ภาพที่ 37 ไม้กระดานหก

ที่มา : Gardenlines [pseud.], **Garden Games Wooden SeeSaw**, accessed July 3, 2016, available from <https://www.gardenlines.co.uk/shop/play-equipment/garden-games-wooden-seesaw>

อุปกรณ์เครื่องเล่นที่ใช้หลักการถ่ายน้ำหนักซึ่งกันและกัน เบื้องต้นเป็นการใช้คู่ปฏิบัติสัมพันธ์จำนวน 2 คน ขึ้นนั่งคนละฝั่งแล้วทำการถ่ายน้ำหนักให้ผลัดกันโยกขึ้นโยกลง เป็นอุปกรณ์สื่อกลางในการทำกิจกรรมสนทนาร่วมกันชนิดหนึ่ง ที่มีมาแต่โบราณ



ภาพที่ 38 จุดศูนย์ถ่วงของมนุษย์

ที่มา : Erik Dalton, **Sacroiliac Joint Syndrome**, accessed July 3, 2016, available from <http://www.massagetoday.com/mpacms/mt/article.php?id=13567>

จุดศูนย์ถ่วงเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการตั้งอยู่ของสิ่งต่างๆ สำหรับสิ่งมีชีวิตใช้ในการทรงตัวให้ยืนหรือเคลื่อนที่ได้โดยไม่ล้ม ร่างกายมนุษย์มีจุดศูนย์ถ่วงอยู่ที่ช่วงท้อง หรือส่วนยอดของกระดูกเชิงกราน โดยปกติทั่วไป มนุษย์เราใช้จุดศูนย์ถ่วงนี้ในการดำเนินชีวิตเป็นประจำอย่างเคยชิน และเป็นธรรมชาติ

2.2.3 ขั้นตอนปฏิบัติการสร้างผลงาน: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



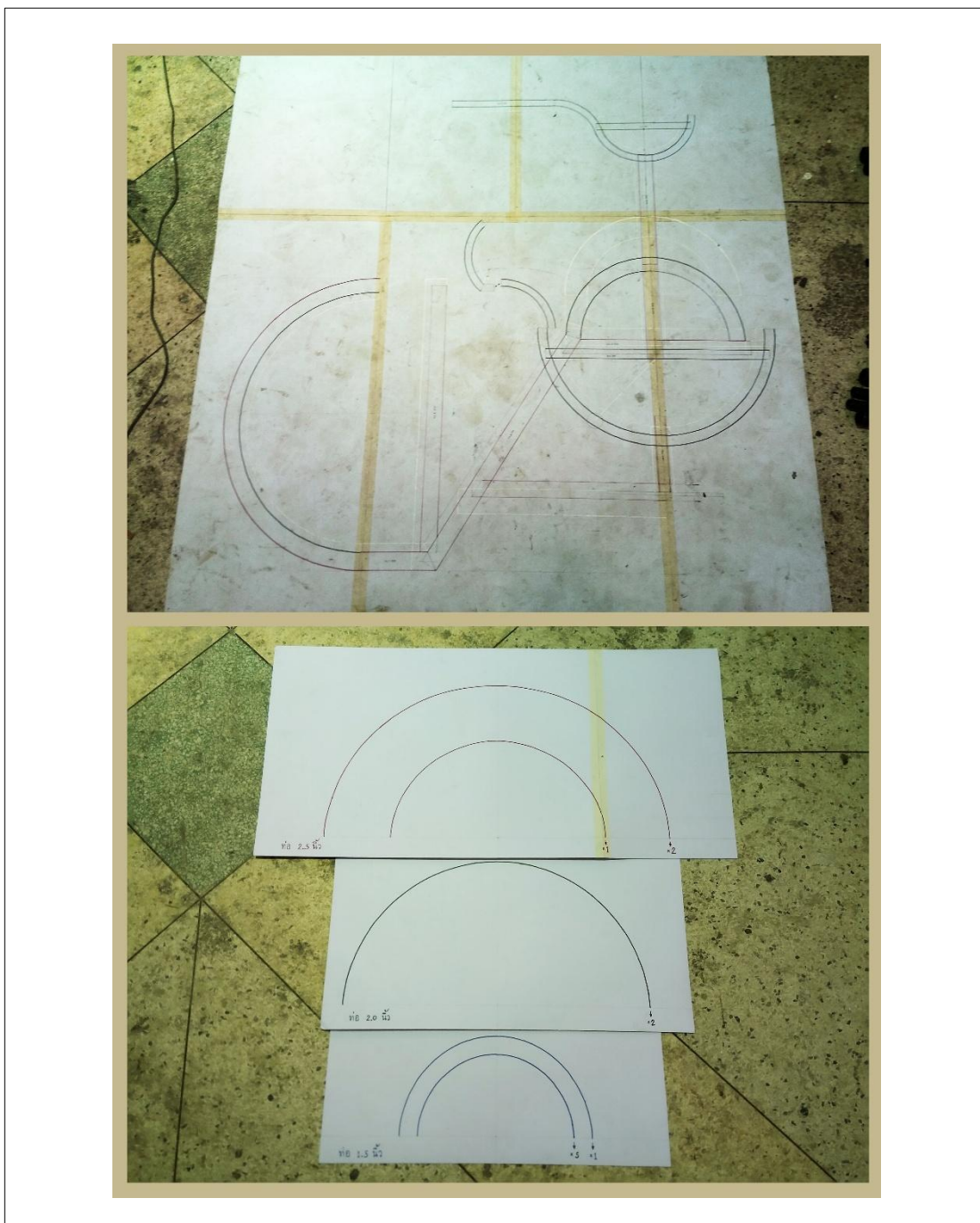
ภาพที่ 39 ทำพิมพ์แบบกลับค่าเพื่อถอดชิ้นงานเรซินใส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ขึ้นโครงสร้างด้วยเหล็กเส้น พันโครงด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์แล้วพันด้วยเทปกาวอีกที เพื่อให้เกิดมวลและง่ายต่อการขึ้นรูปด้วยดินน้ำมัน เมื่อปั้นแต่งจนเสร็จจึงทาดันแบบดินน้ำมันด้วยเรซินใสผสมสี จนได้ความหนาเท่ากันทั้งชิ้นงานตามต้องการ



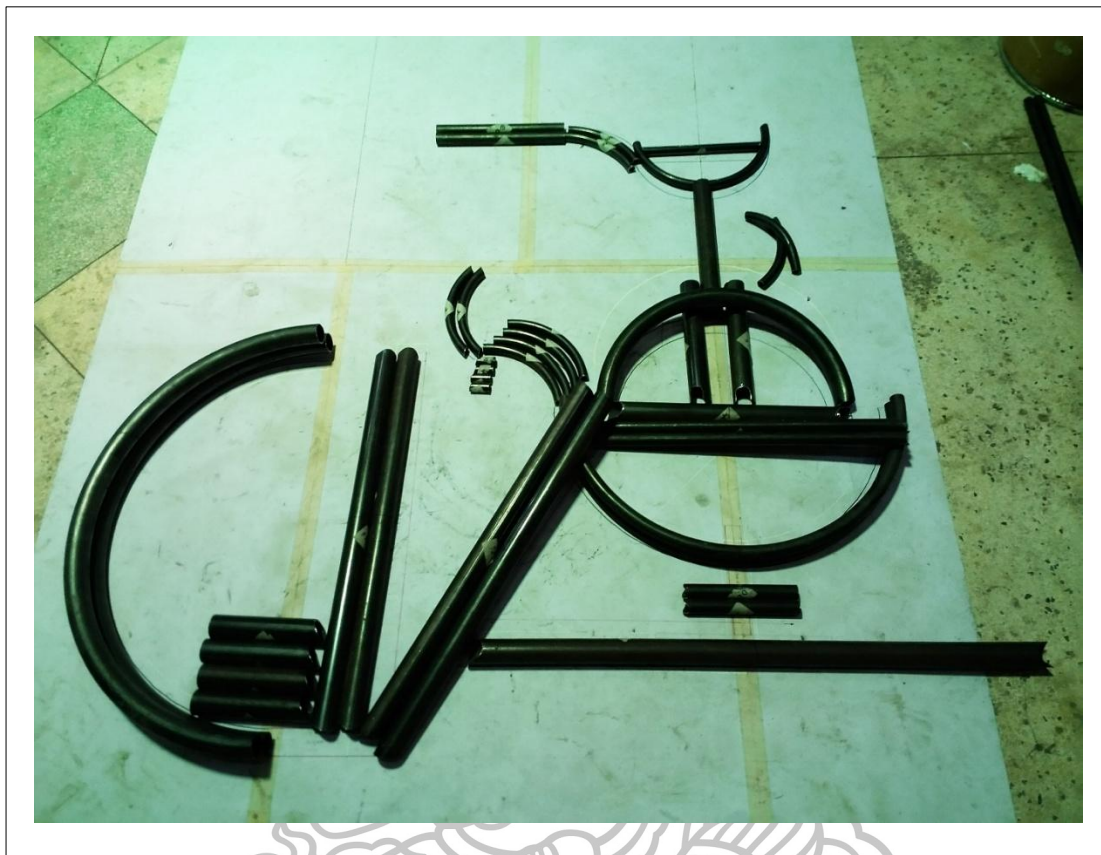
ภาพที่ 40 ถอดและจัดแต่งชิ้นงานเรซินใส: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ถอดชิ้นงานเรซินออกจากต้นแบบดินน้ำมันซึ่งกลายเป็นพิมพ์แบบกลับค่า ส้างคราบดินน้ำมันออกด้วยน้ำอะซิโตน เมื่อแห้งแล้วจัดแต่งด้วยกระดาษทรายน้ำ ไล่จากเบอร์หยาบไปหาเบอร์ละเอียด



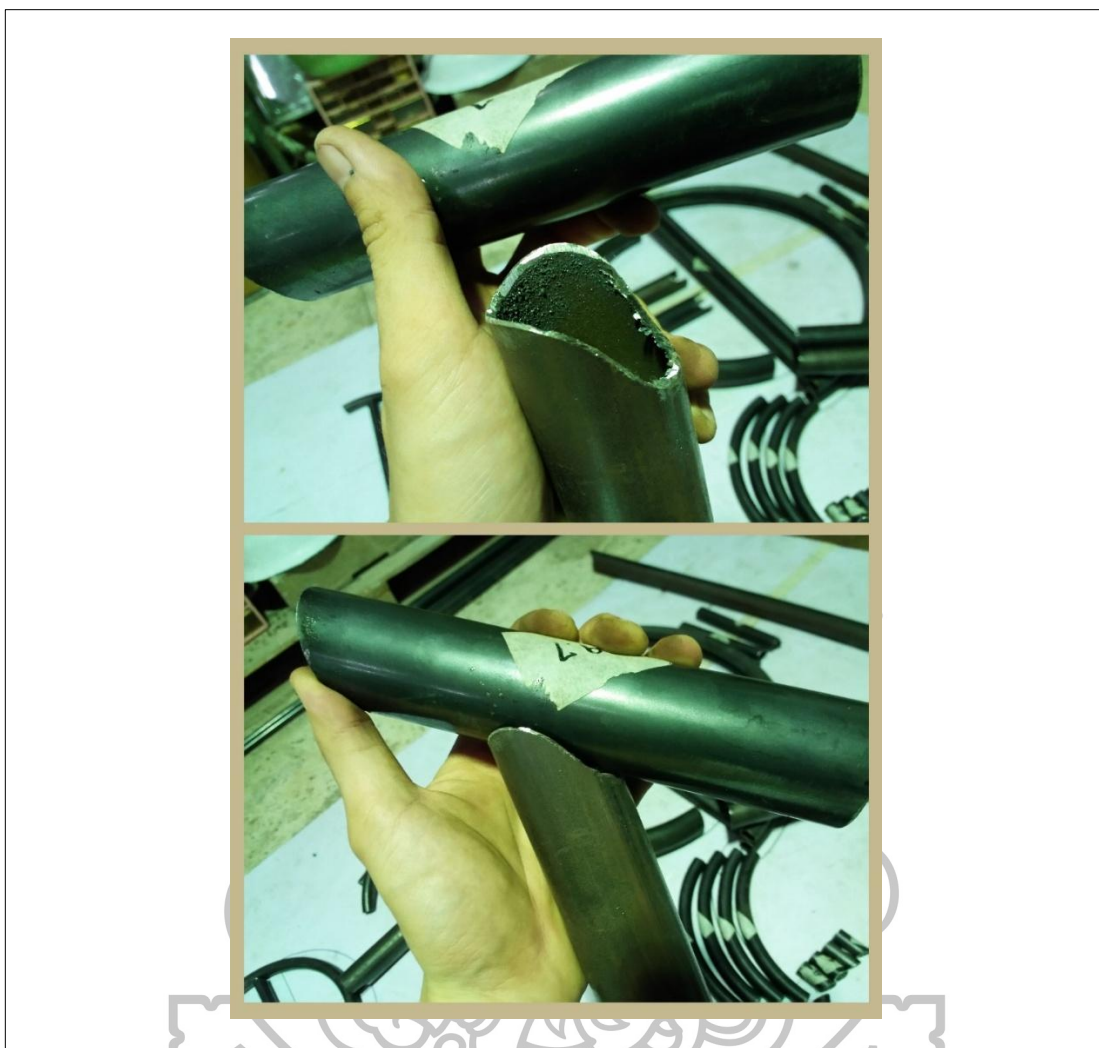
ภาพที่ 41 เขียนต้นแบบประติมากรรมปฏิสัมพันธ์เท่าจริง: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

เขียนต้นแบบประติมากรรมปฏิสัมพันธ์ขนาดเท่าจริงบนกระดาษเทาขาว อีกส่วนหนึ่งเขียนแบบเส้นโค้งแยกต่างหาก เพื่อใช้ในการตัดเหล็กท่อให้ได้ความโค้งตามแบบ



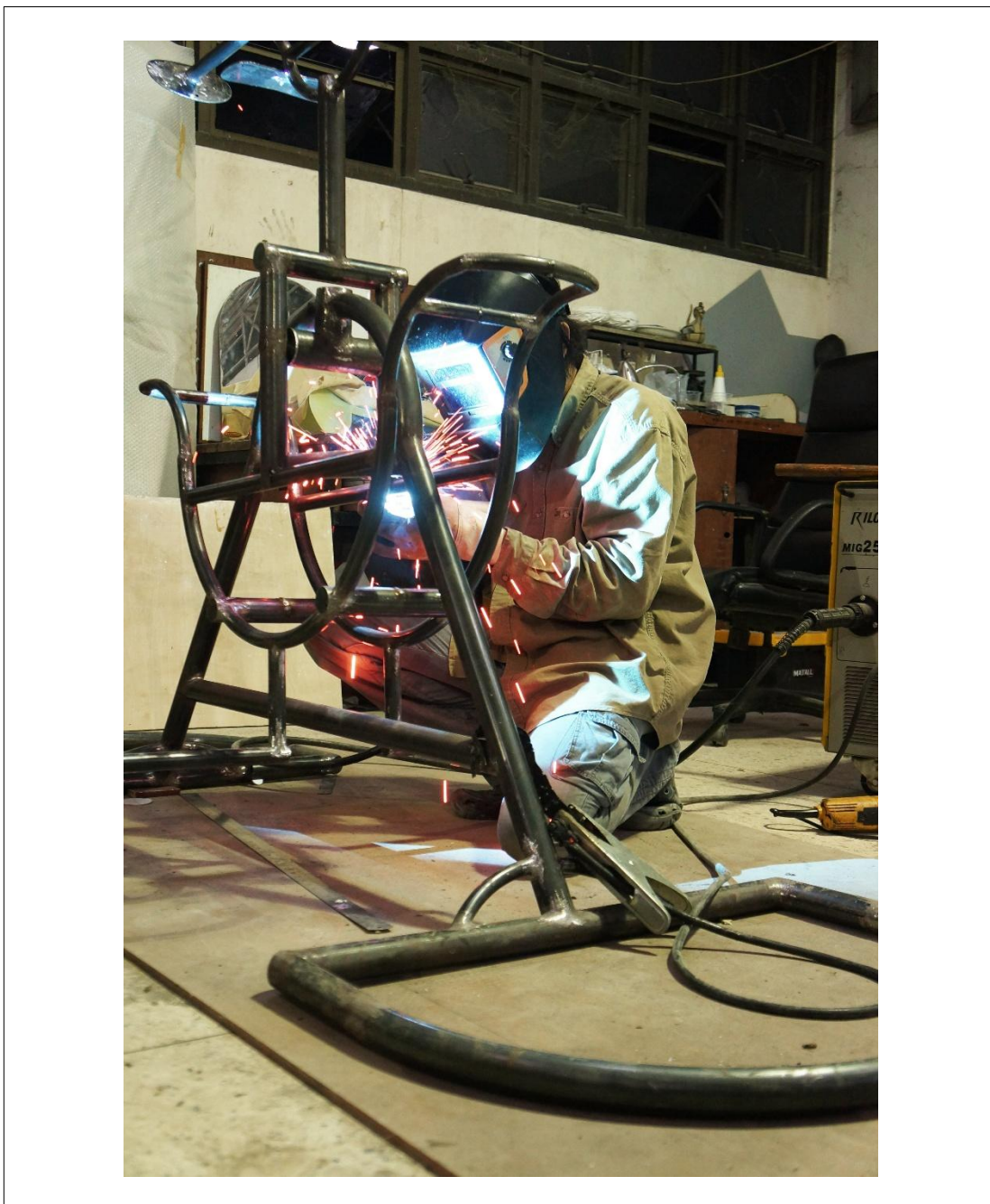
ภาพที่ 42 เตรียมอุปกรณ์ส่วนประกอบประติมากรรม: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ตัดเหล็กท่อที่จำแนกเป็น 3 ขนาด ให้ได้ความยาวต่างๆตามแบบ ในส่วนที่เป็นเส้น
โค้งใช้เครื่องแทนดัดเหล็กท่อ ให้ได้ความโค้งตามแบบ



ภาพที่ 43 รายละเอียดส่วนเชื่อมต่อเหล็กท่อ: ผลงานวิทยานิพนธ์ชั้นที่ 2

ทำการวัดคำนวณมุมเพื่อตัด, เจียร ในส่วนเชื่อมต่อแต่ละส่วนให้สรับกันพอดี



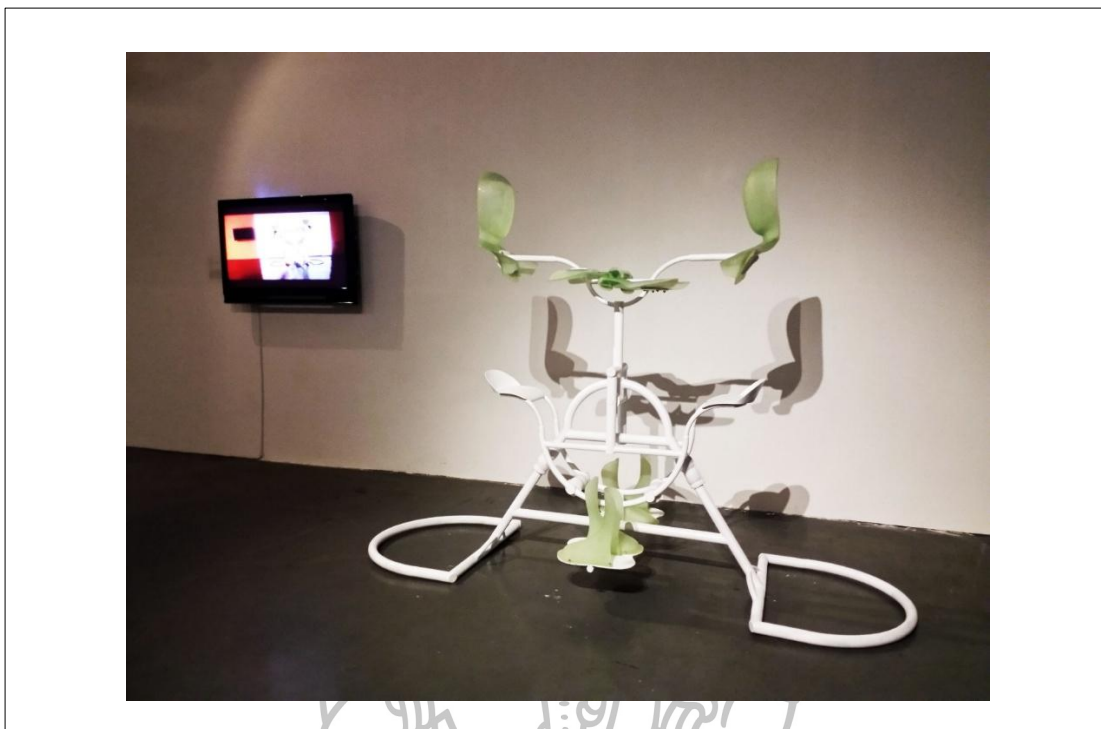
ภาพที่ 44 ประกอบชิ้นงานประติมากรรม: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

เชื่อมประกอบชิ้นส่วนเหล็กท่อที่เตรียมไว้ ด้วยอุปกรณ์เชื่อมเหล็ก MIG ส่วนแกน
หมุนตรงกลางติดด้วยลูกปืนล้อ เสร็จแล้วจึงเก็บรายละเอียดข้อต่อ

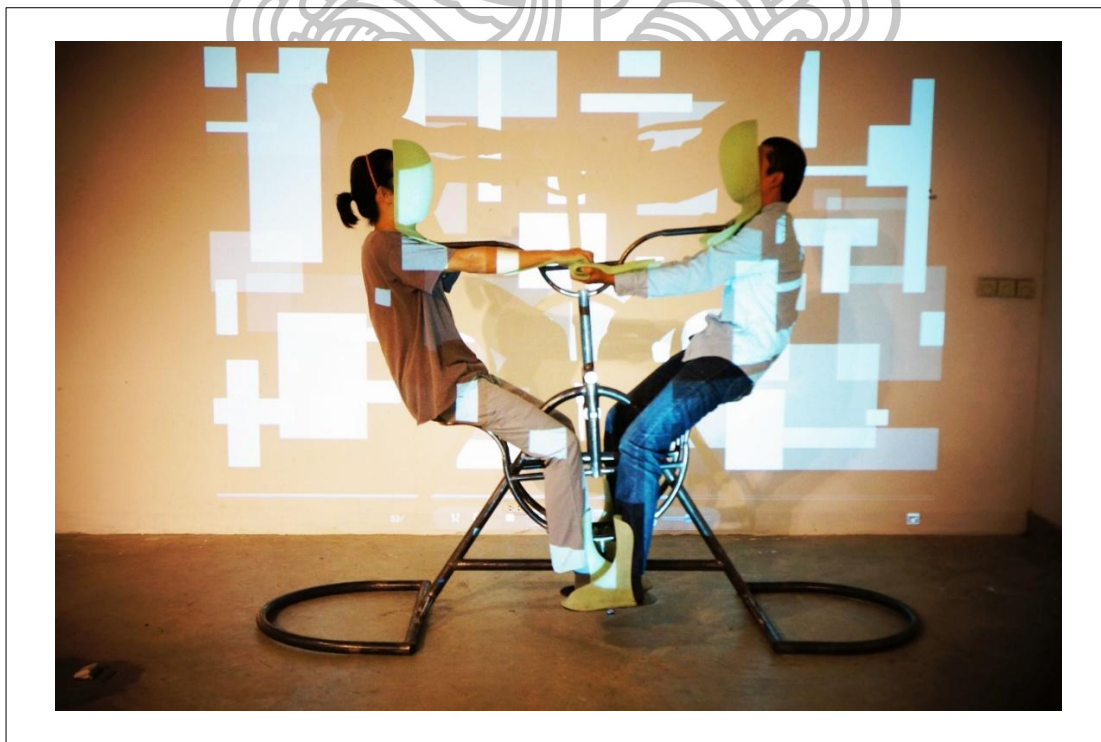


ภาพที่ 45 ทดลองใช้งานประติมากรรมก่อนทำสี: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ทดลองใช้งานประติมากรรม ตรวจสอบเช็คการใช้งานและความแข็งแรง เมื่อประสบผลเป็นที่น่าพอใจ แล้วจึงทำสีด้วยสีพ่นรถยนต์ 2K



ภาพที่ 46 ประกอบชิ้นส่วนเรซินใสเข้ากับประติมากรรม: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2



ภาพที่ 47 ผลงานเสร็จสมบูรณ์: ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

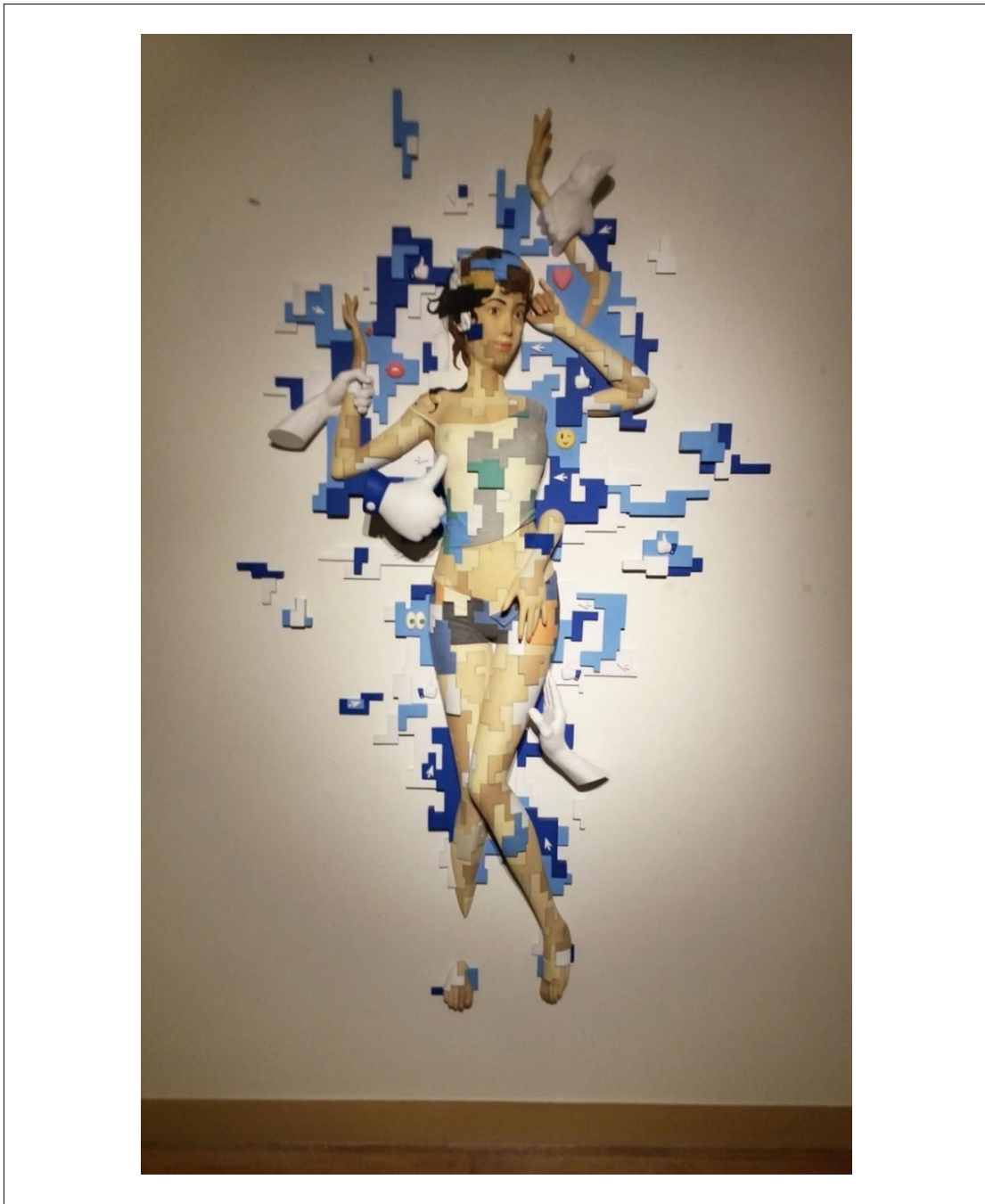
บทที่ 4

วิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์

การวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ เป็นการวิเคราะห์ผลงานของตนเองโดยปรับวิสัยทัศน์ของผู้ศึกษาให้อยู่ในสถานะของผู้ชม เพื่อตรวจสอบผลสัมฤทธิ์จากผลงานแต่ละชิ้น ทำการวิเคราะห์ทั้งในแง่ของเชิงกายภาพและเชิงเนื้อหาจากชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ โดยข้อมูลในการวิเคราะห์ส่วนหนึ่งมาจากผู้ชมผลงาน ซึ่งผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นแรกจัดแสดงในนิทรรศการศิลปนิพนธ์ยอดเยี่ยม ปี 2559 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ผลงานชิ้นที่ 2 จัดแสดงในนิทรรศการกลุ่มวิทยานิพนธ์ นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาประติมากรรม ณ หอศิลป์ศาลาไทยยานยนต์

ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการวิทยานิพนธ์ “อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์” มีจำนวน 2 ชิ้น ในรูปแบบที่ต่างกัน ชิ้นแรกเป็นผลงานประติมากรรมจัดวางบนผนัง มีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวตนบนโลกออนไลน์ที่มีผลกระทบในเชิงลบ ชิ้นที่สองมีองค์ประกอบคือประติมากรรมปฏิสัมพันธ์ ศิลปะแสดงสด การฉายภาพ และวิดีโออาร์ต มีเนื้อหาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกลุ่มปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ในเชิงบวก ทั้งสองชิ้นเป็นประเด็นแยกย่อยจากหัวข้อโครงการ ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานออกมาดังต่อไปนี้





ภาพที่ 48 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	Local - Celebrity
ขนาด	200 x 120 x 30 เซนติเมตร
เทคนิค	ประติมากรรมจัดวางบนผนัง
ปีที่สร้าง	2558 - 2559

บทวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ผลงาน “Local - Celebrity” คือรูปของหญิงสาวหน้าตาสะสวย รูปร่างได้สัดส่วน เธอมีสีหน้าที่อมยิ้มนิดๆ นัยน์ตาที่จ้องมองมาเบื้องหน้า แต่ไม่แสดงอารมณ์ที่เห็นได้ชัด แต่งกายด้วยเสื้อกล้ามและกางเกงขาสั้น โข่วเนื้อหนัง เช่นเดียวกับชุดที่ใส่อยู่บ้านของสาววัยรุ่นร่วมสมัย ท่าทางของเธอดูคล้ายถูกยึดติดกับผนัง เมื่อสังเกตจะเห็นว่ามวลของร่างกายบางส่วนจมลงไปในผนัง แต่กลับมีแขนข้างซ้ายของเธอสามข้างที่โผล่ออกมา สิบนิ้วผู้หญิงสาวจะเห็นช่องต่างๆที่ถูกแบ่งด้วยสีที่ต่างกันบน ร่างกาย ผม เสื้อกล้าม กางเกงขาสั้น แห้งละสามเศดสี นอกจากตัวผู้หญิงสาว มีองค์ประกอบ ที่เด่นชัดที่สุดคือสัญลักษณ์กลมโลโก้ขนาดใหญ่ที่จุ่มอยู่บริเวณหน้าอก ถัดไปพบสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่างๆ ได้แก่ รูปหน้ายิ้มขี้นตา รูปหัวใจ รูปปากเซ็กซี่ และรูปตาจ้องมอง ส่วนประกอบหน่วยที่เล็กที่สุดคือเคอร์เซอร์เมาส์ ซึ่งทั้งหมดชี้เข้าหาตัวผู้หญิงสาว บริเวณข้อมือทั้งสองข้าง และต้นขาด้านซ้ายของผู้หญิงสาว มีมือนิรนามที่สามารถสังเกตเห็นรายละเอียดเส้นเลือดที่ให้ความสมจริง กำลังจับยึดและสัมผัสร่างกายของเธอ รูปทรงส่วนประกอบทั้งหมดติดอยู่บนระนาบที่เกิดจากเส้นตั้งและเส้นนอน สีขาว ฟ้า น้ำเงิน ซึ่งติดอยู่บนผนังอีกทีหนึ่ง

รูปของผู้หญิงสาวดังกล่าวเป็นหญิงสาวแรกเริ่ม ที่มีสัดส่วนโค้งเว้าของร่างกายที่สามารถดึงดูดสายตาของเพศตรงข้าม รูปร่างดีตามบรรทัดฐานของสังคมร่วมสมัย สีหน้าที่ไม่แสดงออกถึงอารมณ์ รายละเอียดพื้นผิวของร่างกายที่เรียบเนียนให้ความรู้สึกดี “หุ่นที่มีความสมจริง” อาจปฏิกิริยาและการแต่งกายโดยเฉพาะบริเวณหน้าอกที่เห็นรูปหัวนมภายใต้เสื้อกล้าม แสดงถึงความยั่วยวนทางเพศ ประกอบกับส่วนที่เป็นมือจับยึดและสัญลักษณ์โลโก้ที่คั่นบริเวณหน้าอก จะเห็นนัยยะของการเป็นผู้ถูกกระทำทางเพศ แต่ผู้หญิงสาวมีสีหน้าเฉยชาไม่รู้สึกรังการกระทำดังกล่าว

ช่องที่เกิดจากเส้นตั้งเส้นนอนต่างๆ ให้ความรู้สึกในการรับรู้แบบภาพจากสื่อดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะพื้นฐานมาจากหน่วยพิกเซล ในระนาบที่สูงต่ำไม่เท่ากันเห็นการทับซ้อนเป็นชั้นๆ ของเลเยอร์ ช่องบนร่างกายผู้หญิงสาวเห็นสีเฉดต่างๆ ทำให้สามารถจำแนกอัตลักษณ์ภายนอกที่ซ้อนทับกันออกมาได้หลายแบบ สีผิว 3 เฉด ผิวขาว ผิวเหลือง และผิวแทน เป็นตัวแทนของผิวแบบต่างๆของมนุษย์ เช่นเดียวกันกับสีของเส้นผมและสีของดวงตา ในภาพรวมของรูปผู้หญิงสาวจึงแสดงภาพลักษณ์จำนวนมากทับซ้อนกัน

รูปมือที่เป็นเส้นขาวส่วนทั้งสามชิ้นมีความสมจริง ดูไม่กลมกลืนกับส่วนอื่นๆที่เรียบเนียนในงาน ความต่างในรูปแบบดังกล่าวช่วยจำแนกให้เห็นถึงสิ่งที่มาจากรความเป็นจริงและสิ่งที่ถูกประดิษฐ์ อธิบายถึงการกระทำในพื้นที่เสมือนที่มาจากพื้นที่กายภาพ สีขาวทำให้ดูกลมกลืนกับผนัง เห็นเพียงค่านำหนักที่ให้ความรู้สึกรู้ว่าโผล่มาจากที่ว่างรอบๆ

เลเยอร์ต่างๆที่เป็นระนาบช่วยแสดงสภาวะของความเป็นภาพ ชั้นต่างๆที่เพิ่มขึ้นส่งผลให้ความเป็นภาพแปรเปลี่ยนเป็นสภาวะของรูปทรง รวมถึงเชื่อมโยงรูปหญิงสาวที่เป็นรูปทรงหลัก และส่วนประกอบกับผนัง โดยเฉพาะระนาบที่เป็นสีขาวช่วยเชื่อมโยงพื้นที่วางบนผนังและรูปทรงเข้าด้วยกัน

ในแง่ของรูปแบบผลงาน “Local - Celebrity” เป็นผลงานประติมากรรมจัดวางบนผนัง ชิ้นงานรูปทรงหลักอยู่กลาง รายล้อมด้วยรูปทรงรองขนาดเล็กที่กระจายอยู่โดยรอบ เส้นรอบรูปของรูปทรงหลักและรูปทรงรองทำให้อนุมานได้ว่าสามารถสบกันได้พอดี องค์ประกอบและการจัดวางส่งผลให้ผลงานมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างความเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ กล่าวคือมีความเป็นทั้งภาพและรูปทรง นิยามให้เห็นเนื้อหาในเรื่องของ 2 พื้นที่ ระหว่างโลกกายภาพและโลกเสมือน

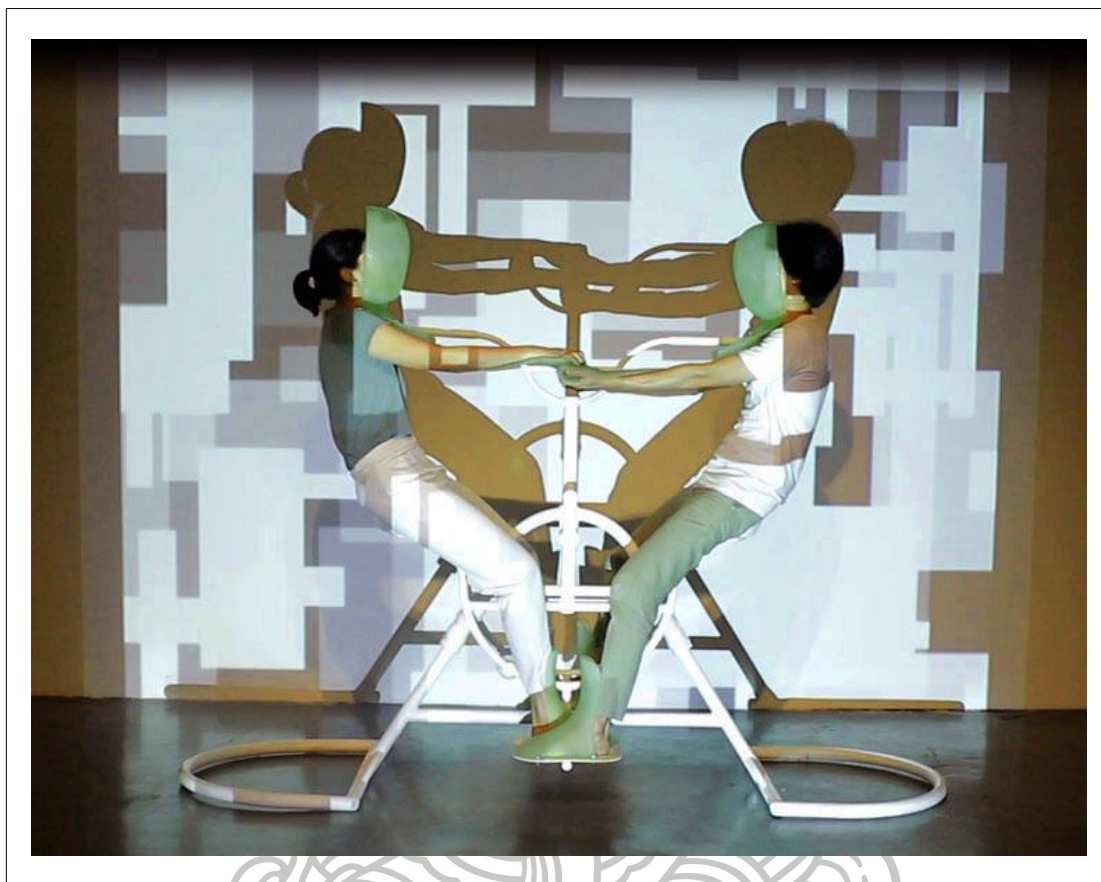
สิ่งแรกที่ผู้ชมจะเห็นในงานเมื่อมองจากระยะไกลคือภาพของหญิงสาววัยรุ่นและสีสันสดใสดึงดูดสายตา เมื่อผู้ชมเดินเข้ามาใกล้ตัวงานจึงจะสามารถรับรู้ได้ถึงความเป็นรูปทรงที่ยื่นออกมาจากผนัง ต่อเมื่อกวาดสายตาโดยรอบจะเห็นถึงสัญรูปที่เป็นรายละเอียดต่างๆ และจะเห็นมีเอกลักษณ์สมจริงที่เป็นสีขาวกลืนกับผนังเป็นสิ่งที่สุดท้าย กล่าวคือผู้ชมจะรับรู้การทำงานของภาพก่อนในช่วงแรก ต่อเมื่อมุมมองและค่าน้ำหนักของรูปแปรเปลี่ยนจึงจะสามารถรับรู้ได้ถึงการทำงานของรูปทรง และเห็นความงามของรูปก่อนที่จะตระหนักได้ถึงนัยยะที่ซ่อนอยู่





ภาพที่ 49 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2: วิดีโออาร์ต

ชื่อผลงาน	Core - Interactor
เทคนิค	วิดีโออาร์ต
ปีที่สร้าง	2559



ภาพที่ 50 ภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2: ศิลปะแสดงสด

ชื่อผลงาน	Core - Interactor
เทคนิค	ประติมากรรมปฏิสัมพันธ์, ศิลปะแสดงสด, ฉายวิดีโอบนผนัง และวิดีโออาร์ต
ปีที่สร้าง	2559

บทวิเคราะห์ผลงานวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ผลงาน “Core - Interactor” เป็นชุดกระบวนการนำเสนอทางศิลปะ ที่มีส่วนประกอบเชิงรูปแบบในการนำเสนอผลงานที่สามารถจำแนกออกมาได้ 4 อย่าง ดังนี้

1. ศิลปะแสดงสด

การจัดแสดงผลงานมีการร่วมมือกับรุ่นน้อง ชมพูนุท พุทธา เป็นศิลปินรับเชิญ ในการแสดงศิลปะแสดงสด โดยแบ่งเป็นสองช่วง คือช่วงปฏิสัมพันธ์กับคนดู และช่วงปฏิสัมพันธ์กันเองผ่านอุปกรณ์เครื่องเล่น โดยเนื้อหาของช่วงแรกเป็นการสำรวจอัตลักษณ์ของผู้ชมโดยใช้มือ

ถือเป็นอุปกรณ์ในการวาดเส้นรอบรูปอยู่ทั่วโลกโดยเว้นระยะให้เกือบโดนตัวบุคคลเป้าหมาย ซึ่งในช่วงดังกล่าวถือว่ามีความเป็นแนวทางของศิลปินรับเชิญ เกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ของผู้คน จึงมิได้นำเสนออย่างละเอียดในโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ส่วนที่สองคือการพ่นกำลังซึ่งกันและกันผ่านประติมากรรมปฏิสัมพันธ์โดยเริ่มจากผลิตภัณฑ์โยก ให้ผู้ชมเห็นถึงกลไกการทำงานของอุปกรณ์ดังกล่าวช่วงระยะหนึ่ง ก่อนที่จะใช้ความพยายามในการรักษาสมดุลให้อยู่กึ่งกลางและคงที่ไว้สักพัก สุดท้ายเลื่อนมือออกจากอุปกรณ์มาจับมือและพากันออกมาจากผลงานประติมากรรม

2. ประติมากรรมปฏิสัมพันธ์

ผลงานที่มีรูปลักษณะเป็นอุปกรณ์เครื่องเล่น ส่วนที่เป็นเปลือกหรือที่ครอบ มีเค้าโครงของรูปทรงคน ส่วนดังกล่าวประกอบด้วยแกนหมุนตรงกลางและเส้นโค้ง ทำให้เข้าใจได้ถึงหลักวิธีการเล่นแบบเดียวกันกับไม้กระดานหก บุคคลคู่ปฏิสัมพันธ์ทำการสวมใส่โดยขึ้นนั่งและสอดอวัยวะ คือหัวและหน้าอก มือ เท้าและขาช่วงล่าง เข้ากับที่ครอบสี่เหลี่ยมที่ทำจากเรซินใส หากมองผ่านจะเห็นเค้าโครงของสิ่งที่อยู่ภายใน เมื่อสวมใส่จะทำให้คนทั้งคู่ถูกคบบังร่างกายบางส่วน และอยู่ในท่าทางที่หันหน้าเข้าหาและจับมือซึ่งกันและกัน การใช้งานโดยมีระยะที่สั้นกว่าอุปกรณ์ไม้กระดานหกทั่วไป บังคับให้คู่ปฏิสัมพันธ์ต้องการโอนถ่ายน้ำหนักต่อกัน โดยผู้ที่เอนไปข้างหน้าต้องออกแรงจุดดึงให้อีกคนเอนขึ้น ใช้การถ่ายน้ำหนักจากจุดศูนย์กลางของร่างกาย ซึ่งใช้ความรู้สึกบริเวณช่องท้องช่วยในการจุดดึงซึ่งกันและกัน เมื่อจุดขึ้นมาแล้วทำการรักษาสมดุลด้วยการพ่นหนักพ่นเบากับคู่ปฏิสัมพันธ์ โดยเป้าหมายคือการรักษาสมดุลให้ทั้งคู่อยู่ในระดับกึ่งกลางที่เท่ากัน

3. ฉายวิดีโอบนผนัง

การฉายวิดีโอโดยใช้เครื่องฉาย (projector) ฉายทาบผ่านผลงานไปบนผนัง แรกเริ่มเป็นรูปของจอสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำ ต่อมาจึงค่อยๆ มีหน่วยสีขาวขึ้นซ้อนทับกันจนเต็มหน้าจอ กลายเป็นภาพสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีขาว ซึ่งเมื่อถูกฉายบนผนังทำให้เห็นค่าน้ำหนักที่ต่างไปจากบริเวณนอกกรอบ ช่วยแบ่งบรรยากาศของพื้นที่ปฏิบัติการออกจากพื้นที่โดยรอบ

4. วิดีโออาร์ต

เป็นองค์ประกอบที่จัดทำขึ้นหลังจากจัดแสดงงาน เพื่อทดแทนส่วนของช่วงแรกที่เคยเป็นศิลปะแสดงสด และช่วยเสริมเนื้อหาการแสดงสภาวะบนพื้นที่เสมือน โดยเป็นวิดีโอรูปแบบสตอปโมชัน (stop motion) ที่เป็นการเรียงภาพที่ละเฟรมให้เห็นการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง เป็นภาพคนสองคนในท่ายืนตรง เคลื่อนที่ไปรอบๆ ด้วยการเรียงภาพที่ละเฟรม ทำให้ดูต่างจากปกติวิสัยที่มนุษย์ต้องเคลื่อนที่ด้วยการก้าวเดิน การเคลื่อนที่เป็นแบบผ่านกันไปมาช่วงระยะเวลาหนึ่ง จนมาพบกันที่กึ่งกลางแล้วหมุนเป็นวงกลับไปมา เพื่อเน้นย้ำการพบเจอ สุดท้ายเป็นภาพเคลื่อนไหวของการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านประติมากรรมที่ถูกบันทึกไว้

ในวิดีโอร่างกายคนที่ยืนตรงเคลื่อนไปโดยรอบ โดยไม่มีการก้าวขา เป็นการแสดงรูปแบบของการเคลื่อนที่ภายในวิดีโอ ที่ไม่สามารถกระทำได้ในพื้นที่กายภาพ การเคลื่อนไปโดยรอบช่วยให้เห็นความลึก เพื่อแสดงที่ว่างเสมือนด้วยความเป็นภาพ มีเนื้อหาของการย้ายที่ไปมาจนมาพบกันและมีปฏิสัมพันธ์ โดยการมีปฏิสัมพันธ์เป็นการถ่ายน้ำหนักโดยใช้จุดศูนย์ถ่วง ที่เป็นแกนกลางของร่างกายมนุษย์ เพื่อปรับความสมดุลบนผลงานประติมากรรม ผู้ชมจะรับรู้ได้ถึงความพยายามของกลุ่มปฏิสัมพันธ์ในการจุดดิ่ง ถ่วงดุล และถ่ายเทซึ่งกันและกัน การคงความสมดุลค้างไว้เพื่อเน้นย้ำการปรับจูนเข้าหากันอย่างพอดีของกลุ่มปฏิสัมพันธ์ โดยมีวิดีโอที่ฉายทาบบนพื้นที่ปฏิบัติการช่วยแสดงเนื้อหาของการล่อลวงที่ว่างจนเต็ม ผู้ชมจะสามารถรับรู้ถึงสภาวะที่ช่วยแสดงเนื้อหาจากกระบวนการที่เกิดขึ้น



บทที่ 5

สรุป

จากการเห็นความสำคัญของช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีบทบาทต่อสังคม ภายภาพมากขึ้นทุกขณะ อັตลักษณ์บนโลกออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่ยืนยันถึงการมีอยู่ของตัวตนจริง แต่เราไม่สามารถถ่ายทอดความเป็นตัวเราทั้งหมดลงสู่โลกออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันโลกออนไลน์ก็ทำให้ผู้อื่นเห็นตัวเราในหลายบทบาท ซึ่งไม่สามารถกระทำได้นบนโลกกายภาพ กล่าวคือ มันได้ช่วยขยายขอบเขตของการกระทำ บนความเป็นไปได้ที่มีข้อจำกัดในตัวมันเอง

ในช่วงแรกผู้ศึกษาทำการค้นคว้าและรับรู้ข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกัับอັตลักษณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคล และสื่อออนไลน์ให้มากที่สุด ต่อเมื่อกันพบจุดสนใจที่เหมาะสมกับตนจึงทำการจำกัดขอบเขตของเนื้อหาให้เฉพาะเจาะจงขึ้น คืออັตลักษณ์ออนไลน์ที่ให้ผลกระทบในเชิงลบ และอັตลักษณ์ออนไลน์ที่ให้ผลกระทบในเชิงบวก เมื่อทำความเข้าใจได้จึงเริ่มวิเคราะห์หัวใจสำคัญของเรื่อง คือ “อັตลักษณ์ตัวแทนที่ถูกกระทำและมีสถานะเป็นวัตถุทางเพศ” และ “แก่นสารของมนุษย์อยู่ที่อັตลักษณ์ภายในมิใช่เปลือกนอก” กล่าวคือเป็นการใช้แนวคิดและเป้าหมายเป็นฐานในการค้นหาความเป็นไปได้ในการแสดงออก จนเมื่อปรับทั้งเนื้อหาและการแสดงออกได้อย่างกลมกลืนและตรงประเด็น จึงสามารถสร้างผลงานศิลปะที่แสดงผลสัมฤทธิ์

ความตั้งใจหนึ่งที่ควบคู่ไปกับการสร้างผลงานในโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คือการแสดงออกที่ต่างไปจากรูปแบบเดิมที่คุ้นชิน ทำการค้นหารูปแบบแปลกใหม่ มีเจตนาแสดงออกในสิ่งที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน ด้วยการคิดค้นและผสมผสานกระบวนการที่ซับซ้อนมากขึ้นในวิธีปฏิบัติ ในการนี้ประสบการณ์ที่นอกเหนือจากตำราเป็นวัตถุดิบที่มีค่าเป็นอย่างมาก เช่น การได้เข้าร่วมโครงการศิลปินพำนักและศึกษาดูงานหอศิลป์ในต่างประเทศ การเข้าฟังบรรยายในหัวข้อที่เกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย และประสบการณ์จากการเป็นผู้ช่วยสอนนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ต่างเป็นส่วนผสมผสานในกระบวนการความคิดและค้นหารูปแบบดังกล่าว

โครงการวิทยานิพนธ์ “อัตลักษณ์ของผู้ใช้งานบนสังคมออนไลน์” มีจุดมุ่งหมายในการพาผู้ชมให้ขบคิดกับตัวสื่อที่เราคุ้นชินแต่ยังไม่ได้ทำความรู้จักอย่างถึถ้วน การศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมที่เป็นผลมาจากการใช้ตัวสื่อ โดยมีอัตลักษณ์เป็นหัวข้อศูนย์กลางเพื่อเทียบเคียงระหว่างคุณสมบัติของสองพื้นที่ ทำให้เราเห็นความแตกต่าง เพื่อจำแนกองค์ประกอบและวิเคราะห์ขบคิดกับส่วนต่างๆ แล้วร้อยเรียงเข้าใหม่ให้เห็นแก่นแท้ของเนื้อหา มิใช่เฉพาะกับการใช้ตัวสื่อ แต่เนื้อหาของการศึกษาสามารถทำให้ตระหนักและประยุกต์ใช้กับเรื่องอื่นๆ ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

1. ผลงานสร้างสรรค์ในโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ มิได้มีความสมบูรณ์แบบรอบด้านเนื่องจากเป็นผลงานที่สร้างขึ้นภายใต้ระเบียบและข้อจำกัดเรื่องเวลาของการศึกษา ผู้ศึกษาเห็นว่ายังมีข้อควรพัฒนาในอีกหลายจุด เช่น ในด้านเนื้อหาที่สามารถพัฒนาต่อไปได้อีก และเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่สามารถศึกษาและคิดค้นได้หลากหลาย เป็นต้น

2. ศิลปะคือภาษาอย่างหนึ่งที่เป็นศาสตร์เกี่ยวเนื่องกับการรับรู้ การตีความ การทำความเข้าใจ รสนิยม และทัศนคติ ซึ่งบางครั้งไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดและข้อความตัวหนังสือ การเห็นเพียงภาพและข้อความบรรยาย ไม่สามารถเทียบได้กับการรับรู้ผลงานศิลปะโดยตรงด้วยตัวเอง อีกทั้งผลงานศิลปะไม่ได้จบในตัวของมันเอง แต่มีการเว้นที่ว่างไว้ให้คนดูได้คิดต่อจากประสบการณ์ในการรับชม

ผู้ศึกษาหวังว่าโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ แก่ผู้ให้ความสนใจรับชมเป็นการส่งต่อแรงบันดาลใจและกระบวนการความคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้กับผู้คนทุกศาสตร์ทุกแขนง

รายการอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ, บรรณาธิการ. **สื่อมวลชนในปี 2000**. กรุงเทพฯ: บริษัท อินฟินิตี้เพรส จำกัด, 2540.

เคิร์กแพทริก, เดวิด. **เฟซบุ๊ก ปรากฏการณ์เปลี่ยนโลก**. แปลจาก The Facebook effect. แปลโดย เพ็ญภา พวงประ โคน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2554.

ฉลาดชาย รมิตานนท์. **เล่าเรื่องเบื้องต้น สตรีศึกษา สตรีนิยม**. กรุงเทพฯ: วนิตการพิมพ์, 2555.

ชูวิศ ฤกษ์ศิริสุข, บรรณาธิการ. **สื่อออนไลน์: Born to be democracy**. กรุงเทพฯ: บริษัททีคิวพี จำกัด, 2554.

นฤมล กล้าทุกวัน, บรรณาธิการ. **มาราธอน: อินเทอร์เน็ต การเมือง วัฒนธรรม ฉบับออกตัว**. กรุงเทพฯ: เครือข่ายพลเมืองเน็ต, 2555.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. **ผ้าขาวม้า ผ้าจีน กางเกงใน และ ฯลฯ: เรื่อง ใ้ๆเปลี่ยนๆ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ มติชน, 2538.

ปกรณ์ สิงห์สุริยา, คงกฤษ ไตรวงษ์ และระกฎ สาดราวุธ. **เรื่องเล่า อัตลักษณ์ และความยุติธรรม ในปรัชญาของปอล ริเคอร์**. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2556.

ประสิทธิ์ ลีปรีชา. **การสร้างและสืบทอดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง: วาทกรรมอัตลักษณ์**. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮ้าส์, 2547.

พระมหาสุทนต์ อากาศโร (อบอุ้น). **เครือข่าย: ธรรมชาติ ความรู้ และการจัดการ**. กรุงเทพฯ: โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.), 2547.

วิกิพีเดีย: สารานุกรมเสรี. **อินเทอร์เน็ต**. เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อินเทอร์เน็ต>

วิกิพีเดีย: สารานุกรมเสรี. **Burning Chrome**. เข้าถึงเมื่อ 7 เมษายน 2559. เข้าถึงได้จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Burning_Chrome

สุภางค์ จันทวานิช. **ทฤษฎีสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: บริษัทวี.พริ้นท์, 2534.

อุทิศ เหมะมูล. **ลับแล, แก่งคอย**. กรุงเทพฯ: แพรวสำนักพิมพ์, 2554.

Jacob Lillemose and Mathias Kryger. **The (Re)invention of Cyberspace**. Accessed April 7, 2016. Available from <http://www.kunstskritikk.com/kommentar/the-reinvention-of-cyberspace>

Joseph Massie and John Douglas. **Managing : A Contemporary Introduction**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1992.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นายเอกชฌงค์ พรขจรกิจกุล
 เกิด 21 ธันวาคม พ.ศ.2531
 ที่อยู่ 543/366 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 37 ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางขุนศรี
 เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร 10700
 โทรศัพท์ 0846442642
 E-mail forma_spazio@Hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2537 โรงเรียนอนุบาลเข็รประสิทธิ์ศาสตร์
 พ.ศ. 2543 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม
 พ.ศ. 2549 โรงเรียนอัสสัมชัญ (บางรัก)
 พ.ศ. 2553 ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา (ประติมากรรม)
 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
 พ.ศ. 2555 เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะ
 จิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
 ศิลปากร

เกียรติประวัติ

พ.ศ. 2554 รางวัลเกียรติคุณอันดับ 2 เหรียญเงิน “ศิลป์ พีระศรี”
 ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 2

นิทรรศการเดี่ยว

พ.ศ. 2558 นิทรรศการ “Opening Studio” โครงการศิลปินพำนัก Mite-Ugro
 ณ เมืองกวางจู เกาหลีใต้

นิทรรศการกลุ่ม

พ.ศ. 2554 ร่วมแสดงนิทรรศการ “การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่
 ครั้งที่ 28 ณ ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติ 6 รอบพระชนมพรรษา
 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
 พ.ศ. 2555 นิทรรศการ “Time in Art” ณ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
 พ.ศ. 2556 นิทรรศการ “Art for Blinds” ศิลปะเพื่อคนตาบอด ครั้งที่ 2
 พ.ศ. 2557 นิทรรศการ “Tropical Lab Singapore 2014 Exhibition” โครงการศิลปิน
 พำนัก Tropical Lab Singapore 2014 ณ วิทยาลัยศิลปะลาซาล สิงคโปร์

นิทรรศการ “ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 60” ณ หอศิลป์ราชดำเนิน
กรุงเทพมหานคร

นิทรรศการ “The 12th Oita Asian Sculpture Exhibition” ณ หอศิลป์
อาซากุระฟุมิโอะ เมืองโออิตะ ประเทศญี่ปุ่น

ประสบการณ์

- พ.ศ. 2553 ผู้ช่วยสอน “โครงการศิลปะภาคฤดูร้อน ครั้งที่ 29” ประจำปี 2553
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2556 เข้าร่วม “โครงการปฏิบัติการประติมากรรมหินแกรนิต นาซาเทพเสด็จ
ครั้งที่ 1” ณ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
เข้าร่วม “โครงการสัมมนาประติมากรรมหล่อสำริด ประจำปี 2556”
ณ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
เข้าร่วม “โครงการประติมากรรมกับชุมชน 9 สถาบัน”
ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- พ.ศ. 2557 ผู้ช่วยสอน ภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรมประติมากรรมและ
ภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เข้าร่วม “โครงการศิลปินพำนัก Tropical Lab Singapore 2014”
ณ วิทยาลัยศิลปะลาซาล สิงคโปร์
ศึกษาดูงานนิทรรศการ “Singapore Biennale 2013” ณ สิงคโปร์
ศึกษาดูงานนิทรรศการ “Hong Kong Art Basel” ณ เมืองฮ่องกง
- พ.ศ. 2558 อาจารย์พิเศษ ภาควิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เข้าร่วม “โครงการศิลปินพำนัก Mite-Ugro” ณ เมืองกวางจู เกาหลีใต้